КРОВАВЫЙ ПРИЛИВ



Книга-дополнение для Мир Тьмы

КРОВАВЫЙ ПРИЛИВ

Шон Джаффе, Клейтон Оливер, Итан Скемп и Адам Тинворт

Создатели

Авторы: Шон Джаффе, Клейтон Оливер, Итан Скемп, Адам Тинворт
Разработчик: Итан Скемп
Редактор: Эйлин Э. Майлз
Арт-директор: Эйлин Э. Майлз
Верстка и набор текста: Полин Бенни
Художники: Эндрю Бейтс, Джо Корруни, Стив Прескотт, Джефф Ребнер, Алекс Шейкман, Дрю Такер
Художник обложки: Стив Прескотт
Дизайн обложки: Полин Бенни

Перевод и верстка: Кадат

КРОВАВЫЙ ПРИЛИВ

Содержание

И море вернет ее мертвой...	4
Введение: Приливы	8
Глава 1: Моря тьмы	12
Глава 2: Обитатели	32
Глава 3: Творение небылиц	84
Глава 4: Скрытни	96
Приложение	114





И море вернет ее мертвой...

Командир береговой охраны США Джеймс Родригес ненавидит море. Он знает, что это ужасное чувство для человека в его положении, но он никогда не испытывал ничего, кроме ненависти и презрения - и, да, более чем немного ужаса - к тому, что определяет его существование. В такую ночь он почти может представить, что море возвращает его настроение.

USCGC *Фетида*, корабль Родригеса, пашет упорно через 25-футовые волны Карибского моря в 14 узлов, отличная скорость, чтобы работать в некоторых из худших погодных условий десятилетия. Это хорошее судно, 270 футов из прочной питтсбургской стали, и 103 человека и офицера его команды - одни из лучших в береговой охране, безусловно, лучшее, с чем когда-либо служил их капитан.

Родригесу сейчас наплевать на это. Он предпочел бы быть где угодно, только не там, где он есть. Его мысленный взор все еще держит последнее спутниковое изображение погоды, полученное до того, как молния унесла главную коммуникационную мачту к черту и исчезла. На расстоянии добрых 200 миль в любом направлении нет чистого участка моря. Родригес может представить себе ситуацию на Багамах, Кис, южной Флориде: массовые исходы вдали от побережья, семьи, сбившиеся в кучу в туалете или подвалах… жены, дети и родители молятся, чтобы его команда вернулась. *Не думай об этом,* говорит он себе.

Капитан отворачивается от перил, расстегивает страховочный трос и возвращается на мостик *Фетиды*. Нужно вернуться к работе.

«Старпом, статус?»

Исполнительным должностным лицом *Фетиды* является лейтенант-коммандер Дэвид Джордан. Он служит под началом Родригеса уже более десяти лет, и у них сложилось тревожно гармоничное партнерство. Джордан отрывается от картографического стола, чтобы встретиться взглядом со своим капитаном, и его собственные глаза говорят, *Шкипер, мы в самой настоящей заднице.*

Родригес коротко кивает и бросает взгляд на команду мостика. *Будто бы я не знаю. Но не смей говорить об этом. Моральный дух.*

Джордан прочищает горло.

«Команда по ликвидации последствий почти закончила установку временной радиоантенны. У нас все еще есть GPS-данные о нашем местоположении, и цель все еще ведет трансляцию. Дай бог, и прилив

не поднимется выше, - угол его рта изгибается в иронической ухмылке, - мы будем рядом с ним через полчаса.»

Цель. *Дон Диего Сантьяго*, бродяга под испанским флагом, капитан которого либо не читал, либо просто игнорировал погодные сводки, которые почти кричали каждому здравомыслящему капитану в Карибском море, чтобы тот направился в ближайший порт. Четыре часа назад «Фетида» была в пределах пяти минут после того, как бросила якорь в защищенной багамской бухте, когда поступил сигнал бедствия «Сантьяго». Шов в переднем трюме грузового судна, заделанный слишком много раз, а не замененный в сухом доке, раскололся, и вода потекла. проливается через трехфутовую щель в корпусе. В более спокойном море корабль мог бы своим ходом преодолеть Доминиканскую Республику или Пуэрто-Рико. В такую погоду вопрос о том, доберется ли Фетида до Сантьяго вовремя, чтобы увести команду до того, как она упадет, остается подбрасыванием монеты.

«Старший офицер, возьмите жилет и страховочную веревку. Мы собираемся осмотреть эту антенну.»

Джордан приподнял бровь, но он следует за Родригесом обратно на палубу, останавливаясь, чтобы натянуть оранжевый дождевик. Он цепляет свободный конец своего спасательного троса на перила и экспериментально тянет его - он давно усвоил точку зрения Родригеса на безопасность.

Как только за ними закрывается дверь на мостик, капитан поворачивается и проводит рукой по волосам.

«Насколько нам плохо, Дэйв?»

Старший офицер на мгновение задумался.

«Экипаж немного напуган потерей связи, но они не слишком боятся шторма. Слишком сосредоточены на том, чтобы прямо сейчас увести команду Сантьяго. Когда мы закончим с этим и выйдем из этого дерьма, они могут начать беспокоиться немного больше, но я не думаю, что у нас возникнут серьезные проблемы.»

«А корабль?»

«Что ж, радуйтесь, что мы выгрузили «Дельфин» обратно в Нассау. Из-за ветра и тех немногих волн, которые обрушились на кабину экипажа, мы потеряли бы все цепи, которые могли бы закрепить на вертушке, и в любом случае он не смог бв летать прямо сейчас. Кроме того, похоже, что потеря большей части мачты для связи была неизбежна - отметки об состоянии были в журналах технического обслуживания три месяца назад, - Джордан на мгновение останавливается, хмурясь, - Как вы держитесь, шкипер?»

«*Три из трех*», - хочет сказать Родригес. Он состраивает гримасу, что можно посчитать за усмешку.

«Хорошо, Дэйв. Сохранение семейных традиций храброго служения на море».

И умру на нем. Дедушка сражался на Мидвэе, отец спасал танкер у берегов штата Мэн… а моя жалкая задница ищет корабль, полный идиотов, посреди урагана Гарри. Еще один пустой гроб. Он поворачивает голову и сплевывает, очищая рот от соленых брызг и вкуса страха.

«Пойдем проверим группу в ЦОД.»

На надстройке корабля двое моряков в спасательных жилетах и промокших комбинезонах притаились над временной антенной из судовых запасов. Дрель на батарейках протестующе скулит, загоняя последний винт. Лидер группы по борьбе с повреждениями поднимает взгляд и делает короткое приветствие капитану.

«Здесь все сделано, сэр. Наверное, не будет ничего дальнобойного, но этого должно хватить на пять или десять миль.»

«А как насчет радара, сынок?»

Моряк морщится.

«Трудно сказать, сэр. С этим будет немного сложнее справиться. Не знаю точно, как это можно сделать в таких морях. У нас проводы порвало до оголенных жгутов, что надо перенаправить.»

Родригес коротко кивает.

«Понятно. Спускайтесь вниз и погрейтесь. Отлично сработано.»

«Спасибо, сэр! - моряк хлопает помощника по плечу, - Вы слышали капитана, пошли!»

Джордан настороженно смотрит на сменную антенну.

«Господи, шкипер. Да мой младший с конструктором Erector справился бы лучше.»

«В море и в грозу сразу?»

«Вы правы. Давайте двигаться.»

Вернувшись на мостик, Родригес принимает чашку кофе от молодого мичмана и проводит полотенцем по голове.

«Навигатор, как у нас дела?»

«Все еще на курсе GPS-координат Сантьяго, капитан. Две мили, расчетное время прибытия двенадцать минут.»

Радист напрягается.

«Капитан, у меня вернулась связь в диапазоне УВЧ и УКВ, только ближнего действия. Сэр... Я получаю то, что, по словам пеленгатора, исходит от Сантьяго, но я не могу этого понять. Это искажено, молния или что-то в этом роде... они не имеют никакого смысла, что-то насчет нападения...»

Кровь Родригеса стекает. Он хватает запасную гарнитуру и надевает ее на уши, чтобы услышать:

«…гите, это Дон Диего Сантьяго кораблю американской береговой охраны. Мы атакованы, вы можете помочь?»

Капитан наклоняется к микрофону и нажимает кнопку активации связи.

«Сантьяго, это USCGC Фетида. Мы на пути к вашей позиции. Кто на вас нападает? Прием.»

«Береговая охрана, у нас пробоина у ватерлинии и мы быстро тонем. Можете помочь нам?»

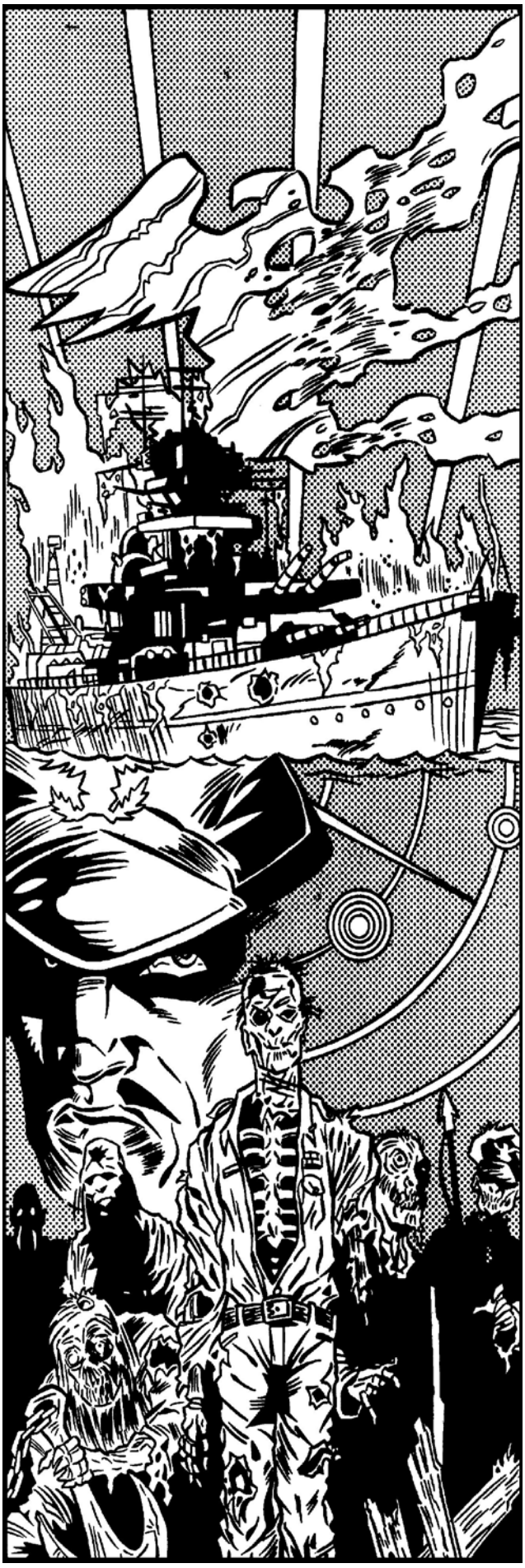
Родригес ударяет кулаком по радио консоли.

«Сантьяго, скажите еще раз, кто на вас нападает!»

Долгая минута молчания, радист на «Сантьяго» молча включает микрофон. По радио раздается резкий, отрывистый стук.

«...способны... ...аковоны пира... ...мертве...»

Разряд статического шума прерывает передачу,



и что-то в шторме вспыхивает красно-оранжевым. Несколько мгновений спустя над водой разносится длинный раскатистый грохот.

Капитан долго молчит.

«Старпом, - медленно говорит он, - подготовьте общие помещения. Всех свободных матросов вооружить по секциям, и отправьте двух человек, чтобы подготовить палубное орудие для боя.»

Не обращая внимания на суматоху на мостике, Родригес берет бинокль с усилением света и снова выходит на палубу. Он оставляет свою страховочную линию позади. Он думает, что через несколько мгновений его падение за борт станет наименьшей из его забот. Капитан поднимает бинокль к глазам.

«Сантьяго» горит на носу и на корме, его надстройка разрушена. Родригес наблюдает, как два члена экипажа прыгают в океан. Ни на одном из них нет спасательного жилета.

Родригес скользит взглядом по бурлящей воде. На мгновение призрачно-серый корабль сливается с морем и небом настолько хорошо, что его взгляд проходит по нему, прежде чем его разум улавливает его форму.

Корабль представляет собой DDE, эскортный эсминец. Львиная доля этих кораблей уже давно разобрана на металлолом или продана странам третьего мира. Родригес знает этот шрифт из семейных альбомов, фотографий службы своего деда на Тихом океане. Она стройная, быстрая и несет на полдюжину пушек больше, чем у *Фетиды*. Шторм утихает, и капитан ясно видит, как черный флаг развевается на мачте военного корабля, может даже различать фигуры на его палубе и мостике. Пока он наблюдает, безымянное судно освещается очередным залпом, поражая обреченного *Сантьяго*.

В стробоскопических вспышках огня из орудий другого корабля Родригес может видеть лица членов экипажа другого корабля. Некоторые из них заметили приближение *Фетиды* и поворачиваются, чтобы оценить новоприбывшую. Что-то холодное и слизистое поднимается из глубины памяти, чтобы поразить его душу.

Когда капитану исполнилось десять лет, ему снился кошмар про отца. Во сне Хавьер Родригес вернулся из своей холодной влажной могилы, чтобы быть со своим сыном. Его плоть была раздутой и серой, его гордый синий мундир был изорванным и разорванным, а крабы заползали и вылезали из пустых глазниц, из которых они съели глаза. Хавьер открыл рот, чтобы что-то сказать, и единственное, что вышло из него, - это хриплый хриплый звук и крошечная рыба. Затем медленно:

«Джеймс. Она позволила мне вернуться за тобой, сынок.»

Через свой бинокль Родригес смотрит в глаза капитану безымянного корабля, пока они оценивают силу друг друга, и он знает, что, даже если бы их корабли были равны, он не смог бы сражаться в этой битве.

Море вернуло ему отца.





Введение: Прилив

За кругом круг – вращение все шире,
Хозяина уже не слышит сокол;
Распалось все; держать не может центр;
Анархия распространилась в мире,
Прибой окрашен кровью и повсюду
Невинности утоплен ритуал;
Добро лишилось веры, зло же силы
Наполнилось и страсти убежденья.
- Уилльям Батлер Йейтс, “Второе пришествие”

Корабли-призраки. Невидимые левиафаны. Бессердечные инопланетные хищники, не обращающие внимания на боль и страх. Утопленники бредущие по гнилым палубам затонувших галеонов. Холодные, темные бездны, где ни один человек не может выжить - и все же что-то выживает.

Если вы не думали, что океаны подходят для повествования историй ужасов, возможно, вам стоит пересмотреть свое мнение.

Легко понять, как некоторые люди считают землю конечной целью своего существования. В конце концов, вы не можете обрабатывать море; по нему нельзя ходить, вы не можете придать ему форму по своему вкусу, и самое главное, вы не можете долго жить под водой.

Хотя поначалу океаны могут показаться немного, эм, пустыми, не нужно много времени, чтобы понять, что первые впечатления - это еще не всё. Как недавно выяснил Питер Бенчли, моря - отличное место для ужаса, не говоря уже о Лавкрафте и других авторах.



Вам нужны отсылки? Посмотрите доступный исходный материал; Одно только кино полно возможностей. “Челюсти” - один из самых лучших фильмов ужасов всех времен. “Бездна”, “Глубоководная звезда 6” и “Левиафан” предлагают идеи о том, что можно найти на морском дне. “Мертвый штиль” был основан на предпосылке «некуда бежать» - дрейфовать в море. Существует около тысячи фильмов о карибских пиратах, которые предлагают исторические образы и сюжетные идеи для историй о призраках. Просто прогулка по местному видеомагазину может стать источником вдохновения.

Тогда есть литература. Один только Х. П. Лавкрафт (в частности, “Зов Ктулху” и “Тени над Иннсмутом”) мог бы вдохновить на создание некоторых из самых ужасающих историй, которые вы когда-либо рассказываете. «Мятеж на щедрости» и «Мятеж Каина» - это больше об отчаянии и безумии, чем о восстании, и обе эти истории могут произойти только в изолированном море. «Сказание о старом мореходе» - классический взгляд на проклятых в море, более чем подходящий для вашей следующей игры Вампиры или Призраки. Даже Моби Дик может многое предложить в жанре хоррор - вы действительно хотели бы оказаться на борту обреченного Пекода?

Наконец, не забывайте старые добрые сборники фольклора. Если ваших игроков не волнуют такие имена, как Мария Селеста и Летучий голландец - что ж, теперь у вас есть шанс это изменить.

Еще не убедили? Хорошо. Заходи.

Как пользоваться этой книгой

Хотя это факт, что практически все основные игроки в Мире Тьмы склонны полагаться в той или иной мере на человечество, есть некоторые, кому удалось самостоятельно выбраться в гораздо более обширный мир морей. В этой книге речь идет о тех людях, будь то отшельник Гангрел, который с отвращением отказался от существования на суше, или замкнутые и царственные мерфолки, которые живут мечтами, почти полностью отличными от человеческих. Безусловно, эти люди не имеют большого влияния на остальной Мир Тьмы и не могут повлиять на человечество и его дела. Тем не менее, есть что сказать о безмолвных глубинах и об обнаруженных там чужих мирах. Песня моря очень, очень манящая - и эта книга посвящена сверхъесте-

ственным существам, живым или нежитью, которые прислушались к этому зову в Мире Тьмы.

Мир тьмы: Кровавый прилив можно использовать одним из двух основных способов: вывести вашу обычную группу персонажей в океан на время истории или двух; или запустить историю (или, возможно, даже хронику) в основном в водной среде с такими персонажами, как мерфолки или инженеры пустоты. Выбор действительно за вами.

Глава 1: Моря тьмы - это своего рода учебник по океану. Конечно, он не может превзойти полный курс океанографии, но это отличная отправная точка для постановки рассказа о море. В дополнение к основам, есть также множество деталей о том, чем океаны Мира тьмы отличаются от наших собственных, с правилами Умбры и другими примечаниями, характерными для игровой среды.

Глава 2: Обитатели рассматривает пять основных сверхъестественных групп в Мире Тьмы и конкретные приспособления, которые каждая из них внесла для выживания в черных безднах.

Глава 3: Творение небылиц - это руководство по рассказыванию историй с использованием правил и предыстории из этой книги. Он включает в себя советы как по отдельным историям с участием существующих персонажей, так и по созданию историй и даже хроник с персонажами, выходящими за океан.

Глава 4: Скрытни представляет ужасы глубин, будь то жаберные фомори или пелагические звери, оставшиеся с начала времен. Также есть совет по использованию таких существ для наилучшего эффекта в ваших играх.

Наконец, в **Приложении** есть несколько быстрых и грязных систем для плавания, погодных условий и да - утопления.

Последнее слово

Довольно легко впасть в синдром «Аквамена», особенно если вы живете в месте, не имеющем выхода к морю, и ваши игроки не видели больше океана, чем случайные специальные выпуски National Geographic или эпизоды Спасателей Малибу. Вы знаете, что мы имеем в виду - момент, когда группа начинает хихикать, говоря об использовании анимализма, чтобы «позвонить своим близким друзьям», или шутить о рыжих лобстерах. В этом свете мысль о том, чтобы рассказывать ужасные истории на фоне океана, может показаться глупой.

Мы постараемся вас убедить в обратном.







Глава 1: Моря тьмы

За кругом круг – вращение все шире,
Хозяина уже не слышит сокол;
Распалось все; держать не может центр;
Анархия распространилась в мире,
Прибой окрашен кровью и повсюду
Невинности утоплен ритуал;
Добро лишилось веры, зло же силы
Наполнилось и страсти убежденья.
- Уилльям Батлер Йейтс, “Второе пришествие”

Во всех наших историях, написанных и рассказанных о море, человек любит море, боится его, нуждается в нем, отталкивается им или пытается его контролировать и неизбежно терпит поражение. И никогда его не поймет. Общеизвестно, что, несмотря на наши невероятные технологические достижения, это не сильно изменилось. Даже опытные океанологи признают, что «снаружи» гораздо больше, чем мы знаем. Мы склонны смотреть в небо, и эта же концепция превращается в чувство удивления, когда мы рассматриваем космическое пространство - но под волнами это может стать скорее болезненным ощущением.

На это есть веская причина. Сине-зеленые воды, давшие жизнь, так же быстро потребуют ее, когда неосторожный риск попадет в мрачные глубины. Океаны Мира тьмы одновременно смертоносны и хрупки - гораздо сильнее, чем «земные» воды нашего собственного мира.

Цепь бытия

Подобно тропическому лесу или саванне, подводная паутина жизни связана очень прочными нитями. Все, от мельчайших диатомовых водорослей до самых крупных воинов Рокеа, служит не менее важной цели в поддержании жизненной цепи. В обыденной экосистеме энергия солнца поглощается мельчайшими существами (планктоном) и идет вниз по цепочке, когда креветки едят планктон, кальмары едят креветок, рыбы едят кальмаров и так далее, вплоть до самых крупных существ, таких как люди. акулы и киты.

Сверхъестественная энергия, протекающая через мир (называемая Гнозисом, Квинтэссенцией, Ци и множеством других имен), распределяется совершенно по-другому. Энергия мира объединяется в различных областях, очень похожих на узлы или каэрны. Большинство из

них - темные подводные пещеры, называемые гротами. Эти гроты поставляют сырую энергию высокоспециализированной расе очень редких существ по имени Роркуалы. Роркуалы - это странная, сверхъестественная форма китообразных, наполовину дух, наполовину плоть. Эти существа (которые физически неотличимы от других китов и дельфинов) способны собирать и обрабатывать энергию Гротов. Они поступают так и поставляют эту квинтэссенцию обитателям глубин - мерфолкам, мурдуача, рокеа и им подобным - которым она может понадобиться.

Роркуалы - загадка для большинства ученых-оккультистов. Некоторые утверждают, что они оборотни, появившиеся еще до рождения людей. Другие верят, что они Ками, духи Гайи, населяющие плотские тела почти так же, как Бэйны населяют фоморов. Все Роркуалы (хотя их совсем мало, некоторые предполагают, что их всего несколько десятков) весьма разумны, обладают странными и разнообразными способностями. Некоторые могут даже принимать человеческую форму, но подавляющее большинство их способностей нацелены именно на то, чтобы взять грубую силу Гротов и передать ее, обычно через прикосновение, местным созданиям. Рокеа может восстановить до пяти очков Гнозиса от роркуала, а феи могут собрать такое же количество Гламура. Естественно, эта жизненно важная служба защищает роркуалов от многих коренных жителей океана, в том числе от развращенного Мурдуача. Смерть Роркуала - это смерть всех тех, кого он будет кормить своей силой - и никто не знает, кто это мог быть.

К сожалению, все еще есть те, кто хочет присвоить себе всю мощь Роркуалов. Немногочисленные существующие мореплаватели (водные гангрелы) находятся за пределами океанического сообщества и не видят ничего плохого в том, чтобы помогать себе мощным витэ китообразных, питаемых духом. Точно так же одержимые Бэйном фоморы глубин и злобный Чулорвиа имеют свои собственные планы в отношении Гротов и духа-сущности, и эти планы ни на каком этапе не предполагают любезного обмена с оборотнями и феями глубин.

Необъятность

Даже приземленный подводный мир впечатляет больше, чем что-либо над землей. Совершенно чужая среда, мир под поверхностью изобилует жизнью во всех направлениях. Мы смотрим на вещи с точки зрения твердой почвы, чтобы все оставалось ровным. Но пространственное восприятие даже самой маленькой рыбы ориентировано на полностью трехмерный мир. Стимулы постоянно исходят сверху и снизу, а также слева, справа, спереди и сзади. Бесчисленное количество рыб вообще никогда не соприкасаются с морским дном.

Еще одна вещь, о которой нужно помнить, - это то, насколько все это пространство на самом деле огромно. Мы говорим о миллионах тонн воды, о тысячах миль во всех направлениях.



Роркуал как игровой персонаж

Для одноразовой истории, действие которой происходит глубоко в океане или даже на берегу, может быть интересно позволить игроку взять на себя роль роркуала. Эти существа очень сложны и требуют некоторой предусмотрительности. Если цель сюжета - помешать заговорам принца Тампы или внедрить неприятный вирус в компьютеры местной инсталляции Магадона, то роркуал вряд ли подойдет. Единственная ответственность этих существ - их место в подводной экологии. Тем не менее, может быть очень полезно отыграть что-то совершенно инопланетное на несколько ночей. Рассказчику, конечно, рекомендуется рассматривать возможность как крайне необязательную.

Рассказчикам, вероятно, следует допускать только китообразных меньшего размера, таких как дельфины или морские свиньи, в качестве персонажей роркуалов. Никаких правил для создания персонажей роркуалов не дается; Роль роркуала не очень хорошо подходит для постоянного присутствия в хрониках. Рассказчики, которые действительно заинтересованы в том, чтобы позволить своим игрокам взять на себя роль роркуала, должны проверить книгу **Мир тьмы: Бестиарий ушедших**, в котором есть некоторые рекомендации для весьма неортодоксальных персонажей. Точно так же правила для Ками из **Оборотни: Руководство для Рассказчика** также могут быть полезны, если вы помните об сильно измененных физических атрибутах, которые логически могут быть у существа размером с небольшой грузовик.

Роркуалы - это «живые каэрны» - меньшие роркуалы могут содержать до ста очков Гнозиса, который они называют Пропиткой. Более крупные роркуалы теоретически способны удерживать в пять или десять раз больше (еще одна причина не допускать их в качестве игровых персонажей). Конечно, игроку не следует злоупотреблять этой властью; Крутой принадлежит не роркуалам или личным друзьям роркуалов, а скорее океанам в целом. Как только эта сила будет исчерпана, роркуал должен спуститься в Грот, чтобы восполнить запасы, иначе она заболеет и умрет.

Ниже приведены несколько примеров способностей Рорквалов. Рассказчики не должны стесняться создавать или изменять других; однако помните, что рорквалы не предназначены для сражений, и у них нет реальных наступательных способностей как таковых.

- **Прорыв:** роркуал может совершить впечатляющий прыжок из воды, что оказывает очищающее действие на воду вокруг него. Когда он снова войдет в воду, он может потратить столько Пропитки, сколько пожелает и каждая затраченная точка очищает пять галлонов воды от токсинов, таких как сырая нефть, или очищает один галлон воды, зараженной сверхъестественно активными токсинами. Естественно, Роркуалы будут использовать такую силу только в крайнем случае, поскольку они не считают что должны носить в себе эту энергию ради того, чтобы истратить ее всю.
- **Человеческая форма:** некоторые Рорквалы могут принимать человеческую форму. Естественно, атрибуты роркуала с измененной формой корректируются соответствующим образом. Роркуал в человеческом обличье лишь изредка будет иметь более трех точек в физических или социальных атрибутах.
- **Песнь моря:** роркуал поет печальную, преследующую чуждую мелодию, чтобы уловить силу Гротов в свое тело. Обычно на каждое поглощенное им очко Пропитки уходит около десяти минут. Естественно, это делает этот процесс долгим и медленным, и роркуалу может потребоваться всплыть на поверхность один или два раза во время песни.

Если вы хотите что-то спрятать, что угодно - город, континент, мертвого бога, гигантскую ящерицу - потопите это. В большинстве случаев это уже почти все. Мы знаем о просторах космоса больше, чем о морском дне: зловещая мысль.

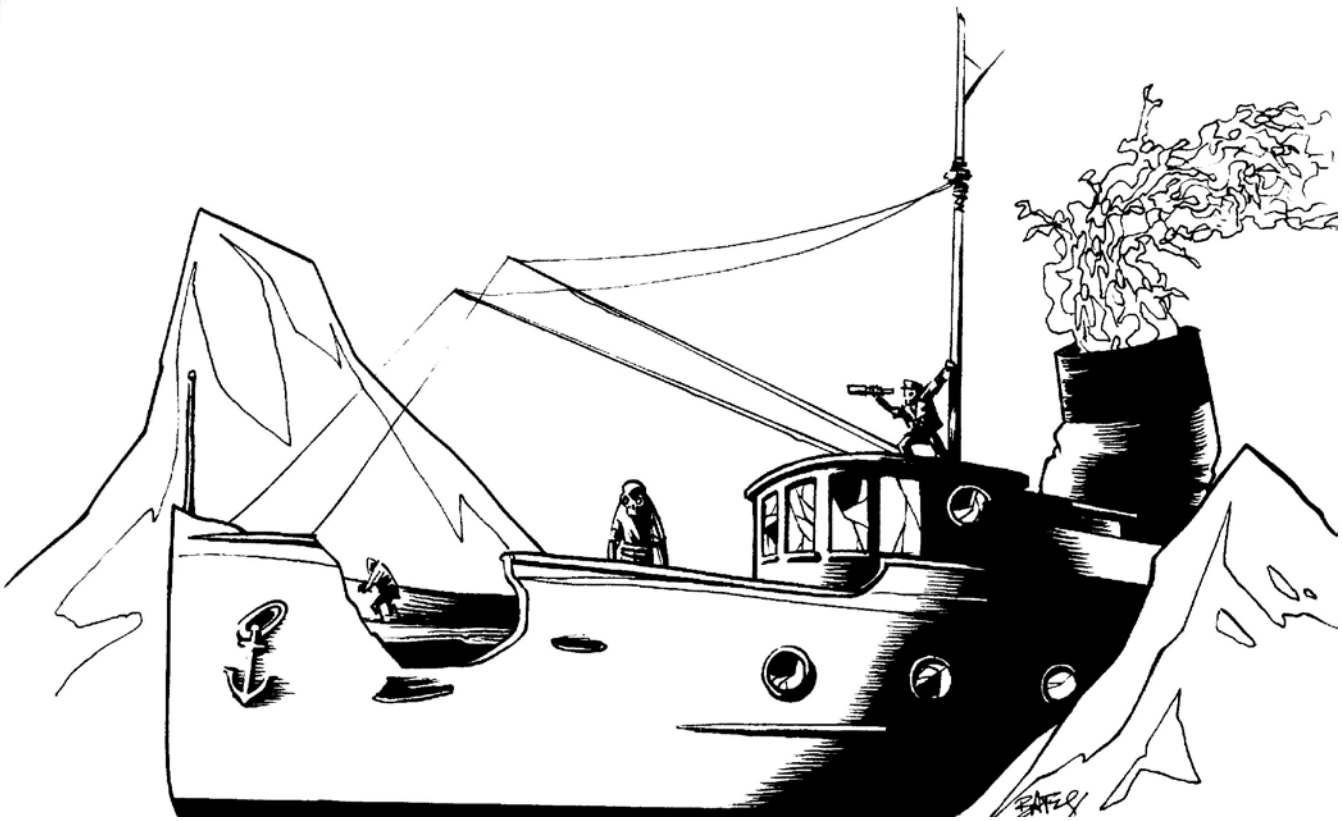
Есть четыре основных океана: Атлантический, Северный Ледовитый, Индийский и Тихий. Атлантика простирается между восточным побережьем Северной и Южной Америки и западным побережьем Европы и Африки. Индийский океан находится между Африкой, Азией и Австралией. Тихий океан, самый большой океан, простирается от Азии до западного побережья Америки, от Берингова пролива до Антарктиды. Наконец, самый маленький океан, Арктический, простирается от Северного полюса до Северного полярного круга. Каждый из них полон потенциальных зацепок, и это среда, которую стоит изучить.

Северный Ледовитый океан

Самый маленький океан и наименее гостеприимный. Самые северные части планеты являются домом для ада льда и ледяной воды. Здесь почти ничего не живет, кроме нескольких узкоспециализированных существ. Даже человечеству не повезло с этой областью, и все согласны с тем, что арктическое море мало что может предложить в плане жизни животных или экспансии человека.

В воде много айсбергов, почти все из которых под водой намного больше, чем кажется над ней. Помимо того, что это опасно, эта территория кажется бесплодной и лишенной чего-либо, требующего особого внимания, за исключением очевидной потребности в научных исследованиях.

Однако, как и континент Антарктида, Северный Ледовитый океан изобилует оккультным значением в Мире тьмы. В частности, волхвы долгое время смотрели на полярные воды как на



неосвоенную границу, место, где энергии духовного мира кипят близко к поверхности и в значительной степени остаются неиспользованными. Ходят слухи, что множество нефандских кругов погрузились в ужасные холодные часовни, совершая свои кощунственные ритуалы в ужасной близости со своими темными хозяевами.

На самом деле, маги - далеко не единственные, кто верит, что есть… вещи под коркой Арктики, вещи невероятной враждебности пришельцев. Оборотни из племени Вендиго утверждают, что отрубленный коготь самого Вирма похоронен в полузамороженном иле под вершиной мира, и что ужасные водные монстры и Бейны кружатся вокруг него с постоянной бдительностью. Некоторые вампиры, в основном Шабаш, бормочут истории о соперниках и знакомых, которые внезапно оставили свои дела и отправились на север, увлеченные каким-то незаметным призывом. Даже корабли спектров были замечены в Сумрачных землях за Полярным кругом, они прорезали асимметричные патрули сквозь призрачный лед, пересекали его и под ним, как будто что-то искали или защищали.

Что все это значит? Никто не может сказать наверняка о тех немногих, кто слышал эти слухи. Возможно, это как-то связано со сверхъестественным злом, которое протягивает руку по России и Сибири. Возможно, там, вдали от человечества, Барьер и Саван особенно тонкие, и некоторые создания Малфеаса испытывают прочность барьера. Возможно, первые дети Лилит, которые, как некоторые говорят, давным-давно сбежали на край земли, теперь просыпаются и готовятся вернуться в мир. Конечно, по мере приближения конца света в движение приходит все больше и больше сверхъестественных сил. Почти наверняка что-то шевелится под полярным льдом Арктики, но на сегодняшний день нет ответов, только вопросы относительно того, что это (или они) может быть.

Атлантический океан

Атлантический океан, первые ворота из Старого в Новый свет, во многом известен как связующее звено между Европой и Соединенными штатами. Атлантика является домом для бесчисленных торговых путей, кораблей и кораблекрушений, а также является домом для одного из самых печально известных участков воды, известных человеку - Бермудского треугольника.

Саргассово море

От Вест-Индии до Азорских островов простирается море, заросшее оливково-коричневыми водорослями, море с многовековой дурной репутацией среди моряков. Воды Саргассова моря очень глубокие, очень прозрачные, очень голубые и могут похвастаться необычно высоким содержанием соли и температурой. Его течения настолько медленные, что моряки раньше полагали, что их лодки погрязли в вездесущей саргассовой водоросли, а не застряли в почти неподвижных водах. Родной жизни очень мало. Помимо организмов, цепляющихся за водоросли, и периодических нерестовых масс угрей,

воды в значительной степени свободны от крупных водных организмов. Здесь компас указывает на истинный север, а не на магнитный север, что делает это и без того необычное море еще более привлекательным. Из-за небольшого количества суши поблизости и слабых течений, затрудняющих путешествие на кораблях, моряки веками избегали Саргассова моря. Древняя легенда утверждает, что саргассум обладает злокачественными новообразованиями, граничащими с паранормальными явлениями.

В Мире тьмы легенды об угрозе Саргассова моря слишком правдивы. Из-за того, что есть мало, кроме редких угрей, мало живых существ часто посещает этот район. Даже Роркуалы посещают эти тихие воды нечасто. Это место полно мертвецов.

Сила Memoriam подпитывает Саргассово море в Землях теней. Многие реликтовые корабли, затонувшие со всеми находящимися на борту руками, пересекли Саван только для того, чтобы снова появиться здесь, пропитанные призрачными водорослями. Некоторые из этих кораблей никогда не покидали Саргассово море, будучи не в состоянии освободиться от удерживающей их там силы. Эти корабли, практически все без исключения, поддались Забвению - теперь призрачные корабли Саргассово моря представляют собой флот призраков, который представляет реальную угрозу для нарушителей. Их силы Пандемониума и Гнева хорошо отработаны для работы с саргассумом, давая новую жизнь слухам о морских водорослях, утаскивающих корабли под воду. Хуже того, их жертвы имеют ужасно увеличенный шанс присоединиться к ним на гниющих палубах их призрачных громад…

Бермудский треугольник

Огромный треугольник, простирающийся между Сан-Хуаном, Майами и Бермудскими островами, этот район до сих пор остается одной из величайших загадок известного мира. Хотя треугольник Мира тьмы часто опровергается скептиками, он обладает неоспоримой оккультной силой. Корабли и самолеты полностью исчезли внутри треугольника, и их больше никогда не найти. Частично это объясняется тем, что значительная часть треугольника занята Саргассовым морем. Другое объяснение заключается в том, что некоторые наблюдатели отметили, что Барьер особенно низок в некоторых частях треугольника, опускаясь до 1 в некоторые лунные ночи. В такое время вполне возможно, что мирские корабли могут случайно заблудиться в Пенумбре или что определенные обитатели Умбры могут на несколько коротких минут заблудиться в физическом мире. То, что происходит дальше, - чистая догадка, но, скорее всего, неприятная.

Средиземное море

Колыбель морской цивилизации, Средиземное море занимает особое место в сердцах многих сверхъестественных существ. Ласомбра, которые предпочитают плавать, часто делают это вокруг Иберии и Северной Африки. Точно так же Эгейское море является протекторатом оборотней из племени Черных фурий. В теплых водах водится множество наемников, и они время от времени смешиваются с феями, которых привлекает очарование средиземноморского побережья.

Однако Средиземное море далеко не идиллическое. Последователи Сета и Ассамитов пытаются контролировать судоходство на своих задних дворах и сталкиваются с серьезным сопротивлением со стороны европейских Сородичей. Это неизбежно приводит к смертоносным силовым играм и полуночным операциям, когда многие новорожденные отправляются к акулам внизу. Точно так же местных рокеа более чем немного раздражает внезапный (по крайней мере, для их долгоживущих глаз) взрыв в человеческих популяциях, и они не прочь пожирать время от времени отдыхающие семьи из четырех человек во имя прореживания стада. Они так же смутно относятся к местным вампирам и постепенно начинают заявлять о своем присутствии в танце за средиземноморский контроль.

Балтийское море

Балтийское море, расположенное между Скандинавским полуостровом и материковой Европой, представляет собой море, находящееся в смертельной опасности. Оно сильно пострадало от загрязнения, поскольку заводы сбрасывают в его воды тонны неочищенных охлаждающих жидкостей, чистящих растворов и промышленных отходов. Плохое экологическое управление в бывшем СССР до сих пор преследует море, несмотря на скудные усилия по очистке, которые местные жители могут предпринять. Однако Балтийское море печально известно некоторыми сверхъестественными существами по совершенно другой причине.

Его юго-западный берег (и фактически добрая треть его вод, включая весь Финский залив) был закрыт для сверхъестественных существ с 1992 года, когда древняя карга Баба Яга подняла теневой занавес. Занавес, невидимая стена, не позволяющая сверхъестественным существам пересекать ее границы, идет от Турку-Або в Финляндии через море к береговой линии Польши. Любое сверхъестественное, пытающееся пересечь эту границу с любого направления, останавливается: лодки с вампирами теряют мощность и тонут на краю Занавеса, в то время как рокеа, пытающиеся плыть внизу, преследуются и попадают в засады могущественных духов холода в воде.

В этих водах очень мало рокеа, и единственные феи, которые можно найти, - это селки, которые прячутся в Ботническом заливе. Балтийская Умбра - опасное место, где могущественные водные духи Бэйны, такие как Русалки и Водяной, изли-

вают свою злобу на более слабых духов и нарушителей. Большая часть воды за занавесом теней отравлена, а остальная часть постепенно подвергается все большему риску. Во многих отношениях Балтийское море - худшие из вод Мира тьмы: его положение ужасно, и помочь почти некому.

Карибское море

Хотя Карибский бассейн больше не является горячей точкой для мореплавания, он по-прежнему привлекает свою долю внешнего интереса. Вампиры в изобилии обитают на его островах, и их сила здесь, несомненно, сильна. Тем не менее, Рокеа сильны в этих водах, а некоторые Моколе тихо крадутся среди местных заливов и болот. Мерфолки Дома Сиринкс имеют свое традиционное место власти здесь, в коралловом городе Крилл.

Тем не менее, самое драматическое присутствие в Карибском бассейне находится за Саваном. Привлеченные Мемориамом о диких пиратских сказках, призраки стекаются в эти тропические воды толпами. Многие даже приезжают, чтобы заново пережить свои золотые годы. Есть немало офицеров Легиона, которые при жизни были пиратами. Быстро развивающийся Некрополь Порт-Рояля является «портом приписки» для большинства этих реликтовых кораблей; подробности см. в главе 2.

Индийский океан

Индийский океан покрывает воды между Африкой и Азией, вдоль Австралии. Индийский океан, где находятся такие горячие точки, как Ормузский пролив и Персидский залив, не чужд насилию. Благодаря своей удаленности и умеренному климату, он также является популярным туристическим местом для богатых европейцев. В его границах также находятся несколько островов, таких как Мадагаскар, Шри-Ланка и Сейшельские острова. Индийский океан известен своим спокойным плаванием, но в нем есть сезон муссонов, и никакие сооружения в море - лодки, снасти или даже коралловые рифы - не защищены от бушующей ярости шторма.

Персидский залив

Персидский залив, ставший печально известным из-за конфликта в начале 90-х годов, страдает от многих из тех же проблем, что и Балтийское море. Под прикрытием войны в Персидском заливе несколько неопознанных сторон предприняли шаги, чтобы максимизировать разливы нефти и аналогичные катастрофы вдоль океана. Это привело к тому, что местность стала крайне негостеприимной для мерфолков, рокеа и им подобных, а также превратилась в плодородную почву для размножения водных бэйнов и фоморов.

Австралийское побережье

Береговая линия Австралии - такое же опасное место для нарушителей, как и любое другое, потому что местные рокеа действительно сильны. У них есть что-то вроде пакта с разбросанной популяцией Моколе, населяющих побережье, что привело к некоторым интересным «соглашениям» в последнее время. В результате на этих берегах приветствуются немногие не-оборотни (и лишь некоторые из них Гару!). Точно так же угроза чулорвианцев еще не полностью распространилась на Большой Барьерный риф, но несколько холдингов Пентекса работают над способами надлежащего «управления» ресурсами там.

Тихий океан

Тихий океан, самый большой и глубокий океан, простирается от западного побережья Америки до Тихоокеанского побережья Азии и Австралии. Пустые просторы Тихого океана простираются практически во всех направлениях, усеяны островами и гигантскими кораблями. Возможности Тихого океана практически безграничны, от холодных вод Берингова моря до экваториального океана вокруг Галапагосских островов.

Японское море

Воды между Китаем и Японией довольно негостеприимны для случайных сверхъестественных путешественников. Японское море полностью находится под контролем шень, в частности акул-оборотней Саме-Бито, которые патрулируют его воды, и призрачных крабов Хейке на японских берегах. Один конкретный грот на дне моря на самом деле является воротами в Драконье Королевство Уми, царство Умбры в восточных морях. По указу Уми, западные сверхъестественные существа не допускаются в Японское море без строгого сопровождения представителей Королевства Драконов. Темное королевство Нефрита считает Японское море недоступным для западных призраков. Ю Хуангу очень больно, что ему еще предстоит полностью захватить Японию, и он отказывается терпеть оскорбление западных кораблей, курсирующих по водам Землей теней, где даже он не может путешествовать на досуге. Хотя корабли Королевства Нефрита не являются абсолютной силой в Землях теней этого моря, они, тем не менее, представляют реальную угрозу для посторонних.

Филиппинское море

Протянувшееся от южного побережья Хонсю до Меланезии, граничащее с Филиппинами на западе и Марианской впадиной на востоке, Филиппинское море разделено пополам в пограничном споре. На западную и северную части моря претендуют шень, которые не терпят праздных туристов. Однако сила шэнь здесь гораздо более ограничена, чем в Японском море, и в результате несколько западных сородичей делают все возможное, чтобы проникнуть в порты Филиппин и Индонезии в попытке безопасно узнать больше о Куэй-дзин. Ни одна из сторон не имеет полного влияния в этой сфере, и поэтому ситуация особенно напряженная.

Марианская впадина

Самая глубокая часть любого океана - фактически самая глубокая часть поверхности планеты - это Марианская впадина в Тихом океане. Траншея тянется более чем на 1500 миль и имеет глубину более 36000 футов (10 994 м) в самой нижней точке.

В Марианской впадине также находится самый мощный грот океана. Несмотря на то, что эта область опасна, она была впервые исследована исследователями EFD Доном Уолшем и Жаком Пикаром в батискафе под названием «Триест» в 1960 году. С тех пор несколько команд кальмаров EFD рискнули войти в траншею, как и два кабала магов Традиций. Маги традиций считают, что это каким-то образом связано с Царством Умбры, называемым Пропасть - или Бездна, как ее называют Гару.

Впадина, безусловно, поддерживает жизнь. Крошечные, злобно выглядящие рыбки, такие как пеликановидный большерот и хаулиод, носятся в холодной черной среде, полностью освещенной собственной биолюминесценцией, в постоянном поиске добычи. Сообщается, что команды EFD особенно уязвимы для галлюцинаций в этой среде и утверждают, что видели огромные, причудливые заброшенные города чужаков или странных водных монстров. На сегодняшний день нет никаких существенных доказательств того, что эти утверждения являются чем-то иным, кроме галлюцинаций, вызванных давлением. Самым близким к «доказательству» на данный момент было возвращение беспилотного исследовательского судна, покрытого вмятинами. Эти вмятины имели подходящую форму для создания больших, мощных версий присосок головоногих. Хотя сходство неоспоримо, морские биологи из Предтеч согласны с тем, что щупальца, которые будут иметь эти присоски, должны быть более пятидесяти ярдов (45,72 м) в длину.

К вопросу об Атлантиде

Проницательные читатели могут заметить, что мы до сих пор ничего не упомянули о легендарном затонувшем городе Атлантиде. Если уж на то пошло, о Лионессе или других подобных потерянных королевствах ничего нет. Это сделано намеренно.

Нет сомнений в том, что сама Атлантида - одна из самых стойких легенд об океане. Однако ничто не убьет эту загадочность быстрее, чем указание широты и долготы руин. Сами сверхъестественные обитатели Мира Тьмы не могут согласиться с истинной природой Атлантиды, если она действительно когда-либо существовала. Был ли это город тайно управляемым каинитами? Были ли жители магами, которые затопили свой остров из-за ответной реакции их колдовства? Есть ли где-то под волнами Некрополь с его призрачными обитателями, цепляющимися за неживое? Что на самом деле происходит?

Возможно, наиболее вероятный ответ заключается в том, что истинная форма Атлантиды заключается в Грезах, творении человеческого воображения. Однако правда остается полностью в руках Рассказчика. Если вы хотите использовать Атлантиду, Лионесс или что-то подобное в качестве сюжета, приходите к нам в гости. Если вы беспокоитесь о том, что ваши игроки могут взломать Аквамена, только если вы разыгрываете эту карту, не делайте этого. Вы лучше всех знаете, какое толкование подходит вашей хронике. Используйте на свое усмотрение. Мы не против. В самом деле.

Проект: Глубоководье

Под Тихим океаном на морском дне разрастается болезнь. Исследовательская платформа подводной аркологии/Технократии, находящаяся под открытым небом горнодобывающей установки Эндрон, превратилась в настоящую чашу с агаром для духовной заразы чулорвиоза. Хотя первоначальная миссия установки благородна, с тех пор она была повреждена без возможности восстановления. Хуже того, он оказался источником великой Банальности, задушив близлежащий коралловый город Ксинкус. Глубоководmt убивает в среднем одного мера в неделю, и Рокеа начинают организовывать спланированную атаку против подводной аркологии. Хуже всего то, что инсталляция отрезала Роркуалов от богатой Гнозисом среды Трещины, изначально самого мощного Грота в мире. Пока Роркуалы страдают, отрезанные от их подводного источника энергии, страдают все, поскольку экологии морей наносится еще один удар.

Кувыркаясь на волнах

Мысленно он всегда звал море la mar, как зовут его по-испански люди, которые его любят. Порою те, кто его любит, говорят о нем дурно, но всегда как о женщине, в женском роде. Рыбаки помоложе, из тех, кто пользуется буями вместо поплавков для своих снастей и ходит на моторных лодках, купленных в те дни, когда акулья печенка была в большой цене, называют море el mar, то есть в мужском роде. Они говорят о нем как о пространстве, как о сопернике, а порою даже как о враге. Старик же постоянно думал о море как о женщине, которая дарит великие милости или отказывает в них, а если и позволяет себе необдуманные или недобрые поступки, - что поделаешь, такова уж ее природа. «Луна волнует море, как женщину», - думал старик.

- Эрнест Хемингуэй, «Старик и море»

Поверхность

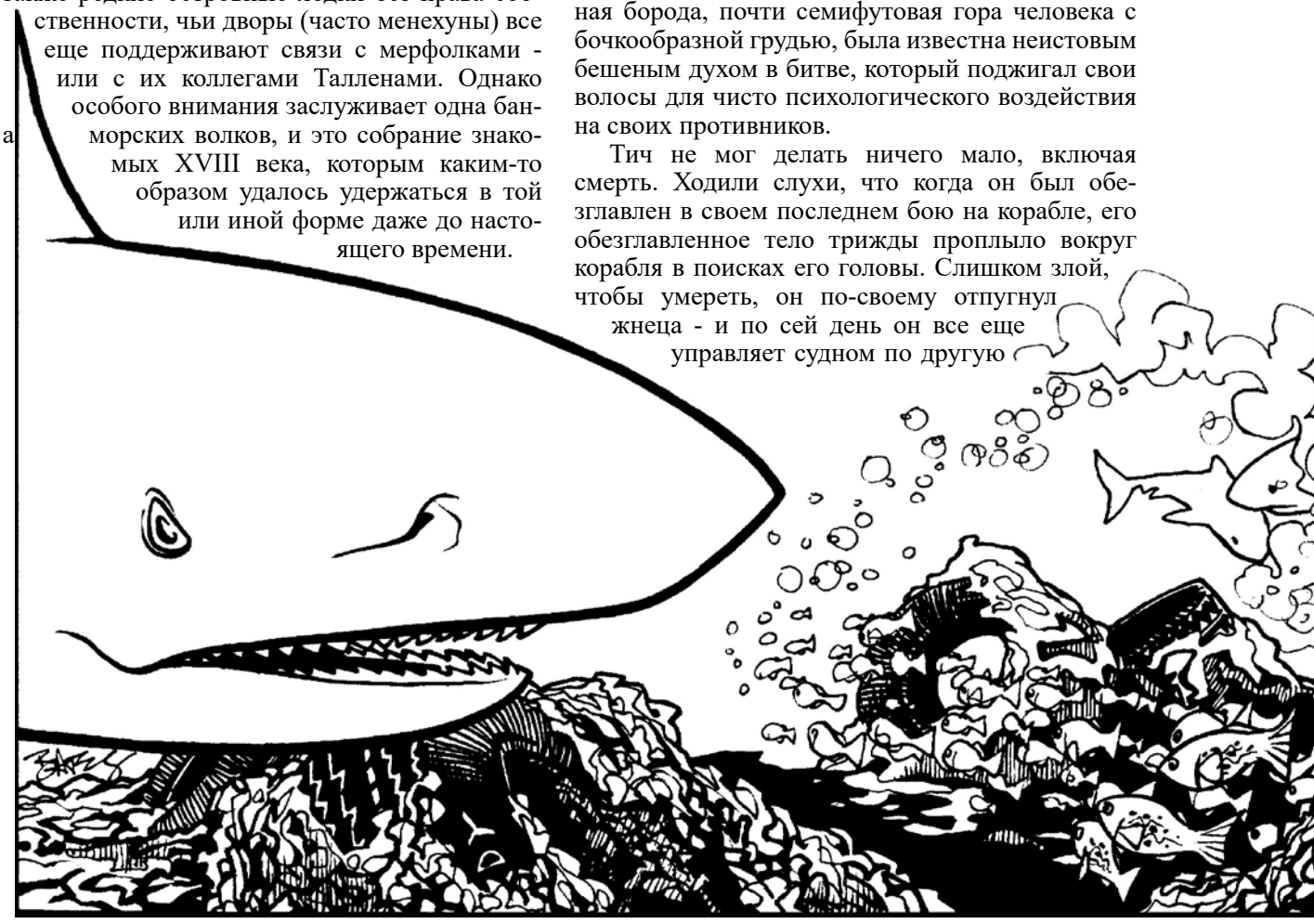
Чтобы взглянуть на океан в перспективе, подумайте о своем текущем окружении. Если вы дома, то, скорее всего, в пределах мили от вас есть как минимум дюжина людей - скорее всего, гораздо больше. Здания, мусор, подземные провода, телефонные столбы и другие сооружения усложняют ваше восприятие мира вокруг вас. Вас окружает характерный беспорядок человечества. Даже леса, пустыни и другие отдаленные районы прорезаны дорогами и линиями электропередач. Однако в океане Вильд все еще силен. Несмотря на наши очевидные вторжения, моря остаются в основном такими же, какими были тысячи, даже

миллионы лет назад. В море легко идти днями, неделями и даже месяцами без признаков человечности. Время от времени затонувшие корабли по-прежнему стоят, полностью захваченные природой, на морском дне, а лодки усеивают волнистую поверхность моря. Однако это действительно свидетельство нашей незначительности, что мы до сих пор не понимаем, а тем более населяем семь десятых нашей планеты.

В плавании по морям тьмы

Хотя Мир Тьмы полон странных царств, которые можно исследовать, океан, похоже, в значительной степени игнорируется. Тем не менее, у любознательных персонажей есть несколько способов оказаться в странной среде морей Мира Тьмы. Самый очевидный из них, конечно, - отплыть.

Исследовательские суда, ощетинившиеся датчиками, несут Покорителей Бездны на дно океана. И Костегрызы, и Раткины все еще прячутся на борту огромных грузовых кораблей, которые, кажется, идут в какое-нибудь интересное место (особенно до тех пор, пока проблемы в доме не утихнут). Благородные вампиры наслаждаются выбором из богатого временного населения на борту роскошных лайнеров, а призраки по-прежнему плавают на своих кораблях-призраках взад и вперед через Бури и темные моря Земли теней. Есть даже несколько плавающих Часовен магов, а также редкие островные лодки без права собственности, чьи дворы (часто менехуны) все еще поддерживают связи с мерфолками - или с их коллегами Талленами. Однако особого внимания заслуживает одна банда морских волков, и это собрание знакомых XVIII века, которым каким-то образом удалось удержаться в той или иной форме даже до настоящего времени.



Пираты!

Великая эра пиратства длилась с конца 1600-х до середины 1700-х годов, и ни в одно другое время не было так много легенд в истории моря. А в Мире тьмы не все кровожадные налетчики в поисках золота были людьми. Конечно, пиратство по-прежнему оставалось прерогативой смертных, и вампиру или оборотню было довольно сложно скрывать свою природу в течение нескольких месяцев в тесных и отнюдь не частных помещениях корабля. Но дикие, гламурные рассказы о каперстве и пиратстве привлекли многих подменышей к океану, где они сражались в морских танцах за золото, ром и гламур. И хотя несколько призраков занялись пиратством по ту сторону Савана, это, безусловно, правда, что очень многие пираты, которые умерли неудовлетворенными, обратились в призраки. Независимо от того, кто рассказывает эту историю, все, безусловно, согласны с тем, что в этот век появились одни из самых опасных и фантастических личностей в Мире тьмы.

Черная борода

Хотя многие исторические имена вызывают страх - Адольф Гитлер, Наполеон, Иди Амин - этих имен боятся из-за той власти, которую они имели над другими. Ни один человек в одиночку не сравнится с капитаном Эдвардом Тичем - Чёрной бородой - из-за личной опасности. Чёрная борода, почти семифутовая гора человека с бочкообразной грудью, была известна неистовым бешеным духом в битве, который поджигал свои волосы для чисто психологического воздействия на своих противников.

Тич не мог делать ничего мало, включая смерть. Ходили слухи, что когда он был обезглавлен в своем последнем бою на корабле, его обезглавленное тело трижды проплыло вокруг корабля в поисках его головы. Слишком злой, чтобы умереть, он по-своему отпугнул жнеца - и по сей день он все еще управляет судном по другую

сторону Савана, огненным призраком побережья Каролины, который стал на каждый дюйм увеличивал его легенду.

Стид Боннет

Странный случай пирата, широко распространено мнение, что Стида Боннета подкаблучили дома, и он убежал от своей назойливой жены ради пиратской жизни в открытом море. Вместо того, чтобы украсть корабль, богатый владелец плантации на Барбадосе купил 10-пушечный шлюп Месть, набрал команду и уехал.

После активного (и по большей части проигрышного) соперничества с самим Черной бородой Боннет был пойман и судим в Чарльстоне, Южная Каролина. Ему удалось подкупить охранников и сбежать, хотя вскоре его поймали. Однако его побег не был напрасным. Некоторое время назад на Барбадосе Боннет привлек внимание знатной женщины Ласомбра, которая, наконец, открылась Боннет и заверила его, что он все же выжил. Записи гласят, что Боннет был повешен в ноябре 1718 года, однако теперь он управляет очень современным шлюпом на службе своего клана. Он понятия не имеет, что его давний соперник упорствует в призрачной манере. Каким бы холодным и жестоким он ни стал за эти годы, если бы ему сказали правду, он, вероятно, провел бы долгие ночи, ломая голову над тем, как отомстить призраку.

Рэкхэм, Бонни и Рид

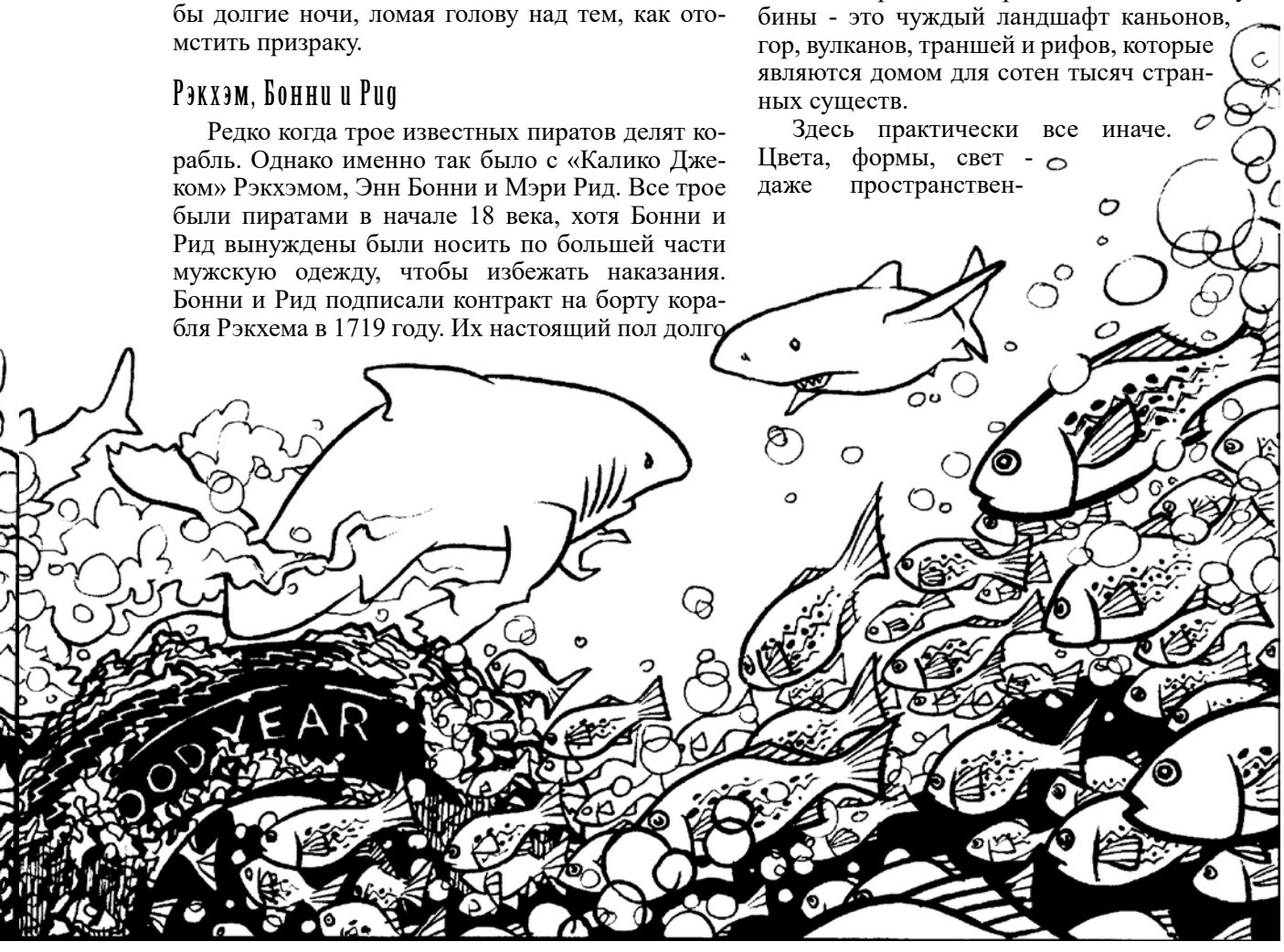
Редко когда трое известных пиратов делят корабль. Однако именно так было с «Калико Джеком» Рэкхэмом, Энн Бонни и Мэри Рид. Все трое были пиратами в начале 18 века, хотя Бонни и Рид вынуждены были носить по большей части мужскую одежду, чтобы избежать наказания. Бонни и Рид подписали контракт на борту корабля Рэкхема в 1719 году. Их настоящий пол долго не держался в секрете от команды, но немногие из их товарищей по плаванию осмелились бы тронуть их. Они были столь же свирепы, как и любой человек на борту, и, по их собственным словам, свирепее самого Рэкхема.

Когда все трое были схвачены в 1720 году, Рэкхема отправили на виселицу - и он вывалился с другой стороны Савана. Рид и Бонни «умоляли» дать им сбежать - обе были беременны, и закон запрещал их вешать, пока они не родили. Никакие записи не подтверждают окончательную судьбу двух женщин, хотя может показаться, что Мэри Рид, по крайней мере, сама прошла через Саван после смерти от лихорадки в тюрьме. Она и Рэкхем, по-видимому, пережили столетия существования как призраки и присоединились к команде Отступников Чёрной Бороды. Само собой разумеется, что Иерархия не была удивлена такому повороту.

Подводный мир

Нигде разделение между известным и неизвестным не является столь отчетливым, как на поверхности моря. В то время как волны являются домом для бесчисленных океанских лайнеров, нефтяных вышек, самолетов, консервных заводов и других человеческих судов, сам океан никоим образом не принадлежит человеку. Глубины - это чуждый ландшафт каньонов, гор, вулканов, траншей и рифов, которые являются домом для сотен тысяч странных существ.

Здесь практически все иначе. Цвета, формы, свет - даже пространствен-



Зараженные воды

Хотя загрязненные морские экосистемы за пределами городов непригодны для жизни большинству пелагических жителей, определенно есть вещи, которые могут существовать и существуют там.

Среди разбросанных обломков автомобильных аварий, гниющих матрасов, тележек для покупок и разваливающихся карнавальных аттракционов, выстилающих пол забитых грязью вод реки Гудзон недалеко от Нью-Йорка, находится колония Чулорвиа. В отвратительной грязи Бостонской гавани обитает разумный улей мурдуача, и ходят слухи о логове адаптивных Носферату в лондонской Темзе. Эти смертоносные экосистемы чрезвычайно ценны для тех, кто может выжить в них, чаще всего для призраков, вампиров, мурдуача, Чулорвиа или других фомори. Эта ценность проистекает из почти полной недоступности этих логовищ для дышащих воздухом - и их близости к невольным жертвам.

ные отношения в этой подводной реальности совершенно другие. Все происходит во всех трех измерениях, и все связано в борьбе за выживание.

Берег - это место, где встречаются вода и суша, и поэтому здесь обитают бесчисленные ракообразные и маленькие рыбы. Количество жизни даже в небольшом водоеме ошеломляет: раки-отшельники, морские звезды, моллюски, мидии, бычки, черви и тысячи других существ борются за выживание. Этот микрокосм океана - одно из лучших исследований, которые можно получить, поскольку закон ничем не отличается от того, что он находится в шести милях вниз. Ешьте или будьте съедены. Убить или быть убитым. Берег часто является частью океана, наиболее подверженной вторжению человека - в наши дни трудно найти девственные пляжи, особенно в Соединенных Штатах. Волны и солнце - это большой бизнес, и в нескольких городах действует двух- или трехмесячный деловой сезон, в течение которого все сообщество ведет хорошие дела и спокойно использует прибыль, чтобы убрать ресурсы и припасы до прихода долгой холодной зимы. Но зимой берег не перестает существовать, а воды в холода не менее населены. Они просто тише. Конечно, есть элементы, которые ценят этот мир и покой, чтобы незамеченными выйти из своих водяных домов и снова жить среди масс. Такой несезонный посетитель угрожал не одному маленькому прибрежному городку.

Вдали от берега находятся рифы, огромные скальные гребни, которые создают опасные отмели для лодок, и настоящие шведские столы морской жизни. Обычно созданные скелетами миллиардов крошечных коралловых полипов, рифы создают идеальную среду для жизни и размножения сотен видов. Однако полипам нужна поверхность для прикрепления, что приводит к созданию искусственных рифов. Есть ряд рифов, построенных из мусора, который в противном случае пошел бы в отходы: старые шины, разбитые автомобили, брошенные корабли. Оказавшись на месте, риф может экспоненциально увеличивать водную популяцию района. Рокеа обычно патрулируют рифы и часто живут там.

Дальше находится континентальный шельф, более глубокая часть воды, где на самом деле начинается пелагическое общество. Континентальный шельф - это место, где настоящие континенты переходят в океан. Здесь начинают действовать акулы, киты, угри и множество других существ. Дельфины и киты часто встречаются чаще и дальше. Зона солнечного света, где сосредоточена большая часть океанической жизни, простирается примерно до шестисот футов вниз.

Открытое море - это место, где континентальный шельф впадает в реальный морской бассейн. Здесь глубины могут легко превышать пять миль. Однако средняя глубина составляет около четырех километров. Здесь существует новый пелагический уровень, который часто называют, хотите верьте, хотите нет, Сумеречной зоной. Это название фактически относится к уровню освещенности, вызванному приглушенным солнечным светом наверху. Именно здесь существует общество мер, мерфолки, строящие коралловые города, в то время как изогнутые ульи мурдуача заполняют старые обломки затонувших человеческих построек. Меров можно найти только в пределах ста миль от любого континента при самых необычных обстоятельствах.

За тусклой водой Сумеречной зоны находится темная, неприступная вода зоны бездны. Здесь, ниже 3000 футов, давление легко взорвало бы незащищенного человека, и никто, кроме сильнейшего Роркуала, не выдержал бы глубины. Вода часто замерзает, за исключением горячих вулканических областей. Жизнь здесь редко превышает несколько дюймов в длину, часто это отвратительные биолюминесцентные чудовища с острыми зубами и выпученными глазами, которые посрамляют даже самых жестоких наземных монстров. Здесь подводное море сливается с глубоким океаном, и часто «внутри» этих ледяных глубин уступает место «внешнему» Умбры. Самая глубокая часть океана - Марианская впадина в Тихом океане: она находится на высоте более семи миль вниз. Те немногие Покорители бездн, которые выдержали этот запретный мир, согласны с тем, что это безлюдная пустошь, хотя некоторые немногие разглагольствуют о огромных и чудесных заброшенных городах перед посещением DIMH.

Самое страшное место на Земле

Одно из самых неприступных мест на планете - затонувшее судно. Мрачное напоминание о хрупкости нашего состояния, обломки - свидетельство силы природы, поскольку она быстро требует все, что может упасть обратно в ее колыбель. Затонувшим кораблем может быть любое сооружение - лодка, самолет, подводная лодка,

здание - все, что было создано руками человека, что сейчас лежит на дне моря. Покрытый коркой ракушек, забитый водорослями и дом для добычи, хищников и других, более зловещих вещей, каждое затонувшее судно имеет свою историю, и это почти всегда чревато трагедией и смертью. Каждая лодка, наполненная разлагающимися пассажирами, однажды направлявшаяся в лучшее место, каждый ржавый боец с иссохшими останками некогда молодого патриота, все еще держащего рычаги управления, каждый ржавый троллейбус и смятая подводная лодка говорят одни и те же слова живым:

«*Где-то по ходу дела что-то пошло не так*».

Коралловые города

Довольные тем, что позволяют своим собратьям Талленам жить в «грязных отходах» заброшенных громад, мерфолки гордятся своими собственными био-архитектурными чудесами - коралловыми городами. Несмотря на то, что огромные коралловые сооружения водных Китэйнов почти не похожи на наши версии городов, они тем не менее прекрасны: раскидистые, красочные биолюминесцентные паутины анемонов, моллюсков и, конечно же, кораллов. Города обеспечивают убежище от более суровых температур снаружи и полностью питаются, обогреваются и управляются живыми существами внутри.

Опытный биоархитектор-мерфолк может вырастить новое крыло за несколько недель. Он достигает этого, создавая каркасы из кости или хряща, а затем используя определенную химическую смесь, чтобы привлечь коралловые полипы к каркасу. Вскоре полипы укрепят каркас и станут пригодной для жизни структурой для мерфолков внутри.

Моря тьмы

Обитатели Мира Тьмы - тихие, замкнутые люди, которые слишком часто почти ничего не знают о тех, кто живет в их мире. Вампирам не стоит беспокоиться, узнав о Вирме - магам есть о чем беспокоиться, и вовсе не о Спектрах. Это хрупкое равновесие рушится, когда внешний фактор становится совершенно неизвестным. По этой причине большинство этих существ стараются избегать моря - риск оказаться на берегу достаточно велик, и что-то совершенно инородное не окажется у вас в горле.

Вампиры

Камарилья, больше озабоченная проблемами, угрожающими ее собственному владению, чем исследованием странных (и потенциально очень опасных) новых сфер, держится подальше от океанов. Лишь крошечная часть его членов предпринимала попытки вырезать немного территории в море, и обычно они принадлежат к одному из трех кланов. Анималистичные гангрелы видели, как некоторые из них отступили в океан, спасаясь от Джихада, из-за личных желаний или из-за чистого животного безумия. Естественно, это вампиры, лучше всего приспособленные к подводной жизни, и практически каждый Моряк (так называются вампиры глубин) когда-то был гангрелом. Носферату, хотя и не так легко приспосабливаются, иногда содержат часть или, реже, все

Образцы затонувших кораблей

Старый Кейп-Мэй, штат Нью-Джерси

Земля, кто твой меняет план?
Где лес шумел – морская бездна,
Где блещут улицы помпезно,
Стихал Центральный океан.

- Теннисон, «In Memoriam»

На самой южной оконечности Нью-Джерси находится Кейп-Мэй, старейший морской курорт в Соединенных Штатах. Несмотря на то, что в нем есть преданные туристы, которые жаждут богатой викторианской истории города, большая часть города была захвачена эрозией и внезапными наводнениями, которые теперь существуют в серо-голубых водах Атлантического океана. Красивые дома с пряничной отделкой, вековые церкви и даже целая система тележек теперь стоят на месте среди ракушек и тонких морских водорослей. Красота этого места была настолько велика, что группа странствующих мерфолков чуть не разбила себе сердца, увидев его таким заброшенным. Теперь они живут в ветхих домах и зданиях, несмотря на увещевания других себе подобных. Их критики утверждают, что жилище затонувших кораблей было владением мурдуачей и не подходило для настоящих мерфолков. Игривые туземцы возражают, что слова «мерфолк» и «настоящий» не принадлежат одному предложению.

Берта Кэй

- Как предсказывали Древние, сражения будут вестись в воздухе воинами, которые едут на ветру.

- Перевод китайской надписи на памятнике в Чаньюне, Китай, Летающему тигру.

Берта Кэй - бомбардировщик B-25 Mitchell, который упал в Южном Тихом океане во время Второй мировой войны после успешной бомбардировки Японии. Казалось бы, дома улетели из Японии, и экипаж был вынужден сидеть и в тихом ужасе ждать собственной смерти после того, как выстрел из скрытого облаками Зеро сорвал оба крыла с самолета. Он рухнул в океан, но все же ему потребовалось тридцать секунд перед ударом. Эта вечность глубоко резонировала с мужчинами на борту, каждый из которых до сих пор заботится о ней - о своих оковах - каждый день.

свои логовища в заполненных водой канализационных трубах. Другие сородичи находят эти затопленные лабиринты практически невозможными для навигации и (в зависимости от того, насколько глубоко проложила туннель канализационная крыса) часто страдают от «пота из глубины» (см. Приложение) под своими родными городами. Предприимчивый носферату может также создать эквивалент подводного нерестилища, где из рыб, ракообразных и даже акул можно превратить в ужасных монстров и обучить их охране, однажды посадив их на диету из испорченных витэ носферату. И дополнительный бонус в том, что их жертвы кажутся совершенно сумасшедшими: действительно ли принц Канзас-Сити поверит, что примогена тореадора сожрали пираньи?

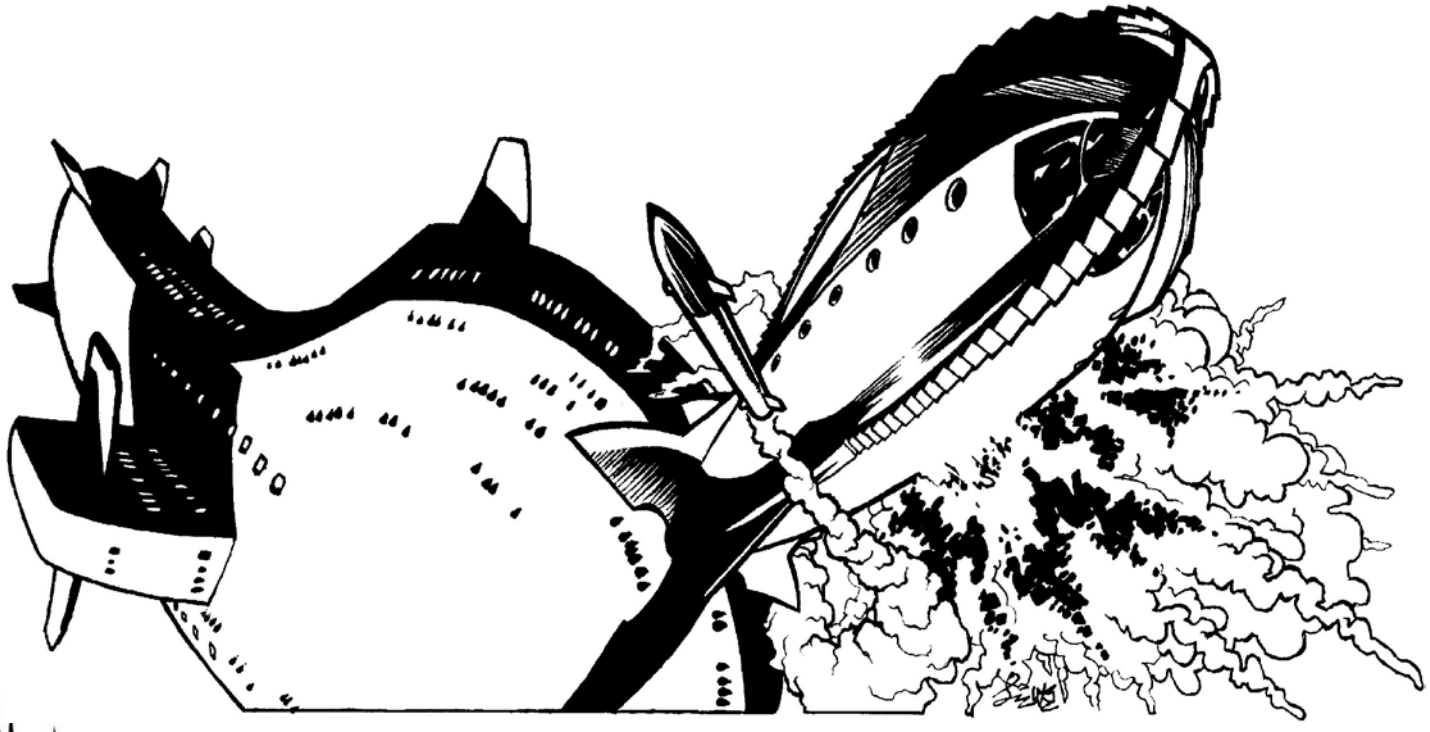
Последнее и самое зловещее присутствие Камарильи под водой - не более чем слухи. Тем не менее, некоторые считают не слишком надуманным полагать, что целая часовня Тремер может быть затоплена в Атлантике, поддерживая свое убежище с помощью Тауматургии и испытывая весь потенциал Мощи Нептуна.

Однако Шабаш сильно подозревает существование одного или даже нескольких Допотопных, отдыхающих под волнами. В конце концов, где лучше спрятаться? Недавно было отправлено несколько мексиканских стай, на борту которых хранятся тома слухов и оккультных знаний, чтобы проследить за подсказками и посмотреть, что будет дальше. Эти стаи Вампирос-де-ла-Мар, поддерживающие лодки как общественные убежища, распространились до Тихоокеанского побережья и гавани Нью-Йорка. Они практикуют новую причудливую Auctoritas Ritae, разработанную в Канаде, где вместо того, чтобы хоронить новичка, они приковывают ее к гирю и опускают на дно.

Однако самая тревожная тенденция - это безумцы. Несколько вампиров, чья Человечность или Путь превратились в ничто, вместо того, чтобы беспорядочно бегать от жертвы к жертве, начинают долгий, медленный устойчивый марш к волнам и не останавливаются, пока не исчезнут под лунными приливами. Никто не говорит, куда они идут и почему. После исчезновения под волнами ничего не найдено. Хотя это не достаточно часто, чтобы быть истинной тенденцией, это тревожное повторение с, как выразился один наблюдатель, «возможными… последствиями».

Оборотни

Океан создает странных друзей среди Гару. Хотя некоторые из более возвышенных племен не хотят этого признавать, величайшие «морские волки», живущие сегодня, - это, как часто бывало, Костегрызы. Костегрызы по-прежнему могут похвастаться большим количеством моряков и докеров среди их родичей и самих себя, а их связи с Крысой делают их естественными в море. Как ни странно, это означает, что Костегрызы на самом деле обладают определенной властью на море, и иногда даже альфы Теневых владык и Серебряных клыков обнаруживают, что поднимают парус и связывают такелаж под руководством товарища по стае из Костегрызов. Только Стеклоходы так же знакомы с современными военно-морскими кораблями, как племя, и даже они, как правило, имеют довольно слабый практический опыт - поэтому для управления небольшим судном обычно Костегрыз подходит для этой работы Гару. Как ни странно, это вселяет в Костегрызов своего рода доверие среди Потомков Фенрира, которые признают общее морское наследие.



Несколько разрозненных септов, осознавая необходимость подавить свою гордость и ища союзников среди других племен перевертышей, попытались установить контакт с акулами-оборотнями. Пока они дали неоднозначные результаты: хотя Рокеа вообще очень мало знают о войне Гнева, развязанной между оборотнями, акулы-оборотни в лучшем случае отчуждены (а в худшем - яростно враждебны). Рокеа поддерживали равновесие в океанах в течение тысяч, а возможно, и миллионов лет, и не считают других оборотней (или других сверхъестественных существ) способными улучшить их усилия. С их точки зрения, сухопутные жители - это нарушители границ океана, кого бы они ни называли, кого бы они ни представляли.

Маги

Хотя магия всегда была благом на море, маги обычно держались над волнами и оставляли подводные царства в покое. В XIX веке количество подводных экспедиций возросло, и их совершали не только Покорители Бездны. Сегодня распространение достижений в области путешествий побуждает все больше и больше волевых работников искать уединения в океане. По крайней мере, две традиции могут похвастаться плавающими часовнями, лодками, которые служат Царствами Горизонта, и Узлами для магов внутри.

Корабль Verditius из Ордена Гермеса все еще плывет по сей день. Хотя высококлассная яхта теперь была бы неузнаваема для кораблестроителей 13-го века, Verditius по-прежнему остается мощной часовней, ставшей еще более универсальной благодаря своей очевидной мобильности. Точно так же Призрак Ахава плывет по волнам Сынов Эфира, которые ценят роскошь и исследовательские возможности, которые предоставляет часовня.

Однако это ни в коем случае не единственные водные маги. Небольшая фракция Культа экстаза намеревалась испытать ощущение (или его отсутствие) путешествия как в арктических, так и в тропических водах, в то время как группа окинавских Акаши пытается интерпретировать волны в их особую форму До. Конечно, никто из них не так хорошо разбирается в морской магии, как полинезийцы Копа Лои, поддерживающие связи с менехуне и духами глубин.

Технократия продолжает финансировать Проект: Глубоководье, в то время как высокотехнологичные подводные лодки EFD можно найти практически везде, где собирают образцы и охотятся за наутилусовскими созданиями эфиритов. Предтечи и Синдикат застряли бы без связи Майами, торгового пути между Южной Америкой и Флоридой, который снабжает большинство населения Америки творениями Фармакопей. Итерация X экспериментирует с боевым судном на подводных крыльях в Флорида-Кис, и концепция плавучего храма обращается к Новому мировому порядку, который будет пользоваться станцией влияния в международных водах. Последнее все еще обсуждается конвенцией, хотя общее мнение кажется благоприятным.

Наконец, нефанди известны своей адаптацией к океанским глубинам. «Драхус Вачор» Галария - лишь один пример того, с какой готовностью нефанди принимают холодные глубины Умбрального океана как атмосферное отражение их философии. Для многих Падших морские глубины служат напоминанием о том, каким будет мир, когда они принудят его к Вознесению.

Призраки

Земли теней в море унылы и мрачны: всегда движутся, но никогда не достаточно быстро, всегда серые, но никогда не бросаются в шторм. Стены между Землями теней и Бурей здесь тонкие, как бумага, и легко перейти от одного к другому, даже не подозревая об этом. Аналогичным образом, Саван здесь ниже, и распространение легенд о кораблях-призраках не случайно.

В море, вдали от портов Иерархии, соблюдение Dictum Mortuum значительно слабее. Корабли-призраки - это самая доступная техника в Землях теней, хотя самые большие, такие как «Лузитания», часто переоборудованы в линкоры Иерархии. Флот Иерархии, несомненно, самый сильный из всех Темных Королевств, и другие знают это. Как ни странно, местные анакреоны часто незаметно нанимают навигаторов и рулевых из числа Les Invisibles - что конкретно эти карибские призраки делают для Иерархии, остается загадкой. Все Темные Королевства обладают кораблями-призраками, а Темное Королевство Нефрита и Темное Королевство Слоновой Кости могут похвастаться превосходными армадами. Поступали также странные сообщения о каком-то большом корабле, созданном призраками Свара в Индийском океане.

Еретики и отступники также наслаждаются свободой, которую приносят океаны. Хотя некоторые из менее желанных элементов среди обеих групп становятся работорговцами, в основе деятельности отступников в воде на самом деле лежит пиратство. Иерархи не могут угнаться за всеми ренегатами в воде. Центром этой деятельности является давно не существующий город Порт-Ройял на Ямайке. Здесь призрачные пираты переживают дни рома и грабежа в стиле Землей теней.

Подменыши

Что касается китэйнов, то море всегда было владением мер. Конечно, были китэйнские мореплаватели, в частности эшу, но по большей части китэйны оставили океаны своим водным собратьям. Со временем эти две группы разошлись, и теперь большинство молодых китэйнов не знают о существовании мерфолков, но очень немногие удивляются этой идее - в конце концов, в этом есть смысл. Пытаться убедить синекожего мон-

стра силой гиганта в том, что русалок не существует, теоретически так же сложно, как убедить нормального человека в том, что они существуют.

Тем не менее, меры попали в беду. Ни одна группа так остро не чувствует опасность от Проекта Глубоководья, как они. Недавно погибло почти две трети их числа. Меры в отчаянии идут к берегу за помощью. Однако у наземных китэйнов, безусловно, есть свои проблемы, и чаще всего, когда странные феи входят во двор аристократаа и требуют военную помощь от всех внутри, они смеются за пределами здания. Но отсутствие смирения и благосклонности мерфолков не исключает представленной невероятной опасности. Эти подменыши умирают в огромных количествах.

Вернувшись на сушу, некоторые слуаги заявляют, что могут жить под водой в течение долгих периодов времени, и не один нокер сколотил странное приспособление в стиле Жюля-Верна, которое чаще всего остается в углу, потому что мало китэйнов достаточно храбрых, чтобы вывести его в море, включая самого нокера, который его построил. Редкие подменыши, которые действительно отправляются в эти путешествия, почти всегда эшу - в их жилах течет соленая вода, и они все еще помнят дни славы у берегов Барбэри. Однако самые «водные» наземные феи - это редкие пуки, одаренные сродством с рыбой, чайкой или даже дельфином. Меры презирают этих «ложных апсар» за их беззаботность, но пука игнорируют это как простую зависть.

Пентекс

Коррумпированные капитаны промышленности в залах власти Пентекса слишком хорошо

Подводный триат

Предполагаемые правители и создатели морей, как темных, так и физических, представляют собой инопланетную троицу божеств-фигур, которых некоторые оккультные ученые называют «подводным Триатом». Точная природа этих трех легендарных сущностей остается на усмотрение Рассказчика. «Правильный» ответ, вероятно, будет зависеть от того, является ли данная игра по Оборотням, Перевертышам или Магам (как известно, нежить не настроена на вещи из мира духов и Грез). Таким образом, рассмотрите только следующую информационную легенду. Более точное определение, вероятно, подорвало бы космологию той или иной игры, а это неинтересно.

• **Прародитель рыб:** Меры знают эту древнюю фигуру как мужчину «Отцом рыб», Ватеа. Рокеа называют Инкарну как женщину, Кун, «Матерью рыб». Это только два лика сущности, эта легендарная фигура якобы способна быстро изменить свой разум, форму, пол и местоположение. Прародителя рыб, как гласят сказки, постоянно сопровождают миллионы его детей. Его обычно изображают как огромную рыбу, которая сочетает в себе аспекты многих своих детей (чешуя иглобрюха, плавники крылатки, хвост угря, зубы акулы и т. д.). Некоторые меры утверждают, что у Ватеа есть человеческие ноги и это идея, которая беспокоит всех мер - такая вещь будет означать определенное отчуждение между ними и их духовным отцом. Рокеа не утверждает ничего подобного: Кун - просто воплощение и мать всех костистых рыб, и не имеет ничего общего с существами Подводного моря.

• **Тварь с щупальцами:** Кирл для Рокеа и Дагон для меров, Тварь с щупальцами - существо из кошмаров. Рокеа видят в ней мать всех бесхребетных, мягких обитателей океана, родителя медуз, осьминогов и кальмаров. Галлиарды Гару вспоминают имя Кракена и бормочут, что существо с щупальцами - подводная голова Гидры. Легенды мер (а также несколько человеческих оккультных текстов) изображают это ужасное существо как ужасное существо времен рассвета мира, что поджидает время, чтобы вернуться на сушу, где ему поклонялись как богу. Во всех случаях Кракен рассматривается как порочное и недоброжелательное существо, существо более обширное, чем какой-либо остров, и невероятно старое. Известно, что оно ведет яростное соперничество со своим «братом», Прародителем рыб, и их борьба окрашивает легенды как среди меров, так и среди Рокеа.

• **Укрытый раковиной:** самый загадочный и замкнутый из подводного Триата, Укрытый раковиной играет довольно загадочную и второстепенную роль под водой. Рокеа знают ее как К`ет, прародительницу всех ракообразных. Относительно равнодушный к соперничеству своих братьев и сестер, Укрытый раковиной довольствуется тем, что демонстрирует свое присутствие в мелочах - совершенство одной жемчужины, математическая точность раковины улитки и даже красочная симметрия, касающаяся миллионов детей Рыбоносца. все признаки ее присутствия. Гару, которые любят интерпретировать вещи по-новому, чтобы они соответствовали их собственным методам, считают Укрытого раковиной одним из многих аспектов Вивер. Возможно, они правы: у подводных духов Вивер, известных как скаттлеры, есть привычка оставлять в покое различных духов-крабов и им подобных, когда они выполняют свои задачи. Профессиональная вежливость? Неверная идентификация? Кто знает.

знают ресурсную ценность морей. По мере того как их владения увеличиваются во всех направлениях, океаны чернеют от грязи. Пентекс - движущая сила порчии, стоящая за зловещим проектом Глубоководье, хотя это далеко не единственное их водное предприятие.

Мистер Клиг, зловещий фомор, нанявший компанию в начале 20-х годов, не постарел с тех пор, как его заявление было принято. Теперь он является координатором проекта Пентекса по всем океанским исследованиям, отвечая непосредственно на доску. Клиг на самом деле Чулорвиа, возможно, самый могущественный (и обладающий самосознанием) Воплощенный живой сегодня, и Кирл знает только то, на что он способен. Когда дело доходит до найма других Чулорвиа на влиятельные должности в Пентекс, Клиг в некоторой степени кумовит. Обычно союзникам Петирано требуется время, чтобы полностью подготовиться к своим позициям, но Клиг считает, что результаты того стоят.

Рыболовная компания Халлахан поставляет на несколько консервных заводов США тунца, пойманного ценой жизни сотен дельфинов в год. Азиатский партнер Халлахана, Ичубаши, является одной из крупнейших китобойных фирм в Японии. Пентекс тратит довольно много денег на продолжение китобойного промысла и массового рыболовства, особенно в районах, где может быть поймано больше дельфинов и морских свиней. Мистер Клиг, очевидно, хорошо знаком с силой Роркуалов и хочет узнать, как с ними справиться. Он убьет столько, сколько потребуется, чтобы узнать их секреты. В конце концов, каждый мертвый Роркуал - это еще один гвоздь в гроб Гайи.

Охотники

Различные смертные фракции Мира тьмы по большей части совершенно не знают (или сознательно не знают), что за ужасы находятся за пределами берега. Инквизиция, правительство Соединенных Штатов и Арканум не имеют убедительных доказательств наличия каких-либо подводных сверхъестественных угроз, хотя Отдел по особым делам ФБР расследует существование какой-то «акульей твари», охотящейся у гавайских берегов Оаху. Точно так же в бостонском капитуле Арканума есть ящик для яиц мурдуача, маринованных в формальдегиде, помеченный и тихо покоящийся на полке за несколькими гораздо менее важными предметами. Несколько Бенанданти ушли в море с призрачной помощью, но малое число оказались в водах Землей теней.

С другой стороны, азиатская группа охотников, известная как Ударная Опергруппа Ноль, узнала о существовании проекта Глубоководье во время расследования не имеющего отношения к делу дела с участием группы тайских незуми. Ударная опергруппа в настоящее время бродит по Гуаму, чтобы узнать больше об этом явлении.

Глубоководная Умбра

Сегодня ночью, я иду вниз, чтобы увидеть,
Какой будет моя наблюдательница.
Сегодня ночью я иду вниз, чтобы увидеть.
Сегодня ночью я истекаю

- Course of Empire, «Персидская песня»

Океаническая Умбра - это причудливый калейдоскопический опыт, который может быть одновременно красивым и устрашающим. Водные духи окружают посетителей своих владений - некоторые спокойны, некоторые взволнованы и злы, но все они объединены в огромную колонию под названием Море. Духи-рыбы, называемые «апсарами», плавают в разные стороны и могут очень дезориентировать зрителей. По мере того, как человек движется все ниже и ниже, света становится все меньше и меньше, но, в отличие от физического мира, кажется, что все меньше и меньше давления оказывается на тело по мере того, как человек идет глубже, пока вся реальность не станет тонкой и тонкой. Многие путешественники в Умбре предположили, что это происходит потому, что Умбра - это петля, и если углубиться достаточно глубоко, то именно там они и окажутся - глубокая Умбра.

Среднее значение Барьера в море - 5, а в некоторых местах оно может резко упасть. Гроты обычно имеют рейтинг Барьера 2 или даже 1, а Умбра и физическое царство в таких местах практически неотличимы. Здесь подцарства Умбры имеют тенденцию сливаться, что приводит к некоторым впечатляющим эффектам. Нередко можно увидеть плывущего плезиозавра, морского змея или даже кибернетический скафандр. Иногда известно, что расстояние здесь колеблется, особенно по мере того, как человек уходит глубже. К сожалению, океан в Пенумбре столь же негостеприимен для дышащих воздухом, как и его физический аналог. У посетителей все еще должны быть средства для дыхания под водой. Однако продолжительность таких вещей увеличивается почти до бесконечности: в специальном баллоне с аквалангом не кончится воздух с другой стороны Барьера. Он был предназначен для того, чтобы дать пользователю возможность дышать, а в Умбре цель - это все.

Апсары

Апсары - причудливые духи, управляющие морскими существами. Духи обычных существ могут показаться совершенно чуждыми с антропоморфной точки зрения, но Апсары еще более странны. Апсары обычно делятся на два лагеря: костлявые и бескостные. Апсары разновидности с костями символизируют акул, рыб, морских черепах, морских свиней и угрей. С другой стороны, апсары без костей представлены такими существами, как омары, кольчатые червяки, крабы, медузы, моллюски и голожаберники. Костяные апсары имеют тенденцию вступать в союз с Рыбоносцем. Те, что без костей, ассоциируются с Существом с щупальцем или Покрытым раковиной, в зависимости от того, что ближе к их природе.



Что касается духов, они кажутся не более чем рядовыми в духовной экологии, но когда это необходимо, они действуют со странным единством, которое сбивает с толку сторонних наблюдателей.

Земли теней

За днями дни, за днями дни
Мы ждем, корабль наш спит,
Как в нарисованной воде,
Рисованный стоит.
Вода, вода, одна вода.
Но чан лежит вверх дном;
Вода, вода, одна вода,
Мы ничего не пьем.

— Сэмюэл Тейлор Кольридж, «Поэма о старом моряке», перевод Н.Гумилева

Из-за необычно твердой природы воды для призраков океан на самом деле не более чем пустыня для призрака, потерявшегося в море. Холодные, одинокие, споткнувшиеся о волны под ногами и подверженные постоянным мучениям своей Тени, чаще всего заблудшие находят дорогу домой только как двойники. Ходить по воде непросто - высока вероятность того, что вас захлопнёт между волнами, а пятнистая, постоянно меняющаяся поверхность - это мая неровная местность. Водоворот может быть особенно разрушительным на море.

Иногда море может выступать в качестве окна между Землями теней и Бурей. Призраки могут оказаться гораздо ближе к Лабиринту, чем они действительно хотят быть, злоупотребляя своей способностью ходить по воде. Дальше вода несколько более плотная, и хотя призрак фактически не тонет на более мелководье, он более естественен вокруг пирсов и гаваней.

В шумных портах Иерархии занято множество призраков, как надзирателей, так и рабов. В этих портах захода постоянно ведется погрузка и разгрузка ценных грузов по пути в Стигию или из нее. Порты в прибрежном некрополе часто удобно расположены рядом с кузницами, что обеспечивает удобство транспортировки товаров.

В Землей теней моря тусклые, серые и непрозрачные, будто на-

меренно что-то скрывают. Время от времени что-то пузырится из воды, чтобы сеять хаос - Нихилы, полные бормочущих Призраков, истребленные тенями корабли-призраки с испорченными Забвением экипажами и, конечно же, верховный король засранцев, сам Горул. Хотя с момента его исчезновения с Хароном не было никаких явных наблюдений за чудовищем, тревожно увеличилось количество сообщений об огромных черных фигурах, извивающихся в воде, длинных черных хвостах, рассекающих волны, и таинственном исчезновении всех конвоев Иерархии.

Проект Глубоководье

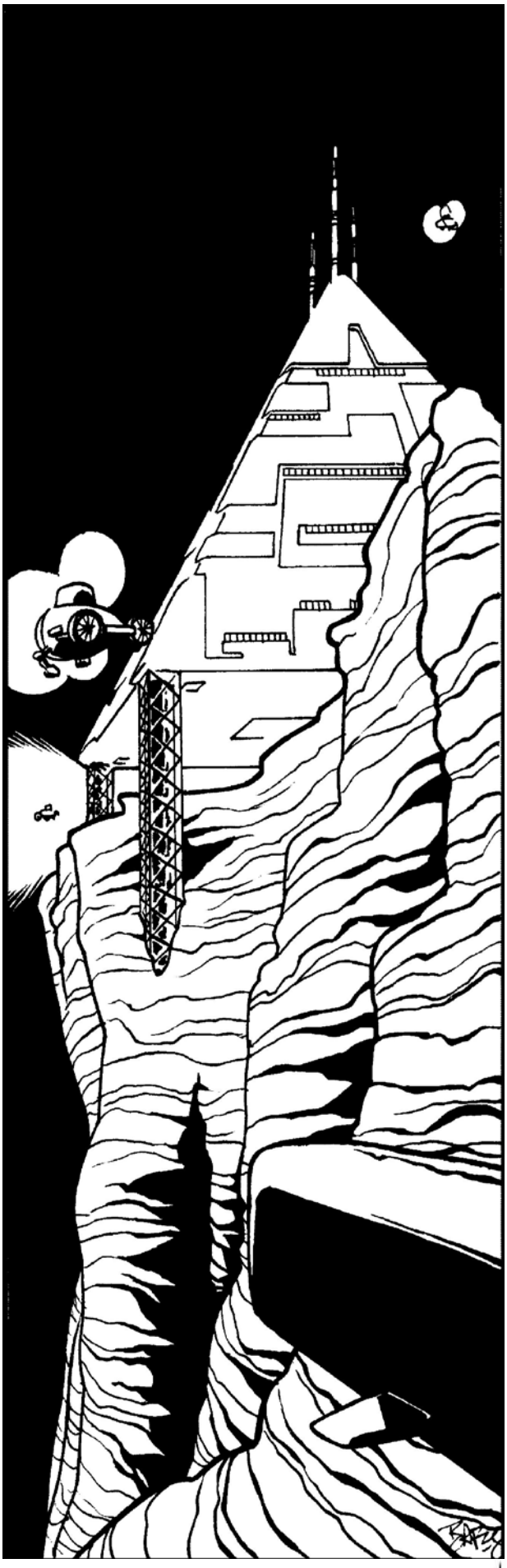
Тайлез и Дюма расспрашивали меня по каждой детали. Мы упивались планами с аквалангом. Тайлиез нарисовал схему карандашом и объявил, что каждый кубический метр, который мы раскроем в океане, откроет человечеству 300 000 кубических километров жизненного пространства.

— Жак-ив Кусто, Menfish

История

В 1910 году небольшой, но громкий резерв Покорителей бездны, которые впоследствии стали известны как Подразделение Пограничной Земли (EFD), показало, что они заинтересованы в попытке создать колонию под водой. Схемы их проектов были в полном порядке, и к концу пятидесятых годов проект был бы открыт для колонистов. Несмотря на очевидную жизнеспособность программы, у Нового мирового порядка были другие идеи. При поддержке Синдиката они почти сразу же закрыли проект, потребовав от Покорителей Бездны начать исследование космоса до конца века. Судя по всему, Глубоководье затонуло - и было бы тоже самое, если бы не произошло серьезного случая в пользу колонии.

В середине 20-х годов молодая компания Премиум Ойл наняла эксперта по бурению по имени мистер Клиг. Было отмечено, что мистер Клиг имеет странное сходство с сыном основателя компании Джереми Лассатера Джейкобом, несмотря на то, что тот погиб в катастрофе несколько лет назад. Клиг принес слегка заболоченную копию (никто не был уверен, где он ее взял) планов Покорителей Бездны прямо Совету директоров, который увидел большой потенциал в идее подводной колонии, перекачивающей миллионы галлонов нефти обратно на поверхность моря. Премиум Ойл послали группу представителей к определенным… своим контактам среди Покорителей Бездны, и после нескольких мартини-ланчей была заключена сделка. В обмен на заявку на добычу полезных ископаемых Премиум с радостью предоставит EFD необходимое финансирование для начала проекта Глубоководье. Вскоре после этого Премиум Ойл стали корпорацией Пентекс. Место было определено в центре Тихого океана, недалеко от края мощной Марианской впадины, примерно в полумиле ниже. Хотя первоначальное строительство началось только в конце 30-х годов и несмотря на очевидные задержки, вызванные



Второй мировой войной, Глубоководье набрала значительный импульс в 50-х годах. Примерно в это же время EFD также впервые начали замечать сопротивление - нападения извне.

Техников находили с проколотыми и порезанными костюмами, как будто пронзенными каким-то древковым оружием. Других обнаружили изувеченными и зараженными, раздутыми трупами, внутри которых находили всевозможные подводные кормушки для падальщиков. Последней каплей стал случай, когда от всей команды техников остались только руки, грубо отрубленных по запястье, словно отгрызенных, все еще цепляющиеся за прокладываемый ими кабель. Группы подводных строителей невозможно было принудить кроме как под дулом пистолета вернуться на место без какой-либо защиты от акул и всего остального, что держит зуб на них.

И снова мистер Клиг, ныне руководитель проекта, как решил эту проблему. Его контакты в проекте Илиада смогли предоставить новую бригаду рабочих - «Генетически улучшенные силы подводных операций (ГЕНЕС/ГУСПО)». Эти меры безопасности, теперь известные в EFD как «акулы», по крайней мере, замедлили атаку местных жителей. В некотором роде.

В начале 70-х проект Глубоководье официально открыл свои двери для выбора руководителей и исследователей из числа работников Пентекса, а также Покорителей бездны, Предтеч и техников из Итерации X. Хотя технически это открыто для всех членов Технократии, ясно, что члены Синдиката и Агенты Нового мирового порядка никогда не были и не приветствуются здесь сегодня.

Последняя неудача Глубоководья была в начале 80-х. Несколько исследователей и технических специалистов начали жаловаться на различные симптомы, включая головокружение, усталость, тошноту и необычные кожные заболевания. Совет проекта хотел временно закрыть операцию, но г-н Клиг настаивал, что болезнь была просто вызвана давлением, и предлагал быстрее вывести ученых и техников на поверхность, чтобы предотвратить симптомы. Хотя небольшой корпус Покорителей Бездны и Предтеч работает с Пентексом для борьбы с недугом, они мало что могли сделать. Каждый раз, когда технократ совершают прорыв, он (а иногда и исследователь) таинственным образом исчезает. Специалист по безопасности Гарольд Дикс выразил некоторую обеспокоенность по этому поводу.

Несмотря на участившиеся атаки местных жителей и проблемы с болезнями, Глубоководье как раз вовремя откроется для масс в 2010 году. Во Флорида-Кис уже открыты небольшие экспериментальные отделения. Хотя и не завершенный, проект Глубоководье является самой мощной платформой для подводных исследований в мире и незаменимой установкой как для Пентекс, так и для Технократии.

География

Глубоководье - это не какая-то наполовину мрачная постройка или потусторонний форпост. Первоначальная миссия заключалась в дешевом и комфортном проживании для спящих - и это действительно удалось. Это не означает, что на борту нет магов или что он не касается узла. Действительно, весь океан начинает ощущать последствия потери квинтэссенции Марианской впадины. Этот эффект очень сильно влияет на физический мир, и обычные ныряльщики могут легко добраться до платформы. Угроза Парадокса, конечно же, означает, что установка должна строиться медленно, осторожно и как можно более надежно.

Проект Глубоководье расположен в Тихом океане, на краю Марианской впадины, примерно в полумиле вниз, на вершине скалистого подводного плато. Постройка покрывает около одной квадратной мили морского дна, размером с большое казино. Центральная постройка больше всего похожа на гигантскую белую керамическую пирамиду на сваях. Хотя это и не распознается как таковое, закручивание вниз из каждого угла пирамиды - это буровая установка. Керамика

Глубоководье и Чулорвиа

Все погруженные в воду направляют тебя
Из проруби в море,
Плавая по полу восприятия,
Сквозь уши, пока ты спишь.

— Course of Empire, “New Maps”

Очевидно, что Пентекс и Технократия имеют разные идеи относительно Глубоководья, и ни один из них не не имеет и понятия об обитающих там местных существах. В то время как Технократия заинтересована в создании исследовательской платформы для изучения глубин океана, Пентекс занимается разведением Чулорвиа и натравлением их на своих врагов наверху. Рожденные от Кракена вполне вписываются в План Омега, и, что касается Пентекса, то, что в остальном разумные человеческие существа ускользают в воду и вырождаются в бессмысленные ужасы, вовсе не так уж и плохо.

Чего Пентекс, конечно, не знает, так это того, что Чулорвиа присягнули совершенно другой главе Гидры, нежели мегакорпорация. Мистер Клиг скрывает свою истинную преданность от своего корпоративного «начальства», но можно быть уверенным, что он действует в интересах чулорвийских старейшин, а не Пентекса. Его щупальца извиваются на всех уровнях Глубоководья, от самых низких рабочих до высших корпоративных надзирателей. Лишь у нескольких сотрудников возникают подозрения (в основном это сотрудники барабби или Пентекс «в курсе»), и те, кто это делают, начинают задаваться вопросом, не является ли сам мистер Клиг таким человеком по происхождению. Дело в солнцезащитных очках, которые он всегда носит...

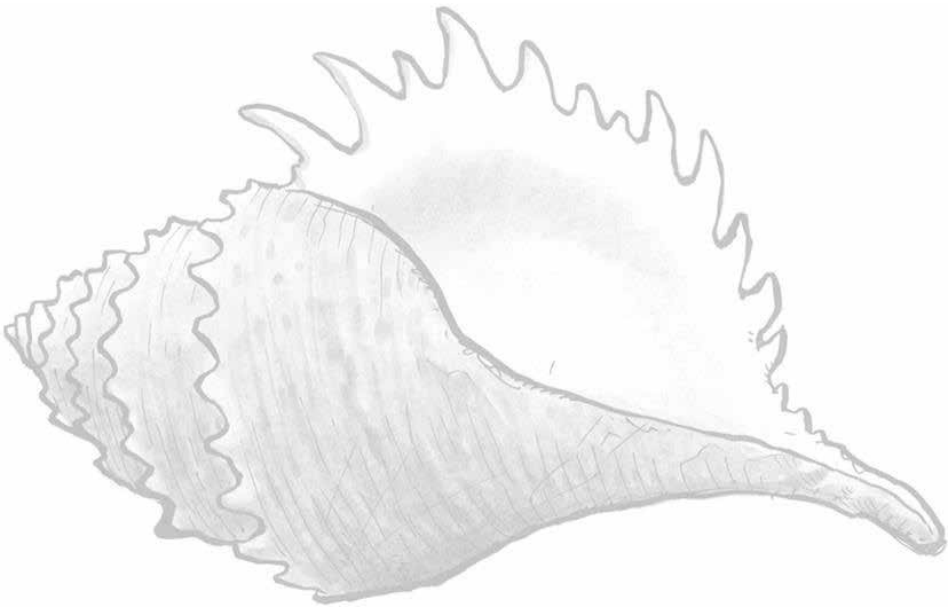
имеет особую конструкцию, чтобы противостоять ракушкам, коралловым полипам и другим существам, которые в противном случае прикрепились бы к ее поверхности и изменили баланс веса между четырьмя сторонами. Из-под конструкции исходит мерцающее белое свечение: лунный бассейн в центральной камере пирамиды. Это отверстие размером с футбольное поле в нижней части установки является местом стыковки подводных аппаратов. Внутри центральная комната огромна и обширна, занимая целиком первые десять этажей аркологии. Эта камера представляет собой влажный клубок сверл, насосов, труб и кранов. Вдоль стен утоплены четыре «наклонных» лифта . Все офисы и лаборатории встроены в стены.

Фактическая аркология намного меньше и находится над центральной камерой. Чем выше в пирамиде, тем красивее окружение, поскольку мрачно-белые спартанские комнаты начинают уступать место красивым лаунджам с водной тематикой и залам заседаний, отделанным красным деревом. Самая верхняя часть аркологии - это наблюдательный центр, состоящий из четырех шестифутовых панелей из техномагически усиленного стекла. Есть дополнительные крылья, модульные лаборатории и объекты для добычи полезных ископаемых, которые вылетают из-под главной пирамиды, как щупальца, но их форма и количество меняются из года в год.

В Умбре Глубоководье привлекла тысячи скаттлеров и буквально кишит водными членистоногими. Эти существа наводняют каждый уровень инсталляции. В Землях теней, однако, Глубоководье вызывает еще большее беспокойство, поскольку появляется в дымке раздутых мертвых рыб, ракообразных и человеческих тел. По мере приближения к установке, дымка тел превращается в болезненный, почти непроницаемый суп. Те, кто пробирается сквозь тьму, чтобы добраться до Глубоководья в Землях теней, обнаруживают, что установка находится в прекрасном состоянии - все вокруг попросту мертво.

Глубоководье сейчас

Само собой разумеется - Проект: Глубоководье осквернен. Он грабит океаны для Пентекса и Технократии, действует как питательная среда для подводных мерзостей, называемых Чулорвиа, лишает окружающую среду необходимых ресурсов и не производит на местных жителей особенно благоприятного впечатления о тех, кто находится на поверхности. Многие Рокеа и меры верят, что установка является местью Дагона/Кирла морю за какое-то зло, совершенное в прошлом, и готовы сражаться за свои родные воды. Однако оба вида, как известно, недостаточно оснащены и недостаточно информированы, чтобы справиться с этой проблемой. Им нужна помощь извне, и стало настолько плохо, что редкие личности (ну, *некоторые* мерфолки) готовы выйти на поверхность, чтобы получить ее. Но там они чужики на неизвестных землях, и их часто игнорируют руководители тех самых народов, к которым они обращаются за помощью. Несмотря на гордость, большинство из них в отчаянии. В конечном счете это коснется всех, утверждают они. Мир не должен погрузиться в море, чтобы Тварь с щупальцами победила. Все совсем наоборот.







Глава 2: Обитатели

Глубоко там отец лежит,
Кости стали как кораллы,
Жемчуг вместо глаз блестит,
Но ничего не пропало.
По-морски лишь изменилось,
В чудо-клады превратилось.
- Уильям Шекспир, Буря, перевод М. Кузьмина

Это правда, что большинство интриг, зверств и стычек, которые формируют лицо Мира тьмы, происходят на суше. Верно также и то, что по своему выбору, неудаче или осознанному долгу большинство сверхъестественных обитателей Мира Тьмы склонны быть «там, где происходит действие». И поэтому по большей части они держатся земли.

Но те, кто нет...

Совершенно другой мир на борту корабля и в десять раз другой под волнами. Вампиры, оборотни, маги, призраки и феи, ушедшие в моря, так или иначе приспособились к своей новой жизни. Для некоторых изменение носит в основном косметический характер, и им удается перемещаться по морю почти так же, как они находили способы обойти другие сложные условия. Другие же, однако, пошли по совершенно новым эволюционным путям, и их трудно узнать за то, чем они были когда-то.

В этой главе рассматриваются пять основных сверхъестественных групп и роли, которые они играют в океанах Мира Тьмы. Это материал как для рассказчиков, так и для игроков, и он призван служить источником вдохновения для морских историй с участием «местных» героев или без них. Адаптируйте, игнорируйте или используйте его по своему усмотрению.

Просто помните, что, как и на суше, между различными обитателями океанов нет подавляющего чувства общности. Для вампира-моряка роркуал - это источник пищи. Для мера Рокеа - кровожадный чуждый маньяк. Хотя эти существа в некоторой степени более способны к объединению, когда их общий дом находится под угрозой, они не больше «закадычные приятели», чем их наземные собратья. Мир тьмы - параноидальное, изоляционистское место, где трудно заработать доверие, и оно никогда не бывает бесплатным. Что-то меньшее было бы оптимистичным.

Кровь в воде

Видеть смерть как конец жизни - все равно что видеть горизонт как конец океана.

- Дэвид Сирлс

Как большинство вампиров скажет любому, кто достаточно глуп, чтобы спросить, открытое море - не место для Сородичей. Нет удобной добычи, чтобы питаться, нет смертного общества, внутри которого можно было бы спрятаться, и нет безопасных убежищ, которые могли бы укрыться от смертоносного солнечного света. Действительно, до 20 века морские путешествия считались для вампиров почти самоубийственными. Однако два клана бросают вызов «общепринятому мнению» и долгое время чувствуют себя в море как дома: Гангрелы под его поверхностью и, что удивительно, Ласомбра над ним.

Гангрелы глубин

Неудивительно, что некоторые из Гангрел приспособились к тому, что было названо «самой чужой средой на Земле». Многие существа, населяющие глубины морей, гораздо более незнакомы глазам смертных, чем могло бы быть большинство сородичей. Однако обитающие в море Гангрелы эволюционировали (или превратились, в зависимости от точки зрения) в сущности, которые даже для носферату, которые знают о них, считаются чудовищными.

Физиология и внешний вид

Студенты, изучающие физиологию Сородичей, все еще обсуждают правомерность обозначения водных гангрелов как отдельной родословной. Наиболее распространено мнение, что Моряки, как они сами себя называют, образуют отдельную ветвь клана Гангрел, которая находится примерно на таком же расстоянии от основной родословной, что и линия отступников городских Гангрелов Шабаша. Моряки, или Гангрелы акварийцы (в единственном числе: Гангрел аквариец), как их называют ученые Тремеров, практикуют те же Дисциплины, что и их наземные прародители (Анимализм одинаково эффективен для всех существ, независимо от среды обитания, а Стойкость позволяет выживать на глубинах. которые могут повредить или уничтожить менее устойчивое существо), но демонстрируют несколько уникальных приспособлений как Дисциплины Протеус, так и их собственных форм.

Наиболее ярко выраженная черта Моряков - это быстрое усвоение ими черт животных (то есть быстрое по сравнению с «господствующими» Гангрелами). Гангрелы акварийцы отклоняются от человеческого облика и социализации из-за неизбежно ограниченного контакта с пищей и непривлекательного физического сходства с конкретными существами из их собственных мест обитания. Немногие могут пройти сквозь смертное общество, не привлекая к себе излишнего внимания, если они бродили по морям более нескольких десятилетий, а тех, кто веками населял глубины океана, часто принимают за монстров даже их собственное потомство. Обитающие в море Гангрелы имеют тенденцию развивать черты животных, с которыми они чаще всего ассоциируются: зубчатые зубы акулы, круглые рты миноги, щупальца осьминога, костлявые клювы кальмаров, чешуйчатая кожа и рудиментарные (и ненужные) жабры - все это сообщалось различными Сородичами которые имели возможность наблюдать за Моряками. Излишне говорить, что внешний вид этих людей сильно ухудшает их социальные способности (с точки зрения игры, любой гангрел Аквариец теряет одно очко социальных атрибутов за каждые три характеристики животного, которые он получает, а не одно очко за пять характеристик, как «нормальный» Гангрел).

Демография и повестки дня

У Гангрелов никогда не было объединительной цели после выживания, и это распространяется и на Моряков, которые не заявляют о членстве ни в Камарильи, ни в Шабаш - и обычно не хотят претендовать на членство в своем собственном клане, предпочитая думать о себе как о «индивидуумах». Это чрезвычайно редкая порода - по самым строгим оценкам, их количество во всем мире составляет около тридцати или меньше. Однако они редко заводят потомство, поэтому большинство из них относятся к относительно низкому поколению по сравнению с популяцией Сородичей в целом. Их объятия никогда не бывают спонтанными или необдуманными. Дар нежизни предоставляется только после года или более наблюдения за будущим Моряком. Их выбор не зависит от расы или возраста: единственное объединяющее качество - глубокая и непреходящая любовь ко всем морям, безмятежным и устрашающим, и это суждение кажется более инстинктивным, чем любой вид политики родословной. Океанолог, два морских биолога, спасатель и водолаз-спасатель плавают вместе с военно-морскими офицерами и исследователями колониальной эпохи в родословной гангрелов акварийцев. Немногие субъекты сохраняют контакт с каким-либо аспектом своей смертной жизни после Объятий из-за быстрой потери связи с человечеством в целом, и большинство предпочитают охотиться на акул, китов и других морских млекопитающих, а не на скот (хотя время от времени случаются кораблекрушения или полуночная пляжная вечеринка предлагает бодрящий буфет для голодного моряка). Роркуалы - случайное восхитительное открытие, поскольку их кровь столь же сильна, как и кровь любого люпина - однако нет простого способа отличить Роркуалов от другого китообразного, и моряки узнали, что у одухотворенных животных есть свои защитники.

Гангрелы акварийцы все еще могут действовать на суше (некоторые обмениваются информацией с предприимчивыми Носферату в обмен на уроки базовых техник затемнения). Однако они предпочитают игнорировать это по большей части, имея дело с смертным обществом только в том случае, если оно напрямую затрагивает их домены. Благодаря своевременному вмешательству Моряков удалось предотвратить несколько потенциальных морских катастроф, самым последним из которых стало близкое столкновение фрегата с управляемыми ракетами Королевского флота и супертанкера под флагом Саудовской Аравии у берегов Италии в прошлом году. Следует отметить, что это не проистекает из какой-либо особой заботы о человеческой морали со стороны моряков. Упомянутый инцидент, свидетелем которого был Вентру на борту фрегата, повлек за собой зверскую гибель пяти членов экипажа на борту танкера, ко-

торые пытались помешать Гангрелу взять штурвал корабля. Когда позже его спросили о мотивах этого инцидента, мореплаватель ответил: «Я сделал это не для вас, наземный путешественник, и не для себя, а для моей матери».

Как отмечалось выше, Моряки также избегают общества Сородичей. Хотя им предлагалось членство как в Камарилье, так и в Шабаше, известно, что ни один Моряк не поддерживал какую-либо из сект. Однако это не следует рассматривать как вопрос кровной лояльности по сравнению с лояльностью к организации. У Моряков, похоже, нет собственной официальной социальной структуры и почти нет неформальной иерархии. В тех редких случаях, когда встречаются два Моряка, уважение проявляется в зависимости от возраста и опыта. Также нет четких линий происхождения внутри родословной. Гангрел аквариец может претендовать на отцовство по любой линии Гангрела, и нет никакой гарантии, что в потомстве Моряка разовьются водные особенности родословной. Наследие Гангрела акварийца, кажется, зависит от темперамента и личных предпочтений, а также от кровных черт. Сами Моряки, кажется, совершенно спокойно относятся к этому, хотя у них не больше социальных контактов с наземными гангрелами, чем с любым другим кланом.

Моряки поровну делятся на кочующих и оседлых особей. Первые мигрируют вдоль берегов мира, бесцельно бродя по течению. Последние часто претендуют на определенную часть побережья и несколько сотен квадратных миль океана в качестве своих владений, и те Сородичи, которые находятся на берегу и знают о присутствии моряков, обычно оставляют их подальше. Известные районы, на которые претендуют представители этой родословной, включают гавани Нью-Йорка, Буэнос-Айреса, Одессы и Афин, залив Сан-Франциско, всю длину реки Рейн, озеро Мичиган, части Ла-Манша, водные пути бассейн Конго и две части Большого Барьерного рифа. Степень показанной территориальности, конечно, варьируется от человека к человеку. Татьяна Одесская разрешает всем Сородичам свободный проход через «свой» порт, а Моряк, известный как Мачете Поль, жестоко уничтожил как минимум две стаи Шабаша, преследовавшие Сородичей Камарильи в районе Ист-Ривер.

Известно только одно место, где проживает более одного Моряка. В озере Ньяса на юго-востоке Африки обитает группа по крайней мере из четырех Гангрелов акварийцев, чего больше нигде в мире не слышно. Сообщается, что они беспощадно охраняют озеро и его окрестности. До сих пор невозможно было определить, что защищает этот выводок.



Адаптации

Вариант Протеуса, практикуемый Гангрелами акварийцами, не является уникальным для родословной просто из-за изменчивости Дисциплины. Любой Гангрел, очевидно, может получить способность производить любые или все альтернативные преобразования, известные Морякам, хотя не-

обходимы и некоторые инструкции, и определенные способности. В настоящее время ни один вампир, не принадлежащий к родословной Гангрелов, не смог научиться выполнять следующие преобразования.

На больших глубинах свет с поверхности не проникает. Существа, обитающие на этих уровнях, обходятся без них или создают свои собственные. Даже Сородичи, видящие Глазами зверя, сталкиваются с трудностями из-за различных визуальных свойств воды и воздуха (см. Приложение). Большинство моряков отказываются от улучшенного зрения в пользу более надежного метода навигации: гидролокатора. Специализированное использование родословной Протеус • (которое они называют «Незримость дельфина») дает подводному путешественнику ограниченную форму естественного (или неестественного) сонара, который достаточно чувствителен, чтобы заменить зрение для большинства задач. Очевидно, у этой способности есть свои ограничения: вампир, перемещающийся с помощью Незримости дельфина, не может прочитать текст книги, спасенной после кораблекрушения, и не может отличить двух рыб по цвету их чешуи. Однако острота восприятия, которую наделяет эта сила, совершенно достаточна для навигации или боя на расстоянии около ста метров. За пределами этого диапазона детали начинают исчезать (+1 к сложности на 50 метров после первых 100 для всех бросков, основанных на визуальном/сонарном ощущении, включая броски попаданий в бою). Незримость дельфина эффективна только под водой - на суше она бесполезна.

Хотя это чудо приспособляемости, тело гуманоида не предназначено для плавания. Гангрелы акварийцы преодолевают это ограничение с помощью Тюленьи перепонки (их версия Протеус ••), незначительного преобразования, которое удлиняет пальцы рук и ног и создает между ними перепонки. Это значительно увеличивает скорость плавания и маневренность с минимальными затратами при тонких манипуляциях (утроение базовых значений скорости плавания персонажа, когда действует эта способность, и отменяет все штрафы за сложность за подводное движение, но вычитает две точки из Ловкости персонажа, когда выполняется какое-либо действие, требующее тонких манипуляций или противопоставленного большого пальца). Перепонки ужасно острые и могут использоваться в ближнем бою с разрушительным эффектом (Сила + 2 кубика аггравированного урона, сложность 6 для попадания, без штрафа к пулу кубиков урона для атак подводной драки).

Очевидно, что типичный облик волка, дарованный Обликом зверя, даже менее подходит для действий в воде, чем человеческий облик. Моряки, овладевшие Дисциплиной Протеус до такой степени, часто принимают форму водных хищников. Самая распространенная форма - это акула (+2 ко всем физическим характеристикам, аггравированный урон укусом с сила + 3 кубика и четырехкратная скорость плавания), но сообщалось о барракудах, муренах и даже осьминогах (по усмотрению Рассказчика). Точно так же воздушные формы моряков отличаются от традиционных летучих мышей и воронов, вместо этого напоминающие альбатросов или морских орлов.

Не сообщалось об адаптациях способностей Слияния с землей или Формы тумана. Очевидно, первый достаточно эффективен для погребения на морском дне, а туман и дымка достаточно обычны на поверхности океана, так что наблюдение таких явлений не вызывает особых комментариев. Несомненно, старейшие Гангрелы акварийцы развили еще более причудливые способности, но подтвержденных сообщений о них пока не поступало.

Портрет представителя

Самым известным представителем родословной Гангрелов акварийцев является человек, известный как Поль Мачете (предположительно, Пол получил свое прозвище благодаря своему выбору личного вооружения). Как упоминалось выше, этот моряк заявляет, что воды и доки Нью-Йорка являются его владениями, и ревностно защищает свою территорию от любых вторжений. Сородичам Камарильи, обнаруженным в плавании или катании на лодке, обычно предоставляется ограниченная свобода действий в виде одного устного предупреждения. Члены Шабаша подвергаются нападению после первого взгляда. Пол оправдывает эту дихотомию тем, что вампиры Камарильи с меньшей вероятностью нанесут серьезный материальный ущерб территории, окружающей его дом.

В отличие от многих Моряков, Пол считает своей основной добычей стадо, а не животных. Обычно он питается докерами, бродягами, моряками и иногда заблудившимися туристами. Пол также внимательно следит за всеми передвижениями Сородичей через порт, используя в качестве шпионов причальных крыс и чаек. Он, как известно, делится информацией с местными Носферату, но не участвует в делах сородичей, кроме случайных разговоров. Те немногие люди, которые интересовались прошлым Пола и причинами его уникального выбора области, узнали немного, но широко распространено мнение, что Пол был своего рода Моряком или военно-морским офицером в своей земной жизни и получил Объятие в Нью-Йорке или его окрестностях.

Мачете Поль по-прежнему может сойти за человека, хотя и является особенно неприятным его образцом. Большую часть ночей он бродит по докам, то по берегу, то под водой, и поэтому постоянно пахнет мазутом, сточными водами и другими неприятными веществами. Обычно он одет в запачканный жиром комбинезон и бейсболку New York Yankees. Глаза у него мертвенно-серые, как у акулы, а кожа покрыта чешуей. В тех редких случаях, когда он сталкивался с превосходящим противником, Пол принимал форму большой мурены и исчезал в воде.

Флот Чёрного знамени

Ласомбра - единственный клан, который имеет обширные связи с океаном. У Гангрелов может быть две горстки людей, которые имеют дело с водой. Напротив, все Ласомбра в тот или иной момент своей неживой чувствуют его зов. Многие никогда не осознают принуждение, но те, кто прислушиваются к нему, находят в себе и мир, и жестокость моря.

Морские узлы Ласомбра

Несмотря на свой публичный имидж холодной, уравновешенной и сдержанной группы, у Ласомбра есть одна трещина в этом мрачно сияющем образе. Когда ветер пронизывает такелаж и волны поднимаются над палубой, многие члены клана принимают вид океана, становясь такими же бурными и безрассудными, как любой Бруха. Такое поведение, как ни странно, оправдывается старейшинами клана, если интересы клана не подвергаются критической опасности. В прошлые века многие неонаты и анциллы Ласомбра заработали состояния и репутацию исследователей, каперов или откровенных пиратов. Старейшины клана командовали судоходными империями или военными флотами, хотя последняя практика была резко сокращена после разгрома испанской армады (возможно, из-за казни нескольких самых опытных адмиралов клана).

Ни один член клана никогда не находил полностью удовлетворительного объяснения притяжения моря или ослабления запретов, связанных с психикой Ласомбра. Большинство не сомневаются в этом и просто принимают это как грань своей крови, в худшем случае - незначительное раздражение. Ученые среди Ласомбра полагают, что мистическая Бездна, из которой текут силы Обтенебра клана, каким-то образом духовно связана с глубоким океаном, и зов моря на самом деле является зловещим рывком этого призрачного небытия, тянущего к себе Ласомбру по постепенной нисходящей спирали. Наиболее смелые члены клана смеются над этой гипотезой, хотя и с некоторой нервозностью - известно, что Ласомбра потеряли по крайней мере двух выдающихся старейшин в ходе глубоководных исследований за последнее десятилетие.

Морские повестки дня

Ласомбра по-прежнему контролируют больше морских судов, чем весь остальной мир Сородичей вместе взятый. Большинство судоходных компаний со штаб-квартирами на Средиземном море, в Южной Америке или на восточном побережье Америки почти гарантированно принадлежат Ласомбра, и на большинстве судов, зарегистрированных в этих корпорациях, есть по крайней мере несколько членов экипажа, которые были созданы для защиты интересов клана. Благодаря этому контролю, Ласомбра - и Шабаш - имеют почти надежные средства трансатлантической перевозки персонала при условии, что запасы витэ размещены на борту судна, а вампиры на борту надежно скрыты от смертной команды. Поскольку многие грузовые суда оснащены холодильными установками промышленного размера и загружены буквально тысячами транспортных контейнеров, это не часто является серьезной проблемой.

Контроль Ласомбра над мировыми военно-морскими силами никогда не был таким широким, как в эпоху испанской колониальной экспансии. В самом деле, основные военно-морские державы современного мира - США, Китай, Российская Федерация и Великобритания - все являются оплотами держав, кроме Ласомбра. Однако это не означает, что у клана нет военной силы, которую можно было бы использовать в открытом море. Ласомбра больше не принимают непосредственного участия в военных делах, по большей части - такие нескромные манипуляции осуждаются. Однако клан действительно контролирует небольшой частный флот вооруженных судов в номинальных реестрах нескольких средиземноморских стран. По большей части это небольшие корабли: длиной 300 футов или меньше, вооруженные крупнокалиберными пулеметами и несколько с одной трехдюймовой пушкой, определенно не способные вести боевые действия против чего-либо, кроме невооруженной яхты или грузового судна. Однако известно, что несколько южноамериканских стран приобрели у Соединенных Штатов небольшие военные корабли (класса крейсер или меньше) в течение десятилетия после Второй мировой войны, и неизвестное количество этих судов, как полагают, находится под контролем Ласомбра.

Кроме того, по неподтвержденным данным, Ласомбра недавно приобрели новый флагман для своего флота. В конце 1995 года иранское правительство закупило у правительства России три дизельные ударные подводные лодки класса «Кило» и включило их в состав своего военно-морского флота. Одно из судов исчезло в середине 1997 года, и представители мировой разведки предположили, что подводная лодка затонула в Персидском заливе после столкновения с супертанкером. Однако в недавних сообщениях сообщается, что неопознанная подводная лодка советского постройки находится в гавани Средиземного моря, которая, как известно, находится под прямым контролем Ласомбра. Уничтожение во время шторма в Северном море прошлой зимой роскошной яхты Hampton Star, принадлежащей британской компании Вентру, всеми руками (и шестью архонтами на службе Юстициария Вентру) было предварительно связано с этим судном. Официальным лицам Камарильи рекомендуется соблюдать максимальные меры безопасности при планировании морских путешествий, пока этот вопрос не будет расследован дополнительно.

Фактор Антитрибу

Внезапное усиление военно-морской активности Ласомбра является прямым ответом на аналогичное

Цвета

Флаги, развеваемые на корабле, являются очень важным символом его принадлежности или национальной принадлежности даже в современную эпоху мгновенной радиоидентификации. Гордость Ласомбра не позволяет кораблю, принадлежащему клану, покинуть порт, не подняв военно-морской флаг Ласомбра: простой черный флаг, развевающийся непосредственно под флагом страны регистрации корабля. Корабли пиратского флота Ласомбра-антитрибу носят разновидность этого флага: скрещенные малиновые рапиры на черном фоне. Скрываясь от земли, многие капитаны Ласомбра не плавают ни в одной другой цветовой гамме, кроме как принадлежащих клану, поднимая национальные флаги только при приближении к порту.

наращивание и эскалацию боевых действий со стороны Антитрибу Ласомбра. Те немногие Ласомбра, которые не заявляют о членстве в Шабаше, находятся в постоянном состоянии войны против своего родительского клана после уничтожения основателя Ласомбра во время Восстания Анархов. Этот конфликт произошел в основном на море из-за превосходящей мощи Ласомбра из Шабаша, и отступники недавно взяли верх в этих военно-морских конфликтах партизанского типа.

Пиратский флот Антитрибу Ласомбра базируется в основном в Карибском бассейне. Хотя на первый взгляд это может показаться самоубийственным, учитывая господство Шабаша и Сетитов в большей части региона, конфликтный характер местности делает его идеальным домом для еще одной фракции - и тем более, если эта фракция более компетентна и менее капризна, чем его соперники. Порты Ямайки, Барбадоса, Доминиканской Республики и других островных государств - идеальные дома для морских рейдеров, которые могут укрыться между вылетами, а доки изобилуют заборами, готовыми перевезти несколько тонн украденных компьютерных процессоров или автомобильных запчастей, задавая мало вопросов. Антитрибу также поддерживают по крайней мере два вторичных плацдарма в Средиземном море: по слухам, одним из таких мест является Израиль, но контроль Ассамитов над этой страной делает такое предложение в лучшем случае рискованным.

Пиратский флот Антитрибу состоит, возможно, из дюжины кораблей с равным количеством вооруженных ударных судов и быстрых навалочных судов. Их отправляют парами для набегов на известные грузовые суда, принадлежащие Ласомбра. Обычная тактика заключается в том, что вооруженное судно приближается под ложным предлогом, производит предупредительный выстрел в радиоантенну цели и использует прожектор, чтобы высветить предупреждение азбукой Морзе, чтобы жертва взлетела и приготовилась к посадке. Затем пираты высаживаются на судно, приводят к борту свое грузовое судно и быстро перемещают столько груза жертвы, сколько их собственные корабли могут вместить. Отступники или их доверенные гули доминируют над воспоминаниями целевой команды об инциденте, заменяя их воспоминаниями о внезапном шторме, который унес их груз и радиомачту за борт. Эта тактика обошлась Ласомбра как минимум в 45 миллионов долларов за последний финансовый год, и считается, что Антитрибу продали большую часть или все захваченные товары, чтобы профинансировать расширение своего флота.

Антитрибу Ласомбра, конечно, не используют на своих судах команды, состоящие только из сородичей - такое предложение было бы самоубийственным для всех, кроме самых коротких путешествий. Вместо этого каждый корабль управляется одним вампиром, а второй исполняет обязанности старшего офицера в наиболее ответственных миссиях. Остальные команды состоят из гулей и наемников - первые связаны кровавыми узами, чтобы заставить замолчать, а вторые склонны полагать, что их держатели контрактов - смертные пираты.

Морские качества Ласомбра

Как упоминалось выше, неопределенные отношения между Ласомбра и океаном вызывают у членов клана некоторые странные черты. Самый распространенный из них известен как Влечение к морю (Недостаток, 2 СО), при котором пораженный Ласомбра чувствует себя необъяснимым влечением к морю за счет своей способности концентрироваться на других вопросах (+1 сложность ко всем броскам Силы воли, если персонаж был вне поля зрения океана более чем на 24 часа). Это влечение может быть временно удовлетворено длительным морским путешествием и чаще всего ощущается в первые 50 лет не-жизни. Пелагическая гармония (Достоинство, 3 СО), редкое состояние ума, которое противоречит этому расстройству, похоже, дает обратный эффект, давая дополнительное психическое равновесие (-1 сложность ко всем броскам Силы воли), если персонаж находится в пределах видимости моря.

Некоторые Ласомбра еще более тесно связаны с океаном, их настроения отражают их собственную противоречивую кровожадность. Человек с этим состоянием, называемым Зовом Посейдона (Недостаток, 1 СО), обнаруживает, что его стабильность напрямую связана со стабильностью погоды, успокаиваясь по мере прояснения неба и становясь все более кровожадными по мере приближения шторма (броски на сопротивление безумию имеют -1 сложность в совершенно безветренную погоду, но сложность +1 на бурном море, +2 в середине грозы и +3 во время урагана). Персонажи, проклятые этой нестабильностью, иногда также благословляются странным Чувством погоды (Достоинство, 1 СО), которое, кажется, дает случайные предупреждения (с проверкой Восприятие + Выживание, сложность 7) о надвигающейся ненастной погоде, даже если она вызвана неестественными причинами.

Клан, кажется, обеспечивает определенный престиж членам, которые являются капитанами своих кораблей. Ответственность, возлагаемая на такую должность, не следует воспринимать легкомысленно, но многообещающим новорожденным членам клана иногда дается капитан грузового корабля (Достоинство, 3 СО) или, реже, Вооруженного судна (Достоинство, 5 СО). Работа в качестве старшего помощника на таком корабле (Достоинство, 2 или 4 СО соответственно) тоже дает определенное уважение, хотя и не такое большое, как привилегия командования. Родословная антитрибу, как известно, присуждает престиж, основанный на капитанстве, но это встречается реже из-за небольшого размера флота (эти Достоинства стоят еще одно очко для персонажей Антитрибу Ласомбра).

Портрет представителя: архонт капитан Клейст

Клейст, родившийся в конце 18 века, является восходящей звездой флота антитрибу Ласомбра. Он служил архонтом Камарильи под руководством юстициара Ксавьера последние полвека, проводя широкую кампанию за большее представительство «второстепенных» родословных внутри Камарильи, и сыграл важную роль в закладке основы для возможного договора между Камарильей и антитрибу Ласомбра и взаимных соглашений, в том числе договоренность о защите (это соглашение имеет особое значение для Камарильи из-за растущего числа столкновений с катаянами на Западном побережье Америки и усиления господства Шабаша над портами Восточного побережья).

Недавно Клейст был вызван на Ямайку печально

известным Альфонсо Лопесом (см. «**Книга клана: Ласомбра**»), чтобы взять на себя командование новейшим военным кораблем флота антитрибу. По просьбе юстициариев Бруха и Гангрел, архонт Клейст получил каперское разрешение от Камарильи, что сделало его первым пиратом-отступником, получившим официальную поддержку в его действиях против Шабаша. Его нынешнее местонахождение неизвестно, но подозревают, что он преследует морские пути в Средней Атлантике.

Архонт-капитан Клейст - высокий, гибкий мужчина смешанного испанского и германского происхождения, с длинными черными волосами и пронзительными серебристо-голубыми глазами. Он считается мастером Обтенебре и продемонстрировал способности, которые ставят его как старшего по поколению, если не по годам. Клейст был высокопрофессиональным архонтом в тот период, когда он непосредственно служил Камарилье, и является фехтовальщиком с достаточной репутацией, чтобы быть чемпионом в поединках нескольких Вентру и Тореадоров.

Корабль Клейста - Black Aegis, 270-футовое судно, построенное по планам катера класса Famous Береговой охраны США. Black Aegis зарегистрирован как багамское исследовательское судно, используемое для исследования тропических штормов, но «прибор для наблюдения за погодой» на носовой палубе фактически маскирует исходное основное вооружение судна - 76-мм автоматическую пушку. Судно обслуживают около 80 гулей и наемников из Центральной Америки под командованием Клейста и его старшего офицера, бывшего морского котика США по имени Рэндалл Томас.

Кровь Гайи

Гару редко принимают во внимание всю Гайю, когда объявляют себя Ее защитниками. Они охраняют святость Ее лесов и тундр и даже иногда совершают набеги в Ее пустыни или тропические леса. Но когда оборотни с гордостью похлопывают себя по груди за то, что защищают свою мать, они удобно забывают, что три четверти Ее экологии в значительной степени закрыты для них. Там они второстепенные, если так уж и важные. Гордый Гару должен уступить дорогу рокеа, акулам-оборотням, которые игнорировали войну Гнева, потому что она не могла прийти к ним. Здесь главные оборотни - странные чуждые существа, по большей части забывшие почти бесполезную человеческую половину своей природы. Там, где есть двойственность со всеми другими изменяющими форму, в морях все, что действительно дает форма Хомида… - это способность утонуть.

Так что же заставило Гару покинуть свои знакомые территории и начать рассекать волны? Многое. У нескольких дочерних компаний Пентекса есть флот океанских судов, которые предоставляют защитникам Гайи много работы, будь то попытки очистить или локализовать последний «случайный» разлив нефти Эндрон или «поощрение» определенных рыбацких судов Халлахана к прекращению их вопиющего (и умышленного) перелова. Преданный и опытный хакер Стеклоход мог бы распутать бумажную погоню за проектом: Глубоководье и понять, что если Пентекс захочет то, что там внизу, Гару, вероятно, не захотят, чтобы они заполучили это. Глубины - хороший путь к Глубокой Умбре, что может оказаться важным, если стае нужно связаться с затворником Инкарной (особенно с Уктеной, чья водная природа делает ее особенно близкой к Умбре глубин). Тотемы, такие как Акула или Дельфин (оба в «Руководстве для игроков-оборотней»), иногда принимают стаи Гару и могут требовать от своих детей помощи в открытом море. И, конечно же, есть растущая угроза Кракена, которую Гару еще предстоит обнаружить - но необходимо, прежде чем он их обнаружит.

Там уже идет война. Гару еще предстоит принять участие.

Нация Гару в море

В целом, Нация Гару не уделяет большого внимания океанам. У отдельных септов могут быть разные мнения, но маловероятно, что Потомок из Шварцвальда или Стеклоходы со среднего запада Америки собираются посылать стаи на побережье с поручениями - дома много проблем. Тем не менее, вполне возможно найти Гару на борту кораблей или использовать дары для навигации под водой. Гару не могут выбирать, где находятся их враги, и они не могут игнорировать неприятности.

Черные фурии долгое время считали Эгейское море своим протекторатом, и один из их величайших каэрнов находится на острове Экубе (который фурии называют Мирией). Остров находится в частной собственности, и вода вокруг него особенно опасна. Септ Временных видений, хранители каэрна, допускают посетителей только через Лунный мост, пока группа духов помогает охранять близлежащие воды.

Костегрызы - заядлые морские волки, но у них нет важных владений в прибрежных районах. Тем не менее, Костегрызы остаются одним из самых плодовитых племен (в наше время это не так много значит) и лучше всего распределяются по прибрежным городам по всему миру. Если путешественнику нужен местный гид, чтобы вывести его в море, он, скорее всего, найдет Костегрыза, если вообще кого-нибудь найдет. Точно так же Дети Гайи довольно хорошо расселены по всему земному шару, но чаще имеют внутренние протектораты. Это не мешает им идти туда, где они нужны. Некоторые из них побывали в Персидском заливе и Балтийском море, чтобы помочь с различными усилиями по очистке.

Неудивительно, что у Фианна было несколько каэрнов, разбросанных по Британским островам. Хотя их владения сократились вместе с их численностью, они обладают некоторой властью в Ирландии, Уэльсе и Шотландии. На небольших островах, окружающих Британию, все еще есть несколько секретных тайников и укрытий, и Фианна по-прежнему считают эту территорию своей ответственностью.

Если бы им это сошло с рук, Потомки Фенрира заявили бы, что все Северное море принадлежит им. Фактически, в прошлом они могли заявлять именно это. Но средневековье некоторое время назад закончилось, и даже свирепые Потомки ведут проигрышную битву за сохранение контроля. Мореходство является частью их природы, и до сих пор есть несколько судов, принадлежащих ро-



дичам Потомков, которые курсируют в северных водах. Тем не менее, Потомкам удалось сохранить каэрн на берегу Балтийского моря, по ту сторону Теневого занавеса - чем не может похвастаться ни одно другое племя.

Стеклоходы в меру хорошо разбираются в морских навыках. Более чем один владеет частной яхтой, и большинство из них может легко арендовать судно в случае необходимости. В частности, у Стеклоходов Гонконга есть несколько маршрутов через Индийский океан. Напротив, Красные когти явно не подходят для судоходной деятельности, но некоторые из сибирских, аляскинских и других северных Когтей в меру хорошо разбираются в путешествиях по ледяной шапке Северного Ледовитого океана.

У Теневых владык нет прибрежных владений, но на каждого Владыку, утверждающего, что усилия потрачены впустую, чтобы научиться чему-то столь же «несущественному», как мореплавание, есть другой, который видит возможности в океанах. Они разделяют это отношение с Безмолвными странниками, которые не предрасположены к путешествию по океану, но всегда готовы на все, чтобы добраться туда, куда им нужно.

Серебряные клыки в основном держатся своих каэрнов на земле, что в чем-то отличается от прежних времен. Некоторое время назад многие чувствовали, что благородное обязательство вынудило их отправиться в любые новые земли, которые были обнаружены, чтобы лучше поставить местную территорию под защиту Нации Гару. Однако годы доказали, что их не всегда приветствовали, куда бы они ни пошли, и теперь, когда мир в значительной степени нанесен на карту, чувство приключений Серебряных клыков несколько померкло. Для сравнения: Звездочеты гораздо больше склонны к странствиям, и их часто можно встретить в паломничестве как на суше, так и в море.

Неудивительно, что Уктена и Вендиго защищают воды вокруг Америки по сравнению с любыми другими. В частности, Тихоокеанский Северо-Запад и Ньюфаундленд - районы, где некогда Чистые решили, что внутренние суши, побережье и вода находятся под их защитой. Но даже у них есть свое странное «побочное развлечение». Уктена известны тем, что в последние годы путешествовали по Карибскому морю и Австралии, а также у них есть несколько родственников айнов на севере Японии.

Рокеа

Невозможно обсуждать Финальные битвы за океаны без упоминания Рокеа. Акулы-оборотни давно были созданы, чтобы терпеть и оставаться стойкими - и они выполняли свою роль. На них также была возложена обязанность защищать кровь Гайи, насколько это возможно. Это тоже они выполняли. Но теперь, когда человечество с каждым годом распространяется все быстрее и быстрее, Рокеа оказываются в некоторой степени - и эта мысль практически непонятна им - устаревшими.

Особая задача Рокеа отнюдь не такая, какую ожидают люди. Они не были созданы для исцеления, наблюдения, запоминания или даже преследования и разрушения. Согласно Рокеа, они созданы для того, чтобы терпеть. Они являются моделями устойчивости, даже более устойчивы к болезням, чем племена их сухопутных кузенов, и упорно упрямые, когда их побуждают к действию. Вопреки распространенному мнению, они не совершают жестоких нападений на своих соседей и не «ищут неприятностей». Рокеа патрулируют и наблюдают, и все, что они обнаруживают, что нарушает статус-кво, разрывается в клочья без объяснений и извинений.

Возможно, самое опасное в Рокеа то, что они встречаются везде, где водятся акулы, и в нескольких местах, где их нет. Некоторым из их числа удается выжить в темных местах океана. Другим удалось выжить в арктических водах севера, а немногие из них даже приспособились к прибрежной жизни среди людей. Это тревожная мысль, но они вполне могут даже превзойти Гару численностью - в конце концов, у Гару много врагов, сокращение территории и сокращение рождаемости. У акул-оборотней много врагов, хотя и не так много, как у Гару, но их территория по-прежнему в значительной степени принадлежит им, и им не составляет труда производить новые поколения. Они уйдут последними - и, по мнению некоторых, возможно, единственные разумные существа, достаточно сильные, чтобы пережить Апокалипсис. Они представляют собой угрозу для любого, кто вторгается в их воды, и все еще относительно неизвестный фактор в великой схеме вещей - даже Моколе, их ближайшие союзники среди оборотней, и мерфолки, которые делят их воды, не могут по-настоящему утверждать, что знают разум Рокеа. Эти существа по большей части кажутся целеустремленными и бесстрастными, сломленными только дикой кровожадностью Бешенства - но все же воды, как говорится, текут глубоко.

Хотя Рокеа не совсем обожают использовать инструменты, они отнюдь не против этой концепции. Они создают собственные фетиши, как и другие оборотни. Наиболее распространенным среди них является такое оружие, как коралловые копья, которые дублируют эффекты Клыка-кинжала, или амулеты из черепашьего панциря, которые защищают их от опасностей давления глубины. Они не беспокоятся об одежде, но некоторые ритуально оставляют на себе шрамы «племенными» знаками.

Конечно, эта книга не позволяет по-настоящему всесторонне взглянуть на Рокеа (по крайней мере, если мы собираемся говорить о чем-то другом). Последнее слово об акулах-оборотнях будет опубликовано в грядущей книге **Книга племени: Рокеа**.

Дар рыбака

Уровень 3, Гнозис 6

Этот фетиш обычно представляет собой сушеную полосу рыбы или вырезанный кусок китового уса. После активации Дара рыбака владелец может плавать так же быстро, как он может бегать в форме Хиспо, а также дышать под водой, как если бы он использовал дар: Дух рыбы. Кроме того, владелец может выдерживать давление до 7000 футов (2133,6 м) или около того. Однако Гару должен сжимать фетиш между зубами до тех пор, пока он хочет извлечь выгоду из этих сил, что может привести к неприятностям, если он вступит в бой и рефлекторно укусит своего противника. Чтобы создать Дар рыбака, нужно уговорить дух рыбы войти и стать частью инструмента.

Другие перевертыши

Конечно, некоторых оборотней вряд ли можно будет найти в воде, если их не заставит отчаяние. Кораксы практически бесполезны под водой в любой форме, кроме уязвимого хомида, и ни в коей мере не откажутся от возможности полета хотя бы на несколько минут. Заядлые исследователи, какими являются Нувиша, они нашли одну или две вещи забавными в подводном мире, но предпочитают держать лапы занятыми наверху - в конце концов, там есть больше людей, которых можно учить и шутить. Старик, если истории правдивы, возможно, провел какое-то время как Рокеа, но это сделало бы его аномалией, поскольку акульи люди практически лишены юмора и не являются хорошей компанией для оборотней. Если отбросить шутки про кошек и воду, Бастет слишком горды и территориальны, чтобы получать удовольствие от того, чтобы быть кем-то меньшим, чем хозяева своего окружения, а у Ананаси есть много забот о суше, чтобы занять их.

Раткины не такие привередливые. Как и их духовные собратья Костегрызы, крысы-оборотни укрывались на кораблях с тех пор, как люди строили лодки. Они распространились в Новый Свет на европейских кораблях и таким же образом посетили большинство других континентов. Некоторые даже заполучили свою версию Дара Дух рыбы, чтобы помочь прорваться через труднодоступные логовища. Хотя у них нет особой любви к морю, они бывают там, как и везде. Как всегда, Раткины делают то, что должны, чтобы выжить.

Немногочисленные выжившие медведи-оборотни не годятся для открытого моря, если не считать представителей одного племени - арктических ледяных охотников. У этих Гуралей мало общего с кораблями, но они по-своему охраняют Северный Ледовитый океан. К сожалению, их мало, особенно с новыми мешалками под ледяной шапкой.

Хотя Моколе редко удаляются далеко от побережья, они могут довольно легко адаптироваться к океанической среде. Известно, что некоторые из австралийских Моколе из соленышей регулярно «патрулируют» несколько миль от пляжа, и, по всей видимости, по всей Полинезии разбросаны крокодилы-оборотни. Почти наверняка ходят слухи о том, что ужасные плезиозавроидные и мозазавроидные рептилии в одиночку топят рыболовные суда Халлахана - если кто-то и выживет после таких атак.

Наконец, заслуживает упоминания общинная структура восточных перевертышей, Хенгейокай. Их территорией твердо считается Японское море, а также небольшие участки Тихого и Индийского океанов. В целом, они несколько более осведомлены о судовой жизни и подводном плавании в Умбре, хотя это, безусловно, варьируется от двора к двору. Их версия Духа рыбы еще не вошла в общие знания Даров Дворов зверей, но определенно, похоже, доступна для послов в Уми и обратно.

Магия глубин

Не все маги привязаны к континентам в силу своих социальных интересов. Безусловно, большинство предпочитают оставаться в пределах досягаемости людей, которых они пытаются привести на Вознесение, но склонность волевых работников к уединению в Царствах Горизонта имеет тенденцию намекать, что роль отшельника не так уж и непопулярна. И, честно говоря, Умбра не для всех. Для некоторых чужой, но все же гораздо более знакомый вид на море - идеальное убежище.

Одна привлекательность, безусловно, очевидна: на дне океана нет спящих, и вероятность того, что кто-то заглянет в неподходящее время, очень мала. Океан также является одним из последних отрезков физической дикой природы, все еще относительно свободным от глаз Технократии и более тонким местом, чем царства Умбры. Здесь много еды (если вы любите рыбу), и не так много угроз, которые могли бы доставить магу неприятности. По крайней мере, так кажется.

Практические вопросы

Использовать магию для выживания под водой не так уж и сложно. Жизнь 3 может предоставить жабры, гидролокатор, более устойчивое к давлению тело и все такое. Материя 2 и переделанный кислородный баллон отлично подходят для преобразования выдыхаемого углекислого газа обратно в кислород, продлевая пребывание в нем. По понятным причинам это самые популярные эффекты среди морских палочек.

Фактически, после небольшой практики и без того опасная пелагическая среда становится лучшим другом мага. Чтобы изменить океанские течения, температуру или глубинное давление к своей выгоде, требуется совсем немного магии Сил. Прикосновение Жизни может поразить врага различными недугами глубин (например, азотным наркозом), не рискуя встретиться с последствиями вульгарной магии. Энтропия довольно легко разрушает снаряжение для подводного плавания. Духовная магия может быть очень сильной там, где Барьер тоньше. Подводная среда уже является опасным местом для посетителей, умный маг может воспользоваться этим и заставить своих врагов сожалеть о том, что они когда-либо гнались за ним.

Традиции в море

Не все традиции слышат зов океана. По большей части Небесный Хор и Эвтанатос больше заинтересованы в социальных делах, чем в одиночестве, и они редко отваживаются уйти далеко от человеческого общества (или выбранной ими подгруппы). Адепты виртуальности тоже не особо любят морские развлечения (сюрприз, сюрприз).

Иногда на волнах или под ними можно встретить Брата Акаши или Культиста экстаза. Эти люди, естественно, приезжают не для изучения жизни коренных народов. Более вероятно, что они здесь, чтобы испытать само море, погрузиться в ощущение прилива и течения, воды и света. Из них двоих более вероятны братья Акаши, поскольку их исследования воды и ее движений всегда предлагают что-то новое для их понимания До. Экстатикам слишком часто просто скучно и они уходят.

Точно так же Вербена иногда встречается в небольших шабашах вдоль побережья или под волнами. Их мастерство Жизни делает их более чем способными укрыться под водой, что некоторые из их Традиций сделали во время Времен огня. Их привлекает классическая цикличность приливов и связи океана, луны и женственности. Однако они мало вовлечены в повороты «водного триата», и многие предпочитают дела физического мира делам подводной Умбры.

Что интересно, Орден Гермеса проявляет большой научный интерес к морям. Даже в средние века именно они связывали ветры в веревочные узлы и керамические кувшины. В настоящее время некоторые из их членов держат яхты под рукой, чтобы изучать шторм и морскую магию прямо у источника.

У Толкователей грез тоже есть несколько человек среди волн. Многие из них происходят из культур островитян, шаманов, призывающих тотемные силы духов бури и океана. Из них наиболее плодовиты полинезийцы Копа Лоэй, которые, как известно, берут океанических духов в качестве своих тотемов. У Копа Лоэй между собой разрозненная организация, и они стараются поддерживать отношения с обитателями океана. На самом деле у них были незначительные контакты среди мерфолков Ксинкукса до смерти этого кораллового города, и, по слухам, они разговаривают с некоторыми из самих акул-оборотней. Копа Лоэй сильны в путях Духа, но также изучают Жизнь с большой самоотдачей. В результате они вполне могут перемещаться по береговой линии и рифам с лодками или без них.

Но настоящие пионеры волн среди Традиций - Сыны Эфира. Согласно их преданиям, самый отец их философии, Арет, был не только философом, но и путешественником, простиравшимся от Трои до Рима и, возможно, даже до Британии. Капитан Немо Жюля Верна во многих отношениях является квинтэссенцией эфирита, человека, стремящегося изменить мир с помощью науки, но предпочитающего одиночество океана невежественным, предвзятым людям.

Сегодня у Сынов есть несколько кораблей на волнах и над ними. По крайней мере, двое, Призрак Ахава и Электрический просперо, известны тем, что преследуют, преследуют и даже топят корабли Покорителей бездны с удвоенной силой. Их быстрые побеги, похоже, подразумевают, что корабли достойны Умбры и что их капитаны знают несколько коротких путей к Высокой Умбре. Электрический просперо, в частности, может похвастаться вооружением, которым мог бы гордиться Док Эон, включая искусно наэлектризованный корпус и пушки, которые, кажется, дублируют легендарные лемурийские молниеносные пушки (хотя они, увы, не имеют знаков, отражающих парадокс). Как ни странно, Сыны Эфира на самом деле не знают имени капитана Просперо - по крайней мере, это то, что они продолжают говорить любому, кто спрашивает.

Технократия

Ничто так не суммирует усилия Технократии над океаном, как проект Глубоководье: важный, но не критический, впервые реализованный Инженерами пустоты, делающий упор на исследования, а не на контроль и вызывающий гораздо больше проблем, чем предполагают технократы. Во многих отношениях граница морей является примерно третьим приоритетом - она не влияет на массы из первых рук так сильно, как города, и гораздо меньше аномалий реальности, вскипающих из глубин, чем те же аномалии приходящие из Умбры. Таким образом, начальство не уделяет ему особого внимания. Разумеется, нет необходимости отвлекать такие мощные ресурсы, как ХИТ-марки и военные корабли Universal, на «умиротворение» морей. Лучше сначала заблокировать Барьер на суше - тогда придет пора убедиться, что океаны в безопасности.

В результате у Нового мирового порядка и Синдиката есть лишь второстепенный интерес к исследованию океанических границ. Итерация X наслаждается задачей оснащения Подразделения Границы Земли (EFD), но на самом деле она не может получить от водных исследований так много преимуществ, которые нельзя было бы получить от наземных ресурсов. Однако Предтечи проявили особый интерес к возможностям - каждая новая форма жизни, внесенная в каталог, предлагает новые возможности в области генетических и химических достижений. Относительно свободная от парадоксов окружающая среда, изобилие и разнообразие местных форм жизни создают идеальную среду для исследований, и Предтечи долгое время работали в приморских лабораториях. В конце концов, гораздо проще очистить новую форму жизни вдали от масс и постепенно акклиматизировать ее на поверхности, чем создать нового зверя с нуля в центре Чикаго. Предтечи скрещивают пальцы с проектом Глубоководья. Если все пойдет хорошо, им нужны аналогичные исследовательские станции в Арктике, Атлантике и вдоль Большого Барьерного рифа.

Однако нет технократа, который пользуется возможностями глубоководного океана больше, чем инженер пустоты. Где бы ни был темный, холодный грот на дне океана, который мог бы кишеть неоткрытой жизнью, вы можете поспорить, что инженер пустоты просит разрешения спуститься туда и посмотреть.

Инженеры пустоты

Инженеры пустоты любят границы и рады, что на Земле еще есть кое-что для исследования. В частности, Подразделение Границы Земли (или EFD) - это филиал, которому поручено составить карту всех неизвестных частей планеты. Излишне говорить, что океан является приоритетным для EFD. Их подводные оперативники - самые многочисленные в дивизии. Их называют командами водных исследователей, или «кальмарами» по отношению к своим коллегам-инженерам пустоты.

У EFD есть ограниченные файлы о многих существах, обнаруженных ими под глубинами. Они хорошо осведомлены о присутствии какой-то разумной, сверхъестественно могущественной акулы с злобным поведением. Однако они понятия не имеют, что эти акулы на самом деле оборотни. Моряки для кальмаров - такие же слухи. Однако несколько мимолетных наблюдений и немного общей логики, кажется, подсказывают, что водная разновидность вампиров более чем возможна, вполне вероятна. Кальмары не верят в призраков сами по себе, но разрабатывают медленно растущий файл о внепространственных «эхах», которые, кажется, часто возникают вокруг кораблекрушений и мест катастроф в океане. В частности, в разбитом корпусе «Титаника», кажется, происходит несколько странных колебаний пространственной структуры. Однако самые частые жертвы EFD, мерфолки, - не более чем побочная заметка для кальмаров. К сожалению, одного присутствия Кальмара достаточно, чтобы лишить мера его фейри и утопить его на месте. Только тело одного мера было обнаружено EFD, но они классифицировали безжаберный труп как умершего мага. Странная безволосость трупа и другие эволюционные приспособления были официально отклонены как своеобразный атавистический возврат.

Нынешний директор EFD - Изабель Дубхе, худощавая женщина, которой, кажется, около 30 лет. Дубхе почти буквально одержима демоном открытия; она поглощает каждый новый отчет от своих полевых команд и часто спорит с начальством, чтобы «лично проверить» особенно интересные начинания. Дубхе входила в состав первоначальной исследовательской группы проекта Глубоководье и посещала объект примерно раз в два месяца, просто чтобы посмотреть, как идут дела. К сожалению, ее одержимость грандиозным масштабом вещей оставила ее в некоторой степени слепой к коррупции, которая просачивается в EFD через их союзников по Пентексу. Она работает только в полевых условиях и предпочла бы, чтобы другие занимались неудобной работой, необходимой для продолжения работы. Это все, что нужно проекту «Илиада».

Излишне говорить, что Подразделение Границ Земли разработало несколько способов борьбы с подводной средой. Самым распространенным из них является Costeau Mark III, подводная лодка размером примерно с Виннебаго, которая может вместить группу водных исследований из четырех человек, но может управляться так же аккуратно и одним оперативником. Обычный вариант адаптирует часть «грузового пространства» к транспортным цистернам, где хранятся ГЕНЫ. Таким образом, один-единственный кальмар может аккуратно дрейфовать в «проблемное место», сбросить груз биоинженерных убийц и вернуться, чтобы забрать их через час или два.

Нефанди

Не совсем очевидно, почему, но Падшие, похоже, всегда были привязаны к океанским глубинам. Возможно, это вкус метафор - моря охватывают весь мир и на первый взгляд яркие и чистые, но только на поверхности. Внизу вода тёмная и холодная, а полуночные воды в самом сердце океана несомненно являются самой большой частью всех морей. В этом отношении создание Лабиринта на морском дне - почти упражнение в символической медитации. Чтобы добраться до самого сердца силы нечестивого места, нужно опуститься под залитый солнцем фасад и нырнуть во враждебную пустоту внизу.

Глубина во многих отношениях является идеальным укрытием. Только Инженеры пустоты и Сыны Эфира спускаются туда с какой-либо регулярностью, и даже этих посетителей немного, они далеко друг от друга - и обычно одни. На дне океана есть предметы старины, разрушенные монолиты, которые дают понимание тем, кто пришел после. Парадокс, конечно, слаб - соблазнительная соблазнительная приманка для тех Падших, которые имеют вкус к власти и не любят маскировать свою силу.

Но хуже всего то, что здесь внизу есть союзники. Подводные пути в Глубокую Умбру очень полезны для достижения Потустороннего. Более того, седые спирали Кракена весьма заметны для тех, кто знает, что искать, и нефанди - именно такая группа. Один или два Аримана узнали о существовании Чулорвиа и начали переговоры, чтобы узнать духовную мудрость щупальцев в обмен на определенные… услуги.

Методология

Лабиринт Ксякуотал, у побережья Санта-Барбары, является прекрасным примером подводной часовни нефанди. Возглавляемый гиллианцем Маркусом Делари, это место представляет собой лабиринт туннелей, вырезанных в подводной скале. Хотя Лабиринт наполнен воздухом, добраться туда придется долго. Лабиринт - это всего лишь дневное путешествие (или меньше, в зависимости от того, кто его организует) из центра Санта-Барбары, поэтому у вас есть достаточно человеческих ресурсов, при этом сохраняя уединение, которое так ценят нефанди.

Сами нефанди, как правило, используют магию Жизни, чтобы выжить под водой, по крайней мере, пока они не вернутся домой. У служителей, которых они... вербуют, такой возможности нет. С этой целью Падшие разработали несколько разновидностей предметов, чтобы помочь своим новым слугам совершить путешествие. Эти талисманы и устройства имеют несколько форм, в том числе огромные наполненные воздухом пузыри, которые можно использовать в качестве водолазных колокольчиков, своеобразные ошейники, которые напрямую подключаются к кровоснабжению носителя и поддерживают высокий уровень кислорода (Слезы сирены и Дыхательные ошейники; дополнительную информацию об этих устройствах см. **Ящик с игрушками Техноманта**, стр.75), полусимбиотические моллюски, которые обхватывают рот владельца и фильтруют океанскую воду в воздух, и так далее. Эти вещи обычно вульгарны, поскольку предназначены для использования непробужденными. Большинство нефанди предпочитают накачивать своих новобранцев достаточно, чтобы ослабить их недоверие.

Когда дело доходит до защиты своих логовищ, нефанди весьма разносторонни. Типичная защита Лабиринта может включать в себя союзных духов порчи (часто с мотивом Кракена), магически созданных охранных зверей, ужасные течения, которые бросают посетителей в зазубренные скалы (если они не знают секрет перемещения, применяемого в прошлом), участки без света и невероятно холодные воды - список можно продолжать и продолжать.

Мародеры

Безумцев, как всегда, сложно стереотипизировать. У них нет общей практики между собой, поэтому нет реального способа классифицировать их склонности к наземной или морской деятельности. Они действительно, как правило, прежде всего существа Умбры, и существует мало документальных свидетельств того, что они уходили в воду. Конечно, Мародеру может понадобиться много воды, в которой он может заблудиться. Хотя галеон в стиле Летучего Голландца, нагруженный безумными, почти всемогущими иллюзионистами, - ужасающая идея, она не была подтверждена никакими надежными источниками.

Пока еще.

Водяные могилы

Сгнившее дерево причала выглядело еле выдерживающим количество прикованных цепей призраков, стоявших на нем. Центурион, явно нервничавший, толкнул Тришу мечом в сторону воды.

Постепенно в небе, прямо над поверхностью моря, появилась трещина, края которой потрескивали от энергии. Через дыру пролился жуткий пурпурный свет. Вокруг нее Триша чувствовала, как легионеры напрягаются. Через пропасть проплыл огромный клипер, его рваные паруса развевались на невидимом ветру. С одной стороны корабля было несколько грубых пятен.

Центурион облегченно вздохнул. «Ваш корабль здесь, Невольники. Безопасного вам путешествия.» Сарказм в его голосе сказал ей, что все будет иначе.

В то время как Сородичи могут найти убежище в море, Рокеа называет его своим домом, а маги рассма-

тривают его как новое пограничье, у призраков непростые отношения с водой. Для начала, очень немногие из них могут пройти через это с легкостью. Что еще более важно, это лишило многих из них жизни.

Некоторые люди утверждают, что утопление - это «хороший» способ умереть. Для некоторых это может быть так: чувство утробного комфорта наполняет их, когда их мозг умирает. Для большинства, однако, медленная асфиксия, когда человек вынужден дышать жидкостью,-это паническое, охваченное ужасом последнее переживание. Последний момент смерти может занять от нескольких секунд до нескольких минут. Чрезвычайно холодная вода часто ускоряет процесс, вызывая шок и переохлаждение, но иногда она приводит организм в коматозное состояние. Тогда смерть может занять несколько часов.

Учитывая, что большинство тонущих жертв также встречает свой конец за тысячи миль от друзей, семьи и дома, можно ли удивляться, что так много из тех, кто умирает в море, становятся призраками?

Немногие призраки, рожденные от утопления, живут долго. Оставленные в оболочках и одинокие, изолированные от остальной части призрачного общества (и даже их Оков) на тысячи миль, те, кто не наткнется на Нихили или не попадется Спектрам, становятся легкой добычей для своих Теней.

Подавляющее большинство призраков, которые умирают в море, терпят кораблекрушение. Немногие другие несчастные случаи в мирное время приводят к стольким человеческим жертвам одновременно. Кораблекрушение предлагает множество способов умереть: утонуть в море или попасть в отсек, когда вода наполняет его, взрывы, дробление при распаде корабля и даже если вы выживете в месте крушения и останетесь плавать в море.

Выползающие с места крушения

Не каждый затонувший корабль снова появится как реликвия в морях Землей теней. Чтобы судно могло пересечь Саван, оно должно иметь значение выше, чем оно имеет для своей команды (если только команда не очень большая). Если всего несколько рук опустятся на обычном, ничем не примечательном судне в результате почти не зарегистрированного затопления, оно вряд ли станет реликвией.

Однако, если об этом корабле разлетится известие, и его потеря затронет сердца многих, оно вполне может пересечь Саван. Некоторые появляются мгновенно в момент их уничтожения. Другим нужно время, чтобы появиться, так как весть о потере распространяется по Землям плоти, и ее влияние ощущается среди близких.

Военные корабли пересекают Саван чаще, чем их гражданские аналоги, особенно в военное время. Травмы и массовые человеческие жертвы - от огня или попадания торпеды, огня, бушующего по кораблю, и самого гибели - повышают вероятность этого. Тем не менее, не все торпедированные корабли заслужили достаточно внимания (или увести достаточно членов экипажа на дно), чтобы придать им форму в Землях теней.

Торговые корабли тоже проходят сквозь Саван. В то время как последние достижения в области технологий сделали потери в море более редкими, в минувшие годы многие торговые суда терпели крушение без шансов на спасение, и было мало надежды на то, что близкие экипажа когда-либо узнают их судьбу. Такие корабли появлялись в Землях теней постепенно, иногда в течение нескольких месяцев, по мере того, как постепенно приходило осознание того, что корабль никогда не вернется.

Многие члены экипажа, погибшие при крушении корабля, появятся на палубе корабля в виде призраков. Большинство из них останется до тех пор, пока судно не найдет другой Корабль-Призрак, или пока одна из рук не наберется достаточно силы воли, чтобы удалить свою собственную оболочку.

Корабли-призраки

На судне видны повреждения, в результате которых корабль упал на дно, будь то зияющая дыра под ватерлинией или ужасное обугливание корпуса. Корабль, затонувший во время шторма, будет казаться залитым водой, не говоря уже о том, сколько усилий будет спасать команда. Внутри корабли влажные и липкие. Все, что хранится под палубой, оказывается покрытым плазменной плесенью.

Если только призрак, обладающий навыками навигации и Аргоса, не возьмется за штурвал и не вложит достаточно пафоса, чтобы запустить корабль, большинство судов будет дрейфовать вокруг места своей гибели на всю вечность. Однако реликтовые корабли - настолько ценный товар, что немногие из них остаются так долго. Их ценят не только за их внутреннюю ценность, но и за реликтовый груз, который они могут нести, и души, находящиеся на борту.

Абордажи

Большинство реликвий находят на другом корабле-призраке одной из основных фракций преступного мира, известном как Жнецы или корабли-спасатели. Корабль Жнеца взлетит на небольшое расстояние от новорожденной реликвии. Запуски, полные обученных призраков, преодолевают расстояние между ними. Если новорожденная реликвия движется достаточно медленно (и воды еще достаточно, как, например, в Землях теней Саргассова моря), призраки могут просто бегать по твердой поверхности моря.

Они накидывают веревки на планшир и садятся на судно. Они быстро перемещаются, чтобы сдержать любых призраков в оболочках на борту, а затем пытаются завербовать или захватить всех, кто удалил их собственную оболочку. Призрак, опытный как в Аргосе, так и в навигации, становится у руля, и оба корабля отправляются в путь к ближайшей гавани некрополя.

В последнее столетие подобные действия становятся все более опасными. Многие обломки открывают Нихилы, засасывая более слабые души прямо в Забвение. По мере того, как корабли и их экипажи становятся больше, более крупные кораблекрушения могут вызывать даже небольшие локальные водовороты.

Число смертников, рожденных на таких кораблях, быстро увеличивалось, и боевые действия во время абордажа стали обычным явлением. Голландцы стали использовать корабли с трюмом, полным морской пехоты, чтобы уменьшить угрозу. Тем не менее, свирепость, с которой могут сражаться новорожденные



Блёклые и Умертвия, делает захват такого корабля действительно рискованным предприятием.

Морские преследователи

Очень немногие корабли приобретают достаточно памяти, чтобы стать мобильными призраками. Эти корабли обсуждаются и оспариваются живыми в течение многих лет после их потери. Такие находки высоко ценятся как Ренегатами, так и Иерархией. Они могут оставаться в море гораздо дольше, чем большинство судов, и для движения им не нужен пафос. Что еще более важно, экипаж получает пропитание от самого корабля. Знаменитые корабли Земель плоти, такие как Lusitania, Bismark, General Belgrano и Prince Alexsei, теперь занимают почетное место в качестве призраков во флотах Земель теней.

Когда крупные корабли - обычно дредноуты и супердредноуты в прежние века, но авианосцы в последние годы - получают этот статус, они часто становятся флагманами флота Легиона. Например, HMS Ark Royal, четвертый корабль, носящий это имя, был списан и разбит в 1980-х годах. Он стал центром общественного внимания в Великобритании, включая самый продаваемый сингл, что получил статус Haunt. Корабль теперь является флагманом Железного Легиона - к большому раздражению Улыбающегося Лорда, у которого в составе своего флота есть предыдущий Ark Royal, затонувший во время Второй мировой войны.

Можно искусственно создать мобильный призрак с помощью искусства Аргос: Moving Haunt и искусства Паутина: Splice Strand (см. Море теней, стр. 90), но немногие призраки обладают знаниями для этого, а они - нет. с готовностью поделитесь им.

Легионы в море

On them gleamed the moon's wan lustre,
When the shade of Hosier brave
His pale bands was seen to muster
Rising from their watery grave;

— Richard Glover, "Admiral Hosier's Ghost"

С тех пор как первая трирема прошла через Саван в Земли теней, Иерархия возжелала реликтовые корабли. Однажды паромщики провели их через Море лишенное солнца к Дальним берегам. В каждом из них был полный груз призраков, ищущих Возвышения.

В настоящее время Легионы ищут их для более приземленной цели: военного преимущества. Каждый прогресс в военно-морских технологиях давал Повелителям Смерти шанс обойти своих соперников. Во время Гражданской войны в США и USS Monitor, и CSS Virginia, первые настоящие броненосцы, с нетерпением разыскиваемые Легионами, когда они были потеряны в море.

Массовое уничтожение кораблей, такие как по-

теря испанской армады, затопление немецкого флота в Скапа-Флоу и бойня в Перл-Харборе, привели к тому, что стигийский флот изменялся практически в мгновение ока. Целые поселения отступников сдались, когда мощь 10 недавно сформированных реликтовых боевых кораблей обрушилась на них из серых туманов морей в Земли теней.

Хотя многие корабли направляются к Бурю и Железному пирсу в районе военной пристани Стигии, многие остаются прикрепленными к портам Некрополя. Военные корабли - далеко не единственные реликвии, которые там пристают. И грузовые, и военные корабли ценятся как один из самых безопасных и простых способов передвижения большого количества войск, реликвий и артефактов.

Голландцы

Постепенно мрак, казалось, рассеялся, и яркое бледное пламя осветило эту часть горизонта. На воде не было ни малейшего дуновения ветра - море было похоже на зеркало - все отчетливее и отчетливее появлялось судно, пока не стали отчетливо видны его корпус, мачты и верфи.

- Капитан Фредерик Марриат, Корабль-призрак

На протяжении большей части истории Стигии ответственность за возвращение кораблей-реликвий лежала на двух гильдиях: Предвестники и Оракулы. Многие из тактик, используемых до сих пор, были разработаны ими в 16 веке, когда Великобритания и Испания соперничали за господство на море, что привело к потере многих судов.

Их самая большая проблема возникла в 1588 году, когда около 60 кораблей испанской армады потерпели крушение у берегов Шотландии и Ирландии как из-за погоды, так и из-за флотов лорда Эффингема и лорда Генри Сеймура. Подавляющее большинство кораблей было восстановлено как реликвии, но очень немногие из них попали во владение Легионов.

Причина стала полностью ясна десять лет спустя, когда корабли сыграли важную роль в попытке государственного переворота Гильдий, блокировав военные верфи Стигии. После провала восстания и разрушения гильдий Харон поручил спасти реликвию Легионам. Многие Легионы, особенно Изумрудный и Мрачный, быстро наняли опытных призраков из Гильдий в свои ряды, чтобы создать специальные команды по спасению.

После хаоса, разразившегося в Сумрачных землях после Великой войны, Харон снова переложил ответственность за спасение, на этот раз с Легионов на недавно сформированный независимый орден, подотчетный только Повелителям Смерти в целом. Так родился орден Гребня волны.

В последние десятилетия молодые призраки в ордене стали называть себя «голландцами» в честь легендарного Летучего голландца, корабля-призрака, который, как полагают, выглядит как обреченные корабли. К большому огорчению старших призраков, это имя прижилось.

Стигийские работорговцы

"Это просто. Вы хотите, чтобы груз был доставлен, используйте самый безопасный и эффективный способ. Для отправки нашей десятины рабов в Стигию ничто не сравнится с кораблем."

- Тереза Ханибол, повелительница Изумрудного легиона, Некрополь Лондона

Порт Лондон не случайно был выбран первым некрополем. Экономика Стигии основана на массовом перемещении рабов, и хотя Полуночный экспресс и Предвестники играют свою роль, нет ничего лучше корабля, перевозящего людей с места на место.

И Легионы, и независимые Жнецы содержат большое количество рабских судов. Эти флоты представляют собой разношерстную армаду, состоящую из чего угодно - от Гвинеи XVII века до современных грузовых судов. Возраст реликвии не имеет значения: на каждом корабле условия одинаково бесчеловечные.

Большие трюмные помещения заполнены рядами закаленных душами цепей, к которым рабы прикованы наручниками на время путешествия. В отличие от своих предшественников из Земель плоти, стигийским работорговцам не нужно носить с собой еду или воду для своего груза. Риск заболевания отсутствует, и дыхание не вызывает беспокойства, поэтому рабы забиты в трюмы с такой плотностью, что им едва хватает места для передвижения.

Экипаж, параноидальный по поводу шансов на восстание и рад возможности помучить тех, кто находится ниже их положения, часто запрещает рабам разговаривать друг с другом и злобно избивает тех, кто это делает. Пленники могут быть заперты в темноте трюма на несколько недель, и им будут только стоны своих товарищей по плену и непрекращающийся шепот их Теней.

Некоторые рабы, особенно те, кто еще не понимает природу загробной жизни, ищут спасения, ударяясь своим Корпусом об переборки корабля, пока не падают в Терзания, часто по настоянию своих Теней. Другие просто впадают в катарсис и сеют хаос в трюме.

Чтобы предотвратить это, Легионы делают единственную уступку благополучию груза: помилование на борту корабля. Деревянные доски расположены вокруг и поперек трюма, что позволяет Помилователю регулярно осматривать рабов в относительной безопасности. Те, кто, по ее мнению, находится в опасности стать сожранными Тенью, немедленно подвергаются наказанию.

Даже в этом случае работорговцы обычно теряют не менее 10% своего груза до прибытия в другой Некрополь или Стигию. Большинство считает это приемлемым показателем отсева.

Указывая курс

В целях безопасности все корабли, ведущие законные дела, следуют стандартным торговым маршрутам между некрополями и Стигией. Таможня видит, как капитаны отводят свои суда,

направляющиеся в Стигию, на три мили, прежде чем перейти к Бурю. В то время как Призрачные вторжения через недавно открытый проход редки, большинство анакреонов предпочитают опасность далеко в море.

Грузовые суда по возможности ходят в составе конвоев. Основное грузовое судно займет центральную позицию, а вокруг него будут двигаться меньшие и более быстрые военные корабли. Предвестники порхают с мостика на мостик, неся приказы между командиром конвоя и капитанами каждого из кораблей.

Специальное использование Аргоса и Паутины позволяет управлять кораблем с удивительной точностью. Есть несколько других вариантов. Реликтовые компасы просто не работают в Землях теней, а артефакты - редкость. Без Предвестника, Наблюдателя или компаса для артефактов на борту корабль может путешествовать по береговой линии или через Бурю, где призрак, обладающий навыками в Аргосе, может использовать способность ориентирования.

Корабли наиболее уязвимы при преодолении барьера между Бурей и Землями Теней. Каждый корабль должен пройти отдельно, и, если в команде какого-либо корабля есть шпион, отступники могут нанести удар быстро и легко, выбив один корабль из конвоя во время абордажа и захвата. И в морях Землей теней, конечно же, есть отступники.

Корабли отступников

«*Да, нет ничего лучше, чем вид капитана Иерархии, привязанного к корме корабля останками своего первого помощника Молитедом, которого затягивает в Терзание.*»

- Мэтью Гоган, ирландский флибустьер на борту Houge

Проблема кораблей отступников, вероятно, больше, чем кто-либо в Стигии осознает. Суда, экипаж которых высвобождается из оболочек, часто уходят от места крушения до прибытия голландцев. Некоторые корабельные сообщества отступников появились еще до того, как Иерархия предприняла какие-либо организованные попытки собрать реликтовые корабли.

Мятеж не редкость на кораблях Иерархии, которые слишком долго находились вдали от порта приписки. Легионы часто пользуются тем фактом, что призракам не нужна еда или вода, чтобы оставаться в море в течение периодов, о которых живые капитаны даже не подозревали. Любому призраку нелегко перенести долгую разлуку с оковами. К счастью для Повелителей Смерти, у большинства команд есть планы, которые не приводят их к конфликту с Легионами.

В то время как стигийские военно-морские силы имеют отчетливо британское военное чутье - неизбежный побочный эффект многовекового военно-морского господства, - корабли-отступники представляют собой гораздо более разнообразную группу. Многие предпочитают защищать затонувшие корабли, в которых находятся их тела и Оковы, и уходят с места только для того, чтобы посетить другие, не имеющие выхода к морю Оковы. Другие занимаются сложной задачей по поддержанию открытых линий связи между географически разбросанными группами отступников. Они плывут из Некрополя в Некрополь, пляж под покровом ночи, и пытаются сбежать, прежде чем патрули Иерархии найдут их.

Среди других пограничных отступников - те немногие исследователи, которых не соблазнила возможность исследовать тайны Бури. Карта Землей теней не так четко нарисована для стигийских ученых, как для их коллег из Земель плоти.

Легионы платят исследователям хорошие деньги за то, чтобы они приносили информацию о сообществах призраков на островах, которые еще не были доступны ни одному из Темных Королевств. Несколько храбрых капитанов отправляются на своих судах к берегам Темных Королевств, пытаясь более полно составить карту их географии. Скорость исчезновения среди этих экспедиций ужасающая, и некоторые чиновники Иерархии начинают сомневаться, что иностранные правители узнают о Стигии больше, чем Стигия узнает о них.

Тем не менее, большинство Ренегатов просто пытаются вести спокойную жизнь вне покровительства Иерархии. Немногие обладают силой, чтобы попытаться конкурировать с его флотом и мудро не опускать голову.

Пираты и каперы

Объем торговли, которую Иерархия совершает в море, является непреодолимой целью для многих, стремящихся к быстрому облусу. В течение 17 и 18 веков пираты и их полу-санкционированные кузены каперы были постоянной угрозой судоходству.

Жизнь на море была опасной и часто короткой. И капер, и пират часто оказывались прорвавшимися сквозь Саван с орудиями военно-морских сил различных стран.

Знаменитые имена покойных скинлендов, такие как Эдвард Тич, более известный как Черная Борода, долгое время были шипами на стороне Иерархии. 11-й Легион, элитное стигийское подразделение с кораблями, сделанными из стигийской стали, и парусами, сотканными из молиедированных призраков, получил задание выследить их без особого успеха.

В то время как пираты ожидали плохого приема со стороны властей Земель теней и, конечно же, не были разочарованы, каперы вскоре обнаружили, что их раздражают более жесткие ограничения Иерархии. Многие из них в кратчайшие сроки отправились в отступничество и нашли безопасную гавань в знакомом месте.

Порт-Рояль

Порт-Рояль на Ямайке, который был уничтожен землетрясением и приливной волной в 1692 году, в результате чего погибло около 2000 человек, был самым известным портом на планете. Когда-то из-

Разорванная цепь

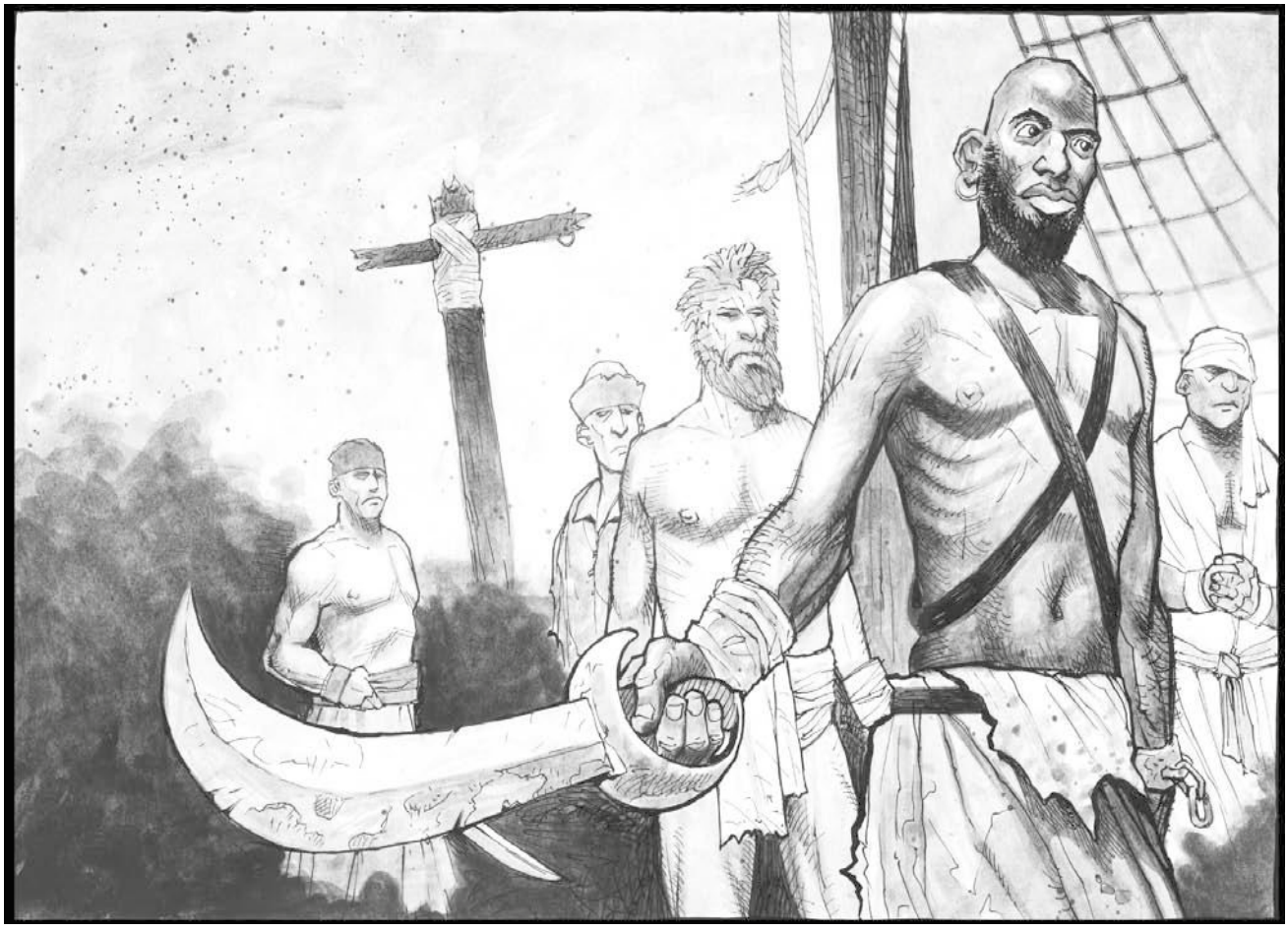
Потери во время этапа работорговли между Африкой и Америкой - печально известного Среднего пути - были ужасающими. От 20% до 50% рабов на борту погибнет от болезней, голода, обезвоживания или просто от потери воли к жизни. Число погибших обычно исчислялось сотнями. Даже члены экипажа погибли: болезнь уносила их так же легко, и у них было мало защиты от болезней, эндемичных для Африки. К тому времени, как гвинеец достигнет порта, на нем уже будет несколько призраков.

Группа призраков бывших рабов отправилась на корабли, чтобы пожать мертвых рабов, а также захватить и наказать погибшую команду. В тех случаях, когда корабль тонул, они находились в уникальном месте, чтобы захватить его реликвию. Когда было захвачено достаточно, группа предприняла серию молниеносных рейдов против стигийских конвоев с неоднородным, но все возрастающим успехом.

За прошедшие столетия «Разорванная цепь», как назвали эту организацию, стала одной из наиболее организованных и целенаправленных групп отступников. Все корабли и экипажи поклялись воевать с работорговлей в Землях теней. Они нацелены исключительно на корабли работорговцев, игнорируя реликтовые грузы.

Захваченные корабли и те бывшие рабы, которые хотят присоединиться к Разорванной цепи, отправляются в один из ряда лагерей на африканском побережье, которые терпят местные призраки. Ремесленники топят свои кузницы, готовые превратить захваченных членов экипажа Иерархии в ремонтные материалы и оружие.

Группа поддерживает множество связей с сообществами отступников по всей Атлантике. Освобожденным рабам, которые не хотят присоединяться к крестовому походу, помогают найти новый круг призраков.



вестный как «самый злой город в христианском мире», многие здания города и большая часть порта перешли в Земли теней Карибского моря, известные как Зеркальные земли.

В городе мерзко пахло, даже когда он жил. В Землях теней там стоит непреодолимая вонь. Горы за городом возвышаются над ним, как темные зазубренные зубы какого-то огромного зверя, готового проглотить его целиком. Корабли, пришвартованные в промозглых водах порта, несут сотни разновидностей «Веселого Роджера», традиционного пиратского флага из черепа и скрещенных костей.

Кузницы в доках изрыгают дым в небо, а захваченные моряки превращаются в заплатки для кораблей, абордажные сабли и цепи для рабов. Склады на набережной содержат пленных невольников, судьба которых еще не решена. Вдоль гавани разбросаны шумные таверны, в которых Песочные люди плетут сны о напитках, дублонах и развратных ночах для богатых на оболы пиратов.

Порт остается безопасным убежищем, потому что Зеркальные земли - опасная, охваченная водоворотом область, и немногие корабли Иерархии когда-либо заходили туда. Большинство моряков не понимают, почему Невидимки, призраки Карибского моря, покидают город в покое. Большинство полагает, что само количество кораблей является достаточным основанием. Ходят слухи, что старшие пираты патрулируют границы Зеркальных земель, защищая их от вмешательства Стигийца или Темного Королевства Слоновой Кости.



Более мелкие пираты Некрополи обитают на северном побережье Африки на территории бывших берберийских штатов в середине 17 века. Игнорируемые правителями королевств, составляющих Темное Королевство Слоновой кости и находящихся вне досягаемости Стигии, пираты, базирующиеся там, могут беспрепятственно беспокоить корабли Иерархии, путешествующие между Некрополями на северном побережье Средиземного моря.

Пиратская тактика

Пиратские банды и не мечтали атаковать порты Иерархии в лоб. Несколько смелых душ пытались проникнуть в порты под покровом тьмы. Однако большинство капитанов, которые пробовали это, в конечном итоге превратились в флаги Иерархии, развевающиеся над теми самыми кораблями, которыми они раньше командовали.

Вместо этого большинство предпочитает тянуть время и наносить удары по конвоям, когда они наиболее слабые. Опытные в Аргосе шпионы отправляются на борт кораблей сопровождения. Когда корабли начинают готовиться к переходу из Сумрачных земель в Бурю, эти шпионы используют искусство Аргоса: прыжок, чтобы прыгнуть прямо к ожидающему кораблю, к которому они были привязаны разновидностью искусства Паутины: Сращивание нити.

Затем пираты быстро движутся, чтобы атаковать один из кораблей шквалом концентрированного огня, надеясь нанести ему достаточный урон, чтобы эффект от искусства Паутины: Товарищи по оружию был сведен на нет. Цель будет оставлена на высадке, поскольку другие корабли в конвое войдут в Бурю, оставив пиратов перебирать ее труп.

Жизнь на море

«*После смерти увольнение на берег приобретает совершенно новое значение. Больше никакого пива и болтовни. Нет, когда у вас появится возможность снова ступить на твердую землю, вы воспользуетесь возможностью посетить Оковы. И я получаю от этого больше удовольствия, чем от выпивки и птиц.*»

- Джеймс Микс, рулевой, SS Athenia

Существование экипажа корабля-призрака - нелегкое дело. Изолированные от своих оков, часто на тысячи миль, и лишенные возможности испытать эмоции, движущие их страстями, многие члены экипажа становятся легкой добычей для своих Теней. Неудивительно, что немногие корабли плывут без помилования. Тем не менее, частые

периоды пребывания в доке и продолжительные увольнения на берег необходимы для эффективного функционирования экипажа.

Корабли отступников не могут позволить себе бросить якорь в Некрополе, и поэтому вынуждены довольствоваться случайными посещениями меньших прибрежных сообществ, где Иерархия практически не присутствует. Капитаны этих судов жалуются на каждую секунду, проведенную на якоре, поскольку это еще одна секунда, которую они уязвимы для обнаружения и захвата. Единственный способ вернуться в море для захваченного пирата - это отремонтировать закаленное душой судно.

Экипажи обычно меньше, чем их собратья из Земель плоти. Для управления реликтовым судном требуется лишь горстка призраков: штурман, обладающий навыками Аргоса или Паутины, рулевой, а если корабль скован бурей, - Предвестник.

Состояние корабля в значительной степени не имеет значения, если он остается в морях Землях теней. Зияющая дыра сбоку не пропускает туда воду. Но если корабль собирается отправиться в Бурю, лучше, черт возьми, быть водонепроницаемым. Такие корабли несут гораздо больший отряд моряков, готовых работать с кораблем, как только окружающая среда станет «реальной» для корабля в пределах Моря лишенного солнца. Если ремонтные работы нужно провести быстро, то не обойдется и без парочки мастеров.

Команды Земель теней неизбежно несут на себе большой контингент опытных в боях призраков. Особенно ценятся те, кто владеет арканосами, которые можно использовать в атаке на расстоянии. Песнопение и Гнев часто используются в бою между кораблями перед посадкой на борт. Хотя большинство капитанов Иерархии избегают Призраков, их часто можно найти на борту судов отступников, которые используют Темный эфир, чтобы затруднить нацеливание на ключевые части корабля.

Немногочисленным счастливым призракам, которые являются членами экипажей с летающих призраков, немного легче, но у многих из них есть оковы, которые находятся на морском дне и недоступны для них. Это создает дополнительную напряженность в их существовании. Призраки, у которых есть врожденная способность путешествовать по воде, требуют высоких цен за свои услуги.

Глубоководная угроза

Недавно несколько призраков с Оковами глубоко в Тихом океане были сброшены в Терзания из-за их неожиданного уничтожения. В ходе расследования была обнаружена большая подводная станция, сооружаемая неизвестными силами. Повелителям смерти еще предстоит сформировать политику в отношении этого «Глубоководья», поскольку, хотя она, несомненно, представляет собой угрозу, мало что может быть предпринято без вопиющего нарушения Dictum Mortuum, и никто из них не желает быть первым, кто предложит такой образ действий.

Подобная угроза для Оков заставила многих призраков искать Кукловодов в надежде, что их можно научить Восстать. В конце концов, если тело призрака не может пройти сквозь воду, его прежнее тело, безусловно, будет лучшим вариантом, тем более что здесь не о том надоедливом дыхании, о котором можно было бы беспокоиться. Кукловоды, конечно, более чем счастливы позволить этим отчаянным призракам оказаться в долгу перед Гильдией.

Корабли Еретиков

Во времена Сдирания кожи и Третьей Мерзости корабли Еретиков были обычным явлением у берегов Южной Америки. Изолированные от Иерархии и конкурирующие только за корабли с менее квалифицированной морской культурой, еретики приобрели реликвии в беспрецедентном количестве. И они потеряли все до единого, когда Стигия забрала себе Осквернённые земли.

Современный еретический культ, который достаточно организован и содержит достаточно опытных призраков, чтобы захватить и удержать реликтовый корабль, действительно является редким культом. Однако существует один культ, добившийся определенного успеха: Искатели бурных морей.

Основанный в начале этого века бывшим опытным моряком Филиппом Томпсоном, который погиб в бухте Сан-Франциско в результате особенно неприятного неудачного ритуала инициации на борту корабля, он основан на концептуальном сходстве между морем и многими частями Бури. Члены культа твердо верят, что где-то глубоко в Атлантическом океане лежит путь к первоначальному спокойствию, все еще Море Теней и Дальние берега. Все, кто найдет этот путь, достигнут Трансценденции.

Культ имеет небольшую базу в бухте на побережье Аргентины, и оттуда отправляется регулярные экспедиции, чтобы найти свой священный Атлантический проход. Их тактика проста: найдите Нихил и плывите в него. Неудивительно, что очень немногие из этих кораблей когда-либо возвращаются, чтобы сообщить о провале своей экспедиции.

Большая часть деятельности культа сосредоточена на «освобождении» сосудов от «языческой» Иерархии. Не имея ресурсов для захвата корабля в море, культ полагается на методы, которые другие справедливо считают самоубийством: набеги на плохо организованные и защищенные порты Некрополя. После пары удачных побегов культ стал на удивление искусным в подобных операциях. В конечном итоге это может привести к его гибели: оно наконец-то стало известно Иерархии, которая даже сейчас охотится за ним.

Корабли спектров

«О, всегда найдется какой-нибудь своенравный сукин сын, который справится со своей собственной оболочкой, но с ними легко справиться. Они либо сотрудничают, либо вы заковываете их жалкие задницы в кандалы. Но если они обернутся, и вы обнаружите, что смотрите в чертовы очи Забвения на лице Блёклого, тогда вы поймете, что попали в настоящее дерьмо.»

–Мартин Аткинсон, голландец-морпех, Некрополь Бостон

До начала 20 века поиск реликвий был относительно простым. Если бы вы могли сдерживать отступников, пока они не захватили корабли, вы были в порядке. Затем, в 1912 году, от Оракулов пришло известие, что только что спущенный на воду «Титаник» затонет в своем первом плавании. Конвой из трех кораблей Изумрудного легиона, одного грузового судна с морской пехотой и двух небольших боевых кораблей был отправлен, чтобы следить за плаванием гигантского лайнера. Больше ни об одном из кораблей не было слышно.

Две недели спустя вторая группа кораблей прибыла на место происшествия и не обнаружила ничего, кроме огромного Нихила, извергающего локализованный Водоворот в Земли теней. Они едва уцелели, а несколько членов экипажа погибли в результате Забвения или Терзания.

Причина стала ясна во время Первой мировой войны. Если раньше уничтожение корабля было медленным и трудным процессом, то новые торпеды и взрывчатка могли отправить корабль и его команду на дно быстрее, чем когда-либо. Так же, как на полях сражений в Европе, Умертвия рождались на вновь сформированных реликтовых кораблях в большом количестве. До Легионов дошло, что корабли спектров создаются впервые, и что самый большой из когда-либо построенных кораблей был потерян для сил Забвения.

Новые корабли спектров часто не имеют организации, чтобы отбиваться от опытных кораблей Жнецов Легиона, и многие из тех, кому это удается, попадают в борьбу между новорожденными Призраками. Те, кто выживают, неизбежно попадают в Бурю - умение Умертвий в Плетении Бурь инстинктивно привлекает их к ближайшему Нихилю, а через него - к Буре.

Вот что случилось с Титаником. Самый чудовищный и самый известный затерянный корабль из всех - теперь флагман Забвения. А последние годы оказались еще более тревожными для флотов Иерархии, поскольку они наблюдают, как Быстрые пожирают все, что связано с Титаником, и содрогаются при мысли о воспоминаниях, которые должен накапливать корабль спектров...

Другие берега

«Я ни за что не вернусь к берегам Нефритового Королевства. Если уклоняться от проклятых кораблей Бугис недостаточно, то есть кровавые крабы, которые кидаются на вас по морю, с человеческими лицами на спине, крича что-то непонятное. Я никогда не видел, чтобы что-нибудь двигалось так быстро. Они разорвали одного из офицеров за секунды .»

- Капитан Питер Лами с Bucentaure

Корабли Запада научились держаться своих вод. Странные Зеркальные земли неприветливы для неопытных призраков. Более того, корабли Бугиса удерживают большую часть Тихого океана и морей Нефритовой Империи с такой силой, что немногие стигийские корабли осмеливаются рискнуть туда.

Мощь флота Нефритового королевства ощутилась во время столкновения Стигии и Желто-

Фолклендская война

Наибольший приток кораблей в Земли теней за последние годы пришелся на 1982 год. Фолклендские острова в Южной Атлантике принадлежали Соединенному Королевству, но на них претендовала Аргентина. В 1982 году вторглись аргентинцы.

Британское правительство ответило отправкой военно-морской оперативной группы. Голландцам не понадобились Оракулы, чтобы сказать им, что стоит послать вместе с флотом флотилию спасательных кораблей.

Первая решающая военно-морская акция войны привела к потоплению подводной лодки HMS Conqueror «Генерала Бельграно», унесшей жизни 321 человека. Реликвия Бельграно появилась в Землях теней с неожиданной внезапностью, когда новость о потоплении пронеслась по новостным службам Земель плоти. Вместе с ним появился небольшой локализованный Водоворот, сковавший многие корабли флотилии голландцев.

Двумя днями позже HMS Sheffield был потоплен ракетами Exocet и столь же быстро появился в Землях теней. В течение следующих нескольких дней были потеряны еще четыре корабля Королевского флота, а также реквизированное торговое судно Атлинтический конвейер. Все стали реликвиями.

Голландцы уже были на пределе возможностей. Затем, 8 июня, случилась катастрофа. Когда вокруг островов бушевал Водоворот, им было трудно удержать контроль над своими кораблями. «Бельграно» были отправлены обратно в Некрополь Буэнос-Арес, а Атлантический конвейер - в Стигию, в то время как британские военные корабли и члены экипажа, прошедшие через призраков, были задействованы.

От «Оракулов» пришло известие, что Фицрой неизбежно затонет еще раз, меньшего размера. Десантные корабли «Сэр Тристрам» и «Сэр Галахад» были на берегу, но высадка войск задерживалась. Аргентинский самолет поймал их на открытом воздухе, при дневном свете. 50 человек и два корабля погибли в огне и агонии.

Недавно захваченный, но сильно недоукомплектованный, HMS Ardent был отправлен на место происшествия - и был быстро захвачен Умертвиями, рожденными в результате катастрофы. Он вместе с Галахадом и Тристрамом исчез в Водовороте. С тех пор все три корабля были замечены в атаке стигийских конвоев в Бури.

го источника во время Второй Мировой войны и почти разграбления Бостонского некрополя. В то время как флот Нефритового королевства, как известно, понес много потерь во время восстания Японии и в столкновениях с кораблями с экипажем фуна-юрей (класс японских призраков, погибших в море), союз Ю Хуана с бугис в последние годы укрепился.

Тем не менее, Стигия набирает некоторых из более смелых сторонних исследователей и предлагает им значительное количество оболов для разведки текущего состояния нефритового флота. Те немногие, кто вернулся с отчетами, категорически отказались когда-либо повторить поездку.

Береговые линии Нефритового королевства охраняют устрашающие призраки, поразительно напоминающие крабов Хейке из японских легенд. Описанные вернувшимися моряками как «разведчики», они более чем вероятно являются причиной исчезновения других исследовательских судов.

Правила

Призраки и вода

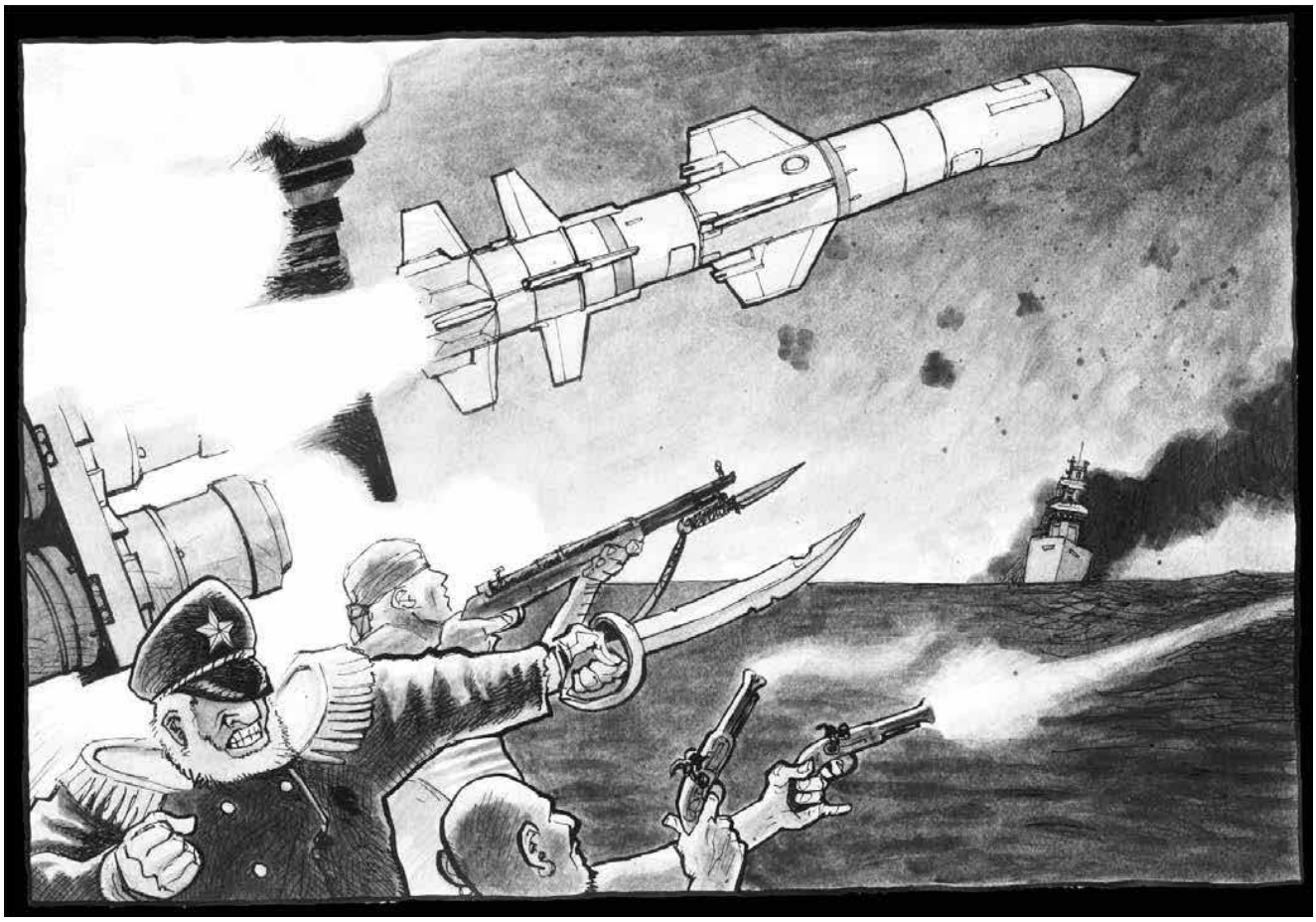
Для призрака вода просто твердая. Сформировалось больше еретических кругов, пытающихся объяснить это, чем большинство стигийских мореплавателей посчитали бы, но этого факта нельзя избежать, если только они не обладают достоинствами «Утопленников» (см. «Достоинства и недостатки» ниже).

Однако это не означает, что падение за борт безопаснее, чем в Землях плоти. Всегда предполагая, что призрак не становится бестелесным в результате падения, он оказывается в океане и не может догнать быстро движущийся корабль. Если судно не подготовлено к возвращению за ним, несчастному привидению предстоит долгая прогулка домой в компании только с его Тенью…

Призраки могут выбрать плавание, если они хотят, но для этого нужно потратить уровень Корпуса, чтобы стать Бестелесным. Однако, если он не всплывет к тому времени, когда пройдет количество ходов, равное его выносливости, он теряет еще один уровень Корпуса и будет продолжать это делать, пока не всплывет. Глубоководный дайвинг - это очень простой способ попасть в беду.

Достоинства и недостатки

Призраки, погибшие в море или имевшие крепкую связь с морем при жизни, обычно обладают некоторыми общими характеристиками. Следующие Достоинства и Недостатки должны быть доступны только призракам, которые утонули или прожили жизнь в море, по усмотрению Рассказчика.



Утопленник (Достоинство, от 3 до 6 СО)

Ты закончил свою жизнь в ларчике Дэви Джонса, и ты начал там загробную жизнь. В результате вам кажется, что вам легче перемещаться по воде, чем большинству призраков. Взяв достоинство в 3 СО, Утопленник позволяет вам без вреда провести шесть часов под водой. После этого вы обычно теряете уровни Корпуса. За 4 СО можно без вреда провести под водой 12 часов, а за 5 СО - 24 часа. За 6 очков вы можете бесконечно выживать под водой.

Рулевой от природы (Достоинство, 1 СО)

Ваше место за штурвалом корабля. Вы можете вести ее сквозь волны морей Земель теней так же легко, как корабль Земель плоти. Сложность любого хитрого маневра снижается вдвое.

Морской пес (Недостаток, 2 СО)

Вы любите море. Она - твоя любовница, твоя госпожаа, сама причина твоего существования. Вдали от нее вы становитесь вялыми и теряете направление.

Вы теряете одно очко Силы воли в неделю вдали от моря. Вы должны сделать бросок на Силу воли, чтобы противостоять любой возможности снова вернуться в море.

Существо глубин (Недостаток, 2 СО)

Вы слушали слишком много седых, шаблонных историй о привидениях глубин от старых моряков, пока вы были живы. Представление о раздутом трупе, украшенном водорослями, с капающей водой, вызывало у вас приятные мурашки по спине во время долгих ночей в море. Когда вы умерли в море, эти сказки исказили ваше тело, пока вы не превратились в образ своего кошмара. Сложность всех бросков на социальное взаимодействие увеличивается на единицу. Если вы появитесь перед живыми, они отреагируют на туман так, как если бы их Сила воли была на два меньше.

Сухопутная крыса (Недостаток, 3 СО)

Море - ужасное место. Постоянное движение волн, неизвестные существа, которые прячутся под ними… Эти вещи не были тем, что вы хотели испытать в жизни, и вам не очень хочется испытать их в смерти. Вы должны сделать бросок Силы Воли, чтобы подняться на борт корабля или ступить на водоем, и в море сложность всех физических бросков увеличивается на единицу.

Морской бой

В настоящее время морские бои редко ведутся до разрушения. Корабли-реликвии - это редкий и ценный ресурс, и захват - высший приоритет для каждого капитана. Таким образом, большинство атак состоит из быстрого артиллерийского обстрела, за которым следует ожесточенная атака на абордаж.

Если цель состоит в том, чтобы уничтожить корабль противника, уловка не в том, чтобы пробить корабль, а в том, чтобы разрушить его изображение. Нацеливаясь на все, что делает корабль отличительным, например, паруса, мачты и особенности палубы, атакующее судно может заставить свою жертву просто рассредоточиться, поскольку она теряет связь со смертными воспоминаниями.

Рекомендуется, чтобы элемент боя дальнего боя использовался в качестве фона, а не в центре битвы. Если ни один из персонажей не умеет обращаться с корабельными орудиями, просто опишите ситуацию. Если персонаж использует одно из оружий, следуйте приведенной ниже системе, чтобы оценить их влияние на битву. Персонаж будет лишь частично вовлечен в происходящее. Сосредоточьтесь на абордажных действиях и яростных рукопашных боях, которые лучше подходят для очень личного характера **Призраки: Забвение**.

Система: Чтобы использовать корабельные орудия, наводчик должен сделать бросок Ловкость + Морская артиллерия со сложностью 5. Если у него нет специализации в соответствующем типе орудия, это возрастает до 9. Из большинства орудий можно стрелять каждый второй ход с помощью за исключением пушки, которой требуется два хода для перезарядки и один для стрельбы.

Оружие до двадцатого века наносит 8 кубиков урона. Представители этого века наносят 12 кубиков. Можно предположить, что попадания ракет или торпед нанесут цели эффект замедления движения. Второй удар такого мощного оружия утопит его. Конечно, реликтовые ракеты и торпеды немногочисленны, так что это не так просто, как кажется.

Реликтовый корабль среднего размера может поглотить около 100 уровней урона в Корпус. Для больших кораблей потребуется больше, примерно до 200 уровней для крупного корабля. Только 10% от этого числа нужно нанести, прежде чем эффекты товарищей по оружию будут аннулированы.

Представленная система представляет собой простую, оптимизированную систему, которая предполагает, что морской бой используется исключительно как фон для основных действий по высадке на борт. Более подробные правила морского боя см. в книге **Wraith: The Great War**.

Новые навыки

Военно-морская артиллерия

Стрельба из корабельных орудий - это не просто вопрос умения пользоваться оружием, но и как соотнести движение корабля и цели. Этот навык охватывает весь спектр морской артиллерии, но не распространяется на артиллерию наземного базирования.

- ● Новичок: вы можете поразить стоящий корабль, пришвартованный прямо рядом с вами.
- ●● Практика: вы можете сбить корабль на небольшом расстоянии в открытом море.
- ●●● Компетентность: в хорошую погоду можно поразить быстро движущийся корабль.
- ●●●● Эксперт: Вид на корпус сквозь туман - все, что вам нужно, чтобы попасть под удар.
- ●●●●● Мастер: Люди, потопившие «Бисмарк», обращаются к вам за советом.

Используют: артиллеристы флота, пираты.

Специализации: пушки, кулеврины, малокалиберные пушки, крупнокалиберные пушки, торпеды, ракеты.

Навигация

Этот навык определяет, насколько хорошо вы можете переправить корабль из пункта A в пункт B, не посещая по пути пункты C, D и E (если, конечно, вы этого не хотите). Чтобы использовать этот навык, необходима некоторая информация о том, где вы находитесь, и, как правило, карта.

- ● Новичок: вы можете плыть из одной стороны гавани в другую, не заблудившись.
- ●● Практика: вы можете направить корабль в порт на том же континенте.
- ●●● Компетентность: вы можете перемещаться по океанам с достаточной точностью.
- ●●●● Эксперт: В Землях теней нет порта, куда бы вы не могли добраться.
- ●●●●● Мастер: «Мыс Горн, в водовороте, с завязанными глазами? Нет проблем, дружище.»

Используют: навигаторы, исследователи, контрабандисты, пираты, предвестники, наблюдатели, перевозчики.

Специальности: Атлантический, Тихий, Арктический, Индийское Средиземноморье, Зеркальные земли, Реки

Питание реликтовых кораблей

Чтобы переместить реликтовый корабль среднего размера, такой как клипер 18 века или гребной пароход, требуется два очка Пафоса за шесть часов. Для более крупных судов это число увеличивается до пяти, например для авианосца или нефтяного танкера. Большинство судов будет оснащено большими шарами огня душ, установленными где-нибудь в безопасном месте внутри надстройки корабля.

Арканои

Вариации основных арканой разрабатывались годами для удовлетворения особых потребностей морских призраков. В частности, использование Аргоса и Паутины позволило точно определять позиции Земель теней, когда артефактные часы и компасы (см. **Guildbook: Spooks & Oracles**) недоступны.

Транспортировка кораблей между Землями теней и Бурей - это двухэтапный процесс. Во-первых, весь корабль, экипаж и груз должны быть связаны как единое целое. Затем вся «единица» проталкивается в Бурю. Необходимые для этого Арканои когда-то были яростно защищены Гильдией Предвестников. За столетия, прошедшие после Разлома, они стали достаточно обычными, чтобы каждый Легион и многие банды отступников обладали навыками, необходимыми для плавного плавания кораблей между ними.

Новые искусства

Аргос

● **Указать направление** - Призрак, использующий Указать направление в Землях теней, может расширить свои чувства через Бурю, чтобы получить представление о своем точном местоположении. Исправление подшипников развилось из навыка, разработанного во время Четвертого Великого Водоворота. Предвестники, попавшие в Водоворот в Землях теней, нуждались в способе определения своего местоположения, и в результате родилось это искусство.

Система: игрок делает бросок Сообразительности и Аргоса (сложность 7) и тратит очко Пафоса. Успех определит их местоположение и приблизительный маршрут к месту назначения. Чем больше успехов, тем быстрее и безопаснее маршрут.

●●●●● **Безопасный проход** - использование этого искусства позволяет протолкнуть большой отдельный объект из Земель теней в Бурю или наоборот. Все, что не является частью этого объекта, например призраки на корабле, будет оставлено позади, если не будет привязано к нему с помощью Искусства Паутины: Товарищи по оружию. Изначально это искусство было разработано, чтобы проталкивать большие реликтовые здания и транспортные средства через Бурю для транспортировки в Стигию.

Система: игрок делает бросок Сила + Аргос (сложность 9). Количество успехов определяет время, необходимое для успешного прохождения. Неудача означает, что объект остается на месте. Провал может нанести серьезный ущерб объекту, проходящему через него, по усмотрению Рассказчика, и приведет к тому, что Предвестник будет брошен глубоко в Бурю, как утверждает Ублиетт.

Использование Искусства стоит 4 пункта пафоса.

Паутина

●● **Триангуляция** - Почувствовав относительное расположение двух известных оков, обычно своих собственных, пользователь этого искусства может определить свое точное положение в Землях теней. Это искусство является причиной того, что на протяжении веков Предвестники были предпочтительными рулевыми на реликтовых кораблях.

Система: игрок делает бросок Восприятие + Паутина (сложность 8). Искусство стоит 2 пункта пафоса за одно использование.

●●● **Товарищи по оружию** - Товарищи по оружию позволяют призраку объединить команду, груз и корабль в одно «подразделение» на короткий период времени. Это позволяет использовать определенные Арканои для всей группы, как если бы это был один объект. Чаще всего это делается для того, чтобы корабль и его команда могли легко проходить между Землями теней и Бурей с помощью арта Безопасного прохода Аргоса. Однако это искусство нельзя использовать с враждебными намерениями. Вы не можете уничтожить весь корабль, просто используя Товарищей по оружию.

Система: игрок делает бросок Манипулирование + Паутина (сложность 9).

Изготовление сплетения стоит 3 пункта пафоса, а обслуживание - 1 пункт в час.

Крабы Хэйке

Физические атрибуты: Сила 5, Ловкость 4, Выносливость 6.

Социальные атрибуты: Обаяние 0, Манипулирование 0, Внешность 0

Ментальные атрибуты: Восприятие 5, Интеллект 2, Сообразительность 3

Таланты: Бдительность 4, Атлетика 4, Рукопашный бой 4, Уклонение 2.

Арканои: Песнопение 4, Цепи императора 2

Страсти: Защитить Нефритовое Королевство (верность) 5

Оковы: осталось 1 очко

Сила воли: 6

Пафос: 5

Ангст: 8/5

Постоянный корпус: 8

Снаряжение: нет

Внешний вид: каждое из этих существ выглядит как гигантский бронированный краб с острыми, как бритва, когтями на концах каждой ноги. На спине Хэйке отчетливо видно человеческое лицо.

Предыстория: Древняя японская легенда повествует о клане Хэйке, который проиграл долгое сражение с кланом Гэндзи. В Дан-н-ура в проливе Шимонсеки Хэйке полностью погибли. Но их воины ожили по ту сторону смерти, как крабы-хэйке, огромные бронированные звери, с лицами людей, которых они когда-то видели на спине.

Хэйке собираются вокруг странного пламени, поднимающегося со дна океана, которое называется Они-би или демоническим огнем. Эти свирепые истребители будут атаковать любые корабли, которые попытаются высадиться возле своего Они-би.

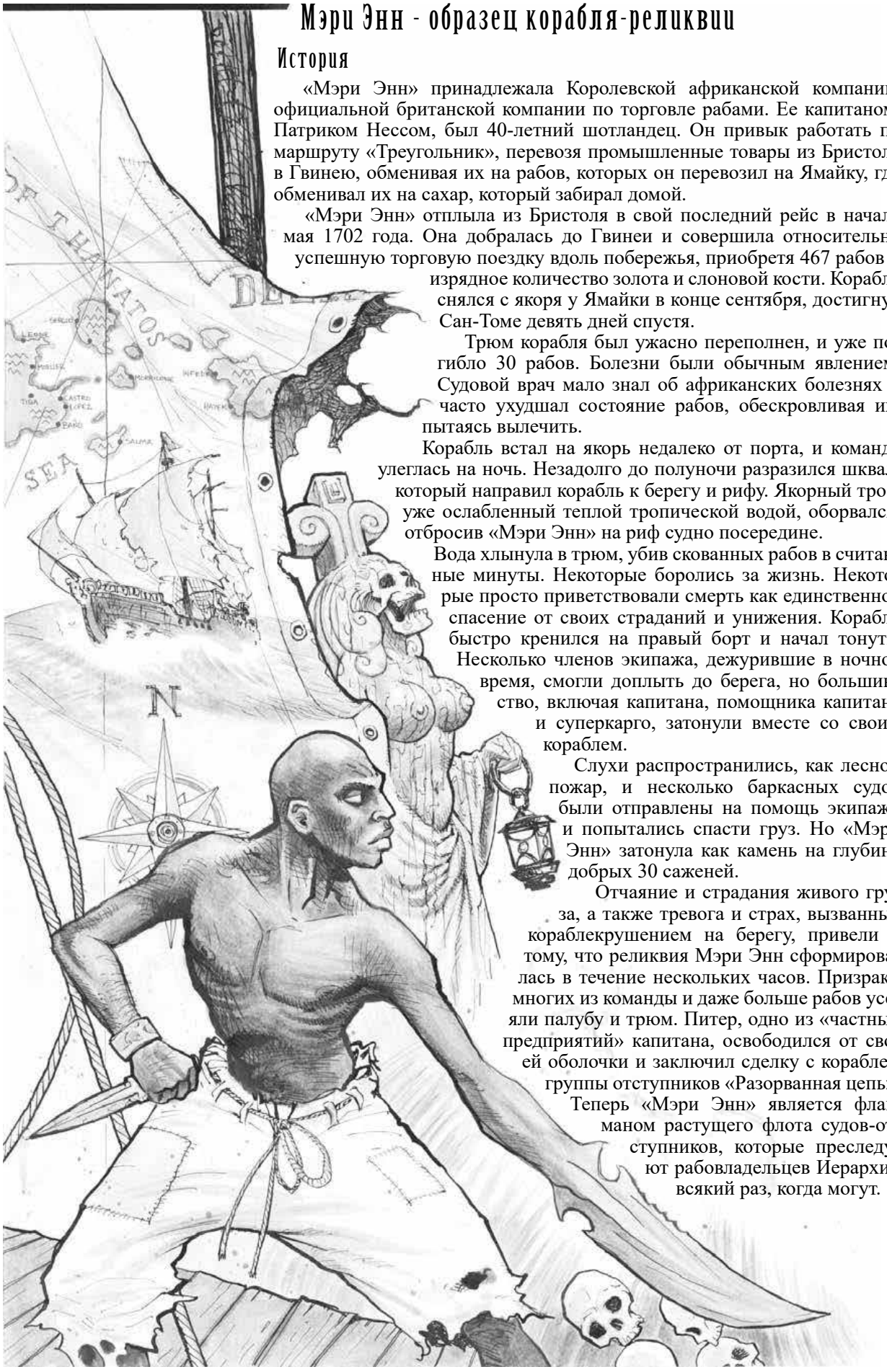
Они доставили много хлопот армиям Ю Хуана, когда они пытались вторгнуться в Японию. Как только вторжение было завершено, его генералы сделали своей первоочередной задачей раскрыть секрет их создания. В конце концов, он был извлечен из захваченного призрака, который обучал вариациям Ваяния и Пути ученого, прежде чем его отправили в ад.

С тех пор воинам, хорошо служившим в армиях Нефритового Королевства, предоставляется возможность защитить свою землю и свои семьи от вторжений иностранцев.

Примечания для отыгрыша: вы целеустремленный убийца. Вы и ваши товарищи, братья и сестры - Хэйке, будете защищать землю своих семей или погибнете при попытке.

Примечания для рассказчика: до своего превращения все Хэйке были хитрыми и опытными воинами, и большая часть этих способностей осталась с ними. Хотя они потеряли часть своего интеллекта, это более чем компенсируется их вновь обретенной свирепостью. Их атаки редко бывают незаметными, но они атакуют массово и скоординированно. Их когти позволяют им быстро пробираться по корпусу корабля, а затем прыгать на палубу. Когда три дюжины Хайке перебираются таким образом через перила корабля, битва защитников почти так же хороша, как проигрыш.





Мэри Энн - образец корабля-реликвии

История

«Мэри Энн» принадлежала Королевской африканской компании, официальной британской компании по торговле рабами. Ее капитаном, Патриком Нессом, был 40-летний шотландец. Он привык работать по маршруту «Треугольник», перевозя промышленные товары из Бристоля в Гвинею, обменивая их на рабов, которых он перевозил на Ямайку, где обменивал их на сахар, который забирал домой.

«Мэри Энн» отплыла из Бристоля в свой последний рейс в начале мая 1702 года. Она добралась до Гвинеи и совершила относительно успешную торговую поездку вдоль побережья, приобретя 467 рабов и изрядное количество золота и слоновой кости. Корабль снялся с якоря у Ямайки в конце сентября, достигнув Сан-Томе девять дней спустя.

Трюм корабля был ужасно переполнен, и уже погибло 30 рабов. Болезни были обычным явлением. Судовой врач мало знал об африканских болезнях и часто ухудшал состояние рабов, обескровливая их, пытаясь вылечить.

Корабль встал на якорь недалеко от порта, и команда улеглась на ночь. Незадолго до полуночи разразился шквал, который направил корабль к берегу и рифу. Якорный трос, уже ослабленный теплой тропической водой, оборвался, отбросив «Мэри Энн» на риф судно посередине.

Вода хлынула в трюм, убив скованных рабов в считанные минуты. Некоторые боролись за жизнь. Некоторые просто приветствовали смерть как единственное спасение от своих страданий и унижения. Корабль быстро кренился на правый борт и начал тонуть. Несколько членов экипажа, дежурившие в ночное время, смогли доплыть до берега, но большинство, включая капитана, помощника капитана и суперкарго, затонули вместе со своим кораблем.

Слухи распространились, как лесной пожар, и несколько баркасных судов были отправлены на помощь экипажу и попытались спасти груз. Но «Мэри Энн» затонула как камень на глубине добрых 30 саженей.

Отчаяние и страдания живого груза, а также тревога и страх, вызванные кораблекрушением на берегу, привели к тому, что реликвия Мэри Энн сформировалась в течение нескольких часов. Призраки многих из команды и даже больше рабов усеяли палубу и трюм. Питер, одно из «частных предприятий» капитана, освободился от своей оболочки и заключил сделку с кораблем группы отступников «Разорванная цепь». Теперь «Мэри Энн» является флагманом растущего флота судов-отступников, которые преследуют рабовладельцев Иерархии всякий раз, когда могут.

Морской саван

Вдали от человеческой цивилизации Саван заметно пересекает большую часть океанов. Известно, что умные призраки используют это в своих интересах, пересекая Саван на кораблях глубоко в океане, чтобы связаться с родственниками или побудить страсти. Удаленность от цитадели Иерархии и строгое соблюдение Dictum Mortuum - дополнительный стимул.

Местоположение	Рейтинг
Современные порты	9
Исторические гавани	8
Внутренние реки	7
В пределах трех миль от берега	6
Открытое море	5
Открытое море ночью	4

Экскурсия по кораблю

«Мэри Энн» строилась не как невольничий корабль. Первые годы своей карьеры она провела с табаком и тканями и была модифицирована для перевозки людей только за несколько лет до того, как затонула. Корабль из дуба имеет длину 40 метров и ширину 11 метров. От палубы до киля около 7 метров. На корабле доминируют три главные мачты, хотя одна из них наклонена под опасным углом. Семь парусов развеваются на незаметном ветру, гниение разъедает их ткань. Ее нос украшает фигура пышной молодой женщины со скелетным лицом.

По бокам корабля расположен один ряд иллюминаторов и портов для оружия. С каждой стороны установлено по пять реликтовых пушек. «Мэри Энн» была повреждена и ремонтировалась много раз за свою карьеру корабля-призрака. Гниющая туша покрыта рядом пятен на своей надстройке, на каждой из которых изображено кричащее лицо захваченного и закаленного душой работорговца.

Доски ее бортов деформированы и скручены, как если бы они слишком долго оставались на солнце. Некоторые имеют характерную текстуру плазмы, выкованной душами. На корме корабля располагаются каюты офицеров с рулем впереди. В самой задней части корабля находится капитанская каюта.

Внизу артиллерийская палуба, а в корме - тесные помещения экипажа. Наконец, глубоко в недрах корабля лежат трюмы. От них пахнет отчаянием и смертью. Случайные стоны страдания доносятся из темных углов. Тьма почти осязаема, и немногие призраки охотно проведут внизу больше, чем несколько минут.

Известная команда

• Капитан Питер

Предыстория: капитаны и старшие офицеры обычно имели свои собственные «личные дела» на борту судов, которые осуществлялись за счет компании. Питер был ровно половиной такого предприятия.

Захваченный во время войны между народами Ашанти и Дагамба, он был куплен капитаном Нессом вместе с другим рабом, и пара была переименована в Петра и Павла. Капитан тратил несколько часов каждый день, обучая их столярному делу и бондарному делу в надежде повысить их ценность, когда придет время продавать их на Ямайке. Их держали отдельно от остальных рабов, вместе с частными предприятиями помощника и суперкарго, в надежде, что они спасутся от болезней. Это не помогло им выбраться из воды.

Душа Пола никогда не попадала в Земли теней. Питер, в порыве гнева, разорвал свою собственную оболочку и споткнулся на палубу, едва заметив цепи реликвий, сжимаемые в его руке. Он нашел Несса и сорвал с капитана оболочку, прежде чем избил его до потери сознания.

Затем он приступил к освобождению 32 рабов, перешедших через Саван, и уложил команду в трюм. Вскоре после этого, как раз в тот момент, когда Питер начал думать, что делать дальше, другой корабль-призрак приблизился к нему.

В качестве жеста доброй воли капитан другого судна послал опытного рулевого и повел «Мэри Энн» в безопасную гавань на африканском побережье. Несс была скован наручниками из душ, которые Питер носит и использует при каждом успешном захвате. Мэри Энн вскоре стала еще одним участником «Разорванной цепи». Все это время Питер продолжал использовать англизированное имя, данное ему Нессом. У него нет желания заново пережить то время, когда он был соплеменником, проданным себе подобными. «Капитан Питер» подойдет.

Последнее десятилетие было особенно тяжелым для корабля и экипажа. Приток современных боевых кораблей в силы Иерархии привел к потере нескольких кораблей союзников. Питер провел несколько месяцев в депрессии и в результате перенес приступ катарсиса.

Он делает это на протяжении веков и начинает задаваться вопросом, действительно ли он что-то изменит. Возможно, пришло время отправиться на «Мэри Энн» в Бурю и отправиться на поиски Дальних берегов…

Внешний вид: Капитан Питер - поразительный, хотя и болезненно худой, африканский мужчина, очевидно, лет двадцати с небольшим. Его глаза жесткие, а лицо подчеркнуто нейтрально. Питер носит только пару рваных брюк, в которых он умер, и цепь, обернутую вокруг его талии.

Примечания для отыгрыша: гнев кипит под вашей кожей: гнев на ашанти, которые поработили вас, гнев на белых, купивших вас, гнев на свой народ за то, что он слишком слаб. Вы стараетесь держать этот гнев под контролем и излучаете спокойствие и бесстрастие. Но во время стресса он срывается во взрывной ярости, которая пугает всех вокруг.

• Сальвадор Новаль

Предыстория: Сальвадор был профессиональным моряком, который впервые вышел в море в 14 лет. У него была ничем не примечательная карьера на различных португальских кораблях, пока его не бросили в Баии, Бразилия, когда его капитан пытался уменьшить фонд заработной платы и получить некоторую прибыль от путешествий.

Он пропил большую часть своих небольших денег и умер пьяным, убитый за одну монету. Его пожинала Иерархия, которая создавала в городе Некрополь. Обученный в качестве наблюдателя, чтобы позволить ему вернуться в море в качестве штурмана, его первое плавание на борту «Элизабет Галлей» пошло не так, поскольку оно было захвачено «Мэри Энн».

Во время абордажа штурман «Мэри Энн» исчез в «Терзании», из которого он так и не вернулся, поэтому Сальвадора заковали в цепи и заставили работать. В течение следующих нескольких лет он действительно поверил в причину, и теперь его самое большое сожаление - полный провал его жизни - ощущается слабым бальзамом.

Недавно он взял Тришу под свое крыло и находит ее энтузиазм по поводу этого дела весьма воодушевляющим.

Внешний вид: Сальвадор был бы почти классически красив, если бы не был пухленьким. Его длинные черные волосы собраны в хвост. Он носит свободную белую рубашку и узкие черные брюки, с его пояса свисает сабля.

Примечания для отыгрыша: Сальвадор стал настоящим пиратом с тех пор, как получил свободу. Он часто угощает команду байками о сражениях, в которых он участвовал, и говорит им, как сильно он хотел бы быть с ними на абордажной операции, обмениваясь ударами с легионерами. Очень жаль, что капитан настаивает, чтобы он остался у руля.

• Триша

Предыстория: Патрисия Блэк родилась в хорошей семье среднего класса. Как и все хорошие девушки из среднего класса, она восстала. Ее избранной формой неповиновения было участие в экологических протестах. Ее родители отвергли это как обычное подростковое восстание и были уверены, что она вырастет из этого. У них не было возможности узнать. Триша погибла под колесами увлеченного бульдозера во время демонстрации против строительства объездной дороги.

Ее пожинал относительно добрый Жнец, который объяснил работу Иерархии. Она думала об этом около двух минут, затем решила, что это должно быть сделано, и в короткие сроки подключилась к группе отступников. Она бросилась в их подрывную деятельность с гораздо большим энтузиазмом, чем знанием.

Ровно шесть недель спустя она оказалась виновной в вопиющем нарушении Dictum Mortuum и заключена в трюм корабля, направляющегося в Стигию. В тот момент, когда она оказалась заперта в темной трюме с двумя сотнями других душ, многие из которых бесконтрольно рыдали, она начала расти.

Когда судно было захвачено «Мэри Энн», она ухватилась за возможность присоединиться к команде. Она начала подозревать, что Питер потерял энтузиазм по поводу дела, которое она так искренне поддерживает. Она думала обсудить эту тему с остальной командой, но пока не набралась смелости.

Внешний вид: Триша - невзрачная коренастая девочка позднего подросткового возраста. Ее левая ноздря проколота, а волосы мышиного цвета коротко острижены и находятся в постоянном беспорядке. На ней боевые брюки и бесформенный жилет без рукавов.

Примечания для отыгрыша: Триша полна энтузиазма в 90% случаев. Остальные 10% видят, что она впадает в меланхолию, которая может длиться несколько дней. Она демонстрирует явные признаки взросления, и ее темперамент становится более стабильным, чем больше она видит Страны Теней.

Мечты о море

Фикли и Виттенгер наблюдали, как бесконечная глубина течет мимо них, когда они опускаются к ледяному дну. Виттенгер включил радиопереключатель внутри шлема своего громоздкого костюма. По крайней мере, это было не так далеко, чтобы им требовалась жидкость для дыхания. Это никому не нравилось. Голос Дэвидсона затрещал по радио.

«Вам, ребята, может быть интересно узнать, что я перевел руны, которые вы нашли на этих обломках».

«Почему вы держите нас в напряжении?» - пошутил Фикли.

«Ну… я все еще не понимаю, что это значит. Думаю, это гэльский. Там написано «мурдуача».

«Меруча?» - усмехнулся Фикли.

«Ну, да, но это не так пишется. Внимание, мальчики - скоро вы достигнете дна ».

Их ноги мягко освещали верхнюю палубу «Нада Джейн». Танкер уже был покрыт колышущимися водорослями, похожими на мертвую кожу, и из-под носа вылетела стая рыб. Виттингер улыбнулся. Природе не потребовалось много времени, чтобы использовать эту реликвию. Он усмехнулся и быстро последовал за Фикли, который уже пробирался под палубу.

Двое водолазов оказались в длинном коридоре. Угорь проскользнул мимо, показывая фигуру в коридоре. Внезапно Фикли остановился и побежал вперед. Его голос был еле слышен по радио.

«Посмотри на это.»

Виттенгер подошел к нему, задохнулся и почувствовал, как его ущелье усиливается.

Одинокий моряк без рубашки висел на стене на тонких нитях, похожих на те, которые соединяют мидию или ракушку со скалой. У него не было одного глаза, а волосы развевались на токе. По его лицу метнулся краб. Его рот был широко открыт в ритусной ухмылке, но самыми жуткими были ярко-оранжевые пузыри, которые свисали из его рта, как последний вздох. Виттенгер пригляделся.

«Господи, Фикли - это люди».

Фикли наклонился вперед. Действительно, в каждом яйце размером с теннисный мяч был явно человеческий плод. Более того, они, казалось, дергались и умирали под пристальным вниманием двух ученых.

«Плоды? Что за чертовщина? Что, черт возьми, здесь происходит?» Фикли попятился, на его лице была отчетливо видна паника.

«Это невозможно, Виттенгер! Какого черта! Что, черт возьми, происходит? «

Фикли начал поворачиваться, но его челюсть отвисла от восхищения и страха, которые сопровождались только смертельной болью. Он в шоке уставился на свой живот. Из его водолазного костюма в

сопровождении распространяющегося алого облака торчали три острых шипа ... морской ракушки? Он снова посмотрел на Виттенгера, беспомощно работая ртом. Затем он упал вперед, обнажив ужасное существо, заполнившее коридор позади него. Существо было не менее семи футов в высоту и выглядело как не более чем келпи, труп человека без кожи, покрытый прозрачным гелем - по крайней мере, это было выше пояса. Нижняя половина существа казалась клубком трубок и вен, которые выходили из-под его грудной клетки и превращались в узел колышущихся щупалец, как у медузы. Чистые мускулы вокруг его талии пульсировали, как медуза, удерживая его в вертикальном положении. Чудовище улыбнулось и ослабило хватку на трезубце, подхватило все еще бьющееся тело Фикли своими щупальцами и отступило через дырявую переборку.

Тогда Виттенгер начал кричать и бежать.

Пока он боролся, чтобы протолкнуться через полутемную воду, в его шлеме затрещало радио. «Что, черт возьми, не так, Виттенгер?» - раздался почти крик. «Где Фикли? Что это был за шум? Что за хрень с человеческими зародышами? Черт возьми, поговори со мной, Виттенгер! »

Виттенгер проигнорировал передачу, когда он распахнул ближайшую дверь и вошел внутрь. Его сердце упало, когда он огляделся. Крабы и омары сновали по разбросанным тарелкам и наклоненным столам. Но стены…. Стены были усыпаны мертвыми матросами, руки и ноги под неприличными углами, рты открыты, из них выдыхались оранжевые пузыри. Некоторые оранжевые штуки были размером с волейбольный мяч.

Виттенгер встал, побежденный, когда двери на кухню распахнулись, выплеснув еще не менее дюжины монстров. Они бежали, пульсировали, змеились по столам к нему. Он почувствовал что-то на своем плече и повернулся, чтобы увидеть красивое женское лицо в обрамлении мягких, зеленых волос. Ее груди были большими и твердыми, а бедра сужались в одно длинное соблазнительное щупальце.

«Мурдуача», - прошептал он.

Она улыбнулась и приложила палец к своим сине-зеленым губам, прежде чем пробить стекло к его козырьку. Мгновенно воздух вырвался из его легких, и страх и шок боли уступили место явному экстазу. Он почувствовал ее маленькие сильные руки в своих волосах. Он почувствовал ее холодный мягкий рот на своем, и что-то маленькое, круглое и твердое входит в его горло. Она закончила поцелуй, когда ее партнер поставил своего спутника на стену, оба улыбались, открыв рты, когда крошечные оранжевые бусинки колыхались в потоке.

Морские дворы

Дорогой дневник:

Был уже поздний вечер, когда все перевернулось. Мы с Фиорелло были в Зимнем дворе в Гринвич-Виллидж, так как хотели спросить герцога Юстиниана о правах на новый коллектив художников в нижнем Ист-Сайде. Казалось, какой-то Невидимый «Лорд Апоксис» накапливал себе весь Гламур. Заседание двора проходило как обычно, вся помпезность и благопристойность королевской церемонии и вся суть ежедневной прогулки по парку. Пока мы с Фио терпеливо ждали своей очереди, мы оба услышали это мясистое хлюпанье, будто сзади нас сыпалась мокрая одежда. Тролль-стражник дважды ударил прикладом своего древкового оружия по полу, прежде чем он проревел: «Объявляя лорда Шула и леди Квалиссу… э-э… Дома Лорелей и Дома Сиринкс соответственно».

В комнате стало тихо. Я спросил Фиорелло, слышал ли он когда-нибудь о Доме Сиринкс. Он пробормотал что-то о Пане и пожал плечами в замешательстве. Я смотрел на дверь. Первое, что я заметил, была их красота. Это было неотразимо. Я хотел протянуть руку, коснуться их. Вдали от неприкасаемой красоты сидхе, чуждая красота этих двоих заставила меня не желать ничего, кроме как почувствовать их радужную кожу и погрузить пальцы в их темно-зеленые волосы. Фио было хуже, как и следовало ожидать от сатира. Эти двое стояли гордо и с достоинством, несмотря на зевки и вздохи в цирковом стиле, которых оправдывала их инопланетная внешность. Наконец герцог молил о тишине.

Тишина охватила толпу, когда двое взошли на трон. Они не становились на колени. Герцог Юстиниан ждал, пока они заговорят, оценивающе глядя на лорда Шуля.

Леди Квалисса заговорила первой. Она подробно объяснила, как будто каждое из слов было усилием, что она и лорд Шул были высокопоставленными дворянами из рода «мерфолков», и как «первые мечтатели Ватеи» они были первыми среди всех. Китэйны, и мы должны были немедленно бросить все, что мы делаем, и помочь им против неизвестных захватчиков на их земли.

Когда смех утих, двое просто стояли там с выражением спокойного ожидания, как будто они только что приказали ребенку убрать свою комнату. Юстиниан спокойно объяснил через свою ухмылку, что Зимний двор Верховного короля Давида, вероятно, справится с этой задачей, как только они положат конец всей Банальности, наладят связи между простыми людьми и дворянами, очистят улицы от вампиров и вернут Конкордию Нуннехам. Смех начался заново. Впервые двое новоприбывших с тревогой посмотрели друг на друга. Шутки продолжались, смех продолжал расти.

«ОСТАНОВИТЕ ЭТО!» Я закричал - ну прохрипел. Это был самый громкий звук, который я когда-либо издавал. Вся комната замолчала и смотрела прямо на меня. Я чувствовал себя бабочкой на булавке.

«Им нужна наша помощь!» Я прошептала так громко, как могла. «Разве вы не видите, что мы им нужны?»

Юстиниан улыбнулся своей кривой улыбкой Соломона.

- Тогда пусть будет так. Им нужна помощь настоящего дворянина, и они ее получат… - его глаза устремились на меня, - сэр Дрейпер.

Старый Скретч был прав. Никто не ценит мудрых слуаг.

История Мер

Мы сидели в моей квартире. Бесполезно записывать разговор на пленку - они бы не поняли, если бы

диктофон занимал всю стену. Леди Куалисса взяла зажигалку и возилась с ней, как если бы она была ключом ко всем мировым проблемам; Лорд Шуль ткнул в лампочку, прикрыв глаза. Я пытался заставить их остановиться; никто меня не слушал. Я, наконец, коснулся руки Квалиссы, чтобы привлечь ее внимание, и она отпрянула, как будто я разрезал ее.

«Как ты смеешь!»

Это было за гранью высокомерия - она искренне удивилась, что у меня хватило наглости прикоснуться к ней. Она тут же снова пустилась в дерьмо «Ватеа во сне». Проглотив свою гордость (и свое желание вырубить ее до отбоя), я спокойно спросил ее, о чем она, черт возьми, говорит. Она вздохнула - хотя в этом не было ничего нового, ведь каждый глоток воздуха был для нее усилием - и началась ее безумная история.

Легенда о Дагоне и Ватеи

«До Китэйнов, до неба и земли было море. В то время Море было домом только для двух существ, и это были Ватеа и его брат Дагон. Оба чувствовали себя комфортно в теплых объятиях моря, но вскоре Ватеа обнаружил, что его непостоянная и любопытная натура подавляется волнами. Ему очень хотелось увидеть, что происходит в новом «Не-Море», поднимающемся из его любимых и знакомых вод. Он попросил у Моря разрешения выйти на сушу, и Море согласилось. Ватеа собрал все свои силы и, затаив дыхание, бросился на землю. Ничего подобного он никогда не видел - такой статичный и бесплодный, не похожий на красочный, постоянно движущийся мир, к которому он привык. Единственное, что он считал спасительной благодатью для этого места, было ранее неизвестное ему явление под названием огонь. Он пожалел Не-Море и решил, что создаст детей для Не-Моря. Ватеа закрыл свои огромные глаза и увидел во сне прекрасную расу, созданную по его собственному образу. Эти боги были созданы из воды и огня, дикие и постоянно меняющиеся, и он любил их. Однако вся пыль и огонь высушили его огромные жабры, и ему пришлось вернуться в свой дом под волнами. Не имея возможности расстаться со своими самыми любимыми детьми, он дал им «апсаров» - рыбных духов - и забрал их к себе домой.»

Я сделал заметку. Эти парни сделали сидхе похожими на богганов. Это должны были быть самые претенциозные, надменные, самовлюбленные существа во всей вселенной. Сидхе, химеры, даже вампиры - никто не мог сравниться с этим. Тем не менее их история, хоть и корыстная, но интригующая и проливала странный свет на Туата Де Дананн и Блудных сыновей. Я попросил Кваллису продолжить.

Она плюнула: «Выскочка Дагон хотел собственных детей и бросился к Не-Морю, игнорируя как своего брата, так и его мать. Он вынырнул из воды и напугал детей Ватеи настолько, что некоторые сразу же принесли ему свои жизни в обмен на его обещание не причинять им вреда. Он жил как бог в свое время на Не-Море, и он стал развращенным и жестоким. В конце концов, Ватеа и его дети нашли Дагона и начали вытаскивать его из Не-Моря, а Дагон пинался, кричал и кусал небо. Они дали последний взмах, и Дагон плюхнулся обратно под волны, хотя он оставил огромную кровоточащую дыру в небе, которая иссохла и навсегда ослабила наземных жителей.

Клянусь, благородный или нет, мне будет плохо.

«Тем временем Дагон в муках забрал некоторых детей из грез Ватеи и испортил их своим мерзким ихором. Эти бедные, испорченные души стали извращенными мурдуачами, нашими заклятыми врагами… до сих пор.»

«Мурооча?» Я начал смеяться. «Остерегайся страшных муроочей, они собираются достать тебя своими противными когтями! Эээ ... Я просто думаю, что это забавное слово, понимаете? Мурооча. Подумайте об этом. Мурооча. Никто… никто из вас не смеется. * Кхм. * Верно ».

Они оба посмотрели на меня, как будто читали журнал с Уолл стрит. Квалисса продолжила свой рассказ.

«Наконец Дагон крепко заснул, а Ватеа отступил в самый глубокий Грот».

Нельзя было игнорировать тот факт, что она определенно поставила бы на это капитал. Я поднял руку и попытался вмешаться.

«Ш!»

«Хорошо.…»

«Наконец, Дагон крепко заснул, а Ватеа отступил в самый глубокий Грот. Мы долго и упорно боролись против Мурдуача, и грязеходов - худших из ваших землеходов...»

Я поморщился.

Раскол

«Грязеходы продолжали свои набеги на нашу территорию. Мы были довольны тем, что позволяли им бегать и убивать друг друга своими комьями земли, но они, похоже, были полны решимости отобрать у нас мир ».

«Извините меня?»

«Земля покрывает лишь около трех десятых планеты. Вспомни математику. Мы правим миром. А теперь позвольте мне закончить свой рассказ ». Она поджала губы. «Вы, безусловно, много говорите для человека с таким тихим голосом».

Я злился.

«Мы сопротивлялись, но вскоре достигли своего рода соглашения. Видите ли, мы живем под волнами, а вы довольствовались своего рода пересечением поверхности. Поэтому мы игнорировали вас, если только не были в настроении для игры. Вы не способны дышать в нашем мире, пока мы не поможем вам, но, похоже, вам нравится тонуть. О, не поначалу, но в конце концов, эта возня уступает место блаженству ».

Я начал тихонько осматривать комнату на предмет каких-либо рыболовных крючков, которые мог оставить Хард Ангус, - подумал я, преподать этим ублюдкам урок. Но потом я вспомнил, за что исторически несут ответственность сами ангусы, и немного успокоился.

«Мы были счастливы, когда могли, поиграть с грязеходами и бороться с зараженными мурдуача везде, где появлялись их ульи, но на горизонте для нас было нечто большее. Видите ли, через тысячи лет после того, как Дагон потерпел поражение, возникла новая проблема. По мере того, как грязеходы пересекали все большую и большую часть океана, мы начали умирать. В огромных количествах мы поддались принесенному ими Холоду, пока мы не извлекли урок от селки, которые извлекли его из ... тебя.

Я скрестил руки и самодовольно улыбнулся им.

«Селки научились прятаться внутри людей. Мы решили, что они правы. Это было намного предпочтительнее, чем причинить вред кому-либо из детей Ватеи, и мы начали топить их корабли и уводить песнями их команды за борт для разведения скота. В конце концов, мужчины...

«Только мужчины? Вы не размножались с человеческими женщинами? Лорд Шул покачал головой и щелкнул, как будто я допустил огромную оплошность.

«Мужчины вторичны и слабее несушек. Их нельзя упускать. Мы не хотели истощать запасы ».

Жвачка выпала изо рта. Я взглянул на лорда Шула.

«Ты ... согласен?»

В ожидании он созерцал тыльную сторону ладони. И только после того, как леди Квалисса коротко кивнула ему, он ответил очень кратким, коротким «да». Я был удивлен. Это было похоже на некоторые арабские культуры, но наоборот. Мне было интересно, что подумает моральное большинство.

«Мы взяли столько людей, сколько могли, и стали скрещиваться с ними. Это было отвратительно и унизительно, и многие отказались. Конечно, теперь они все мертвы ...от Холода.»

«Банальности?»

«Да. ”

Мурдуача

«Скажи мне что-нибудь: что это за Мурооча или что ты там говорил? «Дети Дагона» или что-то в этом роде ».

Она фыркнула. «Мурдуача такие же отвратительные, насколько мы прекрасны, такие же извращенные, сколь мы благородны...»

«Если это сравнение продолжится, они, должно быть, какие-то скромные ублюдки», - пробормотал я.

«Что?»

«Ничего, продолжай…»

«Мурдуача - животные. Они заражают туши ваших затонувших автомобилей и размножаются в ваших утонувших телах. Их жизнь вращается вокруг охоты и убийства. ”

«Таллэны». Я прошептал. Я понял их презрение - я вспомнил отвращение и ненависть, которые испытал, когда впервые встретил тележку. Хотя некоторые слуаги ведут себя хорошо с ублюдками, мне ничего не хотелось, кроме как оторвать лицо этой тележки, поедающей сопли. Внезапно все обрело смысл. Целый океан, наполненный Китэйнами, которые так относились друг к другу, разжигая розовые воды в своих битвах - это был адский образ.

«Да, это звучит правильно. Мурдуача берут свои апсары у нечистых обитателей моря - кальмаров, медуз, крабов и червей, как мы забираем наши у детей Ватеи ».

«Фу». Я сморщил нос при мысли о похожем на русалку получеловеке-получерве. Похоже, мы и красные шапки только что попали в категорию «рожденных кошмаром».

«Они размножаются в еще теплых телах своих жертв. Им больше всего нравятся люди, и они будут спариваться, поскольку вода все еще розовая от крови. Их женщины - ваши «сирены» - спутницы, которые заманивают людей утонуть, чтобы вынашивать их яйца ».

«Вы уже говорили об этом с Сигурни Уивер?»

«С кем?»

«Ничего.» Однако все эти разговоры о спаривании вызвали у меня любопытство.

«А теперь могу я спросить вас о чем-то действительно оскорбительном? Я думал, вы, русалки, должны быть возбужденными и помешанными на сексе, как водные сатиры или что-то в этом роде.”

«Мы любим играть, но совокупление очень священно. Если хочешь, я могу ... «

Она стянула повязку через голову. Моя челюсть

Легенды Мурдуача

Я хотел бы побывать на дне моря,
В саду осьминога, скрытом в полумраке.

— Ringo Starr, “Octopus’s Garden”

Неудивительно, что у мурдуача немного другой взгляд на вещи. По их словам, Дагон первым оказался на суше, которого завистливая Ватеа утащила в Море. Дагон намеренно прикусил небо, зная, что рана ослабит жителей земли перед его неизбежным возвращением. Когда он снова вошел в воду, Море очень рассердился на Ватею и выгнал его в свою траншею. Измученный этим испытанием, Дагон погрузился в глубокий сон и увидел во сне мурдуачу, поместив кусочек ночного неба в пузырь, создав самое первое яйцо мурдуача. Первый мурдуача, Нак, быстро рос. В конце концов Нак завернул своего отца Дагона в клочок неба, который он унес с небес. Слова Дагона, когда он засыпал, были обещанием, что он проснется и погрузит землю, которую так любил, в море для своих любимых детей.

Мурдуача верят, что Дагон сейчас пробуждается, чтобы вскоре пробудиться и помочь своим детям осознать их судьбу. Мерфолки в блаженном неведении об этой новой главе саги...

ударилась им об пол. Она была такой чуждой и красивой, такой идеально гладкой, с сияющей радужной кожей и длинными волнистыми зелеными волосами. Я еле оторвал взгляд от этого.

«Нет! Нет, все в порядке ... Он ... смотрит! « Я сделал знак лорду Шулу.

«Он не будет возражать. Он может помочь ».

Она начала расстегивать мою рубашку. Половина меня хотела этого больше всего на свете, но… это было так странно! Если бы только Фиорелло мог видеть меня сейчас! Его рога станут зелеными!

«Мне… эээ… нужно услышать твою историю». - выпалил я, ненавидя себя. Секреты этих Китэйнов были слишком заманчивыми. Будь проклята моя кровь слуага.

Не пытаясь прикрыться, она снова села на стул.

«Мы спаривались с людьми до тех пор, пока у нас не появилось хорошее племенное стадо, а затем королева Мерази постановила, что мы никогда больше не должны взаимодействовать с людьми. С тех пор закон нарушали редко ».

«Вы все время говорите это. Что происходит «сейчас», что чертовски важно? »

«Утопление».

Утопление

«Около пятидесяти лет назад мы пережили настолько ужасный ужас, что он до сих пор пугает меня. Внезапно, так внезапно, что никто из нас не был готов, тысячи из нас ... наших мужей, детей, друзей и родственников были поражены волной Холода - Банальности - такой сильной, что наши Апсары мгновенно испарились. Некоторые из них просто взорвались, когда они вернулись в свои человеческие формы в глубинах, другие задыхались и боролись от боли и замешательства, когда их жабры утратили свою силу фей, и все, что у них осталось, были человеческими легкими. Они погибли ... ужасно ».

Ее манера поведения морской сучки дала трещину, когда из ее глаза скатилась единственная слеза. В этот момент я сломался. Я не могу одновременно ненавидеть, жалеть и хотеть кого-то в одно и то же время.

«Моя мать была среди них. Естественно, мы хотели знать, что произошло, и даже когда мы пошатнулись от потери, мы посылали команду за командой, чтобы найти источник разрушения и уничтожить его. Однако мы знали, что нашли это место, как ни странно, когда команды перестали возвращаться. Был мертв весь город Ксинкус в том месте, что вы называете Тихим океаном.

Я подавил желание спросить о городах меров.

«Роркуал первым узнал о случившемся».

«Роркуал?»

«То, что вы бы называете фригольдами».

«Что? Я думал, вы сказали, что он обнаружил... Ох, просто продолжайте и объясните.»

«Роркуалы пришли к нам, объяснив, что грязеходы взялись за шрам Ватеи как свои собственные, и что они больше не могут брать силу из этого места, чтобы передать ее нам. Видишь ли, Роркуалы - наши безусловные владения, но они не холодные источники силы, которые ты знаешь. Роркуалы - огромные, красивые, умные существа, избранные Мелюзиной.

«Я ... гм ... подожди минутку. Киты - ваша собственность? »

«Да. Киты, а иногда и дельфины ».

«Ооооооо… каааай…»

«Грязеходы назвали это место «Глубоководье» и планируют жить там толпами. Этот металлический улей - первый из многих. Если придут люди, мы умрем. Их Холод стирает вас - заставляет полюбить их, и это уже плохо для вашего вида. Однако для нас это верная смерть. Когда нас уносит Холод, мы больше не можем дышать, не можем плавать. Мы просто умрем.»

«Боже. Понимаю. Я ... я не знаю, что сказать. Мне жаль.»

«Мы впервые созвали встречу с руководителями самого большого из ульев мурдуача. Хотя мы их ненавидели, а они нас, мы знали, что они единственные, кому мы действительно можем доверять в этой ситуации - они в такой же опасности, как и мы, и пострадали так же сильно. На этой встрече мы пришли к выводу: каким бы слабым и сухим вы ни были, вы - наша единственная надежда. Мы обращаемся к вам и вашим дворам за помощью. ”

«Но я ... я просто ...»

«Отведи нас сюда».

Она указала на изображение замка, приклеенное к моему холодильнику.

«Но ... это всего лишь картинка!»

«Мы слышали разговоры о замке в замке. Замковая гора ».

«Замок в замковой горе? Замок… Катскилл! Замок в Катскиллах! Тара-Нар! Ты хочешь отправиться в Тара Нар! »

Она кивнула.

Мерфолки и Мурдуача

Дорогой дневник:

Становится странно. Вчера поздно вечером, после того как они попытались научиться спать без воды, поддерживающей их тела, они вытащили соломинку, и лорд Шул оказался в ванне. Мысленное примечание: мне нужно купить больше соли. В общем, Квалисса легла со мной в постель и нашла самый интересный способ разбудить меня. Я повернулся и попытался поцеловать ее, полностью охваченный ее чарами, но она шлепнула меня и вылетела из комнаты, начиная с «Да как ты смеешь!?!» части вновь. Скорее смущенный, чем рассерженный, я пошел в ванную, как обычно делаю, когда просыпаюсь посреди ночи, и собирался заняться своими делами, когда подпрыгнул при



виде лорда Шуля, лежащего снова в ванне. Он был чертовски близок к полному погружению в воду, и его темно-серо-коричневая кожа удовлетворенно вздымалась с каждым вдохом, струящимся по его жабрам. Сначала я подумал, что на нем какой-то плащ, но понял, что это был… ну… он. Он выглядел как причудливая помесь человека и ската, его крылья были сложены вокруг него, как большой кожаный плащ вампира.

«Привет,» - пробормотал он в полусне.

Я был немного подавлен при его виде. Одно дело - кроличьи ушки и козьи рога, здесь же был человек-скат, оттягивающийся в моей проклятой ванне. Я не знал, смеяться мне или кричать.

«Привет», - выдавил я.

Доктор Словарь снова поражает. Я простил себя. Что вы скажете гигантскому скату в своей ванне, когда возитесь с застежкой-молнией? Кроме того, мой народ не отличаются многословием. Напряжение исчезло, когда леди Квалисса опрокинула лампу.

«Ты пытался поцеловать ее, не так ли?»

«Что?»

«Поцелуи. Когда прикасаешься ко рту ».

Я кивнул, он же покачал головой, как будто разговаривая с медлительным ребенком.

«Что? Что мне делать?»

«Мы же говорили вам, что секс - это игра, да? Это простая вещь, не такая уж и важная. Однако поцелуи - это близость. Мы не целуем случайных соседей по постели или даже наших родственников. Мы даже не целуем наших самых любимых партнеров, кроме как для прелюдии «.

Я моргнул. «То есть я могу трахать леди Квалиссу всю ночь, и это не будет считаться интимным, но один поцелуй в щеку, и это слишком быстро?»

Его губа скривилась. «Меня не волнует ваш тон, но да. Одна из важных вещей в поцелуях заключается в том, что они… стимулируют нас определенным образом, чего не может сделать секс. Самка не может забеременеть, если она не будет должным образом стимулирована таким образом, поэтому поцелуй для нас - это первый шаг в истинном спаривании.»

Я закашлялся. Я полагаю, это будет рассматриваться как шаг вперед. «Так что же внезапно создало для вас такой великий культурный мост?»

«Однажды я несколько дней наблюдал за океанским лайнером - кое-что подобрал. Не говори госпоже, иначе она заберет мою голову.

«Молчание - мое второе имя. Верджил Тишина Дрейпер. Кстати, если ты кому-нибудь скажешь, что меня зовут Вирджил, твоя голова будет у меня.

Он улыбнулся и взмахнул колючим хвостом.

«Тогда я буду звать тебя Тишиной».

«Хорошо. Итак… - Я сел на комод и попытался завязать разговор с гигантским скатом в ванне.

Как однажды сказал Уилл Смит, на моем странометре он получил оценку 9.0. Я вздохнул.

«Так ты скат?»

Апсары

«Это моя Апсара, да».

«Я думал, что у всех мерфолков рыбий хвост».

«Скаты - рыбы».

«Ты понял, о чем я.»

«Мы рождаемся почти как люди. Наши дети, нереиды, повсеместно - и мерфолки, и мурдуача - рождаются с серой кожей, большими глазами, перепончатыми руками и ногами ».

«И жабры».

- Вообще-то нет жабр. Нереиды дышат материнским молоком ».

«Так вот почему у этих женщин-рыб до сих пор есть грудь».

«Да, точно. Когда нереида достигнет определенного возраста ...

«Ее голос срывается, и он начинает замечать определенные позывы…»

«Могу я закончить, Тишина? Когда нереида становится достаточно взрослой, обычно около года, ее отводят в Грот, очень мистическое и священное место. Затем родители помещают нереиду в Грот и ждут. Следующее животное, которое входит в Грот, связывается с ребенком и становится ее Апсарой. В моем случае это был скат. В случае с леди Квалиссой это было то, что вы называете сельдяной король. Но там были все виды - иглобрюх, акулы, угри, лосось, тунец, крылатка, дельфины… »

«А если это краб или медуза, ребенок станет одним из этих мурдуачей?»

«Да. Мурдуача действительно отвратительны. Чаще всего они выглядят так же, как и мы, но вместо рыбьего хвоста одно щупальце ...

«Ой. Так что же будет дальше? »

«Мер выходит из ее грота, свежий молодой никс. Некоторые называют молодых мерфолков «мальками». Это соединение очень важно. Это не какой-то случайный процесс - Апсара, которая соединяется с вами в Гроте, - это то, чем вы являетесь. До этого момента вы не ... вы не целы. Ваша Апсара - часть вашей души фейри. Это - я, например. Я спокоен и тих, и все же я злюсь, когда злюсь ». Для выразительности он повилял своим колючим хвостом.

«Квалисса - сельдяной король - красивая и сильная, с соответствующим характером. И вы можете быть скульпином или рифовой рыбой - настолько любопытным, что можете игнорировать опасность ».

Я улыбнулся. Это был самый близкий комплимент, который я мог получить от этих хамов.

«Мы проводим большую часть жизни в качестве никсов. И Квалисса, и я никсы. Скоро, однако, волосы станут серо-голубыми или белыми, как пена, и Холод просочится внутрь, и мы станем наугами.»

«Ворчунами».

«Да, это неприятно. Пришло время.

«Нет, я имел в виду, что мы… ах, забудь. Нетнет, погоди. Я хочу получить ответ. Что у вас такое, ребята? Я имею в виду, что мы все здесь Китэйны, но ты все еще ведешь себя так, будто в тебе есть что-то особенное, что делает тебя лучше нас. Более того, чем сидхе - и я не думал, что это возможно. Что... Что с тобой? «

Лорд Шул внимательно обдумал вопрос.

Психология мерфолков

«Мы не понимаем, как вы, жители высот, можете игнорировать Море или, что еще хуже, просто сваливать в него мусор, как будто оно никогда не вернется. Море - это ваш мир, ваша планета. Каким крошечным и вызывающим клаустрофобию должно быть то, что населяют лишь несколько незначительных пятнышек грязи среди всего океана! Что еще ... «

Он отодвинул занавеску и с отвращением выглянул в окно.

«Вы даже не можете содержать их в чистоте. Вы все боретесь и препираетесь из-за этих маленьких клочков земли, оставляя нас править планетой в ваше отсутствие. Это похоже на ... это похоже на... Представьте себе особняк, а ваши дети живут только в одной комнате. Представьте, что эти дети устроили такой беспорядок, что вас вырвет, когда вы навещаете их. Вскоре их беспорядок выплеснется на ваше жилое пространство. Вскоре вы понимаете, что они так долго жили и росли на своей собственной плоти, что ваши собственные дети - это яд для вас. Вы не можете их убить - они ваши дети. Так что ты можешь сделать? Вы отступаете. И вы презираете этих задыхающихся от грязи созданий. Вы презираете их за то, что они вообще когда-либо посещали особняк. Вы презираете их за то, что они живут, как животные, и за то, что ссорятся, как угри среди навоза. И вы презираете их за то, что они заставляют вас закидывать целые части вашего дома отходами.»

Я медленно кивнул.

«И ты считаешь меня ответственным..?»

«Мы возлагаем на вас коллективную ответственность. Вы, Китэйны, старшие братья, за то, что ничего не делаете. Вы, люди, самые молодые, за то, что не понимаете. Вы все. Вы все.»

Он выглядел довольно распаренным и подпер подбородок кулаком.

Я моргнул, когда ко мне вернулось мое воспоминание о том, о чем я действительно хотел его спросить.

«Эм, Шул, ты правда в порядке со всем этим раболепным дерьмом? Я имею в виду, действительно ... между нами, парнями.

Общество Мерфолков

«Я знаю свое место. Чтобы общество продолжало жить, несушка яиц должна быть защищена.»

«Общество?»

«Ты странный, грязник. Да, конечно, у нас есть общество. Это совсем не то, что вы знаете, но тем не менее это общество. Нами правит система дворян, но поскольку все мы благородны, это может привести к некоторым конфликтам. Итак, у нас есть три дома, которые более или менее уравновешивают друг друга. Я из дома Лорелей. Наша работа - защищать других. Дом Мелюзин - наши ученые, а Сиринкс - самый благородный дом. Каждый из нас вносит свой вклад во благо всех. Мы много работаем, но играем еще усерднее. Цели и

средства. Общество Мерфолков, в целом, ориентировано на то, чтобы делать то, что нужно, чтобы мы могли творить, петь, танцевать и получать удовольствие. Вы, земляне, это запутали.

Я нахмурился, не одобряя того, что меня сделали представителем всех владеющих ногами.

«Мы упускаем некоторые вещи, не поймите меня неправильно. Раньше мы питались человеческими мечтами, как и вы. Но мы просто обнаружили, что люди слишком ядовиты, и когда их Холод стал сильнее, чем их мечты, нам пришлось обратиться в другое место. Мы берем силу у моря, как и все, что мы берем у моря. Если бы не «Утопление», ты бы никогда больше о нас не услышал. Мы живем хорошо - по крайней мере, жили. В коралловых городах все художники, а города - места необычайной красоты. Я сам был чем-то вроде известного певца еще в Клзуа ».

«Ты поешь?»

Он открыл рот и издал такой тихий звук, что я почти не услышал его. Это что-то, исходящее от слуага. Он нахмурился

«Я полагаю, его лучше переносит вода.»

«Думаю, да. Я думал, вы, ребята, будете разговаривать языком жестов или еще чем-нибудь.

«О, мы говорим так же, как вы, только с другой частотой. Любой Китэйн может это сделать после обучения. Откуда, как ты думаешь, мы узнали твой язык?»

«Уел.»

«После того, как мы отправимся в ваш Замок Тара-Нар, я хотел бы спросить леди Квалиссу, не хочет ли она отвезти вас обратно в Клзуа с нами. Я лично придерживаюсь мнения, что нам необходимо восстановить контакт с вашими грязными… э-э-земными жителями ».

«Разве я не утону?»

«Вы когда-нибудь слышали, чтобы русалки забирали рыбаков, чтобы жить с ними? То, что мы больше этого не делаем, не означает, что мы не можем. Помните, что я говорил о молоке русалки? Это работает не только с нереидами. Любой, кто его выпьет, может прожить под водой целый день, а с постоянными дозами - бесконечно. Я уверен, что Квалисса будет рада помочь. Тогда вы могли бы увидеть, как мы живем и чем занимаемся, и почему мы в такой опасности ».

Мое белое лицо покраснело, но я все понял.

«Думаю, мне бы это понравилось, Шул».

Я вернулся в постель, и мне снились русалки.

• • •

Дорогой дневник:

Ладно, это не мой дневник. Вместо этого у них есть особая тканая «бумага» из странных морских водорослей. Здесь, в Клзуа, я узнал много всякой ерунды, особенно о том, какими крысиными ублюдками могут быть мы, жители земли.

Мы пытались попасть в Тара-Нар, но «знать» были слишком заняты своими заботами, чтобы поговорить с нами. Дело о пропаже Верховного короля действительно встревожило многих людей, и двор совершенно ясно дал понять, что они не собираются брать на себя какие-либо новые приоритеты. Вероятно, потому что они все еще прикрывали виновников его исчезновения. Мудаки.

Я решил принять его предложение. Я был так зол на весь поверхностный мир в тот момент. Той ночью мы с Квалиссой завершили наши отношения. Она наконец начала преодолевать весь свой комплекс превосходства, и я думаю, она была впечатлена моим проявлением в Тара-Нар. Она была всем, что я когда-либо искал в бесчисленных готических клубах и на десятках городских улиц. Я действительно надеюсь, что это похоть, но мне кажется, что это нечто большее. Я не хочу снова переживать какой-нибудь дрянной фильм восьмидесятых. Я не хочу влюбляться в рыбу.

Ну, в общем, хватит об этом. Я сейчас живу в Клзуа, и, черт возьми, это странно. К смене давления я привык достаточно быстро, но вся невесомость меня раздражает. Хорошо, если у вас есть Апсара, но у некоторых из нас есть ноги. Коралловые города на самом деле не принимают это во внимание.

Мы вышли через гавань. Мне дали эту байкерскую бутылку с дозатором, и я сделал несколько глотков - вкус был, хм, интересным. Потом мы просто прыгнули. Я провел некоторое время, крепко держась за Квалиссу, а затем, внезапно, мне просто больше не нужно было дышать, и речь, хотя и с покалыванием, стала естественной. Даже для меня. Вода была мутно-серой, а дно под нами было завален мусором. Очарованный, я подплыл к нему, а Шуль охранял мою задницу своими вилами. Он настаивает, чтобы я называл их трезубцем. Да как хочет.

Ульи Мурдуача

Из-за серости я подумал, что наверху идет дождь. Мы были далеко отсюда, прежде чем я впервые заметил это. Я попросил их следовать за мной, пока я плыл к большой черной фигуре в иле - грузовик, большая установка, заржавевшая до неузнаваемости, лежащая мятой и мертвой рядом с несколькими разбитыми кусками ограждения. Меня охладило то, что эта громадная могила потеряна и забыта, так далеко от своего дома. Потом я заметил очертания знакомой фигуры - собаки? Это действительно было похоже на собаку. Не раздумывая, я нырнул ближе. Хорошо, это была собака. Бедный пес был наполовину сгнившим, его шерсть колыхалась на потоке большими клочьями. Но хуже всего были нити пузырей размером с мяч для гольфа, свисающие с прядей на задней стенке его горла. Я подошел ближе и обнаружил, что собака была связана с прицепом странными, органично выглядящими пластиковыми нитями. Я начал пятиться, страдая от первого в жизни случая нервозности. Я думал, что мы, слуаги, должны быть невосприимчивы к этому!

Я подошел и сунул голову в кабину. Человеческий череп, полуоткрытая челюсть и крошечные ракообразные в блестящих глазницах смотрели на меня. Я ударилась головой о зеркало заднего вида и запрокинул голову. Вдруг что-то коснулось моей лодыжки. Я потерял его и полностью свалился, бился и боролся.

Посмотрев вниз, я увидел, что вокруг меня вьется огромное щупальце. Другой обвился вокруг моего запястья. Почти парализованный страхом, я

наблюдал, как мурдуача вылезает из проржавевшей дыры в стенке трейлера. Я начал сожалеть о том, что смеялся над этими парнями.

Она должна была быть футов двадцати в длину. Келпи-зеленые волосы, милое обольстительное лицо, серовато-белая кожа, большая грудь и плоский живот, переходящий в одно изгибающееся щупальце. Ее руки были длинными - слишком длинными и заканчивались острыми когтями. Все ее тело колебалось при каждом ее вдохе, который, казалось, исходил из крошечной трубки, торчащей прямо из центра ее ключицы. Внезапно вспышка скорости, и я увидел, как из ее щупальца торчит трехконечное древко, которое немедленно отпустило меня. Я нырнул назад, когда она наполнила воду вокруг себя непрозрачным черным мраком. Я поднял глаза и увидел лорда Шула и трех других мерфолков, которых я не узнал. Одной из них была большая самка верхом на спине морской черепахи, которая несла вырезанный из панциря щит с выгравированным на нем символом акульего зуба. Она взяла трезубец и ударила им по щиту, чтобы стряхнуть с него песок.

«Это была моя вина», - выдохнул я, оглядываясь на трейлер. «Я потревожил ее гнездо».

«Вот почему я не убил ее - хотя она не оказала бы вам такой же любезности. Поплыли.»

Коралловые города

Когда я впервые увидел Клзуа, я был поражен - это действительно было захватывающе. Представьте себе нечто среднее между коралловым рифом и Таймс-сквер - свет и цвет буквально напали на меня по прибытии. По словам мерфолков, это видно только химерически, и для любого проходящего мимо человека оно напоминает неинтересный кусок камня и кораллов. Не так с Китэйном. Расположенный на вершине подводной горы, Клзуа выглядел как гигантская мерцающая морская звезда, шесть «рукавов» или кварталов, выходящих из центральной цитадели. Несмотря на холод воды вокруг меня, в городе было приятно тепло.

Курорт Клзуа расположен глубоко в Гудзоновом желобе, на вершине горы Кэрн в Атлантическом океане. Меры сказали мне, что есть еще несколько крупных коралловых городов. Атлан расположен у побережья южной Калифорнии, Хиат спрятан где-то в пределах Большого Барьерного рифа, Драш находится где-то в Средиземном море, Крилл находится в Карибском море, Врата Квагуина находится недалеко от Гибернии, и, конечно же, Ксинкукс раньше был на юге Тихого океана. Что ж, город все еще там, просто ... пустой и тихий.

Несмотря на их высокомерие на суше, со мной действительно хорошо обращались… в конце концов. Когда я впервые сюда приплыл, там был адский шум - половина туземцев хотела ткнуть меня и посмотреть, из чего я сделан, а половина хотела убить меня и мера, на котором я ехал. В конце концов посыльный от королевы сказал, что меня пустят в город, и что она хочет встретиться со мной. Мерфолки, когда они преодолели свой страх передо мной, оказались наполовину порядочными Китэйнами. Еда невероятная, хотя и странная (и сырая, а иногда и все еще движущаяся - это не встревожит красных шапок, и меня это не сильно беспокоит), но вы не попадете в подводный город, населенный рыболюдами, не ожидая делать скидки таким образом.

Есть торговые районы, районы искусств, районы питания и военные районы. Мерфолки склонны к бартеру. Когда я увидел это место издалека, я предположил, что свет создается за счет энергии, украденной из кабелей морского дна, но это не так. Вернее, весь город жив. Периодами. Стены - кораллы, свет - биолюминесцентная рыба (иногда разводимая для получения определенных цветов или форм), «средства передвижения» - все это либо животные, либо химеры. (Здесь особенно популярны морские черепахи и гиппокампы.)

Рыбы плавают среди улиц и над ними, как голуби и другие птицы в обычном городе. Странные запахи, цветная вода и звонкие голоса создают дезориентирующую, но красивую среду.

Сам город - это преднамеренное произведение искусства, которое его жители толкуют сотнями разных способов. Искусство здесь везде. Мерфолки утверждают, что это в их культуре, но под красотой скрывается печаль, которая выдает чувство потери. Я думаю, что мерфолки втайне скучают по человеческим мечтам и человеческим мечтателям - этот землисто-хрустящий Гламур на самом деле не для них. Это мечты об чуждых культурах за морем или под водой. Неудивительно, что они так нас ненавидят. Думаю, несмотря на все их позерство, они завидуют нам. В конце концов, мы все еще берем свои мечты из настоящего источника.

У меня еще один день здесь, в Клзуа. Сегодня вечером мы с Куалиссой идем на спектакль, а завтра я встречаюсь с Королевой. Я никогда в жизни не чувствовал себя настолько важным. Если бы я не был под водой, я бы наверняка вспотел.

Эпилог

Королева знала, что я иду. В конце концов, двор Давида выслушал меня и послал на помощь благородного лорда. Он должен быть здесь через несколько дней после моего отъезда. Лорд... Лорд Апоксис или что-то в этом роде. Он будет ... Погодите... это он разорил художников! Зачем королю послать на помощь Неблагого лорда? Что-то случилось... Мне нужна помощь. Я отправил химеру Апсару с инструкциями, чтобы доставить эти страницы в ближайшее наземный фригольд. Если вы их найдете, отнесите их к кому-нибудь, кто может помочь. На вас рассчитывает весь кит. Прошу.

Мерфолки



Древние и непознаваемые, мерфолки представляют собой проблему для Китэйнов. Высокомерие мер сдерживается только их поистине чужеродной натурой, поскольку мерфолки никогда не вступают в брак с мечтателями. Спариваясь исключительно среди себе подобных, мерфолки утверждают, что они - единственное наследие Туата Де Дананн, старейшей феи на Земле, о которой мечтали задолго до того, как хоть один человек ступил на землю. Когда любопытные подменыши спрашивают, как это могло быть, мерфолки вызывают смущение расплывчато и двусмысленно.

Общество мерфолков сложное и матриархальное, основанное на тех же условностях знати и феодалов, к которым привыкли обычные Китэйны, но на этом сходство заканчивается. Эти подменыши почти никогда больше не черпают свой Гламур из человеческих грез - на самом деле, как будто все их общество построено вокруг уклонения от человечности. Мерфолки больше, чем любой другой Китэйн, приравнивают Банальность к смерти - если они теряют свое видение, они больше не могут дышать. Вместо этого мерфолки берут свой Гламур из моря, как Нуннехи собирают его с земли. Могущественные китообразные по имени Роркуалы приносят мерфолкам грезы в их коралловые города - огромные био-архитектурные шедевры, напоминающие рифы неподготовленному глазу.

Мерфолки почитают могущественную сущность под названием «Ватеа» - их создателя в их легендах и, по их мнению, создателя всей жизни. Ватеа был тем, кто дал им апсары, или рыбных духов. У всех мер, мерфолков или мурдуачей есть «Апсара», то есть морское существо, к которому настроен конкретный мер. Хотя подавляющее большинство из них - легендарные люди с рыбьими хвостами, все еще есть морской конек, угорь, акула, черепаха, морская свинья и даже редкий китовый мерфолк. Апсара подменыша до некоторой степени определяет ее дом и даже ее социальное положение. Большинство

акул-мерфолков - воины, а морские свиньи предрасположены стать учеными. Неизвестно, влияет ли привитая апсара на личность молодого никса, или же у нереиды уже есть предрасположенность, которая привлекает в Грот предопределенный вид апсары. Мерфолки сами не задают такой вопрос. Что будет - будет, и нет смысла спорить с волей Ватеи.

Внешность: Мерфолки красивы. Не с недосягаемой красотой сидхе: скорее, мерфолки - это чуждая и соблазнительная красота, которая вызывает больше похоти, чем трепета. Русалка часто представляет собой соблазнительное сочетание двух ее натур, верхняя часть ее тела теплая и манящая, а нижняя часть сужается к знойному, мускулистому хвосту. Хотя мерфолки чаще всего серебристые, синие или зеленоватые, некоторые из них, особенно те, у кого связанные с рифами апсары, залиты яркими и блестящими цветами. В тех редких случаях, когда мера связывают с особенно уродливой рыбой, такой как камбала или устричным тодфишем, их черты лица становятся более человечными, хотя у них все еще есть рыбьи хвосты и окраска. Половые органы мера не являются полностью внешними, хотя они не разошлись достаточно далеко от своих человеческих корней, чтобы перейти к внешнему оплодотворению. Когда они ходят по суше, их хвосты расщепляются на человеческие (если чешуйчатые) ноги, хотя их окраска остается рыбьей.

В редких случаях, когда кто-то видит мер из ее фейри, она всегда высока, гибка, мускулиста и, за исключением ее головы, совершенно безволосая. Эти приспособления являются продуктом сотен лет размножения на дне океана - человеческое тело мера спроектировано так, чтобы быть единым с апсарой, с которой оно связано.

Образ жизни: Мерфолки - определенно странная партия. Результат абсолютно чуждого мышления, меры одновременно смертельно серьезны и игривы, в высшей степени ритуализированы и полностью свободолюбивы, подавлены и все же полны либидо, как пьяные школьники на выпускном. Первое, что бросается в глаза в мере, - это его невероятное высокомерие. Конечно, что касается их, то они имеют полное право быть высокомерными. В конце концов, они правят миром.

В отличие от чопорных сидхе, мерфолки не рассматривают случайные связи (ну, случайные связи, которые не тщательно скрывают) как оскорбление их достоинства. Секс - популярная форма отдыха среди себе подобных. Они также любят есть, и кухня мерфолков, безусловно, доставляет удовольствие, хотя мало кто назовет это неприятным. Художественное выражение очень важно для меров - большая часть той «работы», которую они делают, на самом деле является созданием великих подводных шедевров. В мире, в котором обитают меры, достаточно Банальности, чтобы предотвратить тотальный Бедлам, за исключением этого, все это по большей части свободное время. Мерфолки наслаждаются своей беззаботной жизнью, но мгновенно могут стать серьезными.

● **Нереиды** неотличимы от мерфолков или мурдуач. Любая нереида могла бы стать любым из них после Обряда Ватеи, и неизвестно, какой именно. Это серокожие младенцы с рыбьими глазами и перепончатыми пальцами рук и ног. Несмотря на то, что малыши - прекрасные пловцы, у них все еще нет жабр, которые помогали бы им дышать естественным путем, поэтому для выживания им приходится полагаться на материнское молоко.

Отношения меров

Леди Релшабиния, сиринкссская баронесса из района Мл`уа города Клзуа, говорит о других Китэйнах:

● **Наземные Китэйны**. Эти бедные заблудшие существа, хотя и благородные по-своему, и, безусловно, лучше смертных грязеходов, не признают своего истинного создателя. Пока они копошатся, как крысы, в поисках скудной жизни среди запекшихся людей, мы правим миром без их помощи. Теперь мы должны обратиться к ним за помощью - но это не ставит их впереди нас в глазах Ватеи.

● **Водная пука**. Наземные носители ложных апсар говорят неправду и постоянно шутят. Было время, когда я пыталась уничтожить эти комья, но сейчас любая помощь… необходима.

● **Селки**. Никогда не знаешь, где находится селки. Хотя они образуют прекрасный мост на поверхность Китэйна и, безусловно, находятся над ними - в конце концов, у них действительно есть своего рода апсара - можно ли когда-нибудь действительно доверять Китэйну, который сбрасывает свою апсару, как зимнее пальто?

● **Менехуне** - островитяне Китэйны не так уж и плохи - их близость к морю научила их бояться и уважать его, а что еще можно попросить у грязехода? Жаль, что их больше нет.

● **Дети воды и Юнви Амай'Йинэ'хи** - Мелюзина продолжает рассказывать мне слухи о пресноводных фейри, таких как мы, у которых даже есть апсары и жабры. Я не верю в них - если бы такие создания существовали, они бы наверняка уже представились нам.

● **Другие блудные дети** - за редким исключением, единственное, что заставляет говорить о наземных Китэйнах, это то, что по крайней мере они не такие дикари. Все порочны и безумны, не уважают естественный порядок и не понимают своей власти. Есть несколько сносных исключений - например, акулы, кажется, понимают разум Ватеи, - но по большей части там, кажется, происходит буйство бессмысленной деятельности. Единственный довод в пользу этих зверей - это то, что они не люди.

● Большинство мерфолков - **никсы**. Это самый привлекательный этап в их жизни, а также самый энергичный. Посторонние обычно удивляются, обнаруживая, что нишевый этап жизни включает в себя и «детство», и «дикую природу». Однако для выживания мерфолков меньшего не требуется. Никсы-мерфолки всегда работают, играют, соревнуются и творят. На этом этапе самцов называют «тритонами», а самок - «русалками», хотя они также носят множество региональных названий. Они любят море и беззаботно наслаждаются своей жизнью.

● **Науги** - самые сильные из своих собратьев, их тела отточены годами неумолимого течения. На этом этапе лучшие годы мерфолков остались позади, и они «уходят на пенсию», занимая должность советника или учителя для остальной части сообщества. У большинства наугов длинные, белые как пена волосы, а у тритонов, как известно, растут распущенные бороды.

Право рождения

● **Апсара Ватеи** - Апсара Мерфолка, или дух рыбы, - это больше, чем просто косметическое изменение. Мер получает способности существа, к которому он привязан, в пределах разумного. У морской черепахи будет бронированный панцирь, который может дать дополнительный кубик на поглощение урона, у дельфинара будет гидролокатор, а у крылатки будут ядовитые шипы в плавниках. Мерфолки также получают дополнительную точку в одном соответствующем атрибуте от своих апсар. Например, акула наделяет Силу, а не Интеллект, а марлин дает Ловкость или Внешность вместо Харизмы. Эта добавленная точка может принимать Атрибут выше 5. Рассказчик решает, какая Апсара связана с каким Атрибутом.

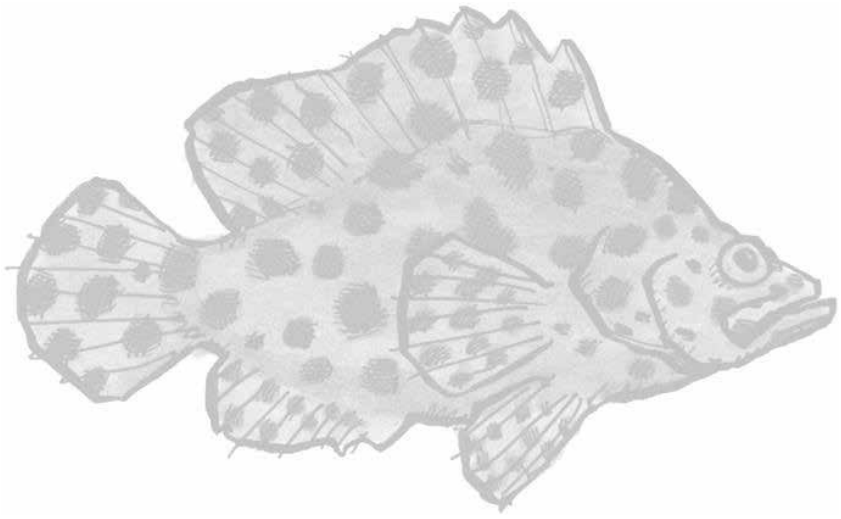
● **Жабры** - Мерфолки могут дышать под водой, как и положено их Апсарам. Хотя у некоторых мерфолков, в частности у дома Мелюзин, нет жабр как таковых, у них все же есть закрытые дыхательные отверстия и ноздри, что позволяет им проводить под водой в среднем до шести часов, прежде чем им понадобится подышать воздухом.

● **Красота океана** - Мерфолки красивы и соблазнительны. Ни один мерфолк не может провалить бросок, связанный с Внешностью, и все мерфолки получают дополнительную точку во Внешности, даже если это увеличивает их черту выше пяти.

Слабости

● **Холод** - Хотя банальность разрушительна для сидхе, для мерфолков это чистая смерть. По мере того, как Гламур уменьшается, ему становится все труднее и труднее дышать, пока в 0 он не может дышать только воздухом, а под водой - тонет. Даже если он выживает, она часто теряется, сбивается с толку и обнажается посреди океана, без человеческой жизни, к которой можно было бы вернуться.

● **Вне связи** - меры отрезали себя от человеческого общества. Из-за этого некоторые Способности им недоступны. Мер не может брать Уличные порядки, Вождение, Онестрельное оружие или Компьютеры во время создания персонажа без траты свободных очков (и хорошего обоснования).



Мурдуача

Не многие Китэйны так боятся своей звериной жестокости, как первый мечтавший о Дагоне, дикий и жестокий мерроу, мурдуача. Эти зловещие водные таллэны ответственны за большинство историй человечества об ужасах из глубин и до сих пор иногда вытаскивают смертных жертв с безопасной суши, чтобы полакомиться их телами (или того хуже) под постоянно переменчивыми волнами.

Мерроу создают непонятную проблему для Китэйнов, которые о них знают. Они определенно хитры и умны, но их общество кажется почти полностью звероподобным. Даже чуждые мерфолки на свой вкус слишком человечны. В то время как в случайных местах возникают коллективы, называемые «колониями», общество мерроу, кажется, в первую очередь озабочено основным животным выживанием. Горе бедному дураку, который отваживается попасть в колонию мерроу, которая часто базируется на сбитом корабле или самолете. Он не вернется.

Похоже, что у этих Китэйнов есть легенда, которая, как ни странно, частично совпадает с легендой мерфолков и частично с легендой Рокеа. Первобытные мерроу часто сталкивались с акулами-оборотнями, и такие битвы, как известно, часто вызывают кипение воды розовой от крови на многие мили. По словам мерроу, это сны Дагона, которого большинство Рокеа интерпретировало бы как Кирл. Согласно их легендам, мерроу родились задолго до самих рыб. Дагон заметил пену, которая поднялась, когда он упал в море с того места, где он висел в небе. Взяв кусок неба изо рта, он поместил его в один из пузырей, и было создано первое яйцо мерроу. Вскоре Отец-Рыба, Ватея, возревновал и послал своих маленьких детей, чтобы изменить нереид в Гротах, и родилась раса узурпаторов - мерфолков. С тех пор мурдуача воспринял это оскорбление лично, нападая на мирных мерфолков при каждой возможности.

Мерроу, хотя и являются животными, не глупы и так же способны к общению, искусству, технологиям и прогрессу, как и любой другой Китэйн. Большинство посторонних считают, что они только что отошли от Банальности дальше всех, в подводные логовища и совершенно бесчеловечный образ жизни. Как и у мерфолков, их человеческая кровь кажется довольно жидкой, хотя иногда они крадут поцелуй у тонущего моряка. Некоторые утверждают, что они вовсе не Талллен, а нечто гораздо более старое и нечто гораздо более зловещее. В конце концов, где бы они ни были, их не может хватить на *смертные* мечты...

Внешность: Мерроу едва ли похожи на людей, и, хотя самки могут быть странно красивыми, самцы по человеческим меркам просто ужасны. Мужские мурдуача, также называемые «наксы», кажутся совершенно без кожи выше пояса. Хотя на самом деле это не так (кожа просто прозрачная, как у медузы), это не менее тревожно. У самок пигмента-

ция немного больше, но обычно в странных зеленых или голубых тонах, характерных для их конкретных апсар. Поскольку апсары мерроу практически никогда не происходит от рыбы, кита или любого другого существа с позвоночником, мерроу склонны к отвратительным псевдоподиям моллюсков, огромным хвостам омара или, чаще всего, к одиночному извивающемуся щупальцу, как если бы у кальмара или осьминога. Мурдуача редко носит одежду, но часто драпируется водорослями и ламинариями, чтобы усилить свой устрашающий вид.

Образ жизни: Многие считают мерроу более неудачливыми из тех, кто проходит обряд Ватеи, который они, что, возможно, неудивительно, называют обрядом Дагона. Нереида мурдуача, как и ее светлый двойник, рождается в человеческом обличье и вырастает в человеческом обличье, хотя нереиды мерроу редко уходят далеко. Самка мерроу откладывает до шести или семи сотен яиц в труп (желательно человеческий), в отличие от своего живородящего Благого собрата. Из десятков нереид, которым удается вылупиться, подавляющее большинство поддаются Банальности, умирают от воздействия или поедаются хищниками на глазах у родителей. Хотя им это трудно, мерроу понимают, что так поступает Дагон: слабые должны умереть, а сильные могут жить.

Когда придет время, выживших нереид отправляют в ближайший Грот, чтобы они прошли Ритуал Дагона, где и будет решена их судьба. Если рыба или китообразное входит в Грот, мерроу либо уходит, либо убивает появляющихся мальков мерфолков. Но если Грот будет исследовать кто-нибудь из других обитателей моря, ребенок станет чистокровным мерроу. Мерроу редко бывают такими красивыми, как мерфолки, и их тела могут быть хитиновыми придатками крабов или лобстеров, медленным ярко окрашенным хвостом голожаберника или, чаще всего, длинным изгибающимся щупальцем, как будто у осьминога. кальмар, или даже чулорвиа. В конце концов, имя «Сирена» означает «Соблазнитель».

● **Нереиды** практически идентичны: сероватые младенцы с гладкой кожей, большими черными глазами, перепончатыми пальцами и нуждающимися в материнском молоке, чтобы они не утонули.

● **Никсы** - самые распространенные мерроу. Это отвратительные, элегантные анималистичные Китэйны, которые оставили все следы человечества ради безопасности на дне океана. У них такой гротескный вид, который заставил бы Гигера отправиться за своим альбомом. Самцов без кожи называют «наксами», а красивых чуждых самок - «сиренами», которых моряки боялись с самой зари морского плавания.

● **Науги** часто бывают очень сильными и чрезвычайно жестокими. В конце концов, старший член становится изгоем в колонии, и в этот момент старший Таллэн прогоняется из логова и выслеживается остальной частью улья. Если он умирает, он кормит детенышей. Если ему удастся выжить, Дагон наверняка найдет работу именно этому мурдуаче ...

Право рождения

● **Апсара Дагона** - Апсары мерроу наделяют их способностями, во многом такими же, как и у их благих родственников: медуза мурдуача, безусловно, ядовита, мерроу-морской еж покрыт острыми шипами, а мурдуача кальмаров часто биолюминесцентна с длинными ловкими щупальцами. Рассказчик может назначить соответствующие бонусы как обычно. Мурдуача также получает дополнительную точку в соответствующем атрибуте, хотя он почти никогда не переходит в интеллект (и никогда не во внешний вид, если мерроу - мужчина).

● **Жабры** - в отличие от мерфолков, у всех апсар мурдуача есть жабры, и все они могут оставаться под водой бесконечно долго.

● **Морской кошмар** - мурдуача столь же ужасны, как и меры прекрасны. Даже лучше выглядящие мурдуача по-прежнему представляют собой причудливую смесь человека и головоногих, медуз, кольчатых червей или других существ, что вызывает тревогу. Любой, кто смотрит на мерроу в первый раз, должен сделать бросок на Силу Воли или застыть в шоке на один ход. Обычно это все, что нужно мурдуача.

Слабости

● **Холод** - Мурдуача страдает от того же проклятия, что и мерфолки, и Банальность целует их так же быстро. Тем не менее, мурдуача с энтузиазмом обращается к Вирду, когда имеет дело с людьми, чтобы добыть теплые тела для их яиц.

● **Вне связи** - у этих таллэнов не больше контактов с человеческим обществом, чем у их родственников-мерфолков. Они не могут брать Уличные порядки, Вождение, Онестрельное оружие или Компьютеры во время создания персонажа без траты свободных очков или опыта.

Отношения меров

Мурдуача Нук Чогол из улья Лузитания говорит:

● **Наземный Китэйн** - Проклятые мерфолки правы - нам нужна их помощь. Но вместо того, чтобы маршировать и говорить им, что делать, гораздо проще заставить их помочь нам. Промокший, полусъеденный труп ребенка или подруги творит чудеса для мотивации.

● **Морские пука** - Мммм…. А? Вы что-то говорили?

● **Селки** - они с нами или нет? Они часть океана или нет? Им лучше поскорее принять их чертовы решения, прежде чем мы решим, что они - часть проблемы ...

● **Менехуне** - в старые добрые времена мы убедили этих парней, что мы съедим их детей, если они не принесут нам в жертву достаточно девственниц. Мы знатно пошутили! Мы все равно забрали их девственниц и съели их детей.

● **Дети воды и Юнви Амай'Йинэ'хи** - тупые русалки до сих пор не знают, что у нас есть родственники в озерах и ручьях. У нас есть союзники в Зимнем лагере.

● **Другие блудные дети** - Дети-ублюдки отца Дагона были нашими друзьями, но теперь все изменилось. Это их глубоководное дерьмо должно уйти. Рокеа - это тоже проблема, которой мы просто не заслуживаем. Вонючие чешуйчатые с зубами думают, что они такие лучшие...

Мерфолки как персонажи игроков

Очевидно, из-за всего этого может показаться, что мерфолков немного сложно включить в хронику подменышей, особенно текущую. Если они такие замкнутые и испытывают отвращение к Банальности, тогда зачем им вообще появляться? Ответ прост:

Они должны.

Это темное время для мерфолков и мурдуача - обеим расам грозит вымирание, если они не будут сотрудничать. Если они не начнут действовать, и не будут действовать сейчас, у них не будет никаких тел, в которых они могли бы возродиться. Поскольку они действительно не могут доверять другим морским сверхъестественным существам или полагаться на их помощь, мер должен обратиться к своим своенравным кузенам, китэйнам. Это темное время для мер, когда они должны принять это и обратиться за помощью к таким иссохшим, низшим существам. Однако все больше и больше приходит понимание того, что они могут многому научиться у этих «грязных путешественников» - и наоборот. Постепенно высокомерие уступает место пониманию.

«Так что все это значит для меня», - спросите вы? Ну все просто. Меры, как Благие, так и Неблагие, нуждаются в помощи Китэйнов, и они начинают приходить и навещать их в большем количестве, чем когда-либо прежде. Вот несколько советов по интеграции мер в вашу кампанию.

● Чаще всего группа меров отправляется к дворянам данной области (иногда далеко вглубь страны) и требует их помощи. Хотя это почти всегда приводит к тому, что мера высмеивают вне их городов, некоторые более добросердечные Китэйны иногда осознают серьезность проблемы и соглашаются помочь меру. В других случаях герцог или герцогиня соглашаются помочь меру после того, как морской Китэйн окажет некоторую услугу. В это время он может быть приписана к особому дому - или шутам, если дворянин чувствует себя особенно жестоким.

● Персонажи могут находиться на лодке или корабле в пути, когда группа мурдуача незаметно проникает на борт и начинает убивать команду и пассажиров, оставляя очаровательных Китэйнов напоследок. В конце концов, группа мерфолков прибудет, чтобы разобраться с проблемой - или, возможно, помочь мурдуача. На этом этапе легко связать с партией персонажей мурдуач или мерфолков, хотя напряженность, безусловно, будет высокой.

● Если персонажи живут недалеко от прибрежного города или где-то еще, даже отдаленно связанного с океаном, группа мурдуачей или даже Чулорвиа может открыть там магазин. Вскоре местный лорд поручил персонажам узнать, что происходит. Когда персонажи обнаруживают, что происходит, они понимают, что им действительно нужна помощь извне. Этот странный поворот событий заставил наземных Китэйнов фактически разыскивать мерфолков для разнообразия.

● Наконец, одинокий игрок-мер может быть изгоем своих близких, обреченным искать убежище и товарищеские отношения среди ходящих по земле. Другой вариант состоит в том, что мер на самом деле оставленный сирота, и все еще остается очень запутанной нереидой. Этот странный подменыш обнаруживается игроками и предстает перед судом, где мудрейший старейшина узнает ее такой, какая она есть, и приказывает персонажам немедленно отвести ее к морю. После того, как она пройдет обряд Ватеи, или Дагона, она станет свежим молодым никсом, но, возможно, не захочет бросить свою старую жизнь и друзей в холодном подводном мире.

Дома

Каждая конкретная ветвь «трезубца» мерфолков занимает свое место в обществе мер, представляя члена водного Триата. В отличие от наземных Китэйнов, все мерфолки в той или иной степени считают себя дворянами и все клянутся в верности дому. Вход в дом обычно основан на апсаре мерфолков, и у каждого свой взгляд на подводную жизнь.

Дом Лорелей

Мерфолки Дома Лорелей понимают, что их Дом является представлением Дагона в Триате; они интерпретируют это как свой долг - находить и уничтожать его миньонов, где бы они ни находились, будь то люди, мурдуача или даже Чулорвиа. Дом Лорелей - это дом воинов и охотников. Апсары Лорелей - это, как правило, акулы, угри, скаты, скаты, гитарфиши, барракуды и даже некоторые хищники Зоны Бездны, такие как хаулиоды и пеликановидный большерот.

Сражаться с Лорелей в ее собственной стихии не рекомендуется. Боевой стиль дома зависит от подводной среды. Эти фейри задерживаются на суше, но их почти невозможно остановить под водой. Склонный к жестокому безумию, Лорелей - творческий, независимый боец, привыкший сражаться во всех трех измерениях. Трезубец - излюбленное оружие этих воинов - рубить мечом или топором под водой крайне неэффективно, а трезубец по-прежнему дает преимущество в досягаемости. Лорелей - это не те дисциплинированные, рядовые люди, которые приходят на ум, когда думаешь о слове «солдат». Даже в высокоорганизованных отрядах мерфолки дома Лорелей действуют с автономией, о которой почти никто не слышал на суше. Дело не в том, что Лорелеи не могут выполнять приказы, просто их необычный стиль боя и разнообразие в своих рядах требует определенной степени свободы.

Лорелей часто назначают на различные миссии высокопоставленными Сиринксами (и их советниками Мелюзинами) в зависимости от их возможностей. Удильщик Лорелей может получить детализацию Зоны бездны, в то время как Мако, вероятно, достанет что-то ближе к поверхности. Лорелеи также охраняют коралловые города и служат телохранителями для различных других мерфолков. Лорелеи в определенной степени защищены от акул-оборотней, которые, очевидно, видят в них что-то вроде родственных духов. Это не так уж и много (с Рокеа никогда не бывает «полностью безопасно»), но это лучше, чем ничего.

Благо: Лорелеи - сокрушительные противники в бою. Все Лорелеи получают одну бесплатную точку в драке, рукопашном бою или уклонении, и этот бонус удваивается в воде. Точно так же Лорелей наносит жестокий укус, который наносит Силу +1 урон.

Порок: Все Лорелеи, независимо от того, насколько послушными могут быть их Апсары, склонны к безумию от запаха крови. Когда Лорелей чувствует запах крови, он должен получить три успеха в броске Силы Воли или впасть в маниакальное безумие, атакуя все, что движется в течение следующих пяти ходов.

Дом Мелюзин

Мерфолки Дома Мелюзин, самого маленького и наименее надежного дома, - это те немногие, кого Покрытый раковиной в качестве его представителей среди Детей Ватеа. Мерфолки из дома Мелюзин, ценимые как интеллектуалы, являются хранителями знаний и учеными общества мерфолков.

Как ни странно, Дом Мелюзин также известен тем, что в нем проживает большинство апсар, которые на самом деле не являются детьми Ватеи. Хотя все они мерфолки, практически все члены дома Мелюзин лишены жабр. Киты, морские свиньи, ластоногие, выдры, морские змеи, черепахи и даже несколько ныряющих птиц - все они становятся Мелюзиной. Мелюзины определенно чувствуют укол предрассудков со стороны своих собратьев, но осознание того, что они незаменимы для общества мерфолков, несколько облегчает боль.

Поскольку Мелюзины должны всплывать на поверхность, чтобы дышать, они больше созвучны поверхностному миру, чем другие мерфолки. Некоторые никсы даже заходят так далеко, что нарушают неписаный закон и проникают на борт корабля или острова и на несколько дней «уходят в дикий мир». Хотя известно, что это делается, это все еще недопустимо



в обществе мерфолков - наказания различаются, но часто достаточно суровы, чтобы напугать даже Неблагого.

Большинство биоархитекторов и художников-кораллов - это мерфолки Мелюзины, и даже несколько высокопоставленных дворян - Мелюзины. В последние годы Мелюзины стали незаменимыми для их познания в вопросах поверхности. Эта внезапная потребность в их навыках заставила некоторых других мерфолков, особенно Лорелей, усомниться в мотивах Мелюзин, иногда доходя до того, что даже обвиняли этот дом в сотрудничестве с обитателями поверхности. Мелюзины обычно игнорируют эти обвинения, и более могущественные из них вполне способны отомстить, если оскорбление будет слишком серьезным.

Благо: Мелюзины феи больше связаны с обществом живущих на земле. Они без ограничений покупают «запрещенные навыки» - Уличные порядки, Вождение, Огнестрельное оружие и Компьютеры.

Порок: Мелюзин должен дышать воздухом. Мелюзин должен всплывать каждые шесть часов, чтобы дышать, прежде чем наступит опасность утонуть.

Дом Сиринкс

Мерфолки Дома Сиринкс называют себя «истинными избранниками Ватеи», потому что их апасары взяты из костистых рыб, населяющих моря от побережья до побережья. Апсары Сиринкс включает крылатку, морских коньков, рыбу-меч, марлина, рыбу-солнце, скумбрию, тунца, рыбу-попугая - список можно продолжать и продолжать. Сиринкс - самый большой дом, и являются представителями Ватеа, как его настоящие дети. Действуя как нечто среднее между дворянами и духовными лидерами, мерфолки дома Сиринкс поклоняются морю через искусство, танцы и музыку.

Мерфолки Дома Сиринкс - типичная народность, которую представляют себе люди, когда они слышат слова «Русалка» или «Тритон» - красивые, капризные водные духи с рыбьим хвостом, которые любят прыгать, но могут быть смертельно опасными, когда рассержены. Именно Сиринкс породили легенды о помогающих народах моря, которые помогали ветру управлять кораблем или посылали знойный поцелуй одинокому моряку. Однако Сиринкс были так же известны, как разгневанные морские боги, вызывающие штормы с голубого неба, чтобы потопить судно, или уводящие людей к их гибели своими песнями.

Большинство членов сообщества мерфолков - Сиринкс, и они гордятся своей принадлежностью. Дом Сиринкс такой же большой, как и два других вместе взятых, одновременно является домом для мерфолков самого высокого и самого низкого ранга. Хотя большинство «граждан» являются сиринксами, их лидеры тоже, а два других дома заполняют политические пространства между ними. Члены дома Сиринкс очень серьезно относятся к своей ответственности - задаче, которую они видят как лидерство в мире. В конце концов, они - благородство океанов, а океаны - это «реальный мир» для любого, кто хоть немного разбирается в простой географии.

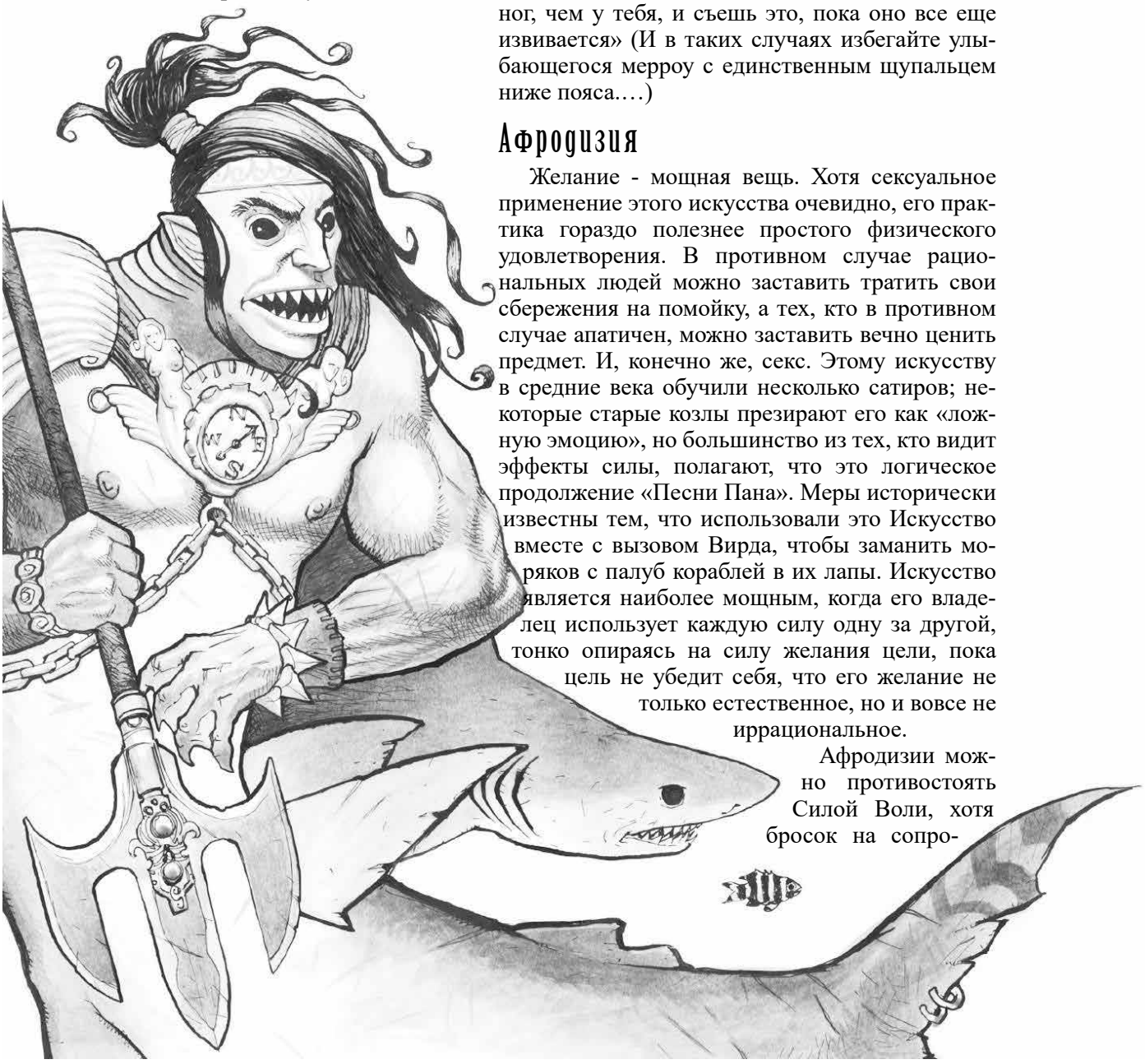
Нынешняя королева меров, потрясающе красивая крылатка по



имени Наоми, принадлежит этому дому. Явно обеспокоенная текущими событиями, для нее было унизительно пытаться заручиться поддержкой наземных Китэйнов, но она не видела другого выхода. Это очень напряженное время для нее - она может испытать позор, потерпев неудачу со всем своим народом, или подняться на пьедестал как величайший герой, которого когда-либо знал мер.

Благо: Члены дома Сиринкс более царственны, чем другие меры, и даже могут в какой-то степени приказывать морским созданиям признать их суверенитет. Сиринкс мер может сделать бросок Обаяние + Выживание, чтобы проявить это влияние. Он может контролировать одно существо большего размера или одну стаю маленьких рыб за каждый выпавший успех.

Порок: больше, чем любому другому мерфолк, членам Дома Сиринкс нужна вода. Сиринкс теряет одно очко Силы Воли за каждый день, который он не проводит в воде хотя бы час. Утраченную Силу воли можно восстановить, только проведя под водой несколько часов подряд.



Новые искусства

Эти искусства, по большей части не уникальные для меров, чертовски редко встречаются вне воды. Мерфолки довольно свободно использовали эти силы до Раскола, но теперь они не хотят привлекать к себе внимание так открыто.

Неудивительно, что банки колдовства меров, как правило, ориентированы на воду, хотя у двух китов они сильно различаются. Банк мерфолков третьего уровня может «стрелять на поверхность и сильно выплескиваться из воды», в то время как ее аналог мурдуача, скорее всего, будет чем-то вроде «найди что-то, у кого больше ног, чем у тебя, и съешь это, пока оно все еще извивается» (И в таких случаях избегайте улыбающегося мерроу с единственным щупальцем ниже пояса.…)

Афродизия

Желание - мощная вещь. Хотя сексуальное применение этого искусства очевидно, его практика гораздо полезнее простого физического удовлетворения. В противном случае рациональных людей можно заставить тратить свои сбережения на помойку, а тех, кто в противном случае апатичен, можно заставить вечно ценить предмет. И, конечно же, секс. Этому искусству в средние века обучили несколько сатиров; некоторые старые козлы презирают его как «ложную эмоцию», но большинство из тех, кто видит эффекты силы, полагают, что это логическое продолжение «Песни Пана». Меры исторически известны тем, что использовали это Искусство вместе с вызовом Вирда, чтобы заманить моряков с палуб кораблей в их лапы. Искусство является наиболее мощным, когда его владелец использует каждую силу одну за другой, тонко опираясь на силу желания цели, пока цель не убедит себя, что его желание не только естественное, но и вовсе не иррациональное.

Афродизии можно противостоять Силой Воли, хотя бросок на сопро-

тивление является автоматическим и бессознательным; пострадавший не должен автоматически знать, что действует колдовство. Количество успехов, набранных заклинателем, определяет, сколько успехов необходимо, чтобы бросок на Силу воли наблюдателя мог игнорировать эффекты колдовства. Чтобы не обращать внимания на колдовство, свидетель должен засчитать количество успехов заклинателя плюс один. Например, леди Перу использует Прихоть на блестящем (под действием наркотика) яблоке в вазе с фруктами, пока лорд Талбот просматривает праздничный стол. Если леди Перу получает три успеха в броске на Прихоть, то лорд Талбот должен набрать четыре успеха в броске Силы воли, чтобы на него не повлияло.

Атрибут: Обаяние.

• Прихоть

Этот колдовство заставляет кого-то приятно замечать то, чего они обычно не заметили бы. Что-то вроде гарантии хорошего первого впечатления, это выделяет лицо из толпы или бросается в глаза один конкретный предмет из тележки продавца. Конечно, нет никакой гарантии, что этот предмет будет надежно продан или что лицо в толпе - это любовь герцога к жизни, но это действительно служит пресловутой «ногой в дверь».

Система: Царство определяет, кого или что замечают, а не то, кто это замечает. В результате подменыш должен тщательно рассчитывать время использования этого колдовства, если он не хочет, чтобы это затронуло кого-либо и всех посторонних. Конечно, иногда уместно повлиять на группу, особенно на дворовых заседаниях.

Прихоть не может быть использована для подавления сверхъестественных способностей скрытности; хотя он может привлечь внимание к слуагу, прячущемуся в кустах (и слуаг, по крайней мере, получил бы хорошее первое впечатление), он не может указать на того же слуага, если бы он был скрыт Скрытыми глазами.

Тип: Химерический

•• Тоска

Это колдовство вызывает быструю вспышку желания в уме жертвы, скорее всего, когда он думает о чем-то другом. Цель внезапно чувствует потребность во всем, что заложено в его сознании.

Система: Царство определяет, кого затрагивают; использование Царства Времени может внушить цель внушение, которое будет «активировано» позже. Это, безусловно, один из способов убедиться, что вчерашнее свидание вам снова позвонит ...

Объект привязанности не обязательно должен присутствовать во время произнесения заклинания, но он должен быть с ним знаком. Подменыш не может использовать Тоска, чтобы заставить человека тосковать по чему-то, с чем он лишь смутно знаком или видел, но никогда не уделял так много внимания. Объект должен как-то выделяться в его сознании, даже если он такой расплывчатый, как «та красивая девушка, которую я видел в окне Café Au Lait».

Тип: Химерический

••• Жажда

Это колдовство, более мощная версия Тоски, заставляет цель зацикливаться на объекте своих привязанностей. В то время как жертва остается рациональной, ее объект желания поднимается на несколько ступеней лестницы приоритетов жертвы. Она начинает терять сон и обнаруживает, что в свое время рассеянно думает о предмете своего внимания.

Система: Царство определяет, на кого может повлиять это колдовство. Жажда длится около суток.

Тип: Химерический

•••• Страсть

Жертва больше не рациональна, и объект его желания является его главным приоритетом. Он будет делать практически все, что не подвергает опасности себя, своих ближайших друзей или объект своей привязанности, чтобы быть ближе к тому, чего он желает.

Система: Царство еще раз определяет, на кого может повлиять заклинатель. Эффект Страсти сохраняется примерно на время сцены.

Тип: Химерический

••••• Нужда

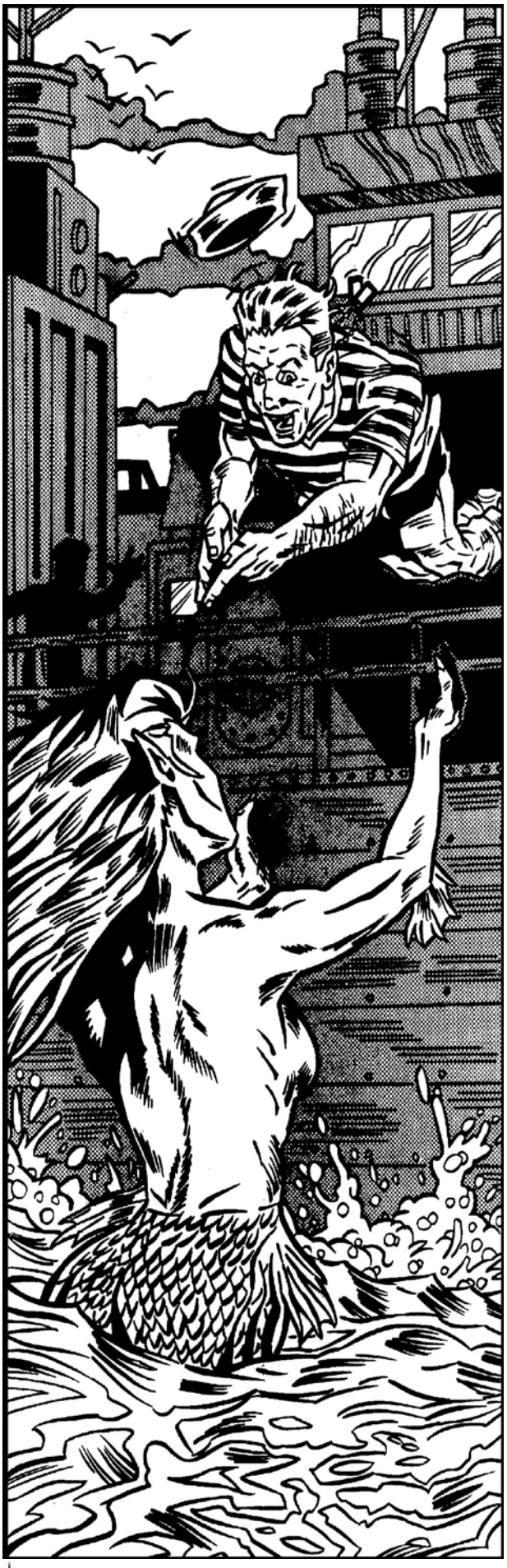
На этой стадии желания здравомыслие уходит прямо в окно. Жертва прыгнет за борт, чтобы утонуть вместе с объектом его привязанности, если это потребуется. Он полностью одержим, и ему трудно даже сосредоточиться на чем-то еще. Этот человек иррационален и опасен, и он не боится уничтожить объект своих привязанностей, чтобы помешать другим получить его.

Система: потребность длится в течение сцены. Царство снова определяет, на кого может повлиять заклинатель.

Тип: Химерический

Криос

На суше льда не так опасаются, как в воде, но он часто может означать смерть для мера. Хотя это Искусство было создано мерами, тролли, которые видят его ледяную красоту, часто просят научить их этому искусству. Его красота имеет двойное преимущество перед подменышами, которые слишком легко чувствуют его связь с силами Банальности - неподвижностью, жесткостью, кристаллической симметрией. Несмотря на то, что на суше все еще разрушительны, все силы



Криоса работают под водой со сложностью -1.

Атрибут: Сила.

• Холодный шок

От этого заклинания цель сильно замерзнет, не до точки замерзания, но определенно достаточно, чтобы вызвать дискомфорт. Холод поражает почти мгновенно, и создается впечатление, что человек или предмет какое-то время находились в морозной погоде. Хотя это неудобно для смертных, теоретически это может быть разрушительным для хладнокровных животных. Под водой это служит ужасным наказанием. На суше он, как правило, находит более приземленное применение (например, охлаждение напитков). Рваный Мел, пука, которому посчастливилось ощутить на себе эффект этого колдовства после нежелательной игры на привязанности мерфолков, назвал этот эффект «чем-то вроде головной боли от мороженого, когда сатана работает с фонтанчиком содовой».

Система: Царство определяет, на кого или на что влияет колдовство. Если используется против живой цели, жертва должна сделать бросок на Выносливость (сложность 5+ количество успехов) или потерять два кубика из всех пулов кубиков из-за ошеломляющего холода (хладнокровные существа теряют четыре кубика и испытывают физическую боль. от эффекта). Эффект длится одну сцену.

Тип: Вирд

•• Студеный иней

Этот колдовство покрывает цель тонкой коркой льда. Хотя он недостаточно толстый, чтобы удержать человека, он, безусловно, может замедлить цель, а также может быть использован для заклинивания таких вещей, как замочные скважины.

Система: На суше Студеный иней часто используется вместе с Царством Сцены, чтобы сделать скользкую ловушку для преследователя. Он также отлично подходит для катания на коньках. Царство определяет, кто или что покрыто льдом.

Количество успехов определяет толщину льда.

1 Успех - «тонкий, как папиросная бумага»
2 успеха - четверть дюйма
3 успеха - полдюйма
4 успеха - три четверти дюйма
5 успехов - один дюйм

Тип: Вирд

••• Морозное факсимиле

Это удобное колдовство позволяет подменышу создать реальное факсимиле предмета изо льда. Этого подменыша почти никогда не поймают без оружия, и, кажется, он всегда имеет под рукой дополнительный инструмент. Хотя факсимиле по-прежнему сделано из льда (магнитная клавиатура не разблокируется для ледяного ключа, а ледяной лом слишком хрупкий, чтобы что-либо взомать), это все еще очень полезное



искусство для создания отвлекающих маневров и удобных устройств.

Успехи: Царство определяет, что можно скопировать, а количество успехов определяет силу созданного предмета. Учтите, что на этот результат может повлиять высокая температура в общей зоне.

1 Успех - в целом слабый и шаткий
2 успеха - Не хрупкий, но все же может плавиться
3 успеха - Достаточно крепкий
4 Успеха - вряд ли сломается или расплавится
5 успехов - крепкие как сталь

Тип: Вирд

•••• Хрустальная тюрьма

Этот опасный заговор фактически заключает жертву в глыбу льда. Обратите внимание, что жертва полностью закрыта и может умереть от удушья, если ей накрыть голову.

Система: Царство определяет, кого или что можно заключить в лед. Подменыш может выбрать локализацию эффектов («его рука с оружием» или «только его ноги») со сложностью +1.

Количество успехов опять же определяет толщину льда.

1 успех - один дюйм
2 успеха - три дюйма
3 успеха - шесть дюймов
4 успеха - девять дюймов
5 успехов - одна нога

Тип: Химерический или Вирд

••••• Холодное сердце

Разрушительные эффекты этого колдовства буквально замораживают кого-то изнутри. В отличие от удушающих эффектов Хрустальная тюрьма, Холодное сердце больше похоже на мистическое замораживание, подобное анабиозу; подменыш может использовать его даже на себе во время кризиса. Цель колдовства становится болезненно холодной на ощупь. В замороженном состоянии цель находится без сознания, невосприимчива к ядам, газам и другим токсинам, и все процессы в организме прекращаются. Однако замороженная цель также хрупкая, как лед, и оттаивание после разбивания на кусочки очень неприятно.

Система: Царство определяет, кого или что можно заморозить.

Количество успехов определяет время, в течение которого цель остается замороженной, пока не тает. Если бросок подменыша не проваливается, он может выбрать длительность, равную ее полному успеху включительно. Например, если Таршинель набрала четыре успеха и хочет замерзнуть только на неделю, она может это сделать. Однако, если она провалила тест, она могла



оказаться замороженной на весь год, возможно, плюс сдача.

1 успех - один день
2 успеха - одна неделя
3 успеха - один месяц
4 успеха - один год
5 успехов - навсегда (хотя некоторые говорят, что поцелуй может разбудить жертву)

Тип: Вирд

Искусство небес

С незапамятных времен человечество делало подношения богам перед тем, как отправиться в какое-либо водное путешествие. Подменыши, знающие Искусство небес, хорошо защищают его, поскольку они понимают силу этого могущественного Искусства. Мастера Искусства небес могут управлять штормами, которые доводят моря до безумия, и, благодаря этому, жизнями всех, кто может туда путешествовать. (Обратите внимание, однако, что ни одно из этих искусств не имеет большого эффекта под водой.)

Атрибут: выносливость.

• Удар грома

Колдовство производит драматический раскат грома и вспышку молнии в сочетании с каким-нибудь драматическим жестом, таким как поднятие меча или трезубца или вход в комнату. Это чаще всего используется, чтобы вызвать страх у противника или предупредить корабли об удалении от определенных областей.

Система: Сам по себе раскат грома безвреден, хотя неосторожный человек в «эпицентре» может быть временно оглушен или лишиться слуха на время (на усмотрение Рассказчика).

Царство определяет, как генерируется раскат грома. Например, Актер или Фэйри указывает, что гром будет звучать, когда цель жестикулирует, в то время как Природа или Опора заставят гром разрядиться, когда данный объект будет поднят.

Количество успехов определяет, как далеко будет слышен раскат грома.

1 Успех - Полмили
2 успеха - одна миля
3 успеха - три мили
4 успеха - пять миль
5 успехов - десять миль

Тип: Вирд (или химерический)

•• Ветер компаса

Подменыш может создать сильный ветер и направить его на заданный объект. Этот ветер длится до тех пор, пока подменыш сохраняет концентрацию на объекте. Его сила различна, но ее может хватить, чтобы толкнуть корабль или

сбить взрослого человека.

Система: Царство определяет цель колдовства, а количество успехов определяет силу ветра. Обратите внимание, что мерфолк должен хотя бы частично оставаться над поверхностью, чтобы сосредоточиться на поддержании ветра.

Количество успехов определяет силу ветра.

1 Успех - 10 миль в час
2 успеха - 20 миль в час
3 успеха - 40 миль в час
4 успеха - 50 миль в час
5 успехов - 80 миль в час

Тип: Химерический или Вирд

●●● Темное небо

Подменыш может затемнить небо низкими грозовыми облаками и создать зловещий туман, скрывающий конкретную цель. Естественно, туман действует в обе стороны: тем, кто окутан туманом, не легче видеть, чем другим. Эффект может быть катастрофическим для корабля или самолета, а также потенциально опасным для человека.

Система: Царство определяет, кого или что можно скрыть.

Успехи определяют видимость в тумане.

1 Успех - Мутный; видимость сорок футов
2 успеха - Облачно; видимость двадцать футов
3 успеха - Мрачный; видимость десять футов
4 успеха - Густой; видимость пять футов
5 успехов - гороховый суп; может быть, ваша рука перед вашим лицом.

Тип: Химерический или Вирд

●●●● Призыв шторма

Подменыш, использующий это колдовство, может вызывать сами облака в виде ужасной бури. Этот шторм беспощадно сеет свою ярость на предмете колдовства, пока подменыш не перестанет концентрироваться - однако иногда бури могут выйти из-под контроля и начать произвольно разрушать. Часто шторм имеет зловещий человеческий облик, похожий на насмешливое человеческое лицо или сердитого старика (обычно они чаще встречаются в химерических отливках).

Система: Царство определяет цель колдовства; например, Prop может вызвать шторм на судно. Естественно, наиболее распространенным Царством, используемым в Призыве шторма, является Сцена.

Во время каста Рассказчик должен тайно сделать бросок Силы Воли персонажа (сложность 7), чтобы определить уровень контроля подменыша над бурей. Если бросок успешен, буря рассеивается, когда подменыш заявляет другое действие или прекращает концентрироваться. Если бросок не удастся, шторм может продлиться



какое-то время или преждевременно исчезнуть. Провал, естественно, означает, что шторм становится неконтролируемым и, вероятно, начинает разрушать так, что подменыш предпочитает оставаться в безопасности.

Количество успехов определяет силу шторма.

1 Успех - Морось
2 Успеха - Душ
3 успеха - Гроза
4 успеха - Буря
5 успехов - Сезон дождей

Тип: Вирд или химерический

●●●●● Вызов молнии

Этот разрушительный заговор хранит место страха в сердцах всего Китэйна, так как пользователь фактически использует свое тело, чтобы направить молнию с безоблачного неба и поджарить свою жертву. Зов молнии, который часто используется только во время крайней необходимости, наносит нечестивый урон цели.

Система: Царство просто определяет цель. Молния наносит своей цели пять кубиков урона плюс один дополнительный кубик за каждый успех в броске. Урон считается аггравированным, если удар молнии не носит химерического характера.

Тип: Вирд или химерический

Новые сокровища

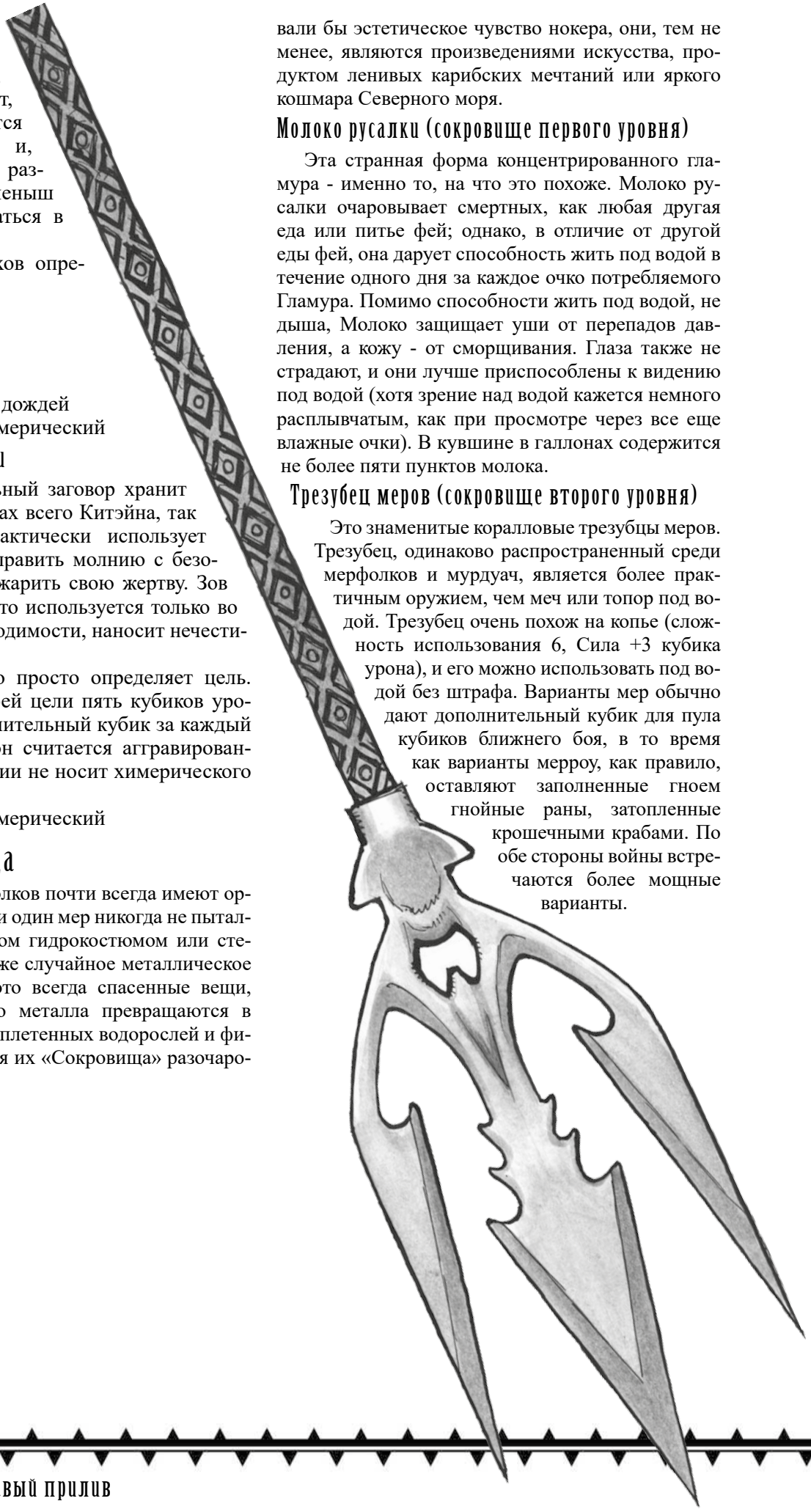
Сокровища Мерфолков почти всегда имеют органическую форму; Ни один мер никогда не пытался наполнить Гламуром гидрокостюмом или стеклянную бутылку. Даже случайное металлическое оружие мурдуачи - это всегда спасенные вещи, кусочки заостренного металла превращаются в каркас из тщательно сплетенных водорослей и фигурных кораллов. Хотя их «Сокровища» разочаровали бы эстетическое чувство нокера, они, тем не менее, являются произведениями искусства, продуктом ленивых карибских мечтаний или яркого кошмара Северного моря.

Молоко русалки (сокровище первого уровня)

Эта странная форма концентрированного гламура - именно то, на что это похоже. Молоко русалки очаровывает смертных, как любая другая еда или питье фей; однако, в отличие от другой еды фей, она дарует способность жить под водой в течение одного дня за каждое очко потребляемого Гламура. Помимо способности жить под водой, не дыша, Молоко защищает уши от перепадов давления, а кожу - от сморщивания. Глаза также не страдают, и они лучше приспособлены к видению под водой (хотя зрение над водой кажется немного расплывчатым, как при просмотре через все еще влажные очки). В кувшине в галлонах содержится не более пяти пунктов молока.

Трезубец меров (сокровище второго уровня)

Это знаменитые коралловые трезубцы меров. Трезубец, одинаково распространенный среди мерфолков и мурдуач, является более практичным оружием, чем меч или топор под водой. Трезубец очень похож на копье (сложность использования 6, Сила +3 кубика урона), и его можно использовать под водой без штрафа. Варианты мер обычно дают дополнительный кубик для пула кубиков ближнего боя, в то время как варианты мерроу, как правило, оставляют заполненные гноем гнойные раны, затопленные крошечными крабами. По обе стороны войны встречаются более мощные варианты.



Зеркало Мелюзины (сокровище третьего уровня)

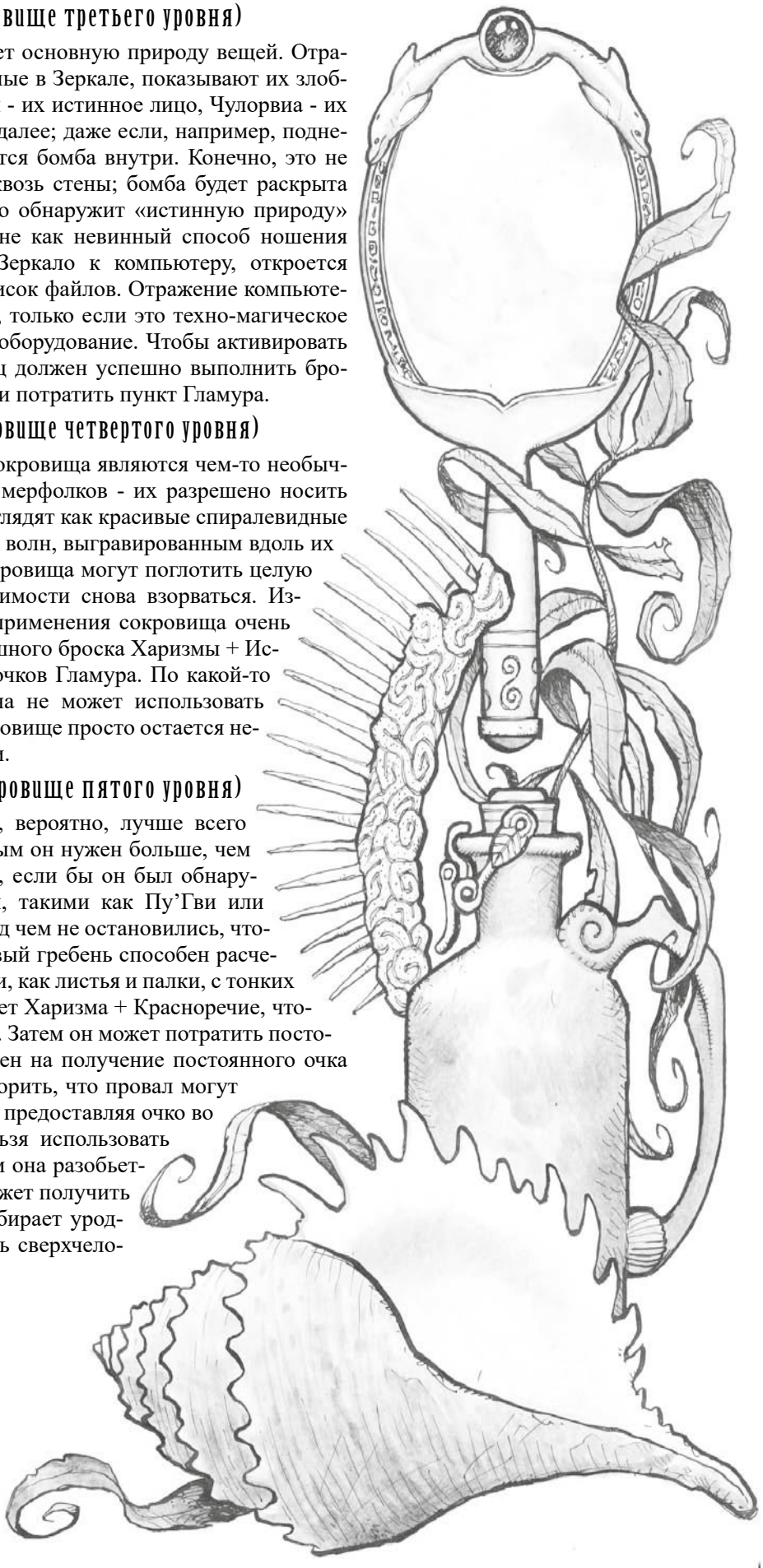
Это сокровище отражает основную природу вещей. Отражения оборотней, пойманные в Зеркале, показывают их злобные формы в криносе, феи - их истинное лицо, Чулорвиа - их мясистые щупальца и так далее; даже если, например, поднести к чемодану, обнаружится бомба внутри. Конечно, это не удобный способ видеть сквозь стены; бомба будет раскрыта только потому, что зеркало обнаружит «истинную природу» чемодана как ловушку, а не как невинный способ ношения одежды. Если поднести Зеркало к компьютеру, откроется только компьютер, а не список файлов. Отражение компьютера может выглядеть иначе, только если это техно-магическое устройство, а не обычное оборудование. Чтобы активировать силу Зеркала, его владелец должен успешно выполнить бросок Восприятие + Загадки и потратить пункт Гламура.

Раковина Посейдона (сокровище четвертого уровня)

Эти могущественные сокровища являются чем-то необычным для матриархальных мерфолков - их разрешено носить только мужчинам. Они выглядят как красивые спиралевидные раковины с узором ветра и волн, выгравированным вдоль их внешней стороны. Эти сокровища могут поглотить целую бурю, чтобы при необходимости снова взорваться. Излишне говорить, что оба применения сокровища очень полезны, но требуют успешного броска Харизмы + Исполнения и расхода двух очков Гламура. По какой-то причине ни одна женщина не может использовать Раковину Посейдона. Сокровище просто остается неподвижным в руках прялки.

Коралловый гребень (сокровище пятого уровня)

Этот мощный предмет, вероятно, лучше всего оставить Мурдуача (которым он нужен больше, чем большинству), потому что, если бы он был обнаружен наземными группами, такими как Пу'Гви или Носферату, они бы ни перед чем не остановились, чтобы получить его. Коралловый гребень способен расчесывать такие ужасные вещи, как листья и палки, с тонких волос. Пользователь бросает Харизма + Красноречие, чтобы активировать гребешок. Затем он может потратить постоянное очко Гламура в обмен на получение постоянного очка Внешности. (Излишне говорить, что провал могут забрать Гламур, вообще не предоставляя очко во Внешность) Расческу нельзя использовать более трех раз, прежде чем она разобьется, и в любом случае не может получить Внешность выше 5 - он убирает уродство, но не может даровать сверхчеловеческую красоту.







Глава 3: Творение небылиц

Но море враждебно не только человеку, который ему чужд, оно жестоко и к своим детищам; превосходя коварство того хозяина-перса, что зарезал своих гостей, оно безжалостно даже к тем созданиям, коих оно само породило. Подобно свирепой тигрице, мечущейся в джунглях, которая способна придушить ненароком собственных детенышей, море выбрасывает на скалы даже самых могучих китов и оставляет их там валяться подле жалких обломков разбитого корабля. Море не знает милосердия, не знает иной власти, кроме своей собственной.

— Герман Мелвилл, Моби Дик, перевод И. Бернштейн

Повествование истории в игре, действие которой происходит в море, - это совсем другой опыт, чем обычная история или хроника, не имеющая выхода к морю. Это может быть довольно сложно, даже если вы выросли в прибрежном городе. В конце концов, одно дело - регулярно посещать пляж, а совсем другое - представить себе жизнь на глубине трехсот футов, без дыхательного аппарата и гидрокостюма. Тем не менее, океаны Мира Тьмы так же необъятны, как и океаны нашего собственного мира, и имеют изрядный запас собственных историй. Эта глава - ваше руководство по объединению различных элементов морской среды в поистине экзотическую историю - или даже хронику.

Конечно, важно понимать, что не на каждой квадратной миле океана обитает сверхъестественное существо. В конце концов, сверхъестественные обитатели Мира Тьмы достаточно редки на суше - было бы нелепо предполагать, что в воде их будет больше. Вполне возможно путешествовать с Багамских островов до Средиземного моря и никогда не переходить дорогу неестественному обитателю.

Однако рассеянная популяция обитателей морей имеет свои собственные зловещие коннотации. Океанические сверхъестественные существа, претендующие на «территорию», составляют меньшинство, и процент океанов, которые они фактически контролируют, почти бесконечно мал. С практической точки зрения, это означает, что очень мало что может помешать могущественному пелагическому обитателю идти куда угодно и когда угодно. Хотя Рокеа невероятно эффективны в устранении того, что они считают «угрозой для моря», они вряд ли могут быть повсюду одновременно. Тот моряк, косяк рокеа или чулорвианский рой, который только что сел на корабль персонажей, разорвал их почти в клочья и затем покинул корабль? Удачи в отслеживании их. Они могут вернуться, чтобы закончить работу, когда захотят. Когда захотят. Произведи-

те впечатление об этом на своих игроков, и внезапно вы обнаружите, что у вас под рукой есть совершенно новый пугающий инструмент.

Настроение

Хорошо продуманное настроение - это то, что заставляет игроков возвращаться снова и снова. Истории **Кровавого прилива** должны создавать настроение - в конце концов, вы описываете среду, которая на 180 градусов отличается от повседневной жизни ваших игроков. Океан экзотический, обширный, практически непознаваемый. Это должно вызывать у ваших игроков хоть какие-то эмоции; в противном случае вы можете оставить историю без выхода к морю.

Мистика

Читая об ужасных лишениях, перенесенных экипажами большинства морских судов на протяжении истории, возникает вопрос, почему кто-то в здравом уме отказался от безопасности земли ради такого существования. Что ж, если оставить в стороне насильно-нанятых, галерных рабов и других невольных моряков, это, вероятно, связано с таинственностью моря.

В каком-то смысле океан вне времени. Это не кажется автоматически, когда вы стоите на бетонном пирсе с мобильным телефоном в руке или когда вы играете в электронные игровые автоматы на борту круизного лайнера, но как только вы встретитесь лицом к лицу со стихией (например, при управлении небольшим кораблем или во время погружения) становится очевидным, как мало что изменилось за тысячелетия. Море по-прежнему непостоянно, извергая ураганы и смерчи, кажется, по любой своей прихоти. Оно показывает нам безмятежное лицо, но хранит от нас сотни секретов. Для многих это ужасный, красивый, непостоянный любовник.

Морская приманка двоякая. Во-первых, это возможность путешествовать. Хотя теперь можно сесть в самолет и за несколько часов облететь земной шар, передвижение на лодке больше похоже на путешествие. Покататься по изменчивым волнам и почувствовать брызги на лице гораздо быстрее, чем сесть в металлический ящик и не выйти, пока не достигнешь пункта назначения. Океан - ворота в экзотику. Подумайте о разнице между прибытием в Лондон через Хитроу и бросанием якоря в гавани Рио-де-Жанейро. Море было связано с исследованиями и новыми достопримечательностями с тех пор, как Гомер решил рассказать небольшую историю об умном генерале, который немного заблудился по дороге домой. Ваши игроки выросли на этой ассоциации; доить его изо всех сил.

Но, во-вторых, мистика океанов зависит от самих океанов. Плавание по воде - это совершенно другое занятие, чем прогулка по равнине, потому что под вашими ногами происходит гораздо больше. Мы видим лишь крошечную часть



того, что происходит в океане в любой момент, и это возбуждает наш аппетит к большему. У людей всегда было крошечное искушение перепрыгнуть через перила, опуститься на дно океана, чтобы узнать, что ждет их там. Побалуйте своих игроков искушением - рано или поздно они поймут, что именно этого хотят.

Беспомощность

Никто не любит чувствовать себя беспомощным, и ваши игроки, наверное, не исключение. Однако чувство беспомощности - один из ключевых элементов хорошей истории ужасов, а также важный элемент почти каждой хорошей морской истории, когда-либо рассказанной. Никто - никто - не может контролировать море. От «Одиссеи» Гомера до неизбежных сообщений в новостях о зданиях, смытых неумолимым морем, люди всегда понимали, что океаны больше, сильнее и решительнее их самих. В историях, где людям дается власть над ветром и волнами, такие люди всегда считаются по ту сторону полубогов. Все остальные находятся во власти волн.

Воспользуйтесь этим. Покажите своим игрокам, каково это - попасть в ураган или оказаться слишком близко к водяному смерчу. Продемонстрируйте силу океана и дайте понять, что никакая Дисциплина, механическая обработка или болтовня духов не изменят положение вещей в их пользу. Если они удачливы и умны, они могут увеличить свои шансы на выживание, но не давайте им слишком многого. Сделайте так, чтобы сам океан казался живым, равнодушным или злобным. Вынося кракеновские ужасы из-под дна океана, подчеркните их масштаб: тонкий намек на то, насколько незначительны игроки рядом с этими вещами. Очевидно, что это не та тема, которую вы хотите смять к чертям дом - вас просто обвинят в том, что вы предпочитаете монстров (ну, монстров, которых не контролируют игроки). Работайте тихо и незаметно. Медленно перемешайте волны и облака. Затемняйте небо. Затем начните указывать на вещи. Если вы сделаете свою работу правильно, игроки будут на грани своего места, когда поймут, насколько мало стоят их подготовка и тактика.

Тема

Так почему же вы вообще планируете рассказ или хронику о море? Ответ обычно кроется в вашей теме. Даже если вы просто думаете о том, чтобы бросить своих игроков в подводную среду на случайную ночь или две ради ролевой игры, выбор темы для истории может только улучшить игру. Наличие основной тематической окраски каждой сцены помогает создать ощущение завершения, убеждая игроков, что они действительно что-то испытали. Вы можете выбрать любое количество тем. Ниже приведены лишь несколько вариантов.



Неизвестность

Конечно, больше всего в океане пугает то, как мало мы его понимаем. В некотором смысле эта тема не слишком отличается от темы беспомощности. Обе темы подчеркивают относительную неспособность персонажей контролировать свое окружение. Однако неизвестность - это шаг вперед, он может передать чувство беспомощности, даже не зная, что вы беспомощны, или если есть решение, которое вы просто не видите.

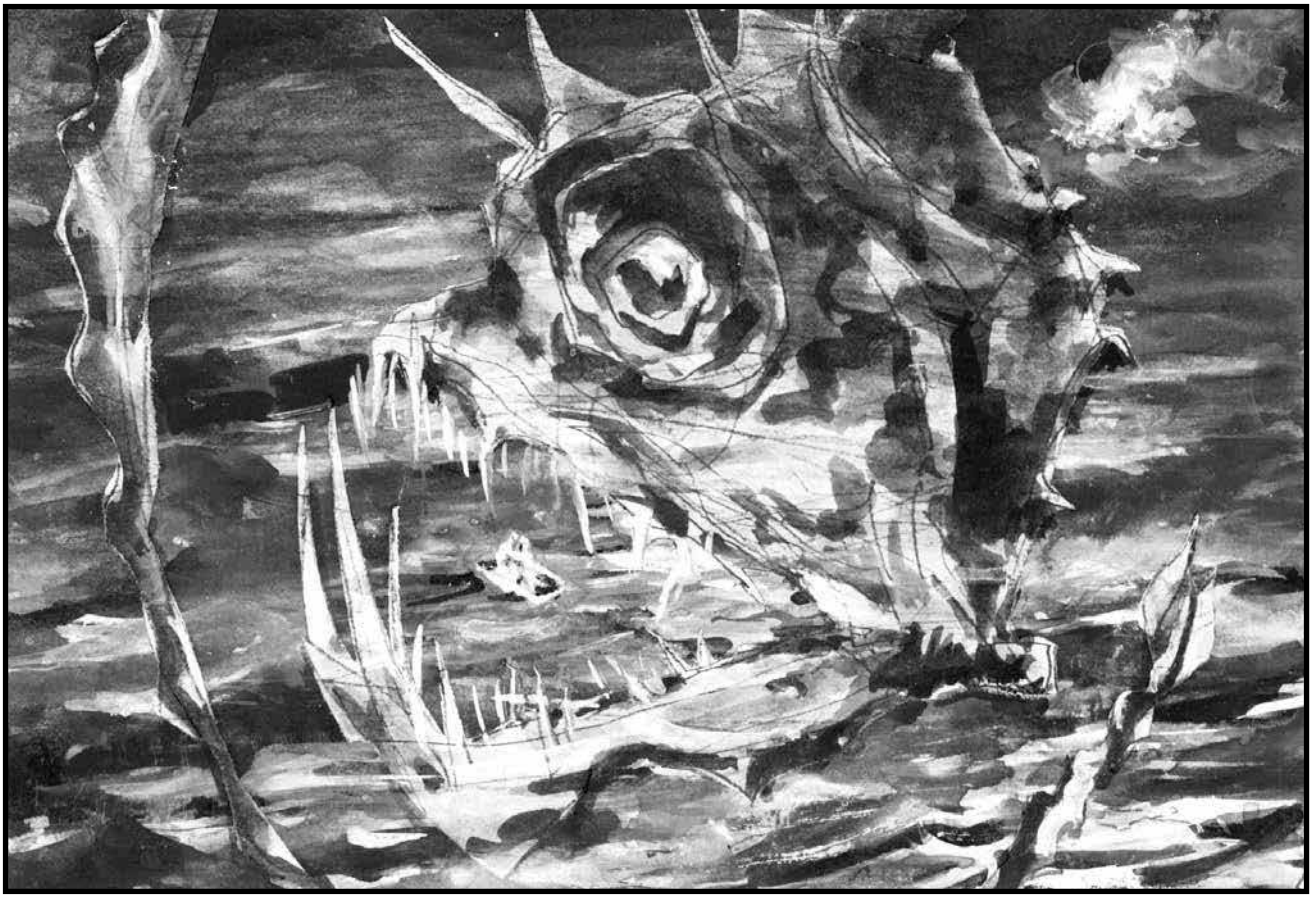
Неизвестность может вызывать в воображении самые разные настроения, которые подходят для морской истории. Это может вызвать чувство удивления, которое, безусловно, характерно для рассказов о подменышах. Так же часто, если не больше, это может вызывать страх.

Чтобы подчеркнуть это, нужно ограничить чувства персонажа. Необязательно уходить очень далеко под поверхность, пока зрение не начнет вас подводить: как только вы опуститесь на несколько тысяч футов, вы не сможете увидеть свою руку перед лицом без источника света. Точно так же большинство неродных персонажей окажутся в очень невыгодном положении из-за отсутствия остроты обоняния: Рокеа гораздо легче учуять тебя, чем тебе. Слух также не сильно помогает дышащим воздухом. Вода действительно хорошо проводит звук, но если все, что вы слышите, это ваше дыхание, вы не заметите тихого приближения существ позади вас. Только действительно адаптированные, такие как Моряки, Рокеа и Меры, достаточно приспособлены к окружающей среде, чтобы чувствовать себя комфортно под водой - и даже они не могут видеть все так далеко, не могут слышать мурдуачу, спрятанную в стае тунца, не могут почувствовать запах вампира в крови, которую он проливает. И даже сонар не очень помогает: это может быть маленькая или большая точка, но вы действительно узнаете, что это, до того, как она появится?

Поиграйте с этой темой, пусть что-то происходит ночью или ниже «Зоны солнечного света». Гроты, одни из самых важных мест на всех морях, почти всегда не освещены. Проект: Глубоководье расположен на дне, и единственный свет, который он получает, - это то, что он может произвести сам - холодный комфорт. Дайте игрокам понять, что то, что они чувствуют, - это лишь малая часть того, что происходит, из того, что важно. Чтобы получить полную картину, им придется пойти на значительный риск...

Необъятность

Совершенно нормально, если ваши игроки чувствуют себя важными; в конце концов, они звезды истории. Однако, если они наполняются собой, ничто не может вернуть их к прежним размерам, как рассказ, действие которого происходит в океане



или на берегу океана. Океан огромен и ужасен, и он совершенно безразличен к крошечным созданиям, которые тут и там рассекают его лицо. Даже сверхъестественный кит длиной в сто футов - это укол на фоне огромного темного гобелена океанов в целом.

В качестве темы необъятность очень подходит для ужасов. Она может изображать безразличную вселенную или неумолимую муку неприятной судьбы. Главные герои истории ужасов всегда должны ощущать рок над своими головами, и океаническая обстановка может помочь осознать, насколько тщетными могут быть их надежды и мечты в великой схеме вещей.

Используйте эту тему, уведя персонажей подальше от берега, желательно туда, где они могут плыть или путешествовать в течение нескольких дней, не пересекая ни единого пути корабля, не говоря уже о встрече с сушей. Что касается пелагических аборигенов, пусть они будут находиться далеко, путешествуя на несколько дней или недель вдали от своей нормальной территории. Когда игроки начинают проявлять беспокойство, они начинают это понимать.

Истории и группы

К настоящему времени вы, вероятно, должны иметь хорошее представление о том, хотите ли вы взять свою обычную банду персонажей в море для истории или двух, или вместо этого попросите своих игроков создать персонажей для истории (или даже хроники) со строго водным акцентом. У обоих вариантов есть свои хитрости, но любой из них того стоит.

Обитатели суши в море

Посмотрим правде в глаза, хотя под волнами Мира Тьмы происходит много всего, большая часть действий происходит на суше. Подавляющее большинство оборотней, магов, вампиров, фей и призраков привязаны к континентам, а не ко дну океана. Если вы в настоящее время ведете хронику, она почти наверняка такого разнообразия (если только вы не запускаете игру по Умбре или на шаг опережаете эту книгу). Но теперь, когда вы знаете, с чем вашим игрокам придется столкнуться в Мировом океане, у вас возникает соблазн взять их с собой в короткий круиз. Нет проблем.

Для простоты в этом разделе предполагается, что вы не хотите выводить свою текущую группу в океаны на протяжении всей хроники - в конце концов, вы уже знаете, куда направляется ваша хроника, верно? Следовательно, история, рассказываемая в море, вероятно, должна выполнять одну из трех ролей: либо она продвигает конкретный сюжетный момент в продолжающейся истории, она конкретизирует подзаголовок одного из персонажей, либо это строго атмосферное развлечение.

Из трех, в зависимости от хроники, первое может быть сложнее всего. Если хроника сосредоточена на борьбе персонажей за свержение принца Детройта, то у них нет очевидной причины рисковать отправиться на набережную для продолжения своих заговоров. Однако даже в этом нет ничего невозможного. Например, у принца мог быть надежный спутник Гангрел много веков назад, который постепенно устал играть роль в постоянных махинациях Джихада и ушел в море. Если персонажи смогут найти этого пропавшего Гангрела-мореплавателя и убедить его дать им какой-нибудь совет (что должно быть сложной задачей), они получат инсайдерскую информацию, которую немногие другие вампиры в Детройте смогли бы выкопать.

Точно так же хроника оборотней, которая фокусируется на достижении определенной победы над Вирмом, вполне может иметь период времени, в течение которого персонажи должны заработать как можно больше союзников. В таком случае, почему бы не попробовать завербовать несколько рокеа? Точно так же хроника подменышей с множеством придворных интриг могла бы выиграть от введения мерфолков, очевидной третьей стороны в танце Благого/Неблагого дворов. Практически в любой изощренной истории может быть причина использовать одного из обитателей океанов, и во многих случаях это можно сделать довольно хорошо.

Преимущество того, чтобы в центре сюжета «выхода в море» находился главный сюжет, состоит в том, что он полностью вовлекает игроков в непосредственность сюжета. На карту поставлено очень многое, и вы можете поспорить, что они будут уделять все внимание каждой детали. Однако главный недостаток состоит в том, что очень легко сделать так, чтобы «побочное путешествие» в океанскую среду выглядело вынужденным или чрезмерно случайным. Лучший способ противостоять этому - заранее спланировать ситуацию. Если принц потерял любимого ребенка из-за нападения Рокеа на его яхту, попросите его упомянуть ее имя за несколько сессий заранее - или, что еще лучше, попросите советника поднять ее, только чтобы быть наказанным скорбящим принцем. Предзнаменование имеет большое значение для того, чтобы история выглядела не столько как «побочное путешествие», сколько как часть общей истории.

Второй вариант для рассказов в море - вариант развития сюжета персонажа - безусловно, проще в использовании. Практически у любого персонажа будет хотя бы одна предыстория, которая может вдохновить его на морскую историю. Родичи иногда берут отпуск; пешкам, возможно, придется отправиться на побережье, чтобы расширить свое влияние. У Сокровища мог быть предыдущий владелец, который хотел бы его вернуть, и Аватар мог внезапно потребовать поездки в океан, чтобы заново пережить предыдущее воплощение. Прошлая жизнь может вспомнить, что какое-то дело осталось незавершенным, слухи о мафусаиле, дремлющем под илом, могут вдохновить вампира на совершение дьяблери, оковы может потеряться под волнами в пути - возможности не безграничны, но они чертовски близки. К тому времени, когда история раскрывается, у рассматриваемого персонажа может быть совершенно иное чувство к человеку или предмету, которые влекли его в историю. Или это могло просто укрепить какие-либо отношения.

Хотя такие варианты рассказов, безусловно, проще в использовании и не кажутся такими вынужденными, они, конечно, личные. Таким обра-

зом, у них гораздо больше непосредственности для вовлеченного персонажа (или персонажей), но не столько для остальной труппы. Вы должны обязательно найти способы вовлечь остальных игроков.

Последний вариант - просто создать морскую историю ради изменения обстановки. Это можно рассматривать как своего рода «передышку», позволяющую игрокам немного расслабиться и уйти от обычного сюжета. Тем не менее, это Мир Тьмы - это гораздо больше в духе нравственности, чтобы рассказать историю так, чтобы она выглядела относительно тихой побочной историей, а затем снежным комом превратилась во что-то по-настоящему ужасное. Настроение и тема особенно важны для таких историй. Так как в сюжетном продвижении нет суеты, которая приковывала бы игроков, атмосфера - это то, что им понравится в подобных историях. Непродолжительное времяпрепровождение с сильными мира сего может помочь вашим игрокам увидеть необъятность Мира Тьмы. В конце концов, вампирской котерии, имеющей большое влияние на свой родной город, или стае оборотней, которая неоднократно успешно защищала свой каэрн, довольно легко убедиться, что они находятся на вершине пищевой цепочки. Указывая на то, что мир намного больше, игроки могут творить чудеса, подчеркивая ужасный аспект Мира Тьмы.

Этот вариант, пожалуй, самый простой для включения в текущую хронику. В конце концов, вам не нужно настраивать темп основной сюжетной линии или чьих-либо дополнительных сюжетов. Единственная уловка - это, конечно, зацепки для персонажей. Опять же, вы можете поработать над предзнаменованием, чтобы игроки постепенно почувствовали, что у их персонажей есть причина отправиться в море. Если вы справитесь с этим правильно, они могут даже решить, что игровая сессия в море - это то, что нужно!

Примеры зацепок

● Ну, самое очевидное - охота за затонувшими сокровищами. Что-то ценное было потеряно в море, будь то перевозимые оковы, фетиш старейшины, микрофиша (и, надеюсь, запечатанная от воды) тайник с важными оккультными знаниями или что-то еще. Персонажи, по крайней мере, готовы пройти ускоренный курс по подводному плаванию с аквалангом. Вы, вероятно, сможете получить одну или две интересные сцены в одиночку, в зависимости от их конкретных требований (необходимость брать уроки по ночам, попытки избежать безумной смены облика, натягивание неопрена на козлиные ноги и т. д.). Конечно, это не было бы большой историей, если бы не было конфликта. Возможно, группа соперников пытается саботировать персонажей, или, может быть, некоторые из жителей решили взять на себя ответственность за потерянный объект, или, что лучше всего, и то и другое.

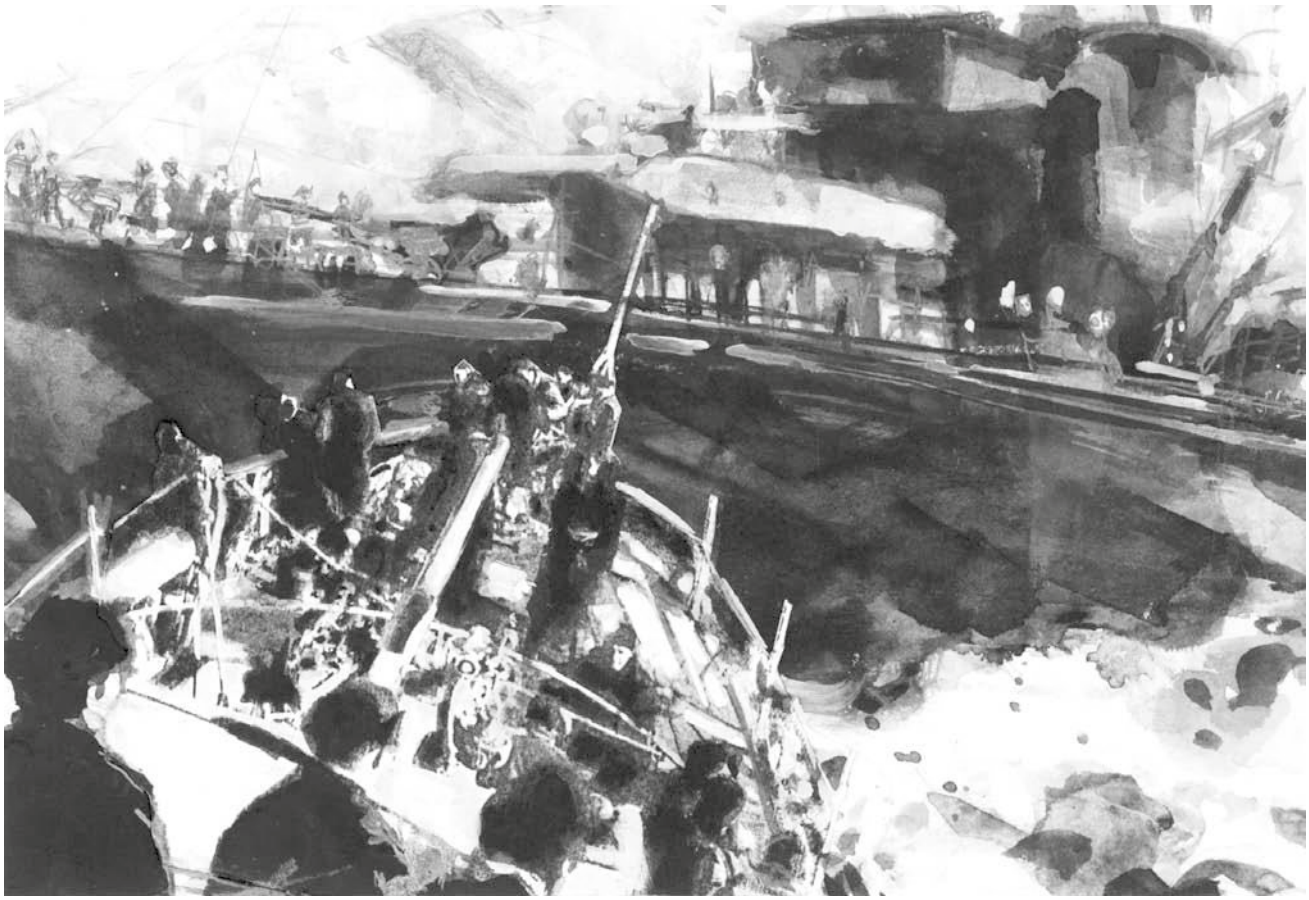
● Один из важных для персонажа людей - любовник, родственник, союзник или кто-то другой - продлил свой отпуск на море намного дольше того времени, когда она сказала, что вернется. Даже возбуждение от работы ее не беспокоит. Хотя она успокаивает любого, кто спрашивает, что она в порядке, становится совершенно очевидно, что это не так. Когда персонажи выслеживают ее, они обнаруживают, что она претерпела несколько изменений - на самом деле, она инфицирована чулорвиозом. По мере того как игроки пытаются раскрыть природу и причину ее недуга, они постепенно запутываются в схемах чулорвийского старейшины, заразившего ее; ему нужно, чтобы она продолжила одну из его многочисленных схем (возможно, из-за ее профессиональных навыков, возможно, из-за ее знаний… возможно, из-за ее отношений с самими персонажами). Даже если героям удастся разобраться со старшей, смогут ли они найти способ вылечить ее, или трагический финал неизбежен?

● Пиратство все еще существует в современном мире. Кража яхты, безусловно, является шагом вперед по сравнению с угоном автомобиля, даже если это немного сложнее. Антитрибу Ласомбра, в частности, известны тем, что потакают своим довольно анахроничным порокам, гарантируя, что несколько грузовых кораблей никогда не достигнут пункта назначения - это не только приносит неплохую прибыль, но и сохраняет полную кладовую. Так что же происходит, когда героям поручено защищать местного сановника (любимца сира, незамужнего ребенка Серебряного клыка, ребенка дворянина) во время его каникул на Карибах, а пираты разбивают вечеринку? А что, если местные жители Рокеа не прочь встать на чью-то сторону, и, чтобы сгладить сюжет, возникнет волна, которая уничтожит всех нарушителей - пиратов, жертв и всех остальных?

● Странная романтика витает в воздухе. Легенды полны сказок о том, как красивые мерфолки влюблялись в лихих моряков, солдат и рыбаков - и на этот раз один из обитателей моря влюбился в персонажа игрока. Конечно, вы всегда можете разыграть карту Мерфолка, но разве не было бы интересно, если бы потенциальный любовник персонажа был чем-то другим? Если за вами ухаживает мурдуача, то это скорее похоже на преследование. Точно так же невозможно сказать, что именно в этом персонаже взволновало холодное сердце моряка, но ухаживания могут быть довольно мучительными. И, конечно же, всегда есть классический поворот, когда одинокий призрак, брошенный в море, падает на кого-то, кто похож на его или ее потерянную супругу. Ответит ли персонаж взаимностью на привязанность или рискнет рассердить своего поклонника отказом? И даже если чувства перерастают в настоящую романтику, это не значит, что эти двое легко могут быть вместе. Покинет ли персонаж свой круг друзей, чтобы исчезнуть под волнами? Может ли любовник отказаться от океана, чтобы быть с персонажем? Ах, возможности...

Морские байки

После прочтения этой книги вы вполне можете попробовать игру, в которой большинство или все игроки берут на себя роли естественных водных или мореплавательных персонажей, а



Захоронение в море

Не так уж невероятно, что вампир может имитировать захоронение в море, чтобы избежать врагов; В конце концов, переключение на тело кажется достаточно умной идеей. Точно так же призрак, тело которого было похоронено в море, может достичь статуса Воскресшего. Так что же именно такие персонажи?

Что ж, если предположить, что тело не было кремировано, правила, как правило, требуют, чтобы тело было затоплено в любом месте, по крайней мере, в трех морских милях от берега и на глубине не менее 100 саженей. Когда военно-морские силы США выполняют эту услугу, им также требуется стандартная металлическая гроба с не менее 100 фунтов камней или песка внутри в качестве балласта и не менее десяти двухдюймовых отверстий, просверленных по бокам, чтобы гроб впитывал воду. (К счастью для вампиров, которых могут похоронить в дневное время, правила также требуют, чтобы тело было обернуто саваном.)

Настоящая проблема и для Восставших, и для вампира заключается в том, что морские захоронения также требуют, чтобы крышка гроба была прикреплена к ящику металлическими ремнями. Они требуют разумного количества силы, чтобы щелкнуть - обычно это не слишком большая проблема, но это может быть сложно, если вампир хочет избежать проблем с высоким давлением, когда он тонет, и это заставляет «труп переключиться» с немного большим усилием.

части истории (или хроники), не имеющие выхода к морю, быстро исчезают. Это, безусловно, более сложный подход, но он может быть очень полезным. Редко, когда игрокам удается проникнуться мыслями о чем-то еще более чуждом, чем обычный хищник-нежить, кровосос или оборотень-человек-волк; они, вероятно, оценят возможность сделать это. Тогда возникает вопрос: хотите ли вы просто написать рассказ (хотя, по всей вероятности, с несколькими сеансами) или попытаться создать хронику целиком. У каждого есть свои достоинства; любой из них может оказаться чертовски веселым.

Истории

Это очень просто. История на один вечер - отличный вариант для труппы, которая хочет исследовать подводный мир тьмы, но не желает отказываться от обычной хроники. У одной истории также есть преимущество более разнообразной группы персонажей, если это то, что нужно. Скорее всего, нет никакого способа объяснить, как Рокеа и Моряк, или мурдуача и Инженер Бездны заступаются друг за друга в ходе хроники, но им, возможно, придется мириться друг с другом ради одной истории. В качестве удобных союзников персонажи могут просто согласиться действовать вместе, пока не достигнут своей общей цели - и тогда все ставки отменены. (Это, безусловно, может привести к «кульмина-

ции после кульминации», поскольку персонажи вполне могут обратиться друг к другу, когда общая угроза миновала. Заключительный сеанс истории может быть действительно очень напряженным из-за предвкушения…)

Однако будьте осторожны с величиной кроссовера. Если двое из ваших игроков хотят играть за Инженеров пустоты, а вы хотите сделать очень мрачную историю, сосредоточенную на Кирл и ее духовном потомстве, могут возникнуть проблемы. Прежде чем кто-либо создаст персонажа, обсудите это с ним и дайте им знать, в каком общем направлении вы думаете двигаться. Также используйте их вклад. Если все будут примерно на одной стороне, тогда история будет выглядеть более изысканно.

Конечно, это не значит, что вы должны им рассказывать *все*...

Хроники

Вот вам и ваша работа; в конце концов, маловероятно, что ваша группа игроков проводила большую часть своего времени, ныряя с аквалангом и исследуя дно океана. Следовательно, вы должны уметь живо изобразить окружающую среду, а также подготовить игроков к их довольно неортодоксальным новым ролям. Вам, безусловно, придется провести небольшое исследование, но это не значит, что вам нужно записаться на курс океанографии в местном колледже. Брошюры туристических агентств - отличная отправная точка для путешествий по тропическим водам.; Если вы потратите немного времени на поиск в интернете подходящих ключевых слов, вы сможете получить информацию даже о самых неясных областях.

Прежде всего, важно передать ощущение подводного существования. Помните, что игроки постоянно испытывают давление на их тела, температуру и свет, звуки и запахи океана. Заставляйте их мыслить в трех измерениях, осознавая тот факт, что вещи подходят как сверху или снизу, так и сзади или впереди.

Конечно, есть определенные соображения, которые следует учитывать в зависимости от типа игры, в которой вы работаете, и участвующих в ней персонажей. Кроссовер-игры - такая же хитрая задача, как и всегда, и даже однородная группа имеет свои уникальные преимущества и проблемы.

● **Вампиры:** это, вероятно, наименее вероятная из подводных хроник (в конце концов, моряки вряд ли общительны), но вампирам еще есть чем заняться над водой. Тот факт, что Ласомбра все еще занимаются пиратством, имеет тенденцию предоставлять по крайней мере один вариант для группы игроков; Точно так же ничто не мешает стае Шабаша захватить яхту и отправиться посмотреть мир. Игра о морских вампирах, вероятно, должна быть сосредоточена на различных портах захода, с вторичным акцентом на морских историях или сценах. В конце концов, вампиры были созданы, чтобы охотиться на человечество, поэтому, по общему признанию, логика требует, чтобы они проводили большую часть своего времени где-то рядом с человеческими стадами.

С другой стороны, всякие неприятности могут поджидать тусовку или стаю, когда они будут далеко от берега. В конце концов, кто может сказать, что старшие из их вида не решили дождаться геенны где-то под волнами - и что нужно, чтобы разбудить такого древнего человека?

● **Рокеа:** игра, в которой все акулы-оборотни, вероятно, не для новичков. Рокеа имеют богатую, хотя и явно чуждую культуру и образ мышления; может быть сложно удержать группу персонажей, не попадая в упрощенную последовательность «найти еду, съесть, найти Вирма, убить». Однако, если приложить немало творческих усилий, хватит места для трех или четырех связанных историй о Рокеа. По очевидным причинам может быть трудно привлечь других оборотней. Мало того, что Рокеа очень отчуждены, но даже Гару с даром дыхания под водой будет трудно поспевать за теми, кто родились и выросли в глубинах. Вероятно, наиболее вероятной породой для работы с группой Рокеа будет Моколе с амфибийной формой Архида - не только две самые древние изменяющиеся породы находятся в хороших отношениях, но и образ плезиозавра с истребительным эскортом кархарадонов трудно представить. побить для чистого висцерального воздействия.

Чтобы максимально использовать такую хронику, было бы лучше держать группу Рокеа относительно близко к прибрежному сообществу. Это не только дает небольшое разнообразие, но и вмешивающиеся пальцы человечества являются источником постоянного конфликта. Может быть довольно забавно наблюдать, как группа рожденных акулами оборотней пытается выдать себя за людей - даже на островах Тихого океана это будет непросто. И не забывайте, что для Рокеа не исключено завязывать дружеские отношения с жителями суши! По общему признанию, такие отношения вряд ли санкционируются обществом Рокеа, но если у кого-то есть лицензия на исключение из правил, так это персонажи игроков.

● **Саме-Бито:** Акулы-оборотни Востока могут оказаться немного более легкими для понимания ваших игроков. Хотя их образ мышления был культивирован в отчетливо восточный кодекс долга, верности и послушания, они лучше понимают «человеческий разум» и, следовательно, становятся более доступными. Конечно, политика Драконьего Королевства Уми могла поддерживать активность сентая саме-бито в течение длительного периода времени. Добавьте сюда возможность того, что земные суды запрашивают миссии у сентаев (в конце концов, Тенгу и Хаккен тяжело справляются с подводными угрозами), напряженные отношения с Рокеа за пределами двора и большое количество шень, углубляющихся в море в поисках Силы великих драконов, и у вас есть интересная хроника.

● **Сыны эфира:** энергичный подход Жюля Верна к исследованиям Эфиритов идеально вписывается в хронику **Кровавого прилива**. Даже до того, как игра начнется, игроки, вероятно, получат удовольствие от разработки концепции корабля своей клики. Кабал может проводить время в поисках затонувших городов (карманные царства в Умбре), где, как говорят, потерянные цивилизации овладели

странными науками, или они могут играть в водную игру в кошки-мышки в стиле капитана Немо против Технократии. Игроки могут сражаться с обитающими в глубинах нефанди и их жуткими ужасами из самых черных окопов и очень осторожно держаться подальше от мародеров, достаточно безумных, чтобы отправиться на волю в открытое море. Есть даже возможность исследовать причудливые подземные миры, похороненные под дном океана - ждет ли новый проход к Полой Земле?

Более того, определенно нет причин, по которым Сыны Эфира должны быть единственными представленными Традициями - как насчет кахуна толкователя грез с водным тотемом или герметика, специализирующегося на морских штормах и океанической алхимии? Будь то современный мир или мир эпохи Возрождения для игры в Крестовый поход колдунов, это, безусловно, отличный вариант для высоких - или темных - приключений.

● **Инженеры пустоты:** возможность сыграть в команду подводных исследователей, состоящую исключительно из технократов, имеет большой потенциал, независимо от того, заботились ли вы о морских приключениях или нет. Конечно, помогает то, что виртуальные инвесторы являются наиболее либеральными из всех конвенций и, следовательно, имеют большую свободу действий, когда они находятся вдали от своих начальников. Также было бы вполне возможно пригласить пару членов других Конвенций для разнообразия. Исследователи из Предтеч или Итерации X заняли бы логическое место в экспедиции.

Учитывая менталитет Инженера пустоты, такая хроника, очевидно, должна делать упор на исследования и открытия. Инженеры не любят ничего больше, чем видеть то, что никто другой не видел, и на самом деле они довольно хорошо умеют оставлять свои выводы более или менее нетронутыми, когда это не подвергает их опасности. Там, где физическое и умбра обычно сливаются, есть на что посмотреть, особенно если вы найдете одну из дыр в Глубокой Умбре. Если вам нравится добавлять элементы кроссовера в свою хронику, Инженеры пустоты может быть лучшим выбором; в конце концов, они могли бы однажды ночью охотиться на гангрелов-водолея с палками, а следующей - вести переговоры с мерфолками. Поскольку типы «сначала снимай, потом задавай вопросы», кажется, никогда не преуспевают на этом съезде, есть много места для самых разных историй. Поставьте их перед трудным моральным выбором: сообщить о коралловом городе своему начальству (и, следовательно, обречь его на смерть) или проявить непослушание видению технократии. Пусть они попытаются восстановить защиту своей субмарины, пока акулы-оборотни продолжают прятаться в отсеках. Дайте им жуткую задачу выяснить, что происходит с размерными сигнатурами Титаника. С Инженерами пустоты никогда не будет скучно, это точно...

● **Призраки:** два слова: Мария Селеста.

В море почти столько же историй о привидениях, сколько и на суше. Естественно, потенциал морской хроники по Призракам огромен. Будь то Иерархия, отступники или еретики, у игроков есть достаточно материала для создания захватывающих историй. Конечно, подобного рода хроники гораздо чаще происходят на борту реликтового корабля, чем под волнами, но с учетом того, что моря Земель теней столь же опасны, это лишь умеренное ограничение.

Интересно, как насчет того, чтобы игроки разыграли исторический пиратский или букканирский корабль и его команду? Конечно, вероятно, было бы лучше исследовать одно из меньших огней Карибского моря или Испанский Майн - в конце концов, не каждый может быть капитаном Киддом. Но взять корабль с хорошей историей и наполнить команду воображением игроков может стать отличным началом. Пиратство - это гораздо больше, чем просто «Йо-хо, дружище». Добавьте к этому потенциал отражения сосудов Призрака реликтовой картечью и стигийскими саблями, и вы получите уникальную хронику.

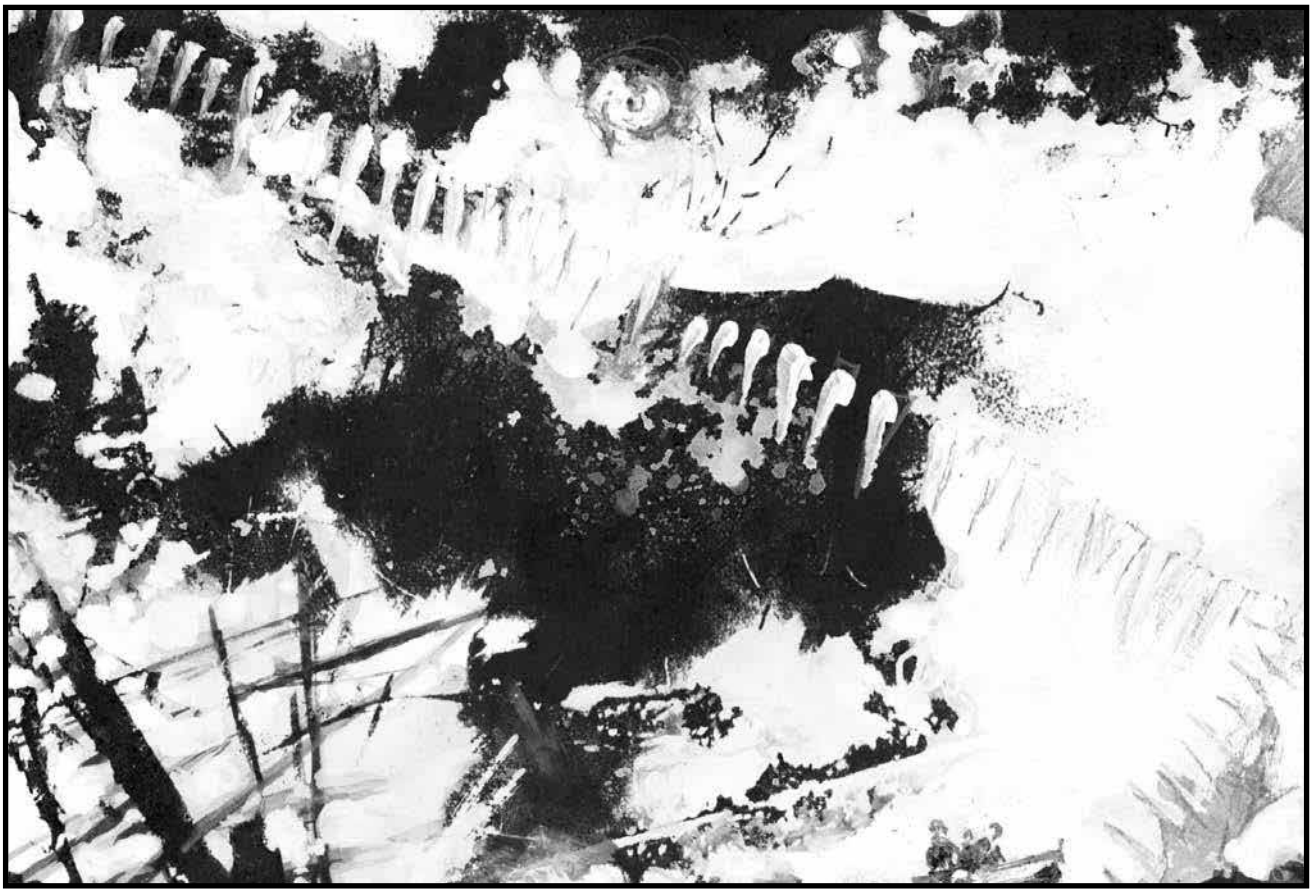
● **Мерфолки / Сёлки:** это, вероятно, самый удобный из всех вариантов хроники. Мерфолки бывают очень разнообразными, и амфибийный характер сёлок делает их подходящими как для приземления, так и для глубокого плавания. Кроме того, вы всегда можете добавить пару мерроу для приправы, а также одну-две пуки-амфибии. Водные феи хорошо работают в историях, где неизбежен контакт человека с Гротом; Точно так же политические интриги приобретают иной вид внизу, где мерам меньше опасаться людей и больше - сверхъестественных угроз, которые бесконтрольно размножаются.

Кроме того, у меров есть доступ к одному из самых простых способов вывести вершинников на волнах. Молоко русалки может позволить троллю, нокеру или любому другому другу посетить подводные корты на продолжительное время. Конечно, у посетителя, вероятно, возникнут некоторые проблемы с приспособлением к своему новому жилищу, такие как скудные части Банальности и Гламура, но такие проблемы лишь улучшат хронику.

Исторические хроники

По общему признанию, установка морской хроники в прошлом потребовала бы еще большей подготовки в форме обеспечения того, чтобы обстановка была исторически правдоподобной. Тем не менее, хорошая историческая хроника на море - это потрясающий отход от повседневности.

● **Раннее Средиземноморье:** помните морское сражение в Бен-Гуре? Торговля судами была жизненно важна для культур бронзового и железного веков на всем Средиземноморье. А там, где была торговля, обычно был конфликт интересов - а затем конфликт более воинственного характера. Такая хроника может варьироваться от исследований ранних финикийцев до странного сверхъестественного пересказа Одиссеи Гомера и последних дней Карфагена. Это время, когда правнуки Каина начинают резать зубы и исследовать мир вокруг них, когда Черные Фурии и Дети Гайи оставили свой след в



человеческих легендах, когда первые Искатели Пустоты обнаружили, что "там обитали драконы". Мерфолки тоже были здесь, в это время соблазнительных сирен и детей Ариона. Ясон и его аргонавты могли быть лишь бледным, блеклым воспоминанием об истинной, ужасающей славе эпоса этой хроники...

• **Путешествие викингов:** в свое время по праву были знамениты длинные корабли Скандинавского Севера; большая часть Европы жила в страхе перед жестокими воинами, которые появлялись из ниоткуда и падали в сонных деревушках. Потомки Фенриса, Гангрелы и тролли, в частности, были известны своим участием в таком «спорте». Персонажи могут быть сами налетчиками или моряками, противостоящими норвежцам. Да, есть возможность для наземных приключений (в конце концов, викинги не жили в своих кораблях), но также есть много шансов начать войну на воде. В «Саге о короле Олафе Трюггвассоне», в частности, есть прекрасный отрывок, описывающий морское сражение викингов, если вам интересно вдохновение.

[Конечно, дополнение **Vampire: The Dark Ages Wolves of the Sea** имеет определяющий взгляд на викингов в Мире Тьмы и вампиров, которые жили среди них. Заинтересованным рассказчикам, вероятно, стоит взглянуть на это; одни только культурные аннотации стоят входной платы.]

• **Карибские каперы:** большинство людей очень сильно реагируют на романтизированный идеал карибского пирата, и ваши игроки, вероятно, не исключение. Однако в Мире тьмы пиратство не было фильмом Эррола Флинна. Каждый залп раскалывал корпус корабля, попадая в несчастных членов экипажа деревянной шрапнелью. Дробь и сабли убивают счастливчиков; Несчастный будет ужасно ранен, брошен на милость судового врача (операционные помещения которого обычно окрашивались в красный цвет, чтобы скрыть кровь). Хотя пираты нашей собственной истории не были такими жестокими и варварскими (или, в зависимости от рассказчика, такими благородными), как их рисует миф, пираты Мира Тьмы были всем этим и даже больше. Лучше умереть, чем попасть в их руки. Хотя вампиру или оборотню было бы довольно сложно принять участие в таком мероприятии, не раскрывая своей истинной природы, кто может сказать, что не было нескольких кораблей, экипажи которых поклялись хранить настоящую личность своих офицеров в секрете?

• **Эпоха пара:** Конец 19 века видел большие корабли, курсирующие по Атлантике с их человеческим грузом, речные суда, курсирующие

по Миссисипи даже до соленых вод вокруг Нового Орлеана, дуэль первых броненосцев - это было настоящее время. Викторианская эпоха была провозглашена прекрасным временем для вампиров, но колоссальные изменения, принесенные эпохой промышленности, вполне могли загнать в воду не одного или двух Гангрелов. Общество мерфолков сильно пострадало в это время, поскольку массивные корабли делают океан более доступным, и Рокеа впервые ощутят то, на что способен Вивер. Прекрасные места могут включать воды Панамы, Ла-Манш, побережье Новой Англии (или гавани Нью-Йорка) или море вокруг Гонконга. Это интересное время, чтобы быть живым (или нежитью), и эти огромные грузовые суда, полные обнадеживающих иммигрантов, предлагают много потенциальных историй.

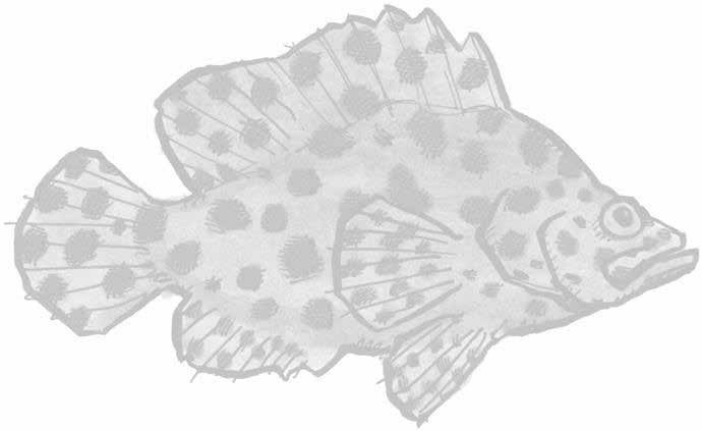
Примеры историй

● Сэнтай (что означает стая, или военный отряд) Саме-Бито прибыл из Драконьего Королевства Уми в поисках Роркуала, которого можно было бы представить своему лорду. К сожалению, рассматриваемый Роркуал - единственный, который можно найти за сотни и сотни миль, и местные жители не собираются отказываться от своего единственного источника Гнозиса и Гламура. Хотя Саме-Бито вежливы (поначалу) и весьма уважительно относятся к ситуации, они поклялись вернуться с Роркуалом или не вернуться вообще. Возможно, единственная возможная ситуация - персонажи сопроводят Роркуала до Уми и обратно - и если так, то их ждут неумолимые ускоренные курсы этикета хенгейокай.

● По неизвестным причинам на некогда спокойном участке дна океана внезапно возникло извержение вулкана. Это, естественно, подвергает опасности кого-либо или что-либо поблизости, будь то затонувший Оковы, Грот, подводная исследовательская станция или даже - не дай Ватеа - участок кораллового города. Когда персонажи спешат спасти то, что им или кому-либо из них угрожает опасность, они либо начинают подозревать, либо сразу обнаруживают, что за этой геологической аномалией стоит нечто сверхъестественное. Маги технократии, которые хотят в рекордно короткие сроки построить новую базу на острове? Может ли это быть сюжет, завязанный на чулорвиа? Действительно ли это работа чего-то, что живет под дном океана? Как бы то ни было, это беда. Смертельная беда.

● Пока персонажи занимаются каким-то важным делом на корабле (совершают набег на другой корабль, анализируют пространственные барьеры, преследуют смертный корабль, обреченный на гибель), их преодолевает холодный туман и призрачный корабль (камбуз, яхта, галеон, подводная лодка - что угодно) появляется из ниоткуда. Экипаж бросает вызов судну персонажей, каким бы оно ни было, победителю гонки достается все. Корабль-призрак должен быть более чем сложной задачей для персонажей, даже если он кажется неуклюжим и громоздким. Если гонка достаточно драматична (члены экипажа проиграли за бортом?) И персонажи выигрывают, возможно, призрачная команда исчезает, оставляя позади свой корабль (если персонажи - призраки) или единственный прогнивший лонжерон, покачивающийся на волнах (что может дать ключ к происхождению корабля и, возможно, к тому, где захоронен настоящий корабль. ... И если персонажи проиграют гонку - что ж, Призраки не будут любезны ни с чем, кроме персонажей, бросающих свою машину и плывущих к ней прямо тут же.

● Какими бы слабыми ни были Барьер и Саван в неосвещенных глубинах, на самом деле это только вопрос времени, когда нечто странное выпадет из Глубокой Умбры в физический океан. Когда такая странная случайность попадает на территорию персонажей, все ставки на то, что произойдет дальше, сняты. Ужас из самых далеких остатков человеческого воображения, что может всплыть из глубин, или, возможно, в этом районе может появиться какое-то затерянное во времени изгнание, такое как плезиозавр, морской змей или критская галера-призрак. Персонажи не только будут долго пытаться сдержать новичка, но вскоре обнаружат новую, возможно, более серьезную проблему. Сотни скаттлеров прибывают, чтобы залатать брешь и в процессе, вероятно, усилить местный Барьер и Саван больше, чем следовало бы. Их слишком много, чтобы сражаться, и они могут призывать других - что дальше?







Глава 4: Скрытни

Я не могу думать о морских глубинах без содрогания, которое вызывают у меня безымянные существа, в этот самый момент, быть может, ползущие и тяжело ступающие по скользкому морскому дну, поклоняющиеся своим древним каменным идолам и вырезающие собственные отвратительные образы на подводных гранитных обелисках. Я мечтаю о том времени, когда они поднимутся над морскими волнами, чтобы схватить своими зловонными когтями и увлечь на дно остатки хилого, истощенного войной человечества о времени, когда суша скроется под водой и темный океанский простор поднимется среди вселенского кромешного ада.

— Г. Ф. Лавкрафт, “Дагон”

Подводный мир - темное и опасное место, наполненное тайнами и опасностями. В следующей главе подробно описаны некоторые уникальные существа, населяющие океаны Мира Тьмы. Эта глава никоим образом не является исчерпывающей: подробный список обитателей нашего собственного океана мог бы заполнить тысячи томов такого размера. Скорее, в этой главе должен быть показан пример ужасов, скрывающихся под волнами. Если вы не найдете перечисленных ниже скрытней подходящими для вашей истории, океаны реального мира кишат жизнью, слишком чуждой обитателям поверхности. Он должен оказаться достаточно вдохновляющим.

Предупреждение: позже в этой главе вас ждут сюрпризы. Игрокам, которые хотят увидеть свою первую встречу со странным новым ужасом глазами своих персонажей (и мы надеемся, что это большинство из вас), вероятно, следует избегать листать этот раздел. В конце концов, напряжение и таинственность Океана тьмы частично проистекают из тайн, которые лежат глубоко под поверхностью. Вас ждет гораздо более интенсивный опыт, если вы позволите Рассказчику представить.

Животные

Самое главное, чтобы начать с мирской морской жизни. Коварному рассказчику не нужно объяснять, почему было бы полезно иметь показатель характеристик по огромному кальмару или большой белой акуле. Следовательно, вот они. Мало того, что они являются отличными элементами для интересных сцен, но большинство сверхъестественных обитателей глубин придумали способы сделать местную фауну полезной. Например, до-

бавьте несколько способностей фоморов и немного увеличьте Физические Атрибуты, и вуаля - внезапно вы получите результаты последнего эксперимента Проекта Илиада или еще один шедевр инженерной мысли Предтечи!

Более того, даже вампиры, избравшие жизнь под водой, могут чувствовать себя одинокими. Хотя они могут испытывать отвращение к людям и другим вампирам, жизнь под водой дает множество полезных слуг. Кровь акварийца не менее сильна, чем кровь их наземных кузенов или животных-спутников. Конечно, млекопитающим-гулям, таким как морские львы, дельфины, косатки и другим видам китообразных, как правило, легче - их легче дрессировать, и гораздо легче заставить млекопитающее проглотить целый или два пункта крови под водой, чем просто разрезать запястье и надеяться, что большая часть текущей крови попадет в нужное место внутри этой акулы.

Конечно, млекопитающие страдают от потребности в воздухе и не всегда могут зависеть от самых глубоких морей. Тем не менее, это самый популярный выбор. Акулы, конечно, еще один очевидный выбор. Однако эти пожирающие едва ли не все машины нелегко обучить. Совершенно легко отправить потенциального питомца в безумие кормления, пытаясь создать узы крови. Угри - прекрасные подводные стражи. Из осьминогов получаются отличные шпионы и даже стаи мирских рыб можно научить изводить противника.

Чтобы представить загуленную версию одного из животных ниже, увеличьте Силу на 1. Под руководством вампира с Анимализмом некоторые из этих зверей могут вести себя так, как если бы их Интеллект был на единицу выше.

Акула

Атрибуты: Сила 2-5, Ловкость 3-4, Выносливость 3-5

Способности: Бдительность 4 (запах), Атлетика 3, Рукопашный бой 3, Уклонение 1, Выслеживание 3

Сила воли: 3

Уровни здоровья: ОК, ОК, -1, -1, -2, -2, -2, -5, Нокаут

Уровень брони: 0-1

Атаки: Укус (Сила+2)

Барракуда

Атрибуты: Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 3

Способности: Бдительность 3, Атлетика 3, Рукопашный бой

Сила воли: 2

Уровни здоровья: ОК, -1, -1, -2, -5, Нокаут

Уровень брони: 0

Атаки: Укус (4 куба)

Дельфин

Атрибуты: Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 4, Все ментальные черты 2

Способности: Бдительность 3, Атлетика 3, Осведомленность 3, Рукопашный бой 2, Уклонение 2, Эмпатия 2

Сила воли: 4

Уровни здоровья: ОК, ОК, -1, -1, -2, -5, Нокаут

Уровень брони: 0

Атаки: Таран (3 куба)

Кит

Атрибуты: 7-10 Сила, Ловкость 2-3, Выносливость 8-10

Способности: Бдительность 3, Атлетика 2, Осведомленность 2, Рукопашный бой 1-3

Сила воли: 5

Уровни здоровья: ОК, ОК, ОК, -1, -1, -1, -2, -2, -2, -5, -5, Нокаут

Уровень брони: 2

Атаки: Таран (Сила), Укус (Не усатые киты, Сила+1)

Касатка

Атрибуты: Сила 7, Ловкость 3, Выносливость 6

Способности: Бдительность 2, Атлетика 3, Рукопашный бой 3-4, Уклонение 1

Сила воли: 4

Уровни здоровья: ОК, ОК, -1, -1, -1, -2, -2, -5, -5, Нокаут

Уровень брони: 2

Атаки: Укус (9 кубов), Таран (7 кубов)

Осьминог

Атрибуты: Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 3

Способности: Бдительность 1, Атлетика 2, Рукопашный бой 2, Уклонение 2

Сила воли: 2

Уровни здоровья: ОК, -1, -1, -2, -5, Нокаут

Уровень брони: 0

Атаки: Укус (3 куба), Сжать (1 куб)

Мурена

Атрибуты: Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 2

Способности: Бдительность 2, Атлетика 2, Рукопашный бой 4, Уклонение 2

Сила воли: 1

Уровни здоровья: ОК, -1, -1, -2, -5, Нокаут

Уровень брони: 0

Атаки: Укус (4 куба)

Морской лев

Атрибуты: Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 3

Способности: Бдительность 3, Атлетика 3, Рукопашный бой 1, Уклонение 2, Эмпатия 1

Сила воли: 3

Уровни здоровья: ОК, -1, -1, -2, -2, -5, Нокаут

Уровень брони: 0

Атаки: Укус (3 куба)

Духи

Ни одно исследование подводных обитателей Мира Тьмы не будет полным без хотя бы прикосновения к обитателям океанической Умбры. Эти статистические данные и описания представляют лишь мельчайшую часть духов, обитающих в море Полутени; Рассказчики должны не стесняться изменять их по мере необходимости и наполнять окружение множеством духов, придуманных ими самими.

Духи рыб

Ярость 3, Гнозис 5, Сила воли 4, Эссенция 15

Чары: Чутье аэрта, Слежка

Внешний вид: Эти Гаффлинги принимают вид почти любой из более мелких рыб в океане. Состояние местной Умбры часто отражается в формах местных духов рыб: в ухоженном тропическом Гроте они переливаются радужным цветом, в то время как духи слишком близко к проекту Глубоководье - бледные, тусклые, медлительные версии своих собратьев.

Описание: По рангу и составу умбрального населения океанов, духи-рыбы бывают по разнообразию, почти превосходящему их плотских собратьев. Эти данные характеристики могут быть использованы для представления практически любого вида Гаффлингов, от собачьей рыбы до тунца. Они являются наиболее распространенными союзниками водных оборотней и Толкователей грез, хотя они питают уважение к Рокеа как добыча к хищнику. Духи рыб чаще всего используются в качестве посланников в морях Умбры, и изредка они служат полезным (хотя и немного нечетким) проводником по кратчайшим путям в мире духов.

Люминесценты

Ярость 3, Гнозис 7, Сила воли 7, Эссенция 30

Чары: Чутье аэрта, Разрыв реальности, Дезориентация, Реформирование

Внешний вид: Подобно постоянно меняющимся биолюминесцентным медузам или даже постоянно вращающимся неоновым вывескам, люминесцентные элементы - это объекты яркого света и красоты в царстве Пенумбры. У них нет реальной постоянной формы. Наблюдать за их изменчивыми переливающимися формами - все равно что наблюдать за чужими галлюцинациями.

Описание: Люминесценты - это создания чистого изменения, агенты созидания там, где Вильд силен. Этих гаффлингов привлекают те области, где изменения являются правилом, в частности, вулканические жерла, которые постоянно обновляют дно океана. Это капризные, чуждые сущности, не связанные ни с кем и ни с чем в частности; их чаще связывает сила, чем уговаривает помочь. Где бы они ни проходили, мудрые обращаются с ними бережно. Им совершенно не нужно никаких провокаций, чтобы начать изгибать дно океана в какой-то кошмарный пейзаж чистого хаоса.



Скаттлеры

Ярость 4, Гнозис 6, Сила воли 6, Эссенция 25

Чары: Контроль электросистем, Укрепление реальности, Духовный стазис

Внешний вид: Как и многие другие духи Вивер, Скаттлеры принимают форму инопланетных, совершенно симметричных членистоногих. Они выглядят как крабы размером с собаку с неестественно гладкими полированными панцирями, обычно синего, красного или золотого цвета. У них есть два набора манипулятивных клещей вместо одной, и они используют эти клешни, чтобы фильтровать реальность и медленно изменять ее Узорную паутину.

Описание: У Вивер мало сил в подводном мире. Узорная паутина - самая рыхлая из сетей внизу, вдали от человеческой цивилизации. Тем не менее, Вивер побуждает навести порядок там, где его нет, и океан не исключение. Духам Вивер традиционно было тяжело продвигаться к подводным границам, но по мере того, как человечество постепенно узнает больше об океанских глубинах, Вивер оказывается рядом с ними.

Скаттлеры - это самая распространенная форма духов Вивер, которую можно найти в Подводной Умбре. Они собираются вокруг буровых платформ и построек технократии, где их обычно не трогают для выполнения своей работы. Наблюдатель в Умбре может заметить, что несколько Скаттлеров проехались на корпусе подводной лодки (даже если сама подлодка не видна в Пенумбре). Они умеренно безобидны, как Гаффлинги, но могут быть опасны в большом количестве. Если бы они были предоставлены самим себе, они с радостью отгородили бы входы в Гроты и вплели бы энергию в Узорную паутину.

Бл'Готву

Ярость 7, Гнозис 6, Сила воли 6, Эссенция 45

Черы: Чутье аэрта, Касание скверны, Материализация, Реформирование

Внешний вид: Эти Джагглинги выглядят как груды гнилых водорослей, пронизанных щупальцами грязи и ила. Их зловоние безошибочно, хотя удивительно локализовано; даже хваленая обонятельная сила Рокеа не может обнаружить Бл'готву с расстояния более дюжины ярдов или около того. Несмотря на то, что они медлительны и почти инертны, когда их оставляют наедине с собой, они с удивительной скоростью реагируют на приближающуюся добычу, набрасываясь ужасными щупальцами из неочищенной грязи.

Описание: Не каждый дух в океанической Умбре доброжелателен или даже бесстрастен. Эти Бэйны - это гниль и загрязнение, ил, сточные воды и разложение. Они часто ползают в Пенумбре вокруг затонувших кораблей и открытых свалок, питаясь духовной нечистотой. Они также печально известны тем, что захватывают грядки ламинарии, чтобы размножаться. Более чем один из множества духов Саргассова моря за эти годы превратился из простого духа растения в Бл'Готву.

Спиральные косяки

Ярость 7, Гнозис 7, Сила воли 8, Эссенция 50

Чары: Чутье аэрта, Создание потока (как Создание ветра; затратив 20 Эссенции, косяк может создать мощный водоворот или даже водяной смерч), Стужа, Лечение, Реформирование, Восходящий поток

Внешний вид: Эти Джагглинги выглядят как большие косяки ртутных рыб, кружащихся через полутень в своем фирменном спиралевидном узоре. Они кажутся очень жидкими по форме, только по совпадению сохраняющие свои рыбные очертания. Косяк кружится так быстро, что за движениями какой-то одной рыбы практически невозможно проследить; в любом случае такая вещь бесполезна, учитывая, что косяк - это единый составной дух.

Описание: Спиральные косяки - одни из самых могущественных союзников Роркуалов и их защитников. Они воплощения погоды и волновых течений, способные исцелить или повредить все, что они окружают. Как часть стаи духов Гайи, они благосклонно относятся к Рокеа и другим перевертышам, которые, как известно, призывают косяки вызывать бури против своих врагов. Однако подойти к одному из них - дело непростое. Их темпераменты столь же переменчивы, как и их духовные формы, и мистик должен быть действительно быстрым и убедительным, чтобы уловить и удержать их интерес.

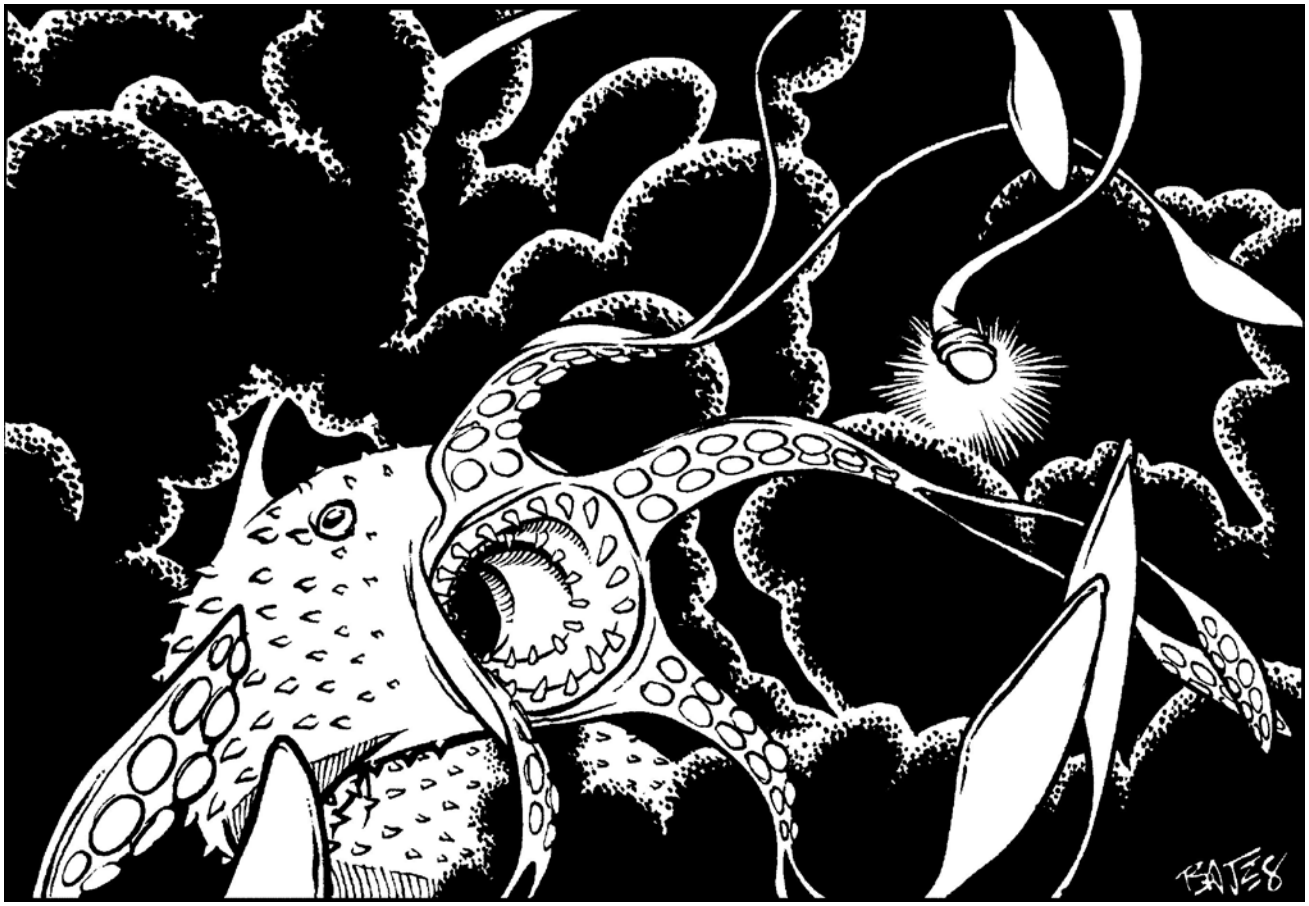
Пакурву с зубцами

Ярость 8, Гнозис 10, Сила воли 10, Эссенция 100

Чары: Чутье аэрта, Броня, Управление ветром, Управление потоком (как Управление ветром), Осколки кораллов (как Осколки стекла), Затопление, Выстрел (Молния), Метариализация, Чутье рифа (Как чутье Царства), Реформирование

Внешний вид: У Пакурву с зубцами есть два общих облика. Имея дело с просвещенными людьми, такими как волшебники, Толкователи грез, она обычно появляется как прекрасная полинезийская женщина, обвитая цепями из живых кораллов. Однако, когда к ней обращаются оборотни и другие, более первобытные создания духа, ее тело покрывается гребнями разноцветных кораллов, которые выступают из ее темной кожи, а глаза превращаются в бездонные лужи тьмы. В любой форме она носит копье, полностью сделанное из коралла. Когда она материализуется, оружие ужасно острое на каждой поверхности и достаточно твердое, чтобы пробить корпус океанского лайнера.

Описание: Пакурву - уникальный дух, инкарна кораллов и рифов. В каком-то смысле она королевская особа, хотя считает себя не из придворных Кун, К'ет или Кирл. Как и следовало ожидать, у нее больше сочувствия к рифовым созданиям, чем к людям, вампирам, даже оборотням или мерам. Хотя время от времени она принимает человеческий облик, ее менталитет по-прежнему дух. Она может быть ужасно целеустремленной и совершенно несимпатичной, а также непримиримой за свое поведение.



Но даже в этом случае ее можно успешно призвать. Те, кто совершает путешествие к ее «двору» в Умбре и успокаивает ее (обычно позволяя ей связать их определенными гейсами или предлагая сокровища, взятые с только что затонувших судов), могут убедить ее предложить помощь взамен. Ее благосклонность часто связана с Материализацией, чтобы вызвать шторм или посетить береговую линию с наводнениями и сильными ветрами. Оборотни могут заработать и другой подарок. Пакурву иногда дарит фетиши, аналогичные ее коралловому копью Рокеа или другим перевертышам, которые ей нравятся. (Это оружие наносит аггравированный урон Сила +3, сложность 6, но для успешного использования требуются обе руки.)

Водные фоморы

Разлагающее влияние Вирма не ограничивается поверхностным миром. Бэйны, которые потрудились патрулировать моря Умбры (обычно это испорченные духи рыбы, воды или других местных проблем), нашли более чем достаточное разнообразие тел-хозяев, чтобы приспособиться к своим собственным целям.

Не имея значительного количества людей для обитания, Бэйны захватывают самых агрессивных и опасных подводных обитателей. По разным причинам они предпочитают акул всем остальным животным, хотя изначальный разум акул оказывает Бэйнам некоторое сопротивление. Угри, косатки, осьминоги, барракуды и другие хищники также являются обычным выбором. Китообразные, такие как дельфины и морские свиньи, тоже не защищены. Известно, что отдельные бейны заполучают контроль над даже более крупными видами китов, но, похоже, им трудно удерживать контроль. Несколько провидцев Гару и хорошо образованных Толкователей грез предположили, что Роркуалы каким-то образом могут побудить своих собратьев-китообразных сопротивляться развращающим шепотам Бэйна. К сожалению, дополнительное сопротивление незначительно и, конечно же, не дает никаких гарантий против власти одержимости.

Разлагающее влияние Бэйна обезображивает и видоизменяет носителя, наделяя его огромными силами и повышенным интеллектом. Распространенная мутация - резкое увеличение размера. Двадцатифутовые барракуды-фоморы тоже возможны, как и другие акулы размером с автобус. По мере того как духовные отношения между Бэйном и его носителем растут, последние становятся все более гротескными и извращенными. За относительно короткое время, в некоторых случаях несколько дней, первоначальный вид может быть неузнаваем.

Океанические силы фоморов

Подводная борьба создает потребность в уникальных способностях, которые Бэйн слишком охотно предоставляет. В приведенном ниже списке приведены примеры сил, которые Вирм наделяет своих подводных миньонов в обмен на их полное порабощение. Некоторые способности, такие как жабры,

могут потребоваться поверхностным существам, которые служат Вирма в такой опасной среде. Другие способности увеличивают мощь фоморов в их борьбе со своими заклятыми врагами, оборотнями.

Хотя океанические фоморы могут обладать стандартными способностями фоморов (см. **Книга Вирма** и **Легион уродов**), многие из этих способностей теряют силу или полезность под водой. Ниже приводится краткий список возможных новых приспособлений для водных фомори. Другие подходящие способности (из **Книги Вирма**) включают Берсерка, Шипы на теле (обычно в виде плавников), Когти и Клыки, Экзоскелет (более ракообразного), Дополнительные конечности, Цепкий хвост (или щупальце), Регенерация или Переход через Умбру.

● **Амфибия** - не все океанические фомори начинали жизнь под водой. У Бейна часто есть возможность взять под контроль моряков или пассажиров, которые по какой-то причине упали за борт. Более того, иногда водному хозяину необходимо совершить набег на сушу. Любое млекопитающее или рептилия, одержимое Бэйном, может вырастить жабры; Точно так же у одержимых рыб или моллюсков могут развиться рудиментарные легкие, способные поддерживать их вне воды. В некоторых случаях эта способность на самом деле не наделяет жабрами или легкими - уже существующий дыхательный аппарат хозяина превращается в извилистую мясистую массу органов, способных поглощать кислород как из воздуха, так и из воды.

● **Стебель рыболова** - Стебель с люминесцентным наконечником, свисающий со лба, плеча или другой части тела фомора. Зловещий свет этой лампочки обладает странным гипнотическим эффектом: он привлекает добычу и освещает самые глубокие моря. Любое существо, кроме фомора или Чулорвиа, которое видит этот свет, должно сделать бросок Гнозиса, сложность 6, или бросок Силы Воли, сложность 8. Неудача означает, что персонаж непреодолимо притягивается к свету и не может предпринимать никаких других действий, кроме как преследовать его. свет. Гипнотическое заклинание снимается, если жертва ранена, но в остальном длится до сцены.

● **Доспех краба** - кожа фомора затвердевает, превращаясь в крабоподобный панцирь. Панцирь дает два дополнительных кубика поглощения (которые можно использовать для поглощения аггравированного урона). Он не препятствует движению под водой, но движение по суше рассматривается так, как если бы Ловкость фомора была на три точки ниже.

● **Кожа каракатицы** - фомор может изменять цвет своей кожи с невероятной скоростью, за считанные секунды переливаясь настоящей радугой оттенков. Хотя эту способность можно использовать для тревожного эффекта в бою или социальном взаимодействии, она наиболее полезна как форма маскировки. Любые попытки визуально обнаружить фомора с помощью этой способности имеют сложность +3.

● **Эхолокация** - Подобно сонарному чутью китообразных, эта дарованная Бэйном способность позволяет фомору обнаруживать местоположение и форму объектов в воде с гораздо большей дальностью, чем зрение, и большей детализацией, чем запах. Фомор также может перемещаться в полной темноте или поражать удаленные цели дальними атаками.

● **Электрический разряд** - Фомор может генерировать биоэлектричество, чтобы оглушить своих противников. При контакте с жертвой фомор может разрядить накопившийся электрический заряд, нанося пять уровней аггравированного урона. Эту мощность можно использовать только один раз каждые три хода или около того.

● **Стойкость при высоком давлении** - хотя первоначальное тело-хозяин могло выжить только вблизи поверхности или на дне океана, в качестве форварда оно могло легко выжить на любой глубине. Там, где мирские существа могут взорваться у дна океана или взорваться у поверхности, фомор невосприимчив к разрушительным воздействиям высокого давления, включая большинство недугов, таких как изломы (см. Приложение).

● **Выстрел чернилами** - Фомор может выпускать поток непрозрачной, ядовитой и ядовитой жидкости. Хотя обычно яд не является смертельным, он вызывает три непоглощаемых не-аггравированного урона здоровью. Это также создает дезориентацию и замешательство у жертвы, и те, кто попал в чернила, страдают от головокружительных эффектов яда, если они не получат три или более успехов в броске на Выносливость (сложность 7); даже вампиры не защищены. Однако сверхъестественная защита, такая как Дар: Сопротивление токсину, соответственно влияет на эту способность. Фомор может выпускать струю чернил столько раз в день, сколько хочет, но это вызывает один непоглощаемый, не-аггравированный уровень здоровья при каждом использовании сверх одного раза в день.

● **Ядовитая плоть** - плоть фомори становится токсичной для любого, кто ее проглотит. Все, что кусает фомор, немедленно получает один непоглощаемый аггравированный урон. На самом деле проглатывание ядовитой плоти будет продолжать вызывать одну аггравированную рану каждый ход, пока жертва не умрет или яд не будет изгнан. Побочным эффектом этой способности является изменение цвета кожи фомора на люминесцентный пурпурный или зеленый.

● **Пасть акулы** - Обычные зубы тела хозяина заменяются зияющей пастью из острых акульих зубов. Фомор может атаковать укусом, нанося Сила +3 урона; Более того, он также может проглотить все, что до половины своего размера.

Водные породы

Ядовитые акулы

Быстрая кровь метался по воде, его хвост быстро метался из стороны в сторону, пока он плыл. Его гордость была такой же сильной, как всегда; не было ничего постыдного в том, чтобы убежать от его врагов, сколько бы их ни было. Но, похоже, по его следу спрятаться от

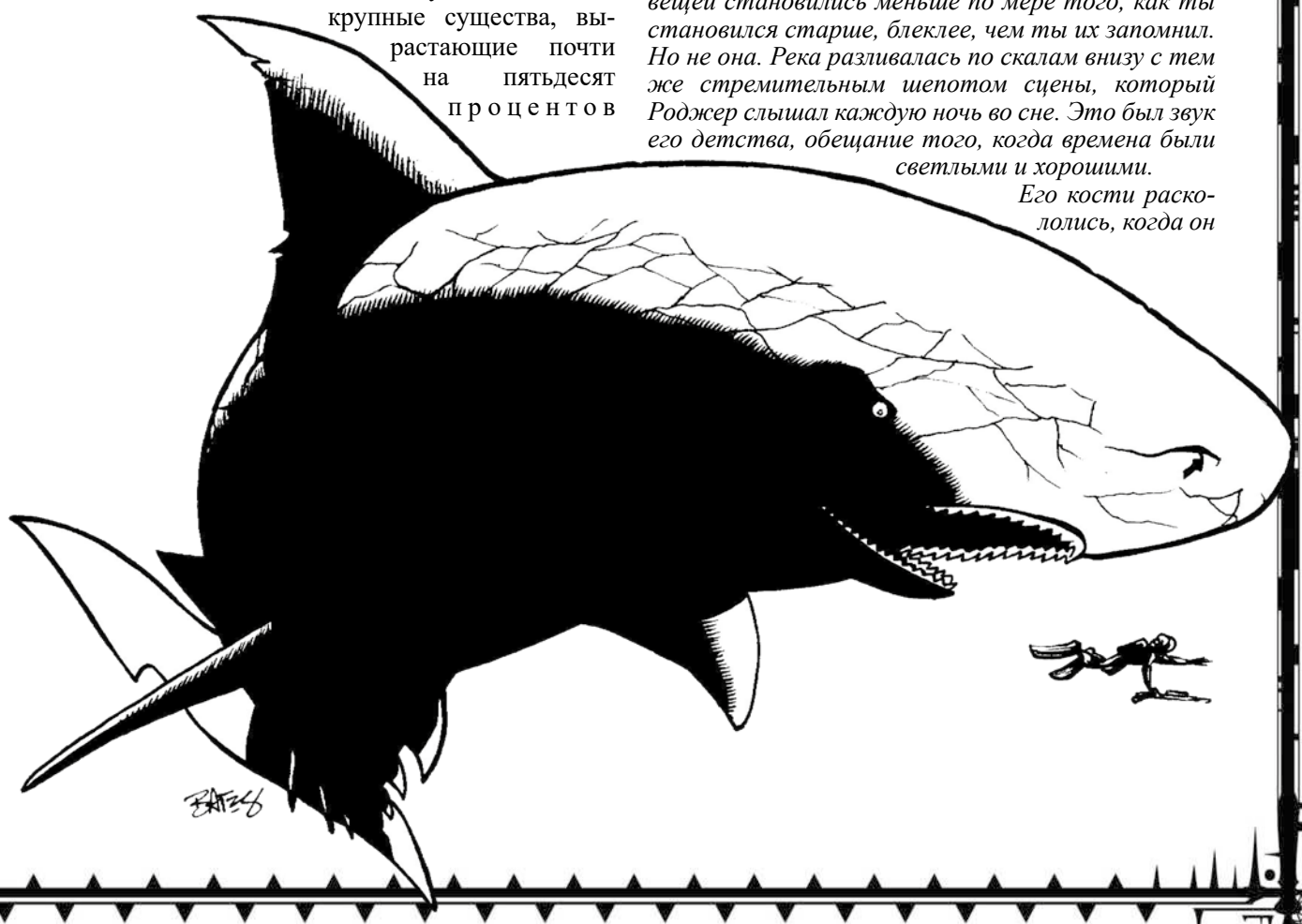
школы некуда. Его окружал резкий запах крови его оборотня; его тело еще не зажило рану, нанесенную их когтями. «Я буду охотиться, пока не поймаю свою добычу, - подумал он, - ни сделают то же самое.»

Быстрая кровь уловил знакомый запах в воде впереди: тигровые акулы, ему подобные. «Либо я спасен, либо я только что принес смерть кузенам», - подумал он. Огибая коралловый риф, он чувствовал, как быстро приближаются его противники. Оставалось всего несколько сотен ярдов, и он почти сдался, но вместо этого вложил в него последние силы.

Спускаясь среди других акул, Быстрая кровь уловил крошечный водоворот разложения, поток, который невероятно быстро превратился в полную вонь гнили. Рокеа израсходовал все свои резервы. Больше не будет погони. Его бывшие родичи, теперь набитые ядом Вирма, приблизились к своему кузену.

Описание: Как самое безжалостное существо из когда-либо вылупившихся, акула фомор сохраняет все свои хитрости, охотничьи инстинкты и острые чувства, в то же время приобретая дополнительную меру сверхъестественной силы. Когда-то безмозглый хищник обретает подобие разума от заражающего его Бэйна. Ядовитые акулы больше не являются простым звеном в пищевой цепочке (как их звали Рокеа) полностью и без остатка становятся клыками Кирл.

Внешний вид: Ядовитые акулы - особенно крупные существа, вырастающие почти на пятьдесят процентов больше, чем в среднем для своего вида. Их шагреневая кожа становится колючей, покрытой волдырями и рубцами, теряя прежний гладкий блеск.



Примечания для отыгрыша: Пожирайте, чтобы жить. Живите ради хозяина. Пожирайте ради хозяина.

Атрибуты: Сила 5-7, Ловкость 3, Выносливость 5-7, Восприятие 3, Интеллект 1, Сообразительность 2.

Способности: Бдительность 2, Атлетика 4 (Плавание), Рукопашный бой 2.

Сила воли: 4

Класс брони: 1

Атаки: Укус (от 8 до 10 кубов)

Примеры сил: Ядовитая плоть

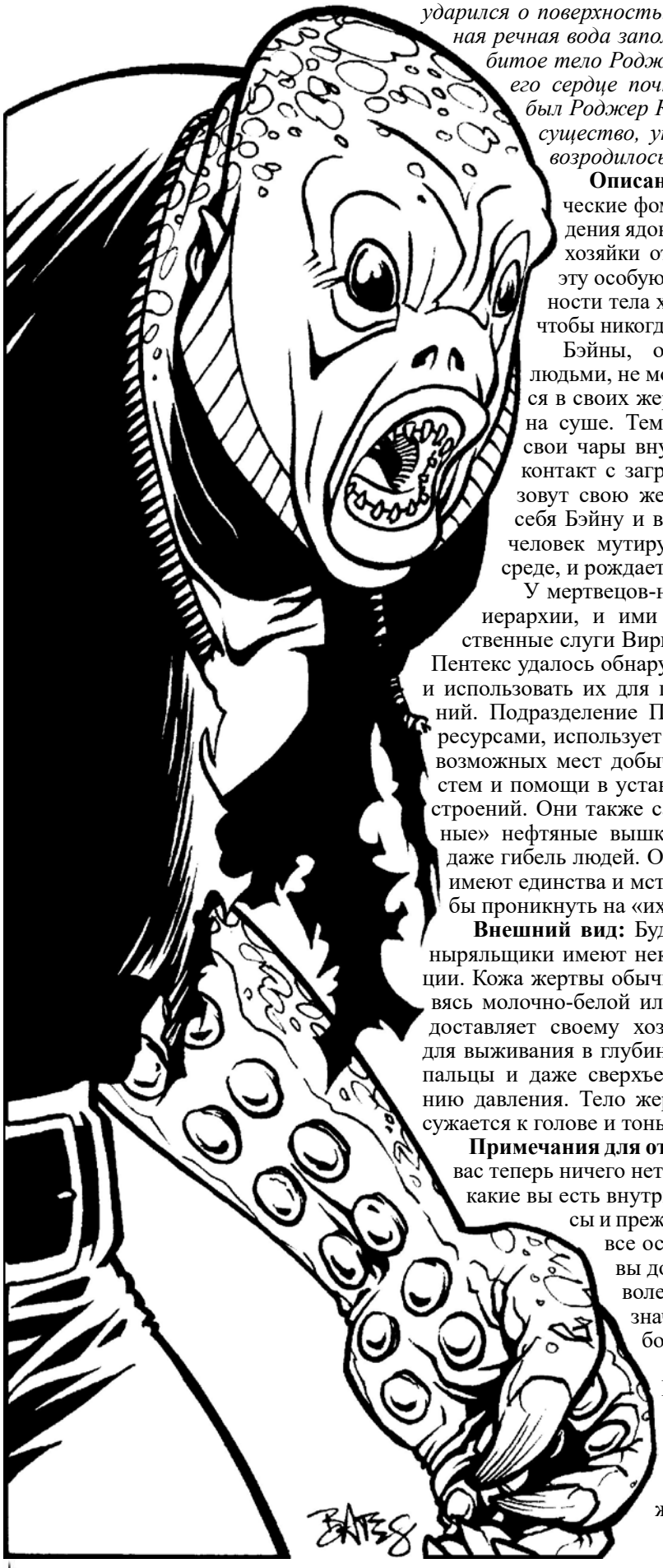
Уровни здоровья: OK, OK, OK, -1, -1, -1, -1, -3, -3, -5, Нокаут

Мертвец-ныряльщик

«Пожалуйста, забери меня от всего этого», - прошептал Роджер. «Я прошу тебя.» Он смотрел на бурную воду под собой. В детстве река всегда была для него местом, где можно плавать, приключения и быть свободным. Если бы только он мог остаться там навсегда. Река казалась такой живой, и Роджер чувствовал себя мертвым для всего остального. Никаких чувств к жене, к его отчаянному роману с Мэри в продакшене, к детям - ничего, кроме тяжелого веса. Но река - это безоговорочно вернет его. Ему обещали это.

Старая эстакада была выше над водой, чем он помнил. Забавно, как все было - большинство вещей становились меньше по мере того, как ты становился старше, блеклее, чем ты их запомнил. Но не она. Река разливалась по скалам внизу с тем же стремительным шепотом сцены, который Роджер слышал каждую ночь во сне. Это был звук его детства, обещание того, когда времена были светлыми и хорошими.

Его кости раскололись, когда он



ударился о поверхность. Он попытался закричать, но мутная речная вода заполнила его легкие. Как и прежде, разбитое тело Роджера упало к морю. Его легкие горят, его сердце почти разрывается, человек, которым был Роджер Копек, наконец, умер - и что-то еще, существо, управляемое холодным голосом воды, возродилось.

Описание: Мертвецы-ныряльщики - человеческие фомори, которые были открыты для владения ядовитыми Бейнами на службе у леди Юл, хозяйки отравленных вод. Костегрызы назвали эту особую породу фоморов на основании склонности тела хозяина нырять в реку - иногда резко - чтобы никогда больше не увидеть поверхность.

Бэйны, овладевающие этими несчастными людьми, не могут покинуть воды, чтобы поселиться в своих жертвах. На самом деле они бессильны на суше. Тем не менее, они могут использовать свои чары внушения на людей, недавно имевших контакт с загрязненной водой. Они снова и снова зовут свою жертву в воду, пока жертва не отдаст себя Бэйну и воде. Оказавшись в воде, одержимый человек мутирует, чтобы приспособиться к новой среде, и рождается фомор.

У мертвецов-ныряльщиков есть некоторое чувство иерархии, и ими могут командовать более могущественные слуги Вирма. Нескольким должностным лицам Пентекс удалось обнаружить одного или трех таких фомори и использовать их для подводных диверсий или исследований. Подразделение Пентекс, занимающееся природными ресурсами, использует мертвецов-ныряльщиков для поиска возможных мест добычи нефти или особо хрупких экосистем и помощи в установке платформ для бурения и сноса строений. Они также саботируют существующие «безопасные» нефтяные вышки, вызывая утечки, повреждения и даже гибель людей. Однако большинство этих фоморов не имеют единства и мстят любому, кто достаточно глуп, чтобы проникнуть на «их» территорию.

Внешний вид: Будучи гуманоидом в основном плане, ныряльщики имеют некоторые очень очевидные модификации. Кожа жертвы обычно полностью теряет окраску, становясь молочно-белой или полностью прозрачной. Бэйн предоставляет своему хозяину все необходимое снаряжение для выживания в глубине: жабры, плавники и перепончатые пальцы и даже сверхъестественное сопротивление изменению давления. Тело жертвы становится более обтекаемым, сужается к голове и тоньше по всему туловищу.

Примечания для отыгрыше: В мире на поверхности для вас теперь ничего нет. Только океан принимает вас такими, какие вы есть внутри. Пусть у них есть автомобили, факсы и преждевременная эякуляция - у вас море, и все остальное не имеет значения. Конечно, вы должны время от времени подчиняться воле одних,других... но какое это имеет значение? Взамен вы получаете самую большую свободу в своей жизни!

Атрибуты: Сила 4, Ловкость 3, Выносливость 4, Социальные атрибуты незначительны, Восприятие 3, Интеллект 2, Сообразительность 3.

Способности: Бдительность 2, Атлетика 2, Рукопашный бой 3, Выживание 2.

Сила воли: 4



Уровни здоровья: ОК, -1, -1, -2, -2, -5, Нокаут.

Атаки: Укус (5 кубиков); когти (6 кубиков); также иногда используют оружие

Силы: Амфибия, Когти и клыки, Стойкость при высоком давлении.

Бэйновские миноги

Однажды мы вытащили это из одного из пьяниц, в котороМ были маленькие монстры. Мы гнались за группой горбатых, и пару из них мы проткнули. И тогда нам приходилось работать быстро, потому что у береговой охраны нет чувства юмора к людям, получающим прибыль от глупых животных. Мы начали затаскивать их на палубу, когда почувствовали что-то забавное. Когда работаешь в китобойном промысле, к запаху моря привыкаешь, но эта вонь была совсем другой. Пахло гниющей канализационной крысой, сваренной на говне.

Спустили горбатого на палубу, все время зажав носы. У меня все время слезились глаза - и тогда я увидел, что воняет. Похоже, что какие-то трупы каким-то образом зацепились за тело кита. Может, это были китобои вроде нас, которых какой-то тупой горбатый сбил за борт. Вот о чем я думал, когда они начали отпадать от туши.

Они отрывались от китового мяса, словно раздувшиеся пиявки. Клянусь Богом, все эти штуки были слизнями от пояса и вниз! Пурпурная кожа… слизь… Черт возьми, они соскользнули с кита и двинулись за командой. Ребята прыгали за борт влево и вправо. Если бы я мог сдвинуться с места, я был бы с ними. Один из них… Они добрались до Билла Мартино. Он орал на уродца изо всех сил, а тот только вонзился зубами в его грудь. Когда он упал - слизняк подтащила его тело к перилам и упал вместе с ним за борт.

Именно тогда я убежал и закрылся в каюте. Я должен был провести там день, прежде чем выйти. Когда я наконец вышел, все слизни и, по крайней мере, дюжина наших парней, исчезли. И когда мы добрались до гавани, я побежал с трапа прямо к этой бутылку - и больше никогда не выйду в море.

Описание: Это ужасное существо проводит большую часть своей жизни как паразит, питаясь кровью любого крупного животного. Бейны, создавшие этих деформированных тварей-паразитов, стремятся собираться рядом со своими родственниками. Другими словами, там, где есть Бэйновские миноги, вероятно, есть достаточно Бэйнов, чтобы создать больше из своих жертв.

Если на Миногу или ее хозяина нападают, фомор отделяется, чтобы справиться с угрозой. Обычно вялое при кормлении существо быстро извивается телом в воде, когда его спровоцировали. Фомор обычно пытается либо убить угрозу, либо присоединиться к новому потенциальному хозяину.



Внешний вид: Верхняя половина Бэйновской миноги напоминает человеческий труп с пурпурной кожей и запавшими глазами. Оригинальная челюсть трупа исчезает, превращаясь в идеально круглую пасть, полную острых клыков. Ниже талии хвост фомора простирается на четыре фута. Нижняя сторона его тела источает липкую смолу, позволяющую ему цепляться за любую поверхность. Минога совершенно слепа, но обладает отличным обонянием.

Примечания для отыгрыша: вы очень мало помните о своей поверхностной жизни. Теперь все, что вы знаете, это кровь. Защитите хозяина, и вы хорошо наедитесь. Если хозяин умрет, найдите нового.

Атрибуты: Сила 4, Ловкость 1 (4 при подводном плавании), Выносливость 4.

Способности: Рукопашный бой 3

Сила воли: 3

Уровни здоровья: OK, -1, -1, -2, -2, -5, Нокаут.

Атаки: Укус (5 кубиков)

Силы: Амфибия, Слюна миноги *, Стойкость при высоком давлении.

*** Слюна миноги** - слюна фомора - мощный наркотик, способный оставить Гару без сознания. Каждый раз, когда Минога ранит жертву, игрок должен немедленно сделать бросок на Выносливость (сложность 8). Если игроку не удается набрать больше успехов, чем уровень урона, полученный в результате броска, он теряет сознание. Отключка длится до тех пор, пока Минога остается прикрепленной или пока жертва не умрет.

ГЕНЕС (ГУСПО)

(Генетически улучшенные силы подводных операций); «Акулы»

Свет на мостике мини-субмарины был тусклым и желтоватым, прерывался лишь единственной вспышкой красного цвета. Единственный обитатель мостика протянул руку и нажал кнопку под мигающим красным глазом. «Магеллан Пять здесь. На месте и… - Она замолчала.

«Меня это не устраивает. Это люди, а не решисты или безумные маги ».

«Вас и не должно устраивать». Голос, эхом разносившийся из динамика, был окаймлен статикой, но все еще был холоден, как темвода за иллюминатором. «Вы недостаточно знакомы ни со специалистами, ни с нашими целями, чтобы принимать здесь решения. Будьте готовы выпустить их; мы передадим их приказы на активацию в два часа.»

Молодая женщина снова нажала кнопку, затем встала со своего места и протиснулась через узкую дверь моста. Ее шаги эхом разносились по металлической дорожке, пока они не остановились вместе с ней прямо перед небольшим окном, врезанным в стену. Еще три окна были расположены вдоль стены; еще четыре на стене напротив. Женщина вгляделась в стекло, но не смогла разглядеть ничего, кроме смутной темной формы, медленно покачивающейся в своей тусклой капсуле.

«Небеса, помоги этим бедным детям», - прошептала она. С другой стороны стекла вспыхнул крошечный зеленый огонек. Свет, сияющий от кусочка металла, вставленного в серую гладкую шею. Затем Инженер Пустоты нажала на пусковой выключатель, и восемь окон просияли в боковой части мини-субмарины, и восемь форм выскользнули в океан.

Описание: Эти жалкие создания - результат столь отвратительного субподряда, какой когда-либо существовал. Когда Подразделение Пограничной Земли объявило, что они могут использовать биоинженерных «помощников», способных помочь Пробужденным исследователям, Предтечи приступили к работе. Вскоре было несколько подопытных, проходивших тестирование. Самыми успешными и долгоживущими из этой партии были те, что были получены из лабораторий проекта Илиада, относительно безобидной операции прикрытия для нескольких наиболее талантливых и затворнических прародителей - по крайней мере, так говорилось в записке. Эти существа, ГЕНЕС, оказались очень выносливыми, в значительной степени управляемыми и удивительно устойчивыми к силам Парадокса (предположительно из-за незначительных знаний масс о морских глубинах).

К сожалению, ГЕНЕС полностью лишены парадоксов, потому что они не конструкции. Это фоморы, которые черпают свои силы из имплантированных в Илиаде Бейнов, а не из какой-либо формы магического изменения. Они запрограммированы в первую очередь реагировать на команды должностных лиц Pentex, хотя большинство из них действуют под строгим принципом «делайте то, что эти люди говорят вам, пока мы не скажем вам иначе». Ни Инженеры Бездны, ни Прародители не знают об этой двуличности; Бумажный след Илиада обширен и убедителен, поскольку глава отдела Франческо и его сотрудники четко определили, что именно его «подрядчики» хотели бы услышать. Технократия использует «акул» строго в качестве безопасности, как для защиты от местных хищников сверхъестественного уклада, так и для устранения любых угроз со стороны человеческого сектора (официально пиратов, но слишком часто экологов или спасательных команд, которые мешают).

Внешний вид: ГЕНЕС удивительно похожи на обычный образ в фильмах ужасов о «рыбочеловеке». Хотя они и не такие рыбоподобные, как Существо из Черной лагуны, тем не менее, им будет трудно сойти за человека. Кожа у них сероватая, безволосая и холодная, как у мертвой морской свиньи. Их лица безносые и приплюснутые. Их пасти - безгубые и широкие, с несколькими рядами акульих зубов. У акул перепончатые пальцы и лапы, которые почти плавнее, чем у всех остальных, а также акульи плавники на икрах и предплечьях. Вне воды их голоса - хриплый шепот, сопровождаемый резким запахом. Их глаза мертвенно-черные.

Примечания для отыгрыша: вас переделали во что-то бесчеловечное; Теперь ты больше никогда не сможешь вернуться домой. Здесь внизу все холодно и темно - единственное тепло, которое у тебя есть, - это ненависть, которая горит в тебе. Вы ненавидите своих «работодателей» за то, что они превращают вас в монстра, но у вас нет другого выбора, кроме как подчиняться им. Вы жестоко подавляете ненависть к любым поставленным вам целям, при этом воображая, что ваше начальство находится в агонии. Когда-нибудь ты отыграешься. А до тех пор любой, кто пересекает тебе дорогу, станет хорошей мишенью для вашего гнева.

Атрибуты: Сила 4, Ловкость 2 (4 под водой), Выносливость 4, Обаяние 1, Манипулирование 1, Внешность 1, Восприятие 4, Интеллект 2, Сообразительность 2.

Способности: Атлетика 2, Рукопашный бой 3, Уклонение 2, Скрытность 3, Выживание 1.

Сила воли: 5 (2 для сопротивления командам Пентекса).

Уровни здоровья: ОК, -1, -1, -2, -2, -5, Нокаут.

Атаки: Укус (5 кубиков)

Силы: Амфибия, Когти и клыки (только клыки), Стойкость при высоком давлении, Невосприимчивость к Ужасу, Ядовитая плоть.

Древние звери

Некоторые существа бродили по Земле задолго до того, как человечество слезло с деревьев. Эти существа прячутся в самых глубоких морях или других укрытиях, которые еще предстоит исследовать любопытным глазам науки. Их устрашающий вид, появляющийся только тогда, когда их потревожить, предвещает неисчислимые бедствия и смерть для любого, кто станет их свидетелем.

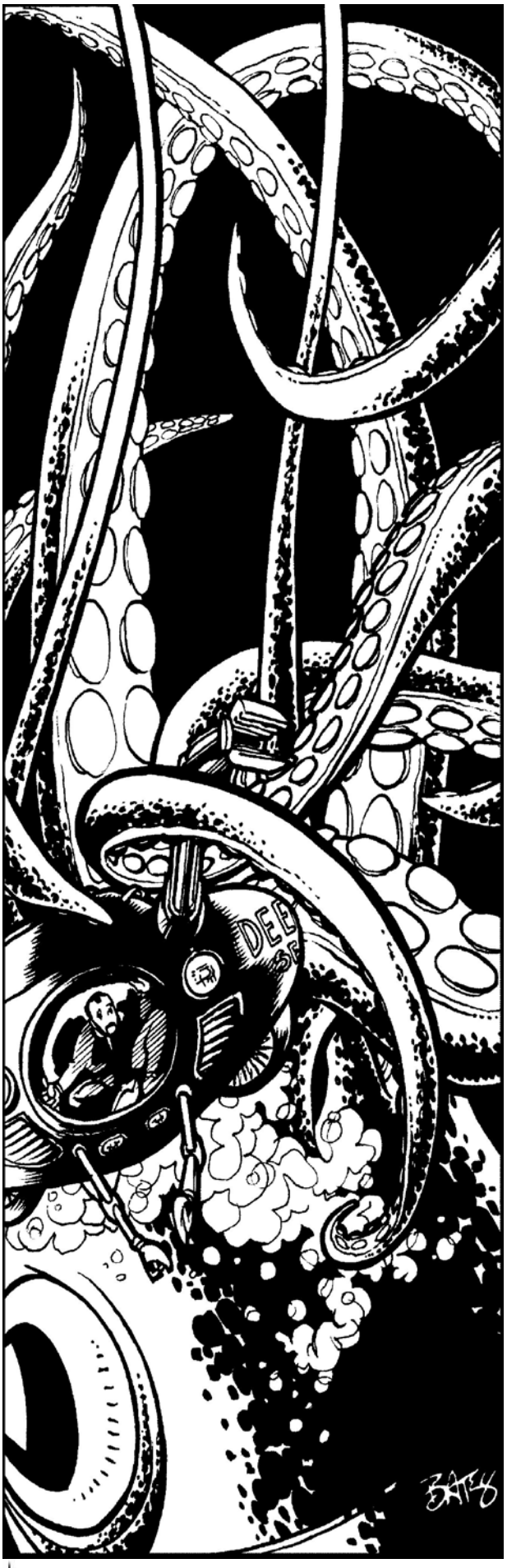
Гигантский кальмар

Я знаю, что большинство моих историй начинаются в баре, но эта происходит на корабле. В те дни я много ходил под парусами. Вот почему эти Умники из Стеклоходам дали мне имя Спящий с рыбами. Чертовски стыдно, но было почти хуже. Этот день чуть не стал моей эпитафией.

Мы направлялись в пролив Лонг-Айленд, недалеко от побережья Коннектикута. Море становилось неспокойно, но с палубы «Джексона» это было плохо видно. "Джексон" - баржа для мусора, которая забирала мусор из Нью-Йорка и сбрасывала его в море. Эй, не смотри на меня так. Я думал, что защищаю Статен-Айленд. Тогда мы не знали того, что знаете вы сейчас. А теперь просто вдохни воздух и скажи мне, кто поступает правильно.

Как бы то ни было, мы приближались, и шторм усиливался. Мы не могли видеть сушу, но могли только различить маяк на севере. Пока что-то не помешало. Сначала мне показалось, что маяк погас, но потом я понял, что что-то вылезает из воды. Должно быть, оно было в сорока футах над водой, прежде чем он упал на палубу. Все думали, что мы врезались в риф или в другую лодку. Лично я думал, что на нас напали.

Когда я начал изменяться, что-то врезалось в меня сзади. Я попытался встать, но обнаружил, что нахожусь в десяти футах над палубой лодки и все еще поднимаюсь. Что бы это ни было, оно меня захватило и собиралось прокатить. Я попытался повернуться, но был пойман, как щенок, удерживаемый мамой за загривок. Щупальце - да, вот что меня схватило - подняло, а затем внезапно опустилось под прибой. У меня перехватило дыхание. Я терял сознание и не мог ничего сделать, чтобы спастись. Наверное, я закричал, когда присоска оторвалась от моей спины вместе с большей частью моей кожи. Я глотал воду и кровь, и я едва мог видеть, как щупальце опускается на дно, когда я поднимался на поверхность.



Я думал, что я точно мертв, особенно когда эта гигантская акула пролетела мимо меня. Я думал, что хуже уже не будет, у твари выросли руки и ноги! Боже, когда я всплыл подышать воздухом, я увидел самую ужасную бойню, которую когда-либо видели эти старые глаза. То, что напало на мой корабль - дюжина щупалец, огромное тело, два огромных глаза - было кальмаром размером с сам корабль. Более того, было около дюжины этих акул-оборотней - их называют Рокеа - они разрывали это проклятое существо на куски вместе с любым из моих несчастных товарищей по плаванию, которые встали у них на пути. После этого я довольно быстро потерял сознание, но каким-то образом добрался до берега. Не знаю, спасли ли меня Рокеа или нет - не понимаю, почему они спасли - но я больше никогда не сяду на лодку. Клянусь Богом, Гайей или кем-то еще, кто тебя слушает.

Описание: Эти монстры больше, чем любые кальмары, когда-либо зарегистрированные наукой, даже больше, чем самые надуманные теории морских биологов, эти монстры фактически являются кракенами сами по себе. Предположительно они никогда не умирают от старости; они просто становятся все больше и больше. Только их людоедские наклонности держат их под контролем; они нерестятся в таком большом количестве, что гигантский кальмар может прожить всю свою жизнь, не отклоняясь от постоянного рациона своих братьев и сестер. Это существа огромной глубины, избегающие как других подводных существ, так и человечества, но они представляют серьезную угрозу для мерфолков и особенно Рокеа, поскольку акулы-оборотни считают ритуальным долгом убить и поглотить этих зверей Кирл. Хуже всего то, что эти монстры, кажется, способны пережить случайные путешествия к сравнительно несуществующему давлению поверхности. Что заставляет их совершить такое путешествие, неизвестно; весьма вероятно, что некоторых из них подталкивают к этому их чулорвские «родственники».

По крайней мере, есть одна крошечная милость в отношении природы этих существ: вампиры, по-видимому, не могут загулить их или контролировать их с помощью Анимализма. Что-то почти сверхъестественное в этих монстрах не дает им повиноваться призыву Дисциплины, и они, очевидно, слишком велики, чтобы получить достаточно витэ для загуливания - если, конечно, витэ не были столь же концентрированными, как витэ Допотопного...

Внешний вид: Эти колоссальные звери внешне похожи на своих меньших собратьев, за исключением того, что их тела колеблются от 50 до 60 футов (от 15,24 до 18,29 м) в длину, а щупальца в два раза длиннее. Они практически бесцветны, их шкура окрашивается лишь слабыми оттенками желтого, розового или пурпурного.

Примечания для отыгрыша: Питайтесь. Улавливайте и подавляйте любой приближающийся свет. Питайтесь.

Атрибуты: Сила 8-10, Ловкость 3, Выносливость 10.

Сила воли: 5

Уровни здоровья: ОК, ОК, -1, -1, -2, -2, -2, -5, -5, Нокаут

Атаки: Сжатие (Сила), укус (Сила +2, сложность 7); Обхватывание (сложность 6; каждый успех после первого добавляет один кубик на броски Силы для сжатия, поскольку существо обвивает больше щупалец вокруг своей добычи).

Способности: Бдительность 3, Драка 3, Камуфляж 2, Уклонение 2, Запугивание 10, Скрытность 2.

Чулорвиа

Вскоре стали возникать и новые образы, которые переполняли мою душу чудовищным страхом, но почему-то всякий раз лишь после того как я просыпался. Непосредственно во сне они меня совершенно не беспокоили -- ведь я был одним из них, и носил какие-то причудливые, совершенно нечеловеческие украшения, бороздил их подводные пути и совершал чудовищные ритуальные процедуры в их располагавшихся на морском дне зловещих храмах.

— Х. П. Лавкрафт, «Тень над Иннсмутом»

Было бы совершенно неверно утверждать, что одна из величайших угроз, скрывающихся на дне океанов, - это новая разновидность невиданных ранее существ. Отнюдь. Темная угроза, которая преследует как мерфолков, так и рокеа, а теперь и наземных жителей, является чем-то очень, очень старым и столь же злобным. Это существа частично извращенного духа, а частично из холодной плоти, обезумевшие и мутировавшие звери, веками размножавшиеся вдали от солнечного света. Это Кракенорожденные - Чулорвиа.

Сами чулорвиа не являются самостоятельным видом, по крайней мере, по нашим стандартам. Они представляют собой особую разновидность измененных людей и животных, превратившуюся в свои извращенные формы с помощью странного, заразного элемента, не поддающегося классификации. Это заражение, несомненно, носит сверхъестественный характер, но его точный характер не известен. Несколько инженеров пустоты опубликовали отчеты о «штамме чулорвиоза», но на сегодняшний день Технократия все еще классифицирует этот штамм как еще одну форму «чужеродного мутагенного агента». Несколько юных вампиров узнали о штамме и эти каиниты шепчут сказки о формирующей плоть заразе и мрачно бормочут друг другу о схожих болезнях у Цимисхов.

Однако, похоже, есть определенные доказательства того, что «чулорвиоз» - это духовная зараза. В частности, перевертыши (хотя даже они вряд ли хорошо осведомлены в целом) считают, что весь процесс похож на одержимость Бэйном, который создает фоморы. Некоторые подозревают, что это форма духовного вируса, закодированного неизвестными силами еще до рождения Солнца, призванного переконфигурировать его хозяев в его «идеал». Другие считают, что это духовная зараза, открывающая жертвам особые породы бэйнов. Некоторые даже предполагают, что этот штамм - это проклятие, наложенное на древних магов-людей, проклятие, которое безвозвратно связывает их с самыми холодными и чуждыми животными. Никто не может сказать наверняка.

Одно можно сказать наверняка, по крайней мере, что касается оборотней: Чулорвиа испорчены. Их привкус духовного разложения тонкий, но безошибочный, даже для магов с высокой магией духа или вампиров с соответствующими уровнями Прорицания. Оборотни интерпретируют эту заразу как положительную связь между Кирл и Вирмом, знак того, что великий Кракен впал в скверну.

Особенностью «Чулорвиоза» является его склонность к заражению как людей, так и беспозвоночных (особенно головоногих) в одинаковой степени - и ничего больше. Не было обнаружено ни одной акулы чулорвиа, ни китообразных, инфицированных этим штаммом. Особенностью напряжения также является то, что каждая из двух групп потенциальных жертв создается «больше по образу» другой. У инфицированного человека через месяц или два может появиться пятнистая кожа каракатицы и крошечные присоски на внутренней стороне предплечий. Его интеллект также может немного регрессировать, подчиняясь инстинкту холода, который движет чулорвиа. Для сравнения: зараженный кальмар может обрести некоторую разумность, а иногда и физические черты человеческого характера (например, зеленые глаза или рудиментарные ногти на кончиках щупалец). Физические изменения относительно минимальны - по крайней мере, сначала. По мере того, как напряжение идет своим чередом, чулорвиа может в течение столетий мутировать во что-то настолько неузнаваемое, что будет невозможно сказать, ходил ли он изначально на двух ногах или плавал в темных глубинах.

Чего хочет Чулорвиа? Сложно сказать. Самое надежное, что можно сказать об их активности, - это то, что она, кажется, движима самым старым желанием: выжить и процветать. Тем не менее, простой менталитет «умножай и расширяй», свойственный многим монстрам из научно-фантастических фильмов, не кажется конечной целью чулорвийского мотива. Как и все существа духовного мира, Кракенорожденные, похоже, движутся к заданному идеалу, скорее всего, к идеалу Селестины, такой как Кирл. Их схемы всегда чужды и непостижимы; они часто отправляли целые военные отряды только для того, чтобы убедиться, что определенный корабль находится в определенном месте в определенное время. Их прикосновение к данной истории может быть не чем иным, как крошечной лаской, но каждый шаг тщательно просчитан и спланирован, чтобы усилить их следующий шаг. Только наблюдая за реализацией ряда чулорвийских проектов, наблюдатель сможет установить связь; если повезет, тогда не будет слишком поздно. В конечном счете, заговор Чулорвиа может быть не чем иным, как закрытием Раны и перетаскиванием Над-моря обратно в Море. Конечно, это кажется совершенно невозможным - но только если вы не спросите Рокеа.

Чулорвиа бывают разных форм: гигантские боевые кальмары, странные анемоноподобные существа,

Природа зверя

Конечно, истинную природу Чулорвиа должен определить Рассказчик; мы избегали строгого определения этих существ в «официальных» терминах. Конечно, у них есть какая-то духовная связь, будь то из-за того, что они - Амбруды, обретшие плотью, фомори, выродившаяся раса магов или даже порождение малфеан. В конечном счете, «правда» о Чулорвиа, их силах и происхождении должна соответствовать потребностям хроники. Нам нет необходимости предоставлять что-либо более конкретное.

осьминоги размером с пенни и даже отрубленные щупальца, обретшие собственную жизнь. По большей части эти существа - индивидуумы. Создавая таких тварей, Рассказчик может свободно адаптировать и изменять любую приведенную здесь статистику или изобретать свою собственную, чтобы имитировать смесь чулорвийских ударных войск и подчиненных. Однако есть что-то вроде паттерна чулорвийской инфекции, и возникли два различных типа штаммов. Две основные «касты» Чулорвиа - это инфицированные люди, известные как порабощенный, и кукловоды головоногих моллюсков, которых называют Петираносы. Каждая группа играет свою роль в темных схемах своей «расы», к которым они прекрасно приспособлены.

Порабощенные

Описание: Самые низшие из Чулорвиа, порабощенные служат рядовыми. Эти инфицированные люди часто действуют как рабочие или ударные отряды для своих начальников, заставляя некоторых полагать, что они каким-то образом «нежелательны» для Чулорвиа. Верно это или нет, порабощенный определенно расходный материал. Хотя сами по себе они не особо устрашающие, порабощенные несут с собой определенный ужас, куда бы они ни пошли - слишком легко понять, что эти жалкие существа - это план того, кем станет человечество, если Кракен добьется своего.

Внешний вид: Люди, инфицированные духовным вирусом Чулорвиа, остаются в основном людьми по внешнему виду; первые несколько изменений обычно не более значительны, чем цветные пятна на коже в определенных местах. Однако со временем изменения становятся более заметными. Зубы могут срастаться в хитиновый клюв, а небольшая группа анемоноподобных щупалец может вырасти из живота. Однако, как только порабощенный изменился настолько, что больше не может считаться человеком, он возвращается в глубины - его полезность закончилась. Кто вернется в безветренное царство своих хозяев, остается только догадываться, что будет дальше.

Примечания для отыгрыша: вы знаете свою роль и не пытаетесь выйти за ее пределы. Произошедшая в вас перемена сначала вызвала у вас тошноту, но то, как вы себя чувствуете сейчас, заставляет задуматься, не болели ли вы с того дня, как вы родились, и вылечились только сейчас. Ваша верность Чулорвиа непоколебима, и соблазн холодных глубин пульсирует в ваших венах. Вы с радостью делаете свою работу, но с трудом можете дождаться призыва вернуться в темные, ледяные, темные глубины, которые вы называете домом.

Атрибуты: Сила 3+, Ловкость 3, Выносливость 3+, Обаяние 1, Манипулирование 1, Внешность 1+, Восприятие 3+, Интеллект 2, Сообразительность 2+.

Способности: в соответствии с жизнью жертвы до заражения; большинство впоследствии получает Атлетику 4, Рукопашный бой 3, Уклонение 3 и Оккультизм 2, если у них еще не было таких черт.

Сила воли: 5

Уровни здоровья: ОК, -1, -1, -2, -2, -5, Нокаут.

Атаки: порабощенные обычно реагируют на угрозы так же, как и обычные люди; мастер боевых искусств воспользуется своим видом искусства, а книжный червь, вероятно, убежит. Те, у кого проявились незначительные физические изменения, иногда могут укусить, нанеся урон Силе +1, но они предпочитают сохранять свои действия как можно более «человечными».

Силы: Амфибия, Стойкость при высоком давлении, Иммунитет к Первобытному ужасу.

Петирани

Описание: Каста «кукловодов» Чулорвиа, Петирани - инфицированные головоногие моллюски, у которых развились злые чувства и ужасный талант к контролю над разумом. Их роль в великом замысле чулорвианцев ясна: присоединиться к людям, взять под контроль мысли своих хозяев и использовать человеческие ресурсы на службе чулорвийских целей. Однако Петирани не ограничиваются человеческими хозяевами. Во время войны их можно увидеть прикрепленными к хрящевым черепам больших акул или других зверей - и они особенно стремятся одолеть поистине могущественные формы вампиров или оборотней.

Внешний вид: Петирани имеют форму небольших головоногих моллюсков, чаще всего наутилусов, осьминогов и каракатиц. У них на несколько щупалец больше, чем у их обычных собратьев. Эти дополнения длинные и тонкие, идеально подходят для того, чтобы прорываться в черепе жертвы и обвиваться вокруг ствола его мозга. В общем, петирани почти никогда не бывают больше детской головы. Петирани может менять свой цвет по желанию и использует этот талант, чтобы скрывать себя как на своем теле, так и за его пределами. Их глаза столь же чужеродны, как и глаза головоногих, но являются одним из немногих свидетельств истинной природы Петирани - они инстинктивно наблюдают за любыми потенциальными угрозами в своем окружении, даже угрозами, которые нормальный моллюск не распознает.

Примечания для отыгрыша: вы злой разум, лишенный чувств и тепла. Вы получаете удовольствие от манипулирования телами хозяина, хотя это скорее нарциссическая гордость, чем настоящий садизм. Мысль о причинении страдания не привлекает вас. Эмоциональное или психологическое состояние низших существ, особенно ходящих по солнцу, не имеет никакого значения. Если у вас есть страх, это означает, что вас зарежут на суше без тела хозяина, который защитит вас; вы примете все необходимые меры, чтобы избежать такой участи.

Атрибуты: Сила 3-5, Ловкость 5, Выносливость 4, Манипулирование 7, Восприятие 4, Интеллект 6, Сообразительность 4. Они используют Обаяние и Внешность своего хозяина, если только их не обнаружат-в этом случае у них нет особых Обаяния или Внешности, заслуживающих обсуждения.

Способности: Бдительность 2, Рукопашный бой 3, Уклонение 1, Эмпатия 3, Плавание 5, Скрытность 5, Загадки 2, Оккультизм 4. Они также могут использовать Способности своего тела-хозяина, хотя все такие задачи имеют сложность +1 из-за проблема использования таких талантов из вторых рук.

Сила воли: 7

Уровни здоровья: ОК, -1, -2, -2, -5, Нокаут.

Атаки: Как тело хозяина; в крайнем случае, может сжимать, чтобы нанести урон при помощи Силы, или укусить схваченного противника, нанося аггра-



вированный урон Сила +1

Силы: амфибия, броня (2 кубика впитывания), Мозговой бур*, Кожа каракатицы, Стойкость при высоком давлении.

*** Мозговой бур** - Вставляя усик в голову жертвы, Петирани может управлять жертвой, как если бы она была марионеткой. Обычно существо должно хирургическим путем прогрызть дыру в черепе жертвы, чтобы получить доступ (в качестве атаки, хотя Чулорвиа никогда не наносит больше одного уровня здоровья). Как только одно из его щупалец-нейроманипуляторов укоренилось вокруг ствола мозга, Петирано обретает полный контроль над жертвой и любыми способностями, которыми она обладает (хотя им еще предстоит узнать, как заставить жертву активировать какие-либо сверхъестественные силы, кроме самых инстинктивных, таких как изменение формы оборотня или вампирское могущество). Жертвы с Силой Воли 5 или более могут сопротивляться командам Петирани, сделав бросок Силы Воли со сложностью 7. Каждый успех дает свободу действий. Заражение мозгов - это наихудшее нарушение, и Петирано часто приходится постоянно контролировать своего хозяина, чтобы не дать ему убить себя, чтобы положить конец страданиям.

Петирано должны оставаться привязанными к жертве, чтобы сохранить контроль; он может добровольно покинуть своего хозяина, не убивая ее, а сложная хирургическая операция (или магическое исцеление) может удалить щупальца Петираноса, не вызывая длительного повреждения мозга. Однако просто вырвать существо на свободу - плохая идея. Для этого Петирано и человек, удаляющий его, делают оспариваемые броски Силы. Если Петирано побеждает, жертва получает один уровень повреждений здоровья за каждый успех в броске Силы потенциального освободителя. Если атакующий побеждает, жертва получает количество непоглощаемых уровней здоровья повреждений, равное сумме успехов Петирано и освободителя. Излишне говорить, что вырванный на свободу Петиранос обычно отрывается от черепа с кусками ствола мозга и долей, все еще зажатыми в его щупальцах…

Чулорвийский старейшина

Описание: В конце концов, даже грозный мистер Клиг еще совсем молод. Дети Кракена находятся вне времени, каким мы его знаем, и прошедшие годы лишь немного коснулись их в их темных окопах. Те, кто терпят веками, становятся массивными, раздутыми вещами, очень непохожими на их первоначальные человеческие формы. Как ни странно, только когда-то человек Чулорвиа может постепенно стать старейшиной; Петирани могут править порабощенным, но, по иронии судьбы, должны подчиняться желаниям некогда человеческих старейшин. Даже тело хозяина Петирано, его рабыня, может раздуться в более старшую форму, если проживет достаточно долго. Это медленное преобразование, и никто не может точно сказать, когда оно начинается или заканчивается - но старейшины говорят из своих окопов как голос самого Кракена. Кажется, у них есть воспоминания даже о вещах, которые не могли произойти при их жизни; старейшина может хорошо знать сказки времен до ко-

раблей, до самого человечества. Метод, которым они обретают эту кощунственную мудрость, по сей день остается в секрете.

Лишь очень немногие видели чулорвийского старейшины и дожили до того, чтобы рассказать эту историю. Почти все они были старейшинами Рокеа, которые вскоре навсегда заплыли в трещины на дне в Умбре. Их никогда не видели над поверхностью океана - хотя это нельзя рассматривать как доказательство того, что они не могут покинуть свои темные глубины. Возможно, они время от времени выходили на поверхность и просто тщательно следили за тем, чтобы ни один из свидетелей не выжил.



Внешний вид: Среди старейшин Чулорвиа нет единообразия. Каждый из них представляет собой индивидуальный кошмар с узловатым щупальцем и хитиновым клювом, с пятнистой кожей и пристальным взглядом, с синими прожилками перепонки и мясистой рябью. Некоторые из них пульсируют болезненным зеленым свечением, как духовное излучение, известное как Гибельный огонь. Почти все они сохранили, как на память, какой-то крошечный остаток своего человеческого облика. У одного старейшины могут быть голубые глаза женщины, заключенные в пульсирующую путаницу плоти и хитина, в то время как у другого может быть пять крошечных пальцев с розовой кожей на кончике волнообразного черноватого щупальца. Их речь слышится прямо в мозгу тех, к кому они обращаются, и резонирует холодным, пустым, чужеродным тоном.

Примечания для отыгрыша: Вы стары, как сами океаны; человеческая кожа, которую вы когда-то носили, - это заблуждение, которое теперь отвергнуто ради правды о Великом Кракене. Вы обладаете мудростью, отсеянной из ила на дне морей Умбры и вложенной в само ваше существо на протяжении веков. Вы жестоки, чужды и холодны, пророк того времени, когда черные воды накроют все земли и навсегда потушат все пожары. И вы терпеливы, потому что ваше время скоро придет.

Атрибуты: Сила 9+, Ловкость 5+, Выносливость 9+, Харизма 6, Манипуляция 7, Внешность 0, Восприятие 5+, Интеллект 6+, Сообразительность 4.

Способности: на усмотрение Рассказчика; некоторые из способностей старейшин могут подняться выше 5 (особенно Загадки или Оккультизм)

Сила воли: 8+

Уровни здоровья: ОК, ОК, -1, -1, -2, -2, -2, -5, -5, Нокаут

Атаки: Варьируются. Чаще всего раздавливание щупальцами Сила +1 и укус Сила +2

Силы: все, что кажется подходящим. Все могут выжить при любом давлении воды и одинаково легко дышать водой и воздухом. Рассказчик должен создать чулорвийского старейшину как личность, при необходимости назначив особую специальность в способностях; поэтому старейшина может обладать сильными способностями контроля над разумом, имитируемыми с исключительным Доминированием, или постоянно выделять сверхъестественные токсины в воду вокруг себя. Будьте креативным.

Инфекция!

Итак, как влияет чулорвиоз на персонажей игроков? Может ли странная болезнь выжить в теле неживого вампира? Потеряли ли когда-нибудь Рокеа часть своего числа из-за испорченного штамма? А что насчет мерфолков? Что ж, ответ должен логически зависеть от того, как Рассказчик решит определить чулорвиоз. Однако следующие рекомендации могут вам помочь.

Прежде всего, Рассказчик должен определить точную природу заражения. Очевидно, что чулорвиоз не передается через воздух или воду в качестве эффективной среды, иначе это было бы гораздо более широко известно. Некоторые старейшины Кракенорожденных определенно обладают способностью переносить заразу. Точно так же некоторые Закутанные или боевые звери могли ввести токсин в кровоток, несущий заразу. Метод должен быть самым зловещим и подходящим для хроники. Заражение не обязательно происходит автоматически; Рассказчик может захотеть позволить существам с врожденной духовной защитой, такой как Гнозис, сделать соответствующий «бросок поглощения», чтобы избежать заражения. Однако защита, такая как магия духа, которая является изученной, а не врожденной, должна быть эффективной только в том случае, если жертва осознает присутствие заразы.

Несмотря на постоянные слухи о том, что Изменчивость - это скорее «странная болезнь», чем Дисциплина, чулорвиоз не оказывает полного воздействия на вампиров-хозяев. Тем не менее, этот сорт, похоже, процветает в витэ с некоторыми нежелательными побочными эффектами. Прежде всего, любой гуль такого вампира имеет явный, практически неизбежный шанс заразиться. Сородич-носитель рискует потерять всю свою свиту в бездну. С другой стороны, заражение может вызвать некоторые изменения в физической форме вампира, хотя и не навсегда. Зараженный вампир получает черту моллюска каждый раз, когда впадает в бешенство, как если бы он был Гангрелом (инфицированный Гангрел фактически получает черту чулорвиана в дополнение к животной особенности, уже дарованной безумием). Эта особенность исчезает в течение дневного отдыха, когда тело вампира возвращается в исходное состояние; его также можно очистить от плоти. Наконец, присутствие чулорвиоза делает духовную «заразу» вампира более ощутимой, повышая вероятность того, что Люпин сможет выследить вампира как своего врага. (С точки зрения игры сложность обнаружения зараженной Пиявки с помощью дара Почувствовать Вирма снижается на единицу, и даже вампиры с высоким уровнем Человечности могут быть обнаружены на сложности 9). Хозяин может изгнать чулорвианскую заразу из своего тела, потратив все свои пункты крови. Естественно, что в этом процессе обязательно будут свои трудности.

Оборотни также устойчивы к штамму. Их высокие регенеративные способности в сочетании с их Яростью позволяют им бороться с инфекцией, как если бы это была болезнь. Конечно, это непростая борьба. Зараженный оборотень должен тратить один Гнозис в день, чтобы предотвратить инфекцию, пока она не будет удалена (с помощью Обряда Очищения или аналогичной меры). Сами рокеа полностью невосприимчивы к непроизвольному заражению чулорвиозом. Однако акулы-оборотни также верят, что некоторые из их числа, перешедшие на службу Кракену, «приняли» заразу внутрь себя и полностью изменились им.

Призраки сами по себе свободны от заразы (если Рассказчик не хочет думать иначе; наличие чулорвиоза, происходящего от самих малфеан, определенно не является неприемлемым).

Увы, маги так же уязвимы, как и любой другой человек. Однако маг может контролировать свои действия, делая ежедневный бросок Силы Воли (сложность 7). Провал лишает его постоянной Силы Воли. Как только все это исчезнет, он становится Заключенным и теряет свои магические силы. Его единственная надежда - вылечиться до того, как он сдастся. Определенные эффекты могут очистить мага от напряжения, прежде чем оно исчерпает себя; для этого почти наверняка требуется высокая Жизнь и Дух, а также большое количество успехов.

Подменыши используют ту же систему сопротивления, что и маги, но могут заменить броски Силы воли Гламуром, если захотят. Завернутый подменыш теряет свою фейскую душу - духовное разложение Чулорвиоза столь же ужасно, как и любое количество Банальности. Способы исцеления зараженного подменыша различаются, но большинство из них включает в себя могущественные Сокровища или путешествия в саму Грезу - во вам материал высоких заданий.





Приложение

В следующем разделе даются необязательные правила для подводного передвижения, боя и других действий. Рассказчики могут использовать или игнорировать все в этом разделе. Эти правила не являются обязательными (у White Wolf нет игровой полиции, как у FASA®), а просто предложения, которые могут быть приняты, чтобы добавить дополнительную степень реализма (или сложности) вашим хроникам.

Подводное движение

Плавание

Любой персонаж, имеющий хотя бы одну точку в Атлетике, умеет плавать. Способность персонажа действовать в воде ограничивается его способностью маневрировать. Все физические действия выполняются с помощью соответствующей Способности или Атлетики, в зависимости от того, что дает меньший запас кубиков. Если у Джагера есть Холодное оружие 2, Атлетика 3 и Уклонение 4, его игрок будет отбрасывать свой полный показатель ближнего боя для подводного боя, но сможет использовать только 3 из 4 точек Джагера в Уклонении.

Базовая скорость плавания персонажа определяется его результатом по легкой атлетике и, в меньшей степени, его силой. Скорость плавания в первую очередь зависит от тренировки, а не от ловкости, и способность заставлять свое тело проходить через плотную жидкую среду также больше зависит от силы, чем от скорости. Все «лишние» движения, полученные в результате нескольких действий (Стремительность, Ярость и т. д.), уменьшаются вдвое из-за этого дополнительного сопротивления.

Атлетика	Базовая скорость	Скорость спринта
0	1 метр за ход	1 метр за ход
1	1 метр за ход	(Сила+2) метра за ход
2	1 метр за ход	(Сила+4) метра за ход
3	(Сила/2) за ход	(Сила+6) метра за ход
4	(Сила/2) за ход	(Сила+9) метра за ход
5+	(Сила) за ход	(Сила+12) метра за ход

«Базовая скорость» относится к скорости, которую персонаж может поддерживать при выполнении других действий (например, боя). «Скорость спринта» - это расстояние, которое

Вторичные способности

Некоторые руководства для игроков называют плавание второстепенным умением, а не специальностью легкой атлетики. Если у персонажа есть Плавание, у игрока есть возможность заменить Плавание на Легкую атлетику во всех подходящих бросках. Броски, сделанные с помощью Плавания, делаются со сложностью -1, а скорость рассчитывается по приведенной выше таблице, как если бы Сила персонажа была на две точки выше. Аналогичным образом, игрок, чей персонаж обладает Вторичным Навыком: Дайвинг, может использовать то же правило для соответствующих бросков, когда персонаж ныряет, заменяя Дайвинг на Атлетику (или Ремонт/Технологии при работе с оборудованием) со сложностью -1.

проходит за ход, если персонаж не предпринимает никаких действий, кроме как плывет с максимальной скоростью. Эти значения предполагают, что пловец относительно свободен (легкая одежда). На каждые два фунта собственного веса, которые носит или несет пловец (включая одежду, бронежилеты и оружие), уменьшите ее Силу на 1 для определения скорости плавания.

Приведенные выше значения также предполагают, что пловец имеет нормальную форму и массу тела гуманоида. Для персонажа, значительно превышающего человеческий рост, такого как оборотень в Криносе, уменьшите скорость плавания вдвое из-за всего лишнего мертвого веса, который он тащит (не говоря уже о пятидесяти квадратных метрах мокрого ворсистого ковра). Однако для персонажа, у которого есть средства плавания, такие как ласты, удвойте вышеуказанные значения. Персонаж, который идет еще дальше и принимает обтекаемую водную форму, плавает со скоростью, в четыре раза превышающей указанную. Эти модификаторы являются общими рекомендациями; если описание конкретного сверхъестественного существа требует определенной скорости, используйте ее.

Погодные условия

Большинство этих правил предполагают, что рассматриваемые действия происходят в относительно спокойном, легком море. Однако океаны Мира Тьмы склонны извергать штормы в самое неподходящее время. Следующие модификаторы сложности следует применять к большинству (на усмотрение Рассказчика) действий, предпринимаемых в ненастную погоду. Сюда входит и бой - качающаяся палуба корабля - не самая устойчивая опора для боя. Сверхъестественные способности или Достоинства, связанные с балансом, могут уменьшить эти штрафы по усмотрению Рассказчика.

Бассейн или спокойное (гладкое из стекла) озеро	-1 к сложности
Стандарт нормального тока или световых волн	Стандартная сложность
Грубые, прерывистые волны	+1 к сложности
Шторм или сильный ветер, ярко выраженные волны	+2 к сложности
Сильная гроза	+3 к сложности
Ураган	+4 к сложности

Как правило, погодные условия не проникают глубоко под поверхность моря. За каждые пять метров глубины штрафы за сложность погоды снижаются на один. Да, это означает, что ныряющий с аквалангом маг, находящийся на глубине 20 метров, может игнорировать ураган, бушующий над его головой. Однако он может столкнуться с неприятными сюрпризами, когда попытается вернуться на поверхность...

Дайвинг

Большинству персонажей для выживания требуется кислород. Дайверы должны иметь при себе собственные запасы воздуха, чаще всего в виде баллонов с аквалангом (автономный подводный дыхательный аппарат). «Дайверы», которые не собираются опускаться более чем на полметра ниже поверхности воды, могут обойтись трубкой, дыхательными трубками шириной в дюйм, а те, кто должен погружаться глубже 300 метров или около того, обычно носят жесткие экзоскелеты для дайвинга. герметичные доспехи.

Системы подводного плавания состоят из металлического баллона с сжатым воздухом, клапанной системы, называемой регулятором, которая распределяет этот воздух с определенной скоростью, а также резинового шланга и мундштука для подачи этого воздуха ко рту пловца. Весовой пояс и компенсатор плавучести (надувной жилет, подключенный к баллону с воздухом дайвера), ласты, маска и часы или подводный компьютер также являются стандартным оборудованием большинства аквалангистов.

Максимальная глубина	Время погружения	Максимальное время погружения
0-10 метров	4 часа плюс 30 минут за успех	8 часов
11-30 метров	30 минут, плюс 15 минут за успех	3 часа
31-50 метров	10 минут плюс 10 минут за успех	90 минут
51-150 метров	10 минут за успех	60 минут
151-300 метров	5 минут за успех	30 минут

Максимальная глубина и длина погружения очень важны. Любой обученный аквалангист рассчитывает количество времени, в течение которого он будет находиться под водой, и максимальную глубину, на которую он намеревается спуститься, прежде чем он перейдет за борт лодки. Подводное снаряжение способно погружать дайверов на глубину до 300 метров, хотя большинство рекреационных погружений не опускаются ниже 30 метров по соображениям безопасности.

Чем глубже погружение, тем меньше времени можно провести на заданной глубине, поскольку запасы воздуха расходуются быстрее на меньших глубинах. Когда персонаж начинает погружение, игрок делает бросок Выносливость + Атлетика (сложность 7). Количество успехов указывает количество времени, которое персонаж может провести в погружении, как определено в следующей таблице:

Персонаж, который превысил лимит времени погружения, должен немедленно начать всплытие, иначе ему не хватит воздуха. Каждую минуту, которую персонаж проводит по истечении времени погружения, Рассказчик бросает один кубик. Если результат 8 или выше, у персонажа заканчивается воздух и начинают действовать правила утопления. Неудача означает, что персонаж сломал свое снаряжение и должен его отремонтировать, прежде чем сможет безопасно нырнуть. Провал указывает на то, что персонаж не обнаружил потенциально фатальной неисправности оборудования и может обнаружить ее в самый неподходящий момент, скорее всего, из-за кислородного отравления или азотного наркоза (см. Ниже).

Вампиры, очевидно, не дышат и, следовательно, не должны соблюдать эти временные рамки (хотя быть увиденным на глубине 200 метров без баллона с воздухом может считаться нарушением Маскарада). Однако они восприимчивы к определенным заболеваниям, вызванным высоким давлением (см. Ниже).

Плавать или барахтаться в воде

Для тех персонажей, которые не желают ничего более активного, чем оставаться над водой, есть два дополнительных варианта: плавать и барахтаться в воде.

Большинство персонажей обладают естественной положительной плавучестью, что означает, что они могут плавать без особых усилий. В нормальных условиях плавание требует, чтобы игрок сделал бросок Выносливость + Атлетика (сложность 4). Каждый успех - это одна минута успешного плавания персонажа до того, как потребуется следующий бросок. Неудача означает, что персонаж начинает тонуть и должен попытаться барахтаться в воде, чтобы восстановить равновесие. Провал означает, что персонаж начинает тонуть.

Тела вампиров немного плотнее, чем у живых существ, и не имеют нормального слоя подкожного жира, которым обладают все, кроме самых тощих смертных. Оборотни, принявшие форму Кринос или его эквивалент, также плотнее людей (за исключением Коракса, чьи полые кости помогают им плавать). В обоих случаях рассматриваемые персонажи обладают нейтральной плавучестью, что означает, что они не тонут и не плавают естественным образом. Вампиры и оборотни в форме кринос не могут пытаться плыть и должны барахтаться в воде, чтобы не утонуть.

Чтобы барахтаться в воде, требуется бросок Выносливость + Атлетика (сложность 5). Каждый успех - это одна минута, в течение которой персонаж остается над водой и может предпринимать другие действия в пределах разумного (говорить, пытаться включить радиостанцию выживания, ремонтировать регулятор акваланга). Персонаж, который не может барахтаться в воде, начинает тонуть и должен сделать бросок Сила + Атлетика (сложность 8), иначе он начнет тонуть на следующем ходу. Неудачная попытка барахтаться в воде означает, что утопление начинается немедленно. Буль буль.

Рокеа в Криносе

Несколько правил, приведенных в этом разделе, относятся к кринос-форме оборотнй как к неуклюжим и неудобным в воде. Это не относится к рокеа, которые весьма искусны в маневрировании под водой во всех четырех (или пяти) формах. Акулы-оборотни в Криносе игнорируют все правила, приведенные в этом приложении, которые наказывают формы Кринос. По усмотрению Рассказчика, Нага и Моколе с адаптированными к воде формами кринос также могут быть беспрепятственными.

Усталость

Плавание - невероятно утомительное занятие. Персонаж, которому приходится маневрировать в воде в течение любого промежутка времени, быстро устанет. За каждые пять минут, которые персонаж проводит в плавании - или после того, как любой бой разрешен, даже если он длится только один раунд - игрок должен бросить Выносливость + Атлетика (сложность 7). Неудача в этом броске означает, что персонаж теряет один кубик во всех бросках. Этот штраф суммируется - персонаж, который провалил три таких броска и не отдыхал, теряет 3 кубика во всех последующих бросках. Отдых (по крайней мере, парение) снимает штраф на один кубик за каждые пять минут отдыха. Провал броска на усталость означает, что персонаж падает и начинает тонуть (и тонуть).

Персонаж, постоянно идущий по воде, также подвержен усталости. Однако идти по воде гораздо менее утомительно, и игрокам, чьи персонажи выполняют это действие, нужно делать бросок каждые 30 минут.

Боевая система в **Вампиры: Маскарад третьей редакции** различает два типа не-аггравированных повреждений. Источники урона, перечисленные в этой главе, помечены как Ударный или Летальный. Если вы не используете эту систему, не обращайте внимания на обозначения в скобках и применяйте рейтинги повреждений как обычно.

Утопление и другие опасности

Основные неприятности

Персонаж, у которого нет другого источника кислорода, может задерживать дыхание на время, определяемое его Выносливостью (гули со Стойкостью могут добавить его к своей Выносливости), прежде чем он начнет умирать:

Выносливость	Задержка дыхания	Задержка дыхания в бою
1	30 секунд	2 раунда
2	1 минута	5 раундов
3	2 минуты	8 раундов
4	4 минуты	12 раундов
5	8 минут	18 раундов
6	15 минут	Пока идет бой
7	20 минут	Пока идет бой
8	30 минут	Пока идет бой
9	45 минут	Пока идет бой

Персонаж, у которого не хватает времени, может использовать Силу воли, чтобы задержать дыхание на более длительное время: одно очко дает одну минуту вне боя или один ход в бою. Обратите внимание, что для персонажей, участвующих в драке, дается отдельный лимит времени. Это связано с тем, что интенсивная, напряженная, заряженная адреналином деятельность (например, борьба за жизнь) расходует много воздуха намного быстрее, чем плавание или ныряние.

Как только персонаж больше не может задерживать дыхание, он начинает тонуть. Утопление наносит один летальный урон уровня здоровья за ход. Этот урон не аггравированный, но его нельзя вылечить, пока персонаж снова не сможет дышать. Персонаж, который становится недееспособным из-за утопления, больше не получает повреждений, но умирает через количество минут, равное его выносливости. Если он выздоравливает и реанимируется между переходом в состояние Нокаут и смертью (бросок Интеллект + Медицина [сложность 5], чтобы применить искусственное дыхание и/или СЛР), ее необходимо госпитализировать. Если в броске реанимации набрано менее трех успехов, тонущая жертва теряет постоянный балл из своего наивысшего ментального атрибута - кислородное голодание действительно вызывает повреждение мозга.

Морская болезнь

Морская болезнь или укачивание возникает, когда персонаж находится в воде или на надводном судне и не может приспособиться к постоянным колебательным движениям своего внутреннего уха. С точки зрения игры, любой персонаж, не прошедший проверку на Выносливость (сложность 5, измененная погодными условиями [выше]), в течение следующих 12 часов страдает тошнотой и головокружением. Этот бросок на выносливость выполняется всякий раз, когда персонаж впервые садится на судно или входит в воду, а затем каждые 12 часов. Персонажи, страдающие морской болезнью, теряют один кубик на все броски на ловкость, восприятие и социальные атрибуты и два кубика на все броски на интеллект и сообразительность из-за сильного дискомфорта. Морская болезнь не влияет на персонажей, которые естественным образом адаптированы к морю, таких как Рокеа или мерфолки, и не влияет на нежить. Кроме того, Рассказчик может пожелать исключить из игры персонажей, которые успешно боролись с морской болезнью в течение трех дней или около того (при условии, что они, наконец, получили свои «морские ноги»).

Переохлаждение

Нормальная температура человеческого тела составляет 98,6 градусов по Фаренгейту(37 по цельсию). Продолжительное погружение в воду с температурой 70 градусов (21 по Цельсию) может постепенно отводить тепло тела, а переохлаждение может вывести из строя или убить человека в течение длительного периода времени. Симптомы переохлаждения включают онемение, потерю произвольного мышечного контроля, нарушение чувств и мыслительных процессов, а также невнятную речь.

С точки зрения игры, переохлаждение начинается после того, как персонаж был погружен в воду на время удвоенного значения его выносливости в часах. Каждый час после того, как этот лимит был превышен, игрок бросает Выносливость (сложность 7). Каждый раз, когда этот бросок не удается, персонаж получает кумулятивный кубик -1 ко всем броскам; этот штраф длится, пока персонаж не лечится от переохлаждения. Гипотермические персонажи в океане обычно тонут, потому что их мышцы напрягаются, и они теряют способность ступать по воде или даже плавать. Гипотермию нужно лечить согреванием персонажа как внутренне, так и внешне. Горячие жидкости, сухие нагретые одеяла и (если нет другого источника тепла) тепло тела здорового человека являются рекомендуемыми методами лечения.

В холодной воде переохлаждение наступает гораздо быстрее. Приведенные выше правила предполагают температуру воды 65+ градусов (18,3 градусов по Цельсию). В воде от 55 до 65 градусов (12,8-18,3 градусов по Цельсию) переохлаждение развивается в половине случаев (выносливость персонажа в часах). Между 45 и 55 градусами (7,2 и 12,8 градусами по цельсию) переохлаждение может начаться через количество минут, равное трехкратному увеличению выносливости персонажа, а броски на выносливость выполняются каждые 15 минут. Ниже 45 градусов (7,2 градусов) переохлаждение наступает в течение количества минут, равного половине выносливости персонажа, и броски на выносливость должны выполняться каждую минуту.

Вампиры не подвержены переохлаждению (хотя они могут медленно замерзать при температуре ниже 20 градусов по Фаренгейту). Персонажи с естественной изоляцией, такие как оборотни, принявшие формы с мехом, добавляют два кубика к своей выносливости при катании, чтобы предотвратить переохлаждение. Персонажи, которые от природы приспособлены к существованию в холодной воде, такие как Гурали из происхождения белых медведей, относятся к воде, в которой они находятся, как если бы она была на две «ступени» теплее.

Азотный наркоз (Восторг глубин)

Самым распространенным недугом, поражающим дайверов, является азотный наркоз, в просторечии известный как «восторг из глубины». Это происходит, когда дайвер вдыхает сильно сжатый азот, обычно на глубине 30 метров и более. Количество азота в легких персонажа ограничивает количество кислорода, которое может быть поглощено его кровотоком, чтобы достичь мозга. Азотный наркоз наступает медленно (от 15 до 60 минут) и имитирует алкогольное опьянение: персонаж становится дезориентированным, головокружительным и раскованным. С точки зрения игры, персонаж, страдающий азотным наркозом, теряет три кубика при всех бросках Силы воли и два кубика при всех бросках на Ловкость и Ментальные характеристики. Его рассудительность нарушена, и персонаж, восприимчивый к Безумию, имеет сложность +1 к сопротивлению или сложность -1 для входа.

Азотный наркоз можно преодолеть, поднявшись на высоту 15 метров и более. Это снижает давление азота в легких персонажа и позволяет телу восстанавливать равновесие в течение 5-10 минут. Игрок, чей персонаж находится под азотным наркозом, должен преуспеть в броске Восприятие + Медицина (сложность 6, но не забывайте штраф в два кубика), чтобы персонаж распознал опасность и безопасно поднялся. Другие персонажи в этой области могут распознать эту проблему с тем же самым броском (сложность 8), но иррационального персонажа может быть трудно убедить подняться.

Азотный наркоз не действует на вампиров или других персонажей, которые не дышат газами под водой.

Декомпрессионная болезнь (кессонка) и воздушная эмболия

Противоположность азотному наркозу гораздо менее приятна и гораздо чаще приводит к летальному исходу. Декомпрессионная болезнь, обычно называемая кессонкой, вызывается быстрым подъемом и разгерметизацией после того, как дайвер вдохнул сжатый воздух, содержащий азот (обычно этого можно избежать, используя газовую смесь с высокой концентрацией кислорода, которая вызывает кислород токсичность при использовании на небольшой глубине - см. ниже). Внезапное снижение давления на тело дайвера заставляет азот в его кровотоке «выкипать» из раствора и образовывать пузырьки. Эти пузыри накапливаются в суставах персонажа и в мышцах, вызывая невероятную и продолжительную боль. Другие симптомы включают перепады настроения из-за колебаний уровня кислорода в мозгу, припадки и судороги, а также раздражение или онемение кожи. Персонаж, страдающий от кессонки, получает одну единицу непоглощаемого аггравированногонного урона каждый час, пока он не умрет или не будет помещен в декомпрессионную камеру (присутствует на борту большинства коммерческих спасательных судов и платформ для дайвинга и стандартно во многих прибрежных больницах). Кроме того, игрок должен



преуспеть в проверке Силы Воли (сложность 8), чтобы персонаж предпринял какие-либо действия, кроме корчущихся и хнычущих. Этот бросок нужно делать для каждого действия, которое пытается совершить персонаж - это одна из самых мучительных болей, которые когда-либо испытывает большинство людей. Повреждение от кессонки может быть исцелено до того, как персонаж будет декомпрессирован, но кессонка (и штрафы от боли) продолжаются в течение 24 часов. Нормальные люди не выживают так долго без лечения.

Декомпрессионная болезнь не проявляется, пока персонаж не достигнет поверхности воды. Симптомы появляются в течение часа после всплытия. Как отмечалось выше, этот недуг продолжается до тех пор, пока персонаж не будет распакован или не умрет. Декомпрессионная болезнь возникает, когда персонаж поднимается слишком быстро. «Слишком быстро» - это функция максимального времени, которое персонаж провел под водой. Безопасное всплытие занимает четверть времени, затраченного на погружение (это время учтено в таблице времени погружения, приведенной выше). При необходимости персонаж может совершить быстрое восхождение на глубину примерно 3 метра и провести остаток своего времени всплытия в ожидании на этой глубине.

Когда персонаж совершает очень быстрый подъем из глубокого ныряния (быстрее 5 метров за ход с глубины 50 и более метров), игрок должен сделать бросок Выносливость (сложность 7). Неудача указывает на то, что у персонажа очень сильная головная боль из-за быстрого изменения давления (+1 сложность ко всем броскам на Силу воли и Ментальным атрибутам в течение следующего часа). Провал указывает на то, что, помимо развития кессонки при всплытии, персонаж должен бороться с более насущной проблемой: воздушной эмболией. Это происходит, когда в кровотоке образуется большой пузырь азота, который блокирует приток крови к мозгу. Персонаж с воздушной эмболией получает пять кубиков летального урона каждый час (в дополнение к урону от кессонки), пока его не поместят в декомпрессионную камеру. Если он доходит до Нокаута, но выживает после этого урона, он теряет одно очко перманентного свойства своего наивысшего ментального свойства.

У вампира не может развиться воздушная эмболия, но он может страдать от кессонки из-за большого количества неподвижной крови в его организме. Он может поглощать урон каждого уровня Здоровья от кессонки, бросая Стойкость (сложность 6, и только Сородичи могут поглощать этот урон - гули со Стойкостью не могут). Если вампир знает, что с ним не так (бросок Интеллект + Медицина [сложность 5] или предыдущий опыт работы с кессонкой), он может попытаться очистить свой кровоток от накопленного азота. Это требует, чтобы игрок потратил три очка крови и преуспел в броске на Выносливость + Самоконтроль (сложность 8). Игрокам Гангрелам акваврийцам не нужно делать бросок, но они все равно должны потратить три пункта крови.

На персонажей, дышащих водой, не влияют кессонка или воздушная эмболия.

Кислородное отравление

Чем глубже погружается дайвер, тем выше концентрация кислорода в воздухе, которым он дышит, чтобы его легкие функционировали должным образом при внешнем давлении. Кислородное отравление возникает, когда дайвер вдыхает слишком высокую концентрацию кислорода для той глубины, на которой он работает. Система дайвера перенасыщается газообразным кислородом, который начинает накапливаться в различных точках тела.

Первая стадия кислородного отравления включает в себя не более чем дискомфорт и проявляется в течение пятнадцати-тридцати минут после того, как персонаж начинает дышать слишком большим количеством кислорода. Персонаж испытывает затрудненное дыхание (легкие работают сверхурочно, чтобы обработать повышенный уровень доступного им кислорода), дискомфорт в животе (пузырьки газа в пищеварительном тракте) и боли в груди. В этот момент все броски, требующие умственного усилия или выносливости, делаются со сложностью +1 из-за отвлечения внимания.

Через пятнадцать-тридцать минут после начала первой стадии наступает вторая стадия кислородного отравления. Это связано с уменьшением емкости легких и скоплением жидкости в легких, поскольку организм пытается нейтрализовать избыток кислорода. На этом этапе персонаж испытывает сильную боль (-2 кубика ко всем броскам, суммируется со штрафами на ранения) и имеет значительно уменьшенную выносливость (+2 сложность ко всем броскам на выносливость / усталость, суммируется со штрафом пула кубиков за агонию).

Если персонаж продолжает дышать кислородом с высокой концентрацией, третья стадия кислородного отравления наступает еще через тридцать-шестьдесят минут. Это включает в себя необратимую потерю емкости легких в виде разрыва альвеол и более непосредственную угрозу легочного кровотечения. С точки зрения непрофессионала, персонаж на третьей стадии кислородного отравления буквально тонет в собственной крови, когда его легкие разрываются изнутри. Кислородное отравление третьей стадии наносит один уровень здоровья непоглощаемого усугубленного урона каждые X ходов, где X - рейтинг выносливости персонажа. Этот урон нельзя вылечить сверхъестественными средствами, пока персонаж не дышит нормальной атмосферой.

Кислородное отравление первой и второй ступеней исчезает после трех часов дыхания нормальной атмосферой. Однако кислородное отравление практически невозможно вылечить или обратить вспять на поздних стадиях, потому что для успешного лечения требуется удаление избыточного кислорода из кровотока пациента. В некоторых случаях диализ имел ограниченный успех, но даже это рискованно. Любая попытка вылечить персонажа с кислородным отравлением третьей степени требует броска Интеллект + Медицина (сложность 9) и доступа в полностью оборудованное отделение неотложной помощи. Персонаж, переживший кислородное отравление на третьей стадии, теряет одно постоянное очко Выносливости и навсегда теряет дополнительный кубик на всех бросках, связанных с выносливостью.

На вампира не действует кислородное отравление, если он не использует акваланг намеренно, чтобы обмануть смертных. В этом случае кислородное отравление первой и второй стадий воздействует на него так же, как на смертного, а кислородное отравление третьей стадии вызывает потерю точки крови, а не тяжелое повреждение. Очевидно, водные персонажи не подвержены кислородному отравлению.



Диссоциация витэ под действием давления (Глубинный пот)

Хотя вампирам не нужно дышать, они все же подвержены определенным проблемам, вызываемым высоким давлением, например, декомпрессионной болезнью (см. выше). Кроме того, Сородичи, которые спускаются на глубину более 300 метров, испытывают постепенное растворение крови, поскольку давление воды вытесняет застойные витэ в их телах нежити. За каждые 10 минут, которые вампир проводит на глубине менее 300 метров, он теряет одно очко крови. Эта потеря слабо заметна (если доступен источник света) - вампир, кажется, потеет кровью, которая быстро растворяется в окружающей воде.

Стойкость действительно служит защитой вампира от этой кровопотери, которую ученые Ласомбра назвали ДВДД (вызванная давлением диссоциация витэ), а Гангрела акварийцы называют «глубинным потом». Каждое очко Стойкости, которым обладает вампир, увеличивает критическую глубину на 50 метров, поэтому персонаж со Стойкостью 4 может спуститься на 500 метров до того, как испытает какие-либо побочные эффекты. Гангрелы аквалийцы врожденно приспособлены к высокому давлению воды. Их безопасная глубина в три раза превышает нормальное значение.

Вампир, чей пул Крови опустошен глубинным потом, впадает в торпор и опускается на дно моря. Гангрелы акварийцы признаются, что нашли несколько оцепеневших старейшин на дне океана, обычно в останках кораблекрушений, и даже зашли так далеко, что положительно опознали некоторых ранее известных людей, которые были потеряны в море во время мировых войн. Однако моряки так и не спасли из торпора жертву глубинного пота и не вернули его на поверхность. Камарилья считает это доказательством того, что моряки практикуют Дьяблери как нечто само собой разумеющееся, но все запросы были встречены с недоумением и непониманием процесса Дьяблери.

ДВДД влияет только на вампиров. Она не вытягивает кровь из гулей или пауков-оборотней, у обоих из которых есть пульс, который циркулирует их кровь (и у которых уже достаточно собственных проблем к тому времени, когда они достигают глубины ДВДД).

Подводный бой

Видимость

Вода имеет другие преломляющие свойства, чем воздух. Объекты, просматриваемые под водой, кажутся больше и ближе, чем на поверхности. Кроме того, вода постепенно притупляет цвета, начиная с красных и постепенно вытесняя синие и пурпурные. Чистый игровой эффект этих двух явлений заключается в ухудшении бросков на Восприятие на основе зрения (+1 к сложности на каждые 5 метров расстояния от зрителя до максимального штрафа +3 сложности) и точности в дальнем бою (см. ниже). Персонажи, приспособленные к водному или амфибийному существованию, такие как Гангрелы акварийцы или Мерроу, не подвергаются этим штрафам.

Вода также поглощает свет. В дневное время глубины от 5 до 15 метров освещаются, как если бы они были пасмурными, от 15 до 25 метров считаются облачными, а глубины ниже 25 метров - темными. Да, это означает, что вампир, находящийся на глубине 25 метров ниже поверхности моря, не получает повреждений от солнечного света в дневное время. Эти диапазоны сокращаются вдвое для особо илистой или загрязненной воды (например, Бостонская гавань) и вдвое для чрезвычайно чистой и чистой воды (Багамы).

Ближний бой

Вода снижает силу всех атак, использующих кинетическую энергию, которая является подавляющим большинством средств, используемых для нанесения вреда в большинстве боев. Все атаки драки вдвое уменьшают Силу (и Могущество) атакующего с целью определения кубиков урона. Исключениями из этого правила являются атаки когтями и укусами, а также атаки, основанные на захвате, а не на ударах (например, удавка). Кроме того, добавленное сопротивление воды замедляет удары настолько, что все броски на Уклонение, сделанные против атак драки, выполняются со сложностью -1.

Атаки холодным оружием также ослаблены. У всех атак тупым оружием ближнего боя запас кубиков урона уменьшается на три кубика, рубящее оружие ближнего боя теряет два кубика, а колющее оружие теряет один кубик. Гибкое оружие (кнуты и цепи) невозможно использовать под водой, как и метательное оружие (хотя копья и гарпуны могут быть брошены в воду сверху с потерей одного кубика урона).

Дальний бой

Подводный дальний бой - это в лучшем случае случайность. Любая атака из огнестрельного оружия над водой по цели, находящейся под водой, производится со сложностью +2 из-за смещения изображения, вызванного визуальным искажением воздуха / воды. Кроме того, пуля теряет 1 кубик урона на каждый метр воды, через которую она проходит. Аквалангисту довольно легко поймать пулю в руку, если он находится на расстоянии нескольких метров под водой (бросок Ловкости + Атлетика против сложности базового рейтинга урона пули + 3, хотя неудачи и промахи - это беспорядок).

В большинстве современного огнестрельного оружия используются герметичные патроны, которые являются водонепроницаемыми, по крайней мере, на короткий срок. Однако на самом деле стрелять из ружья под водой - дело рискованное. Полуавтоматическое оружие производит цикл следующего выстрела в камеру выстрела, используя либо газ, выпущенный предыдущей пулей, либо отдачу от того же источника. В обоих случаях вода поглощает часть силы, необходимой для срабатывания оружия, что повышает вероятность заклинивания оружия. Когда персонаж достаточно глуп или отчаялся, чтобы нажать на курок, Рассказчик бросает один кубик. Любое полуавтоматическое оружие (автоматические пистолеты, автоматы, штурмовые винтовки) заклинивает в результате с 1 по 3. Подводный клин требует успешного броска Сообразительность + Огнестрельное оружие (сложность 6) и трех действий для его устранения. Если персонаж стреляет очередью или использует полностью автоматический огонь, Рассказчик бросает кубик за каждую выпущенную пулю.

Подводный бой на самом деле лучше для огнестрельного оружия, которое действует на более простых принципах. Помповые ружья, винтовки с продольно-скользящим затвором или рычажным механизмом, а также револьверы производят циклический цикл выстрелов в свои камеры с помощью простых механических средств. У них гораздо меньше шансов выйти из строя под водой и заклинивают только в том случае, если Рассказчик выбрасывает 1.

Возможна доработка полуавтоматического оружия для использования под водой. Для этого требуется минимум четыре точки в оружейном или профессиональном навыке: вторичная способность оружейника, 12 часов работы и механический цех. Игрок делает бросок Интеллект + Оружейник (сложность базовой характеристики урона оружия +4; сложность более 10 указывает на то, что оружие не может быть модифицировано таким образом). Успех снижает вероятность отказа оружия до 1 результата.

Взрывы

Вода проводит сотрясение гораздо легче, чем воздух. У любого взрыва, который происходит под водой, запас кубиков урона увеличивается на 50% (округляется в большую сторону). Обратите внимание, что гранаты водонепроницаемы и могут использоваться в качестве элементарных глубинных бомб (пресловутый метод добычи пайка «гранатной ловлей»).

Если используются альтернативные правила взрывчатых веществ и подрывов из Вампиры: Помощник рассказчика, то для использования заряда под водой или подготовки его к использованию под водой требуется на одно очко дополнительного навыка Взрывчатка больше, чем обычно требуется.



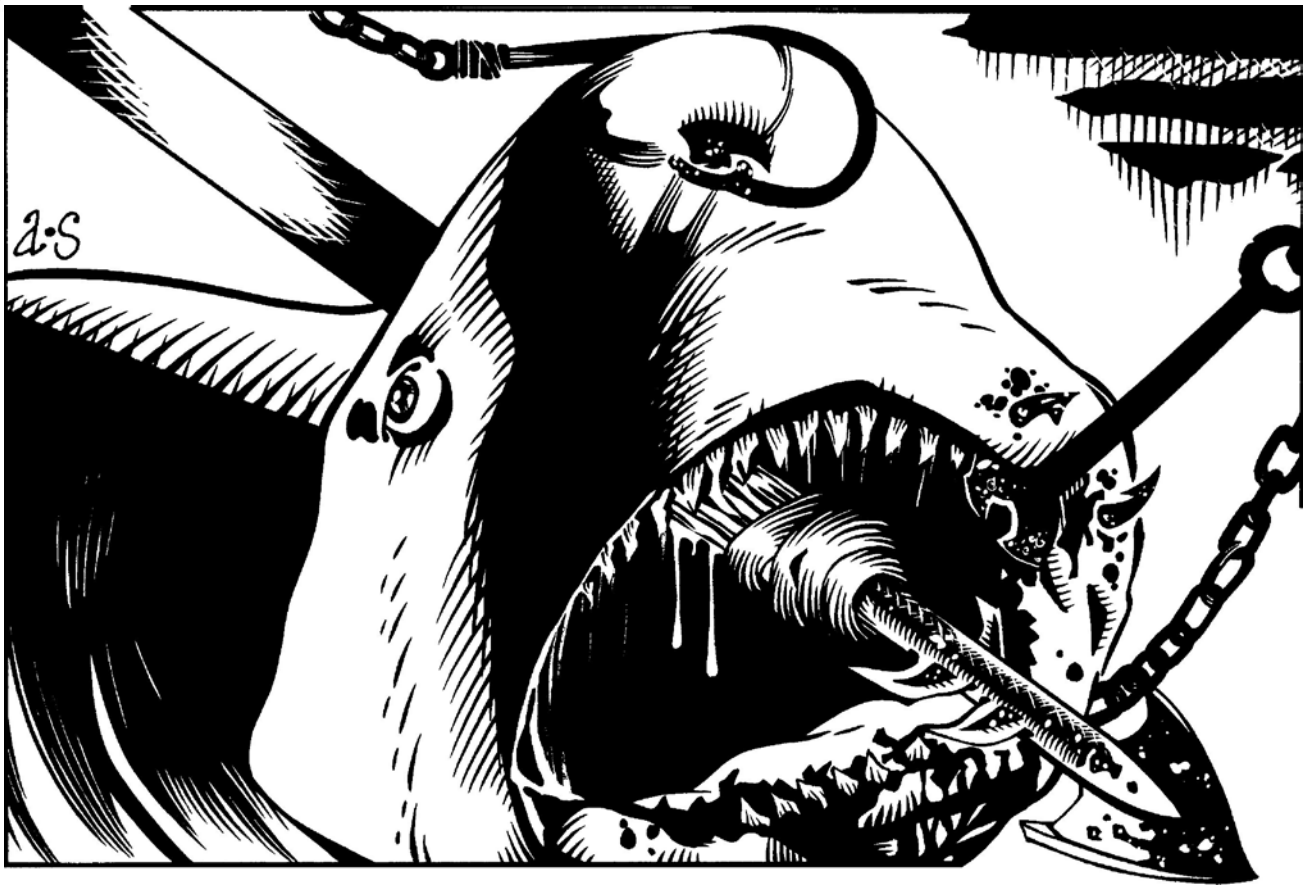
Оборудование

Оружие

• **Паурхэд:** изначально разработанная для борьбы с акулами дайверами, это однозарядное оружие с соответствующим названием представляет собой немного больше, чем патрон для дробовика 12-го калибра (запечатанный, чтобы порох оставался сухим) внутри двухфутового (30 см) складного металлического стержня. Чтобы использовать паурхэд, владелец ударяет ее дульным концом по намеченной цели (Ловкость + Бросок ближнего боя [сложность 6]). Стержень опускается вниз, ударяет по основанию гильзы дробовика и запускает его. Это наносит несчастной жертве 10 кубиков летального урона. Провал в броске атаки наносит тот же урон владельцу, а три или более не поглощенных единиц урона приводят к взрывной ампутации руки пользователя. Паурхэд с одинаковой эффективностью можно использовать на суше или под водой. Персонаж со Вторичным Навыком: Оружейник 2 или выше может сделать ударную палку с доступом к механической мастерской и патронам для дробовика и за один час на работу. Челку можно спрятать под куртку.

• **Гарпун:** гарпун - это, по сути, негабаритное копье. Гарпуны традиционно использовались для охоты на китов. Гарпуны можно использовать в качестве оружия ближнего боя, и в этом случае атака одним из них проводится со сложностью 7, или их можно бросить, и в этом случае атака рассматривается как атака любым брошенным оружием. В любом случае гарпун наносит Сила + 3 летальный урон и не может быть скрыт. Гарпуны обычно имеют деревянные древки, поэтому их можно использовать для охоты на вампиров, хотя это может быть излишним. Опять же, может, и нет ...

• **Гарпунное ружье:** современные китобойные суда обычно используют гарпунные ружья, крупногабаритные подводные ружья, которые стреляют из экономичных гарпунов. Гарпунные ружья прикручены к палубе корабля и не могут быть сняты и запущены любым персонажем с Силой менее 7 (что в значительной степени ограничивает их портативное использование оборотнями и старшими вампирами). Они могут стрелять обычными гарпунами (см. выше), нанося 15 кубиков летального урона, или китобойными гарпунами с взрывной головкой. Эти крайне неприятные снаряды наносят 10 кубиков летального урона при попадании. Если в броске атаки было набрано не менее трех успехов и после того, как жертва поглотила урон, было нанесено три уровня повреждений, гарпун остается в жертве, а взрывная головка взрывается в начале следующего хода, нанося 8 кубиков аггравированых повреждений жертве и 3 кубика летального урона без отягчающих обстоятельств в радиусе двух метров.



Гарпунные ружья предназначены для нападения на китов и другие крупные цели, и эти атаки производятся со сложностью 6. Жертвы человеческого роста - базовая сложность 8, а формы кринос/зуло - сложность 7. Гарпунные ружья не могут использоваться для стрельбы. при стрельбе по цели меньше кита.

Дальность: 40

Скорострельность: 1

Магазин: 1, 5 действий для перезарядки

● **Подводное ружье:** в подводном ружье используется заряд сжатого воздуха, чтобы стрелять длинным металлическим древком, похожим на стрелу. Подводные ружья одинаково эффективны как на суше, так и под водой, за исключением увеличения дальности стрельбы в воздухе (из-за меньшего сопротивления). Подводные ружья не теряют урон, как огнестрельное оружие, при стрельбе в воде (см. Выше). При использовании альтернативных правил доспехов из Вампиры: Помощник рассказчика, подводным ружьям противостоит уровень брони в ближнем бою бронежилета.

Урон: 6 Летальный

Дальность: 30 (27,4 м) (под водой) / 50(45,7 м) (в воздухе)

Скорострельность: 1

Магазин: 1, два действия для перезарядки

Размер: П

Оборудование для плавания и дайвинга

● **Компенсатор плавучести:** это надувной жилет аквалангиста, который обычно надевается вместе с грузовым поясом. Жилет подключается к баллону водолаза. Увеличивая или уменьшая количество воздуха, удерживаемого жилетом, дайвер может поддерживать нейтральную плавучесть и ни тонуть, ни плавать во время погружения. Попытки выполнить атлетические броски при подводном плавании без компенсатора плавучести выполняются со сложностью +1. Компенсатор плавучести также обеспечивает один дополнительный кубик брони от ударных атак (например, кулаками или дубинками).

● **Глубоководная броня:** это герметичный стальной экзоскелет, используемый в глубоководных спасательных работах. Он весит несколько сотен фунтов, и маневрировать на открытом воздухе практически невозможно. Броня для глубокого погружения используется в сочетании с кораблем поддержки погружения, к которому броня привязана стальным тросом, воздушными линиями и телефонной линией. Если воздушная линия к кораблю разорвана, броня имеет 12 часов внутреннего воздуха. Его давление составляет одну атмосферу, поэтому дайверу не нужно сбрасывать давление при всплытии. Броня для глубокого погружения дает персонажу эффективную силу 6 и ловкость 1. Дайвер перемещается с максимальной скоростью 3 метра за ход и не может выполнять несколько действий. Глубоководная броня оснащена собствен-

ными прожекторами и видеокамерой (изображение которой передается на корабль поддержки). Она не вооружена и не способна на сложные или тонкие манипуляции. Броня для глубокого погружения безопасна для работы на глубине 600 метров. Игроки не могут купить и управлять им без посторонней помощи.

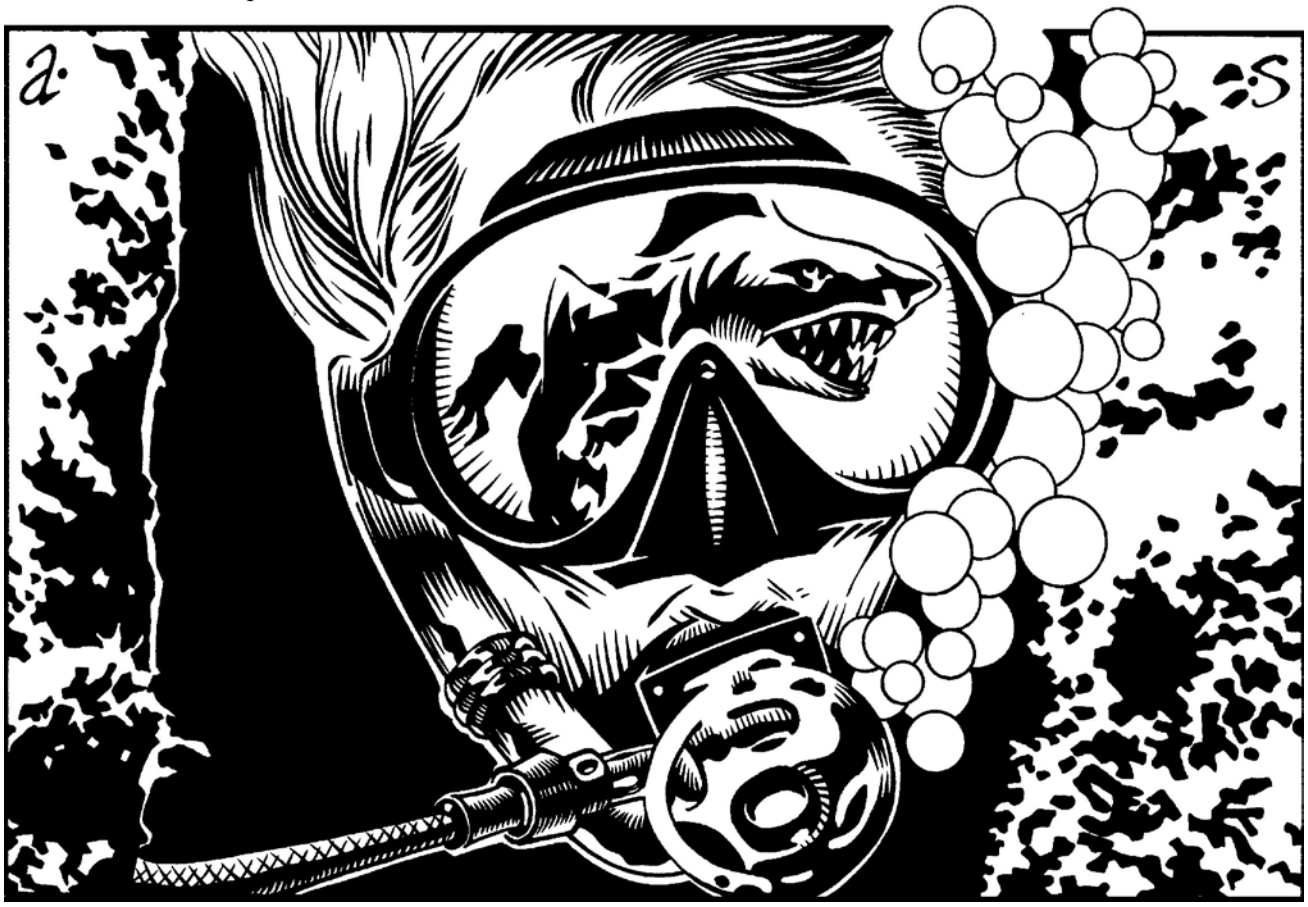
● **Подводный компьютер:** это компактное электронное устройство размером примерно с графический калькулятор, которое надевается ремнем на предплечье дайвера или прикрепляется ремнем к его компенсатору плавучести. Подводный компьютер программируется перед погружением с информацией о воздушной смеси в баллонах дайвера и местных условиях воды. Он включает в себя хронограф, датчик глубины/давления и ЖК-дисплей, который сообщает дайверу, сколько времени у него есть до того, как ему нужно начать всплытие, и правильную скорость, с которой он должен всплыть. Подводный компьютер в основном используется для целей повествования, но персонажи, ныряющие без него, с гораздо большей вероятностью столкнутся с одним или несколькими заболеваниями, связанными с погружением, описанными выше.

● **Одежда для дайвинга:** аквалангисты обычно носят специально разработанную одежду во время погружений. Эта одежда обычно делится на три категории: комбинезон для дайвинга, гидрокостюмы и сухие костюмы. Все три обычно покрывают все тело дайвера, кроме головы и рук, и многие идут с капюшонами и перчатками.

Комбинезоны для дайвинга - это эластичная ткань, практически не обладающая изоляционными свойствами. Их носят в первую очередь для защиты от укусов медуз, царапин от кораллов и истирания ремнями и шлейками, и они предназначены для использования в воде при температуре 75 градусов и выше. Они обеспечивают минимальную защиту окружающей среды или ее отсутствие.

Гидрокостюмы изготовлены из неопреновой резины. Они предназначены для обеспечения изоляции дайверов в большинстве случаев воды (50 градусов и выше). Персонаж в гидрокостюме не теряет заметного количества тепла тела в воде с температурой выше 65 градусов и получает два дополнительных кубика Выносливости, чтобы бросить против переохлаждения в более прохладной воде.

Сухие костюмы похожи на гидрокостюмы, но сделаны из синтетических водонепроницаемых тканей. Они образуют водонепроницаемые уплотнения, удерживающие тонкий слой воздуха у тела для дополнительной изоляции. Гидрокостюмы используются для воды до 28 градусов (-2,2 градуса по Цельсию) (соленая вода замерзает при более низких температурах), хотя при температуре ниже 40 градусов требуется специальное хладостойкое акваланг. Коммерческие водолазы, работающие в холодной воде в течение длительных периодов времени, носят под своими сухими костюмами нижние костюмы, которые пронизаны небольшими трубками, по которым нагретая вода перекачивается с надводного судна. Сухие костюмы позволяют игроку делать броски на переохлаждение своего персонажа, как если бы вода была на одну



«стадию» теплее (см. «Гипотермия» выше); сухие гидрокостюмы с подогревом позволяют выполнять рулоны на двух «ступенях» вверх по шкале.

● **Спасательный жилет:** это не требует объяснений. Персонаж в спасательном жилете не может нырять, но получает три дополнительных кубика, когда совершает броски, чтобы плавать или барахтаться в воде (см. Выше). Спасательный жилет дает три дополнительных кубика для защиты от ударных атак. Он не засчитывается в общий «мертвый вес» персонажа для определения скорости плавания.

● **Ребризер:** ребризер по основным функциям и внешнему виду похож на комплект акваланга. Основное игровое различие между ними заключается в том, что ребризер собирает выдыхаемый водолазом воздух и хранит его во вторичном резервуаре, а не выпускает его в воду. Это означает, что нет постоянного потока пузырьков, который выдавал бы присутствие дайвера, который пытается скрытно двигаться (обычное акваланговое снаряжение выделяет пузыри при каждом выдохе, что позволяет точно определить присутствие дайвера). Ребризеры - это в первую очередь военное оборудование, и их очень сложно приобрести (пять точек в ресурсах, военные союзники или контакты, а также доброжелательный рассказчик) и поддерживать (+2 сложность во всех бросках на ремонт / технологию).

● **Акваланг:** базовый комплект акваланга включает мундштук, клапанную систему, называемую регулятором, и от одного до трех баллонов с воздухом. Арендовать акваланг можно в большинстве крупных гаваней и на морских курортах. Для покупки собственного акваланга обычно требуется три точки в разделе Ресурсы, аренда требует одной точки. Набор для акваланга, который правильно взвешен и сбалансирован (например, не взятый напрокат), не учитывается в «мертвом весе» персонажа при определении скорости плавания.

Достоинства и недостатки

Следующие достоинства и недостатки могут быть приняты всеми персонажами, если иное не указано или не запрещено Рассказчиком. Кроме того, Рассказчик может изменить количество очков некоторых других недостатков: например, Недостаток: Сильная фобия (океан) может стоить более 3 очков в хронике, действие которой происходит полностью на Гавайях.

Устойчивость к морской болезни (Достоинство, 1 СО)

Персонажу с Морскими ногами никогда не нужно делать бросок от морской болезни (см. Выше). Предполагается, что у нее настолько крепкое телосложение, что она никогда не заболеет укачиванием. Чтобы приобрести это Достоинство, персонаж должен иметь минимум 2 Выносливости.

Сильные легкие (Достоинство, 1 СО)

У персонажа невероятная вместимость легких - либо благодаря тренировкам, либо благодаря изяществу хороших генов. Его максимальное время задержки дыхания рассчитывается так, как если бы его выносливость была на один пункт выше. Вампиры могут воспользоваться этим Достоинством, но от него мало пользы.

Прирожденный пловец (Достоинство, 2 СО)

Персонаж попадает в воду, как будто в ней родилась (возможно, так и было). Ее скорость плавания рассчитывается так, как если бы ее результат по легкой атлетике был на одну точку выше, а все броски для маневрирования под водой делаются со сложностью -2. Это Достоинство стоит всего 1 очко для водных персонажей, таких как Рокеа.

Морская болезнь (Недостаток, 1 СО)

Персонаж, страдающий морской болезнью, легко выводит из равновесия из-за волнения моря. Игрок делает броски на выносливость на морскую болезнь против базовой сложности 8. Рассказчик-садист может также потребовать броски на морскую болезнь от игрока такого персонажа в других ситуациях, например, при длительной поездке на машине ...

Не умеет плавать (Недостаток, 2 СО)

Персонаж никогда не учился плавать или его учили, но он возвращается к беспомощному метанию. Считайте, что рейтинг этого персонажа по Атлетике равен нулю для целей приведенных выше правил передвижения. Персонаж не может принять этот Недостаток, если у него нет хотя бы одной точки в Атлетике, а персонаж со Вторичной Способностью: Плавание не может принять этот Недостаток по очевидным причинам. По усмотрению Рассказчика, персонаж, который берет уроки плавания после начала игры, может выкупить этот Недостаток за шесть очков опыта после того, как использовал опыт, чтобы поднять свой показатель Атлетики хотя бы на одно очко.

