Книга Вирма

Вторая редакция



Справочник по Вирму для игры **Оборотни: Апокалипсис**

Книга Вирма

Вторая редакция

Брайан Кэмпбелл, Сэм Инабинет, Дина МакКинни,
Джим Мур, Джастин Ачилли и Итан Скемп





Злой ветер

Каэрн был потерян.

У Дария Тихой Луны не осталось больше надежды, даже когда он привалился к дереву. Танцоров было слишком много и слишком быстро. Он думал, что у каэрна будет больше времени - по словам одной из стай, Танцоры провели успешный рейд против культа магов удовольствия и их прихлебателей в другом конце города только на прошлой неделе. Дарий мог бы поклясться, что Танцоры дольше возились бы со своими новыми пленниками. А сейчас они были здесь.

Трое из них окружили его. Двое поменьше - аккуратный, ухоженный, безбородый мужчина в Хомиде и сутулый Кринос с каким-то жреческим торком на шее - стояли по бокам от третьей, словно боевой эскорт. А третья - Дарий узнал ее даже в Глабро.

«Жижак».

Ее губы слегка изогнулся вверх, тихая улыбка скрывала яростный огонь в ее глазах.

Танцор в форме Хомид заговорил голосом, в котором не было ни перепадов, ни эмоций, ни даже интереса.

«Итак. Твоя дурная слава дошла даже до гайанских ушей. Как же ты, должна быть, популярна, Жижак», - Он переместился, язык его тела выдавал готовность, сокрытую внешней беззаботностью, - «Отчаяние - не оправдание плохому планированию, Дарий. Из тебя вышел неэффективный Страж каэрна».

Дария всего тряхнуло. *Как? Они слишком много знают!*

Кринос кивнул, выплевывая слова на непристойном диалекте речи гару.

«Бездушный говорит правду. Может, твоих родичей здесь и нет, но они не в безопасности. Улей скоро найдет их», - Он махнул рукой в пренебрежительном жесте, - «Это, конечно, не наше дело. Мы просто были здесь, чтобы обеспечить успех».

«Я думал, вы не местные», - сказал Дарий низким голосом. *Слава Гайе, что они продолжали говорить,* подумал он. *Дали мне шанс исцелиться. Если я разорву одного из них достаточно быстро, то, возможно, смогу сбежать.* Его голова вскинулась, и он напрягся, чтобы прыгнуть на все еще хомида-Танцора.

Жижак резко тряхнула головой, сделала выпад вперед, издала придушенный крик и ударила. Ее кулак врезался в солнечное сплетение Дария, осыпав его кровью и осколками костей; его спина прогнулась, так как невероятно сильный удар выгнул позвоночник наружу. Дарий задохнулся, соскользнул с ее предплечья и упал на землю человеческим трупом, с глазами, устремленными в небо.

Ночь была неподвижна. Ни один ветерок не шевелил воздух; запахи желчи, крови и разорванных кишок застыли над крошечной долиной. По полю боя разносились лишь негромкие ворчания и раздирающие звуки: выжившие Танцоры заканчивали

с трупами своих жертв. То тут, то там мерцали пятна огня, заставляя тени непристойно извиваться.

Жижак с шипастой плетью на шее, в сопровождении двух своих товарищей, вышла на зеленоватый свет и уперлась кулаками в бедра. Ее суровый взгляд окинул поле боя и наконец остановился на растерзанной туше криноса, лежащей рядом с человекообразным телом защитника каэрна. Она снова двинулась вперед, остановившись только тогда, когда они втроем стояли над трупом своего некогда товарища по оружию.

Бездушный пнул разорванную тушу в бок. «Отец пришел и оседлал Рагабаша под конец. Вот и сказке конец».

Нхаук осторожно сплюнул в лужу крови и жидкости, запекшейся вокруг глазниц трупа. «И все же он никогда не хотел умереть по-другому». Его голос стал благоговейным, а глаза, казалось, сфокусировались на чем-то далеко внизу, где лежал труп. «Из чресл Осквернителя ты появился на свет, дитя Скверны. Хотя ты был бесплодным семенем, ты вырос в яд в горле Мировой Суки. Да будет проклят ты, и да будет быстрым твой путь».

Он поднял голову, повернулся и жестом указал на одного из полуволков, скрючившихся неподалеку. «Возьми труп Кровоточащего Глаза и положи его в кучу со свежей добычей. Он хорошо послужил племени при жизни; пусть он послужит ему в последний раз, откормив детенышей своей плотью».

Сзади Нхаука раздался тихий кашель, и укрытые тенями Танцоры поползли вперед к телу. «Прошу прощения», - сказал хомид, почтительно ступая в маленький круг стаи Жижака. Это был темноволосый мужчина в опрятной одежде, гладковыбритый и зеленоглазый. «Я прибыл во время сентиментального момента?»

«Пирож». Голос Бездушного был ровным, как всегда.

Новоприбывший улыбнулся, не отрывая взгляда от Жижака. «Мои поздравления. Ты действительно так грозна, как говорят галлиарды». Его взгляд пробежал по ее мощной, забрызганной кровью фигуре, от спутанного хвоста, корсету и мини-юбки до босых ног. «Для меня большая честь, что моя стая будет рядом с вами в этом деле».

«Достаточно небольшой набег», - осторожно ответил Нхаукх. «Конечно, ты видел, как падают более впечатляющие каэрны».

Пирож пожал плечами. «Мне и моей стае посчастливилось участвовать во взятии монастыря Шигалу, да. Но там было много наших стай, а также фоморов, и даже человеческое мясо участвовало». Его улыбка сверкнула в свете погибельного огня. «Время великой Силы, конечно, но как-то не так захватывающе, как сейчас».

Жижак сплюнула меж ног Пирожа, затем повернулась и зашагала прочь. Глаза Пирожа расширились, затем сузились. «Она только что бросила мне вызов?» В его голосе было поровну недоверия и растерянности.

«Она устала от разговора», - ответил Бездушный, - «Через некоторое время ты привыкаешь к ее маленьким разговорным причудам».

• • •

«ПРОКЛЯТЬЕ!» - Жижак снова кричала. Что, по сути, означало, что она разговаривает со своими товарищами по стае. «КОГО, ВО ИМЯ ДРАКОНА, ВОЛНУЕТ, ЯВЛЯЮТСЯ ЛИ ЭТИ ЭКСТАТИКИ ХОРОШИМ ПЛЕМЕННЫМ СКОТОМ, ИЛИ ЛЕГКО ЛОМАЮЩИМСЯ ПЛЕМЕННЫМ СКОТОМ, ИЛИ ВИРМ ЗНАЕТ ЧЕМ ЕЩЕ? КАКОГО ХРЕНА МЫ СОСРЕДОТОЧИЛИСЬ НА СЛЕДУЮЩЕМ ПОКОЛЕНИИ ТАНЦОРОВ, КОГДА МЫ МОЖЕМ ВЫИГРАТЬ ВОЙНУ СЕЙЧАС?»

Нхаук вздохнул. Бездушный лишь пожал плечами.

«Я согласен с тобой, Жижак», - ответил Нхаук, - «Время скоро настанет. Если мы...»

«ЧЕРТ ВОЗЬМИ, НХАУК! Я НЕ ПРОСИЛА ТЕБЯ ЦЕЛОВАТЬ МОЮ ЗАДНИЦУ!» Она хлопнула кулаком по ладони с грохотом, похожим на раскат грома. Поддавшись импульсу, она выхватила с пояса дьявольский хлыст и ворвалась в маленький туннель, предоставленный стае.

Пещеры, в которых располагался улей Паучьей желчи, почти не освещались, и земля поглощала звук ног Жижак, когда она сердито топала по тунелю. На самом деле, тихий звук ее собственных следов только еще больше разозлил Аруна, и она принялась колотить кнутом по земляным стенам.

Внезапно она остановилась и замерла. Сквозь клубящуюся дымку ее гнева пробился полузнакомый запах.

Из тени выскочил Пирож, одной лапой выбил из ее руки дьявольский кнут, а другой повалил ее на землю. Его массивная голова замерла, впиваясь в ее горящие гневом и удивлением глаза, а затем его челюсти сомкнулись на ее шее. Послание было ясным: шевельнись, даже перевернись, и я вырву тебе глотку.

Он поднял одну из задних лап и провел по ее бедрам, пуская кровь и задирая юбку. Из его рта потекла слюна, пробежав по ее шее. Я делаю тебя своей, Жижак, подумал он, почти как будто она могла его слышать. Я сделаю тебя своей, и твоя стая будет моей вместе с тобой. Закон доминирования.

Затем Пирож услышал горловой смешок. Это испугало его, и челюсти бессознательно расслабились.

А потом Жижак вырвала свою руку из когтя Криноса, схватила его за череп и швырнула через весь зал.

Пирог успел только наполовину перевернуться на четвереньки, удивляясь, как ей удалось взять такую силу, прежде чем она снова врезалась в него. Он почувствовал, как хрустнула его бедренная кость, затрещали ребра, а ее зубы вырвали ухо из его головы. Он попытался отбросить ее, что-то сделать, но ее ладонь врезалась ему в нос, раздробив его морду и разбив его мысли в облаке боли.

В бреду Пирож задавался вопросами. Как она может это делать? Она... в Хомиде... Его рука со щелчком выгнулась назад, и он наполовину осознал, что это необычное ощущение - воздух Улья на его обнаженной кости. Как же мало он знал.

В процессе своей работы Жижак вошла в Кринос и начала кричать, издавая полуартистические завывания и клятвы, которые эхом разносились по спиральным туннелям.

Наконец, она снова встала, растворившись в Хомиде, кровь запеклась по всей ее форме. Отголоски ее последних криков еще долго звучали вдали, а затем стихли. Бездушный и Нхаук появились из тени, как всегда, прикрывая ее с флангов.

Жижак выплюнул что-то неузнаваемое в одну сторону, мясистый оскал был единственным признаком его происхождения.



«УБЛЮДОК!»

«Согласен,» - Бездушный рассматривал труп, как изучают необычное насекомое, - «А мог ведь стать великим».

«Зря», - согласился Нхаук. «Отец должен был одарить его терпением; его желание доминировать и руководить могло бы привести к тому, что он переступил через тех, кто был более избранным, чем он».

«ТЕРПЕНИЕ, ЧЕРТ ВОЗЬМИ! НАМ НЕ НУЖНЫ ТАКИЕ ИДИОТЫ, КАК ЭТОТ УБЛЮДОК, В НАШЕМ УЛЬЕ! ПУСТЬ ЕГО ПРОКЛЯТАЯ ДУША СГНИЕТ В БЕЗДНЕ И УБИРАЕТСЯ С НАШЕГО ПУТИ!»

Она взмахнула рукой в одну сторону, разбрызгивая капли крови Пирожа по дальней стене. «ЛУЧШЕ БЫ ВСЯ ЕГО ЧЕРТОВА СТАЯ ПОЦЕЛОВАЛА МЕНЯ В ЗАДНИЦУ, ИЛИ ОНИ ОТПРАВЯТСЯ ВМЕСТЕ С НИМ В ПАСТЬ ДРАКОНА!» Не обращая внимания ни на свою фактическую наготу, ни на размазанную по ней кровь, она ворвалась обратно в проход к сердцу Улья. Нхаук бросил последний взгляд на разбитые останки Пирожа и последовал за ней.

Но Бездушный задержался. Склонившись над разорванными и разбросанными кусками мяса, он начал разбирать тушу одной рукой, переворачивая то тот кусок, то этот. Наконец, он кивнул сам себе и выпрямился, держа в руке полуразрушенный череп Пирожа.

Прежде чем Бездушный заговорил, с изуродованной головы упала густая капля крови и волос.

«Твой род - племя неудачников, ты понимаешь». Его лицо было лишено выражения, а мягкий голос звучал почти монотонно. «Наш улей уважал твой интеллект. Твоя гордыня не была необоснованной. Но ее было слишком много».

Он повертел череп в руках.

«Мы бы нашли тебе применение. Скоро начнется война. Если бы ты был больше похож на Жижак и меньше на жалкие ударные отряды Ульев...» - Его голос прервался, и он покачал головой, - «Но опять же, она только одна. Нхаук говорит, что она сокрушит последнего короля Гайи под своей пятой в последней битве - или так говорят видения».

Он выпрямился и позволил черепу выкатиться на свободу. Он ударился о землю с отвратительно влажным, мягким треском. Он повернулся и начал уходить, потом остановился и оглянулся через плечо.

«Тебе следовало подождать. Война начнется при моей жизни».

Другой Танцор, возможно, улыбнулся бы. Но Бездушный просто сделал паузу.

«Но ты уже не увидишь ее».

Создатели

Авторы: Брайан Кэмпбелл (Танцоры черной спирали), Сэм Инабинет (Космология), Дина МакКинни (Пентекс), Джим Мур (Монстры)
Дополнительные материалы: Джастин Ахили, Этан Скемп
Разработчик: Этан Скемп
Редактор: Эйлин Э. Майлз
Арт-директор: Эйлин Э. Майлз
Макет и набор текста: Паулина Бэнни
Художники: Эндрю Бейтс, Рон Браун, Джон Кобб, Гай Дэвис, Стив Эллис, Джефф Холт, Брайан ЛеБлан, Винс Лок, Стив Прескотт, Рон Спенсер, Джеймс Стоу, Джошуа Гэбриел Тимбрук
Передняя обложка: Рон Спенсер
Дизайн обложки: Паулина Бэнни

Данный перевод был выполнен в целях ознакомления.
Перевод, верстка и редактура: Кадат
Поблагодарить переводчика вы можете скинувшись на хлеб/чай на данный счет:
5336 6901 1413 7492

Заметка

Признаемся: какой бы мерзкой ни была эта книга, она могла бы быть гораздо более мерзкой. Во многих случаях мы предпочли оставить всю полноту разврата Вирма вашему воображению. На самом деле на это есть две причины.

Первая довольно проста: использование вашего воображения для заполнения пробелов создает вещи, которые гораздо более индивидуальны и эффективны, чем мы могли бы управлять. Вы знаете, что пугает вас больше всего, поэтому вы знаете, какие темы следует подчеркнуть для максимального ужаса. Эта книга - чертеж, а не дом. Вы можете развесить картины по своему вкусу.

Вторая причина тоже довольно проста. Конечно, если бы мы хотели быть дотошными, эту книгу можно было бы легко сделать от лица Блэк Дог, упаковать в термоусадочную пленку и продавать только людям от 35 лет и старше в перчатках. Тем не менее, человек сам определяет, насколько сильно духовное разложение Вирма должно быть графически заметно в среднестатистической хронике. Возможно, вы сочтете уместным, если Танцоры Черной Спирали отнесут захваченных персонажей обратно в Улей, изнасилуют их, изрежут на куски и скормят Громовирму - и опишут весь процесс - но такой шок может быстро превратить игру в совершенно невеселую, в зависимости от морали участников. По своей сути Оборотни - это игра, *развлечение*, и если ваши игроки считают, что некоторые сцены неуместны и скорее тревожат, чем развлекают, это их право. Действуйте по своему усмотрению.

© 1998 White Wolf Publishing, Inc. All rights reserved. Reproduction without the written permission of the publisher is expressly forbidden, except for the purposes of reviews, and for blank character sheets, which may be reproduced for personal use only. White Wolf, Vampire the Masquerade, Mage the Ascension and World of Darkness are registered trademarks of White Wolf Publishing, Inc. All rights reserved. Werewolf the Apocalypse, Wraith the Oblivion, Changeling the Dreaming, Werewolf the Wild West, Book of the Wyrm, Project Twilight, Monkeywrench Pentex, Freak Legion, World of Darkness Sorcerer, The Book of Madness, The Book of Chantries and Mage Chronicles Volume One are trademarks of White Wolf Publishing, Inc. All rights reserved. All characters, names, places and text herein are copyrighted by White Wolf Publishing, Inc.

The mention of or reference to any company or product in these pages is not a challenge to the trademark or copyright concerned.

WHITE WOLF PUBLISHING

1554 Litton Dr
Stone Mountain, GA
30083
USA

This book uses the supernatural for settings, characters and themes. All mystical and supernatural elements are fi ction and intended for entertainment purposes only. Reader discretion is advised.

Hey, check out White Wolf online at http://www.white-wolf.com; alt.games.whitewolf and rec.games.frp.storyteller

Gain ten pounds of brain! Or lose it!



Содержание

Легенды Гару 1
«Злой ветер»

Введение: Сдвигающиеся весы 8
Как использовать эту книгу

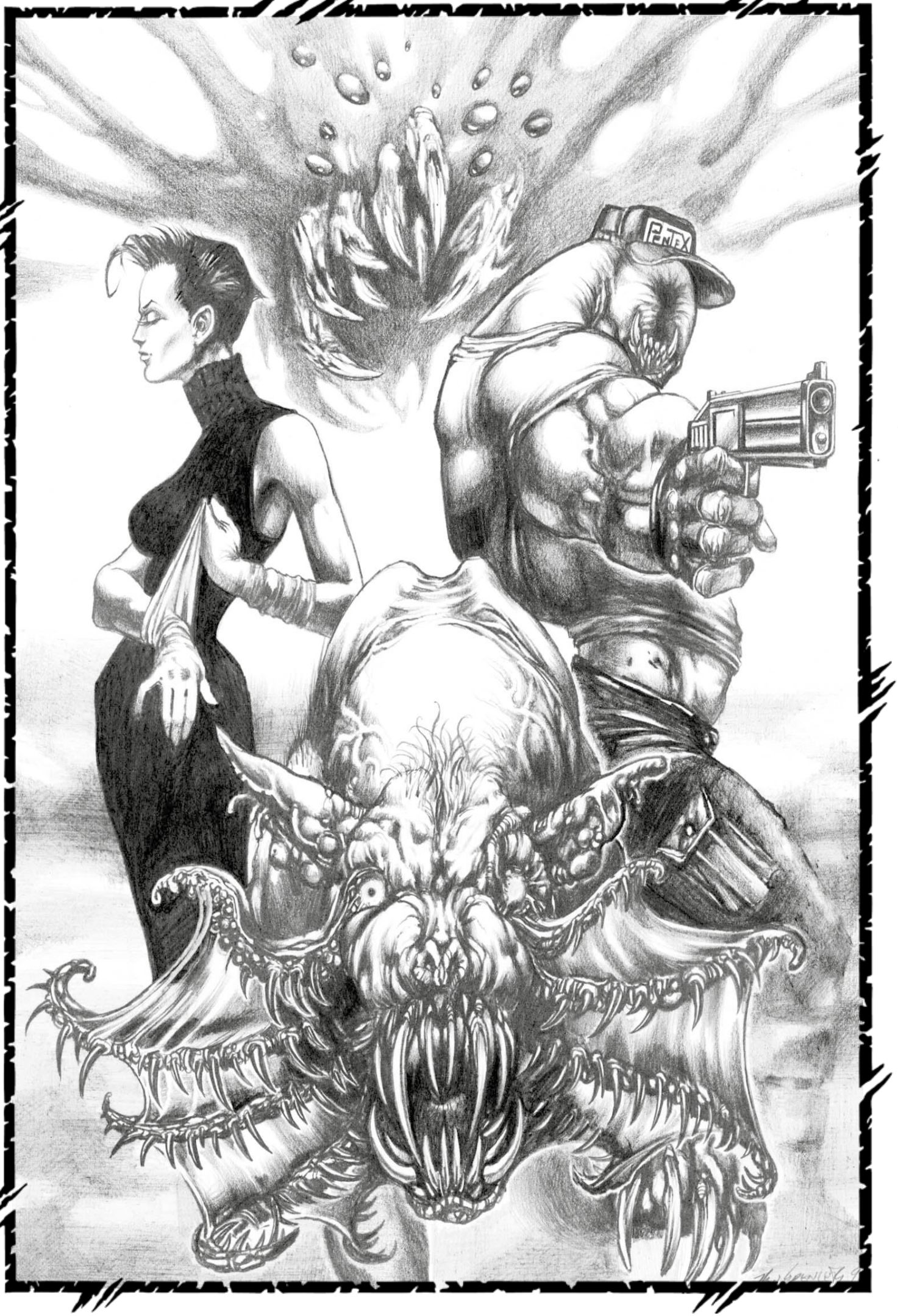
Глава 1: Космология 16
Как Вирм появился, чем он стал и его царство Малфеас

Глава 2: Человеческие пешки 46
Пентекс, культы и другие смертные слуги-неудачники

Глава 3: In Nomine Vermiis 76
«Книга племени» Танцоров Черной Спирали

Глава 4: Искаженные 110
Фоморы, Бэйны, монстры и другие творения Вирма

Приложение: Грязные трюки 140
Дары Вирма, обряды, фетиши и другие грязные «игрушки»


PENTEX



Введение: Сдвигающиеся весы

Человек и животные - всего лишь проход и канал для пищи, могила для других животных, пристанище для мертвых, дающих жизнь за счет смерти других, сундук, полный разложения.
— Леонардо Да Винчи

Как использовать эту книгу

Книга Вирма: Вторая редакция - это ресурс для рассказчика, позволяющий наполнить истории антагонистами самой гнусной традиции. Рассказчикам предлагается взять приведенный здесь материал, поиграть с ним, изменить его и сделать его настолько ужасным или отвратительным, насколько, по вашему мнению, смогут оценить ваши игроки и при этом получить удовольствие. Однако это нечто большее, чем просто бестиарий - здесь есть заметки по отыгрышу, советы по созданию настроения и темы, соответствующей вашим творениям, подсказки по темам для изучения каждого нового врага и многое другое. Если вы планируете сосредоточиться на кознях и приспешниках Вирма на протяжении всей хроники (что, конечно, вовсе не обязательно - у народа Гару достаточно внутренних конфликтов, чтобы вести многолетние истории), то эта книга, скорее всего, вам подойдет.

Легенды Гару: Злой ветер закладывает основу, давая представление о работе стаи Черной Спирали, показывая самого сильного воина Гару в мире - и очень плохую компанию, которую она с удовольствием составляет.

Вступление: Сдвигающиеся весы - это введение в книгу, а также рекомендации по использованию Вирма и его слуг в ваших историях.

Глава первая: Космология изучает метафизические аспекты Вирма, исследуя, как именно он появился на свет и где именно все пошло не так. Кроме того, в этой главе содержится обзор Малфеаса, умбрального сердца силы Вирма.

Глава вторая: Человеческие пешки рассказывает о различных смертных агентах, которые вольно или невольно служат целям Вирма. Большая часть главы рассказывает о коррумпированной мегакорпорации Пентекс, но также затрагивает независимые культы смертных, находящихся под влиянием Вирма, включая безумный заговор под названием «Седьмое поколение».

Глава третья: *In Nomine Vermiis* (Во имя червей) рассказывает о павшем племени, Танцорах Черной Спирали. От истории их трагического падения до загрязненных литаний, которые они поддерживают, - в этой главе вы найдете все, что нужно, чтобы добавить больных Танцоров

в свою летопись с максимальным количеством подробностей.

Глава четвертая: Искаженные рассматривает чудовищных слуг Вирма, включая фоморов, бэйнов и отвратительные порождения воображения Защитника.

Наконец, в **Приложении: Грязные трюки** содержит арсенал испорченных способностей, оружия и прочих мерзостей, полезных для самого гнусного антагониста.

Почему второе издание?

Хороший вопрос. Самая очевидная причина заключается в том, что оригинальная **Книга Вирма** - это книга первого издания, и поэтому она просто не сочетается с правилами второго, оптимизированного издания **Оборотни: Апокалипсис**. Просто и понятно, верно?

Но дело не только в этом. Прошло несколько лет, и за это время вселенная **Оборотней** выросла. Совет директоров Пентекс менялся не менее двух раз. Сила Танцоров Черной Спирали растет с каждой убывающей луной, и они собираются в своих туннелях во все возрастающем количестве. Апокалипсис приближается с бешеной скоростью, и последние времена уже наступили.

Вы должны поспевать за Вирмом, иначе вас точно раздавит в его объятиях.

Использование Вирма в хронике

Легко представить Вирма как «плохого парня». Конечно, Вирм несет ответственность за всевозможные злодеяния и катастрофы, но по-настоящему уникальными его делают все факторы, происходящие за кулисами.

Вирм - это не гигантское злобное братство нечестивцев, стремящихся уничтожить Гайю. Напротив, это осквернённая сущность, обезумевшая от заточения в сетях Вивер, природная сила, которая обрела силу, выходящую за рамки ее первоначального замысла. На самом деле, можно утверждать, что Вирм просто выполняет свою работу - хотя и тревожно слишком хорошо.

Вирм крайне важен для духа **Оборотней**. Это величайший инструмент Сказителя, дающий стае ощущение цели. Что может быть лучше для разрозненной группы оборотней, чем общий враг? Как избранники Гайи, Гару существуют для того, чтобы сдерживать бесчинства природной силы, вышедшей из-под контроля. Без Вирма нет необходимости в Гару.

Возможно, это слишком упрощенное объяснение, но это правда. Поскольку существование Вирма является неотъемлемой частью игры и мотивации персонажей, имеет смысл поддержать Вирма. Это не просто генератор монстров, извергающий легионы порочных фоморов. Вирм - это почти божественная сила, и его приспешники столь же, если не более, сложны, чем все, кто противостоит ему.

Что делает Вирм

Вирм - это сила энтропии и распада. Являясь частью космологического Триата, он выполняет естественную роль: разрушение. Если бы его не контролировали, Вильд погрузил бы мир в полный хаос, беспорядочно порождая новые модели. Если бы Вивер позволили достичь господства, он погрузил бы мир в стазис, поскольку ничто никогда не умирало бы и ничто новое не поднималось бы на место павшего. Вирм необходим для того, чтобы цикл продолжался.

Конечно, все не так просто. (А в **Оборотнях** бывает иначе?) Давным-давно, когда Вивер сошла с ума, она поймала Вирма в свои сети, заключив аспект энтропии в искусственные нити, не предназначенные для его удержания.

В наши дни, когда мир стоит на грани Апокалипсиса, а пророчество Феникса звучит все сильнее, Вирм обладает силой, не сравнимой ни с одним другим существом, с которым может столкнуться оборотень. К счастью - насколько это возможно, когда имеешь дело с Вирмом, - большая часть его энергии расходуется впустую. Это классический слепой бог-идиот, часто разрушающий без оглядки на великий замысел, а в других случаях придумывающий хитроумные уловки.

Как действует Вирм

Гару - существа яростные, и их страсть иногда приводит их к слишком упрощенным выводам. Если Вирм плох, то кому интересно его понимать, если цель оборотней - обуздать его бесчинства?

А вот *вам* стоит. То есть, если вы хотите, чтобы ваши истории были более глубокими, чем «Окей, на этой неделе Клыки Грома и Убивает Тихо идут по улице, когда их окружают шесть Бэйнов...».

Хитрые и скрытые

Не каждый приспешник Вирма - это неистовый Бейн или раб-фомор с машущими щупальцами. На самом деле, среди рядовых Вирмов есть безликие, беспамятные трутни, обычные работяги вроде нас с вами, которые просто делают то, что делают, потому что это их работа. Естественно, в недрах ульев Танцоров Черной Спирали и первых команд Пентекса это не так заметно, но те операции на периферии не нуждаются в грубых проявлениях сверхъестественной силы. Деяния испорченного Вирма могут варьироваться от коррумпированного страхового агентства до полицейского, который закрывает глаза на торговлю наркотиками в своей юрисдикции в обмен на долю. Именно в сердцах мелких преступников и алчных масс Вирм размножается сильнее всего. Например, бухгалтер-аналитик, который присваивает себе крошечную сумму каждый раз, когда книги его компании отправляются в банк, является оплотом Вирма: он оправдывает свое воровство перед самим собой. Конечно, никто не пострадает - его компания зарабатывает миллиарды долларов, и они никогда не заметят пропажи нескольких долларов. Он же не грабит людей в переулках, верно?

Даже те, кто обладает особо мощными «благами», дарованными Вирмом, не обязательно должны быть чудовищами в резиновых костюмах. Большинство дел Вирма ведется под видом

Вина Вивер

Среди Гару существует много разногласий по поводу того, что именно привело к безумию Вивер и отравлению Вирма. Среди великих старейшин перевертышей шепчутся, что никто никогда не сможет доподлинно узнать, что произошло в первобытном прошлом, что только Триату знает наверняка, а откровение уничтожит любое меньшее сознание. Какова бы ни была причина раскола, неопределенность - одна из величайших трагедий, с которыми сталкиваются Гару: Несмотря на весь свой пыл, внушение и праведность, правильно ли они поступают? Или все их существование - ошибка, порожденная дисбалансом в космическом порядке?

Древнейшие мифы приписывают Триату синергию, хотя и обреченную. Из Вильда возникло случайное творение, бессмысленный потенциал и бессмысленное генезис. Вивер навела порядок, придав цель и структуру бесконечным замыслам Вильда, превратив потенциальное в действительное. Вирм играл важную роль в надзоре за катаболизмом. Когда одно из творений выполняло свою роль, оно переставало существовать, отслужив свой срок. Гармония, порядок и баланс сохранялись.

Где-то на этом пути Вивер обрела сознание. По аналогии с курицей и яйцом неизвестно, было ли безумие Вивер следствием ее пробуждения, или она по-настоящему пробудилась только после того, как сошла с ума. Как бы то ни было, общепризнано, что Вивер превысила свои полномочия, и в результате возвышение человечества и рост городов стали прямым следствием этого высокомерия. Чтобы вместить весь этот рост (с соответствующей потребностью в увеличении энтропии), Вирм наложил свою лапу. Вирм рос слишком быстро, и, достигнув своей цели, он остался с силой, которая превышала его потребности. Конечно, прежде чем сойти с ума, Вирм счел, что уничтожение себя противоречит его цели - устранив разрушение, Вивер и Вильд лишились бы равновесия.

Некоторые фракции Гару считают, что Вивер сошла с ума, когда Вирм выполнил свою работу, уничтожив аспекты ее организационных усилий. Другие считают, что Вивер сама жаждала власти и сошла с ума, пытаясь оплести своей паутиной всего Вильда. Другие считают, что Вивер потеряла рассудок из-за того, что Вирм стал окончательным арбитром, уничтожая в соответствии со своими собственными правилами, а не законами причинности, навязанными Вивер. Некоторые даже утверждают, что Вивер вовсе не виновата; она просто защищается от Вирма, который сам безумен и стремится уничтожить другие аспекты Триаты в своем высокомерии или невежестве.

Конечно, ответ, возможно, никогда не будет известен до конца. Может ли сила порядка быть действительно виновата в разгуле коррупции в Триате, который мы знаем сегодня?

законного бизнеса, где брызжущий кислотой страшный рептилоид совершенно не смог бы достичь желаемой цели. Прочтите последующие страницы этой книги: на каждого очевидного монстра, которым управляет Вирм, приходится множество слуг - соблазнители, ментально усиленных фоморы, человекорожденные Танцоры Черной Спирали, - которые легко могут остаться незамеченными среди масс.

Обманывая Вирма

Вирм - это неправильное название, на самом деле это Гидра, многоголовая и коварная. Он может быть своим злейшим врагом (и часто им является), направляя одни свои ресурсы против других.

Умные Гару используют это в своих интересах. Оборотни, имеющие связи среди вампиров, иногда сотрудничают с Пиявками, чтобы противостоять более явным махинациям Вирмов. В ночи надвигающегося апокалипсиса истории о том, как Стеклоходы объединяются с финансово заинтересованными вампирами, чтобы помешать операциям Пентекса, почти легендарны, и мало кто из Костегрызов не имеет связей с вампирами на улицах. Известно, что даже Теневые владыки договаривались с вампирами Старого Света, но с какой целью - неизвестно. Гару знают Пиявок как неестественных недоносков, но многие не прочь использовать их в своих целях. Конечно, как бессмертные мастера двуличия, вампиры - искусные манипуляторы, и только самый глупый, самоуверенный или хитрый из оборотней думает, что сможет взять у вампиров больше, чем даст взамен. Тем не менее, односторонние сделки иногда необходимы, и дьявольские сделки с пиявками происходят почти каждую ночь, к огорчению более консервативных Гару.

Точно так же в залах власти учреждений, где доминируют Вирмы, процветают скупость и предательство. Поскольку Вирм фактически не контролирует людей (см. «Свободная воля» ниже), даже в самой тщательно продуманной программе, скорее всего, задействованы несколько слоев людей, стремящихся обмануть своих начальников ради собственной выгоды. Учтите, что Вирм - это «темная сторона» или быстрый путь к власти - и мало кто из тех, кто жаждет власти, как те, кто готов продать свою душу Вирму, удовлетворится простым вкусом власти. Этот вид корпоративного (в случае с Пентексом и его дочерними компаниями) и племенного (в отношении Танцоров Черной Спирали) дарвинизма обеспечивает постоянную смену тех, у кого есть то, что нужно, за счет тех, у кого этого нет. Подобная борьба происходит на всех уровнях рабства Вирмов, от новобранца Первой команды до самых высоких уровней операций Пентекса (см. **«Сворачиватели гаек! Пентекс»**, а также вторую главу этой книги).

Свободная воля

Вирм, хотя и распространен везде, но не вездесущ и не всемогущ. Вирм не может быть везде и сразу, хотя его влияние может казаться таковым. В то же время, не каждый жадный налоговый инспектор или даже серийный убийца является марионеткой Вирма.

На самом деле, сводя все зло к махинациям Вирма, вы оказываете Триату и Оборотням огромную услугу. Если каждый неблаговидный поступок совершается под влиянием Чистого Зла™, моральная двусмысленность Мира Тьмы исчезает. «Дьявол заставил меня сделать это» лишает злодеяние серьезности, а чрезмерное его количество приводит к неспособности воспринимать мир всерьез и тем более бояться его.

Вирм - развратитель: он (точнее, его «дух»-хозяин) питается семенами нечистоты во всех душах и обращает их к своим злобным целям. Он не приказывает потенциальным пешкам совершать зло, он направляет их к принятию собственных решений. Любой может иметь легион бездумных трутней, но Вирм предпочитает иметь верных последователей - они лучше работают.

Подумайте о сравнении: фомор и потенциальный наркоман. Фомор уже находится в рабстве у Вирма и, скорее всего, работает на Пентекс или какую-то другую фронду Вирма. Какая польза Вирму от того, что он продолжает опираться на фомора? С другой стороны, потребитель наркотиков представляет собой бесчисленное множество больших возможностей. Во-первых, Вирм или одна из его дланей (в любом обличье) заставляет наркомана чувствовать, что ему нужен наркотик, поощряя зависимость в своих собственных целях. Наркоман потребляет все больше и больше, в конце концов становясь психологически, если не физически, зависимым от выбранного им наркотика. Агенты Вирма могут предоставить больше наркотика - за определенную плату, требуя от наркомана услуг. Таким образом, у наркомана действительно есть мотивация для выполнения заданий Вирма, и он выполнит их лучше, чем простой солдат, которому сказали выполнить задание «потому что Вирм так сказал». Наконец, после многих лет жестокого обращения и издевательств, когда Вирм выжимает из наркомана все полезное, он выбрасывает его на городские улицы, где либо полиция арестует его и упрячет в тюрьму или реабилитационные учреждения (которые отвлекают деньги от фондов экологического ремонта, образования и т.д.), либо наркоман сам выкраивает свой образ жизни, продавая наркотики новым потенциальным марионеткам, чтобы заработать достаточно денег, чтобы уйти с улиц. В противном случае наркоман просто умрет - и Вирм уж точно не будет платить пенсию семье наркомана, если таковая останется. Переходим к следующей жертве, э-э, субъекту…

Непознаваемое

Стоит еще раз подчеркнуть, что Вирм не является антропоморфным интеллектом. Это не то, что имеет лицо, голос или даже интеллект, который люди способны понять. Если воспользоваться привычной аналогией из «Звездных войн», Вирм - это не какой-то император Палпатин, призывающий всех вокруг выполнять его приказы. На самом деле, если вы хотите использовать аналогию из «Звездных войн», Вирм больше похож на Темную сторону Силы - в какой-то степени развращенную, безусловно злобную и, вполне вероятно, разумную в той или иной форме. Однако у Темной стороны Силы никогда нет никаких линий. Она не говорит - она есть, или, скорее, она есть.

Если думать о Вирме в таком свете, можно избежать ошибки, связанной с приписыванием ему человекоподобной личности. Гару никогда не смогут понять мысли Вирма, или мысли любого другого члена Триата, или даже истинные желания самих Гайи и Луны. Разница в мышлении примерно такая же, как разница между вашими мыслями и «мыслями» одного из ваших белых кровяных телец. Вирм

О Чутье Вирма

Большинство Рассказчиков уже знают, о чем эта заметка. Это тот самый распространенный Дар первого уровня, обязательный для каждой стаи. Логично, что Гару обычно полагаются на него - и все же это «спойлер» первого ранга. При использовании этого Дара становится все труднее преподнести игрокам какой-либо сюрприз, особенно если они чувствуют себя параноиками. Однако не волнуйтесь. Если все сделать правильно, Чутье Вирма может стать вашим другом. Каким образом? Ну, вот два предложения, которые могут изменить ситуацию.

- **Бросайте кости сами.** Если бросают игроки, они автоматически знают, удалось им это или нет. Если бросаете вы, они понятия не имеют, чиста ли область - или кости просто недоброжелательны. А если они не знают - они начинают волноваться. (Это также означает, что при крайней необходимости вы можете подтасовать результаты бросков. Никто не вынуждает говорить вас честно.)
- **Используйте это для нагнетания напряженности.** Что страшнее поздно ночью - полная тишина по ту сторону двери или слабый скребущий звук где-то рядом с дверной ручкой? Чутье Вирма - это чувство, такое же волнующее, как и любое другое. Точно так же, как вы используете незнакомые или вызывающие звуки и запахи для усиления напряжения, вам следует делать то же самое с этим Даром. Не просто говорите «да, вы чувствуете запах скверны Вирма» или «нет, вы ничего не чувствуете» - опишите слои запахов. Если игроки находятся в ночном клубе, не говорите им, что вон тот парень в футболке из «Улицы Сезам» пахнет Вирмом. Скажите им: «На танцполе витает слабый, затхлый запах гнили. Это теплый, знакомый, тошнотворно-сладкий запах - но подождите, вдалеке чувствуется запах чего-то более сильного, чего-то гнилого - нет, подождите, он исчез». Теперь они должны работать в комнате, приближаясь к чему-то, что они еще не узнали, и они знают, что им придется подойти к этому на расстояние вытянутой руки, чтобы выбрать это. Эй, если вы все сделаете правильно, игроки со временем смогут распознавать определенные угрозы по подтексту запаха - нет, подождите, это не обязательно плохо. В конце концов, что можно сказать о чистоте стаи, если они настолько знакомы с запахом леди Эйф, что узнают его мгновенно? Звучит как повод для беспокойства...

настолько огромнее, настолько обширнее любого живого существа, что вам, вероятно, даже не стоит утруждать себя определением его «мотивов» - только его мотивов, как те, кто его знает, могли бы их интерпретировать. Даже самые могущественные малфеанские слуги Вирма никогда не смогут понять безумную, колоссальную борьбу, которая бушует в «разуме» Вирма.

А Гару, как и люди, склонны бояться того, чего не понимают. Конечно, в этой ситуации у них есть прекрасное оправдание, но суть в том, что эта неизвестная величина - прекрасный инструмент для историй ужасов. Если вы еще не читали несколько рассказов из «Мифов» Г. Ф. Лавкрафта, мы от всей души рекомендуем вам сделать это; они прекрасно вдохновляют на создание сущностей такой огромной инопланетной злобы, и, когда все доходит до дела, может оказаться, что проще показать, чем рассказать.

Повествуя о Вирме

«Мне также нравится окружать себя людьми, которые умеют рассказывать истории.»

- Мэрилин Мэнсон, в интервью MTV с Мэттом Пинфилдом

Легко пустить космологию на самотек и представить Вирма и его слуг как бездумных злодеев, которые только и ждут, когда появится стая игроков и убьет их, как статистов в плохом боевике. На самом деле, это можно сделать, если это все, чего вы хотите, но это не ролевая игра и не повествование. С таким же успехом можно выстроить пластмассовых солдатиков и стрелять в них резиновыми лентами.

Наиболее эффективен Вирм тогда, когда он занимает центральное место в сюжете, теме или настроении истории. Мы пропустим все эти разговоры о снах и флешбэках - они есть в основной книге правил, если вам нужно освежить их в памяти. Нас интересует, как заставить игроков ненавидеть великого осквернителя и как эффективно использовать его в своих хрониках.

Почему именно Вирм?

Один из важных аспектов создания Вирма как правдоподобного врага заключается в том, чтобы его приспешники имели смысл. Никто просто так не решает отдать себя в руки космологического воплощения зла - слуги Вирма так же широки и разнообразны, как и причины, по которым они служат.

Изучите биографии персонажей, которых вы выставляете главными врагами. Почему они попали под влияние Вирма? Знают ли они о Вирме как о более великой сущности или же они относительно просты и были развращены изнутри? Даже очень умные люди, не имеющие никакого представления о мире духов, могут обнаружить, что осуществляют схемы, для которых у них есть понимание общей картины. Как уже упоминалось, не каждый сотрудник Пентекса (и уж точно не каждый сотрудник дочерней компании) знает, что на самом деле происходит за кулисами. В относительно маломощной хронике персонажам игроков, возможно, никогда не придется столкнуться с чем-то более могущественным, чем коррумпированный городской чиновник или бюрократ среднего звена работающий как подставное лицо Пентекса. Такие персонажи, вероятно, не знают, на кого они на самом деле работают.

Однако более могущественные или проницательные враги, безусловно, будут хотя бы догадываться о том, что происходит, и именно здесь мотивация приобретает первостепенное значение. «Злой» персонаж без мотивации драматически слаб и не служит никакой другой цели для сюжета, кроме простого препятствия, которое нужно преодолеть. На самом деле, очень немногие люди считают себя откровенно «злыми»; именно те, кто искренне верит в то, что делает, пугают больше всего, когда их планы становятся очевидными.

Таким образом, Вирм становится по-настоящему страшным - он не просто извергает легионы уродов (ну, извергает, но вряд ли они будут теми, кто принимает решения). Он культивирует индивидуальную веру, играя на нечистотах в душах своих слуг и убеждая их в правильности того, что они делают. Для Вирма солдаты - расходный материал и бесконечный ресурс: развратить потенциального убийцу или дух, извращенный окружающей средой, очень просто, к тому же у таких людей тревожный недостаток видения. Однако то, чего действительно желает Вирм, - это хитрые, изворотливые слуги, способные перехитрить своих врагов. Жадные руководители корпораций, способные отравить окружающую среду, декадентствующие представители закона, закрывающие глаза на коррупцию и отвлекающие внимание на другие беды, влиятельные представители СМИ, способные скрыть то, что встревожит общественность. Это те ценные лейтенанты, которых Вирм ценит выше, чем целые отряды ослепленных фоморов. Вирм ценит отдельных мыслителей по многим причинам.

Несмотря на свою почти богоподобную природу, Вирм не может быть везде и сразу. Привлекая под свою власть могущественных людей, он обеспечивает постоянное расширение своего влияния (а не контроля, поскольку Вирм редко что-либо открыто «контролирует»). Вирм также выбирает самомотивированных людей, потому что «самомотивированных», приложив немного усилий, можно превратить в эгоистов, которые Вирм легко может удовлетворить. Давая своим потенциальным приспешникам почувствовать вкус власти, роскоши или успеха, он заманивает их в рабство обещанием будущих благ. Даже сами Гару не остаются в стороне от этой тактики - многие детеныши слышали рассказы о том, как Гару, нуждавшиеся в преимуществе в борьбе с Вирмом, принимали дары и фетиши от любопытных людей, которые впоследствии оказывались агентами Вирма, предоставляющими испорченные предметы и губительные для души блага. И наконец, те, кто хочет служить Вирму, непостоянны - что-то глубоко внутри них гниет, и приспешники великого осквернителя способны пробраться туда и усугубить это зло, подобно великой попытке обращения, которая не может потерпеть неудачу. В каждом живом существе есть потенциал для разложения, ведь Вирм охотится и питается тем, что делает нас сознательными. От самого могучего Гару до самого ничтожного насекомого, от человека до духа - никто не застрахован от собственных желаний и потребностей.

Рассказчикам рекомендуется играть на этих потребностях. Сколько игроков отказались бы от возможности получить еще несколько Даров в начале хроники? Сколько персонажей сделают все возможное, чтобы получить хоть немного информации о вра-

ге? Зафиксируйте жадность или желание персонажей, а затем выставьте их против других людей, которые поступали так же. Если действовать осторожно, персонажи поймут - слишком поздно! - что на самом деле они сражались и были побеждены сами, даже если им удалось физически превзойти своих противников.

Головы гидры

Вирм не способен выступить единым фронтом - у него слишком много придатков, чтобы контролировать их все. Он наделяет отдельных людей контролем над различными аспектами своего существования и поручает им делать то, что лучше всего (потому что, служа интересам Вирма, приспешники служат своим собственным). Очевидно, что каждый из этих слуг не может точно знать, что делает другой, и агенты Вирма иногда вступают в конфликт друг с другом, а в другое время, кажется, полностью отстранены от усилий коррумпированной организации в целом.

Это нормально - Рим не был построен (или сожжен...) за один день. Пока в мире царит апатия, не позволяющая никому ничего сделать с постепенной деградацией Гайи, Вирм будет преуспевать. Вы не можете выиграть войну, не потеряв несколько солдат.

Рассказчики, это ваше право плести лабиринтные сюжеты и усложнять их многочисленными слоями интриг. Вирм знает своего врага; он знает, что Гару - существа страстные и яростные, и, конечно, не прочь запутать их изощренными представлениями с дымом и зеркалами. На самом деле, чем больше Гару расстраиваются, тем легче Вирму проскользнуть в те душевные щели, которые создает ярость.

Рассказчики также могут захотеть запутать персонажей явными действиями Вирма. Возможно, два отдельных улья Танцоров Черной Спирали вступают в соперничество, которое оборачивается кровавой расправой (что, вероятно, и произойдет), или небольшая фармацевтическая компания, недавно попавшая в лапы Вирма, подвергается рейду Первой команды Пентекса. Пока Гару стоят вокруг и чешут головы, пытаясь разобраться во всем этом, подкрадитесь к ним сзади и ударьте их.

Коварные рассказчики могут даже сыграть на этой дезорганизации, показывая персонажам, казалось бы, несвязанные элементы и способствуя неправильной интерпретации - могут ли быть отношения между МедиПрокс и Панацеей или это отвлекающий маневр? По-настоящему коварные рассказчики могут даже использовать эти переплетающиеся сюжетные нити, чтобы заманить Гару в логово Вирма, раскрывая все больше и больше сложной интриги по мере того, как персонажи все больше попадают в плен Вирма. Лишь слишком поздно персонажи осознают, что их понимание рождено нездоровым знакомством.

Настроение

Создание настроения, с которым вы будете использовать Вирма, может проделать долгий путь к превращению хроники рассказчика из сборника историй в грандиозную эпопею. Признайте, что Оборотни - это игра героев, или, возможно, антигероев, и представление Гару достойного врага имеет первостепенное значение для придания хронике смысла. Кому интересно, что они просто сражаются с колоннами монстров; это бессюжетная «руби и режь». Выставить их против коварного врага с полчищами преданных слуг, обладающих широким спектром способностей, которые могут прятаться где угодно (даже среди них...) - вот теперь есть то, ради чего им придется использовать свои мозги и мускулы. И опыт от этого будет только богаче.

Конечно, эти настроения широки, и этот список вряд ли можно считать исчерпывающим. Ниже просто несколько заметок по использованию наиболее популярных настроений для Оборотни: Апокалипсис с акцентом на Вирма.

Сплаттер

Вопреки широко распространенному мнению, Сплаттер может быть сделан хорошо, особенно если за ним скрывается такое чудовище, как Вирм. Вспомните такие фильмы, как «Чужие» и «Ворон»: Это были прежде всего фильмы об «охоте за ошибками» с достаточным количеством дополнительных элементов, чтобы зрители действительно заботились о персонажах и о том, почему они делают то, что делают.

Неотъемлемой частью этого стиля настроения являются отношения между протагонистами. (Мы не решаемся использовать слово «герой» в этом контексте, потому что персонажи сами являются монстрами). У стаи должны быть крепкие связи или сложившиеся предыстории. Из-за огромного количества боев и личного риска, поставленного на карту в хронике-сплаттере, гару, скорее всего, будут часто вытаскивать друг друга из огня, и это отличная возможность уладить - или даже отбросить - старое соперничество, поскольку герои могут спасти жизнь товарища по стае или, наконец, заслужить его уважение.

Чтобы история сплаттер была эффективной, у персонажей должна быть причина делать то, что они делают. Вполне логично, что на окраине города появляется склад, кишащий баньши, но в таком простом объяснении мало, чтобы придать ситуации тяжелый личный характер. Возможно, если на склад зайдет наставник одного из персонажей, это будет связано с личными проблемами, или если в забытом чулане под «перепрограммирующим» комплексом Пентекса обнаружится тайник с племенными фетишами, у персонажей появится мотивация вернуть эти артефакты и получить немного чести или славы. Не забудьте немного запутать сюжет, иначе вы можете оказаться в ситуации «убей монстров, достань сокровища, спаси принцессу», что может оставить игроков разочарованными.

Но если игроки (и вы) хотят именно этого, беритесь за дело. Надерите задницы и снесите несколько голов. Это ваша игра.

Кульминацией историй жанра сплаттер также должна стать схватка с чрезвычайно грозным врагом или, по крайней мере, противостояние. В идеале герои должны одержать победу над этим главным врагом, но не бойтесь отправить их домой, поджав хвост, чтобы они лучше узнали, как уничтожить своего врага. Это особенно эффективно в серии историй или долгосрочной хронике, где персонажи могут испытать чувство удовлетворения от победы над врагом, который долгое время мешал им. Оборотень изобилует сильными врагами, которые могут иметь какую-то обиду на персонажей или возмущаться вмешательством птенцов в их тщательно продуманные планы.

Самым важным элементом историй с брызгами, конечно же, является захватывающий и кровавый характер боя. Обильно и часто - головы должны катиться, кровь должна хлестать из воздуха, а шкурки персонажей должны быть покрыты мерзкой жижей. Бой может быть таким же драматичным, как и любое другое взаимодействие между персонажами, и часто может быть еще более драматичным, поскольку на кону стоят жизни. Помните, однако, что в «Оборотне» все не обязательно такое, каким кажется, и антагонист часто умнее главного героя (или, по крайней мере, обладает лучшими ресурсами). Добавьте какой-нибудь поворот или умную тактику со стороны «безликих» врагов, чтобы персонажи точно знали, с кем имеют дело. Возможно, отряд новых фоморов - это просто приманка для более опытных первых команд, чтобы поймать стаю в анфиладе, а может быть, отряд слишком ретивых Гару не хочет делить славу штурма со стаей персонажей. Способность направить брызги в иное русло, чем прямолинейное, - вот что отличает хорошую историю от хорошей.

Хоррор

В конечном счете, Оборотни - это игра в жанре хоррор. Персонажи - монстры, мир стремительно катится в ад, мир духов - загадочное, чуждое и часто враждебное место, и с этим практически ничего нельзя поделать.

Все в этом мире опасно, и это ощущение угрозы - краеугольный камень хоррор-хроники. Вирм - идеальный заклятый враг в такой хронике, особенно если его воплощения обработаны с чувством тайны. На самом деле, слово «Вирм» вообще не обязательно произносить в хронике ужаса - как антагонист, великий развратитель скрыт во тьме, становясь видимым лишь настолько, чтобы запятнать что-то своим проклятым прикосновением и позволить испорченной конструкции сделать свою грязную работу.

Монстры не появляются из потайных альковов или Умбры, как в хронике ужаса. Скорее, враги ловко действуют из тени, оставляя после себя лишь тревожные визитные карточки или одноразовые развлечения, чтобы отметить свой уход. Самый страшный враг - это не тот, кого мы видим перед собой, а тот, кого мы видим лишь мельком, но наше воображение выстраивает его в неописуемое чудовище.

Хоррор - это, очевидно, самое широкое из разделений настроений, и, возможно, именно к нему лучше всего подходит Вирм. Лучший совет при ведении хроники хоррора - никогда не стремиться к быстрому шоку. Не показывайте хоррор с щупальцами, разрывающий на куски детеныша Гару, просто оставьте согнутую руку Криноса - возможно, сжимающую неиспользованный тален в смертельной хватке - там, где на нее может наткнуться стая. Никогда не подавайте виду; знакомство порождает презрение, и если игроки знают, что перед ними монстр X со страницы Y дополнения Z, они не испугаются, а надерут ему задницу, потому что знают все его характеристики. Познакомьте персонажей с чужеродными ситуациями (Умбра - отличная декорация для хроник ужасов, особенно если она используется редко и достаточно грозно, чтобы заставить персонажей бояться своего пребывания в ней) и незнакомыми личностями.

Очевидно, что тайна и напряжение играют огромную роль в хронике хоррор - используйте их! Гару не носят значков с указанием племен, и (кроме грубых физических недостатков) может не быть ничего, чтобы отличить Танцора Черной Спирали от Теневого Владыки или даже Дитя Гайи. Подобная тактика «враг внутри» хорошо работает в ужасах. Кроме того, угроза насилия часто оказывается сильнее самой драки. Если персонаж игрока выходит из боя с четырьмя уровнями здоровья, это гораздо менее страшно, чем возможность смерти и незнание возможностей противника. Любой способ, с помощью которого Рассказчик может скрыть от игроков информацию (разумеется, не лишая их того, что им нужно для выполнения цели или развития сюжета), создает угрозу и неопределенность, которые являются основой настоящего ужаса. Если у игроков есть причина бояться нарушения, вы на правильном пути.

Кошмар

Гару — чрезвычайно грозные машины для убийства. Но что их пугает?

Кошмар, драматично рассуждая, — это бегство в надежде на спасение. Хотя может быть сложно построить целую хронику вокруг кошмара (рано или поздно стая развернется, чтобы столкнуться со своими страхами), наполнение истории или сеанса ужасающими элементами может быть долгожданным изменением темпа.

У Вирма много слуг, которые хорошо работают в условиях кошмара. Возьмите группу Танцоров Черной Спирали, более сильных, чем персонажи, и заставьте их бежать. Пусть Бредущий по Узлам засунет голову в каэрн персонажей через Барьер. Отравите им воду. Отправьте опытных — возможно, почти сверхъестественных — охотников против стаи. Заставьте их покинуть свой дом.

Кошмар предполагает постоянное присутствие чего-то у персонажей по пятам, никогда не позволяющее им отдышаться или хорошо выспаться. Чтобы кошмар сработал, персонажи должны по-настоящему бояться того, что за ними последует — нельзя, чтобы подросток в хоккейной маске прогуливался в каэрне персонажей (хотя, если они не знают, что это подросток в хоккейной маске… см. Хоррор, выше).

Террор также включает в себя надежду. Персонажи могут однажды сбежать от своего мучителя, или они могут стать достаточно сильными, чтобы противостоять ему. Если доиграть до конца, ужас может стать чрезвычайно катарсическим настроением, позволяющим персонажам окончательно одержать победу над ранее непреодолимым врагом.

Темп — один из лучших инструментов для создания настроения кошмара. Пусть каэрн остановится на ночь, поймав несколько отчаянных и тревожных минут отдыха, — а потом снова отправятся за ними, пока они не успели разбить лагерь. Их окружение проносится мимо, когда они бегут от отвратительного существа, которое следует за ними; они становятся разделенными, потерянными, сбитыми с толку. Когда им, наконец, надоест бегать, что лежит у их порога? Это ваше решение, мистер Рассказчик.



Глава 1: Космология

Он не имеет никакого отношения к звездам и планетам, безобидно мерцающим в окулярах наших телескопов или безропотно запечатлевающимся на наших фотопластинках. Он не входит в состав атмосфер, чьи параметры и движения усердно наблюдают и систематизируют наши астрономы. Это просто сияние – сияние извне, – грозный вестник, явившийся из бесконечно удаленных, неведомых миров, о чьей природе мы не имеем даже смутного представления; миров, одно существование которых заставляет содрогнуться наш разум и окаменеть наши чувства, ибо при мысли о них мы начинаем смутно прозревать черные, полные опасностей бездны, что ждут нас в космическом пространстве.

— Г. Ф. Лавкрафт, *Цвет иных миров*

Вирма никогда нельзя недооценивать как антагониста, поскольку он является источником многочисленных родственных врагов и даже воплощает сам принцип антагонизма. Это то, что необходимо внушить игрокам, сталкивающимся с приспешниками Вирма: в то время как запреты, монстры и испорченные смертные могут быть побеждены, уничтожены или изгнаны, их хозяин неразрывно вплетен в саму ткань реальности. Порча гложет дух самого Мира Тьмы - и даже случайный взгляд на заголовки газет за день намекает на то, что в сердцах человечества поселилась скверна.

Но почему? Что сделало Вирма таким развратителем, каким он является сейчас? Ответы на эти вопросы не установлены, но, как и все легенды Гару, они не уступают научным доказательствам.

История

Об истории Триата и о том, как Творение пришло к своему нынешнему состоянию, можно догадаться по фрагментам песен, восходящих к Владычеству, или по некоторым отрывкам, найденным в страшной Хронике Черного Лабиринта. У каждого племени Гару есть своя версия этой истории, и интерпретации ее сильно различаются. Приведенный ниже рассказ, хотя его часто считают нелепым и противоречащим интуиции, поскольку он утверждает, что Триат существовал до Гайи, особенно любим среди Стеклоходов и отражает, возможно, наиболее подробный взгляд на историю Вирма.

Приведенная ниже история может быть отражена в материальном мире и его истории, но приведенные примеры не следует воспринимать буквально. Вильд, Вивер и Вирм никогда не встретятся лицом к лицу, даже если пройти каж-

дый дюйм всех путей через Умбру или совершить путешествие в начало и конец времени. История Триата происходит вне времени и пространства, которые являются ограниченными человеческими понятиями, запятнанными безумием Вивер, и могут быть поняты только как метафоры. Звездочеты рассказывают эту историю, часто в нескольких разных вариантах, но затем призывают своих учеников забыть только что произнесенные слова и попытаться удержать идею Триата в своем сознании без ограничений языка и рассудочного мышления. Смертное сознание слишком мало и хрупко, чтобы вместить всю полноту даже одного члена Триата, но как только разум может освободиться от своих ограничений, он становится открытым для Видения истины. Когда неподготовленный разум сталкивается с таким видением, он, как правило, сгибается под ударом, не в силах сдержать хаотический динамизм энергий Вильда, постичь бесконечные сложности замысла Вивер или принять запутанный парадокс порчи Вирма.

Триат - это то, что человеческие мистики назвали бы неземным: они существуют вне времени и пространства, но настолько неотъемлемы от самого факта существования, что их влияние ощущается во всех вещах и во все времена. Хаос, порядок и равновесие не являются видимыми характеристиками творения, но являются его принципами; тщательное изучение, размышление и интуиция показывают, что все эти три начала присутствуют в орбитах планет, электронов или глазах любимого человека. Точно так же история Триата вновь и вновь проявляется в истории Вселенной, человечества и даже в жизни отдельного человека.

Баланс

До начала три неземных принципа творения существовали в состоянии чистой взаимосвязи - чистой в том смысле, что каждый из них был не больше и не меньше того, чем он был, и действия каждого определялись только реакцией двух других. Имея в своем распоряжении все небытие, чтобы играть в нем и наполнять его своей игрой, каждый исследовал и проверял все возможности своей силы, но мог судить о результатах своих экспериментов только по тому, как они отражались на двух других.

Первым, кто обратился непосредственно к пустоте, был тот, кого Гару называют Вильд. Чистая энергия, движение без направления и скорости, намерение без объекта, субстанция без формы, он первым освоил трюк действия и создания. Извергая освобожденную энергию в пустоту, он наблюдал за этими проекциями, отделенными кусочками себя, когда они мчались в постоянном потоке, а затем быстро рассеивались. Увлеченный этими краткими эфемерными жизнями, которые он породил, Вильд породил еще, потом еще и еще, пытаясь окружить себя своими детьми. Он распространялся так энергично, что поддерживал себя в вечном состоянии возбужденного колебания. По этой причине древние Гару часто называли Вильда Дядюшкой Перемен.

Еще одним из трех сверхъестественных была та, кого Гару называют Вивер. Чистый порядок, стазис без цели или ценности, знание без объек-



та, форма без содержания, она была первой, кто овладел трюком связывания и сохранения. Увидев энергию, которую испускал первый неземной, Вивер связала отделенную живую энергию в форму и измерение, придав ей длительность и ощущение связи с пространством, в котором она обитала. Так была создана информация, и были проведены первые различия между одной вещью и другой. Эти различия стали первыми нитями паутины, которая со временем придала форму всему творению. Увлеченная установленным порядком, Вивер стала плести свою паутину все шире и шире, стремясь успеть за извержением Вильда и заморозить его бесформенные энергии. По этой причине древние Гару называли Вивер Тетушкой Паучихой.

Третьим сверхъестественным было то, что Гару называют Вирм. Ни динамичный, ни статичный, ни форма, ни вещество, ни энергия, ни информация, он был посредником между двумя другими сверхсуществами, существуя на фрактальной границе между порядком и хаосом. Он поддерживал баланс, следя за тем, чтобы Вильд не переполнял творение своими безграничными бесформенными силами, а Вивер не кристаллизовала все в сухой безжизненный узор. Что касается того, как именно ему это удавалось, то интересное согласие можно найти в двух очень разных направлениях мифов Гару:

Знайте, что в те времена, когда Вирм еще поддерживал баланс между Вильдом и Вивер, он предпочитал действовать, используя две основные тактики: Рост и Разрушение. Когда Дядюшка Перемен извергал столько, что паутина разрывалась на части, или когда Тетушка Паучиха связывала слишком много энергии Вильда в сухой мертвый Узор, Вирм щелкал челюстями на задних конечностях более слабого, побуждая его извергать или плести больше, чем требовалось, или же бил хвостом, чтобы рассеять избыток творения Вильда или разрушить паутину, задушившую поток творческих сил...

- Лао Двуязыкий, старейшина звездочетов

В своем первозданном состоянии Вирм поддерживал равновесие порядка и хаоса с помощью процессов созидания и уничтожения. Если хаос грозил переполнить вселенную своей безграничной энергией, или если порядок связывал слишком много свободной энергии мира, Вирм широко разевал пасть, чтобы поглотить избыток и удалить его из существования, или нацеливал хвост на недостаток и одаривал мир дополнительной массой своих собственных выделений.

- Из «Заметок к ликантропологической реконструкции ур-эпической эпохи Гару», неопубликованной рукописи У. Ричарда Маклиша, профессора сравнительной антропологии Эдинбургского университета (также известного как Писание о Танцорах Черной Спирали).

Как воплощение парадокса, согласно которому разнообразие существует в единстве, а единство существует в разнообразии, Вирм понимал, что взаимодействие двух других неземных должно оставаться вечным и универсальным, но сбалансированным в гармонии и целостности. Если одна из них будет слишком сильно преобладать над другой, этого не может быть. Чтобы объединить их в динамическом равновесии, Вирм обернулся вокруг всего, что создал Триат, захватив его хвост в свою пасть и крепко держа его. Этот первобытный Вирм, сверхъестественный принцип равновесия в вечной целостности, даже в некоторых человеческих традициях вспоминается как Уроборос.

Таким образом, Вирм образовал первый истинный и полный круг, основу всего физического существования. Уравновесив соответствующие циклы роста и разрушения между хаосом и порядком, он создал цикл рождения, смерти и возрождения и положил начало течению времени (как его понимают люди). Объединив вещество и форму, он создал материю и пространство, которое содержит и передает материю. Узор паутины Вивер был активирован энергией Вильда и сохранен циклическим действием Вирма, отражая этот великий круг внутри и снаружи. Внешне, в макрокосмосе, это отражение выражалось в виде первых Целестин, огромных соединений силы и узора, чьи великие круги обозначали большие деления времени. Внутри, на микрокосмическом уровне, оно выражалось в виде Вечного Огня и духовных ростков, которые со временем превратились в Пасторали, которые люди только начинают понимать как клеточные, молекулярные, атомные и субатомные строительные блоки Вселенной. На пересечении макрокосмических и микрокосмических сил первый круг был выражен как Гайя и царства, которые группируются вокруг нее.

Это изначальное состояние равновесия между аспектами Триата можно увидеть в происхождении физической вселенной и ее существ. Физики описывают первый момент Большого взрыва как единство этого порядка; все силы и масса были сжаты в недифференцированной точке бесконечного потенциала, лишь позднее разделившись на гравитацию, ядерные и электромагнитные силы, которые заключили энергию в плотные круговые узоры и сформировали первую материю. Самые ранние человекоподобные обезьяны, от которых впоследствии произошли люди, мало чем отличались от своих собратьев, живя в вечном «сейчас» с разумом, состоящим в основном из чистого инстинкта млекопитающих, лишь частично дополненного рудиментарным интеллектом. Этот «чистый разум» можно увидеть в новорожденных человеческих младенцах, прежде чем они научатся делать различия между собой и окружающим миром, что, возможно, связано с развивающимся сознанием нерожденных в утробе матери. Воспоминания об этом первобытном состоянии, как родовые, так и личные, обычно воспринимаемые через идиллическое тепло ностальгии, можно найти во всех мифах о сотворении мира.

Безумие

Когда Триат объединился в трехчастный процесс творения, появилось новое явление, которое навсегда изменило облик Вселенной - сознание. Паутина, придающая форму и направление миру, была разбужена вливанием вечно колеблющейся энергии Вильда; постоянное движение безграничной субстанции было направлено в бесконечные пути Паутины, образующие матрицу мира; оба аспекта были вовлечены в неизменный цикл смерти и возрождения, который снова и снова выражал себя в бесконечном количестве изменений. Этот экзи-



стенциальный парадокс мог бы перерасти в чистый статический хаос или чистый хаотический стазис, если бы из триатической взаимосвязи не возник новый аспект творения - значение, или смысл.

По отдельности никакое значение не могло быть придано ни одной из работ Триата. Создания, извергаемые Вильдом, были настолько эфемерны и мимолетны, что из них нельзя было извлечь ничего ценного. Узорная паутина Вивер, если ее не активировать живой энергией, была плоской, скучной и не представляла никакого интереса. Если бы у Вирма не было Вивер и Вильда для поддержания равновесия, он никогда бы не появился на свет, поскольку равновесие было самой причиной его существования. Когда каждый из них начал воспринимать свое отражение в двух других, каждый научился понимать себя в терминах двух других. Вселенная перешла на новый уровень сложности, и Триат развивался вместе со своим творением, изучая контрасты своих коллективных действий и противодействий и оценивая ценность одной части своей работы по сравнению с другой.

Впервые творение осознало себя, смогло отличить себя от пустоты, а отдельные части и аспекты себя - друг от друга. Но чего-то не хватало. Каждый из неземных находил смысл и удовлетворение в своих собственных функциях, но вместе они не могли найти смысла в творении в целом. Что бы ни создавал один из них, другой изменял или разрушал, и этот процесс повторялся бесконечно. Запертые в вечном конфликте без ясного разрешения, Триат выродился в безумие, великое Безумие, которое безвозвратно изменило облик Вселенной. Принято считать, что безумие началось с Вивер, но есть и другие мнения на этот счет.

«Где оно могло начаться, как не с Вивер? Смысл и стремление его обнаружить - это продукты различения и суждения, которые являются функциями разума, который, в свою очередь, является функцией Узора, продукта работы Тетушки Паучихи. Достигнув осознания, она внимательно изучила всю свою паутину Узора и не нашла ничего, что могло бы подтвердить то, что она сделала, ничего, что могло бы придать этому смысл. В отчаянии она попыталась потерять себя в лихорадочной деятельности, надеясь, возможно, создать для себя смысл из чистого порядка. И вот тут-то все пошло не так. Раскручивая свою паутину далеко и широко, не обращая внимания на последствия, она узурпировала энергию Вильда и связала Вирма своим статичным порядком, разрушив великое равновесие Триата. Вот почему наше племя выбрало тот путь, по которому мы пошли; теперь нам предстоит изучить запутанный лабиринт порядка, пока мы сами не сможем взглянуть на всю Паутину и придать ей смысл и ценность, которые Тетушка Паучиха не смогла найти самостоятельно.»

- Говорящая как Река, теург Стеклоход (она же Энид Билдербек, доктор философии), выступая перед городскими фермерами в 1996 году

«И хотя мой вой может остаться глухим, я говорю вам: Вильд оставил нас, дети. Дядюшка Перемен не мог смириться с порядком, навязанным ему Тетушкой Паучихой и так называемым Вирмом Равновесия. Его сердце болело от того, что его создания попали в паутину, связались в формы, которые не меняются, и могут путешествовать только по стреле времени. Равновесие и Узор никогда не были в его природе, и вместе они боролись с ним до последнего. Теперь Тетуш-

ка Паучиха запутала Вирма в своих неизменных сетях, и все еще тянется к нему, чтобы поглотить самых далеких падших из Триата. Я видел лик Дядюшки, и великое колесо времени начертало на нем линии печали, линии отчаяния; борьба угасла в нем, и мы остались одни».

- Вой Харано: Песнь опустошения» Йеллоутут Грейбек, Серебряный клык Галлиард

«Именно неспособность Вирма сохранить Равновесие навлекла безумие на Триату. Как хранитель равновесия, только Вирм был способен видеть обе стороны конфликта между шаблоном и потоком, поэтому осознание и быстро последовавшее за ним безумие могло исходить только от Вирма. Не найдя смысла в собственном существовании, он потерял силы и отказался от борьбы, попав в постоянно распространяющуюся паутину Вивер. Ее неудача дорого обошлась, ибо за нее расплачивается все творение, и только Гару понимают случившееся достаточно хорошо, чтобы все исправить. Слишком многие из нас считали Тетушку Паучиху и ее Паутину своим врагом, но ее нельзя винить, ибо безумие, которое движет ею, передалось ей, когда она поглотила неудавшегося Вирма в своем Узоре. Правильно, что мы стараемся остановить распространение Паутины по всему королевству, но разорвать ее сетку - не наша конечная цель. Мы рвем ее нити, чтобы добраться до источника проблемы, чтобы исцелить - или уничтожить - Вирма, разлагающего изнутри».

— Луночело с Полным Сердцем, Дитя Гайи Арун.

Независимо от того, какую из вышеприведенных легенд считать правдой, племена обычно принимают одну деталь: Вирм был пойман в ловушку в Узорной паутине Вивер. Не служа больше для поддержания равновесия между порядком и хаосом, он превратился в нечто иное. Тем временем это изменение отразилось в физической вселенной; динамическое взаимодействие энергии и формы все еще существовало, но лишь как затухающее эхо, замененное непреодолимой тенденцией свободной энергии рассеиваться или превращаться в статичную материю. Вильд ещё не вышел из игры и при любой возможности встряхивал ситуацию, но неуклонное вторжение Паутины во все миры продолжало своё непреодолимое наступление. Те, кто отождествляет себя с изменениями и энергией, понимают это как «энтропию»; для большинства цивилизованных людей, отождествляющих себя с порядком и застоем, это считается «прогрессом».

Внедрение сознания в сверхъестественный мир и порожденное им Безумие, таким образом, проявляется на самом базовом уровне физического мира в разделении энергии и материи. В человеческой эволюции это можно рассматривать как развитие умственных способностей человека за пределами грубых инстинктов животного разума, способностей, которые благоприятствуют рациональному упорядоченному мышлению и созданию символов как способу справиться с колебаниями времени и воспринимаемым хаосом природного мира, частью которого люди себя больше не считают. На личном уровне это можно увидеть в растущем сознании ребенка, когда он учится делать различия между собой и миром, в котором живет, а также отличать друг от друга отдельные сущности этого мира - людей, предметы, места. Формирование эго у всех разумных индивидуумов в целом определяется местом, которое каждый из них занимает в Узорной паутине.

Порча

Измученный своей задачей постоянно разрушать паутину, которая всегда вырастала вновь, Вирм был поглощен. Динамическое равновесие, которое он поддерживал, утратило элемент динамизма, а статического равновесия, отражающегося в физическом мире в виде распада, а в духовном - в виде порчи, оказалось недостаточно, чтобы удержать Вивер в узде. В то время как Вивер распространила свою паутину по всему творению, Вильд был навсегда поставлен в оборонительное положение.

Когда сверхъестественное Равновесие покинуло Триат, Вирм мог думать только о побеге, хотя и знал, что это невозможно. Он больше не мог действовать как сверхсущество, будучи подчиненным воле другого сверхсущества; его способность стимулировать новый рост была утрачена, когда он потерял контакт с Вильдом, а его способность разрушать была ограничена паутиной, в которой он был пойман. Ограниченный порядком и стазисом, Вирм впал в отчаяние; если раньше он проглотил собственный хвост, чтобы связать вселенную в единство и целостность, то теперь он проглотил себя из-за слепой потребности потреблять - черты, навязанной ему всепоглощающей Паутиной. В результате борьбы он плотнее вцепился в ткань порядка, и его первоначальная цель была забыта в агонии удушья.

Однако Вирм обнаружил, что в его распоряжении все еще есть одна тактика: трансформация - сила, которая не была ни ростом, ни разрушением, но обладала качествами обеих. Из своей тюрьмы в Узорной паутине он мог тонко изменять свой собственный узор и узор меньших существ, действуя через промежутки между отдельными нитями Паутины. Понимая, что самостоятельно ему не выбраться, он начал создавать продолжения себя во всех сферах, до которых мог дотянуться, и искать союзников, которые помогли бы ему в этом нелегком деле.

Его первая попытка самопреобразования привела к появлению Триатических Вирмов, но эти три порождения были слишком близки к его первоначальному сверхъестественному состоянию и могли распространяться только там, где Паутина была слишком слабо сплетена, чтобы отгородить их от навязанного порядка. Это самые могущественные аспекты Вирма, с которыми можно столкнуться напрямую, но им крайне сложно проявиться в любом из созданных царств.

Следующая попытка трансформации Вирма оказалась гораздо удачнее с точки зрения распространения его влияния, хотя его новые расширения не обладали той подавляющей силой, которая была присуща предыдущим Триатическим Вирмам. Эти Вирмы Позывов, сформированные из отчаянных и неистовых мыслей заключенного в темницу Вирма и наделенные ограниченной степенью независимости и самостоятельности. В то время как три аспекта Триатических Вирмов были сильно ограничены в том, где и как они могли проявляться, Позывы могли свободно бродить по просторам Паутины и проникать в сердце и разум любого существа, восприимчивого к их влиянию. Слишком хитрые, чтобы проявляться на физическом плане или непо-



средственно влиять на него, они могли оказывать сильное воздействие на любое самосознающее существо, которому не хватало проницательности, чтобы распознать их присутствие, или самодисциплины, чтобы сопротивляться их внушениям.

В совокупности эти различные порождения известны как Гидра, и каждое существо, служащее Вирму, либо выбирает одного из глав Гидры, либо выбирается им. Используя эти порождения, Вирм смог установить контакт с потенциальными союзниками и провести их через самые первобытные глубины Паутины к месту своего заточения, которое превратилось в царство Малфеаса. Отсюда, утверждают некоторые мыслители, Вирм планирует выбраться из Паутины, уничтожить несбалансированное творение однобокого Триата и начать новую вселенную, в которой можно было бы сохранить сверхъестественное Равновесие, не поддаваясь безумию самосознания. Основная часть его стратегии заключается в том, чтобы помочь Вивер, работая изнутри Паутины, используя ее преобразующие силы распада и порчи, чтобы ослабить все еще бьющегося Вильда, чтобы он мог быть включен в великий Узор. Как только это удастся сделать, текущий процесс создания вселенной будет завершен, и она перестанет существовать как живая активная сущность; Пустота будет очищена, и зрелый, более мудрый Триат сможет начать все заново, приступив к созданию вселенной, в которой удастся избежать ошибок предыдущей.

Однако ничто не дается так легко. Триатические Вирмы не могут знать того, что осознал первобытный Вирм Равновесия: что изначальный Триат должен быть уничтожен, разрушен, умерщвлен своими собственными созданиями, начиная с самого заключенного и испорченного Вирма, чтобы из мертвой шелухи несовершенного творения мог возродиться усовершенствованный Триат. Вирмы Позывов, рожденные из обезумевших от боли мыслей Вирма, когда он был впервые пойман в ловушку, действуют независимо от первозданного Вирма и не осознают более великого плана, для которого они были предназначены. Таким образом, у Вирма нет возможности сообщить о своих истинных намерениях существам, на которых он должен полагаться. Те, кто служит Вирму в различных царствах, могут лишь принимать часть за целое и не способны понять свою конечную цель.

«Неужели ты поверишь, что наш Отец настолько слаб, что его можно связать паутиной? Неужели вы поверите в ложь, передаваемую теми племенами, которые не хотят смотреть правде в глаза? Ха! Вирм не насекомое, которое можно так легко поймать, и он не смог бы дойти до своего нынешнего состояния, если бы это не было его намерением с самого начала. Вивер и Вильд не могли смириться с равновесием, которое поддерживал между ними наш Отец, и сходили с ума каждый в своем неистовстве, пытаясь одолеть другого. Отец наш, в мудрости своей, понимал, что, лишь войдя в мир сам, позволив себе быть втянутым в распространяющуюся Узорную паутину, можно привнести смысл в творение и постичь его созданиями. И именно поэтому мы здесь, чтобы исполнить волю нашего Отца, который пожертвовал своим возвышенным положением, чтобы жить ближе к своим детям».

— Белоглазая-иктиа, бывшая из Уктена, Детей Вильда

Нынешнее состояние творения лучше всего отражено в истории Владычества и его последствиях - росте цивилизации. Гару, пытаясь сдержать распространение человечества по царству Гайи, заставили человечество гораздо больше бояться дикой природы и силы Вильда, чем это было необходимо на самом деле, дав ему толчок, необходимый для того, чтобы научиться навязывать природе свой собственный порядок (по большей части, во всяком случае), тем самым более полно открывая человеческое сердце влиянию испорченных порождений Вирма. Это также можно увидеть в психологии большинства взрослых людей, где зрелости и полного личностного развития часто препятствует задержка психики на более ранней стадии развития либо из-за детской травмы, нанесенной другими неразвитыми людьми, либо из-за неправильное культивирование других аспектов личностного роста.

Хотя многие из перевертышей и сегодня испытывают некоторую симпатию к изначальному Вирму Равновесия - существу, которым Вирм был до своего попадания в Узорную паутину и последующего безумия, - почти никто не видит сходства между Вирмом Равновесия и современным Вирмом-разрушителем. Одно больше не другое, и обращаться с Вирмом так, как если бы он все еще был силой равновесия, значит открывать свое сердце разложению. На самом деле, некоторые почитающие Феникса теурги Безмолвного странника теоретизируют, что если Гару действительно удастся убить самого Вирма в последней битве, то из туши Разрушителя сможет появиться новый Вирм Равновесия и с его помощью снова удастся привести Вивер и Вильд в равновесие. Но, опять же, подобные бредни слишком легко отбросить как простодушное хватание за любую, пусть даже иллюзорную, надежду.

Триатические Вирмы

«Недалеко от центра, в самой древней части Паутины, огромный запутанный узел извивался и брыкался, словно в нем было заперто нечто, не принадлежащее Паутине. Приблизившись, я увидел, что это великий зверь, но не тот, которого мы знаем и в котором участвует наша природа, ибо его пасть могла раскрыться достаточно широко, чтобы проглотить миры, а его свернутое тело было длинным, как сама вечность. Даже когда я наблюдал за ним, казалось, что это существо разрывается на части в борьбе против связывающих его нитей. Проталкивая свою огромную голову сквозь сетку паутины, оно сумело лишь разрезать ее на три части, и каждая часть смогла лишь ненадолго выйти за пределы своей тюрьмы».

— Бредущий меж Звезд, провидец-Звездочет и Уроборан, описывает сон, который он видел, Бернсу-Клинли, Судье Судьбы.

Термин «Триатический Вирм» относится к трем самым могущественным аспектам Гидры, первой трансформации, через которую Вирм прошел в безумии, последовавшем за его заключением. Оно происходит от внутреннего отражения первозданного Триатрического Вирма, представляющего собой психодраму, в которой Вирм пытается понять, что пошло не так при сотворении мира. К сожалению (для первобытного Вирма), эти проявления не знают о своем первоначальном предназначении и обретают собственную жизнь. Их можно считать



доминирующими персонами с «множественным расстройством личности». К счастью для остальной вселенной, у каждого из трех Триатических Вирмов есть свои мотивы, цели и заговоры; если бы они когда-нибудь объединили свои усилия, их совокупная мощь могла бы соперничать с мощью самой Гайи.

Один из Триатических Вирмов может проявиться в другом царстве, кроме Малфеаса, но это масштабное мероприятие, требующее огромных затрат духовной энергии. После проявления он становится существом невообразимой силы и может быть изгнан из царства только равной или большей затратой духовной энергии. Это было продемонстрировано жертвоприношением племени Кроатан, которое изгнало Триатического Вирма, называемого Пожирателем Душ, из Гайи, возможно, навсегда. Насколько известно, это единственный случай, когда Триатический Вирм полностью проявился на Гайе.

Чаще всего (но, к счастью, все еще редко) Триатический Вирм встречается в снах и видениях, или его можно обнаружить во время путешествия в более легко развращаемые глубинные умбральные царства, или в самом Малфеасе. Как правило, рассказчики должны вводить Триатического Вирма в свою хронику только с тем же чувством всепоглощающего умопомрачительного благоговения, с каким они отнеслись бы к появлению Целестины. Прямая конфронтация не рекомендуется, если только она не происходит в кульминационный момент всей хроники и не требует, чтобы все персонажи игрока вместе принесли высшую жертву.

Хроника Черного Лабиринта делит историю человечества на три эпохи, каждая из которых отмечена влиянием одного из триатических Вирмов. Поскольку каждый из Вирмов, похоже, оставался одинаково активным на протяжении всех описанных периодов (несмотря на проявление Пожирателя Душ), эту схему можно отбросить как бред неуравновешенного интеллекта.

Зверь войны: Вирм Бедствия

«Одна голова была толстой и костлявой, над ней возвышались массивные таранные рога, которыми он мог пробивать себе путь в тех частях Паутины, где узор был тонким и слабым. Но это ничего не давало, так как паутина восстанавливалась детьми Тетушки Паучихи так же быстро, как и разрушалась».

- Бредущий меж Звезд

Зверь войны отражает необузданную силу Вильда, высвобожденную как разрушительная сила, а не как созидательная жизненная сила. В то время как разрушительный аспект Вильда работал над устранением неподвижных форм, чтобы освободить место для появления новых форм, этот аспект Вирма оставляет после себя лишь руины без надежды на возобновление роста. Зверь войны - это первичное выражение ярости Вирма против своего заключения, воплощение гнева; это необузданный аппетит к насилию, лишенный целеустремленности хищника, катарсической разрядки мстителя или угрызений совести миротворца по поводу необходимости применения смертоносной силы.

У Вирма Бедствия нет необходимости проявляться напрямую, поскольку его влияние в царствах Гайи всегда было под рукой. У людей он проявляется как вырождение здоровой конкуренции в жестокий конфликт и как жажда крови, не делающая различий между другом и врагом в пылу битвы. Для вампиров это Зверь, который разрывает те немногие тонкие нити человечности, связывающие Проклятых с их происхождением. У Гару он проявляется в виде Ярости, которая, если ее не сдерживать, может помешать пробуждению их духовного Гнозиса и сбить их с благородного пути. Потомки Фенрира знают его как Йормунгандра, Мидгардского Змея. Маэлджин Инкарна, известный под именем Предвестник Ада, также связанный с Вирмом Позыва, Ба'ашкаем, действует от имени Вирма Бедствия, сея раздор и смуту по всему миру.

Пожиратель душ: Всепоглощающий Вирм

«Другая голова состояла из огромных челюстей, которые могли раскрываться так широко, как у питона, чтобы откусывать и пережевывать те части паутины, которые были слишком слабо сплетены, чтобы противостоять ему. Но это ничего не давало, потому что нити паутины не давали пропитания, сколько бы эта пожирающая голова ни съедала».

- Бредущий меж Звезд

В Пожирателе Душ отражено стремление Вивер включить все в свою паутину в безумном поиске смысла. Но если Вивер стремится навязать творению свой собственный порядок, соответствующий его внутренней природе, то Пожиратель Душ бездумно пожирает все подряд в тщетной попытке вернуть утраченный контроль над вселенной. Потеря первозданного Баланса оставила пустоту в изначальном Вирме, пустоту, которую, в своем безумии, он считает, что может заполнить, поглощая все, что проходит в пределах его досягаемости. В индивидуальной душе это выражается в жадности, желании и навязчивой озабоченности, часто отмеченной потребностью в приобретении материальных вещей, знаний или общественного положения, которые, как ошибочно полагает жертва, могут удовлетворить гораздо более глубокие духовные потребности. Его сила проявляется на физическом плане в виде истощения тела из-за болезни, истощая жизненные силы жертвы для питания этого Всепоглощающего аспекта самого себя.

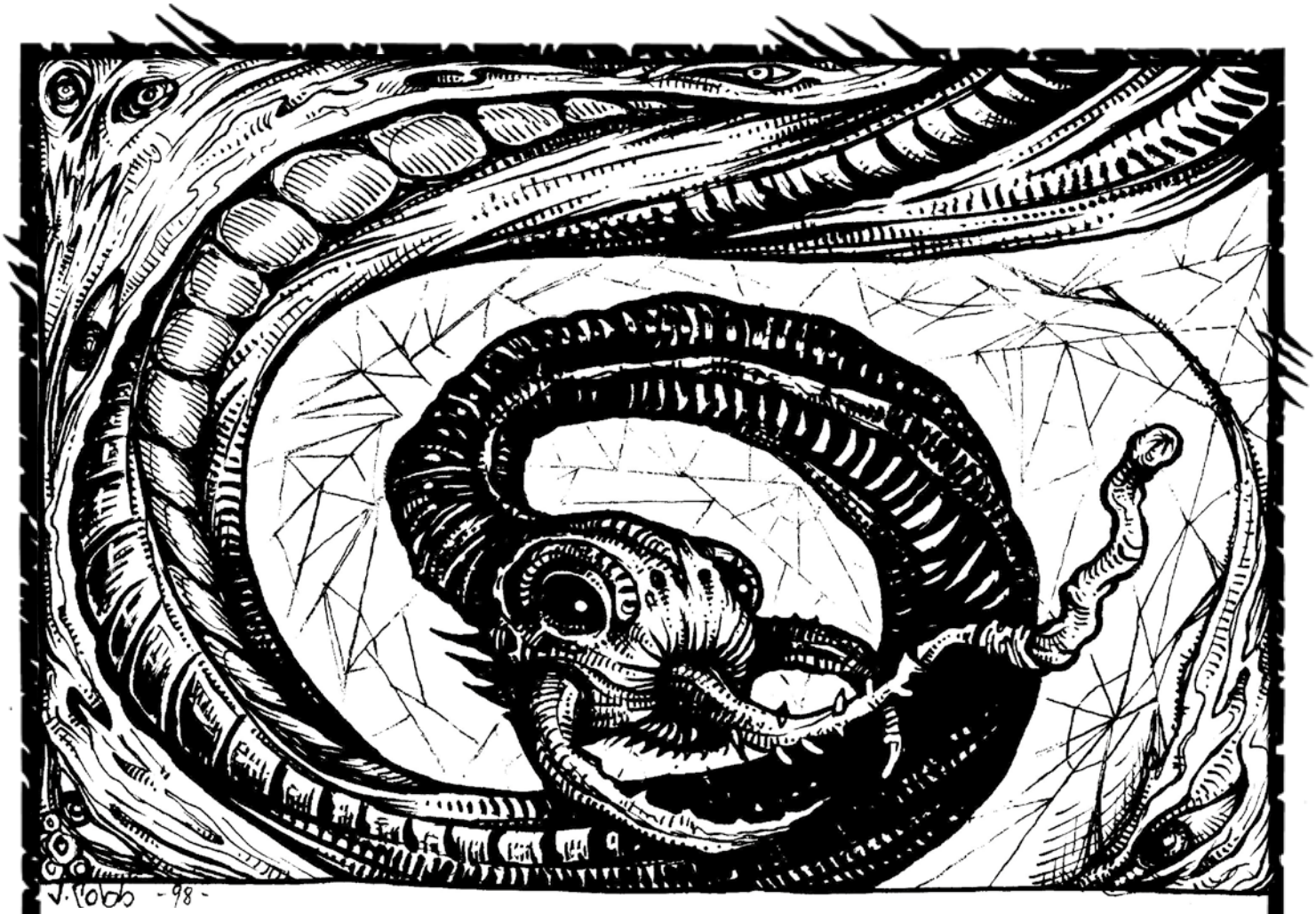
Маэлджин Турифуг (связанный с Вирмом Позыва Летарггом, см. ниже) служит Пожирателю душ, особенно в попытках найти способ вновь проявить себя в царстве Гайи.

Вирм Осквернитель

«Третья же голова была узкой и заостренной, она прокладывала себе путь сквозь нити основы и выкройки Узора, словно игла вышивальщицы. Из всех голов эта была самой успешной, ибо она использовала свою силу не на самой Паутине, а на пространствах между нитями Паутины.»

— Бредущий меж Звезд

Осквернитель - это извращенное отражение самого себя, запятнанное ненавистью к самому себе за то, что не выполнил своего истинного предназначения. Неземное Равновесие, которое он когда-то сохранял, теперь сведено к застою и энтропии, и на духовном плане это выражается в разложении души, приводящем Оскверненную



жертву к опасным крайностям и устраняющем способность к личному выбору. Испортив себя таким образом, Вирм обратил свою ненависть к самому себе вовне и теперь стремится испортить все вокруг, вернув мир под свой контроль.

Это самый могущественный из аспектов Вирма, коварная сила, которая воздействует на свои цели безмолвно, изнутри, нашептывая тонкие внушения, побуждающие жертву добровольно отдаться в его объятия. Как искуситель и соблазнитель, он запомнился в человеческой мифологии, в частности, как змей в Эдемском саду. Тот факт, что змея также отождествляют с падшим ангелом Люцифером, намекает на большую космическую трагедию первобытного Вирма. Будучи самым разумным и самосознательным из Триатических Вирмов, Осквернитель не нуждается в Маэлджин Инкарне, что служил бы ему.

Вирмы Позывов

«Я видел, как великий Зверь повернулся к самому себе, как будто он хотел поглотить себя, чтобы прекратить свою агонию. Но этого не могло быть, ибо Зверь вечен, он не в силах уничтожить даже свои собственные великие силы разрушения. И хотя Зверь был слишком велик, чтобы проскользнуть сквозь нити паутины, его мысли не были таковыми. Прорастая из позвоночника свернувшегося зверя, они тянулись во все стороны, прокладывая себе путь сквозь паутину в поисках других разумов, разумов, которые могли бы понять и принять послание, которое они несли.»

— Бредущий меж Звезд

Позор неудачи и муки заточения довели Вирма до такой степени безумия, что он не мог сдержать свои мучительные чувства внутри себя. Смертные существа могут избежать подобной боли, потеряв сознание или покончив с жизнью, но бессмертное, неразрушимое существо, которое охватывает все творение (или охватывало когда-то), не имеет выхода из себя и не может пойти по этому пути. Запертый в паутине, неспособный действовать, Вирм мог лишь жаждать освобождения, и эти мысли о тоске питались энергией его паники, пока не выросли в самостоятельные сущности - Вирмов Позывов.

Позывы похожи на естественные черты и тактики выживания, которые отжили свое первоначальное предназначение. Эмоции, которые они воплощают, являются совершенно нормальной реакцией на такие ситуации, как неудача или заточение, но благодаря тому, что они зародились в сознании неземного, они обрели автономное существование и изжили свою психологическую цель. В то время как у обычных людей такие эмоции в конце концов угасают без постоянного подкрепления, те, кого коснулся Позыв, продолжают питать эту эмоцию еще долго после того, как стимул, вызвавший ее, был удален. По мере того как эмоция растет и затмевает все остальные аспекты психики, Позыв все больше укрепляется в душе своей жертвы и, если его не остановить, в конце концов может полностью овладеть ею. Некоторые считают, что Маэлджин Инкарна - результат такой полноценной одержимости.

Вирмы Позывов - самые распространенные и настойчивые из голов гидры. Их влияние распространяется на все царства, населенные чувствующими существами (то есть почти на все мыслимые царства, за исключением некоторых Эпифов). Будучи существами необработанной эмоциональной силы, их невозможно понять рационально, а поскольку они не проявляются как отдельные сущности - даже на духовном плане - с ними можно столкнуться только в укромных уголках собственного сердца. И даже тогда их присутствие обычно слишком тонко, чтобы их можно было распознать как чужеродное вторжение. Хотя они не так могущественны, как Триатические Вирмы, Позывы могут быть столь же смертоносны в силу своей невидимости и вездесущности.

Танцоры Черной Спирали давным-давно дали имена Позывам, которые, как считается, являются искажениями старых пиктских обозначений. Нет никаких свидетельств того, что Позывы распознают эти имена или реагируют на них. В «Хронике Черного Лабиринта» утверждается, что каждый Позыв связан с одной из голов Триатического Вирма или исходит от нее. Видения некоторых Танцоров Черной Спирали подтверждают это, а некоторые другие - нет; рассказчикам следует помнить, что Хроника в конечном счете является попыткой некоторых родичей Танцоров понять непостижимые (во всяком случае, для людей) пути оборотней.

Маэлджин Инкарны

Будучи тонкими сущностями, обладающими чистыми чувствами, Позывы никогда не проявляются физически. Будучи чистым выражением намерений Вирма, они могут побуждать к действиям, но (за некоторыми исключениями) не могут сформулировать или выразить их без разумного существа, через которое можно действовать. Хотя смертных жертв Позывов обычно достаточно для этой цели, иногда требуется более мощный и преданный сосуд. Вот тут-то и приходят на помощь Маэлджин Инкарны, также известные как Темные Властелины. Маэлджины - сильные и умные духи, каждый из которых служит главе Гидры, а все вместе они составляют правящую аристократию полчищ Бейнов, служащих Вирму.

Маэлджины когда-то были смертными, которыми настолько сильно овладели Вирмы Позывов, что превратились в духов, воплощающих этот Позыв. Каждый Темный Властелин служит до тех пор, пока либо не подведет своего покровителя-Вирма каким-либо образом, либо из числа одержимых приспешников Вирма не будет выбран более могущественный кандидат. По большей части Маэлджины выступают в роли заступников для Позывов, действуя как их глаза, руки и голоса, когда требуется прямое действие в одном из царств. Смертные, знающие о существовании Вирма и желающие посвятить себя его служению, должны обратиться к Темному Властелину с просьбой поговорить с Вирмом от их имени.

Танцоры Черной Спирали, однако, склонны пренебрегать общением с этими Инкарнами, которые, по их мнению, больше озабочены собственной междоусобной политикой, чем непоколебимой верностью самому Вирму. Танцоры более склонны взаимодействовать с главой Гидры через свои бэйн-тотемы. Старшие члены Совета директоров Пентекса, самые испорченные смертные на Гайе, имеют настолько тесные отношения с Позывами и Триатическими Вирмами (известными как «Благодетели»), что им ни к чему такие посредники. Маэлджин Инкарны, в свою очередь, рассматривают директоров Пентекса как угрозу собственному положению и часто пытаются дискредитировать их в глазах Вирмов.

Двое из перечисленных ниже Маэлджинов также связаны с Триатическими Вирмами. Это может означать гораздо более тесные отношения между Триатическими и Позывами, чем принято считать, а может быть вопросом разделенной лояльности (или даже откровенной лжи о раздутой собственной значимости) со стороны Маэлджинов. Рассказчикам, столкнувшимся с такими расхождениями, рекомендуется принять (или создать) ту интерпретацию, которая лучше всего подходит к их собственной игре.

Фэбок, Позыв страха

Страх, «древнейшая и сильнейшая эмоция человечества», по словам Лавкрафта, также считается большинством приспешников Вирма самым древним из Позывов, который первым обрел самостоятельность и сбежал в пустоту, когда Вирм понял, что попал в ловушку. Чистый страх - это самая фундаментальная инстинктивная реакция на воспринимаемую угрозу, способная довести любое существо до крайних пределов борьбы или бегства. Это совершенно естественно. Однако Фэбок внушает иррациональный страх, который питает сам себя, тот тип, от которого Рузвельт предостерегал во время Второй мировой войны. Глубоко укоренившийся страх, постоянно присутствующий на каком-то уровне сознания, может изгрызть более позитивные стороны психики, создавая в душе бреши и нарывы, через которые могут проникнуть другие Позывы. Жертвы этого Вирма движимы страхом даже при отсутствии угрозы, а те, кто полностью одержим Фэбоком, должны внушать страх другим, чтобы он мог питаться.

Хроники связывают Фэбока с Вирмом Бедствия, а некоторые темные провидцы утверждают, что видели, как он прорастает из головы Зверя Войны. Другие отмечают его самопожирающую природу и связывают его с Пожирателем душ. Ни один Маэлджин не служит этому Позыву, потому что страх действует на подсознательном, довербальном уровне, не требуя разума для его формулировки или выражения. Танцоры Черной Спирали призывают тотем Хакакен, «Сердце Страха», когда хотят приблизиться к Фэбоку.

Ворус, Позыв Жадности

Ворус вырос из отчаянной попытки заключенного в тюрьму Вирма вернуть творение под свой контроль, из его слепой хватки за все, что попадалось под руку. Хотя стремление к приобретению всего необходимого является нормальной частью жизни каждого живого существа, этот Урдж разжигает это стремление до неестественных высот, заставляя жертв накапливать больше ресурсов, чем они когда-либо смогут использовать в течение своей жизни. Экстремальные случаи одержимости измеряют свой успех тем, насколько больше у них есть, чем у других, и часто получают особое удовольствие, лишая других самого малого, что им необходимо. Как ни



странно, ни один маэлджин не действует по этому побуждению; предположительно, Ворус испытывает некоторые трудности с разделением сознания с большинством форм активного интеллекта или не желает отдавать даже малую часть своей сущности, чтобы наделить маэлджина силой. Танцоры Черной Спирали призывают Релшаба, «Безликого Пожирателя», чтобы он вступился за них перед этим Вирмом.

Нет нужды говорить, что Ворус добился впечатляющего успеха в те времена и в тех местах, где у человечества избыток товаров и богатства, и самым ярким примером тому является Америка XX века. Переплетаясь с тесно связанным с ним Порывом Желания, он сделал общепринятой добродетелью материализм и показное потребление, привив большинству населения бесполезные и ненужные желания. Общество, движимое такими эфемерными идеалами и несущественными ценностями, может нанести себе, окружающей среде и всем системам, с которыми оно соприкасается, более реальный и долговременный ущерб, чем согласованное нападение всех Запретов Теллурии.

Маштрак, Позыв Власти

Считающийся самым молодым, а также самым высокоразвитым из Вирмов Позывов, Маштрак вырос из осознания Вирмом того факта, что в заточении он не может ничего сделать, кроме как манипулировать другими меньшими сущностями, заставляя их выполнять его приказы. Действуя в рамках естественной иерархии власти и лидерства, Позыв Власти культивирует в своих жертвах идею о том, что господство и контроль - это самоцель, а не средство достижения цели. Те, кого коснулся Маштрак, настолько вовлекаются в процесс управления поведением других людей, что быстро теряют из виду цель, для достижения которой это поведение изначально предназначалось. Тот, кто полностью одержим этим Позывом, становится стереотипным тираном или диктатором, реагируя на любой реальный или воображаемый вызов своей власти насилием как открытым, так и скрытым, и наказывая любого, кто подвергает сомнению его приказы.

Позыву Власти не нужны слуги-Маэлджины, так как он может одинаково хорошо действовать на любом уровне сознания. Любое создание Вирма по своей природе стремится действовать от имени Маштрака. Танцоры Черной Спирали обращаются с мольбами к этому главе Гидры через заступничество тотема Инкарны, известного как Зеленый Дракон, «Разрушитель Жизни и Сокрушитель Врагов».

Карнала, Позыв Желания

Позыв Желания развился из стремления попавшего в ловушку Вирма к освобождению, к свободе, к тому, чего он хотел больше всего на свете. Однако, когда эта эмоция обрела автономию, объект желания был потерян, ибо Позыв обрел свободу, которой был лишен Вирм. Таким образом, Карнала представляет собой состояние желания, которое может сосредоточиться на любом объекте и привязаться к нему.

Как и Фэбок, этот Позыв питается собственной тоской и поэтому должно не дать себе никогда достичь цели, к которой оно стремится, либо постоянно выискивая новые желания, либо кон-



центрируясь на чем-то заведомо недостижимом. Естественное желание, рожденное Гайей, может стать основой для сложных и развивающихся отношений, но те, кто находится под влиянием этого стремления, с трудом мыслят дальше собственного удовлетворения. По мере того как Карнала растет в сердце своей жертвы, различие между реальным исполнением и простым обладанием объектом желания стирается. Заботясь о простом владении желаемым, человек часто не замечает возможности истинного исполнения, оставляя в сердце пустоту, которую Карнала использует для разжигания дальнейшей одержимости.

Графиня Желания, Императрица Элиара

Из двух зол я всегда выбирала то, которого раньше не пробовала.

- Мэй Уэст

Маэлджин Инкарна, служащая Желанию, - это императрица Элиара, которая, как считают некоторые, в своем земном воплощении была весьма востребованной куртизанкой в период упадка правления халифа Харуна аль-Рашида. Она понимает работу человеческого сердца лучше любого психолога и обладает сверхъестественным знанием самых тайных похотей, поблажек и слабостей каждого. Вооруженная такими знаниями, она может разжечь непреодолимую страсть своими лживыми соблазнительными обещаниями, подталкивая своих жертв к безрассудной одержимости, намекая на экстатическое удовлетворение.

Графиня Желания, которую обычно называют женщиной, на самом деле выглядит как андрогин. Однако с помощью тонких изменений в выражении лица, позе и жестах она может показаться любому, кто ее увидит, тем человеком, которого он больше всего желает в жизни - сексуальным партнером непревзойденной красоты или обаяния, более заботливой материнской фигурой, более сильным отцом, более нуждающимся или преданным ребенком - кем угодно, независимо от того, осознают они это или нет.

Абхора, Позыв ненависти

Абхора выросла из растущей обиды Вирма на Узорную паутину, связавший его, на Вивер, втянувшую его в свое безумие, на Вильд, неспособного предотвратить трагедию, на творение, в котором он больше не мог участвовать, и на самого себя за собственную неудачу. Когда эта обида начала питаться собственной сконцентрированной энергией, как и другие Позывы, Вирм Ненависти вырвался на свободу и стало корневой эмоцией злобы, инверсией врожденной ненависти к себе, чтобы она вылилась наружу, выражаясь в отвращении к внешним раздражителям. Смертные, которых коснулась Абхора, начинают испытывать глубокое отвращение к человеку, группе людей, определенным ситуациям и даже неодушевленным вещам, которые напоминают им о тех сторонах себя, с которыми они так и не смогли примириться. С ростом влияния этого Позыва они начинают воспринимать эти объекты как активно враждебные по отношению к ним, и в ответ сами становятся более агрессивными, делая все возможное, чтобы спровоцировать тех, кого они ненавидят, на открытый конфликт. По своей природе такое поведение может вызвать ненависть к одержимой жертве у тех, кого они провоцируют, легко распространяя влияние этого желания на все население. При полной одержимости ненависть жертвы охватывает

весь мир, отрезая ее от общества, семьи, друзей и даже от собственных естественных удовольствий, связывающих ее с миром.

Герцог Ненависти, лорд Сталь

Мы любим второпях, но дольше ненавидим.

- Лорд Байрон

Древние россказни утверждают, что лорд Сталь был одним из конкистадоров, разграбивших коренные цивилизации Центральной и Южной Америки. Его жестокая ненависть не только к туземцам, которых он там нашел, но и к собственным алчным солдатам, была, очевидно, весьма привлекательна для Абхоры. За столетия Лорд Сталь стал довольно сильным, питаясь ненавистью расистов, женоненавистников и даже обычных людей, которым «просто не нравится внешний вид» их новых соседей. Его почитатели призывают его в надежде отомстить своим соперникам и приносят ему жертвы в виде сожженной плоти.

Лорд Сталь мало заботится о махинациях своих собратьев-маэлджинов. Он сидит на своем троне в Малфеасе и вечно размышляет о своей ненависти, предпочитая пробуждаться лишь во время войны. Его одеяние - доспехи из металла; его символ - скрученная ненавистью маска из черной стали, которая вечно охраняет его лицо. Его огромный зазубренный клинок искрит погибельным огнем, а плащ - вереница бэйнов. Он сам выковал своего железного коня с железными крыльями в насмешку над своим вечным врагом Пегасом, и когда он выезжает, чтобы выплеснуть свою ненависть, мало кто может устоять перед ним.

Ангу, Позыв Жестокости

Один из самых сложных и абстрактных Вирмов Позывов, Ангу, похоже, появился позже других Позывов, и многие считают, что он произошел от Абхоры, о котором говорилось выше. Когда Вирм впервые попытался объяснить потенциальным союзникам свое состояние заточения и мучений, он обнаружил, что не может заставить вновь рожденных существ вселенной понять его мучения, если не даст им попробовать на вкус ту боль, которую испытывает сам. Чтобы убедить одних, требовалось больше боли, чем других, и в конце концов процесс причинения боли обрел свою собственную жизнь в виде Позыва Жестокости, голого желания причинять боль всем без разбора. Хитрый и коварный, Ангу может действовать подсознательно, через невежество тех, кого он затрагивает, используя часто естественные пробелы жертвы в сочувствии и понимании, чтобы причинить боль другим почти невидимыми мелкими жестокостями бесчувствия, неуважения и пренебрежения. В этих случаях происходит та же обратная связь, которая распространяет силу Позыва Ненависти: те, кому причинен вред, отвечают жертве Ангу, усиливая состояние взаимной злобы, которая дает этому Позыву власть над обеими сторонами. По мере того как Ангу растет и заполняет психику своей жертвы, одержимый учится действовать с согласованной и прямой злобой, намеренно причиняя боль с помощью широко изобретательных видов психического насилия, эмоциональных атак и физических пыток. Некоторые воспринимают само существование Ангу как знак того, что Вирм потерял всякую надежду на искупление и возможность быть освобожденным.

Халиф боли, леди Эйф

Я могу сочувствовать боли людей, но не их удовольствиям. Есть что-то любопытно скучное в чужом счастье.

- Олдос Хаксли

Халиф Боли страшна не потому, что она садистка, а потому, что она никогда не позволяет своим личным желаниям мешать ее задаче - причинить жертве как можно больше страданий. Помимо мастерства в причинении физической боли, леди Эйф часто консультируется с Графиней Желания, чтобы узнать, какие психологические кнопки она может нажать на своих жертв, атакуя людей или вещи, которые им наиболее дороги. На ее лице всегда сияет улыбка человека, который знает какой-то секрет, но никто не осмеливается спросить ее, что это может быть.

Есть те, кто шепчет, что, когда она дышала, леди Эйф была одной из самых восторженных мучительниц испанской инквизиции. Она очень хорошо приспособилась к своему статусу Инкарны и принимает облик стройной, красивой женщины, от которой разлетаются осколки стекла, когда она вскидывает свои огненно-рыжие волосы. Ее скакун - автомат из тусклых, ржавых стальных стоек; ее оружие - пара стеклянных хлыстов, которые раскалываются и разлетаются на осколки.

Ба'ашкай, Позыв Насилия

Один из самых основных, примитивных и бездумных Позывов, Ба'ашкай родился в безумной борьбе Вирма против стягивающих нитей Узорной паутины. Позыв Насилия вырастает из укоренившегося желания продолжать конфликт долгое время после того, как цель борьбы была достигнута или ее тщетность стала очевидной. Каждый, кому когда-либо приходилось бороться за что-либо, будь то выживание, самозащита или даже просто уважение, ощутил на себе соблазнительное влияние этого Позыва, которое затуманивает суждения о необходимости сражения и ослепляет последствия крайних действий. К счастью, у Ба'ашкай мало сил, чтобы овладеть целью, которая сознательно отвергает его импульсы; к сожалению, присутствие и активность других Позывов, будь то в себе или в других, может легко спровоцировать раздор, необходимый для того, чтобы этот Позыв Вирма ворвался внутрь.

Вождь Ярости, генерал армий Вирма и покровитель злоупотреблений, Предвестник Ада

Плачешь?! Я дам тебе повод поплакать!

- бесчисленные родители

Предвестник Ада - двигатель жестокости. Жестокость и нападения, бунты и изнасилования, кровопролитие и драки - все это его пища и питье. Он - слуга как Зверя Войны, так и Ба'ашкая, и, похоже, разделил себя на две личности, чтобы лучше продвигать дело раздора: на Предвестника Ада и Малика Харджака, Владыки хаоса. Хотя он утверждает, что оба они - отдельные личности, другие отмечают, что священное число 13 Маэлджин Инкарна было бы нарушено, если бы двое нынешних Инкарн не были втайне одним. Вряд ли это можно назвать обнадеживающей мыслью: и Предвестник Ада, и Малик Харджак обладают полным влиянием Инкарны, а не разделенной си-



лой одного Маэлджина. Когда любой из них выезжает на арену, вскоре следует резня.

Некоторые говорят, что в настоящее время в Предвестника Ада вселилась черная душа Жиля де Раиса, развратного и кровожадного сексуального преступника эпохи позднего средневековья, память о котором почитают маги Нефанди. Он носит колючие, украшенные рогами доспехи и ездит в коннице из падших зверей и бэйнов; его излюбленное оружие - арбалет, выстрелы из которого доводят цели до кровожадного исступления. Малик Харджак предстает в образе многорукого викинга-берсерка, каждый из которых держит свое пропитанное кровью оружие. Оба они очень агрессивные воины и никогда не были побеждены в бою.

Кхаалуб, Позыв Потребления

Имея лишь смутное представление, в существовании которого сомневаются даже многие приспешники Вирма, Кхаалуб в разное время назывался Позывом Потребления, Потакания и Разложения. Созданный, когда Вирм корчился и извивался в достаточно сильных конвульсиях, чтобы деформировать и исказить область Паутины непосредственно вокруг себя, этот Позыв означает нарушение порядка; хотя сама Паутина может быть разрушена не полностью, определяемый ею Узор может деформироваться и деградировать до неузнаваемости. У жертв, одержимых Кхаалубом, нельзя обнаружить никаких характерных признаков: его тонкое влияние действует на любом уровне сознания и может проявляться в виде сбоев в интеллекте, эмоциях, воле и даже теле. Даже приспешники самого Вирма подвержены негативному влиянию этого Позыва, что заставляет некоторых подозревать, что он может быть эманацией первозданного Вирма Равновесия. Танцоры Черной Спирали почитают Темный Гриб как посланника Кхаалубха.

Рыцарь Энтропии, Порождение Вирма

Когда я впервые услышал об энтропии - идее о том, что все в конце концов иссякает и распадается на составные части, - я сказал себе: «Какая хорошая вещь!»

- Джордж Карлин

Не руководствуясь ни садизмом, ни жаждой крови, Рыцарь Энтропии существует только для того, чтобы разрушать. Сам его взгляд приносит гниение; его рука разбивает в пыль как предметы, так и людей. Он - вестник хаоса, но хаоса разрушения, а не изменения. Он не общается со своими собратьями Маэлджинами и никогда не может быть управляем - его можно лишь притягивать из одного места в другое.

Легенда гласит, что рыцарь Энтропии когда-то был крестоносцем, шедшим в Святую Землю, и пролил реки крови во имя простой поблажки. Его форма Инкарны - звероподобный гуманоид с волосами, обагренными кровью. На его щите изображен черный дракон, окружающий и сжимающий мир, а в качестве скакуна - ночная черная лошадь с длинными кровавыми клыками. Он редко говорит, и те, кто слышал его голос, никогда потом не могут полностью его вспомнить.

Пселак, Позыв Лжи

Пселак родился, полностью сформировавшись и обретя собственную жизнь, в тот момент, когда Вирм впервые попытался отрицать факт своего поражения и попадания в ловушку. Позыв Лжи, прячущийся за иллюзией и фальшью легко справился с лабиринтом загадок и парадоксов, сотканных безумной Вивер, и бродил на свободе в Узорной паутине; многие предполагают, что этот Позыв не мог бы существовать без сложного представления о порядке, которое Паутина навязывает творению. Это может объяснить, почему, в отличие от большинства других Вирмов, Позыв Лжи изначально воздействует на своих жертв на самых поверхностных уровнях бодрствующего сознания, лишь позже прокладывая себе путь в ядро личности.

Обман может быть естественной тактикой выживания, позволяющей добыче ускользнуть от хищников, а хищникам - подманить добычу; разумные существа, такие как люди, могут даже передавать истину через надуманную ложь, например мифы, басни, поучительные истории и развлекательные выдумки. Однако для тех, кого коснулся Пселак, обман становится почти автоматическим поведением, поскольку им легко и удобно лгать при каждом намеке на необходимость. Успешные лжецы становятся уверенными в своей модели лицемерия, в то время как те, чья ложь раскрывается, чувствуют себя вынужденными говорить еще больше лжи, чтобы объяснить свою прежнюю фальшь. По мере того как этот Позыв проникает все глубже в душу, его жертвы учатся обманывать самих себя, и этот процесс завершается, когда они начинают сознательно верить в свою ложь. Когда Танцоры хотят призвать Пселака, они обращаются к нему через Кириджаму, «Скрытого врага».

Распространитель Порчи, Камергер лжи, достопочтенный Мэн Дюбуа, Эсквайр

«Цель лжеца - просто очаровать, восхитить, доставить удовольствие. Он - основа цивилизованного общества».

- Оскар Уайльд

Возможно, самый необычный из Маэлджин Инкарна, надзиратель Мейна Дюбуа, очевидно, сохранил свой мотив и название двадцатого века до тех пор, пока его помнят другие. Поскольку единственный, кто может знать почему, - это сам Камердинер Лжи, правда, скорее всего, никогда не будет известна. Известно лишь то, что Мэн Дюбуа - самый искусный лжец из всех, кого когда-либо видел Теллуриан; по общему мнению, он мог бы убедить Гару, что Гайя покинула их, если бы только существовал способ полностью замаскировать его собственную природу. Он редко лично вмешивается в дела Вирма (поскольку его репутация, к сожалению, делает его менее эффективным), предпочитая действовать через подставных марионеток. Смертная политика, безусловно, является его любимым занятием.

Хотя никто не признается в этом открыто, общеизвестно, что в человеческие времена Маэлджин был беспринципным государственным деятелем, чье влияние распространялось на большую часть Древнего Китая во времена Конфуция. Теперь он облачен в пропитанный слизью рваный костюм ушедшего времени, и его сопровождает трепещущий ураган бумаги и папируса. Его ухмылка простирается от одного уха до другого, а язык раздвоен, как у змеи.

Сикора, Позыв Паранойи

Позыв Паранойи сформировался, когда Вирм впервые почувствовал, что теряет связь с остальным творением, и начал не доверять миру, который, по его мнению, обернулся против него. Сикора скрывается в когнитивном диссонансе, возникающем, когда внутреннее представление человека о том, как все должно быть, не может быть согласовано с тем, как все обстоит на самом деле. В этом разрыве он строит тщательно продуманные иррациональные ментальные конструкции, в которые не может проникнуть разум или поколебать реальный опыт, отделяя жертву от ее собственных мыслей, чувств и ощущений. Большинство тех, кого коснулся этот Позыв, стремятся замкнуться в себе, как можно меньше общаться с другими людьми; они не могут примирить свои различные блуждающие мысли, не имеющие отношения к делу. Опасны те, кто отвергает внутренний аспект борьбы и проецирует свой конфликт вовне, считая врагом любого, кто не согласен с каждым их мнением. Танцоры Черной Спирали призывают Сикору через заунывные крики Козодоя, своего тотема.

Архиепископ Безумия, Дож Клипс

Параноик - это человек, который знает немного о том, что происходит.

- Уильям С. Берроуз

Дож Клипс любит появляться там и тогда, где его меньше всего ждут: в самых неожиданных местах, в самый напряженный момент, когда вы повернуты спиной. Дож невысокий и пузатый, с круглой безволосой головой и запавшими глазами, которые отражают безумие, которое он воплощает. Облаченный в черные одежды, сквозь которые гипнотическими узорами извиваются фиолетовые нити, Клипс заставляет всех встречных преклонить колени и поцеловать его кольцо. Кольцо дожа - это склизкий фиолетовый опухолевидный нарост, испещренный синими венами, которые непрерывно пульсируют, и каждый, кто его поцелует, страдает от безумия.

Клипс воплощает в себе чувство предательства, которое испытывает Вирм от рук творения, и выражает его, уродуя и деформируя все аспекты мира, какие только может, особенно его живых существ. Его излюбленные методы - пытки, увечья и калечение случайных жертв, вырванных с улиц Малфеаса, встреченных во время путешествий по Умбре или захваченных и доставленных в его герцогство его извращенными рабами Бейнами. Самые удачливые жертвы умирают вскоре от мучительной боли; тех же, кому не повезло, держат в качестве слуг и игрушек, заставляя исполнять безумные бредни дожа и ухаживать за ним, когда он впадает в частые кататонические состояния. Говорят, что нынешний дож Клипс когда-то был лидером мистического культа фанатиков во времена становления Исламской империи; о его поведении в то время сохранилось мало рассказов, но они не могут быть приятными.

Гри, Позыв Отчаяния

Считается, что Позыв Отчаяния - один из самых молодых Позывов, сформировавшийся, когда Вирм



исчерпал себя в борьбе с Паутиной и потерял надежду обрести свободу. С помощью и при содействии порчи, разложения, деградации и повсеместных потерь, вызванных другими головами Гидры, Гри разъедает саму волю своих жертв, постепенно уничтожая их стремление действовать, добиваться успеха, принимать последствия прошлых ошибок и учиться на них, продолжать жить дальше. Те, кого коснулся Гри, обычно легко сдаются после того, как их первые попытки чего-то добиться терпят неудачу; со временем у них остается только история неудач и ничего, к чему можно было бы стремиться. Питаясь этим чувством потери, Позыв распространяется и затмевает все большую часть личности, жертва становится контрпродуктивным вершителем судеб, воздействуя на других угрюмым цинизмом и фаталистическими предсказаниями неудач. На последних стадиях одержимости этот самовнушаемый негатив в конце концов уничтожает саму волю к жизни, и тогда жертва либо лишает себя жизни, либо медленно умирает от самоотречения. Хотя со стороны кажется, что это саморазрушение, на самом деле оно служит для распространения влияния Гри на друзей и семью жертвы, используя их чувство потери, чтобы проникнуть в пустоту, оставшуюся в их сердцах. Танцоры Черной Спирали называют Летучую мышь тотемом Отчаяния.

Безымянный Ангел Отчаяния

Смерть была для него лучшим выходом. Его терапия ни к чему не привела.

- Доктор Ганнибал Лектер

Этот Инкарна является покровителем самоубийц, часто незримо присутствуя при безнадежном унынии и побуждая их сделать последний шаг. Несмотря на то, что у него нет никаких реальных навыков проницательности или познаний, он проявляет сверхъестественную (даже для инкарны) интуицию и, по-видимому, может проявлять себя сразу в нескольких местах. Безымянный Ангел находится вне политики Маэлджинов, и никто из Маэлджинов не пытается добиться его расположения.

Никто не может сказать, кем был нынешний представитель Отчаяния при жизни, хотя вероятность того, что он покончил с собой до вознесения, очень велика. Его форма не дает никаких подсказок, поскольку он всегда облачен в серые одеяния и окружен холодным, темным туманом. Безымянный ангел никогда не говорит, а общается с помощью волн эмоций - обычно крайне негативных. Слухи в Малфеасе гласят, что ни одна сущность не может долго выносить роль Безымянного Ангела Отчаяния, и Гри приходится выбирать замену на слишком регулярной основе.

Летарг, Позыв Апатии

Многие считают Летаргга «ребенком» Гри, своего рода младшим Позывом, исходящим от Вирма Отчаяния, он представляет собой параллельный путь для отчаявшегося сердца. Вместо того чтобы поглощать себя нарастающими ощущениями потери, горя и бессильной неудачи, те, кто подвержен Позыву Апатии, перестают заботиться о чем-либо настолько, чтобы чувствовать даже свою собственную потерю, отрезая себя от своих чувств и становясь невовлеченными в свою собственную жизнь, не сочувствуя бедам других и пренебрегая своей ролью в великой игре жизни. Полная одержимость, вместо того чтобы завершиться послед-

ним суицидальным актом отчаяния, в конечном итоге приводит к такой полной диссоциации от реальности, что жертвы теряют интерес даже к собственному физическому существованию, и это состояние может проявляться в виде аутизма, кататонии и даже комы. Хотя поначалу эта болезнь может показаться самой слабой из своих собратьев, некоторые предупреждают, что самое большое зло становится еще большим, когда никто не может потрудиться что-либо с ним сделать.

Повелитель застоя, Повелитель болезни, Турифуг

Смерть демократии, скорее всего, не будет убийством из засады. Это будет медленное вымирание от апатии, безразличия и недоедания.

- Роберт Мейнард Хатчинс, Великие книги западной цивилизации

Вернер Херцог, один из первых кинематографистов, привезших свои съемочные группы в Кувейт после войны в Персидском заливе, по слухам, уничтожил бобину с пленкой, на которой были запечатлены Мастер застоя и его свита Бэйна, резвящиеся у берегов Персидского залива. Турифуг - существо, посвященное чуме и загрязнению воды, и находится в умеренно хороших отношениях с леди Юл. Он предан как Летаргу, так и самому Пожирателю Душ, и упорно трудится над поддержанием замыслов Пожирателя Душ с момента его ухода с Гайи.

Нынешнее воплощение Турифуга, как говорят, в земной жизни было главным хирургом в нацистских лагерях смерти, который после Второй мировой войны продолжил свою чудовищную работу в Южной Америке. Его отвратительные военные преступления были продиктованы не преданностью, не жестокостью, не ненавистью - а просто отсутствием духа. Теперь у Повелителя болезней есть чем себя занять, и он с ироничным весельем (пусть и нездоровым) преследует свои цели - десенсибилизацию, изоляцию и промедление. Его духовная форма - это высокий, худой человек с полосатой кожей трупа и маслянистой ухмылкой. Он неизменно появляется из гнилостной лужи слизи, которая таинственным образом просачивается в окрестности перед его приходом.

Элементальные Вирмы

Природные элементы, формирующие мир, имеют свои аналоги в метафизике Вирма. Считается, что они образовались из выделений первобытного Вирма, выдавленных во вселенную, когда Паутина сжала его тело. Эти мерзкие субстанции физически проявляются в материальном мире, но также каким-то образом связаны с компонентами сознания. У этих Вирмов нет намерения или воли, как у Триатических Вирмов и Вирмов Позывов; вместо этого они существуют в основном как ресурсы, которыми могут пользоваться слуги других Вирмов. Действительно, элементального Маэлджина невозможно проследить, даже по слухам, до смертных жизней - некоторые задаются вопросом, откуда пополняются или пополняются их ряды.

Хога, сущность смога

Хога - это испорченная версия элемента воздуха, состоящая из газообразных частей тела Вирма и представляющая его разум, интеллект и мыслительные процессы. Его вредные испарения не



могут вдыхать большинство существ, а на Гее он может проявляться в виде ядовитых выхлопных газов от автомобилей, заводов и сжигания токсичных отходов. Те, кто пережил ограниченный контакт с этими испарениями, склонны к нарушениям дыхания и часто теряют ход мыслей, впадая в путаницу.

Повелитель смога, Лорд Чок

Лорд Чок - существо угнетенное, и ему нравится душить свободу своих жертв, лишая их свежего воздуха. Он приказывает своим слугам еще больше засорять воздух смогом и дымом, наслаждаясь как пробками в час пик, так и топливными запасами. Его тошнотворно сладкий дым способен вводить жертв в заблуждение и сбивать с толку, подчиняя их его воле. Он сопровождает его везде, где он путешествует, и собирается вокруг его синеватой, луковичной формы, как живой плащ. Он ценит легкие и мозги и предпочитает выбирать именно эти органы, когда действует на смертных своим раковым разложением.

Фурмас, сущность Гибельного огня

Фурмас - это извращение природного огня, образованного из крови Вирма и представляющего его нутро и силу воли. Его пламя не поглощает и не уничтожает, но скручивает и деформирует все, к чему прикасается; его можно найти глубоко в земле, где очаги геотермальной энергии были испорчены Вирмом много веков назад. Любой, кого коснется Гибельный огонь, будет поражен болезнями крови и сердца, а его разум будет охвачен лихорадочными и бредовыми мыслями, не позволяющими ему сконцентрировать свою волю на чем-либо в течение длительного времени.

Владыка адского пламени, лорд Кирн

Кирн - это создание радиации и кипящего огня, могущественный дух, который танцует в сердце каждого атомного взрыва с момента появления атомной бомбы. Будь его воля, каждый реактор прошел бы путь Чернобыля, омыв землю волной зараженных осадков. Хотя его духовная форма кажется трупной и хрупкой, его плоть - это кипящая лава, а дыхание - атомный огонь. Когда он путешествует ради удовольствия или по государственным делам, он едет на пылающей адской колеснице, которая выбрасывает шлейф сернистого черного дыма, где бы она ни проезжала.

Х'ругг, сущность шлама

Х'ругг - это извращенный аналог элемента земли, состоящий из фекальных отходов Вирма и твердых частей его тела, представляющих его восприятие и физические ощущения. Шлам проявляется на токсичных свалках, он едкий, и все, к чему он прикасается, разлагается на еще больший осадок. Те, кто вступает в контакт с его разбавленной формой, становятся упрямыми и непримиримыми, вплоть до отрицания того, что они видят и слышат вокруг себя, а их тела страдают от болезненных, постыдных и несвоевременных пищеварительных расстройств.

Повелитель шлама, лорд Коллум

Коллум - воплощение нечистот, Маэлджин из сырых сточных вод. Его влияние распространяется на канализацию всех городов, и его мерзкие пальцы слегка коснулись сердец всех, кто там живет (например, вампиров Носферату и Ратки-



нов). Он часто представляется супругом леди Юл, оплодотворяя ее гнилостные яйца и усыновляя некоторых из ее мерзких детей. Коллум получает особое удовольствие от того, что насыщает питьевую воду своей поганой сутью, особенно если в результате возникает особенно мерзкая болезнь. Его форма столь же тошнотворна, как и его личность - примерно гуманоидная скульптура из мокрых, чистых сточных вод. Его зловоние почти не имеет себе равных ни в Умбре, ни в материальном мире, а его голос - жидкое, сбивчивое бульканье.

Вакшаа, сущность токсина

Вакшаа - это ядовитая насмешка над элементом воды, созданная, когда жидкие части Вирмов выплескивались через связующую паутину; мистически она связана с эмоциями Вирмов. На Земле она проявляется в виде токсичных побочных продуктов коррумпированной человеческой науки, которые пронизывают окружающую среду в целом и часто попадают в человеческое общество в виде опасных уличных наркотиков, нарушающих баланс и повреждающих естественную химию организма. Люди, чьи собственные биологические жидкости были запятнаны этими токсинами, обычно неприятны и антагонистичны по отношению ко всем, с кем они общаются, и выступают в качестве носителей вирулентных инфекций.

Владычица токсинов, леди Юл

Юл - Маэлджин токсинов всех форм, от наркотиков, вызывающих привыкание, до болезненно смертельных кислот и ядов. Она в совершенстве владеет генетикой и биохимией и может создавать дизайнерские «существа» для определенных задач. При наличии времени и возможности она может кардинально изменить тело любого живого существа, например, перестроить дыхательную систему существа с кислорода на угарный газ. Она вечно беременна ядовитыми отпрысками, которых она рожает и выпускает только для того, чтобы начать создание другого помета. Элиара и Турифуг - ее ближайшие союзники среди неэлементарных Маэлджинов.

Вирм в Умбре

Попав в ловушку Вивер, связанный паутиной, который определяет все, Вирм больше не может проявляться непосредственно в любом царстве. Однако это не означает, что он бессилен за пределами своего логова. Его меньшие приспешники с бездумной решимостью выполняют его поручения до самых дальних уголков Теллуриана, а его большие слуги - одни из самых могущественных, влиятельных и мобильных существ во всех царствах. Через них он распространяет свою власть по всей Умбре, проводя непрерывную деятельность, чтобы затронуть и развратить как можно больше царств.

Приз кампании, центральное царство Гайи, оказалось слишком обширным, сложным и хорошо охраняемым, чтобы его можно было полностью испортить, но приспешники коррупции понимают, что то, что нельзя сразу захватить основной силой, можно завоевать в течение более длительного времени с помощью тонких ухищрений. Пока Бэйны бродят по Ближней Умбре в поисках любого пути к Гайе, который они могут найти, более могущественные духи сосредоточены на захвате меньших царств, близких к Гайе. Как и на Земле, они отравляют территории и разжигают негативные страсти жителей, сея дисгармонию и разложение, пока этот мир либо не станет слишком слаб от ненависти к себе, чтобы защитить себя, либо не станет настолько извращенным и испорченным, что охотно вступит в союз с Вирмом.

Ямы

Ямы образуются, когда духовная связь между народом и его землей отсутствует или рассеивается. Чаще всего это происходит в районах, где население вынуждено жить в унизительных и бесчеловечных условиях - трущобах, жилых комплексах, трудовых лагерях и тюрьмах. Внешний вид Ямы в Умбре отражает духовную опустошенность его обитателей: земля представляет собой иссушенную засушливую равнину, лишенную питания и жизни; немногие кустарники и деревья, которые можно найти, - это Дети Упадка, искаженные в злобные формы влиянием Вирма; немногие здания, которые появляются, разрушены и сожжены, а крики измученных духов эхом отражаются от их разломанных дверей и заколоченных окон.

Здания, в которых содержались жестокие или злобные психические энергии, могут иметь свои умбральные аналоги даже после того, как физическое здание было разрушено. Наркопритоны, тиры, бордели и места жестоких убийств или изнасилований служат вместилищами определенных темных духовных сил, и такие запреты, как Калусы и Психомахии, часто гнездятся, размножаются и питаются в таких местах. Благодаря Вивер, которая отчасти ответственена за формирование Ямы, в Умбре могут появляться и другие сооружения, в том числе построенные в качестве магического или духовного акта (действующие церкви, храмы, масонские ложи или хижины магов), или созданные коллективным воображением, например, когда влиятельная группа часто собирается под открытым небом.

Адские дыры

Адские дыры образуются, когда физическая субстанция земли загрязняется до такой степени, что ее духовный аналог оказывается затронутым и испорченным. Наиболее вероятными местами для образования Адских дыр являются свалки, мусорные полигоны, ядерные полигоны и «места промышленных аварий». Хотя в прошлом Адские дыры встречались редко, за последние два столетия их число возросло с ошеломляющей скоростью, поскольку загрязнение физической сферы увеличилось. В Умбре эти места выглядят как выжженные пустыни с изломанной скалистой землей, где из подземных ям вырываются суровые токсины. Кости животных и больные пни мертвых деревьев устилают землю; в некоторых местах горящие газы заставляют небо светиться болезненным Гибельным огнем, а в других густые ядовитые облака окутывают небо чернотой.

Родная природа в местах, ставших Адскими дырами, либо погибает, либо искажается и портится под влиянием Вирма, превращаясь в злобные насмешки над своими изначальными формами. Духи животных, которые совсем недавно попали в Адскую яму, могут быть спасены, однако, если им удастся противостоять всем разлагающим силам до момента спасения. Бэйны в большом количе-



стве кишат вокруг Адских дыр, борясь за лучшее место, чтобы греться в токсичных гнилостных выделениях этого места, а еще более страшные создания Вирма, такие как Костяки и Бредущие по Узлам, проходят через Адские дыры на пути к Гайе и обратно. Бэйны, обитающие в этой местности, эволюционируют в самые разные формы. В регионах с сильным загрязнением воздуха они могут представлять собой облака ядовитых испарений, которые спускаются сверху и душат своих жертв. В загрязненных водоемах они могут появляться в виде вязких листов сочащейся нефти, которые цепляются за ноги любого, кто подходит слишком близко, притягивают их к земле и окутывают. В других типах Адских дыр запреты могут принимать составные черты местных паразитов, развивая вытянутые змееподобные тела с ногами, когтями, крыльями, антеннами и клешнями, прорастающими через странные промежутки.

Калумны: Домены Вирма

Калумны образуются, когда мощные негативные мысли или эмоции накапливаются в постоянной области влияния. В отличие от Ям и Адских дыр, калумны - это объекты ближней Умбры, и они не соответствуют физическим местам. Каждый калумн отражает одну злую мысль или чувство; среди самых больших - гнев, злость, предательство, смятение, коварство и убийство. Каждый встреченный дух и каждое действие, наблюдаемое в Калумне, выражает идею, вокруг которой сформирован Калумн; даже неодушевленные черты ландшафта несут на себе оттенок основного настроения домена. Персонажи, которые проводят в Калумне более нескольких сцен, могут обнаружить, что их мысли и эмоции омрачены темными энергиями этого места в течение нескольких дней после этого. Те, кто остается в Калумне несколько дней или дольше, скорее всего, будут страдать от постоянного расстройства.

Внешний вид калумнов варьируется от одного места к другому, но в основном это мрачные унылые места, где обычные приглушенные оттенки Умбрального мира превращаются в серые и грязно-коричневые. Небо пасмурное, со зловещими низко нависшими тучами, из которых иногда сыплется жирная морось, заставляющая кожу непроизвольно отпрянуть при соприкосновении. Полые стонущие ветры приносят тошнотворные запахи и гонят клубы маслянистых испарений через умирающие леса, бесплодные поля, безмолвные одинокие улицы или извилистые клаустрофобные коридоры.

Обычно калумнами правит могущественный Бейн, Бредущий по Узлам или другое мерзкое существо, слишком ужасное, чтобы его описывать. Малых Бейнов и других отродий Вирма привлекает духовная токсичность этих областей, и они часто строят гнезда, в которых могут дремать и пополнять свои злобные энергии.

Дальние Калумны: Якори Малфеаса

Дальние Колонны образуются из основательно испорченных мест вблизи Глубокой Умбры, где влияние Вирма распространилось бесконтрольно, создав портал в сам Малфеас. Внешний

вид Дальнего калумна обычно отражает герцогство (или герцогства) Малфеаса, в которое он открывается, поскольку энергии этих мест очень тонко настроены друг на друга. Злобные духи и существа, которые собираются в Дальнем калумне, отражают это, и большинство из них обязаны своей верностью Маэлджину или другому правителю региона Малфеаса, с которым связан домен.

Поскольку Дальний Калумн расположен рядом с Мембраной, отделяющей Ближнюю Умбру от Глубокой Умбры, чтобы добраться до него из земной Пенумбры, требуется неделя или больше умбрального путешествия. Бэйны и другие злые приспешники часто проходят через эти запятнанные Якоря, а правители Малфеаса используют Дальние Калумны для сброса духовных останков пленников, отслуживших свой срок или способных развлечь своих мучителей.

Якори встречаются редко, а те, что ведут в Малфеас, к счастью, еще реже. Ниже перечислены те, которые наиболее известны и чаще всего используются выводком Вирма. Другие Якори включают в себя поле битвы в царстве Отвращения, которое граничит с полями сражений герцогства Ада (см. ниже), и холмы, окружающие умбральную родину племени Танцоров Черной Спирали, которые граничат с дикими территориями некоторых герцогств Малфеаса.

● Бездна

Загадочное умбральное царство, известное как Бездна, давно связано с Вирмом в легендах Гару; многие (включая Танцоров Черной Спирали) считают его настоящей пастью Поглощающего Вирма. Есть некоторые свидетельства в пользу этой связи. Огромная запутанная сеть пещер открывается через расщелины, обнаруженные примерно в четверти мили от края Бездны. В этих пещерах обитают жуткие порожденные Вирмом существа, бока которых украшены пиктскими рунами и глифами Танцоров Черной Спирали. Персонаж с познанием Знание о Вирме 3 или выше (и надежным источником света) может прочитать указания по прохождению пещер в этих зловещих рисунках. Следуя указаниям, можно углубиться в пещеры лабиринта, миновать логова самых старых и сильных шипящих чудовищ (которые могут и не напасть, если почувствуют отпечаток разложения среди проходящих мимо путников), и в конце концов оказаться в отверстии, которое кажется более узкой версией Бездны. На самом деле это бездонная яма, которая находится под подземельями замка Хтонус (см. ниже).

● Эфирное царство: Пределы Вирмов

Высоко над пасмурным небом Малфеаса висит испорченный, разложившийся аспект Эфирного царства под названием Пределы Вирмов. Этот регион соприкасается с Эфирным царством, окружающим Гайю, поэтому Мембрана, отделяющая Глубокую Умбру от Ближней Умбры, также отделяет Малфеас от его собственных видимых планет и созвездий. Однако в Пределах Вирмов существует множество Дальних Калумн, и причудливые инопланетные бэйны, населяющие мертвые планеты и изрытые астероиды этого царства, откроют Лунный мост на Малфеас - разумеется, за высокую цену. Элементали огня, кишащие в пустых пространствах между умирающими звездами, предложат провести неосторожных путешественников сквозь густые облака межзвездной пыли, скрывающие большую часть этого огромного региона; тех, кто примет их услуги, больше никогда не увидят. Через этот домен проходит большая часть пути на Малфеас и обратно.



● Царство жестокости

Неудивительно, что ужасные деяния человечества, которые питают царство зверства, питают и Малфеас. Несколько порталов усеивают ландшафт, большинство - возле Ям Бейна, где из ям периодически отбираются наиболее перспективные личинки и доставляются обратно в Малфеас. Один Дальний Калумн, расположенный в зарослях мертвых деревьев, ведет прямо в Герцогство Предвестника Ада, и это место постоянно патрулируют огромные бейны-гончие, жаждущие насытиться душами нарушителей.

● **Шрам**

Царство, где слились воедино Вивер и Вирм, также неразрывно связано с Малфеасом. У тех, кто застрял в индустриальном аду Шрама, очень мало возможностей для выхода; однако есть одно особое средство, позволяющее покинуть Шрам и попасть в место куда более худшее. Местные духи боятся и избегают этого Дальнего Калумна, называемого Последним перекрестком. С этой ржавой, покрытой копотью пародии на железнодорожную станцию Черный поезд ходит из Шрама в Малфеас и обратно. Он всегда прибывает в Шрам пустым, а уходит всегда полным - нагруженным фетишами, изысканными строительными материалами и новыми рабами. Черный поезд далеко не беззащитен, и может похвастаться мощной охраной Бейнов, которая обычно появляется в виде носильщиков в черных плащах, вооруженных цепями и серпами, каждый из которых способен справиться с неосторожным Гару.

Каэрны Вирма

Неудивительно, что осквернённые каэрны, священные для Вирма, ведут себя так же, как каэрны Гару. Они точно так же оцениваются от первого до пятого ранга и влияют на местный Барьер обычными способами. Однако единственные духи, с которыми можно связаться, находясь в каэрне Вирма, - это Бэйны, и, шагнув за грань, человек обычно оказывается лицом к лицу с бэйновым тотемом каэрна.

Есть несколько каэрнов Вирма, которые существуют только в Умбре, не имея физического аналога. Величайшие физические каэрны почти так же недоступны, ибо они лежат далеко под поверхностью земли. Вдали от света Гелиоса или Селены, освещаемые радиоактивными гибельным огнем, эти пещеры хранят осквернённые вече Танцоров Черной Спирали и привлекают внимание тех, кого лучше не называть.

Малфеас, логово Вирма

Малфеас - это царство, образовавшееся из узла в первозданной Узорной паутине, который Вирм закрутил вокруг себя в тщетных попытках вырваться на свободу. Регионы Малфеаса построены из лоскутков Узора, каждый из них имеет свое собственное последовательное время и пространство, но нити, удерживающие все царство вместе, в лучшем случае непрочны. Нарисовать карту Малфеаса было бы бессмысленно в соответствии с человеческими представлениями о пространстве, а точно ориентироваться в этом царстве невозможно, если только не экстраполировать гиперпространственные потолки самого запертого первобытного Вирма.

Все и все, с чем можно столкнуться в Малфеасе, кажется, намерено разлагать тело, развращать разум и осквернять дух с почти бездумным упорством. Владыки царства, которые считаются одними из самых могущественных слуг Вирма, правят своими землями железными когтями, и ни один путешественник не может пройти мимо, не будучи замеченным и вовлеченным в их безумные междоусобные интриги. Важные пленники приспешников Вирма обычно заканчивают свою жизнь в Малфеасе в качестве мучительных игрушек для правителей королевства; некоторые настолько сходят с ума от пыток, что готовы предать свою истинную верность и присоединиться к Вирму, лишь бы прекратить свои мучения.

Малфеас - это кошмар сюрреалиста, извращенная комбинация психушки размером с континент, токсичных свалок, разрушенных заводов и европейского Темного века. Это извилистый лабиринт туннелей, потайных камер, каменных клеток и железных решеток, которых так много, что даже владыки королевства не знают их всех. Некоторые говорят, что здесь есть порталы, которые были забыты, и что некоторые из них ведут в целые царства, которые Вирм забыл в своем безумии; правда таких историй никогда не будет известна. Крики и маниакальный смех эхом отражаются от шипованных крепостных стен и зазубренных, голых балок царвства и проносятся по застойным прудам со слизью и токсинами. Население здесь составляют Бэйны, фоморы, изредка встречающиеся Танцоры Черной Спирали, а также внушающее тревогу количество смертных рабов, которые при жизни попали к Вирму и перед смертью были унесены в Малфеас.

При всем этом Малфеас постоянно находится в состоянии медленного изменения. Новые области проявляются по мере того, как новые царства подвергаются порчи, а другие области атрофируются, исчезают или скрываются в слоях царства. Как ни печально, но изменения всегда идут в рост, никогда не уменьшаясь - таково состояние Мира Тьмы, что Малфеас никогда не голодал.

Центральное герцогство

Большинство Лунных мостов, ведущих в Малфеас, выходят во внутренний двор Центрального герцогства. Новоприбывшие не могут определить, находятся ли они на открытой территории внутри массивного архитектурного сооружения или снаружи, в окружении отдельных построек, возвышающихся почти на милю. В центре двора из земли поднимается круглый каменный помост, спиральная резьба на его лицевой стороне затушевана мрачными пятнами, оставленными веками. На одном конце двора возвышается массивный фасад собора с огромным витражом, на котором изображены щупальцеобразные чудовища, извергающиеся из-под земли. Под окном находится широкий балкон, с которого открывается полный вид на двор.

Конструкции, образующие Центральное герцогство, построены под невозможными углами Эшера: углы меняются местами, вынужденная перспектива создает головокружительные виды, а призрачные пространства открываются там, где должна быть только глухая стена. В этих сооружениях сочетаются черты готических соборов и замков с громоздкими трубами, резервуарами и клапанами огромного нефтеперерабатывающего или химического завода. Бэйны, извращенные духи и другие слуги ведут несчастных узников по опоясанным подиумам и лестницам, подталкивая и подгоняя их плетьми к подземельям, раб-

ским ямам, камерам пыток и вивисекционным театрам. Заключенные шепчутся о гигантской печи в недрах герцогства, в которую живые души поступают по лопате. В воздухе витают тяжелые промышленные насосы, скрежет, скрип, хрип и визг, а через равные промежутки времени слышны крики потерянных душ.

Если забраться на самые высокие вершины построек герцогства и вглядеться в низко нависшее маслянистое небо, которое представляет собой «внешнюю сторону» Центрального герцогства, то можно увидеть мрачную башню, увенчанную колючими кренами, которая возвышается на самой окраине беспорядочного комплекса из промышленной стали и средневековой каменной кладки размером с город. Эта башня - замок Хтонус, резиденция правителя Малфеаса (Номер Два, см. ниже). Ходят слухи, что в подземельях замка Хтонус есть яма, которая является самой пастью Поглощающего Вирма. Легенды рабов рассказывают о многих героях, которые пытались проникнуть в замок и убить Вирма изнутри, но не рассказывают о тех, кто вернулся после такого похода.

Герцогства Маэлджин

Все владения Маэлджин Инкарн в той или иной степени соприкасаются с Центральным герцогством, где их обычно разделяет массивная каменная стена, увенчанная острыми как бритва железными шипами. Массивные ворота, искусно изваянные в соответствии с характером региона и усиленно охраняемые стражниками с обеих сторон, отмечают места, где эти герцогства соединяются. Некоторые герцогства, однако, похоже, занимают некое альтернативное царство, которое соединяется с внутренними помещениями других регионов, не имеющих связи между собой. Приспешникам Номера Два удалось найти и запечатать большинство таких входов в Центральном герцогстве, но он опасается, что многие из них еще предстоит обнаружить.

● **Герцогство Элиары:** Широкая аллея, усыпанная красивыми (хотя и дико декадентскими) скульптурами и тропическими растениями, ведет к Куполу удовольствий императрицы Элиары - огромному дворцу с замысловато украшенными шпилями, напоминающими архитектуру России, Ближнего Востока и Юго-Восточной Азии. Внутри воздух наполнен сладким благовонием, полы покрыты толстыми коврами, смех и стоны восторга доносятся со всех сторон, а роскошные гобелены расходятся, открывая покои, где гости лежат на шелковых подушках и наслаждаются роскошными пирами. Здесь можно найти все мыслимые удовольствия для чувств, а подхалимы-рабы прыгают, чтобы исполнить малейшую прихоть посетителя. Немногие, кто попадает в это царство, решают его покинуть - до тех пор, пока гниение под землей не становится заметным, и тогда у них уже не остается иного выбора, кроме как остаться и развлекать свою Госпожу.

● **Герцогство Сталь:** Владения лорда Стали - это обширная гряда холодных, пустынных, негостеприимных гор, населенных лишь непрерывно враждующими племенами головорезов и убийц. У ворот можно нанять проводников, чтобы провести человека через горные перевалы, но при первой же возможности они выдадут своих нанимателей. На вершине самой высокой горы возвышается массивный, сильно укрепленный замок Темного владыки этого герцогства. Внутри посетителей встречают лишь голые стены, холодный каменный пол, крошечные окна без света и неудобная спартанская мебель. Лорд Сталь редко принимает гостей и не слывет любезным хозяином.

● **Герцогство Дюбуа:** Входящие в ворота Дюбуа из Центрального герцогства прогуливаются по Мейн-стрит, слишком безупречной городской улице, застроенной современными офисными зданиями, и направляются к Залу правосудия и правды, огромному зданию суда из черного мрамора, построенному в неоклассическом греко-римском стиле. Здесь достопочтенный Мэн Дюбуа, Эсквайр, предоставляет бесплатные консультации всем посетителям, от имени которых он нанимает самые острые умы и самых старательных работников в Малфеасе для расследования, изучения и документирования каждой детали правды, какой бы незначительной она ни была, и оставляет ее погребенной в тоннах бумажной работы, которую генерирует это герцогство. Жалобы могут быть направлены в небольшой, расположенный в отдалении офис, предназначенный для этой цели, который, в свою очередь, направит истца в другой, более непонятный и труднодоступный офис, и так далее, до бесконечности. Если отойти слишком далеко от здания суда, сторона потеряется в бесконечной череде убогих разваливающихся кварталов городской застройки.

● **Герцогство Эйф:** Если спуститься в подвалы более густонаселенных герцогств или в пещеры более диких регионов, можно обнаружить себя блуждающим по камерам пыток герцогства Эйф, где Халифа Боли держит по крайней мере одну камеру подземелья, отведенную для всех видов агонии, которые она только может придумать. Душераздирающие вопли наполняют дымный воздух, а громоздкие скрюченные тюремщики-фоморы неуклюже бредут по узким проходам. Леди Эйф председательствует в своей главной камере, которая переполнена висячими кандалами, дыбами, железными девами, шипами для прокалывания, подвесными клетками, чанами с кипящим маслом, раскаленными докрасна утюгами, воткнутыми в угли горящего мангала, раскаленными бронзовыми иглами, щипцами для ногтей, винтами и другими предметами, которые лучше оставить для воображения.

● **Герцогство Клипса:** Неверный поворот в любой точке Малфеаса может завести в бесконечный лабиринт из извилистых коридоров, перекошенных перспектив, лестниц, ведущих в никуда, окон, выходящих на кирпичные стены, и дверей, которые никогда не открываются в одну и ту же комнату дважды. Здесь бесшумные тени бесшумно бегут по ярко освещенным мощеным улицам и слепым узким переулкам. Отдаленные крики раздаются с любого направления каждые несколько секунд, а любой участок стены может открыться, чтобы обнаружить секретную панель, проход или комнату. Попав в это герцогство, невозможно найти выход, если только не заручиться личным разрешением дожа.

● **Герцогство Турифуга:** В центре огромного городского массива, граничащего с большинством других герцогств, возвышается сооружение, напоминающее нечто среднее между высотной больницей, высоким узким заводом и нефтеперерабатывающим заводом. Здесь находится лабораторный комплекс, где Турифуг, как Повелитель Болезней, проводит непристойные и бесчеловечные эксперименты над заключенными, рабами и ненормальными добровольцами.

● **Герцогство Ада:** Врата во владения Предвестника Ада были запечатаны Номером Два, а Вождь Ярости время от времени направляет армии Вирма против самого Центрального Герцогства из злобы. Разрушенные войной городские пейзажи, взорванные пустоши и сопровождаемые громом поля сражений этого королевства имеют много общих границ с другими герцогствами и даже соединяются с самим Царством Жестокости.

● **Элементарные герцогства:** Вотчины элементалей Маэлджина определяют «кардинальные направления» Малфеаса. На севере Коллум высится над горами из обломков, покрытых инеем, и фьордами, вырезанными ледниками из замерзших сточных вод. Восточное небо вечно окрашивают голубовато-серые волны герцогства Чок. На юге Кирн вершит суд в сердце действующего вулкана Гибельного огня, питающего сернистые реки лавы, пересекающие его владения. За ядовитыми морями на западе простирается цепь «плодородных» тропических островов, кишащих деформированным выводком леди Юл. Население этих королевств проводит большую часть своего времени, издеваясь, мучая и пытаясь совратить порабощенных элементальных духов, захваченных из других царств.

● **Пограничные герцогства:** Существует два типа местности, разделяющих регионы Малфеаса, которые не соединяются напрямую друг с другом. Долгое время считавшиеся лишь пустыми необитаемыми пустошами, в последнее время они стали считаться владениями двух Маэлджин Инкарн, которые не принимают активного участия в продажной придворной политике Малфеаса.

Центральное и соседние герцогства отделены от далеких внешних элементальных царств бескрайними полосами бесплодной пустыни, иссушенной ультрафиолетовыми лучами огромного черного солнца. Самые слабые члены отряда, который попытается пересечь эту пустошь, вряд ли выдержат гнетущую знойную жару или ледяные ночи. Здесь часто случаются песчаные бури, и если смотреть издалека, то можно увидеть колоссальный силуэт Безымянного Ангела Отчаяния, несущегося на волнах вихря. Согласно преданиям, каждая песчинка в этой пустыне когда-то была живой душой, которая умерла, потеряв желание жить.

Участки болот отмечают пустые кварталы между Центральным и соседними герцогствами; в последние столетия эти регионы распространяются, увеличивая расстояние между всеми доменами, поглощая протяженность общих границ. Глубоко в болоте обитают маленькие инбредные колонии жалких бесполезных фоморов и ленивых тугодумов Бэйнов. Еще глубже в болоте, по некоторым слухам, стоит разрушающееся готическое аббатство, где рыцарь Энтропии, называемый Порождением Вирма, держит своего клыкастого черного коня.

Храм Обскура, дом Лабиринта

В пределах видимости от замка Ктонус стоит массивный черный собор из темного мрамора с зелеными прожилками. Хотя Храм Обскура не так велик, как некоторые из окружающих его зданий, он, тем не менее, очень запоминающийся. Восточный и западный архитектурный дизайн сталкиваются в тревожной смеси, что делает здание не совсем собором, не совсем мечетью - ни греко-римским, ни индийским. Незваных нарушителей неизменно ждет самая некомфортная смерть, ведь это место - сердце веры Танцоров Черной Спирали - богохульная душа павшего племени.

Внутри воздух тяжел от благовоний серы и монооксидов, а единственный свет - нечистый зеленый отблеск от витражных окон, расположенных далеко вверху. Туман скрывает потолок от тех, кто ходит по полу, но посетителей зачастую гораздо больше интересует невозможно сложная, безумно переплетающаяся спираль, инкрустированная в черный мраморный пол.

Это самое священное место Танцоров Черной Спирали; это та самая Черная Спираль, из которой они черпают не только свое имя, но и всю свою силу и безумие. Прохождение Лабиринта - это священное, ритуальное путешествие в самое сердце Вирма. Его могут пройти только Гару, так как опыт показывает, что все остальные, кто пытается это сделать, погибают ужасной смертью.

Земляная дыра

Гигантская расщелина у центрального двора определяет одну из самых жестоких шуток царства. От расщелины пахнет загрязнением и гнилью, она спускается вниз уровень за уровнем, как шахта. Каждый уровень украшен пнями огромных деревьев и скрюченными телами отравленных животных. Лунные мосты из Ям и Адских дыр обычно открываются в эту область, хотя и не всегда. Это убогое место - отражение самой Земли, или Земли, какой она могла бы быть с духом Малфеаса. Как и Поляны, которые она пародирует, она полна извращенных отражений Духов Поляны и Пасторалей.

Сама яма пародирует физический мир и многие его области. Некоторые уровни отражают вырубленные леса или ядерные полигоны. На самом нижнем уровне, под грязным озером облученной, маслянистой воды, лежит инкрустированный камнями осколок, представляющий Большой Барьерный риф Австралии. Здесь есть даже несколько жалких трущоб, заполненных развращенными гаффлингами, которые сражаются друг с другом за малейшие крохи Гнозиса. Любой перевертыш Гайи, забравшийся так далеко в Малфеас, может быть уничтожен при виде Земляной дыры, ибо это зрелище достаточно отвратительно, чтобы вызвать бешенство даже в самой мягкой душе Гураля.

Сады кошмара

Одни из многочисленных ворот, ведущих из центрального двора, открываются в сад, который кажется формальным. Растения, хотя и пахнут разлагающимся мясом и имеют нездоровый блеск, аккуратно упорядочены и тщательно выращены. Распятые, распластанные и другие изуродованные и замученные жертвы выставлены на обозрение на каждом повороте и соединении дорожек, а вокруг постоянно журчат многочисленные фонтаны и ручьи, истекающие красной кровью или черным ядом.

Как только вы проходите через ворота, сад кажется более или менее неизменным во всех направлениях. Однако чем дальше, тем менее упоря-

доченным становится сад. Даже если посетитель попытается повернуть и направиться к входным воротам, он обнаружит, что заблудился во все более диком саду.

Здесь нет духов или Бэйнов, которые могли бы подсказать дорогу. Более того, сад обладает удивительной способностью разделять членов группы: если два посетителя теряют друг друга из виду, они не могут найти друг друга снова. Никакие поиски и крики не помогают; все посетители остаются в саду, но отдельно друг от друга, словно в отдельных снах.

По мере того как человек путешествует, состояние сада ухудшается. Дорожки становятся не такими ухоженными, среди аккуратных клумб появляются сорняки. Появляется все больше деревьев, сначала декоративно расположенных в центре клумб с черепами или на небольших полянах, увешанных жертвами, которые болтаются под ними на расстоянии вытянутой руки. Чем дальше, тем больше становится деревьев, пока тропинки не начинают петлять по светлому лесу. В этот момент даже те группы, которые следили друг за другом, постепенно отдаляются друг от друга, пока каждый путник не остается один. Заросли густеют, тропинки превращаются в следы, по которым трудно идти через густой лес, а затем они и вовсе исчезают.

По сути, эта область - ворота в Царство Кошмара, испорченный «пригород» Зоны Грез. Рассказчик должен начать играть на личных страхах каждого персонажа, подстраивая кошмар под конкретного человека. Опытный теург или другой опытный умбральный навигатор сможет в конце концов найти своих друзей и привести их в безопасное место, хотя это никогда не бывает просто. Как ни печально, но Сады Кошмара - это, пожалуй, один из самых безопасных путей из Малфеаса.

Фонтаны Вильда

Высоко в балочном каркасе, протянувшемся над центральным двором, находится большая кристаллическая сфера, беспорядочно излучающая свет разных цветов. Диаметр сферы составляет около 60 ярдов (55 м), и, похоже, она сделана из хрусталя или стекла. От земли, мимо сферы и дальше вверх ведет большая винтовая лестница. Хотя издалека сфера кажется сплошной молочно-белой, вблизи она кажется наполненной быстро кружащимися кусочками цвета.

Внутри этой сферы, которая сильно зачарована, находится Вихрь, вильдлинг. Этот древний и могущественный дух живет в Малфеасе с тех пор, как Малфеас был впервые создан. В том месте, где лестница проходит мимо сферы, есть площадка с дверью в стиле воздушного замка, ведущей в сферу. Этот дверной проем служит «мусоропроводом» для определенных жертв, хотя если найти способ открыть обе двери шлюза одновременно, то Малфеас может быть ужасно поврежден в результате побега и буйства Вихря.

Рядом находится большая река с грязной жидкостью, которая протекает через большую часть Малфеаса. Исток этого потока - неглубокий бассейн диаметром около 100 ярдов (92 м). Темная жидкость вырывается вверх из центра, поднимаясь на сотни футов в воздух, а затем падает обратно в бассейн. Там, где падающая жидкость попадает в бассейн, из тумана медленно формируются Бэйны и другие существа, стекающие к краю бассейна, где миньоны вытягивают их из жидкости. Поток жидкости вытекает из бассейна через узкий желоб, где большая его часть попадает в огромные механизмы Малфеаса.



Это Фонтан Темных Возможностей, один из источников силы Малфеаса. Это портал в толщу энергий Вильда, которые были задействованы и затем пропущены через темные механизмы Малфеаса, пока из них не появились только злые и порочные потенциалы.

Этот фонтан и другие подобные ему - самое близкое, что может сделать Вирм к акту творения. Используя этот фонтан, Вирм может «создавать» Бейнов и даже других, более могущественных приспешников. Вильд - источник настоящей творческой энергии, но здесь все, что создается, переходит под контроль и власть Вирма.

Эпифы

Эпифы - это домены идей, духовные репрезентации идей, которые они воплощают. Некоторые из них имеют отражения в Малфеасе; они представляют не то, что весь идеал был испорчен, а то, что существуют испорченные интерпретации этого идеала. Например, Танцоры Черной Спирали унесли домой статую из оригинального Эпифа Мужества, и теперь в Малфеасе существует странная ниша, где находится эта статуя, навсегда меняющая свой внешний вид, чтобы отразить представление зрителя о том, что символизирует храбрость. Это место сбора Танцоров Черной Спирали, хотя жителям Малфеаса из низших каст не разрешается приближаться к Эпифу.

Рассказчику рекомендуется проявить творческий подход при описании нескольких витых эпифов, которые спрятаны по всему Малфеасу. Очевидно, что такие области могут оказывать странные эффекты на посетителей; например, посетителям Эпифа извращенной логики придется делать броски Интеллект + Естественные науки, чтобы ориентироваться в лабиринте Моэбиана, или посетители Эпифа мужества могут потратить очко Гнозиса, чтобы восстановить три пункта Силы воли. Единственным ограничением должно быть ваше воображение - ведь воображение является единственным ограничением, которое знают Эпифы.

Клетки

Рядом с открытыми балками с одной стороны Центрального герцогства висит сеть тяжелых железных клеток, где пленников держат в кандалах, дразнят и пытают на радость правителей Малфеаса. Вокруг этого места отчаяния постоянно роятся сгустки бэйнов, хотя они не издают ни звука - запрещено вмешиваться в акустику криков, воя или бульканья мучимого пленника.

Правители Малфеаса

Только самые преданные и могущественные слуги Вирма могут стать аристократами Малфеаса. Опьяненные своей властью извращать и портить жизни других, они воюют друг с другом так же жестоко, как и с врагами Вирма. Хотя они якобы объединены целью спланировать и возглавить полномасштабное нападение на Гайю, их различные распри до сих пор мешали этому осуществиться. Некоторые близкородственные Маэлджины часто работают вместе, но неуравновешенная природа движущих ими Вирмов Позывов не позволяет им



никогда полностью объединить свои усилия. Кроме того, все они ревностно жаждут трона Центрального герцогства, который, сколько себя помнит, удерживает таинственный и скрытный Танцор Черной Спирали, известный только как «Номер Два», и его свита развратных приспешников, Комитет.

Номер Два

Никто не знает, сколько лет на самом деле правителю Малфеаса, поскольку его имя было забыто, некоторые говорят, что даже им самим. Известно, что он (а может, и она) родился Танцором Черной Спирали и служил Вирму с таким рвением и усердием, что со временем был возведен в ранг Инкарны. Непримиримый тиран, он общается с другими только с позиции силы и власти. Его телохранители, стая огромных грубых Танцоров Черной Спирали и фоморов, были магически привязаны к нему, так что они страдают от любой травмы, которую он может получить. Он правит Малфеасом с помощью террора и грубой силы, часто проводя чистки, в ходе которых всех, кто ему не угодил, пытают, калечат и убивают. Он имеет как можно меньше общего с Маэлджин Инкарнами, но утверждает, что хорошо знаком с каждым из Позывов. Особенно сильна связь с Сикорой, Позывом Паранойи, ибо он понимает, как сильно другие жаждут его положения.

Номер Два способен появляться в разных формах, но обычно он проявляется в виде отвратительно пахнущего Глабро с ослабленными руками, с запекшейся кровью под когтями и стекающей из уголков рта. Среди других известных форм - Костяк и дико злобная Психомахия с лезвиями-косами вместо предплечий и круглой пастью, похожей на миногу, из которой высовывается язык с вращающимися лезвиями.

Номер Два особенно боится, что кто-то может узнать тайну его прошлого, которая может быть использована против него. Все его смертные соратники давно умерли от старости, и с тех пор он выслеживает и уничтожает всех, кто когда-то был с ним связан. Некоторые предполагают, что его секрет скрыт в Хронике Черного Лабиринта, так как он прилагает особые усилия, чтобы разыскать любой экземпляр этой книги, о котором узнает, и держит их запертыми в хранилище в глубине замка Хтонус. (Рассказчики, владеющие справочником «Хроники Черного Лабиринта» и желающие использовать эту информацию в своих Хрониках, могут обратиться к сноскам 4 и 7 четвертой главы. Персонажи игроков, у которых нет доступа к «Хроникам Черного Лабиринта» или которые не хотят прикасаться к этой вещи из обоснованного страха за свой рассудок, могут обманом или под пытками получить соответствующую информацию от Танцора Черной Спирали Ритлиша, также известного как У. Ричард МакЛиш, профессора сравнительной антропологии Эдинбургского университета, — при условии, что они знают, где его искать и какие вопросы задавать)

Комитет

«Человек никогда не бывает так высок, как когда он опускается до того, чтобы посмеяться над карликом. Еще один полезный совет для жизни от Комитета...».

Свита и внутренний круг Номера Два, Комитет, подбираются Номером Два из числа самых благочестивых приспешников Вирма и подчиняются непосредственно ему. Каждый член Комитета командует самыми разными силами, включая Танцоров Черной Спирали, Бэйнов, фоморов и развращенных рабов. Состав членов может внезапно меняться, поскольку они погибают при исполнении служебных обязанностей, становятся жертвами междоусобиц или подвергаются чистке со стороны Номера Два. Ниже перечислены самые влиятельные члены, те, кому удалось удержаться на своих постах в течение долгого времени.

Флэггас, Надзиратель царства

Ранее занимавший высокий пост в разведке одной из ведущих мировых держав в первые годы холодной войны, Флэггас был приведен на службу к Вирму испорченным магом Нового Мирового Порядка. Вирм Осквернитель нашел его непоколебимо подозрительную натуру и талант к тайному манипулированию личностью полезными и приятными, и вознаградил его, переправив на Малфеас. Благодаря своему положению на Земле Флэггас смог воочию убедиться в крайностях тирании и деспотизма, на которые способны люди, но это не могло подготовить его к мучениям, которые такое место, как Малфеас, причиняет телам и душам своих обитателей.

Как Надзиратель царства, Флэггас отвечает за наблюдение за всем, что происходит в Малфеасе, и докладывает о любых нарушениях статус-кво или любой деятельности, которая может быть истолкована как предательство Номера Два. Номер Два широко использовал способности Флэггаса, но не мог смириться с мыслью, что агент может однажды обратить свои способности к расследованию против самого Номера Два. Чтобы предотвратить это, Номер Два вынул душу Флэггаса и привязал ее к жалкой деревянной марионетке, которую Номер Два держит в кармане. Всякий раз, когда ему кажется, что Флэггас замышляет какое-то предательство, он достает марионетку и сильно трясет ее, заставляя Флэггаса танцевать в неконтролируемых спазмах.

«Генерал» Тортур, Министр внешних дел.

Тортур – Арун из Танцоров Черной Спирали, отвечающий за координацию сил Малфеаса, направленных на загрязнение и развращение других царств и доменов. Под его командованием находится большинство легионов Малфеаса, тех, кто не обязан хранить особую верность другим правителям, и он требует, чтобы все называли его генералом. Он питает особую ненависть к Гару Гайи, которые уничтожили его изначальную стаю и отметили его множеством глубоких боевых шрамов, и никогда не упускает возможности причинить им вред. Его верность Номеру Два и Вирму никогда не подвергалась сомнению.

В последние годы Тортура преследуют тревожные видения первобытного Вирма Равновесия. Он стал верить, что Зверь войны (которому он служит) и другие триатические Вирмы - лишь пустые маски, скрывающие изначальную природу Вирма, и что его играют как пешку. Теперь могущественный генерал втайне опасается, что его симпатии к «неправильной стороне» будут раскрыты.



Морган, Воитель королевства

В прошлом преступный деспот нищей страны третьего мира, Морган был превращен в фомора с помощью даров Зверя войны. Едва похожий на человека, он покрыт толстым бронированным панцирем, из его спины растут щупальца, а из конечностей свисают колючки. Номер Два поручил ему охранять порядок в Малфеасе, и он с радостью и упоением выполняет эту роль, натравливая стаи фоморов, Танцоров Черной Спирали и Бэйнов на непокорных прислужников, непослушных рабов, беглых заключенных, нарушителей порядка в королевстве и всех, кто посмотрит на него не так. Он также выступает в роли стража королевства, следя за тем, чтобы все заключенные находились в своих клетках, а все рабы были надежно прикованы, когда их не используют.

Уина, Главный мучитель

Уина, по-видимому, когда-то была серийной убийцей-садомазохисткой, чей извращенный подход к сексуальности заставлял ее уродовать своих жертв так ужасно, что правоохранительные органы не позволяли местной прессе опубликовать ни одной подробности об этих убийствах. Ее так и не поймали; Танцоры Черной Спирали выкрали ее в Умбру, где ей придали металлическую форму, которую она носит сейчас, и предоставили самые лучшие условия.

Дурная слава о Уине распространилась по всему Малфеасу, и вполне заслуженно. Даже самый мазохистский Бейн чувствует дрожь ужаса при упоминании ее имени. Заключенные, отданные ей в руки, почти не надеются даже на смерть; она чертовски талантлива в вытягивании информации из своих подопечных и даже убеждает жертв, что испытываемые ими муки - это все, чего они когда-либо жаждали. Некоторые жители Малфеаса более чем обеспокоены не слишком отдаленным сходством Веоэны с леди Эйф - не говоря уже о том, что, несмотря на общие интересы, Главный мучитель и Халиф боли никогда не появлялись в компании друг друга.

Джи-Уид, Великий визирь

Никто не может сказать, кем - или чем - был Джи-Уид в жизни, прежде чем занял свой нынешний пост. Многие подозревают, что он - один из Неизвестных, обитателей Запределья, что лежит далеко по ту сторону Глубокой Умбры. По другим слухам, он - инопланетный инкарна, возможно, даже тотем таинственных Вуджунка (конечно, его мимолетное сходство с этими подземными существами подпитывает подобные сплетни). Если кто и знает наверняка, так это Номер Два.

Джи-Уид - советник Комитета, мастер аналитики и логики, чей талант к экстраполяции граничит с предвидением - или подпитывается им. Его логика так же неразрывно закручена, как витки самой Гидры, а талант к разгадыванию загадок и другим метафизическим областям делает его бесценным для Номера Два. Он настолько искусный манипулятор, что мало кто может сказать, каковы его истинные амбиции; пока что Великий визирь, похоже, довольствуется служением, пребыванием и советами.

Повествуя о Малфеасе

Нет нужды говорить, что Малфеас - это название, которое не стоит упоминать легкомысленно. Это самое сердце духовной силы для слуг Вирма, и только величайшие из приспешников Осквернителя допускаются в это царство. Гару должны посещать Малфеас примерно так же часто, как герои греческой мифологии посещали подземный мир - то есть редко, и часто скорее во вред, чем на пользу. Только величайший из защитников Гайи имеет шанс вырваться из сердца Вирма; и только самый старший из слуг Вирма может сохранить свою силу и разум, столкнувшись с мощью царства.

В большинстве игр Малфеас должен входить в игру только в качестве фона, шепотом произносимого проклятия или угрозы для персонажей. Это место из легенд, и стая должна быть сумасшедшей, чтобы отправиться туда самостоятельно. Однако, если ваша стая за долгие годы накопила много званий и силы, возможно, вы захотите завершить их карьеру воинов путешествием к Малфеасу с жизнью и смертью. Выжившие наверняка запомнят эту историю, и даже тем, кто погибнет, не придется смущаться - для Гару нет ничего постыдного в том, чтобы помереть в таком опасном месте, как дворец самого Вирма.

Заходите на свой страх и риск

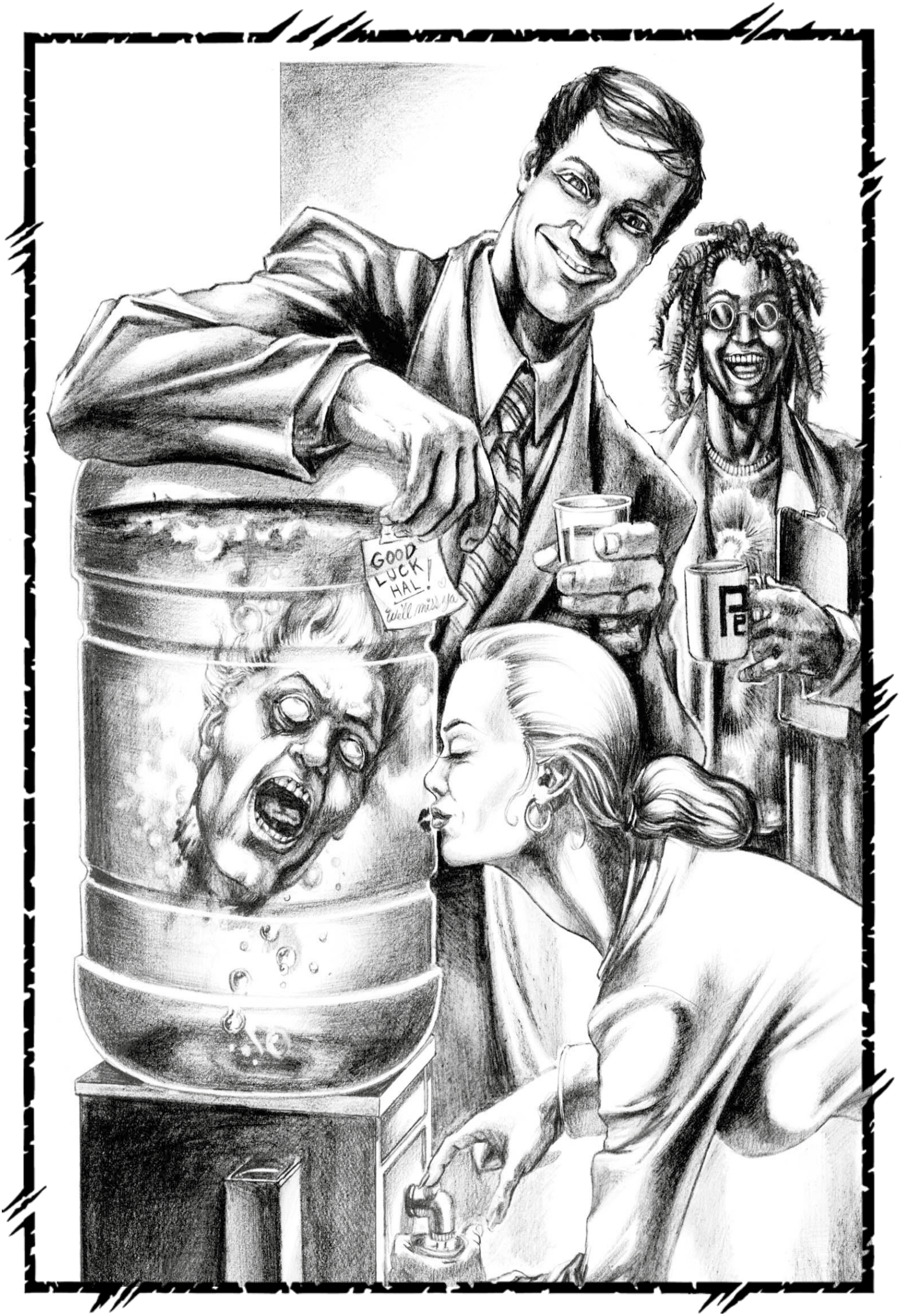
Если необходимость приведет стаю Гайи в Малфеас, есть только один надежный способ попасть туда - отправиться в Дальний Калумн и там открыть Лунный мост при помощи Дара или Селены. Если у Гару есть другие способы проникновения в Глубокую Умбру, они, конечно, могут воспользоваться и ими, хотя путешествие будет гораздо опаснее. Возможно, стае придется привлечь к себе на службу Бейна, чтобы он провел их к Малфеасу, а это в лучшем случае непростое предложение.

Даже если Гару найдут врата, им все равно придется войти незамеченными. Без прикосновения скверны Вирма приезжие слуги Гайи выделяются среди толпы Бэйнов и других обитателей, как маяки. Таким образом, кожи Бэйнов или подобные фетиши являются обязательным атрибутом для потенциальных лазутчиков.

Сюжетные крючки

Опять же, поскольку случайное использование Малфеаса порождает презрение, вы должны убедиться, что у персонажей есть веская причина рисковать всем в пасти Вирма. Ниже приведены несколько идей для историй поистине эпического масштаба в самом владении Вирма.

- **Миссия милосердия:** Когда Танцоры берут действительно важных пленников, иногда они отводят их в клетки Малфеаса для действительно долгого наказания или к милости Уины в надежде узнать информацию. Если сюда попала соплеменница, то долг ее стаи - предпринять попытку спасения или попытаться добиться ее освобождения.
- **Потерянная сила:** Возможно, стае придется отправиться в Малфеас, чтобы вернуть необычайно мощный фетиш, возможно, оружие великого героя, погибшего в отвратительном царстве. Если фетиш все еще существует, он либо очень хорошо спрятан, либо очень тщательно охраняется.
- **Перехват:** Если старому врагу удается одержать великую победу над своими гайанскими соперниками, он может быть вызван в Малфеас, чтобы получить повышение. Если стая не помешает ему получить аудиенцию у Комитета, возможно, им придется иметь дело со своим врагом в новой, гораздо более могущественной форме.
- **Рыцари Царств:** Слуги Вирма часто собираются в Малфеасе и оттуда отправляются на завоевательные миссии. Что, если стая узнает о том, что некий властелин планирует вторгнуться в Пангею, или Волчий дом, или даже на родину племени? Возможно, единственный способ остановить это вторжение - поймать армию до того, как она отправится в поход...


GOOD LUCK HAL!
We'll miss ya



Глава 2: Человеческие пешки

Отчет красноречивый, но, сказал бы я, написанный на высоких нотах. Он нашел время исписать мелким почерком семнадцать страниц! Но должно быть, это было им написано до того, как... ну, скажем, нервы его расходились и побудили мистера Куртца председательствовать во время полунощной пляски, закончившейся невероятными церемониальными обрядами. Впоследствии я, к досаде своей, разузнал, что обряды эти совершались в честь его...

— Джозеф Конрад, *Сердце Тьмы*

Пентекс

А как мы начинаем желать недоступного? Мы начинаем желать то, что видим каждый день.

— Томас Харрис, *Молчание ягнят*

Вводный инструктаж

Дэвид открыл черный переплет, не в силах сдержать восхищенную улыбку. У него получилось! Вся тяжелая работа, жизнь на скудный бюджет и работа в ночную смену окупились. Он провел пальцами по тяжелой, тисненой обложке с логотипом Пентекс и подумал об ознакомительной сессии, на которой он только что присутствовал. До тех пор, пока он не получил электронное письмо, в котором хвалили его резюме, размещенное в Интернете, Дэвид даже не слышал о компании Пентекс. Но офис компании находился менее чем в 20 милях в Шарлотте. Через три собеседования он получил работу - координатора по технологиям 3 разряда. Он проводил тренинги для сотрудников и следил за тем, чтобы все системы оставались на высоте. Это было воплощением мечты. В Пентексе была отличная страховка, опционы на акции и оплачиваемый отпуск. Теперь Энн могла бросить работу в продуктовом магазине, вернуться в школу и отдать Джордана в качественный детский сад, а не обращаться к выпускнику школы по соседству. Больше не придется жить в глухом районе. Дэвид уже представлял себе новый дом, приличную машину, может быть, даже хорошую собаку. Прекрасная жизнь наконец-то была им по плечу.

Смертные не глупы, но их можно обмануть. Пентекс представляет собой щупальца Вирма в мире смертных, и эта компания - мастер по введению в заблуждение обычных людей с улицы. Пентекс скрывает свои истинные намерения за завесой лжи, в то же время питая жадность человечества. Удобная еда, сотовая связь, дешевое ископаемое топливо - все, что дает быстрое удовлетворение, удовлетворяя низменную потребность жаждать - это Пентекс. И что с того, что несколько миллионов деревьев будут срублены? Это все во имя прогресса! Более высокой ценой, конечно, является разложение человеческого духа.

Если большинство руководителей высшего звена и специальных агентов Пентекса действительно являются слугами Вирма, преданными такими приспешниками, как Пожирателя душ, то большинство руководителей низшего и среднего звена не имеют ни малейшего представления об этом. Но эти корпоративные акулы в некотором смысле еще хуже; они продают свои души в угоду политике компании. Они уничтожают индивидуальность и самоуважение тех, кто ниже их по положению, и при этом делают вид, что практикуют тотальное управление качеством в стиле 90-х годов. Это как раз подходит Вирму.

Мало кто за пределами мегакорпорации знает, насколько она распространена и могущественна. Подумайте о Пентексе как о раке: внешне жертва может казаться здоровой, но внутри нее разрастается и распространяется злокачественная опухоль, уничтожающая все на своем пути. Пентекс - это метастазирующая опухоль, которая прорастает сквозь здоровую плоть, в данном случае - смертных, Землю и Гайю. В конце концов, не остается ничего, кроме разложения.

Общественное восприятие

Пентекс - это не просто одна компания; это тысячи больших и малых корпораций. Пентекс и его руководители поддерживают контрольные пакеты акций в различных предприятиях и отраслях по всему миру, чаще всего через псевдонимы или подставные холдинговые компании. Как это работает? Возьмем, к примеру, Чейза Ламонта, новейшего руководителя Пентекса. Возможно, он захочет приобрести контрольный пакет акций Мирового Консолидеуса, перспективного члена Топ-21 компании Пентекс. Ламонт не звонит своему брокеру и не покупает 51% акций Консолидекса; он придумывает псевдоним, возможно, используя имя умершего в детстве человека, который владеет фиктивной холдинговой компанией. Этот псевдоним покупает акции, и Ламонт никогда не будет связан с этим делом. Никто никогда не узнает, что коды счетов Стива Нельсона в швейцарском банке действительно переводили деньги Чейзу Ламонту.

В итоге мало кто знает, насколько сильно Пентекс контролируется. Корпорация не фигурирует ни в одном фондовом индексе, например, Dow Jones или Standard and Poor. Конечно, добросовестные офисные здания Пентекса существуют во многих городах мира, но в них нет ничего необычного, просто типичные корпоративные центры, как и многие тысячи других. Большинство прохожих не обратят на эти здания ни малейшего внимания. Если бы вы спросили людей, что они думают о Пентексе, они, скорее всего, ответили бы: «О ком?». И это именно то, чего хочет компания.

Восприятие сотрудников

Для большинства новых сотрудников Пентекс представляется достойным местом работы. Каждый получает коробку конфет на праздники и открытку на дни рождения. В комнатах отдыха на всеобщее обозрение вывешены копии заявления о миссии компании. Существует щедрая политика медицинского обслуживания и несколько оплачиваемых праздников. Руководители низшего и среднего звена, похоже, хотят честной обратной связи и достижения консенсуса со стороны обслуживающего персонала; на столе каждого руководителя стоит ящик для предложений. Да, все в компании Пентекс соответствует стилю 90-х годов, основанному на расширении прав и возможностей, тотальном управлении качеством.

За исключением того, что иногда людей переводят за пределы штата, и о них больше никогда не слышали. Пенсионеры никогда не возвращаются в гости. На собраниях персонала сотрудники, работающие в течение длительного времени, обещают высказать свои замечания и проблемы, когда представится возможность, но любой, кто захочет проверить, увидит, что эти «конструктивные критические замечания» никогда не записываются. Люди, которые давно работают в компании, знают, что нельзя говорить слишком много. Постепенно новички узнают, что большая счастливая семья, о которой они слышали на вводном инструктаже, - это обман. Но к тому времени большинство из них уже слишком боятся потерять работу - или еще хуже - чтобы сказать хоть что-нибудь. Лучше затаиться, не поднимать шума и молиться, чтобы никто из вышестоящих не обратил на это внимания. Кто может позволить себе уволиться, даже если дела идут не идеально?

Знает ли рядовой секретарь о секретных проектах, гнусных экспериментах или нашествии Вирма? Вряд ли! Но через некоторое время любой может заметить, что, за редким исключением, Пентекс - это, по сути, клуб стариков; мужчины - боссы, а женщины - секретарши. Точно так же мало этнического разнообразия. Кроме того, руководители тактично организуют физическое пространство офисов, чтобы воспрепятствовать дружеским отношениям. У

Приветствуем нового сотрудника!

Мы хотим тепло поприветствовать вас в семье Пентекс. Мы надеемся, что вы станете воспринимать компанию как дом вдали от дома, место, где командный дух действительно имеет значение.

Пожалуйста, уделите время для ознакомления с нашей миссией и стратегическими планами действий для Пентекс 2100. ПР означает «Партнерство»; мы работаем вместе для достижения целей компании. Е означает «Энергия», символизируя стремление Пентекса поддерживать жизнеспособность сотрудников, чтобы мы оставались сильными. Н означает «Новизна», а Т - «Технология»; мы хотим быть на переднем крае инноваций в 21 веке. Энтузиазм, также обозначаемый буквой Е, идет рука об руку с развитием сильной корпорации. И, наконец, подумайте о КС - «Совершенство» во всем, что вы делаете. Все мы чрезвычайно заинтересованы в будущем росте и постоянном улучшении качества.

Хотя моя должность директора по развитию людских ресурсов подразделения дочерних предприятий держит меня в напряжении, я всегда готов выслушать вас. Не стесняйтесь посылать мне электронные письма или договариваться о встрече, если я окажусь в вашем округе.

Еще раз добро пожаловать!

Кэтрин Моллетт

Отдел развития человечелюдских ресурсов

каждого работника есть кабинка с мягкими стенами, и, чтобы офис оставался «аккуратным и профессиональным», менеджеры не поощряют показ фотографий или мультфильмов. Те же самые правила применимы к прослушиванию радио, еде за рабочим столом и уходу за растениями. Само собой разумеется, что оргтехника, в том числе телефон, не предназначена для личного пользования. Сотрудники с семьями не находят сочувствия в этой компании; работа должна быть на первом месте.

Для руководства Пентекса сотрудники подобны муравьям; в массе своей они - работники, которые должны выполнить работу, а некоторые из них будут раздавлены по пути. Они необходимы, но незначительны. Невысказанные угрозы и несколько огрызков тут и там поддерживают их мотивацию. Но если кто-то потерялся, это не беда. Так много других готовы и ждут, чтобы занять его место.

Преданность

Дэвид считает, что тренинг по офисным сетям прошел очень хорошо. Все были внимательны, а вопросы были прямыми. Но Хизер Ньютон, одна из административных помощниц, казалась немного рассеянной. Один раз она вышла из комнаты; Дэвид подумал, что, возможно, она заболела. Но когда она собирала вещи, чтобы уйти, он заметил, что ее щеки влажные. Он подошел к ней.

«Привет, Хизер, все в порядке?».

Она замешкалась. «Да, мистер Гиллис, извините, просто сегодня утром чувствовала себя немного уставшей».

Дэвид вспомнил, что у Хизер двое детей, которых она воспитывает одна. «Как поживают ваши мальчики?»

«Они, ну... Мэтт вчера попал в неприятности в школе. Мне очень нужно поговорить с его учительницей, но она может встретиться только в 3:30, и...», - она оборвала предложение, оставив суть в подвешенном состоянии.

«Ну, ты же можешь найти время, верно?»

Хизер покачала головой.

«Нет, но все в порядке. Правда. Спасибо за заботу, мистер Гиллис».

Она быстро вышла. Дэвид пожал плечами и выключил все тренажеры в учебном центре, когда вошел его руководитель Кристофер Кей.

«Как прошла сессия?» - спросил он.

«Очень хорошо», - ответил Дэвид. «Вот только я немного беспокоюсь за Хизер Ньютон».

«О?» - холодно сказал Кристофер. «Она опять устроила сцену из-за своих детей?»

«Ну, не сцену», - заикнулся Дэвид. «Она работает в нашем отделе, верно? Может, ей просто нужен выходной?»

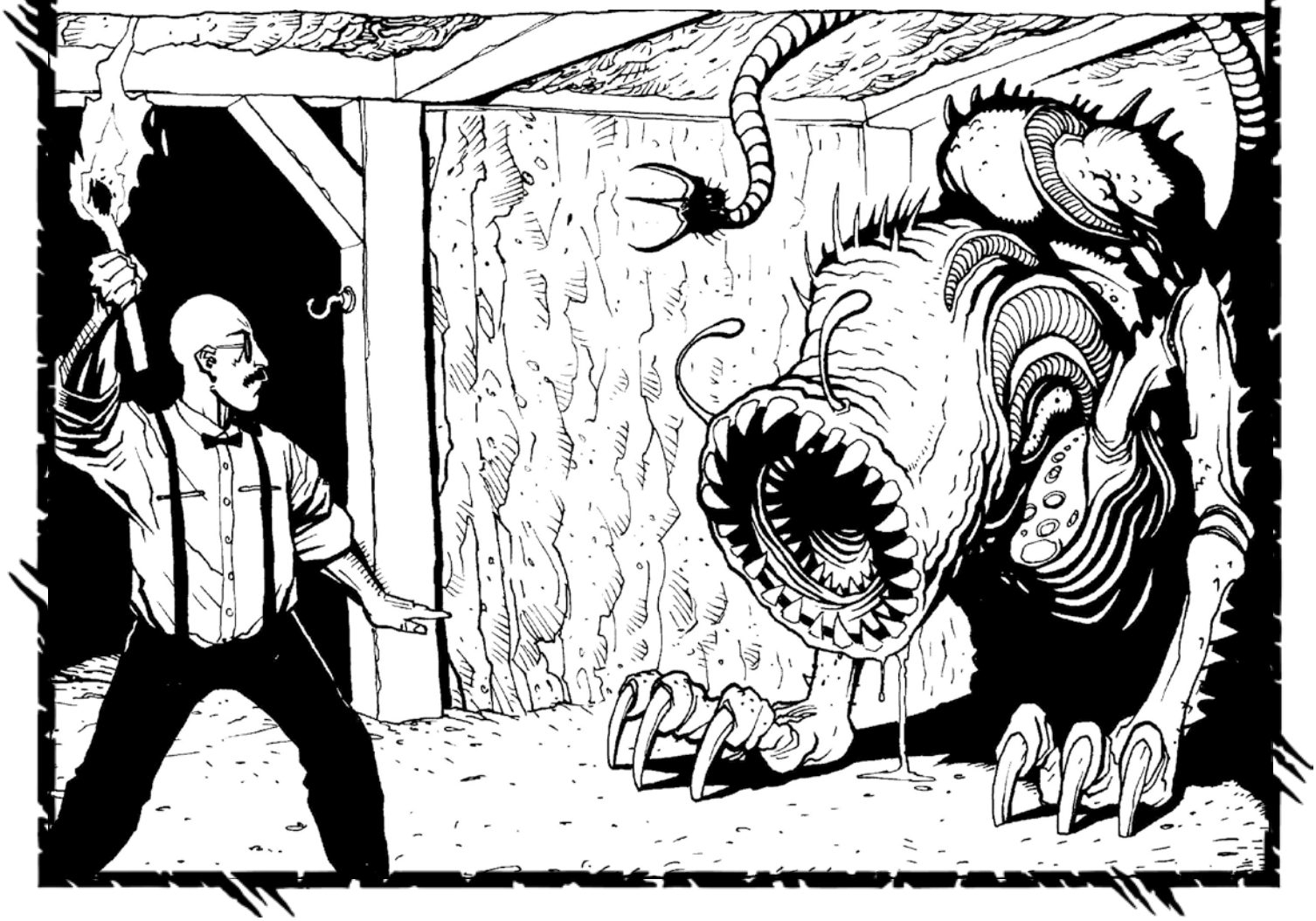
Кристофер покачал головой.

«Эй, она решила завести детей, поэтому должна нести за них ответственность. Это не наша работа - удовлетворять прихоти невоспитанных подростков или их родителей. Я поговорю с ней,» - Он сделал паузу, - «Кстати, вы знаете, что вся система на шестом этаже будет капитально отремонтирована в эти выходные. Вы ведь будете здесь, чтобы помочь?».

Дэвид подумал о пикнике, который он запланировал с Энн. Что ж, она поймет. Работа теперь должна была быть на первом месте; он должен был играть по правилам, поскольку был новичком.

«Конечно, я буду здесь».

«Меньшего я и не ожидал», - ответил Кристофер, выходя из помещения.



На самом верху: Необходимо знать

Когда потенциальные сотрудники или случайные прохожие впервые узнают о Пентексе, они услышат, что это многонациональный конгломерат, такой же, как и многие другие, чистый и простой. Глобальные рынки и мегакорпорации сегодня настолько привычны, что мало кто наводит справки. Конечно, у компании есть тайная история. Человек по имени Джеремайя Лессетер основал материнскую компанию, Премиум Ойл, в 1865 году. Он был безжалостным ублюдком, подражая таким современникам, как Рокфеллер, Морган и Рейнольдс. Во время личного осмотра буровой площадки, где произошло несколько аварий, Лессетер оказался в ловушке в вырытом туннеле. За много лет до этого Уктена заточила там огромного Бейна; теперь это существо вступило с Лессетером в психическую битву воли. Хотя тварь Вирм не могло подчинить себе Лессетера, оно было способно убить его. Лессетер выторговал себе жизнь, пообещав, что приспешник Вирма сможет работать через него, чтобы повлиять на развитие компании Премиум Ойл. Тварь согласилась, и компания начала свой долгий, темный путь.

Под властью Вирма Лессетер превратил Премиум Ойл в мощную и богатую корпорацию, способную составить конкуренцию даже монолитной Стандарт Ойл Рокфеллера. Но старик не смог удержать контроль над порожденным им гигантом. Постепенно Лессетер отрезал себя от компании и, заразившись сифилисом, покончил жизнь самоубийством. Он оставил бразды правления своему сыну Джейкобу, некомпетентному плейбою. Видимо, высшие силы были недовольны; вскоре Джейкоб погиб в результате несчастного случая на яхте. Колин Дженнер, крупный акционер, последовал за Джейкобом на пост президента компании в 1913 году. В отличие от Джейкоба Лессетера, Дженнер был отличным бизнесменом. Он убедил других крупнейших акционеров сформировать совет из пяти директоров для контроля над компанией. Дженнер сам находился под влиянием того же существа Вирма, которое развратило Лессетера; он был слегка удивлен, обнаружив, что несколько других членов совета директоров также имели дело с Вирмом. В 1915 году Дженнер и совет директоров избавились от последнего влияния Лессетера и переименовали компанию в Пентекс Инкорпорейтед, исходя из количества членов совета директоров. Они активно начали кампанию жадности и коррупции, направленную на мировое политическое, экономическое и экологическое господство.

Дженнер продержался лишь до 1917 года, когда он погиб в трагической, огненной автомобильной катастрофе. Его заменил член правления Фултон Кларк; вскоре после этого племя Танцоров Черной Спирали обратилось к Кларку с предложением о союзе, объяснив, что он - Родич и должен им помочь. Кларк не был дураком. Он увидел преимущество таких союзников и с радостью позволил нескольким Спиралям занять ключевые позиции. В 1947 году аналогичное партнерство возникло с Шабашем, опять же по указанию Кларка, в результате чего Гарольд Цеттлер вошел в совет директоров. Это было последнее действие Кларка; он погиб в нефтяном пожаре во время осмотра буровых площадок в Средиземном море. Новым председателем совета директоров был избран Питер Каллифорд, занимающий эту должность и по сей день.

В целом, союз руководителей Пентекса и Вирма принесло выгоду всем сторонам. Вирм обеспечивает сырую сверхъестественную энергию, жажду порчи и инстинкты ненависти. Извращенные личности на вершине Пентекса обеспечивают деловую хватку, жадность и хитрость. Это брак, заключенный в аду.

Стратегические планы действий

В середине 1990-х годов компания Пентекс подверглась серьезной реструктуризации по указанию Питера Каллифорда, который в то время был председателем совета директоров. Он был достаточно проницателен, чтобы понять, что необходима более четкая иерархия власти для поддержания сдержанного общественного мнения и лучшего контроля над внутренней политикой. В январе 1994 года, менее чем через год после роковой встречи, в результате которой погибли Эллиот Мейче, Роберт Оллред и Фредерик Кромрих (см. **Сворачиватели гаек: Пентекс** в «**Хрониках оборотней**», том 2), Каллифорд предложил новый план для компании. Он хотел, чтобы все аспекты управления Пентекса были разделены между членами совета директоров в рамках высокоструктурированной, иерархической схемы управления. Каллифорд должен был стать исполнительным директором; другие члены совета директоров должны были стать директорами отделов или подразделений и сохранять относительную автономию в своих подразделениях. Каллифорд ожидал борьбы; в конце концов, почему его главный соперник Бенджамин Рашинг согласился стать директором подразделения, а не бороться за место исполнительного директора? Совет пообещал рассмотреть эту идею, а голосова-



ние провести на мартовском собрании. В январе у них был еще один повод для размышлений: исчезновение Дональда Гонтли. Последовало расследование, но его следы не были обнаружены. Моллетт и Каллифорд подозревают, что за исчезновением стоит Рашинг, но доказательств у них нет.

На встрече в марте 1994 года Рашинг предложил временную замену Гонтли: своего молодого протеже Чейза Ламонта. На следующем дыхании Рашинг также похвалил план реструктуризации. Смысл был ясен Каллифорду: если он назначит Ламонта на должность директора подразделения, Рашинг не станет поднимать шум по поводу нового плана. Каллифорд согласился на назначение. В конце концов, Ламонт был молодым щенком, легко управляемым. Какой от него может быть вред? Голосование по реструктуризации прошло, Ньюберри воздержался. Новый план предусматривал, что Каллифорд будет исполнять обязанности исполнительного директора, а директорами подразделений станут Рашинг (Плановая Диспетчерская Служба), Штерн (Служба Снабжения), Ньюберри (Операционный Департамент) и Цеттлер (Отдел Специальных Проектов). Директорами подразделений под руководством Рашинга будут Кикер (Отдел по Связям с Общественностью) и Джованни (Финансовый Отдел). Моллетт будет работать директором отдела развития человеческих ресурсов под руководством Ньюберри, который также будет координировать усилия региональных директоров по всему миру. Франческо и Ямазаки будут руководить проектами «Илиада» и «Одиссея» под руководством Цеттлера. Оставался только Ламонт; Рашинг быстро предложил его на должность директора подразделения систем сбора информации под руководством Штерна. Каллифорд неохотно согласился, планируя как можно скорее внедрить своих собственных шпионов в ИТС. Затем директора приступили к делу, наметив цели на первый век нового тысячелетия. Среди них - продолжение экологических катастроф, экономическая гегемония и различные сверхсекретные проекты.

Одним из наиболее манипулятивных стратегических планов действий, которые они разработали, был Пентекс 2100. В глазах рядовых сотрудников это своего рода стратегия, призванная оживить компанию посредством серии проектов по «расширению прав и возможностей сотрудников». Моллетт возглавила работу по продвижению этой стратегии среди менеджеров и сотрудников, составив акроним Пентекс (Pentex (Partnership, Energy, Novelty, Technology, Enthusiasm and eXcellence)). Она приказала региональным директорам распределить сотрудников по различным комитетам по планированию, связанным с каждым из слов лозунга Пентекс 2100. Их целью было придумать проекты и задачи, которые бы служили примером совершенства, новизны или того слова, которое им было присвоено. Конечно, истинная цель Моллетта - сделать так, чтобы каждый секретарь, программист или уборщик был по уши погружен в бессмысленную бюрократическую работу. Если у сотрудников нет времени, чтобы тратить его, они не будут вмешиваться.

Самым последним тревожным событием в Пентексе стала смерть Энцо Джованни, главы финансового отдела. Его нераскрытое убийство особенно обеспокоило Моллетта и сделало других членов совета директоров еще более параноидальными. Ньюберри предложил замену, сделав Франклина Рубина самым новым членом высшего эшелона Пентекс.



Что происходит на самом деле

Пентекс ведет войну с человеческим духом. Это отнюдь не очевидная война; на самом деле, большинство сотрудников, даже в таких областях, как проект «Илиада» и другие явно сверхъестественные области исследований, не имеют ни малейшего представления о том, что такое «общая картина». Если экологические стандарты Пентекса заметно мягче, большинство полагает, что это просто потому, что мегакорпорацию больше интересуют результаты, чем «зеленая» политика. Ученые в «Илиаде» и «Одиссее» понимают, что создают отвратительных суперсолдат, но в целом полагают, что делают это для того, чтобы принести компании много денег - и получить при этом солидную прибавку к зарплате. Даже сотрудники, осознающие духовное присутствие порчи (а их около 10% от всего персонала, хотя большинство из них занимают высокие посты), обычно действуют двумя способами - они выполняют приказы из благочестия и жажды власти, или же они выполняют приказы в полуатеистическом предположении, что все это суеверная чепуха. В любом случае, нужно выполнять квоту.

Тем не менее, Пентекс преследует хорошо скрываемый, но неумолимый план порабощения человечества - не путем прямого завоевания, а более коварными методами. Совет хочет десенсибилизировать человечество, уменьшить сострадание и надежду. Они хотят привить людям иммунитет к разрастанию городов и росту населения, чтобы уменьшить надежду. Они хотят, чтобы общество было охвачено материализмом, апатией и недальновидностью - все для того, чтобы лучше соответствовать их конечным целям господства.

Иерархии Пентекса

Эти препирательства бессмысленны.
— Великий мофф Таркин, *Звездные войны*

Подразделения

Хотя реструктуризация Пентекса в 1994 году привела к появлению новых должностей и перераспределению некоторых обязанностей, повседневная деятельность практически не изменилась. Директора департаментов и подразделений по-прежнему называют себя советом директоров и продолжают проводить ежемесячные заседания совета. Самой большой корректировкой стало упразднение должности генерального директора, которую занимал Адриан Ньюберри. Ранее генеральный директор курировал Службу Снабжения (СС); теперь эту функцию взял на себя директор подразделения Дэнфорт Штерн, а коммерческий директор Ньюберри возглавил Операционный Департамент (ОД) и руководит работой всех региональных директоров. Формально это изменение является повышением Ньюберри и возможностью осуществлять прямой контроль над офисами по всему миру. Однако растущая неумелость Штерна открыла Ламонту путь к распространению своего влияния вглубь СС. Особенно это касается Ньюберри, Моллетта и Каллифорда.

Большинство отделов активно сотрудничают друг с другом. Например, Информационно-Техническая Служба (ИТС) предоставляет СС данные для захвата корпораций, а ОСП - разведданные о новобранцах. Все отделы и подразделения в значительной степени полагаются на ФО.

Жаргоны Пентекса

Отчасти благодаря влиянию Кэтрин Моллетт, Пентекс по уши в управленческом жаргонизме и аббревиатурах; это часть всего процесса обесчеловечивания сотрудников. Это удобное руководство может помочь Рассказчику не сбиться с пути, хотя ему должно быть весело, запутывая игроков всем этим алфавитным супом.

СС: Служба Снабжения, одно из четырех основных подразделений Пентекса в составе ИД

ПСР: Подразделения Стратегического Развития; относится к росту зарубежных дочерних компаний

КД: Коммерческий директориат; относится к руководителям СС, ДП, ПДС и ОСП

ИД: Исполнительный директориат; курирует четыре основных подразделения Пентекса; контролирует очень секретную группу шпионов и убийц под названием Прайм Команда (ПК)

ФО: Финансовый отдел; подразделение ПДС

ОК: Отдел Кадров; подразделение при ДП

ИТС: Информационно-Техническая Служба; подразделение СС

ПИЛ: Проект Илиада; подразделение при ОСП

ПОД: Проект Одиссея; подразделение при ОСП

ОД: Операционный Департамент, одно из четырех основных подразделений Пентекса в составе ИД

СК: Служба Качества, сторожевые псы СС

ПДС: Плановая Диспетчерская Служба, одно из четырех основных подразделений Пентекса в рамках ИД

ПЕНТЕКС 2100: Акроним для Партнерства, Энергии, Новизны, Технологии, Энтузиазма и Совершенства; группа бессмысленных проектов, управляемых сотрудниками, призванных сократить свободное время

ОСО: Отдел по связям с общественностью; подразделение под ПДС

ПК: Прайм Команда, группа шпионов и убийц, контролируемая ИД; совершенно секретно

РД: Региональный директориат; администраторы дочерних компаний Пентекса по всему миру в соответствии с ОД

ПСП: Подразделение Стратегического Планирования; перечень целей, задач и действий для корпоративной политики

ДДО: Директориата Дочерних Организаций; относится к руководителям ОСО, ФО, ИТС, ОК, ПИЛ и ПОД, все из которых работают в рамках четырех основных подразделений Пентекса (СС, ОД, ПДС и ОСО)

ОСП: Отдел Специальных Проектов; одно из четырех основных подразделений Пентекса в составе ИД

ВА: Внутренний Аудит; Пентекс использует ВА для создания фасада расширения возможностей и влияния сотрудников.



Исполнительный директориат (ИД)

Исполнительный директориат осуществляет надзор за четырьмя подразделениями Пентекса. В обязанности исполнительного директора входит следить за тем, чтобы директора подразделений не отвлекались от работы и достигали целей, поставленных на заседаниях совета директоров. Технически исполнительный директор имеет право вето на все предлагаемые политические решения, но это прерогатива, которой Каллифорд редко пользовался после реструктуризации 1994 года. В конце концов, с точки зрения макиавеллизма, открытое проявление власти - это признак слабости.

Никто из других директоров не знает, что у ИД есть мощная группа приспешников - «Прайм Команда «. Эти мужчины и женщины - лучшие из лучших, часто тайно набранные из команд Проекта «Илиада», Проекта «Одиссея» или Первых Команд Пентекса. Каллифорд обычно организует «смерть» потенциального новобранца и переводит его в «Прайм Команду». Затем этих агентов переделывают и проводят более специализированную подготовку. В Прайм Команде никогда не бывает больше дюжины членов в любое время; они обычно представляют собой смесь коммандос, экстрасенсов, техногиков и агентов-провокаторов. Более того, члены команды фанатично преданы друг другу и ИД. Нет ничего, на что бы они не пошли ради него, включая кражи, убийства и человеческие жертвоприношения; Каллифорд использует ПК главным образом для сбора разведданных и устранения своих личных врагов.

Что случилось с мистером Джованни?

Смерть Энцо Джованни оставила значительный вакуум власти в верхнем эшелоне Пентекса, который Франклин Рубин, похоже, не может или не хочет заполнить. Так что же на самом деле случилось с Джованни? Одна Миллисент Харгровс, секретарь Энцо, могла бы многое рассказать ИТС о своем бывшем боссе, если бы ее заставили говорить. Харгровс была доверенным лицом Джованни и многое знает о скелетах в его шкафу. Более того, она проницательна и ей нравится иметь дело с крупными игроками во власти; Джованни был отличным учителем. Харгровс не хватает опыта, но она знает, как позаботиться о себе. Несомненно, это пригодится, потому что шпионы из ПК, ИТС и ОД внимательно следят за ней. Каллифорд и Рашинг подозревают, что Харгровс может быть причастна к смерти Джованни. Они пока не предпринимают никаких действий: либо у них нет достаточных доказательств, либо они хотят замолчать роль секретаря в убийстве по своим собственным причинам. Миллисент Харгровс с ее богатыми секретами может стать тем самым белым рыцарем, которого ищут Моллетт или Ламонт. На чью сторону она в итоге встанет, зависит от того, кто сможет защитить ее и предложить лучшее вознаграждение - или наиболее убедительное «принуждение».



Плановая Диспетчерская Служба (ПДС)

ПДС - крупнейшее подразделение Пентекса; его задача - организовать всю разрушительную деятельность Пентекса, будь то в тропических лесах или на Уолл-стрит. Кроме того, отдел следит за тем, чтобы не было бесполезного дублирования проектов (это экономит рабочее время для мелких служащих) или случайных столкновений на рынке между компаниями Пентекса. ПДС держит руку на пульсе Пентекса, особенно благодаря контролю над подразделением ФО и использованию СК, Службы Качества. Эти команды, сведущие в эргономике и организационном управлении, служат глазами и ушами директора подразделения Бенджамина Рашинга по всей компании. Остальные три подразделения тесно сотрудничают с ПДС не только из-за доступа к средствам, но и потому, что Рашинг обладает почти такой же властью, как и Каллифорд. Было бы неразумно нанести ему вред.

- **Отдел по связям с общественностью (ОСО)**

Связи с общественностью - это неправильный термин; на самом деле это подразделение стремится ограничить осведомленность общественности о Пентексе. ОСО контролирует внутренние и внешние утечки, держит Пентекс вне поля зрения общественности и отслеживает информацию о корпорации в СМИ. Это подразделение имеет оперативников в некоторых правительственных лобби, а также владеет несколькими комитетами политических действий (КПД). Джеймс Кикер - директор ОСО, и в прошлом его умение использовать СМИ сослужило компании хорошую службу. Однако сейчас ОСО пытается идти в ногу с технологиями.

- **Финансовый отдел (ФО)**

У финансового подразделения относительно простая задача: координировать и администрировать все расходы Пентекса. Компания работает в минус с конца 1800-х годов, и обычно нет недостатка в средствах для любых проектов или операций, которые сулят прибыль или новые интеллектуальные разработки. Директор подразделения де-факто утверждает все расходы, которые, как правило, утверждаются директором отдела ПДС и ИД. В настоящее время директором подразделения ФО является Франклин Рубин, недавно сменивший на этом посту покойного Энцо Джованни.

Служба Снабжения (СС)

СС действует в качестве наблюдательного органа для холдинговых компаний и дочерних предприятий Пентекса. Он использует исследования, проводимые подразделением ИТС, для поиска новых компаний для покупки, многие из которых уже способствуют достижению целей Пентекса. Часто эти поглощения не являются дружественными, и в этом случае СС не гнушается шантажом, вымогательством или убийством; теневые сделки - отличительная черта «приобретений». Подразделение поддерживает контакты с Шабашем и Танцорами Черной Спирали, некоторые из которых служат в печально известных Первых командах Пентекса. Все могло бы быть и хуже, но нынешний директор отдела, Дэнфорт Штерн, все чаще впадает в параноидальный бред и все меньше интересуется своей работой. Чейз Ламонт, золотой мальчик Рашинга в ИТС, пользуется промахами Штерна, чтобы влезть в дела СС.

- **Информационно-Техническая Служба (ИТС)**

С помощью компьютера, спутников или специальных агентов ИТС собирает как можно больше компромата на всех и каждого. Затем подразделение делится этой информацией с другими подразделениями Пентекса, особенно с СС и ОСП. ИТС также тщательно проверяет лояльность сотрудников, что

способствует трениям между главой подразделения ИТС Чейзом Ламонтом и Кэтрин Моллетт из ОК. Время от времени в ИТС привлекаются подготовленные агенты из проектов «Илиада» и «Одиссея»; в их задачи входит все, начиная от создания мыслей и заканчивая похищениями, кражами и терроризмом. Все данные хранятся в компьютерных банках ИТС, которые в материальном мире выглядят как огромный современный мейнфрейм. В Умбре все обстоит несколько иначе: там несколько теургов Черной Спирали помогают поддерживать разросшуюся систему. Это компьютерное чудовище выглядит как бесконечный клубок гигантских светящихся паутинок, размером больше городского квартала. Связанные духи перебегают от нити к нити, передавая, классифицируя и классифицируя информацию. Хотя это виртуальная миссия самоубийцы, нанесение реального удара по этому компьютеру поставит Пентекс в тупик, по крайней мере, на время.

• *Операционный Департамент (OD)*

Операционный Департамент контролирует повседневную работу Пентекса, начиная с обработки заявок на закупку и заканчивая доставкой почты. Трудоемкие задачи, такие как организация ремонта копировального аппарата и служебные записки, относятся к оперативному отделу. Работа в этом отделе обычно повторяется и отнимает много времени, но она крайне необходима для обеспечения бесперебойной работы Пентекса. К счастью, Ньюберри, директор департамента, является организационным гением и ставит эффективность и точность превыше всего, включая технику безопасности. У Пентекса отвратительные показатели по технике безопасности, но различные комиссии по профессиональным рискам оставили компанию нетронутой. Согласно реструктуризации 1994 года, должность директора подразделения также требует контроля над региональными директорами Пентекса в крупных городах по всему миру. Это требует много поездок и времени, но также ставит директора подразделения в сильную позицию в отношении международного контроля.

• **Отдел Кадров (ОК)**

Отдел Кадров контролирует прием и увольнение сотрудников Пентекса, начиная от региональных директоров и заканчивая самым низкооплачиваемым бумагомарателем. Директор подразделения ОК тесно сотрудничает в этих вопросах с директором ОД и номинально с директорами других подразделений. ОК также отвечает за обучение и индоктринацию сотрудников; нынешний директор этого подразделения, организационный психолог Кэтрин Моллетт, особенно талантлива в этой области. Она преуспела в продвижении семинаров по ориентации сотрудников и микроменеджменту, которые создают иллюзию индивидуальной власти, и при этом находит все больше и больше работы, чтобы все были зажаты под кучей бумаг.



Отдел Специальных Проектов (ОСИ)

СПД курирует более специализированные исследовательские проекты Пентекса, включая биотехнологии, эксперименты на людях и животных, психологическое тестирование, фомори, психические явления, пятна и заражения. Несмотря на то, что штат СПД самый маленький, он располагает огромными ресурсами; нет нужды говорить, что это подразделение, вероятно, наименее нормальное место для работы в Пентексе. Конечно, в СПД есть секретари и ремонтники, но их часто заменяют. Сотрудники мало что видят, поскольку директор ОСП Гарольд Цеттлер поддерживает высокий уровень безопасности - но все знают, что лучше не говорить о том, что они видят.

• Проект «Илиада» (ПИЛ)

Единственная цель проекта «Илиада» - создание и обучение фоморов (более жуткие подробности см. в одноименном разделе в **Легион уродов**). Подразделение проводит многочисленные эксперименты, пытаясь создать наиболее мощных и нормальных на вид фоморов; количество неудач превышает количество успехов примерно восемь к одному. С другой стороны, у выживших фоморов меньше психологических заморочек, и они обычно могут сойти за обычных людей. Их подготовка выше, что делает этих фоморов идеальными новобранцами для Первых команд или ИТС. Большинство фоморов Проекта Илиада живут в казармах и теряют всякое подобие нормальной жизни. Старость - это не то, о чем стоит беспокоиться большинству этих существ. Франческо, Танцор Черной Спирали, удивил всех своим умелым управлением проектом «Илиада».

• Проект «Одиссея» (ПОД)

Проект «Одиссея» специализируется на развитии экстрасенсорных способностей, таких как телепатия, телекинез и контроль сознания. Координаторы проекта обращаются к потенциальным экстрасенсам в прямой манере, предлагая им подписать контракты и работать с Пентексом в качестве специальных консультантов. Если экстрасенсы отказываются, их похищают, шантажируют или убивают, в зависимости от их талантов. В некоторых отношениях ПОД хуже своего аналога: в то время как проект «Илиада» не дает обещаний обеспечить нормальный образ жизни, проект «Одиссей» успокаивает страхи своих агентов, обещая им возможность иметь семью и дом. Конечно, это большая, жирная ложь. По мере усиления экстрасенсорных талантов многие новобранцы страдают паранойей, сильной дисфункцией личности и галлюцинациями. Некоторые из этих дефектов просто раздражают, но они делают жизнь с супругом, детьми и собакой практически невозможной. С момента своего назначения на должность директора подразделения Киро Ямазаки добавил медитативные техники в тренировки проекта «Одиссея», надеясь смягчить некоторые побочные эффекты экстрасенсорных способностей. (Для получения дополнительной информации об экстрасенсорных способностях ознакомьтесь с **Проект «Сумерки»**).

• Проект «Энеида

Не настолько большой, чтобы быть самостоятельным подразделением, проект «Энеида» (слишком маленький, чтобы иметь аббревиатуру) - это небольшой, но многообещающий проект, который сочетает в себе лучшее из «Одиссеи» и «Илиады». Проект «Энеида» специализируется на привязке особого типа Бейна, называемого Ментальным паразитом, к психическому носителю. В результате получается мощно одаренный психический фомор с пристрастием к потреблению человеческих мозгов.



Хотя потенциальные результаты проекта «Энеида» многообещающи, проект может быть обречен, а может и взлетит. Франческо и Ямазаки играют друг с другом в опасную игру, поскольку оба хотят получить по заслугам в случае успеха «Энеида» и обвинить другого в случае неудачи. Более того, медиумы Одиссея слишком ценны, чтобы рисковать ими в любом количестве, поэтому продвижение проекта идет довольно медленно. Возможно, «Энеида» еще будет иметь большой успех, но уже сейчас каждый сотрудник, участвующий в проекте, очень беспокоится о своем ближайшем будущем.

Забытое

Энн посмотрела на испорченный ужин. Крепы не очень хорошо разогревались; они превращались в резиновые хоккейные шайбы. Впрочем, ей было наплевать на еду. Энн беспокоило то, что Дэвид, казалось, совершенно не замечал ее недовольства.

«Сколько раз за последний месяц ты приходил домой раньше девяти? Может быть, два раза? Мне это уже надоело, Дэвид!».

«Тебя ведь не слишком расстраивает тот факт, что ты можешь ходить в школу, оставлять Джордан с няней и иметь хороший дом с прислугой?» - отмахнулся он, - «Отстань, Энн! Моя работа важна для меня. Она мне нравится. Она делает меня тем, кто я есть».

Она покачала головой.

«Иногда в последнее время я задумывалась об этом. Раньше Джордан и я были важными вещами в твоей жизни. Мы были тем, что придавало тебе смысл. Теперь это твоя работа. Разве это не говорит тебе о чем-то?»

«О чем, черт возьми, это должно говорить?» - фыркнул Дэвид, - «Твоя поп-психология на этот раз не сработает. Женщины просто не понимают, насколько велика роль отличной работы в самооценке мужчины. Возьмем, к примеру, тебя. Тебя не беспокоит, что ты работаешь в продуктовом магазине, но меня бы это свело с ума. Ты - женщина, и тебя это не смутит».

Энн побледнела, и ее голос задрожал.

«Я не верю, что слышу это. Дэвид, ты прекрасно знаешь, что я ненавидела работать там, эти ужасные часы, дрянная зарплата, все это! Ты только послушай себя! Ты говоришь, как настоящий мудак!»

На глазах выступили слезы, и она выбежала из комнаты. Ребенок начал завывать.

Дэвид пожал плечами. В последнее время Энн часто действовала ему на нервы, а плач ребенка не позволял сосредоточиться на работе дома. Все чаще он просто спал на диване в офисе; там его никто не раздражал. Он даже не собирался рассказывать ей о семинаре в Сиэтле. Пусть она сама догадается, когда он не придет в пятницу вечером; это научит его жену жаловаться на то, чего она не понимает.

Не пускать слюни на публике

Как высшее руководство Пентекса выглядит в глазах простых людей? Не болтают ли они и не пускают ли слюни? Они явно больны и извращены? Бегают ли они вокруг и кричат, что вся Земля погибнет от рук всемогущего Вирма?

Ответ - нет. Хотя большинство директоров отделов и подразделений служат конкретным Вирмам Позывам или другим приспешникам Вирма, они не появляются на собраниях руководящего состава, покрытые кровью и кровью и говорящие на языках. Среди новых руководителей, таких как Ламонт и даже Франческо, идея состоит в том, чтобы создать атмосферу респектабельности в сочетании с холодным презрением. Руководители хорошо одеты, одежда сшита на заказ. Они носят дорогие портфели, мобильные телефоны и ноутбуки. Все выглядит совершенно нормально... на первый взгляд.

В частной жизни руководители занимаются ужасными пороками. Некоторые из них - хладнокровные убийцы, педофилы или каннибалы. В частности, Цеттлеру нравится пытать невинных и проводить жестокие медицинские эксперименты. Рассказчик должен не стесняться придумывать неприятные увлечения для элиты Пентекса, когда они находятся вне офиса.



Руководящий состав

Твое сердце всегда тверже камня.

- Гомер, *Одиссея*

Считая, что высший эшелон Пентекса состоит только из мужчин, вы не ошибетесь. За всю историю компании только одна женщина, Кэтрин Моллетт, когда-либо входила в совет директоров. Хотя большинство членов клуба стариков являются женоненавистниками, они не могут отрицать, что Моллетт хорошо справилась со своей должностью. Вопрос на будущее заключается в том, не раздавит ли ее потолок из стекла.

Порча - это просто порча

В чем разница между порчей Вирма и заразой Вирма? Проще говоря, порча - это вид зачарования, который невозможно отследить обычными средствами и который накладывает на продукт духовную гниль. В зависимости от намерения, такие продукты могут вызывать тяжелые заболевания, расстройства личности или обусловленные реакции. Порча не ослабевает со временем, если только продукт не имеет ограниченного применения. Например, порченные замороженные пиццы могут быть созданы для того, чтобы вызвать пищевое отравление; парень из студенческого братства съест пиццу, проглотит порченный продукт, и продукт исчезнет, оставив после себя одного больного парня. Многие продукты создаются на заводах Пентекса с помощью специальных машин, называемых *порчерателями*, которые являются сложными в изготовлении, но относительно постоянными устройствами. Порчерители особенно коварны, потому что многие из них содержат компоненты с временным высвобождением. Тот, кто проглотил порченный продукт, может почувствовать эффект только через неделю; потребитель не замечает связи и продолжает покупать тот самый продукт, от которого его тошнит.

Заражение происходит, когда продукт или предмет превращается в фетиш, содержащий Бэйна. В отличие от обычных фетишей Вирма, при заражении у бэйна есть возможность уйти, если он чувствует, что работа не выполняется, фетиш ломается или фетиш для владельца становится бесполезным. Освобожденный Бэйн скрывается в Умбре рядом с тем, кто владеет фетишем, используя любую возможность, чтобы напугать или развратить человека. Чем больше фетишей у человека, тем больше Бейнов вокруг, чтобы повеселиться. Бэйны процветают из жестокости над животными и бессмысленного насилия, и они будут поощрять такое поведение в своих целях.

Хотя на некоторых заводах Пентекса есть машины Заразители, они редки и сложны в изготовлении, требуют каких-то ядерных отходов. Кроме того, со временем у них заканчиваются Бэйны. Примером зараженного предмета может быть кисть художника с тонкой щетиной; художник может получить больше вдохновения, чем ожидал, от Бэйна, направляющего его кисть. Заражение встречается гораздо реже, чем порча, как из-за дороговизны, так и из-за желания оставаться достаточно незаметным.

Старая гвардия

Каллифорд, Рашинг, Ньюберри и Цеттлер представляют собой самых сильных игроков в игре за власть в управлении Пентекс. Они стары, жестоки и безжалостны; их не слишком заботит что-либо или кто-либо, кроме них самих и их целей. У каждого из них есть шпионы, разбросанные по всему миру. Каждый следит за другим, чтобы тот не проявил слабости или неумелости. Каллифорд и Ньюберри относятся друг к другу с некоторой долей уважения, но Рашинг и Каллифорд стали врагами. Цеттлер часто стоит немного в стороне от группы; в конце концов, он вампир, да еще и немного сумасшедший.

● Питер Каллифорд, исполнительный директор

— Каллифорд родился более 400 лет назад, хотя на вид ему ни на день не больше 60. На самом деле, он выглядит сдержанным, дедушкиного типа человеком, с безупречной одеждой и роскошными серебряными волосами. Кто-то - или что-то - долгое время сохраняет Каллифорда живым и невредимым, хотя за это приходится платить немалую цену. Каллифорд - действительно холодный клиент; он научился дипломатии, политике и искусству лжи, находясь на службе у средневековой церкви. Теперь он управляет Пентексом тем же способом, безжалостно и эффективно. Цель Каллифорда - полностью осквернить Землю и ее обитателей, проложив путь к новому миру, контролируемому Пентексом. Хотя у него нет явных союзников, кроме Прайм Команды, все его немного



боятся, включая его врагов Рашинга и Ламонта. Никто, даже Рашинг, не готов перечить ему. Все руководители знают, что он вырежет их сердца, едва только поздоровается, если это будет соответствовать его целям. Питер Каллифорд безвозвратно погряз в желаниях Вирма, желающего наступления нового века безнадежности и отчаяния.

● Бенджамин Рашинг, директор отдела, ПДС

— Как и Каллифорду, Рашингу на вид около 60 лет, хотя его щегольской вид дополняет аккуратная бородка. Бывший преподаватель одного из крупных британских университетов, Рашинг любит культивировать научный образ, с галстуками-бабочками и твидовыми пиджаками. Несмотря на высокую организованность и компетентность, он кажется более доступным, симпатичным и харизматичным, чем мрачный исполнительный директор. В целом, Рашинг пользуется популярностью и уважением среди своих коллег и подчиненных. Но они не понимают, что каждая грань этого человека - ложь, начиная с его личности и заканчивая его поведением. Семья Рашинга работала с Вирмом на протяжении многих поколений, погрязнув в обмане и порче. Бенджамин Рашинг - амбициозный человек, но будущее для него неясно. Является ли должность исполнительного директора целью, к которой он все еще хочет стремиться? Или он может управлять Пентексом де-факто со своего поста в ПДС? Он еще не принял решение.

● Адриан Ньюберри, директор отдела, ОД

— Адриан Ньюберри остается загадкой. Выпускник Гарварда, он служит в Пентексе уже несколько лет; на вид это совершенно обычный человек в возрасте около 40 лет. На заседаниях совета директоров он говорит только то, что необходимо. Несмотря на то, что его должность требует много поездок и общения с региональными директорами и руководителями среднего звена, Ньюберри не любит общаться. Он ведет дела точно и твердо, но без пустой траты времени и светских бесед. Этот человек - исключительный администратор и всегда ставит Пентекс на первое место, но вдали от работы Ньюберри обладает характером покрытой инеем скалы. Каллифорд ценит деловую хватку Ньюберри, но втайне задается вопросом, не является ли этот человек чьим-то шпионом; он слишком хорош, чтобы быть правдой. Единственным уязвимым местом Ньюберри, похоже, является беспокойство по поводу старения. Ему удалось заключить достаточно сделок с Цеттлером и ОСП, чтобы не стареть... до поры до времени.

● Гарольд Цеттлер, директор ОСП

— Жестокий, развратный и ревностный, Гарольд Цеттлер был монстром еще до того, как столкнулся с Вирмом или вступил в ряды нежити. Он малкавиан-антитрибу Шабаша пятого поколения, принявший Становление в 17 веке. Цеттлер получает огромное удовольствие, наблюдая за тем, как существа испытывают боль; эта садистская черта добавляет достоверности слухам о том, что он был нацистским врачом смерти, гессенским наемником и охотником на ведьм. Однако его хорошие отношения с союзниками Шабаша делают его ценным для Пентекса. Цеттлер также хорошо ладит с Франческо. Его главные заботы - поддерживать успех проектов «Иллиада» и «Одиссея» и быть в курсе политических событий. Цеттлер хорошо знает, что другие руководители считают его тревожным и непостоянным; в настоящее время он хочет работать над улучшением своего имиджа, не жертвуя, конечно, своими увлечениями и экспериментами. Цеттлер выглядит худым мужчиной лет 40, с коротко подстриженными волосами и диким взглядом в глазах.

Утопающие старожилы

Штерн, Кикер и Ямазаки когда-то были бесспорными хозяевами своих сфер влияния. Теперь эта власть ускользает по разным причинам. Здравомыслие Штерна ухудшилось, Кикер потерял понимание современных технологий, а Ямазаки не удалось устранить недостатки в своих новобранцах Проекта «Одиссея». Этим троим лучше быть настороже; молодые акулы постоянно кружат над мутными водами.



● **Дэнфорт Штерн, директор отдела СС**

— Когда-то сильный и уважаемый человек в компании, Дэнфорт Штерн выглядит почти жалко. Если не считать нервного сжимания рук, Штерн выглядит как обычный, немного грузный чернокожий мужчина в возрасте около 40 лет. Он абсолютно убежден, что скоро мир столкнется с вторжением из космоса; его задача и задача Пентекса - перестроить планету к этому великому пришествию. Люди будут вести блаженное существование в качестве слуг инопланетян, и первым среди этих заветных рабов будет Штерн и другие, кто проложил путь. Этот бедняга настолько захвачен этим безумием, что пропускает заседания совета директоров, крайние сроки и даже сессии планирования СС. Отсутствие внимания со стороны Штерна открывает дверь для Ламонта, который может вмешаться, к большому удовольствию Рашинга. Рано или поздно Каллифорду придется принять решение относительно Штерна и будущего СС.

● **Джеймс Кикер, директор ОСО**

— Успешный южноафриканский бизнесмен, Джеймс Кикер был пионером в области подсознательной рекламы. Его умелое использование телевидения и рекламных роликов покорило миллионы людей, тонко влияя на их стремление потреблять и тратить как можно больше ресурсов. Проблема в том, что эта стратегия устаревает и теряет актуальность. Что Кикеру не удалось сделать, так это воспользоваться огромным ростом онлайн-технологий, включая интерактивные игры, Интернет и веб-телевидение. Его представление о новых умных медиа - это компакт-диск. Из-за его прошлых достижений Каллифорд и Рашинг все еще поддерживают его. Однако более молодые силы в Пентексе считают Кикера динозавром, который не может идти в ногу с будущим. У Кикера есть два варианта остаться у власти: работать быстро и яростно, чтобы догнать технологические новинки, или заключить союз с Ямазаки, который находится в похожей ситуации. Кикер считает Ямазаки неполноценным, не понимая, что безопасность в количестве. Такое мнение может стать причиной его падения от власти. Кикер лысый и выглядит примерно на 70 лет.

● **Киро Ямазаки, директор отдела ПОД**

— Японский бизнес-магнат Киро Ямазаки - жертва не столько собственных неудач, сколько простого невезения. Падение азиатских рынков и миграция передовых технологий за пределы Тихоокеанского региона ослабили его позиции. Ямазаки готов к возвращению с проектом «Одиссея»; он добился реального прогресса в обучении медиумов и по-прежнему имеет многочисленные контакты среди японских якудза и китайских тонгов. Он также подумывает о расширении своей сферы влияния на Тайланд и Вьетнам. Однако у ПОД некоторое время были проблемы, и на их устранение потребуется время. Ямазаки хотел бы заключить союз с Кикером и укрепить свои связи с Гуй-Дзин, азиатскими вампирами. Он находится в шатком положении: с одной стороны - светлое будущее, с другой - темное падение. Ямазаки, несмотря на то, что ему уже за 60, находится в отличной физической форме.

Новые и перспективные

Ламонт, Моллетт, Франческо и Рубин представляют собой новую и перспективную породу руководителей Пентекса. Они обходительны, хладнокровны и обходительны, и, что самое главное, они держат свои неприятные привычки за пределами офиса. Эти четверо - люди, которых можно встретить на улице и даже не заметить, что делает их еще более опасными.

● **Чейз Ламонт, директор отдела ИТС**

— Чейз Ламонт - предмет зависти любого мерзкого персонажа Джеймса Спэйдера. Красивый, обаятельный и безупречно ухоженный, он может улизнуть из любого компрометирующего положения и выйти из него без единого неправильно уложенного волоска. Ламонт - идеальный хитрый и изворотливый слизняк. Ему доставляет огромное удовольствие завоевывать доверие человека, чтобы получить то, что он хочет, а затем предавать бедного дурака. Особенно это касается женщин, к которым Ламонт испытывает настоящую привязанность. Он говорит им то, что они хотят услышать, использует их, а затем бросает. Если они слишком протестуют, он добивается, чтобы они пострадали, организуя плохие кредитные отчеты, смерть домашних животных и даже лишение родительских прав. Лучший навык Ламонта - сбор разведданных, и ему все равно, как это делается, лишь бы получить информацию. Он умеет налаживать и поддерживать контакты, а также оказывать давление с помощью шантажа и насилия. Каллифорд не любит Ламонта лично, но он признает, что ИТС стала более эффективной под руководством нового директора. Рашинг хочет, чтобы Ламонт в конечном итоге возглавил СС. Моллетт презирает Ламонта и многое бы отдала, чтобы увидеть, как он падет ниц перед ее красивым лицом.

● **Кэтрин Моллетт, директор ОК**

— Последние несколько лет работы в Пентексе состарили Кэтрин Моллетт. Она по-прежнему привлекательна, но красит волосы в каштановый цвет, чтобы скрыть седину, и использует много косметики, чтобы замаскировать темные круги под голубыми глазами. Моллетт - гений организационной психологии; она знает, как мотивировать людей и дать им почувствовать себя частью команды, даже если она наваливает на них все больше и больше работы. Манипулирование и контроль над руководителями низшего и среднего звена - это в основном ее работа. Моллетт добивается этого, будучи ровной, прямой и открытой, и своей честностью она заставляет некоторых руководителей Пентекса чувствовать себя немного неловко. Одним из самых верных союзников Моллетт был Джованни; они поддерживали друг друга в борьбе за членство в совете директоров после 1993 года. Теперь она осталась одна и очень беспокоится о своем будущем. Моллетт и Ламонт ненавидят друг друга; их тихая вражда может в конечном итоге вылиться в политику Пентекса. Никто не хочет, чтобы это произошло.



• Франческо, директор отдела ПИЛ

— Иногда этот люпус филодокс из Танцоров Черной Спирали, Филодокс удивляет даже самого себя. Кто бы мог подумать, что оборотень, танцевавший с Вирмом, может быть настолько успешным человеческим бизнесменом? Франческо легко принял образ жизни руководителя Пентекса; он прирожденный подкупщик, шантажист и убийца. Во многом благодаря влиянию Цеттлера молодой человек вошел в совет директоров компании после 1993 года. Все остальные руководители весьма скептически относились к способности оборотня держать себя в руках и играть свою роль; большинство из них готовы признать, что их первые впечатления были совершенно ошибочными. Франческо добился хороших результатов, особенно в создании и обучении фоморов в рамках проекта «Илиада». Одним из его самых мерзких трюков было похищение и использование в своих экспериментах родичей; впрочем, он был крайне осторожен в этом вопросе. У Франческо есть свой улей Черных Спиралей; они регулярно удовлетворяют его потребности в свежей добыче для убийства. Каллифорд согласен с Цеттлером, что Франческо приносит пользу компании, но исполнительный директор все же считает, что здесь может быть какой-то подвох.

• Франклин Рубин, директор ФО

— Рубин практически неизвестен, поскольку только что сменил на этом посту покойного Энцо Джованни. Он - то, о чем корпорации мечтают, когда речь заходит о бухгалтере: суровый, чопорный тугодум. Рубин выглядит так, словно его отпечатали по бухгалтерскому шаблону; у него нет никаких отличительных черт, которые выделяли бы его среди других бумагомарателей. Ему за 30, он носит хорошо сшитые, но простые костюмы в полоску и каждый день обедает за своим столом, не делая никаких попыток общаться. Поскольку он получил степень магистра делового администратирования Гарварда, многие полагают, что Рубин получил свою работу благодаря влиянию Ньюберри. И Моллетт, и Ламонт надеются обратить его в свой лагерь, но это кажется маловероятным, поскольку Рубин никогда ни с кем не общается, за исключением ежемесячных отчетов на заседаниях совета директоров. Пока что этот новый член совета директоров остается загадкой для всех.

Корпорации Пентекса

Карги- колдуньи в ряд сидят,
Повсюду вонь... нет, даже смрад!
— Самуэль Кольридж, *Кёльн*

Глобальные сети

Пентекс процветает не только благодаря секретности, но и благодаря своему присутствию по всему миру. Во многих промышленно развитых и бывших колониальных странах расположены филиалы и дочерние компании Пентекса. Местные жители обычно полагают, что эти офисы представляют собой какие-то международные компьютерные сети или финансовые фирмы, а промышленные комплексы производят столешницы или кресла для самолетов. Нормальность - это то, что они ожидают и видят; местные жители не обращают на это особого внимания, поскольку ничто не кажется им необычным. К несчастью для них, последствия вторжения Пентекса тонкие и коварные. Преступность, загрязнение окружающей среды и болезни часто увеличиваются в районе заводов и предприятий Пентекса; растет число случаев домашнего насилия и самоубийств. У детей снижаются результаты тестов и увеличивается количество пропусков занятий. В целом, отношение жителей кажется более апатичным или неустойчивым. Отдел по связям с общественностью, конечно же, замалчивает эти факты.

• Северная Америка

— Наиболее сильные позиции Пентекса занимает в США и Канаде; в этих двух странах расположено более 70 офисов Пентекса и сотни дочерних компаний. Главный офис западного филиала находится в Сиэтле, а главный офис восточного филиала - в Нью-Йорке. Дешевой рабочей силы много, а людей очень легко обмануть, особенно через средства массовой информации. Другие крупные филиалы расположены в таких крупных городах, как Атланта, Шарлотт, Новый Орлеан, Майами, Лос-Анджелес, Чикаго и Солт-Лейк-Сити.

• Центральная Америка и Карибский бассейн

— Повсеместная бедность и потенциальная возможность экологического разрушения делают Мексику и остальную часть Центральной Америки пристанищем для Пентекса. Более того, Шабаш контролирует большую часть региона, непроизвольно защищая Пентекс от Гару и других сверхъестественных врагов. Хотя главный офис находится в Мехико, другие местные офисы расположены в Акапулько, Порт-о-Пренсе и Сан-Сальвадоре; всего в регионе насчитывается около 20 офисов.

• Южная Америка

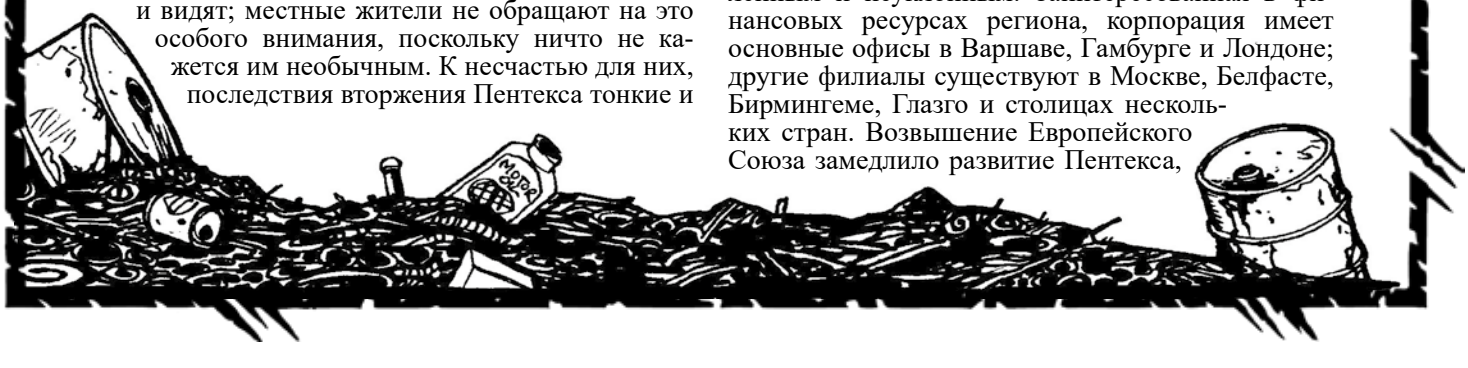
— Деятельность Пентекса в Южной Америке включает в себя массовое уничтожение тропических лесов и принудительное вымирание многочисленных видов растений и животных. Они добились огромного успеха в этой части мира, и расширение продолжается ежедневно. Однако расходы продолжают расти из-за организованных и часто успешных усилий Гару по противодействию Первым командам Пентекса. Главный офис компании в Южной Америке находится в Рио-де-Жанейро. Еще около 20 офисов расположены по всему континенту, с ключевыми операциями в Лиме и Боготе.

• Африка и Ближний Восток

— Только по добыче полезных ископаемых и браконьерству Африка могла бы стать призовой жемчужиной, если бы не проклятые оборотни. Им повезло не пускать Пентекс в Африку, недавно они уничтожили филиал в Касабланке. В настоящее время у компании есть главный офис южного отделения в Йоханнесбурге, центральный офис в Найроби и северный офис в Каире, который координирует усилия на Ближнем Востоке. Другие офисы на Ближнем Востоке включают Эр-Рияд и Стамбул. Существуют планы по расширению на запад Африки, но они отложены на неопределенный срок. Сначала нужно что-то сделать с меняющимися породами.

• Европа

— Вторжение Пентекса в Европу было медленным и неуклонным. Заинтересованная в финансовых ресурсах региона, корпорация имеет основные офисы в Варшаве, Гамбурге и Лондоне; другие филиалы существуют в Москве, Белфасте, Бирмингеме, Глазго и столицах нескольких стран. Возвышение Европейского Союза замедлило развитие Пентекса,



хотя Восточная Европа обещает стать зоной быстрого роста и коррупции.

● **Азия**

— Азия - это еще одна благоприятная зона для быстрого развития и дешевой рабочей силы, особенно в плане природных и сверхъестественных ресурсов. Ямазаки, например, надеется найти здесь перспективы для проекта «Одиссея». Центральный офис находится в Дели, а основные полевые офисы - в Калькутте и Карачи. Поскольку развитие в Азии - это новый шаг для Пентекса, региональные директора полагаются на тесный контакт с офисами в Тихоокеанском регионе.

● **Австралия и Тихоокеанский регион**

— В Токио и Сиднее расположены крупнейшие офисы Пентекса в этом регионе. Более мелкие филиалы расположены в Веллингтоне, Мельбурне, Бангкоке, Гонолулу, Маниле, Сеуле и Джакарте. Тихоокеанский регион, в частности, предлагает потенциальных союзников, таких как Гуй-Дзин, якудза и различные тонги. Весь регион богат природными ресурсами. Но, как и Азия, Австралия и Тихоокеанский регион остаются в значительной степени неизвестными. Пентекс может найти здесь столько же врагов, сколько и союзников.

● **Антарктида**

— Экспансия в Антарктику может оказаться либо безрассудной затеей, либо величайшей идеей со времен фоморов. Как отметил Дэнфорт Штерн, существует слишком много странных легенд о затерянных городах, инопланетных сокровищах и необычных явлениях в этом регионе, чтобы не провести какое-то расследование. Таким образом, небольшая сумма ежегодных средств была выделена на экспедиционные силы в Антарктике. Дальнейшего прогресса не произошло, но Франческо подумывает о том, чтобы сделать это своим домашним проектом.

Топ-21

Пентекс имеет сотни дочерних компаний; они принадлежат либо через холдинговые компании, либо напрямую директорам подразделений и отделов, использующим вымышленные имена. Например, Гарольд Цеттлер владеет контрольным пакетом акций (наибольший процент акций) компании *Центр Здравоохранения Осень* под псевдонимом Зельдт Эролар, шведский банкир. Топ-21, однако, являются звездными игроками в линейке Пентекса; это самые прибыльные из всех дочерних компаний, продающие дешевые, некачественные товары, которые больше всего нужны потребителям. Многие из них также являются одними из старейших компаний Пентекса. Большинство из этих корпораций работают вместе ради взаимной выгоды; например, *Янг и Смит Инкорпорейтед* продает свои испорченные Вирмом продукты по минимальной цене розничной сети *У Херрика*. В целом, между дочерними компаниями Пентекса сложились довольно кровосмесительные отношения.

● **Ардус Энтерпрайз**

— Ардус Энтерпрайз утверждает, что является компанией по утилизации отходов. На самом деле они отвечают за небрежную утилизацию широкого ассортимента токсичных материалов, включая радиоактивные отходы. Они тратят минимум средств, чтобы избавиться от опасных материалов, сбрасывая их вблизи водоемов и пригородных поселков.

● **Центр Здравоохранения Осень**

— Центр Здравоохранения Осень управляет больницами по всей Северной Америке, и компания стремится к расширению в Европе и Азии. Ее медицинские учреждения работают по минимальным стандартам и, как правило, являются отличными местами для заражения, боли и страданий. Магадон часто использует эти учреждения для тестирования новых продуктов.

● **Авалон Инкорпорейтед**

— Этот производитель игрушек на первый взгляд кажется достаточно безобидным, но его продукция варьируется от грубой до разрушительной. Среди бестселлеров Авалон – Дружок-Пирожок, ветеринарный набор, тонко провоцирующий жестокое обращение с животными; Поджарь их, жестокая настольная игра; и Пупи Сюзи, кукла, которая кричит, гадит и плюется, пока ребенок не швырнет игрушку об стену. Некоторые родители жаловались на Авалон, но безрезультатно. Их самое раздражающее новое изобретение - цифровое домашнее животное, которое радостно поет, но только после того, как умрет от недостатка внимания.

● **Игры от Черного Пса**

— Когда-то компания Черный Пес была маленьким магазинчиком на заднем крыльце, но сейчас она является бесспорным лидером в области ролевых игр. Среди любимых игр – «Зомби: Разложение», «Ликантроп: Упоение», «Колдун: Притворство», «Пикси: Наваждение» и «Спектр: Разрушение». Эти игры восхваляют достоинства трагической хипповости, ультранасилия и некрутости смертных; игроки, как правило, погрязают в собственном раздражении, скуля о состоянии своих темных душ голосами своих антигероев. Компания Черный Пес надеется в ближайшем будущем заключить с Теллус соглашение о маркетинге программного обеспечения, связанного с играми.

● **Цирциний Брэндс**

— Компания по производству сигарет и табачных изделий Цирциний обращается к молодым, модным и стильным курильщикам. Она сводит предупреждения на этикетках к минимуму и тратит огромные средства на модные рекламные кампании. Цирциний не говорит о том, что ее испорченная продукция вызывает сильное привыкание и в конечном итоге приводит к летальному исходу.

● **Мировой Консолидекс**

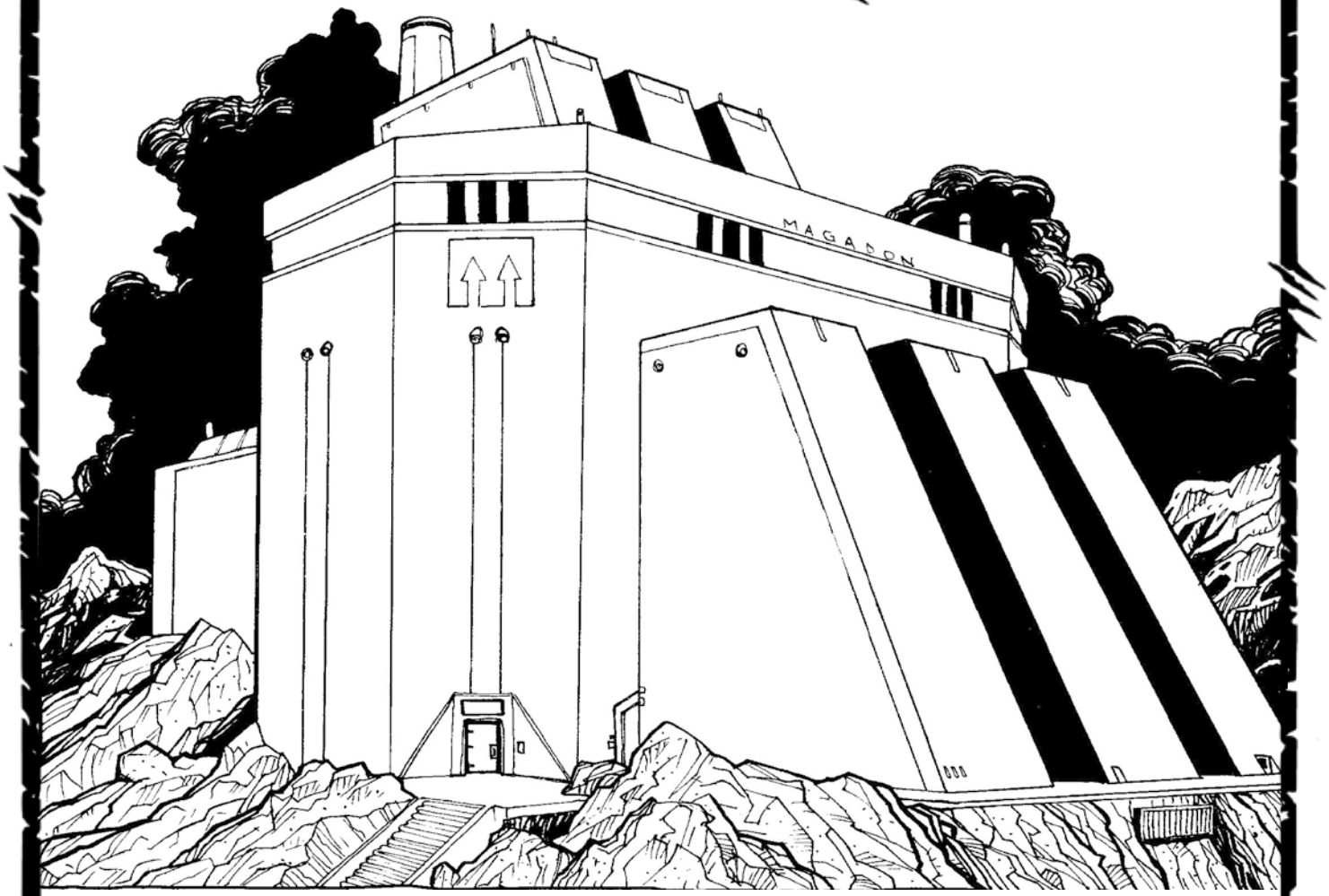
— Международная инвестиционная компания Консолидекс предлагает различные варианты акций и взаимных фондов без нагрузки с низким уровнем первоначальной покупки. Это привлекает молодых, неопытных инвесторов. Затем компания берет деньги и вкладывает их в другие компании и проекты Пентекса, обеспечивая достаточный рост, чтобы инвесторы возвращались за новыми инвестициями.

● **Эндрон Интернэшнл**

— Эндрон, старейшая корпорация Пентекса, также стала крупнейшей после поглощения Атлас Интернэшнл в 1995 году. Сейчас Эндрон специализируется на дешевой нефти, природном газе и ядерной энергии. Вся их продукция ниже минимальных стандартов по уровню выбросов и октановому числу. Стандарты безопасности на нефтеперерабатывающих заводах и электростанциях - просто шутка; хуже того, компания несет ответственность за ряд разливов нефти и загрязнений. Смерть, болезни и экологические кошмары стоили немалых затрат на очистку.

● **Добрый Дом Интернэшнл**

— Добрый Дом производит бумажную продукцию всех видов, от дешевых блокнотов до хлипких детских салфеток. Они являются одним из основных источников вырубки лесов, особенно в Канаде и Амазонке. Добрый Дом является второй старейшей компанией Пентекса и имеет обширный рынок сбыта.



● Рыболовная корпорация Галлахан

— Галлахан наводняет рынок морепродуктов своей продукцией, которая поставляется ценой незаконного промысла китов и рыбы. Компанию не волнует, что в ее сетях гибнут сотни дельфинов; продукция компании намного дешевле распространенный альбакор (длиннoперый тунец). У компании Галлахан есть своя небольшая сеть ресторанов, она также поставляет продукцию в У О'Толли. Большинство потребителей не имеют представления о деятельности компании; успешная рекламная кампания с участием веселого капитана Билла Халлахана вводит в заблуждение.

● Гарольд и Гарольд Майнинг, Инкорпорейтед

— Эта компания добывает всевозможные материалы, такие как уголь, медь, свинец, цинк и уран. Предпочтение отдается добыче открытым способом, так как она недорогая и не наносит ущерба ландшафту. Компания Гарольд и Гарольд планирует расширить свою деятельность в Южной Африке, как только напряженность в регионе уляжется.

● Геркулесов Огнестрел Инкорпорейтед

— Геркулесов Огнестрел производит все виды ручного огнестрельного оружия и боеприпасов, включая полуавтоматическое оружие. Настоящая сила компании - в ее мощном КПД и лобби; с каждым годом им удается убедить все больше политиков игнорировать вопрос контроля над оружием. Геркулесово оружие также дешево; практически любой молодой преступник может найти его, чтобы купить или украсть.

● У Херрика

— Американская сеть бакалейных и розничных магазинов У Херрика - идеальное место для сбыта продукции других корпораций Пентекса. Здесь Авалон, Цирцинус, Королевское, Радуша, Везувий и Янг и Смит находят легкий способ заработать много денег. Благодаря такому сотрудничеству, У Херрика удается снизить цены на продукцию многих других розничных сетей, получая огромные прибыли.

● Королевские пивоварни и винокурни

- Как и Цирцинус с табаком, Королевские пивоварни и винокурни проделывает восхитительную работу по поддержанию «крутизны и модности» алкоголя. Реклама показывает только красивых людей, потягивающих свои напитки, всегда в модной обстановке. Большинство продуктов порчены, что приводит к быстрому привыканию.

● Магадон Инкорпорейтед

— Занимая второе место по продажам после Эндрон Интернэшнл, фармацевтический гигант Магадон увеличил доходы после покупки Компании Исследования Эсоп. Работа Эсоп заключается в жестоких экспериментах над животными. Еще одна ведущая дочерняя компания – Панацея Фармацевтикал, которая специализируется на разработке и тестировании продуктов. В целом, компания Магадон несет ответственность за многочисленные смерти. Она дает публике то, что она хочет: таблетки для похудения, энергетические добавки и косметические имплантаты. Цена заключается в том, что большинство продуктов оказываются порченными и причиняют потребителям огромные страдания.

● Наструм Энтерпрайзес

— Наструм производит дешевое оружие массового поражения, включая ракеты, взрывчатку и стелс-самолеты. Они готовы продать свою продукцию кому угодно, и этот факт держится в строжайшем секрете от любопытных глаз правительства США. Наструм охотно поставляет оружие террористам; они также продавали оружие обеим сторонам в различных конфликтах. Чем больше денег, тем лучше!



• Омни-ТВ

— Синдицированная сеть Омни выпускает ряд телешоу, поражающих воображение, таких как Рыцари Тревоги, о шикарных старшеклассницах, сражающихся с монстрами недели; МСЖ Экспресс, кулинарная программа; Бетонные сны, жестокая полицейская драма в реальном времени. Рекламные ролики Омни, в которых демонстрируется множество продуктов других дочерних компаний, являются подсознательной рекламой.

• У О'Толли

— Обмакивание в кляр и двойная обжарка - это У О'Толли, «Семейное место». Это сеть ресторанов быстрого питания, специализирующихся на самой жирной, наполненной жиром пище, которую только можно себе представить. Таким образом, она привлекает множество потребителей, которые хотят быстро поесть, не понимая, что некоторые продукты испорчены. Реклама У О'Толли делает хорошую работу, пропагандируя здоровую семейную атмосферу; но она не показывает печальные условия содержания скота на фермах и уничтоженные тропические леса, которые используются для пастбищ. Питание в У О'Толли - это отличный способ набрать 20 фунтов или разрушить желчный пузырь. Поскольку такие последствия для здоровья не проявляются в течение нескольких дней или недель после еды в У О'Толли, потребители не осознают конечный источник своего недомогания.

• Радуга Инкорпорейтед

— Эта компания производит разнообразные пластиковые и резиновые изделия, от пакетов для сэндвичей до шин. Более того, у них есть мощное лобби и кампания в СМИ, которые восхваляют ценность пластика для потребителей. Расширение в Африке и Азии будет жизненно важным для дальнейшего роста Радуги, поскольку стоимость рабочей силы в Северной Америке растет.

• Теллус Энтерпрайзес

— Бывший производитель видеоигр, компания Теллус Энтерпрайзес поглотила компьютерную компанию Санберст Энтерпрайзес, что привело к значительному увеличению прибыли. Оборудование Теллус выглядит элегантно, а процессоры комплектуются привлекательными и шумными играми, благодаря Санберст. Стоимость намного ниже конкурентов; любой может купить игровую платформу Теллус. О чем не говорится в рекламе, так это о том, что компьютеры превращают среднего техногика в ленивого наркомана. Иногда дети забывают поесть, настолько они увлечены этими машинами.

• Везувий Инкорпорейтед

— Везувий издает широкий спектр книг, комиксов и периодических изданий; среди рекламодателей, что неудивительно, много других компаний Пентекса. Важнейшей функцией издательства является успокоение страхов общественности по поводу экологических угроз и таких вопросов, как контроль над оружием и состояние мировой экономики. Комиксы апеллируют к худшим инстинктам подростков и были связаны с насильственными преступлениями.

• Янг и Смит Инкорпорейтед

— После Эндрона и Магадона, Янг и Смит является третьей по величине дочерней компанией Пентекса. Эта компания производит широкий ассортимент продуктов питания и средств личной гигиены, все они не соответствуют санитарным нормам и полны консервантов. Даже упаковка, обычно приобретаемая у «Доброго дома» или «Радуги», порчена. Скорее всего, в каждой семье есть какой-нибудь продукт от Янг и Смит купленный в магазине.

Ресурсы и связи

Пентекс - крупная корпорация, поэтому ее руководители знают толк в установлении и развитии хороших контактов. Хотя у большинства этих партнеров по преступлению есть свои собственные планы, они тоже понимают, как выгодно иметь дело с Пентексом. Компания может предоставить труднодоступные ресурсы и послужить приютом в трудную минуту.

Танцоры Черной Спирали

Спирали подобны нитроглицерину: невероятно полезны, но крайне непостоянны. Многие из них (по крайней мере, те, кого Ульи готовы одолжить) страдают от тяжелых психозов, которые ограничивают их преимущества. С другой стороны, из них получаются отличные ударные войска. Например, их легко заставить сражаться с оборотнями - просто направьте их в нужную сторону. Франческо показал совету директоров, что некоторые Спирали могут функционировать в вежливом обществе, и в целом он предоставил лучшие возможности для своего племени во всей компании. Некоторые Танцоры Черной Спирали и их родичи теперь занимают низшие и средние руководящие должности по всему миру.

Фоморы

Многие фоморы держатся в тени; некоторые даже не понимают, что источником их странных способностей часто является сам Пентекс. Как и Спирали, они хорошо работают на низших и средних руководящих должностях, поскольку большинство из них могут выдавать себя за людей. Пентекс также считает, что фоморы станут хорошей линией обороны против Спиралей, если те когда-нибудь выйдут из строя. Компания игнорирует тот факт, что некоторые фоморы могут превратиться в бунтарей, если когда-нибудь узнают правду о том, что с ними сделали.

Шабаш

Пентекс и Шабаш — непростые партнеры. Компания ценит информацию, ресурсы и возможности Шабаша для контактов с вампирами; Камарилья, при всей своей интриге, недостаточно безжалостна для Пентекса. Шабаш, воодушевленный успехом Цеттлера, ошибочно полагает, что Пентекс обеспечит преимущество, технологическое или иное, против Допотопных во время Геенны. Ни одна из групп полностью не доверяет другой; каждый садится за стол переговоров со множеством скрытых планов.

Гуй-Дзин

В последние годы Пентекс был достаточно мудр, чтобы назначить Ямазаки ответственным за большинство дел с Гуй-Дзин, восточными вампирами. Судя по всему, они с большим презрением относятся к чужакам и во многом отличаются от Камарильи и Шабаша по силам и философии. Ямазаки надеется, что восточные вампиры могут быть полезны для проекта «Одиссея» и других начинаний ОСП. По большей части, Гуй-Дзин считают, что Пентексу не хватает знаний о восточной деловой практике и этикете; это создает компании плохую репутацию.



Памятка

От: Франклин Рубин, ДДО-ФО

Для: Директорам отделов и директорам подразделений

Ответ: Расходы, утвержденные на медицинское обслуживание сотрудников

Следующие статьи имеют абсолютное одобрение из бюджетной повестки на финансовый год. Вам не нужно заполнять бюджетную форму АФД-ФО для этих предметов; просто подайте запрос в письменном виде, и эти предметы будут предоставлены на следующий рабочий день из центрального снабжения. Для нужд Первой Команды могут быть сделаны срочные заказы. Большинство фармацевтических препаратов могут быть получены в нескольких формах поставки; подробности смотрите в онлайн-каталоге закупок. Обратите внимание: эти запросы должны исходить от уровня КД или СД. Административные ассистенты не могут запрашивать эти товары. Благодарим вас за сотрудничество.

Делерекс Люпус 7 (противоделириумное средство)

Анагат F45.6 (человеческий анагатик)

Псифренол (нейростимулятор, проект «Одиссея»)

Эструс-орво 7-7-7 (противозачаточное средство)

ST 31-91B (ЗАСЕКРЕЧЕН)

Седьмое поколение

Несколько человек из числа руководителей Пентекса имеют тайные отношения с этой группой, но в основном корпорация не хочет иметь никаких связей с Седьмым поколением. Их дурные привычки не служат никакой конкретной цели или задаче, а большинство представителей Седьмого поколения - мелкие любители в понимании руководства Пентекса. Хотя в Пентексе, безусловно, есть насильники и педофилы, компания старается держать эту практику в тайне; компания хочет свести к минимуму любые риски безопасности. Любые открытые связи с Седьмым поколением повредили бы респектабельности компании.

Первые команды

Первые команды Пентекса - это агенты, прошедшие обширную подготовку в области боевых действий, шпионажа, разрушения и множества других специальностей. Первые команды делятся на подразделения по шесть-семь человек. Фоморы, медиумы, наемники, Танцоры Черной Спирали и неонаты Шабаша - отличные члены команды. Пентекс не жалеет средств на обучение и оснащение этих команд. Чаще всего компания использует их для уничтожения логова оборотней или для борьбы с организованным сопротивлением. Лидеры подбираются с учетом их опыта и успехов в бою и тактике. Внутри отдельных команд происходит определенное сплочение. Моллетт проводит исследование, является ли такой тип взаимозависимости благом или угрозой для интересов компании.

Предложение, от которого нельзя отказаться

Крис протянул Дэвиду чашку кофе.

«Послушай, я знаю, что это не мое дело, но я заметил, что ты часто остаешься ночевать в офисе. Дома все плохо, не так ли?».

«Хуже, чем ты думаешь», - ответил Дэвид, делая глубокий глоток. Он не ночевал дома уже несколько дней. Он заходил только проверить почту и взять смену одежды. Энн, если она была дома, даже не удосужилась поговорить с ним. Дэвид уже назначил встречу со своим адвокатом.

Крис слегка усмехнулся.

«Ну, не будь так уверен. Послушай, я знаю, каково это, правда. И, может быть, я смогу тебе помочь,» - он протянул Дэвиду визитную карточку, - «Николь Ханна, она моя подруга из информационной службы. Возможно, она сможет тебе помочь».

Дэвид уставился на карточку и Криса.

«О, нет, нет, нет. Никаких сексуальных услуг», - рассмеялся Крис, - «Я просто подумал, что она знает достаточно много о женщинах и тому подобных вещах. Может поговорить с Энн, дать тебе совет, как не потерять рубашку. У нее неплохо получается все выведывать, если ты понимаешь, о чем я».

Дорогая Кэти,

Я знаю, что мама и папа считают странным, что ты живешь в какой-то феминистской коммуне луддитов, но ты знаешь, что у меня никогда не было с этим проблем. Ты все еще моя сестра, и я думаю, что учить детей там должно быть очень весело. Это одна из причин, почему я пишу.

Кэт, я очень волнуюсь за Джордана. Он всегда был таким счастливым, никогда не болел, всегда смеялся. Но за последний год он успел подхватить все болезни. Я думала, что если отдать его в очень хороший детский сад, это поможет, но это не так. Я думаю, ему нужно сменить обстановку, да и мне тоже. Мы можем приехать в Колорадо, чтоб навестить вас? Не то чтобы Дэвид скучал по нам, он все равно никогда не бывает здесь. Наверное, это звучит довольно приземленно, но мне нужно поговорить с кем-то, кто действительно жив. В последнее время Дэвид все чаще ведет себя как компьютер. Я ходила на обед с кем-то из его офиса, с кем познакомилась пару месяцев назад, но у меня от нее мурашки по коже. Она разговаривала со мной так, будто я какая-то ненормальная, раз хочу, чтобы мой муж проводил время дома. Если это была попытка Дэвида исправить ситуацию, то она была довольно неудачной.

У меня достаточно денег на билет, я думаю. Пожалуйста, напиши мне как можно скорее. Я действительно не могу дождаться встречи с тобой.

С любовью,

Энни

Дэвид кивнул.

«Спасибо, я ценю это. Было бы очень неприятно, если бы Энн сейчас все забрала, не так ли? Я имею в виду, что это я проделал всю работу!»

«Ага. И раз уж ты здесь, глотни витамины или еще что-нибудь,» - Крис бросил ему бутылочку, - «Это поможет. Я принимаю их каждый день».

Дэвид должен был признать, что Крис всегда выглядел бодрым и внимательным.

«Хорошо, я так и сделаю. Спасибо.»

«Без проблем. Для чего нужны друзья?» - Крис улыбнулся.

Противники

Наши худшие враги здесь – не невежды и простаки, какими бы жестокими они ни были; наши худшие враги – люди интеллигентные и развращенные.

— Грэм Грин, *Человеческий фактор*.

Средства массовой информации, политики и юридические агентства не представляют особой угрозы для Пентекса; компания либо крепко держит эти группировки в узде, либо шантажирует их по полной программе. Настоящая угроза исходит от других сверхъестественных существ, таких как вампиры, оборотни или маги. Несмотря на все усилия ИТС, компания все еще не может узнать об этих опасных врагах столько, сколько ей хотелось бы.

Гару

Волки-оборотни знают, что Пентекс представляет угрозу для Гайи; но они не знают, какова степень могущества компании и ее конечные цели. Гару также нелегко планировать действительно эффективные атаки. Компьютерный взлом - хороший вариант, как и кровавые налеты на фабрики и заводы Пентекса. Но хотя эти удары наносят урон компании и позволяют волкам-оборотням выплеснуть свою злость, редко нападения затрагивают жизненно важные органы. Рубить и резать - не выход. Гару нужно найти способ глубже вгрызться в плоть Пентекса, если они хотят нанести реальный ущерб. Племенные распри и вражда к другим перевертышам тоже не помогают. Пентекс обеспокоен жестокостью атак оборотней и поэтому использует все больше и больше сверхъестественных агентов в Первых командах. Война обостряется.

Другие перевертыши

Другие Бетэ имеют как преимущества, так и недостатки в борьбе с Пентексом. Компания мало знает о других оборотнях, но стремится узнать больше. В некоторых частях Африки и Азии бетэ довольно успешно защищают свою родину от чужаков. С другой стороны, Пентекс в течение многих лет жестоко атаковал часть Амазонии, и Бастет этой земли, похоже, ведут проигранную битву. Еще одна слабость Бастет заключается в том, что, за исключением некоторых племен Хенгейокай, они редко работают вместе. Чаще всего они считают Гару врагами. Возможно, это чувство заслуженно, но Пентекс представляет собой большую угрозу.

Маги

Пентекс испытывает трудности со сбором информации о магах. Являются ли они экстрасенсами? Фоморами на службе у Вивер? Каков источник их силы? Некоторые сотрудники Пентекса считают, что маги могут стать золотой жилой; другие полагают, что они представляют собой главную угрозу. В компании не очень понимают суть Войны Вознесения, но знают, что существует как минимум две фракции магов: те, кто практикует что-то вроде «народной магии», и те, кто использует передовые технологии. Компания считает, что последние могут оказаться полезными новобранцами при правильном подходе; некоторые члены Синдиката уже вступили в ограниченные отношения с Пентексом, не подозревая, что их руки обагрились скверной Вирма. Компания хотела бы, по возможности, глубже проникнуть в Технократию. Пентекс не знает, что по крайней мере одна группа магов, Золотые Драконы (см. **Книга часовней** в «Хрониках Магов», том первый), обнаружила связи компании со сверхъестественным и начала борьбу против нее.

Клан Джованни

Отношения между Пентексом и Джованни приняли худший оборот. Если раньше их конкуренция на мировых финансовых рынках была незначительной, то теперь она обостряется между двумя соперниками. Пока конфликты ведутся на биржах и в банковских хранилищах, но рано или поздно могут начаться открытые боевые действия. Пентекс знает о Джованни больше, чем вампирам хотелось бы, благодаря покойному Энцо Джованни. Однако компания недооценивает сплоченность клана против общего врага; Пентекс никогда не сможет так же сплотиться, как Джованни, в кризисной ситуации.

Планы и секреты

Но как быть узнаваемым под этой маской? Это то, что называют прекрасной карьерой.

— Жан Ануй, Вальс *тореадоров*

Кроме оборотней, горстки магов и одного жадного клана вампиров, никто не противостоит Пентексу и даже не догадывается о том, чем они занимаются. Обычный человек с улицы не знает о Пентексе, и, вероятно, даже если бы знал, ему было бы все равно; слишком сильна приманка полуфабрикатов и дешевых продуктов. Печальная правда заключается в том, что Пентекс медленно и целенаправленно разрушает волю людей и благополучие планеты по причинам, которыми он ни с кем не делится. Однако, какими бы непостижимыми ни были причины Совета директоров, большинство сотрудников в конце концов признаются себе в глубине души, что мир был бы гораздо лучше, если бы у невежественных масс не хватало духу делать что-то, кроме того, что им говорят.

Экологический хаос

Практически все дочерние предприятия Пентекса загрязняют окружающую среду. Химические свалки компании Ардус способствуют возникновению кислотных дождей; это наносит ущерб деревьям, уже отмеченным повсеместной вырубкой для производства бумаги для Доброго Дома. При этом

Токсичная солянка для Рассказчика

К несчастью для ваших игроков, у вас есть много отличного исходного материала для Пентекса, который находится так же близко, как телевизор или ближайший торговый центр. Конечно, Секретные материалы - отличное шоу для просмотра в поисках интриг, шпионажа и закрученных сюжетов. Но не стоит упускать из виду и другие замечательные творения, такие как Миллениум, Ее звали Никита (фильм и телешоу, хотя сюжет отличается), Заключенный (сериал 1967-68), Фирма (книга и фильм 1993), Гаррисон Бержерон (рассказ и фильм) и Земля: Последний конфликт. Все они рассказывают о том, как стерильные, безэмоциональные или коррумпированные организации обесчеловечивают или контролируют своих сотрудников. Но если вы действительно хотите притупить чувства игроков, отправляйтесь в книжный и журнальный отдел местного сетевого магазина. Возьмите несколько популярных работ по бизнес-жаргону - управление качеством, власть над сотрудниками или повышение производительности. Пентекс берет все эти методы, которые могут работать в реальной компании (или не работать), и использует их как обрывки, чтобы успокоить своих сотрудников. Результат: работники с ложными надеждами, которые верят, что их большой прорыв произойдет на следующем собрании персонала, или на следующем, или на следующем...

Пентекс закрывает глаза на браконьеров, которые собирают трофеи, находящиеся под угрозой исчезновения, для своих коллекций. Там, где когда-то были пышные леса, теперь лежат залежные поля, которые используются для выращивания больного скота, идущего на гамбургеры У О'Толли, или в качестве строительных площадок для атомных электростанций. Пентекс также старается, чтобы большие, удобные, газовые автомобили пользовались большим спросом; это загрязняет атмосферу, разрушает озон и приносит больше денег в казну Эндрон. Тем временем ОСО-подразделение подкупает политиков, чтобы правительства мало что делали для спасения окружающей среды. Такое разорение не так сложно, как все ожидают; средний гражданин уже является добровольным потребителем и вкладчиком.

Эксперименты

Пентекс, в частности ОСП, проводит сотни бессмысленных и жестоких биологических экспериментов над животными; дочерняя компания Магадон, конечно же, оправдывает это безопасными мерами, принятыми для защиты потребителей. Чего они не описывают, так это усилий по промыванию мозгов человечества, особенно с помощью сублиминальной рекламы Омни-ТВ или пропаганды издательства Везувий. Вся эта жестокость (хотя многие сотрудники получают от нее удовольствие) направлена на то, чтобы вызвать еще большую апатию; время от времени в СМИ возникают споры просто потому, что чем больше люди слышат об обвинениях в жестоком обращении с животными, тем больше они становятся десенсибилизированными к чему-либо, кроме самих себя. Даже сейчас мало кому есть до этого дело.

Дети - особенно уязвимая мишень, поскольку У Херрика спонсирует показы мод, чтобы превратить невинных девочек и мальчиков в покрытых косметикой роботов. Новым увлечением некоторых компаний Пентекса является открытие школ, принадлежащих корпорации; эти учреждения заботятся о том, чтобы дети росли с желанием немедленного удовлетворения, которое может обеспечить только Пентекс.

Политическая деятельность

Пентекс весьма активен на политической арене; через свои дочерние компании он вносит огромные суммы в группы интересов, выступающие за цензуру, и в различные лобби крупного бизнеса. За рубежом корпорация направляет средства террористическим группам, особенно тем, которые вовлечены в конфликты, уничтожающие природные ресурсы. Поскольку Пентекс контролирует так много различных типов компаний, он может наводнять дешевой продукцией самые разные рынки; несмотря на некоторые неблагоприятные экономические условия, он получает прибыль даже тогда, когда у потребителей не так много денег, чтобы тратить их. Такие компании, как Консолидекс, помогают дочерним предприятиям Пентекса оставаться на плаву, несмотря на свободную рыночную конкуренцию. Благодаря усилиям ОСО-подразделений, СМИ молчат о тех обрывках информации, которые у них есть о Пентексе. Даже если репортеру удается собрать какую-то важную информацию, ИТС угрозами или шантажом заставляет его подчиниться.

Никто из знающих людей не хочет рисковать последствиями.

Лунная база Пентекса

В конце 1950-х - начале 60-х годов ОСП разработала тщательно продуманные планы лунной базы Пентекса - лунной колонии, способной содержать сотни людей. Об этом проекте знают лишь несколько человек, не входящих в совет директоров. Проект отошел на второй план по сравнению с другими интересами в космосе, такими как запуск спутников связи, но Каллифорд и Ньюберри



по-прежнему считают лунную базу Пентекс жизнеспособным вариантом. Они игнорируют предсказания Штерна о потерянных инопланетных технологиях на Луне; вместо этого оба директора считают, что она может послужить отличным убежищем для высших чиновников Пентекса, если им понадобится бежать с Земли. Луна также может стать идеальным местом для проведения ядерной атаки против врагов Пентекса. Каллифорд планирует возобновить интерес к проекту на ближайшем заседании совета директоров, выделив средства и персонал для воплощения планов в жизнь.

План «Омега»

Вот она, мать всех бед, которые Пентекс готовит для мира. План «Омега» - это трехступенчатая стратегия уничтожения цивилизации и ее переделки по образу и подобию Пентекса. Прежде всего, компания хочет полностью осквернить Землю и ее жителей путем экологической катастрофы и порабощения человеческой воли. Не останется ничего, кроме безжизненного каменного шара и кучки блуждающих дикарей - именно эта цель лежит в основе разрушительной деятельности всех подразделений и дочерних компаний Пентекса. На второй фазе Пентекс выступит в роли белого рыцаря Земли, готового исправить все беды планеты. Оставшееся население будет поклоняться имени компании как своему спасителю от вымирания. Наконец, начнется третья фаза - полное господство на Земле. К этому времени Пентекс уничтожит всякое сопротивление и внедрит своих людей во все оставшиеся мировые правительства и экономические державы. Не останется никого, кто мог бы остановить их от массового поглощения. Конечно, о плане «Омега» знают только директора подразделений и отделов; он нигде не записан. Но план руководит почти каждым шагом корпорации.

Некролог

Энн Бриннер Гиллис, 26 лет, из Шарлотты, штат Северная Каролина, умерла в больнице Денвера в понедельник днем после травм, полученных в автомобильной аварии. Ее пережили муж Дэвид Гиллис, родители мистер и миссис Уингейт Бриннер и сестра Кэтрин Бриннер. Мисс Гиллис была уроженкой Северной Каролины и на момент смерти училась на факультете журналистики.

РЕБЕНОК ДО СИХ ПОР НЕ НАЙДЕН

Джордан Гиллис, 16-месячный сын покойной Энн Гиллис, до сих пор числится пропавшим без вести после смертельной автокатастрофы, произошедшей в воскресенье вечером. Его отец, Дэвид Гиллис, продолжает оказывать помощь в поисках. Полиция штата все еще исследует место аварии, но никаких следов мальчика не обнаружено. Сестра миссис Гиллис, Кэтрин Бриннер, сказала журналистам, что она верит, что Джордан в безопасности. Читателей просят связаться с полицией, если они располагают какой-либо дополнительной информацией.

Звучит ли это совершенно нелепо и маниакально в духе мании величия? Может быть, и так, но Пентекс добился поразительного успеха в ходе первой фазы. За исключением оборотней и нескольких экологических групп, никто не противостоит Пентексу. Что *это* говорит о судьбе мира?

Убейте в себе человека

Дэвид прочитал письмо от своей помощницы, не веря своим глазам. Она действительно пошла и купила билет на самолет! Эта стерва действительно собиралась сделать это. Энн забирала его сына и уезжала. Николь предупреждала его, что его жена находится в стадии бунтарства, злится и, возможно, стоит на пороге чего-то решительного. Дэвид не ожидал, что она что-то предпримет; Энн никогда не отличалась особой энергичностью. Он сидел за своим столом и вспоминал, когда Энн в последний раз разговаривала с ним. Она пожаловалась, что ребенок заболел, и Дэвид подумал о работе. Что сказала Энн? Он не мог вспомнить. Он продолжал слышать голоса Криса и Николь, гул компьютеров, звонки телефона, гул лифта, гул верхнего освещения. Они заглушали нытье его жены. Дэвид поднял трубку и набрал номер.

«Привет, Николь. Да, мой помощник переслал твое зашифрованное письмо. Я ценю то, что вы сделали. И... я думаю, что код TFAA звучит хорошо. Я в долгу перед вами за то, что вы позаботились об этом. Да, увидимся на встрече. Спасибо, Николь».

Дэвид положил трубку. На чем он остановился? Ах да, на заметках для годового отчета. Время уходило.

Повествование

Если я не буду играть по их правилам, я умру.
— Никита, *Ее звали Никита*

Настроение

Пентекс - это бесконечный лабиринт отчаяния, безнадежности и потерь. Зловоние порчи пачкает все, к чему прикасается компания, от жалких, ничего не понимающих сотрудников, пытающихся просто заработать на жизнь, до бутылок испорченного пива Королевских пивоварен. Пентекс вселяет ложную надежду, но жизнь всегда становится хуже, а не лучше. Он лжет и говорит людям то, что они хотят услышать; компания держит их на плаву, даже когда полностью поглощает их. Рассказчик должен создать настроение, сначала сделав Пентекс терпимым, даже благожелательным, а затем позволив беде просачиваться понемногу, пока персонажи не пропитаются ею.

Тема

Тема Пентекса заключается в том, что все не так, как кажется. Со стороны кажется, что компания находится на вершине успеха; судя по всему, Пентекс - респектабельная и передовая компания. Кроме того, корпорация не может быть настолько плохой! Люди не могут делать такие вещи с другими людьми; конечно, это трюк желтой журналистики или медиа-игра либералов с кровоточащим сердцем. Верно? Не делайте ставку на это. С Пентексом всегда дела обстоят намного хуже, чем кажется. Никогда не позволяйте героям забыть об этом.

Жизнь с Пентексом

У Рассказчиков должно быть много вариантов того, как использовать Пентекс в своих хрониках. Возможно, это неизвестная теневая организация, которая постоянно искушает персонажей игроков, посылая им хитрые послания или взятки. Для более боевой хроники, возможно, Первые команды Пентекса - главный враг персонажей-оборотней. Опытной труппе могут понравиться возможности пересечения с магами или даже с кланом Джованни; такой общий враг, как Пентекс, дает повод для сотрудничества странных союзников. По-настоящему амбициозный Рассказчик может даже довести хронику до конца первой стадии Плана Омега. Апокалипсис наступил, и лунная база Пентекс стала реальностью. Что игроки собираются с этим делать?

Конечно, Рассказчики должны приспособить Пентекс под нужды своих хроник. Некоторые персонажи и компании могут оказаться ненужными. Возможно, Пентекс будет лучше работать, если это будет одна одиночная компания, а не корпоративный титан. В качестве альтернативы Рассказчики могут вести хронику, сосредоточенную только на одном подразделении Пентекса, например, на проекте «Одиссея»; игроки могут потратить свое время на борьбу с кучкой медиумов, захваченных Вирмом. С другой стороны, удаление всех сверхъестественных элементов из Пентекса может быть интересным; он может быть таким же испорченным и могущественным без Вирма. Однако, что бы ни решил Рассказчик, он должен получить удовольствие, повествуя по крупицам о Пентексе и его планах. Когда игроки узнают правду, скрывающуюся за завесой лжи компании, это должно стать главным откровением в хронике.

Признак слабости

У Пентекса есть три слабые стороны: внутренние разногласия, внешние враги и монолитная бюрократия.

Внутренняя борьба происходит потому, что почти каждая фракция в Пентексе имеет свои собственные планы; Цеттлер на самом деле работает на Шабаш, Франческо - на Танцоров Черной Спирали, Штерн - на «таинственных пришельцев» и так далее. Вирмы Позывов, заключившие сделку с директорами, также продвигают свои собственные цели через своих человеческих агентов. К числу внешних проблем относятся клан Джованни, маги и, конечно, Гару и другие оборотни. Пентекс может справиться с атаками с одной или двух сторон, но их постепенно окружают. Наконец, подобно «Титанику», Пентекс часто бывает слишком большим и разросшимся, чтобы избежать надвигающихся неприятностей. Он может быстро справиться с небольшими разрывами в своей структуре, но не с крупными. Колеса бюрократии иногда замедляют работу Пентекса. План реструктуризации Каллифорда значительно упростил работу компании, но ей еще предстоит пройти долгий путь. Враги Пентекса должны будут нацелиться на одну из этих слабостей, если они хотят добиться какого-либо длительного успеха в борьбе со смертельными человеческими щупальцами Вирма.



Семена для историй

Следующие фрагменты должны дать рассказчику несколько идей по использованию Пентекса. Используйте или адаптируйте их так, как это лучше всего подходит для хроники; не стесняйтесь расширять их по мере необходимости.

Все о любимчике директора

Каким-то образом представители ОСО оплошали, и произошла утечка информации: пара асов-репортеров раздобыла компромат на Пентекс и сумела избежать замалчивания. Теперь они хотят узнать больше о компании. Возможно, репортеры являются контактами Гару или родичами; они приходят за помощью к своим союзникам-оборотням. Каким будет их следующий шаг? Будут ли они работать под прикрытием или, возможно, примут участие в рейде? Как они смогут узнать больше о Пентексе, не выдав своего положения? Эта игра идеально подходит для смешанной труппы персонажей.

Налет и внезапный поворот

Стая оборотней нападает на завод Пентекса; там они обнаруживают, что член союзной стаи находится под контролем разума, чтобы работать с Первой командой. Воины Гайи надирают задницу, спасают своего потерянного товарища, и все в мире налаживается. Или нет? Может быть, блудный оборотень - невольная пешка, которой вживили постгипнотическую спящую личность. Спящий вызывает удар Первой команды или убивает доверчивого члена стаи, хотя основная личность по-прежнему невиновна. Что же делать оборотням?

Выхода нет

Сотрудница обнаруживает в Пентексе то, о чем не должны были знать смертные из числа секретарей, включая существование оборотней. Она хочет выбраться и готова поделиться своими секретами в обмен на безопасное убежище. Как ей связаться с Гару, и поверят ли они ей вообще? Кто первым доберется до нее - оборотни или тайный убийца из Первой команды?

Смертные культы

Несмотря на то, что культы, вероятно, являются одной из наименее физически опасных групп антагонистов, они могут стать одними из самых страшных и запоминающихся противников, с которыми может столкнуться любая стая. Вера - мощная сила, и история - даже сегодняшние заголовки газет - полна примеров того, что происходит, когда она выходит из-под контроля. Неудивительно, что Вирм проявляет определенный интерес к некоторым из этих религий, и результаты обычно бывают очень уродливыми.

Для целей данного обсуждения культ Вирма - это культ верующих, почитающих какую-либо форму черной силы, но их поклонение и развратные ритуалы вместо этого служат пищей Вирму или его приспешникам. Они представляют собой опасную угрозу, особенно потому, что их часто не замечают и недооценивают. В конце концов, что такое группа из десяти, ста или даже пятисот смертных по сравнению с Пентексом или ульем Черной Спирали? Однако их ресурсы могут быть удивительно обширными, а их влияние в обществе смертных вдвое превышает влияние сверхъестественной угрозы, такой как Первая команда фоморов. От них одни неприятности.

Методы вербовки могут быть самыми разными. Большинство людей присоединяются к ним из любопытства, желания вписаться в общество или потребности верить во что-то, отличное от общинных верований, но не существует понятия «средний культист». Это могут быть усталые гедонисты, ищущие острых ощущений, жители пригородов, которым больше нечем заняться, энтузиасты дэс-метала, столпы общества, желающие получить реальную власть, яппи, ищущие дополнительные преимущества, и да, те дети в черном, которые тусуются в оккультных отделах книжных магазинов. Как только новый рекрут принят, некоторые культы начинают использовать методы промывания мозгов, требуя, чтобы верующие оставались изолированными от «развращающего» влияния общества; другие вообще не касаются личной жизни своих членов - во всяком случае, некоторое время. Просто убедитесь, что вы придете в следующую субботу вечером, хорошо?

Степени невежества

Лишь очень немногие культы Вирмов действительно понимают, чему они служат, и это незнание является одним из наиболее привлекательных аспектов их использования в историях. Самый «из ряда вон выходящий» пример - это группа людей, которые следуют практикам и вере, не основанной на какой-либо существующей духовной сущности, но чья деятельность привлекает Бейнов своей развращенностью. Примером может служить преподобный Джим Джонс; хотя даже в Мире Тьмы он, возможно, не призывал Маэлджина Инкарна, тем не менее, Бейны пировали, когда он вел своих последователей на смерть. Эти культы могут быть более коварными, чем кажутся, поскольку отсутствие знаний делает их, очевидно, менее приоритетными - но они сами по себе способны нанести большой духовный ущерб.

На ступеньку выше от полностью невежественного культа стоит культ с небольшим знанием. Их обычно возглавляет харизматичный лидер, который каким-то образом завладел информацией в той или иной форме, хотя она может быть настолько испорчена при передаче из рук в руки, что ее едва можно распознать. Хорошим примером может служить Просвещенное общество Плачущей Луны, которое основывает большую часть своих ритуалов и структуры на непонимании роли союзников по Черной Спирали. Эти культы особенно интересны, поскольку игрокам приходится собирать воедино не только то, чему служит культ, но и то, как много культисты знают о своих хозяевах - и как они получили эту информацию.

Спонсируемые культы - это другая история. Такие культы возглавляет активное сверхъестественное присутствие, обладающее определенной грамотностью в духовном языке Вирма. Ха-

ризматичные Танцоры Черной Спирали или их развращенные родичи; вампиры из кланов Баали, Сетитов, Цимисхов, Ласомбра или Тремеров; падшие маги, называемые Нефанди; даже Спектры, которые говорят свои проповеди Забвения через тела своих носителей - все это возможные главы спонсируемых культов. Хроника Черного Лабиринта была написана родичем Черных Спиралей и стала основой для многих культов такого рода.

Конечно, многие из них не более просвещены, чем любой другой культ. Несмотря на то, что Бейны преследуют их, как голодные щенки, большинство вампиров знают о царстве духов столько же, сколько местный кассир из Бургер Кинга. Вампир с некоторыми оккультными знаниями может возглавить культ чувственности и разврата во имя императрицы Элиары, ни разу не осознав, что Маэлджин, которому он служит, на самом деле имеет на него планы. Тем не менее, это опасные организации, которые часто получают духовную «поддержку» от самого Малфеаса.

Вопрос цели

Какую пользу извлекает Вирм из существования смертных культов? Трудно сказать наверняка. Немногие из них напрямую продвигают его цели. Немногим даже удается правильно назвать его имя. Однако Вирм получает огромную выгоду от того, что у него много людей, чьи сердца находятся не на своем месте.

Культы питают Бэйнов, которые обретают силу в близости к ритуалам извращения. Более сильные Бэйны, в свою очередь, питают своих начальников. Цепь греха ведет вплоть до Вирмов Позывов, Маэлджин Инкарн и даже Триатических Вирмов. Более того, смертные, контактирующие с культами, обычно остаются в худшем состоянии, что ведет к общей деградации человечества, ослабляя цивилизацию, какой мы ее знаем, понемногу, по крупицам.

Повествуя о культах

Использование смертных культов в ваших играх должно быть более увлекательной историей, чем простое уничтожение Гару хрупких боксерских груш за вечер легкой работы. Смертные культы - это возможность показать непрофессионала Мира Тьмы, раскрыть страх и несовершенное понимание обычного человека и исследовать, как далеко пойдет такой смертный, чтобы достичь хоть какой-то безопасности.

Конечно, главная проблема с культами смертных заключается в том, что они вряд ли могут сравниться с Гару в физическом бою. По этой причине у стаи не должно быть возможности сразиться с культистами лицом к лицу до конца истории - кто может уважать врага, который покорно предлагает свою шею в ваши челюсти? Пусть игроки начнут с обнаружения крошечных улик - клочков сожженной плоти, граффити, ужасно похожих на Претанические ключи или глифы Танцоров Черной Спирали, кровавых пятен на парковках и тому подобного. Обыграйте способности культа, заставив некоторых союзников стаи исчезнуть в ходе расследования. Пусть чьи-то сородичи угрожают, нападают или захватывают. Если вам удастся это сделать, возможно, вы даже захотите, чтобы член стаи впервые столкнулся с ритуалом культа - будучи закованным в серебряные кандалы и растянутым на алтаре. Скрытность и анонимность - союзники культа: к тому времени, когда Гару смогут лично сразиться с главой культа, бой, скорее всего, уже закончится.

Но не обязательно. Если вы хотите повысить авторитет культа и уровень угрозы, то не забывайте о том, что поблизости могут находиться Бейны: духов Вирма привлекает ритуально непристойное поведение, как мух на тушу. Гару, пытающиеся безопасно шпионить за культом из Пенумбры, вполне могут оказаться осажденными Бэйнами - возможно, даже десятками. А еще есть вероятность того, что эти запреты используют различные чары, чтобы усилить физическое присутствие культистов (и укрепить веру адептов в процессе). Более того, существует возможность того, что их фанатизм сам по себе является силой - даже если единственным сверхъестественным преимуществом культистов является иммунитет к Первобытному ужасу, этого все равно достаточно, чтобы напугать Гару до смерти. («Почему они не бегут? Что происходит?!?»).

Также не стоит упускать из виду возможность усилить главу культа (или даже его лейтенантов, в зависимости от размера культа) небольшими сверхъестественными способностями. Они могут принимать форму экстрасенсорных способностей (объясняющих его очень успешный процент «обращения»), Инвестиций (см. Приложение), сверхъестественных достоинств, линейной магии (см. Мир Тьмы: Чародей), Истинной Веры или любого другого варианта, который вы можете рационально обосновать. И никто не говорит, что только потому, что культ смертен, его лидер должен быть смертным...

Наконец, если Гару хоть немного заботятся о своих смертных союзниках и семьях, культ становится очень опасным. Ни одна стая не может защитить всех сразу. Хуже того, поскольку Гару редко бывают дома, чтобы позаботиться о своих детях, что если один из детей-подростков персонажей действительно окажется в рядах культа - даже выступит в качестве живого щита, когда папа попытается уложить его нового «гуру»?

Настроение

Культы Вирма, правильно использованные, должны вызывать у игроков определенные эмоции. Одним из определяющих настроений является паранойя - тот факт, что кто-то там знает больше, чем следует, и спокойно действует на основании этих знаний за вашей спиной. Даже самый невежественный культист убежден, что обладает самыми тайными знаниями в мире - он знает правду, а вы нет. В глубине сознания стаи всегда должно быть ноющее сомнение: что знали эти люди, что заставило их быть настолько уверенными в себе?

Кроме того, эти культы должны иметь экзотический колорит. Просвещенное общество Плачущей Луны было успешным, потому что в нем сочетались джентльменские аспекты масонского общества - столпы общества и все такое - с развратным весельем извращенной вакханалии.

Родичи Танцоров Черной Спирали сочетают примитивные ритуалы древних пиктов с безумием семьи Мэнсона. Даже культ, собранный для игры на одну ночь, должен как-то закрепиться в памяти игроков - иначе нет смысла использовать его вообще.

Тема

Основная тема большинства историй о культах - это тема знания, будь то невежество или «просветление». С одной стороны, тайное общество может быть настолько невежественным в отношении сил, которые они подпитывают своими ритуалами, что отсутствие знаний - это ужасно. С другой стороны, чем больше человек узнает, тем опаснее он становится для себя и других. Что лучше? Как Гару поступают с людьми, которые добровольно открылись Вирму - но не всегда осознают, что делают?

Одна из тем, общих для большинства этих извращенных культов, - это тема ящика Пандоры, только без луча надежды на самом дне. В своем невежестве, любопытстве и жадности люди открывают двери, которые не должны открывать, и выпускают... что-то наружу. Многие из этих потенциальных темных мессий в итоге сами душат себя в тех самых путах, которые они с таким трудом вызвали. К сожалению, они слишком часто забирают с собой других, когда уходят. Может быть, дочь оборотня, принадлежащая к роду Гару, просто хочет избавиться от своих обязанностей перед народом Гару и попадает не в ту компанию, чтобы насолить маме, - и не по своей вине, а из-за плохого рассудка оказывается поглощенной духовной гнилью, которую принес ей ее «гуру». Может быть, когда придут оборотни и начнутся бои, тому четырнадцатилетнему беглецу на алтаре не удастся спасти свою жизнь.

Еще одна тема - невежество. Невежество убивает. Идиот, который выезжает на полосу перед школьным автобусом и убивает двенадцать человек только потому, что «не видел», - он такая же угроза, как и заказной убийца, который спокойно занимается своими делами. Многие члены культа должны знать лучше, но они не знают, а часто и не хотят знать. Как Гару может справиться с людьми, которые сознательно не обращают внимания на зло, которое творят? Убить их не является выходом из ситуации, так как на их месте, как грибы, вырастет другой культ...

Наконец, тема, которую не следует игнорировать, - это вера. Многие культы начинаются просто ради забавы, или из-за общего желания принадлежать к ним, или по каким-то другим тривиальным причинам. Однако, когда внимание мира духов переключается на эти собрания, ритуалы часто становятся гораздо более смертельно серьезными. Запреты побуждают культистов верить, и когда один или двое из скота начинают бежать, стадо обычно следует за ними. Вскоре этот маленький гедонистический культ наслаждений может быть готов отдать свои души Вирму-Осквернителю, если тот только попросит. Стая внезапно оказывается против группы фанатиков - а фанатики могут быть очень опасными противниками.

Примеры культов

Седьмое поколение

Вирм Осквернитель - во многих отношениях самый опасный из Триатических Вирмов. Он питается предательством и виктимизацией, наслаждается отравлением доверия и веры и становится сильнее от сексуального надругательства, изнасилования и доминирования. Его дыхание - гниль, и он стремится скорее деградировать окружение, чем разрушать. Все, к чему он прикасается, оборачивается несчастьем и страданием.

Неудивительно, что культ, посвятивший себя служению Вирму Осквернителю, является одним из самых мерзких организаций в Мире Тьмы.

Седьмое поколение - крайне загадочная организация. О них вообще мало что известно; мало кто понимает, что это самый опасный культ со времен Плачущей Луны. Организация представляет собой взаимосвязанную сеть политиков, бизнесменов, коррумпированных религиозных деятелей, военных, миллионеров и даже серийных убийц. Главы культа весьма сведущи в вирмовой космологии и стремятся укрепить Вирма, ослабив волю человечества. Ужасно, но одной из их главных целей являются узы между мужчиной, женщиной и ребенком. Седьмое поколение - это определенно женоненавистники, даже педофилы, которые питают свои желания и одновременно продвигают деятельность Оскверн-

Культ оборотней

Если вы действительно хотите насолить своим игрокам, вы можете создать историю, в которой стая постепенно узнает все больше и больше о деятельности культа в их районе. Этот культ, очевидно, похищает впечатлительных подростков после того, как какая-то травма (возможно, организованная членами культа) поражает юных адептов, а затем учит их, что они какие-то особенные. При вербовке всегда подчеркивается, что трагедия произошла потому, что потенциальный адепт был не таким, как все, ему суждено было отделиться от своей семьи в силу сложившихся обстоятельств. Совершив несколько «чудес», чтобы показать посвященным «правду» об исповедуемой культом космологии, глава культа ставит перед новичками задачу; если они справятся, их ритуально вводят в культ и обучают различным обрядам и обязанностям, которые теперь ожидаются от них, как от членов этого скрытого «общества вне общества». Инициаторам, теперь уже совершеннолетним в глазах своих товарищей, доверяют различные задания, направленные на достижение целей культа.

Если вы справитесь с этим правильно, стая должна быть на полпути к своему плану, чтобы положить конец этой одержимой Вирмом мерзости, прежде чем они начнут размышлять о своем собственном Обряде посвящения…



нителя Вирма. Они выступают против социальных реформ и прав женщин, чтобы сохранить семью раздробленной и слабой. На самом деле, перечислить все их методы практически невозможно, поскольку у власти находится слишком много этих культистов - и у каждого из них своя извращенная повестка дня.

В Седьмом поколении царит атмосфера «клуба стариков»; многие из их высших чиновников имеют многовековой возраст, поддерживаемый договорами с Осквернителем. Их политика ненависти также не позволяет женщинам вступать в этот культ в большом количестве; не то чтобы любая женщина была здесь в безопасности. Они делятся на различные касты, каждая из которых проводит политику культа соответствующим образом (каста правителей продвигает политические программы, благоприятные для культа, каста воинов отвечает за обеспечение безопасности культа и так далее).

Использование Седьмого поколения в хрониках должно быть упражнением в хитрости. Они могут быть практически везде, где Рассказчик сочтет нужным, будь то жестокость и десенсибилизация детей в государственном детском доме (в интересах создания сломленных, послушных взрослых, которые формируют слабые, дисфункциональные семейные отношения) или тихое продвижение программы «реформы медицинского обслуживания», которая постепенно превратит местные больницы в ямы апатии и изоляции. Разнообразие, существующее внутри культа, позволяет создавать большое разнообразие историй - если это служит Вирму Осквернителю, то кто-то в этом культе, вероятно, по крайней мере, рассматривал эту идею.

Седьмое поколение извлекло выгоду из анонимности. Очень мало оборотней, магов, вампиров или людей знают об их существовании. В результате им почти нечего бояться организованного сопротивления.

На протяжении многих лет их самым упорным врагом была Лоба Каркассон, Серебряный клык, которая неустанно работала над поддержанием Небес - подземной железной дороги, предназначенной для спасения жертв организации и доставки их на свободу. Чтобы сохранить свою сеть в тайне, она рассказала о своей борьбе очень немногим Гару.

Седьмое поколение прошло долгий путь, не будучи раскрытым для нации Гару в целом. Однако, возможно, этому скоро придет конец. Король Серебряных клыков Альбрехт прекрасно осведомлен о существовании Седьмого поколения и теперь обладает властью, чтобы что-то с этим сделать. Некоторые влиятельные лица в легионах Вирма предполагают, что проект Вирма Осквернителя может стать жертвоприношением на алтарь Апокалипсиса - необходимой жертвой, которая займет Гару достаточно долго, чтобы другие силы Вирма закончили войну раз и навсегда.

Пасть Воракса

Этот культ - относительно небольшое сборище, насчитывающее всего около 50 членов. Они называют себя в честь своего «покровителя»

Воракса, которого они считают настоящим иудео-христианским дьяволом, одним из семи капитанов, посвященных смертным грехам. Пасть - это культ удовлетворения - он предлагает своим членам, в основном «синим воротничкам», удовольствия, которые они обычно не могут получить. Однако на самом деле они служат Ворусу, Позыву жадности - и ни один из них не знает об этом.

Генезис Пасти связан с ее нынешним «первосвященником» Айзеком Денхолмом. Он казался вполне невинным человеком - ежедневно работал на заводе, по выходным преподавал в воскресной школе - но всегда тихо завидовал людям на передней скамье. Он вырос в ненависти к тем, кто имел гораздо больше, чем он, и почти не работал для этого, в то время как он делал все возможное и жил, ужав свои расходы на проживание.

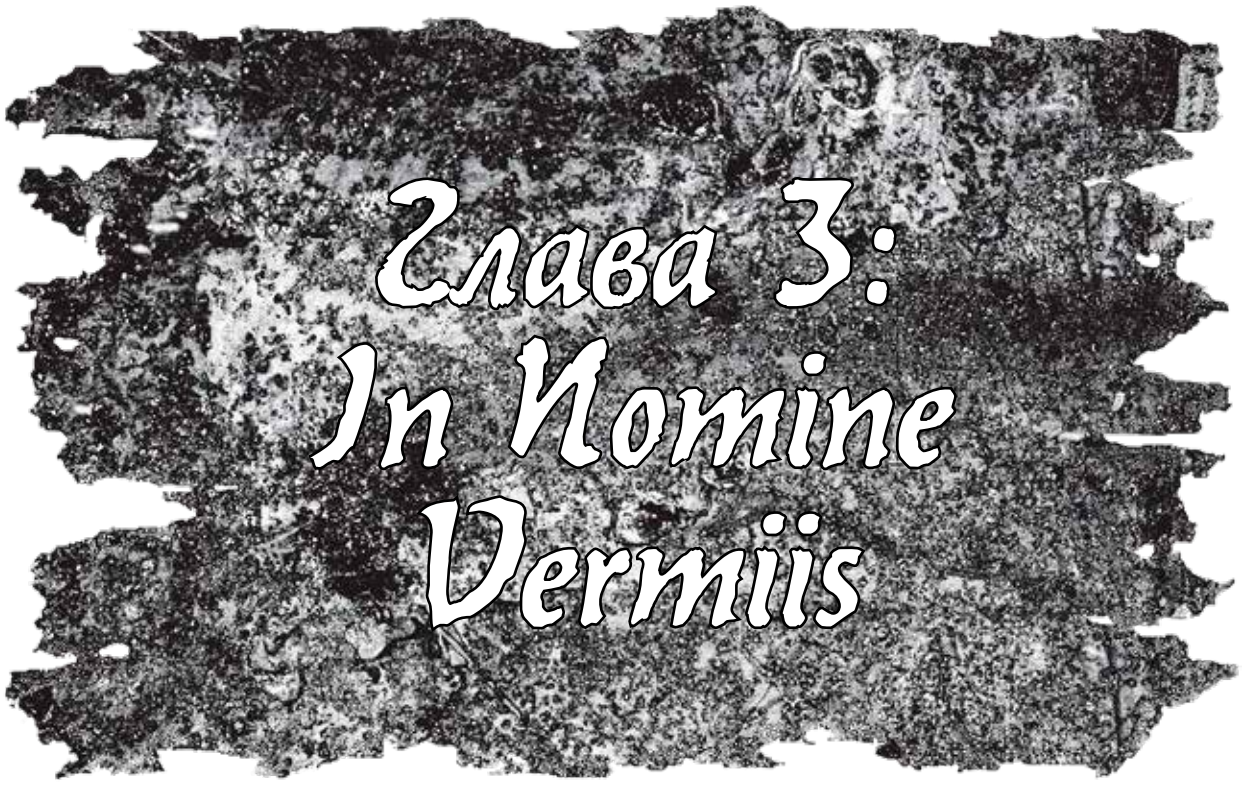
Наконец, когда он искал в местном книжном магазине секцию самопомощи, он заметил странную брошюру, вложенную в одну из книг. Это была литания богохульств, проповедующая, что со временем семь демонов греха будут скакать по миру, пропуская только своих верных. Два года назад Айзек выбросил бы листовку в мусорный бак, но вместо этого он взял ее домой. Вскоре после этого родилась его вера в Воракс.

Секта Воракса состоит из нескольких рабочих, набранных на различных заводах и в барах родного города Айзека. Секта собирается дважды в месяц, где они устраивают большие пиры во имя Воракса, предаются довольно некреативному оргиастическому поведению и в конце концов расходятся по домам. Однако культ гораздо менее безобиден, чем кажется. Айзек получает деньги на «высокий ритуал» и большую часть мяса для пиров из одного и того же источника - человеческих жертв. Большинство членов культа при этом считают, что едят свинину, взятую у путешественников, остановившихся в местном мотеле. Откровенно говоря, им все равно, и, по правде говоря, вкус начинает им нравиться.

Сам Айзек - грузный мужчина с неприятно рыхлым цветом лица. Тем не менее, он обманчиво быстр и силен, отчасти благодаря своему фанатизму, и легко способен повалить футболиста на землю. Он невосприимчив к Первобытному ужасу, и его постоянно сопровождает стая невидимых Бэйнов.







Глава 3: In Nomine Vermiis

Вращаясь в расширяющемся вихре,
Сокольничего уж не слышит сокол,
Нет притяженья, связь вещей распалась,
На мир нахлынул первозданный хаос
— Уильям Батлер Йейтс, *Второе Пришествие*

Во имя Вирма

Всего столетие или около того - некоторые говорят, что даже несколько десятилетий назад - Танцоры Черных Спиралей считались исторической аномалией: племенем бастардов, соблазненных и развращенных Вирмом. Жертвуя своим рассудком в обмен на темные силы, Черные Спирали действовали как ученики небольшого культа. На каждого Спираля, скрывающегося в ночи, приходится десять Гару, чтобы выследить его. Хотя оборотни этого племени всегда были опасны, большинство защитников Гайи считали их безумными чудовищами, злодеями, за которыми охотились честолюбивые герои в поисках чести и славы.

С тех пор мир изменился. По мере приближения Апокалипсиса сила Вирмов возрастает. Гару не понимают своих самых опасных врагов, не видя в них то, чем они являются на самом деле: свое собственное отражение. Защитники Гайи вступают в бой с ульями Черных Спиралей, не понимая, что их главный враг находится не снаружи, а внутри. В народе Гару процветает порча. В результате с каждым годом все больше Гару падает перед Черными Духами, но не под ударами клыков и когтей, а под тонким соблазном приманки Вирма.

Семена скверны уже посеяны. Когда умирает Мать-Земля, старейших оборотней одолевает зов Харано. Погрузившись в самоанализ, старейшины заглядывают в адскую пасть и осознают свою судьбу. Щенки уверяют, что их не постигнет та же участь; вместо этого они предаются ярости, позволяя ненависти победить разум. Гнев разрушает души так же верно, как и апатия.

Хотя некоторые оборотни рождаются в племени Черных Спиралей, многие попадают в объятия Вирма из-за собственных трагических неудач. Когда оборотень теряет способность сопротивляться искушению, он учится принимать боль от невидимых ран и ужас внутри себя. Боль - это путь к его собственному разрушению, путь, ведущий прямо в глубины Малфеаса. Падшие Гару притягиваются к центру Черной Спирали. И как только они пересекают ее, их с нетерпением ждет сторона победителей.

История

Истоки этого племени восходят к временам Римской империи, когда легионы солдат боролись за создание государства, которое поставило бы Рим в центр известного мира. В далеких странах генералы вели кампании против хаоса и варварства. После 80 года н.э. их самыми доблестными врагами стали свирепые племена Северной Британии. В то время как южные племена быстро пали перед римским наступлением, стойкие защитники севера сдерживали натиск римлян более двух веков.

Стена Адриана обозначила самый дальний предел этой империи границей из камня и раствора. Изначально сооружение было построено для защиты римских поселений от набегов северных племен. С северной стороны находилась Каледония, где десятки племен непрерывно воевали друг с другом. На юге самые дальние форпосты империи служили убежищем для римской цивилизации.

Сегодня Галлиарды Гару объясняют этот конфликт довольно упрощенно. Сила Вильда была сильна на севере, но приспешники Вирма помогали римлянам на юге. Хотя у кельтской Фианна и готских Потомков Фенрира была блестящая тактика противостояния римскому наступлению, они не смогли научиться координировать свои усилия. По всей Южной Британии герои-оборотни пали перед ударными волнами фоморов и фоморианцев Неблагого Двора.

Последняя оборона северных кернов зависела от Белых Ревунов, фанатичного и опасного племени, преследующего в шотландских нагорьях. Долгое время после Владычества Завыватели оставались изолированными в Северной Британии. Этот пустынный ландшафт был также домом для пиктов. Легенды рассказывают о герое по имени Клуид, который привел их в эпическое путешествие в эти земли - поэтому их потомки называли себя «детьми Клуида» или «Клуити». Величайшие пиктские воины стали родичами племени Белых Завывателей.

Помогаемые пиктскими родичами, Завыватели были поистине великолепны в бою. Они демонстрировали храбрость и свирепость в бою. Их главный тотем, Самладх, олицетворял эти качества. В то время как римские центурионы прятались за доспехами и щитами, пикты часто сражались обнаженными, с гордостью демонстрируя боевую раскраску и племенные татуировки. Подгоняемые прохладным шотландским ветром, они мчались друг за другом по римским полям сражений, выкрикивая ужасные боевые клички. Многие воины перед битвой окрашивали себя в яростный синий цвет, чтобы привлечь свои глубинные силы. Это использование боевой раскраски и татуировок вдохновило римлян на название их племени: «Пикты» или «Раскрашенные люди».



Белые Завыватели сражались, не сдерживая себя, наслаждаясь дикостью и жестокостью. Древние языческие ритуалы и жестокие Обряды Перехода сделали их невероятно злобными. Самые трудные из этих ритуалов включали в себя походы духов в самые темные царства Умбры. Щенки доказывали свою силу не только победой над физическими врагами, но и спускались в темное сердце подземного мира, чтобы доказать свою значимость. Самой большой ареной для этих испытаний было царство Малфеаса, известное как Спиральный лабиринт. Пикты знали шаманскую традицию противостояния этим духам как «хождение по спирали»; Завыватели использовали благословения Гайи, чтобы путешествовать в мир духов дальше, чем когда-либо мог сделать любой человеческий мистик.

Если Белые Завывателями были мастерами шокирующего насилия, то легионы Вирма были более изощренными. Многие полагали, что постоянные нападения на царство Малфеаса нанесут удар в самое сердце ада, ослабят силу Вирма и очистят дворы их каэрнов. К несчастью, Бэйны, пришедшие из-за пределов лабиринта Малфеаса, уже начали соблазнять и овладевать их пиктскими родичами. Медленно они оскверняли пиктов, замедляя их рост и развращая их разум. В то время как правители племени оборотней сохраняли чистоту собственной крови, их пиктские родичи становились звероподобными и вырождались.

Падение Каледонии

Как могу я рутины отдаться труду,
Хлеб насущный в поту добывая,
Если в пустоши пиктов стремится мой дух
Под мятежную дробь барабанов?..
— Роберт Э. Говард, *Барабаны Пиктов*

С этого момента легенды расходятся. Некоторые современные Галлиарды считают, что слуги Вирма плодились на шотландских болотах быстрее, чем Белые Завыватели успевали их истреблять. Другие рассказывают, что несколько вражеских шпионов в северных септах предали Завывателей их врагам-нежити. Утверждается, что вампиры и порабощенные ими Гару открыли Лунные мосты, чтобы призвать дьявольских союзников. В этих историях верные Белые Завыватели были полностью подавлены, а нападение Вирмов полностью уничтожило все следы племени.

Хотя первоначальное племя действительно вымерло, эти истории не совсем верны. Полностью отказавшись от боя, ярость Белых Завывателей стала совершенно неконтролируемой. Их языческие верования также настаивали на традиции спускаться в Малфеас, чтобы улучшить свою проницательность и мастерство, подвергая их духовному риску. Следуя этим двум верованиям, Белые Завыватели поддались искушениям Вирма.

По мере того как путешествия их героев во тьму становились все более опасными, вернувшиеся воины постигали многие мрачные тайны подземного мира. Богохульные откровения проверяли их рассудок. В проблесках прозрения некоторые выжившие утверждали, что Вирм - это не сила разложения, а всего лишь равновесие. Те, кто отвергал эту идею, отвечали яростью, но пока Завыватели предавались насилию, невидимые силы охотились на их родичей. Племя не было уничтожено извне. Оно было развращено изнутри.

К тому времени, когда римские легионы наконец прорвали оборону пиктов, вампиры, пришедшие с ними, оказались совершенно не готовы к тому, что они обнаружили. Белые Завыватели опустились еще ниже в коррупцию, чем их каинитские захватчики. Чтобы сохранить свободу своих родных земель, многие члены племени заключили темные договоры с инфернальными силами. Увидев истинную природу Вирма, они охотно открывали врата и порталы, ведущие в инфернальные глубины. Эти духовные провидцы уничтожали тех, кто сомневался в их отчаянной защите родных земель. К тому времени, когда римляне добрались до первого осквернённого каэрна, адские твари уже ждали, чтобы сокрушить их разум и поглотить их души.

Последним пал септ Мил-Дип-Лох, остров, где чистейшие члены племени правили оборотнями Белых Завывателей. Старейшины смотрели на мрачные болота Шотландии с высокого пика в центре озера. Узнав о предательстве своих собратьев, они попытались вызвать подкрепление из других дальних септов, но к тому времени было уже слишком поздно. Посторонним оставалось лишь наблюдать, как волна за волной силы Вирма атакуют оборону септа.

Когда септ был окончательно осквернен, из глубин озера протянулись черные щупальца и утащили старейшин племени в подземный мир. Судьба ждала их в величайших вратах Спирального лабиринта, крепости Малфеаса, известной как Храм Обскура. Там последних героев их расы готовили к духовному разложению. Согласно легенде, Корурок, последний из Белых Завывателей, стал последней павшей жертвой.

В последующие недели римляне были отброшены за Стену Адриана, но ценой больших потерь. Пикты снова защитили свои шотландские земли, но их хранители Гару стали жертвами завоевателя Вирма. Каэрны севера стали рассадниками Бэйнов, которых оборотни тут же связали в фетиши, испорченные Вирмом. В конце концов, старейшины племени вернулись из своего последнего путешествия в глубины Малфеаса, но когда они это сделали, то превратились в оборотней племени Черной Спирали.

Ранняя Шотландия: Родина Черных Спиралей

О боги вересковых полей и озер боги,
Властитель гор и болот, чье имя – тайна,
Могучий хозяин лунного серпа,
Покажите нам свои шакалиные лики.
О божественный змей, пусть твои кольца
Вечно сжимают мир.
— Роберт Э. Говард, *Люди тени*

В 297 году нашей эры пикты продолжали атаковать стену Адриана. К тому времени многочисленные племена объединились в два королевства: Меэтэ на севере и Каледони на юге. В течение столетия ирландские налетчики начали нападать на оба пиктских королевства. (На самом деле,

слово «шотландец» происходит от гэльского слова, означающего «налетчик»). Со временем шотландская и пиктская кровь смешалась с кровью англов и саксов. К концу четвертого века многочисленные человеческие племена севера избрали одного пиктского короля, который должен был следить за их разнообразными культурами.

Галлиардские историки вспоминают эту сагу более подробно. Фианна считает оборотней Шотландии своей плотью и кровью. После того как они помогли загнать армии фоморианцев обратно в море, волчьи защитники Эйре перебрались на родину пиктов. Многие Серебряные клыки уточняют, что Фианна сделали это не в одиночку. Они настаивают, что эти Гару не могли набраться храбрости для набега на пиктские королевства, пока несколько их собственных чистокровных героев не повели их за собой.

Наследие Каледонии также включает в себя темную тайну, которую большинство Гару предпочли бы не признавать. Хотя племя Белых Завывателей было уничтожено в третьем веке н.э., пикты не были уничтожены. На самом деле, несколько семей пиктского рода выжили, некоторые из них объединились с другими выжившими соплеменниками. Шотландцы, пикты, англы и саксы недолго оставались отдельными культурами. За пять столетий они вступали в браки и повторные браки достаточное количество раз, чтобы сформировать единую однородную шотландскую культуру.

Такая же интеграция произошла и среди родичей Гару. Шотландские потомки безумных пиктских родичей скрещивались с Черными Спиралями, но также передали тонкую полоску запятнанной крови Фианна, Серебряным клыкам и другим племенам севера. Следы этого разложения сохранились. В последующие годы выродившиеся родичи проявляли множество странных недугов: замедленный рост, склонность к звериному насилию и симптомы умственного вырождения, начиная от депрессии и заканчивая пограничным безумием. Некоторые детеныши Гару даже видели сны о шокирующих прошлых жизнях. Те, кто был чище, могли слышать голоса слуг Вирма, взывающих к ним. Белые Завыватели умерли, но их наследие живет дальше...

Королевство Альба

В это время доблестный Арун Серебряных клыков по имени Каледон Белый возглавил армию против первых Черных Спиралей и их выродившихся родичей, изгнав их дальше на север. Этот герой с белым мехом стал легендой среди шотландских Гару. Многочисленные потомки Каледона отвоевали каэрны по всей южной Шотландии. К сожалению, потом они веками воевали друг с другом, пытаясь найти хотя бы одного Гару, который мог последовать примеру Каледона и объединить все местные племена. Серебряные клыки, победившие в этой борьбе, позже стали основой для одного из самых малоизвестных лагерей - Горцев. Однако в ходе этой борьбы «дворяне» Шотландии начали изолировать себя от забот простолюдинов. Это оказалось слабым местом, которым Черные Спирали могли неоднократно воспользоваться.

В 843 году Кеннет МакАльпин, родич Серебряных Клыков, оказался подходящей фигурой для объединения многочисленных кланов и племен Шотландии. МакАльпин получил власть над шотландским и пиктским королевствами и основал королевство Альба. Уважаемая стая





горцев Серебряных клыков и низинных Фианна провозгласила себя его личными защитниками. Они объединили свою стаю под одним тотемом - царственным и отважным Львом.

Пока воины этой «львиной стаи» ждали ночи, когда Черные Спирали нападут, они и не подозревали, что враг уже проник в их ряды. Когда шотландские Гару услышали ночной неестественный вой Танцоров Черной Спирали, что-то зашевелилось внутри них. Днем они совершали ритуалы, служа Льву, чтобы укрепить свои силы, но по ночам им снились ужасные сны о шокирующих прошлых жизнях. Некоторые вспоминали темные ритуалы, проводимые на берегах Мил-Дип-Лох. Другим снилось безумие, овладевшее вождями лагеря горцев. Кровь взывала к крови.

Некоторые мелодраматичные Фианна добавляют сюда зловещую тему, настаивая на том, что Белые Завыватели оставили шотландским Гару еще одно проклятое наследие. Оборотни Альбы так и не узнали правду о своем духовном хранителе. Величайшим из племенных тотемов Белых Ревунов был Инкарна, отличавшийся отвагой и свирепостью. Серебряная стая МакАльпина знала его под другим именем. Тотем Белых Завывателей стал известен шотландским и английским Гару под другим именем - Лев.

Пока армии Гару охраняли земли вокруг крепости Макалпина, моральный дух его личных защитников падал. Один за другим хранители МакАльпина с криками уходили в северные земли Альбы, отвечая на зов своих далеких собратьев. По мере того как эти души забирал Вирм, племя Черной Спирали становилось все сильнее. Когда местные Гару были окончательно деморализованы падением личных защитников МакАльпина, оборотни Черной Спирали напали на них. МакАльпин бежал на юг, выжившие Гару отчаянно молили о помощи, а Вирм ликовал.

Лев Севера

Что вижу я перед собой? Кинжал,
И рукоять ко мне? Схвачу тебя!
Нет, не схватил, и все ж тебя я вижу.
Иль ты неосязаем, грозный призрак…
— Макбет, акт II, сцена 1

Гару, следующие за Инкарной Львом, продолжали присматривать за вельможами своего королевства, но далеко на севере, в самых пустынных уголках Шотландии, в изгнании оставалось племя Черной Спирали. Глядя на темные болота, они мечтали вернуть свои родные земли. Хотя Спирали продолжали порождать армии воинов, они знали, что никогда не добьются успеха силой. Ведь Гару значительно превосходили по численности изолированное племя Черной Спирали. Вместо этого им придется заключить новые договоры со своими могущественными союзниками - духами и слугами Вирма.

Всем, кто сомневается в способности Вирма распространять порчу, особенно при содействии Танцоров Черной Спирали, достаточно взглянуть на раннюю историю Шотландии. Хотя шотландские кланы - и возглавлявшие их горцы - могли бы объединиться, чтобы обеспечить себе свободу и уничтожить Спиралей в самом начале, вместо этого они воевали друг с другом. Единый король Шотландии никогда не мог надолго объединить местную знать. Всякий раз, когда герои поддавались искушению жадности или честолюбия, Вирм нашептывал им, что в их жилах течет кровь. Когда зов Вирма становился слишком сильным, Гару погружались в самоанализ. И,

наконец, когда их моральный дух был на самом низком уровне, самые жестокие и безумные Танцоры Черной Спирали нападали.

Один пример из истории Шотландии прекрасно иллюстрирует эту тактику. В одинадцатом веке шотландское дворянство зависело от системы престолонаследия, известной как танистика. Преемником шотландского правителя мог стать любой член королевской семьи мужского пола. Этот преемник, или танист, мог быть назван даже при жизни правителя. В результате во многих случаях престолонаследия в Альбе честолюбивый дворянин убивал своего предшественника и всех конкурентов на трон. Легендарный Макбет воспользовался этой традицией. Тайно убив своего отца, он триумфально взошел на трон Шотландии.

Неудивительно, что пересказ этих событий Шекспиром отличался от рассказов народа Гару. В его знаменитой пьесе оборотни никогда не бегали по коридорам замка Макбета. По правде говоря, Черные Спирали никогда не нападали в открытую. Вместо этого Макбету угрожали враги, которых он никогда не мог видеть. Задолго до того, как войска его брата Малькольма прошли через Бирнхемский лес, пророчество и безумие разрушили разум Макбета. Пока теурги Черной Спирали призывали невидимые знамена против этого знатного родича и его защитников, Макбет пал духом из-за собственных амбиций. В результате королевство Шотландия потеряло свою независимость.

Даже герои становятся жертвами искушения. Гару могут бороться со злом с помощью когтей и клыков, но преодолеть неуверенность в себе, амбиции, жадность или похоть гораздо сложнее. Черные Спирали показали себя мастерами использования этих слабостей. Тотемы порчи научили их, что открытая война - не единственный способ уничтожить врагов. В течение следующей тысячи лет история Шотландии отражала сагу амбиций и трагедий. Гару отчаянно пытались приобрести свободу для бывшего королевства Альба, но их собственные неудачи саботировали эти усилия.

Инквизиция и колонизация

В последующие годы оборотни из народа Гару научились путешествовать к каэрнам в дальние страны. Хотя в те ранние времена путешествия по Лунному мосту были относительно медленными, «духовные тропы» Луны помогли волкам из самых разных уголков мира собраться вместе в единую культуру Гару. Тем не менее, Луна никогда бы не помогла оборотням Черной Спирали, запятнанным Вирмами, таким же образом. Звездочеты и Вендиго могли посылать гонцов к Серебряным клыкам и Теневым владыкам, но племя Черной Спирали оставалось в изгнании.

Однако по мере того, как это племя узнавало все больше о далеких племенах от своих жертв, они понимали, что их шотландская родина - лишь один далекий остров в мире постоянных конфликтов. Если они хотят выжить, им придется исследовать, колонизировать и размножаться. Миграция Черных Спиралей из Шотландии заняла столетия, тем более что им нужно было скрывать свое присутствие от народа Гару. В местах, где Вирм был наиболее силен, эти оборотни устраивали развращенные подземные каэрны, называемые «Дырами», которые служили нерестилищами для их борющегося племени. С помощью нечестивых ритуалов они открывали врата в подземный мир из этих осквернённых мест, создавая собственные «духовные туннели» . Постепенно теурги Черной Спирали создали сеть лабиринтных туннелей, соединяющих их отдаленные нерестилища. Незаметно племя распространилось в Европе.

В течение следующих четырех столетий, по мере того как Черные Спирали постепенно проникали на европейский континент, они также сталкивались с растущим сопротивлением со стороны многих других обществ оккультных существ, скрывающихся там. Старый Свет стал полем битвы для десятков разнообразных сверхъестественных обществ. Вампиры, оборотни, ведьмы и призраки - все они пытались сохранить свои древние традиции, каждый из них старался тонко влиять на окружающих их людей. Пределы человеческого невежества можно было раздвинуть лишь до предела. В ответ смертные начали сопротивляться.

Шотландские заговоры лорда Крейвена

Некоторые оккультные ученые сосредоточились не на военных завоеваниях Черных Спиралей, а на их более тонких амбициях. Прекрасный пример такого подхода можно найти в тексте по истории смертных - собрании сочинений лорда Эдварда Крейвена. В 1735 году он опубликовал первое издание Хроник Черного Лабиринта, невероятного по своей сути труда, в котором подробно описывался оккультный заговор в Шотландии. Большую часть своей карьеры лорд Крейвен провел, защищая Англию от амбиций Карла I, шотландского крестоносца, известного как Старый Претендент. После того как он был ранен во время первого восстания якобитов в 1715 году, следующие двадцать лет он посвятил изучению предполагаемого заговора, проникшего не только в королевские дворы Великобритании, но и в правительства Европы и Америки - альянса, известного как Черный лабиринт.

Утверждалось, что религиозный культ, полный скрытых ритуалов и сатанинских союзников, скрывался в болотах Северной Британии, чтобы помогать шотландцам в их жестоких набегах на Англию. По извращенным рассуждениям лорда Крейвена, шотландцы вступили в заговор против британской королевской семьи в рамках своего темного договора с сатанинскими силами. Более поздние издания расширили рамки этого заблуждения, дополнив оригинальные документы Крейвена трактатами о других демонических существах и религиозных группах, включая печально известный Претанический орден. Многие сомневаются в подлинности и намерениях издания 1735 года, сразу же называя его подстрекательским произведением. Его рассуждения основаны на ложной логике, сомнительной учености и фальсифицированных источниках. Тем не менее, хотя его интерпретация носит явно расистский характер, она является теневым отражением более ужасных событий.

В 1484 году папа Иннокентий IV написал свой печально известный «Ведьмин бык», призывая к инквизиции против сатанинских шабашей по всей Европе. Стойкие христиане писали язвительные трактаты о присутствии демонических существ в Божьем царстве. Неудивительно, что среднестатистическая толпа разъяренных крестьян не делала различий между демоническими инкубами, европейскими вампирами и осквернеными Вирмами оборотнями. Форм сатаны было множество, и добрые христиане противостояли всем им. В результате Пылающих времен были уничтожены тысячи сверхъестественных монстров, игнорируя все воображаемые границы секты, общества, клана или племени.

Очевидно, что этот крестовый поход также угрожал выживанию племени Черной Спирали. Их существование зависело от секретности и безопасности их ям, где селекционеры выращивали детенышей для своего культа. В то время как Гару преодолевали огромные расстояния по Лунным мостам по всему миру, Черным Спиралям требовались столетия, чтобы создать свои убежища и нерестилища. Каждый раз, когда одна из этих колоний терпела неудачу, Черные Спирали подтверждали проверенную временем заповедь: даже существа Вирма должны сохранять Завесу.

Новый мир

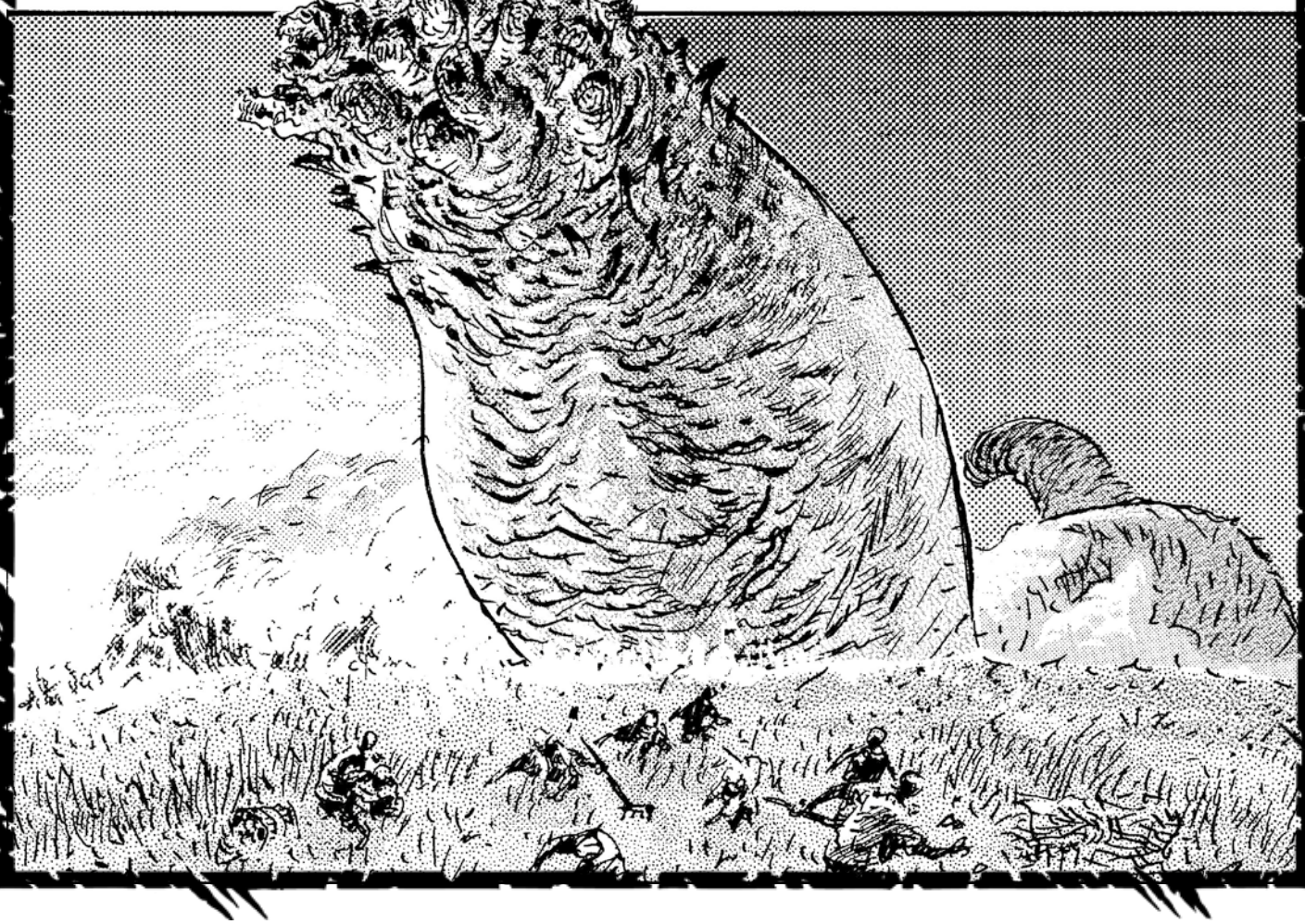
Трезвитесь, бодрствуйте, потому что противник ваш, диавол, как рыкающий лев, ходит, ища, кого поглотить.

— 1 Петра, 2:8

Бойня продолжалась до тех пор, пока судьбоносное открытие не дало выход безумию инквизиторов. В конце 15 века европейцы открыли другой континент, где они могли начать жизнь заново. Подобным образом многие оборотни отправились в долгие путешествия на родину трех племен Северной Америки - Вендиго, Уктена и Кроатан, которые отличались жестким изоляционизмом и ксенофобией.

На скрипучих кораблях исследователей Черные Спирали также отправились в путь, чтобы засеять больше своих отпрысков. Куда бы ни отправлялись люди, племя следовало за ними. Однако миграция ублюдков Гайи была несколько медленнее, чем у Гару. Спасаясь от безумия Пылающих времен, стаи Танцоров Черной Спирали были вынуждены тайно переправлять своих детенышей на океанские суда. Некоторым из них пришлось найти сверхъестественных покровителей, чтобы спонсировать эти оккультные поиски, но за несколько десятилетий выживших оказалось достаточно, чтобы снова начать размножаться в Новом Свете. Затем Черные Спирали основали свои первые нерестилища на североамериканском континенте, проложив тунель из пещер Новой Англии в первобытную дикую природу.

Недалеко от этих логовищ беззакония европейские колонисты уединились в девственных лесах, вдали от безопасности своих старых цивилизаций. Неподготовленные люди стали легкой добычей. Культисты Черной Спирали проводили в лесах нечестивые ритуалы, выслеживали незащищенные колонии и искали глупых смертных, чтобы похитить их и подчинить себе. Заражая тщательно отобранных европейцев таинствами Вирма, они привлекали свежую кровь в зловещие черные шабаши своих родичей. Мужчинам и женщинам со слабой добродетелью также предлагались почетные места в оргиастических обрядах деторождения племени. Тех, кто не соответствовал низким стандартам племени, пытали и приносили в жертву; таким об-



разом отравляя уединенные места, где культисты призывали многочисленные имена слуг Вирма. Искаженные Первобытным ужасом, рассказы о культе ведьм в Новой Англии распространились по всем колониям.

Одна из величайших легенд о нечестивой деятельности племени связана с деревней Роанок. Там Черные Спирали месяцами преследовали и охотились на изолированных колонистов, вызывая Бэйнов, чтобы посеять безумие и ненависть. Обезумевшие оборотни выполняли приказы Пожирателя душ - аспекта Вирма, который физически проявлялся в полях за пределами колонии. Его усилия продолжались до тех пор, пока члены одного племени Гару - Кроатан - не одолели местных Черных Спиралей и не принесли себя в жертву самому Вирму. Несмотря на это, вся деревня была уничтожена. Хотя в истории человечества нет рассказа об этой трагедии, кровопролитие, которое произошло в результате, записано в эпосе Гару, известном как *Песнь Кроатана*.

Где бы Вирм ни пытался выплеснуть свой гнев, Черные Спирали ждали ответа на его призыв. Вербуя в свои культы слабоумных, они находили как человеческих агентов, так и племенной скот. Если их планы проваливались, ульи роились, чтобы уничтожить все свидетельства такой гнусной деятельности, позволяя Первобытному ужасу маскировать свои истребления под «нападения индейцев» и «суровые зимы». Однако по мере того, как родичи Черной Спирали начали интегрироваться с выжившими колонистами, они также распространяли свою запятнанную кровь. Вдали от закона и порядка Европы невидимое племя охотилось на незащищенных людей, оскверняло Вильд и, что самое главное, продолжало плодиться.

Другие головы гидры

В старой стране выживать было все так же трудно. Хотя инквизиция вырезала сверхъестественное население Европы, выжившие становились все более территориальными. Это создавало дополнительные проблемы. Черные Спирали не могли прорыть туннели на новых территориях, пока не основали там Дыры, и они не могли посвятить эти места, пока земли вокруг них не были осквернены. Несмотря на постепенный характер этого продвижения, Спиралям все же удалось захватить несколько опорных пунктов в Северной Европе.

Одна из самых разветвленных сетей племени была спрятана в дикой природе Скандинавии... пока разведчики Носферату не обнаружили входы в эти «духовные туннели « в 1803 году. Вскоре после этого секта вампиров начала крестовый поход на скандинавские территории племени. Лидеры их общества, Шабаш, надеялись создать убежище от своих врагов в Камарилье. Не обращая ни малейшего внимания на владения Черной Спирали, вампиры Шабаша открыто вторглись ночью в крупные города региона. Убив правителей Камарильи, они устраивали на улицах жестокие празднества.

Старейшины Черных Спиралей сочли это непосредственной угрозой безопасности своих нерестилищ. Если Шабаш продолжит свои бесчинства, утверждали они, результаты будут подобны инквизиции 15 века. Даже оборотням Черной Спирали приходилось сохранять некое подобие Завесы. Чтобы обезопасить свои земли, племя вело войну против ночных захватчиков. Ульи Спиралей искали убежища вампиров днем; в ответ стаи вампиров искали Ульи ублюдков Гайи ночью.

Ни одна из сторон не видела скорой победы в этом конфликте, пока стая оборотней, отправившаяся в Малфеас на поиски видений, не обнаружила поразительное откровение. Правитель местных вампиров Шабаш, архиепископ Стокгольма, заключил собственный темный договор. Хотя Черные Спирали не были знакомы с фразой «Путь злых откровений», вскоре они узнали, что архиепископ поклоняется проявлению Зверя Войны.

И Гару, и Черные Спирали чувствовали в этих бесчеловечных вампирах отпечаток Вирма, но проницательность одного Теурга способствовала союзу между Пиявками и Люпинами во имя Вирма. Благодаря этой оккультной связи немногие оставшиеся на севере Швеции Ульи смогли заключить союз с местными архиепископами Шабаша. После заключения союза обе секты смогли защитить свои земли в Скандинавии в течение следующих двух столетий.

Когда новости об этом непрочном союзе распространились, танцоры Черной Спирали в Новом Свете сочли эту идею весьма практичной. Гангрелы Антитрибу из Шабаша были особенно восприимчивы к этой концепции. В то время как вампиры могли стать отличной защитой для стаи ночью, Черные Спирали могли обеспечить безопасность того же вампира днем. Хотя народ Гару и Камарилья так и не смогли найти общий язык, Танцоры Черной Спирали не находят реальных этических или практических причин запрещать союзы с менее идеалистичной сектой Шабаша.

По сей день нет никакой гарантии, что оборотни Черной Спирали и вампиры Шабаша заключат договор в том или ином городе. Однако вампирические пакты с демоническими силами всегда значительно облегчали подобные союзы. Когда оба общества обнаруживают, что у них есть общая цель, старейшины часто могут найти способ заключить дьявольскую сделку.

Экотеррор

После рассвета 20-го века племя Черной Спирали нашло другой способ распространения влияния Вирма. Везде, где Земля была отравлена, Бейны процветали. Распространяя токсичные отходы, радиацию и смерть, «экотеррористическая» деятельность этих воинов опустошала и развращала Вильд. В последние годы Черные Спирали начали внедряться в экстремальные экологические организации, используя ненависть действительно фанатичных активистов. Тем не менее, самым обширным и мощным союзником племени в кампании экотеррора является корпорация, ведущая свою деятельность уже более шестидесяти лет. Когда местные группы не справляются, вы всегда можете рассчитывать на Пентекс.

История этого альянса начинается в 1940-х годах с хитрого воина выходного дня по имени Марвин Лоссен. Будучи работником ночной смены на канализационном заводе в Филадельфии, химический отдых был для него единственным разумным способом пережить обеденный перерыв в 3 часа ночи. В одной печально известной грезе ему приснился сон о токсичных отходах, топящих людей на востоке Соединенных Штатов.



Вместе с несколькими друзьями и коллегами по работе он проводил выходные на охоте в ближайшем национальном парке. После первого видения судьбы, изменившего его сознание, Марвин отправился в лес на поиски. С помощью трех автоматов и полноприводного грузовика человеческая стая Марвина нашла крупную дичь, которую искала, - изолированный отряд Гару. Ведя их в бой, их альфа-человек в те выходные прошел через Изменение. Первобытный ужас предложил его друзьям выходные, которые они никогда не забудут. Мистер Лоссен стал Гуляющим по Стокам, ронином Гару, в жилах которого текла кровь Черной Спирали.

Его личный тотем открыл новых союзников для его дела. Воодушевленный дальнейшими экспедициями на выходным, он продолжал выполнять свою скучную работу, пока не смог обратиться в офис корпорации Пентекса со своим резюме и подарком: ушами 20 убитых оборотней. В ту ночь психоделическое видение привело его к порогу Малфеаса. Вскоре после этого он уволился с работы, чтобы получать зарплату от корпорации Пентекс. В течение десяти лет, получив в свое распоряжение осквернённый каэрн и несколько заводов по утилизации токсичных отходов на востоке США, он воплотил свои мечты в жизнь.

В первые годы Пентекс рассматривал оборотней Черной Спирали как легко манипулируемые ударные войска. Руководители нанимали их в Первые команды Пентекса, применяя причудливый подход к командному управлению. Вербовщики корпорации собирали вместе девиантов с совершенно разным сверхъестественным происхождением. Мистер Марвин Лоссен, например, организовал стаю обитателей канализации, известную как Скрывающихся внизу. Более тридцати лет Гуляющий по Стокам руководил поколениями Носферату и Танцоров Черной Спирали, выполняя задания по распространению биологически опасных отходов по канализации Восточного побережья. Так продолжалось до начала 80-х годов, когда он был окончательно убит лицемерной котерией Носферату из Камарильи.

В середине 80-х годов несколько оборотней вырвались из рядов рабочих и поднялись на руководящие должности. Некоторые из более коварных оборотней Черной Спирали даже стали руководить мелкими операциями. Одним из ярких примеров был Роберт Оллред, родич, который шантажом пробил себе дорогу в совет директоров Пентекса. После того как в начале 1990-х годов Оллред был убит, его место занял безумный оборотень по имени Франческо. С тех пор этот люпус из Черной Спирали получил контроль над огромной научной организацией. Он руководит проектом «Илиада» - дальновидным проектом, призванным объединить инновации генной инженерии с ужасающими возможностями скверны Вирма.

Для расы безумных, инбредных оборотней Танцоры Черной Спирали прошли долгий путь. Хотя когда-то племени потребовались столетия, чтобы вытечь из своих первоначальных нор в Шотландии, с тех пор оно усовершенствовало тактику духовной войны «выжженной земли». С тех пор как европейские исследователи начали искать девственные земли для освоения и завоевания, племя помогало насиловать энергию Вильда, распространяя порчу по всему миру. После тысячелетий борь-

Улей Троицы

Радиация - ваш друг! Взрыв первой ядерной бомбы добавил в космологию оборотней несколько новых духов, а также новый арсенал оружия для Танцоров Черной Спирали. Однажды ночью в начале 1940-х годов стая Черных Спиралей разбила лагерь в безлюдных пустынях Нью-Мексико. Вид светящегося грибовидного облака манил их, как рука Бога. На одном из самых радиоактивных участков земли в пустыне стая зарылась в неземное сияние местной Пенумбры. Там они основали Дыру, известную как Улей Троицы.

Массивные Громовирмы теперь прорываются сквозь Умбру, окружающую двор этого испорченного улья. Черные Спирали бродят в пустыне неподалеку от Альмогордо. Некоторые Гару предполагают, что, размножаясь на радиоактивной пустоши, Черные Спирали этой секты готовятся к глобальной термоядерной войне - одному из самых страшных способов для Вирма одержать абсолютную победу в Апокалипсисе.

бы за существование Спирали обрели дьявольских союзников, включая Шабаш и Пентекс. Наконец-то ублюдки Гайи научились подкупать и развращать во имя Вирма.

Легионы Ада в современном мире

No goddess of love,
No ethereal deity,
No vestal virgins in the Temple of Flesh —
She's a daughter of Kali.
— Electric Hellfire Club, *The Temple of Flesh*

Эволюция Танцоров Черной Спирали продолжается. Всего столетие назад Черные Спирали составляли лишь одну четырнадцатую часть мирового населения оборотней. Теперь они равны десятой части населения Гару, легко превосходя по численности любое другое племя. Черные Спирали - единственное племенное общество, которое растет, а не уменьшается. Хотя некоторые чистокровные Танцоры Черной Спирали с гордостью прослеживают свою запятнанную родословную до времен пиктских королевств, многие из них - недавние посвященные в культы Вирмов. По мере приближения последних дней все большее число духовно падших Гару находят возрождение и искупление в племени Черной Спирали, присоединяясь к своим далеким собратьям.

Существует несколько причин роста силы племени. Во-первых, Черные Спирали рождают гораздо больше детенышей, чем Гару. С первых дней их изоляции на севере Шотландии перенаселенность всегда была решающим фактором их выживания. Упиваясь своей плотской похотью, обезумевшие оборотни эволюционируют и сохраняют древние оргиастические обряды, чтобы произвести на свет еще больше детей-бастардов. Даже борьба за доминирование обычно имеет сексуальный элемент, определяя «кто наверху» несколькими способами. Сильные плодятся, слабые подчиняются. (Пожалейте «омега-волка» из стаи Танцоров - всякий раз, когда любой другой член стаи чувствует себя разочарованным или неуверенным, он или она обычно выплескивает свои извращенные и обычно жесто-



кие желания на слабака стаи, просто чтобы доказать, что есть кто-то слабее и ниже по положению).

Кроме того, у Черных Спиралей нет табу на размножение с себе подобными. Вполне обычное дело, когда альфа-самка размножается с несколькими партнерами-оборотнями в любой момент времени. Эта практика имеет древние корни. Пикты изначально жили в матриархальном обществе, где женщины могли свободно выбирать себе любовников, даже вне брака. С тех пор Белые Завыватели превратили эти традиции в бесконечный сексуальный балет, исполняемый на радость Вирмам.

С наступлением темноты число метисов, выращенных в каждой Дыре, медленно растет. В то время как бастарды Гару склонны к неконтролируемому вырождению, метисы Танцоров Черной Спирали становятся сильнее по мере приближения последних дней. Генетические аномалии, такие как безумие, воспринимаются как благословение Вирма. Использование радиации и токсичных отходов в нерестилищах также помогло им вывести «лучших» Черных Спиралей. Сегодня теурги неистово ищут какой-нибудь обряд, Дар или другую хитрость, которая позволила бы их метисам размножаться. Если они когда-нибудь добьются успеха, то через поколение народ Гару будет обречен.

Вторая причина триумфа этих оборотней - их хитроумная способность заманивать Гару в соблазнительный Лабиринт Черной Спирали. По мере того как растет легион их генетических мерзостей, увеличивается и число Гару, которых заставляют служить Вирму. Некоторые Черные Спирали преследуют эту цель открыто, организуя охотничьи отряды для похищения детенышей Гару. Более хитроумные культы научились вести старших Гару к гибели, не поднимая когтей. После создания «охотничьего угодья» улей обычно начинает теневую кампанию виктимизации и разрушения, деморализуя как местных Гару, так и людей.

Существуют также многочисленные легенды о том, как оборотни Черной Спирали захватывают близлежащих родичей и Гару, чтобы увеличить свою численность. В подземных укрытиях содержатся невольные «селекционеры» их культа. Первобытный ужас превратил свидетельства об этих нерестилищах во множество необычных городских легенд и сатанинских скандалов. Когда родичи Черной Спирали действуют от имени «демонических голосов» в их головах, Вирмы Позывов также могут убедить их добровольно отправиться в близлежащие охотничьи угодья, где их можно похитить и оплодотворить.

Бэйны также направляют стаи Черных Спиральных Танцоров к ходячим раненым народа Гару. Старейшины, поглощенные Харано, Гару с тонкой примесью пиктской крови и оборотни, преследуемые невидимыми духами, - все они становятся отличными рекрутами. Особенно хорошо их находят ульи, служащие тотему Козодою. Когда жертвы Апокалипсиса впадают в отчаяние, они часто находят путь к проклятию в глубине собственного сердца. Иногда Танцорам Черной Спирали нужно лишь слегка подтолкнуть их.

Есть и третья причина успеха этого племени: прочные союзы с другими сверхъестественными фракциями. Например, союз Черных Спиралей с Пентексом работает блестяще. Корпорация диверсифицировалась в сотни различных компаний, больше нет необходимости скрываться за одним именем. Высокая прибыль дает им возможность спонсировать или инвестировать в целые стаи. Благодаря своим связям им удалось обеспечить работой десятки Ульев Танцоров Черной Спирали.

Хотя Вивер силен во многих из этих корпораций, сотрудники Черных Спиралей действуют как своего рода раковая опухоль в мире бизнеса, разъедая более банальные организации и развращая их из центра огромной корпоративной паутины. Несколько Черных Спиралей даже поднялись до руководящих должностей. Благодаря связям Пентекса со сверхъестественным миром, местные директора могут предоставить этим консультантам свежепризванных Бэйнов, недавно развращенных фоморов и даже высокотехнологичное оборудование. Бизнес хорош, когда мир принимает свое собственное разрушение.

Наконец, фанатичные убеждения армии тьмы Черных Спиралей дали им преимущество, которого нет у Гару. Они видели будущее, или, по крайней мере, думали, что видели. Они больше не рассматривают Апокалипсис как финальный конфликт между «добром» и «злом». Это рассвет новой эры. Темные откровения в глубинах Спирального Лабиринта указали им путь, по которому они должны идти. Когда мир будет полностью поглощен тьмой, Вирм дарует им власть над всем творением. Для Черных Спиралей, которых не устраивает абсолютная свобода, катарсическое насилие или проклятые оргии, этот последний стимул может стать мощной мотивацией.

Факты из жизни метисов Черных Спиралей

Более половины оборотней этого племени относятся к породе метисов. В результате эти «мулы» имеют гораздо более высокий уровень жизни, чем в Нации Гару. Хотя метис Черной Спирали бесплоден и не может размножаться, его все равно обычно поощряют участвовать в оргиастических обрядах деторождения, часто выступая в качестве третьего (или четвертого... или пятого...) партнера в сексуальном конгрессе.

Метисам, вовлеченным в такого рода отношения, впоследствии может быть предложена честь воспитывать потомство. (В конце концов, метис был там, когда детеныш был зачат!) Метис может даже стать «нянькой» для лепечущего отпрыска, особенно если родители бросили его. В то время как Гару полагаются на «матерей логова» (или «отцов логова») для воспитания потомства септа, метисы улья часто разделяют ответственность за присмотр за ублюдками улья. Только испорченный разум метиса понимает, какой баланс любви и жестокости необходим для воспитания (и промывания мозгов) детеныша Черной Спирали.

Когда маленький ублюдок достигает совершеннолетия, метис обучает его правильным методам размножения... из первых рук. Разумеется, когда детеныш проходит обряд посвящения, ему больше не нужно практиковать размножение с няньками; вместо этого его приглашают принять участие в оргиастических обрядах Ульев по обоюдному согласию. Если молодой волк впоследствии ищет более молодую метиску, чтобы присоединиться к *menage-a-trois* (или *quatre...* или *cinq...*), круг жизни продолжается.

Философия

Безумство — разум высших сфер
для видящего ока,
а в здравом смысле — тьма химер.
- Эмили Дикинсон

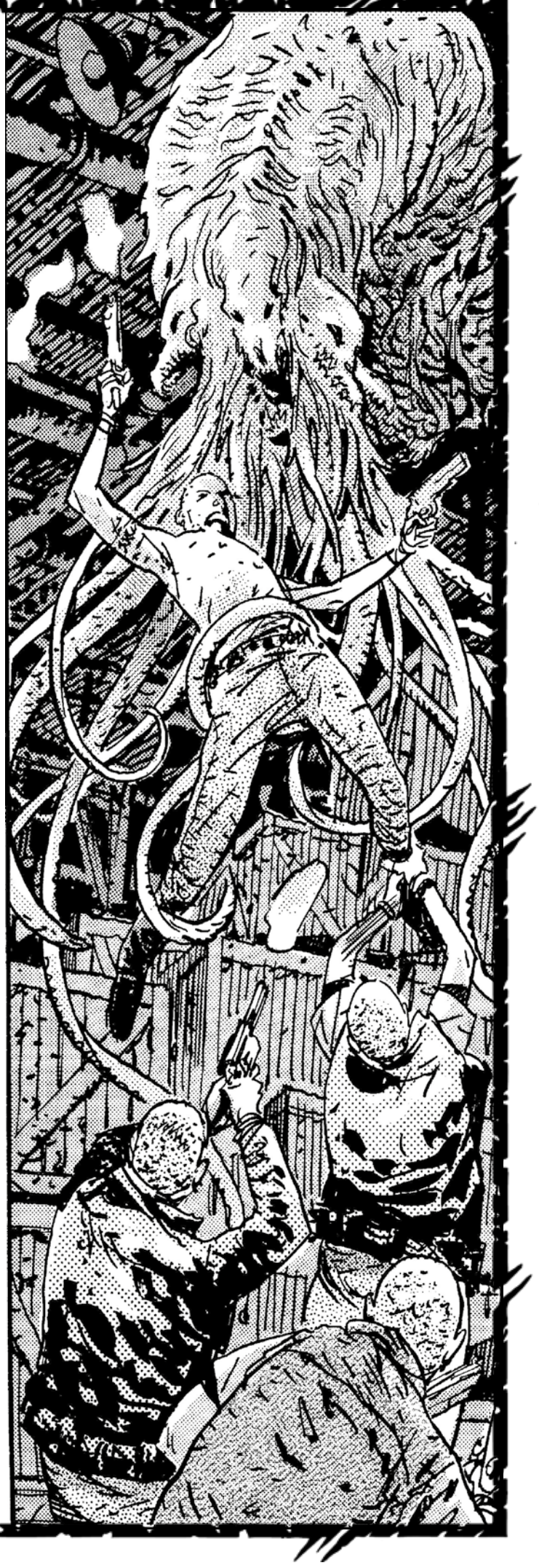
Племенная философия Танцора - это испорченная версия древних верований Белых Завывателей. Их мировоззрение не зацикливалось на абсолютных понятиях «добро» и «зло», предпочитая рассматривать все вещи как часть единого целого. Гару и Бэйны когда-то были отражениями друг друга. Ни один из них не мог полностью доминировать над другим, если мир должен был сохранять равновесие. Хотя проявившихся духов можно загнать обратно в мир духов, они никогда не могут быть по-настоящему уничтожены.

Практика «Танца Спирали» для общения с духами восходит ко многим древним шаманским традициям, в том числе и к традициям пиктов. Под руководством своих духов-тотемов те, кто ходил по спирали, могли общаться с элементарными силами мира. Время само по себе было великой спиралью. Ритуалы отмечали смену времен года, что также отражало цикличность года. Зима сменялась весной, но весна всегда следовала за зимой. Не существовало зла, только свет и тень мира.

В связи с этим более разумные Черные Спирали считают, что Вирм изначально представлял собой силу равновесия не только между Вивер и Вилдом, но и между светом и тенью. Слуги Вирма не позволяли ни одной из сил стать слишком могущественной и нарушить баланс творения. Затем, как мы все знаем, равновесие было нарушено. Попав в ловушку паутины Безумной Вивер, Вирм сам обезумел. Борясь за выживание, Вирм обрушился на все творение, стремясь уничтожить источник своего безумия.

Любопытно, что в ответ на это Гару начали крестовый поход с целью уничтожить Вирма. Когда был достигнут первый Конкордиат, народ Гару объединили свои пятнадцать племен, пообещав уничтожить слуг Вирма и спасти мир Гайи. Гончие славы устремлялись все дальше и дальше в царство Малфеас, стремясь полностью уничтожить силы подземного мира. Юные герои объявили Вирма врагом всего творения. Как ни странно, современные Гару, похоже, исповедуют ту же философию, утверждая, что со смертью последнего Бейна, Земля станет чистой.

После того как Белые Завыватели покинули мир, оборотни Черной Спирали отказались от этого заблуждения. Но даже тогда они понимали, что очистить мир несколько сложнее, чем «убить все зло». Уничтожение слуг Вирма не восстановило бы баланс, потому что Вирм не был источником безумия мира. На самом деле, Вирм развращается только для того, чтобы получить союзников в уничтожении безумных творений Вивер. Чтобы спасти мир, герои должны разорвать паутину Вивер. Все, что построило человечество, должно быть разрушено. Когда Вирм будет освобожден от планов Безумной Вивер, его слуги вернутся к своей первоначальной задаче - восстановлению равновесия в мире.



Конечно, Танцоры Черной сСпирали не будут стремиться к этой цели из чистого альтруизма. Подобно тому, как Вивер свела Вирма с ума, Черные Спирали тоже были поражены его ужасом. В пылу битвы разум покидает их. Ярость в их сердцах больше не является силой, которую они могут сдерживать; она вырывается наружу в девиантных порывах садизма и извращения. Чтобы разрушить порядок в мире, Черные Спирали нарушают все правила человеческой морали и этики. Для этого они разрушают институты и творения человечества - паутины, которые свели их с ума.

К счастью, человечество само создает средства своего уничтожения. Отравляя свой мир, люди убивают себе подобных. Грядет Апокалипсис, который разрушит то, что люди создавали тысячелетиями. Когда Вирм станет достаточно сильным, он уничтожит безумие Вивер. Апокалипсису суждено произойти. Если мир не может быть искуплен, он должен быть уничтожен. Гару мешают войскам Вирма, не понимая, что Вивер - их истинный враг. Если Гару не могут помочь Вирму, то они тоже должны быть уничтожены... или привлечены в легионы Вирма.

И как будет выглядеть мир, когда эта битва будет выиграна? Вспомните Владычество. Вспомните, как выглядел мир Гайи, когда люди знали свое место. После того как человечество вернется к своему прежнему положению подчинения, слуги Вирма будут править миром. Оборотни снова будут пасти людей... ведя их к собственной гибели. А когда несостоявшиеся защитники Гайи постигнет та же участь, что и их собратьев по Черной спирали, они возродятся. Вирм покажет, как будет восстановлено равновесие... когда мир будет переделан по своему образу и подобию.

In Nomine Vermiis. Во имя Вирма.

Организации и девиантная деятельность

Взгляните на эту плоть,
Розовая и пухлая.
Здравствуй, малышка...
— Волк, *В лесу*

По всему миру Танцоры Черной Спирали скрываются от своих врагов - оборотней из народа Гару. Их армии тьмы держат испорченные каэрны в подземных логовах, которые они называют Дырами. Этот термин относится не только к самим каэрнам, но и к землям вокруг них. Дыры часто встречаются среди самых мрачных и унылых мест на земле. Сельские Дыры - это выгребные ямы загрязнения; иногда они даже заражены биологической опасностью или радиацией. Городские Дыры окружены самыми ужасными трущобами, какие только можно себе представить, - страдания людей, живущих поблизости, утоляют жажду боли. Независимо от того, где они находятся, эти выгребные ямы порчи служат местом размножения племени.

Служители осквернённых Вирмом каэрнов объединяются в стаи, а несколько стай, преследующих одну и ту же яму, образуют Улей. В Улей также входят многие из местных духов Вирма и родичей племени. Взаимосвязь между Ульем и его Дырой обычно обусловлена географическим удобством. Хотя две стаи могут служить удаленным друг от друга Ульям, они все равно едины в служении Вирму. Защитники одной Дыры без колебаний предоставляют убежище спиралям, бегущим из другой ямы. Призыв подкрепления из соседних территорий во время беды - обычная практика.

Однако в своих путешествиях Черные Спирали должны быть очень осторожны. В то время как Селена предоставляет Гару свободу путешествовать по Лунным мостам, несколько Инкарн Вирма позволяют Танцорам Черной Спирали перемещаться между различными Дырами через ряд сложных туннелей, пронизывающих поверхность Гайи. Даже осквернённым оборотням трудно определить, где заканчивается физическая часть этих туннелей и начинаются умбральные сегменты. Не один Гару заблудился в одном из этих подземных лабиринтов. Если боль в сердце Гару достаточно велика, неевклидов путь может привести в Малфеас... или, возможно, прямо в сам Лабиринт Черной Спирали.

Поскольку на протяжении всей своей истории Гару значительно превосходили по численности это племя, сексуальное размножение является для Танцоров Черной Спирали высоким ритуалом. Любовь и преданность им чужды, но одна самка может свободно брать столько партнеров, сколько пожелает, будь то Гару или кто-то другой. Поэтому клеймо «бастарда» не имеет никакого значения. Существует определенное давление на выбор партнеров для размножения из дальних ульев, но матриархальная власть над размножением позволяет самкам размножаться где и когда им заблагорассудится. В результате более половины племени составляют оборотни-метисы. То, что Гару презирают, Черные Спирали почитают.

Раз в поколение рождается бледная насмешка над Белым Завывателем. Этих ублюдков часто приносят в жертву почти сразу после рождения. Когда такие отбросы рождаются среди Гару Гайи, они сразу же привлекают внимание - и часто враждебность - ближайшего Улья. Если, например, волк Фианна проявляет все признаки Завывателя, он все равно остается, прежде всего, Фианна. Несмотря на это, уроды этого вида вызывают недоверие у других членов своей септы, так на них еще охотятся Танцоры Черной Спирали.

Хотя племя Черных Спиралей стремится к свободному размножению, чтобы увеличить численность своей армии тьмы, некоторые аберрации не выдерживают генетической проверки племени. Например, некоторые Черные Спирали настолько безумны, что должны быть уничтожены ради блага Улья. Самая почетная смерть - в бою, что объясняет, почему многие «ударные войска», с которыми сталкиваются Гару, находятся в крайней стадии слабоумия, и почему многие Гару совершают фатальную ошибку, недооценивая интеллект Танцоров как племени. Наиболее коварные (или функциональные) безумные оборотни поднимаются на скрытые руководящие посты. Нескольким отверженным разрешается стать ронинами; им оказывают такое же уваже-



ние, как и членам стаи. Однако если когда-нибудь будет доказано, что один из них отказался от нужд Вирма, его немедленно выслеживают, пытают и убивают.

Вече Черной Спирали

Вече Черной Спирали почти всегда проходят под землей. На них присутствуют многочисленные духи Вирма, хотя они не имеют равного права голоса, как стаи племени. Улей не признает одного «лидера септа» в Дыре; вместо этого вече ведут три старейшины, каждый из которых представляет одну из голов Гидры. Вече начинается с того, что присутствующие Черные Спирали отбрасывают свои фасады. Часто для этого нужно снять с себя одежду и обнажить скрытые племенные татуировки. Если их истинная сущность менее заметна, ее раскрывает Обряд Вайды (см. ниже).

Эти вече никогда не бывают упорядоченными. Редко один оборотень обращается ко всему вече, вместо этого часто происходит сразу несколько обсуждений. Рагабаши и Галлиарды усиливают анархическое, хаотичное настроение своих собраний, устраивая импровизированные развлечения, непристойные представления и развратные демонстрации. Вече Черной Спирали - это не просто возможность продемонстрировать солидарность внутри Дыры; это еще и шанс убедиться в фанатизме и моральном духе местных оборотней.

Единственный раз, когда внимание всего собрания сосредоточено на одном ораторе, - это когда человек должен понести наказание. Сначала главы Гидры прекращают все обсуждения, когда Галлиард обращается ко всему собранию с речью о преступлении. Затем оборотни разделяются на различные группы, чтобы обсудить преступление, а три вождя Улья расхаживают по залу. Три главы Гидры приходят к единому мнению и выносят вердикт. Часто это включает в себя еще одно испытание на прочность.

Спор завершается, когда три суррогатных лидера собираются в центре зала заседаний. Там они сообщают друг другу о своих несогласованных и непредсказуемых планах. К концу вечера, после приема грибов, волчьей демонстрации доминирования и подчинения и небольшого жестокого секса (или просто насилия), слуги Вирма расходятся. Гару любят проводить свои вечера в позе и грандиозности, сидя у костра, но у оборотней Черной Спирали есть дела поважнее.

Связь с Пентексом

Черные Спирали - высокоэффективные (хотя и нестабильные) сотрудники корпорации Пентекс. Коррупция и жадность в мире бизнеса позволили Вирму распространить свои щупальца дальше, чем когда-либо прежде. Сотни различных Черных Спиралей - от уличных дилеров, торгующих крэком, подпорченным Вирмом, до правительственных лоббистов в Вашингтоне - нашли бесконечные возможности трудоустройства благодаря рекомендациям компании. Даже Танцор Черной Спирали, не получающий отката от корпорации, может быть готов время от времени помогать Пентексу.

Черные Спирали, работающие в Первых командах Пентекса, используют свои связи для дальнейшего служения Вирму. Они получают солидную зарплату, пользуются всеми удобствами современной жизни и пользуются огромным количеством льгот, включая большие скидки на всю продукцию Пентекса. Хотя их привычки нельзя назвать «профессиональными», волки компании проводят большую часть времени в полевых условиях, следуя указаниям Пентекса.

Хотя «проектные команды» Черных Спиралей выполняют отличную работу, многие продажные мистики находят стабильный заработок, выращивая духов для компании. Создание фетишей может принести быстрые деньги или быстрые услуги. Теурги также поставляют порчерателей и заразителей, которые заражают продукцию на сборочных линиях Пентекса. С таким количеством Бейнов и потусторонних духов, бродящих по секретным залам заседаний, мистики высоко ценятся корпорацией. Подобным образом консультанты-филодоксы могут быстро заработать на проведении выездных семинаров и семинаров по духовности Гару. Такие семинары редко открывают слушателям всю правду, поскольку Танцоры не любят раскрывать слабости, которые могут стать их собственной погибелью, но это, конечно, лучше, чем неведение.

Наименьшая часть Черных Спиралей в Пентексе выполняет функции менеджеров. Эти «волки компании», как правило, имеют проблемы с отношением, поскольку считают себя элитными членами своего племени. В конце концов, у них больше всего богатства и власти, не так ли? Тем не менее, Черные Спирали, подкупленные Пентексом, часто не имеют прочной связи со своими местными Ульями. На самом деле, в местных Ульях к ним относятся менее чем с абсолютным уважением.

По мере усложнения делового мира все большее число Черных Спиралей критикуют Пентекс. Многие Ульи не доверяют этой организации, в которой доминируют люди. Конечно, Пентекс прилагает все усилия, чтобы уничтожить окружающую среду, но действительно ли имеет смысл использовать для этого методы Вивер? Неужели пикты, которые перепрыгнули через стену Адриана, чтобы скрутить своих врагов в бараний рог, одобрили бы корпоративные отступления? Возможно, истинный дух племени был утрачен.

Хотя в распоряжении корпорации имеется настоящая армия оборотней, Танцоры Черной Спирали не всегда готовы продавать свою свободу ради пожизненной зарплаты с прямым депозитом. Хотя Консультанты племени (см. ниже) предпочитают долгосрочные контракты, даже безумный, оборотень, танцующий в сатанинскиъ измерениях, не настолько глуп, чтобы долго оставаться в одной и той же дочерней компании Пентекса. Такие бредовые пристрастия лучше оставить людям.

Лагеря

Как и другие племена, Черные Спирали должны справляться со своими внутренними разногласиями. Не все генетические уроды созданы одинаковыми. Люпус, тоскующий по славным временам пиктских королевств (как он их понимает), будет иметь совсем другие взгляды на жизнь, чем хомид, испорченный Вирмом, настаивающий на 401-ном плане от Пентекса. Хотя посещение вече Черной Спирали является обязательным для всех членов племени, Черные Спирали также собираются вместе со своими собратьями-бастардами в изолированных и причудливых лагерях.

Клуити

Long ago lived a mystic race known as... the Druids! No one knew where they lived... or... what they were doing...

— Spinal Tap, «Stonehenge»

Несмотря на свою доблесть и упорство, Белые Завыватели исчезли из этого мира. Однако в племени Черной Спирали один лагерь сделал все возможное, чтобы сохранить наследие своих предшественников. Клуити по-прежнему бродят по самым диким болотам и лесам Шотландии, подражая тому облику, который был у их предков много веков назад. Готовясь к войне, они срывают с себя одежду, с гордостью мажут себя синей краской и демонстрируют пиктские татуировки. В бою они не знают пощады, каждый рвется в бой, чтобы опередить своих союзников.

К сожалению, у Черных Спиралей этого лагеря очень искаженные воспоминания о древних культурах, особенно о пиктах. Они прославляют извращенную анархическую свободу, даже разрушая мир природы, который так ценили язычники. Правители этого лагеря также имеют элитарные наклонности, считая себя дворянами племени. На вече Черной Спирали они настаивают на том, что именно они наиболее квалифицированы для руководства. Теурги Клуити особенно раздражительны. Они настаивают на чести называть себя «Фиобшан» или «Сеннаше», а многие утверждают, что являются современными друидами.

Название лагеря - это отсылка к первоначальным правителям пиктских королевств. Многие Клуити считают себя истинными детьми Клуида, героя, который первым привел пиктов в Каледонию. К сожалению, их так называемые «исследования» позволяют им оправдывать любую причудливую или кощунственную практику. Возьмите одну часть Общества творческого анахронизма и добавьте две части сатанинского культа. Обильно перемешайте с шаткими историческими исследованиями и добавьте немного тестостерона. Вуаля! Клуити снова рвутся в бой!

Генетические исказители

«Эй, парень! Ты умеешь визжать как свинья? У тебя красивый рот, парень».

— Джетро Уили, метис Исказителей (цитата из фильма Избавление)

Ходят слухи о захолустных каэрнах на востоке Соединенных Штатов, где инбридинг между Гару - обычное дело. Доблестные Костегрызы, уставшие от неприятия со стороны других кланов, уединяются в хижинах и лачугах глубоко в американской глуши. Многие из их соседей-ронинов являются генетическими отбросами нации Гару. Шокирует то, что они также приютили ронинов из племени Черной Спирали - в конце концов, свои есть свои. Независимо от их различных географических предпочтений, эти различные осквернённые оборотни получили одно уничижительное прозвище: Генетические исказители.

Эти старые добрые парни объединяются в группы по десять-двадцать персон и образуют небольшие коммуны за пределами самых маленьких городов Америки. От сельских деревень в Новой

Англии до изолированных хуторов на Юге, соблюдение Литании в их маленьких захолустных септах на удивление мягкое. Купаясь в собственных мелких генофондах, они порождают внебрачных детей, которые легко заражаются скверной Вирма.

Они также образуют расширенные семьи, хотя обычно через кровь и содомию. Все родственники друг другу. Беспорядочные и ничем не обремененные оргии более популярны, чем телевидение. Некоторые жители жаждут человеческого мяса, особенно ронины Костегрызов и Красных когтей. Любой Гару, обнаруживший этот адский уголок, вскоре начинает молиться об освобождении. Эти ребята всегда ищут новых жертв для творения следующего поколения.

Хотя интеллект и социальные навыки этих ублюдков слабы, многие из них развивают новые мутации, которым позавидовал бы любой фомор. У них не хватает ума подвергать сомнению приказы могущественных Черных Спиралей - скажем прямо, они сочли бы «Беверли Хиллбиллис» форумом для интеллектуальных дебатов - но это делает их выдающимися ударными отрядами. Хотя в конце концов им могут позволить пройти Первый круг Обряда Трансмутации, большинство из них его проваливают, смиряясь с жизнью в трейлерных парках и надеясь, что их призовут в резерв Вирма.

Поколение ведьм

«*Веб-страницы анархистов, пропагандистские сайты Арийской нации, чаты педофилов - не зря Интернет известен как шоссе дезинформации*».

— Моб'лок, представитель Поколения ведьм и Субгений 33-й степени

Все оборотни знают, что должны внимательно следить за своими родичами. Родичи Черной Спирали, в частности, несут в глубине души жилку безумного гения - это часто побуждает их уходить на задворки человеческого общества. Легкое безумие, эмоциональные проблемы или явные голоса в голове уводят их от человеческого стада. Лагерь Черных Спиралей следит за этими бездельниками, выборочно помещая стаи в их причудливые человеческие общества. Религиозные культы, группы экотеррористов и вооруженные до зубов ополченцы поддерживают связь через сеть недовольных оборотней. Это формирует сложный заговор, известный как Поколение ведьм.

Электронная почта является наиболее распространенным средством мобилизации слуг этого тайного общества. Член Улья в Поколении ведьм обычно имеет широкий круг сомнительных контактов, как правило, через других Черных Спиралей. Для создания проблем с неонацистской группировкой или сектой жертвенного Элвиса достаточно сделать несколько телефонных звонков. Недавняя популярность военизированных формирований также помогла им набрать больше психопатов и тяжеловооруженных ударных отрядов. Склоняясь к безумию, они вооружаются для выполнения загадочных планов Вирма.

Консультанты

«Да, да, вам потребовалось три часа и пять жертвоприношений, чтобы вызвать Вирма Позыва Жадности. Ну и ладно. Я могу быстро набрать его на своем мобильном телефоне».

— Франческо, филодокс менеджер проекта «Илиада».

У любого, кто ставит свою преданность Пентексу выше послушания местному Улью, будут проблемы в отношениях. Консультанты - самые стойкие и преданные оборотни, нанятые дочерними компаниями корпораций. В то время как многие оборотни довольствуются небольшой подработкой для Первых команд Пентекса, «волки компании» находятся на быстром пути к руководству. Их чаще можно встретить на собраниях компании, чем на местных вече.

У Пентекса достаточно дочерних компаний, поэтому Консультантам не приходится долго работать в одной и той же подставной компании. Их гонорары высоки; их преданность кратковременна; их лояльность абсолютна. Как только контракт выполнен, они разрывают свои человеческие связи в корпорации и устремляются к следующей возможности. Самое близкое подобие «доверия», которое они испытывают, направлено на других оборотней их замкнутого общества. Эти слуги Империи Зла не до конца понимают Черных Спиралей из других лагерей, но все равно почему-то считают себя выше других. Они часто требуют поддержки от других членов своего племени и всегда считают себя «альфа-менеджерами» этих операций. Несмотря на это, они склонны отдаляться от забот своей местной Дыры.

Традиционные Черные Спирали считают, что Консультанты зашли слишком далеко в паутину Вивер: они слишком охотно меняют свои котелки и грибы на выгодную покупку мобильного телефона и зеленого BMW. Их расходы несколько более продуманны, чем у среднего троглодита-метиса, а их интеграция с членами человеческого общества делает их определенным риском для безопасности. Черные Спирали, служащие Пентексу, достаточно клановы и вероломны, чтобы считаться отдельным лагерем.

Родичи Черной Спирали

"You're gonna hold hands in some stupid circle...
You're gonna jump up and scream...
You're going to jump up and...
Burn an 'X' in your head..."

— sampled by White Zombie

Родичи из племени Черной Спирали не всегда признают темные силы, которым они служат. Как и их чистокровные собратья, они несут в своих жилах отпечаток безумия. Бредовые убеждения, разговоры с воображаемыми голосами и неконтролируемая ярость - все это возможные признаки запятнанной крови родичей. Подумайте, какой тип мышления заставляет человека вступать в религиозный культ, мучить животных или убивать невинных. Затем представьте, что они тайно служат тысячелетнему культу ненормальных оборотней.

Эти израненные души молятся инфернальным силам, которые могут избавить их от страданий. Вирм отвечает. В снах и кошмарах слуги Вирма показывают им, что они должны сделать, чтобы обрести спасение. Родичи повинуются этим приказам, так и не осознав всей их важности. На самом деле человеческие родичи гораздо чаще верят в то, что их посещают ангелы, демоны или пришельцы, чем оборотни.

Родичи-волки также существуют, хотя встречаются редко. Многие из них представляют собой нестабильные породы, включая различные гибриды собак и волков. Эти полудикие существа могут

быть еще более нестабильными, если их воспитание было особенно жестоким. Не понимая своей сущности, они злобно реагируют на все, что им непонятно.

Черные Спирали свободно размножаются с родичами любого племени или вида. Темные дары помогают Спиралям изменять и искажать воспоминания тех, кто размножается. Межвидовое размножение также довольно распространено. Например, некоторые человекорожденные Черные Спирали находят сексуальные союзы с родичами волков в клетках весьма удобными. Независимо от личных предпочтений, кровь зовет к крови, и безумные прозрения часто побуждают родичей Черной Спирали помогать своим невидимым хозяевам.

Хождение по спирали: Жизнь внутри племени

Служение Вирму в племени Черной Спирали - это большая честь... и страшное проклятие. Оборотней, рожденных в племени, воспитывают в атмосфере ужаса и заставляют быть свидетелями бесконечных зверств. Такие понятия, как любовь и человечность, никогда не прививаются. Гару, соблазненная силой Вирма, отказывается от своих так называемых «лучших» качеств, сталкиваясь с тенью зла в самых темных уголках своей души. И все же, когда мир поглощает тьма, Черные Спирали - единственное племя, которое действительно готово к Апокалипсису.

Обряды Перехода и Трансмутации

Со времен пиктских королевств Черные Спирали спускались в Малфеас, чтобы продолжить свое духовное разложение. Одно конкретное царство подземного мира является наиболее эффективным для дальнейшего общения с Вирмом. Это измерение известно под многими названиями: Расколотый лабиринт и Лабиринт Черной Спирали - самые распространенные. Детеныш Черной Спирали обычно проходит свой Обряд Перехода в этом царстве в возрасте 14 лет. Он также посещает его каждый раз, когда собирается повысить свой ранг и «духовно развиться». Метаморфоза, происходящая в Расколотом Лабиринте, известна как Трансмутация.

Когда Танцор Черной Спирали набирает достаточное количество Почета, чтобы повысить свой ранг, он проходит сложную церемонию признания перед своим ульем. Теург начинает обряд, вычерчивая сложный узор на полу центральной камеры своей Дыры. Затем Галлиард выступает в роли «оратора» для посвященного, воспевая достижения Танцора. (Если обряд посвящения проходит детеныш, достаточно простого пересказа его родословной).

В течение следующих десяти минут мистик создает врата между физическим миром и Малфеасом. После того как посвященный в Черную Спираль входит в состояние транса, похожее на шарканье - «танец», которым он печально знаменит, - теург помогает оборотню шагнуть за грань прямо в Лабиринт Черной Спирали.

Затем дух посвящаемого может попытаться проникнуть через различные пороги лабиринта.

Вне космоса, вне времени

Отслеживание Черной Спирали занимает примерно десять минут. После этого ритуала мистический подарок должен сжечь два пункта Гнозиса. Эта энергия зажигает спиральный дизайн, заставляя его кипеть неестественного оттенка за пределами диапазона человеческого зрения. Любой присутствующий Танцор может увидеть эти энергии и различить водоворот, бушующий в центре, при успешном броске Гнозиса (сложность 6). Время, необходимое для перехода через Барьер, зависит от этого броска.

5 успехов	1 минута
4 успеха	5 минут
3 успеха	10 минут
2 успеха	30 мистических минут шокирующих видений (Рассказчик и игрок рассказывают о психоделических видениях, которые танцор испытывает по пути)
1 успех	Один час (и сделайте бросок Выносливости со сложностью 7 или потеряйте одну точку постоянного Гнозис)

Если бросок провален, слуги Вирма освобождаются из лабиринта. Они закрывают за собой вход и либо атакуют, либо проверяют Танцора. Эти стражи не могут быть развеяны с помощью Даров, таких как Бэйн-Защитник.

По мере того как танцор движется «к внутреннему» в своих исканиях Малфеаса, каждый аспект его существа подвергается испытанию, от проницательности и хитрости до ярости и здравомыслия. Различные оккультные тексты - от последних изданий Хроник Черного Лабиринта до апокрифов Претанического ордена - признают девять таких испытаний. Каждое из них соответствует «кругу» лабиринта. Уважение оказывается по количеству кругов, которые прошел танцор Черной Спирали.

Гару, похищенные из других племен, также могут быть брошены в Черную спираль. Жертва обычно теряет всякую надежду после прохождения первого круга, когда она осознает, что в ней самой таится зло. Поскольку бедный глупец не является Танцором Черной Спирали, это откровение обычно сводит его с ума. Бывает, хотя и редко, что доблестный герой проходит три или четыре круга во время своего первого поиска видения, поднимаясь на более высокие ступени в культе. Независимо от этого, опыт перестраивает саму личность посвящаемого. Фактически, первые слоги, которые произносит усыновленный бастард после выхода из лабиринта, становятся его новым именем в племени. (Конечно, особенно печально известные Танцоры Черной Спирали часто получают имена деяний, если их претензии на славу более распространены, чем их имя. В качестве примера можно привести Бездушного из вступительного рассказа; его полная десенсибилизация к миру стала предметом слухов на собраниях Ульев по всей стране).

Метод безумия

Когда Вирм приходит в ярость от своего растущего убеждения, его слуги вторят его безумию. Подобно тому, как Гару сочувствуют страданиям Гайи в муках Харано, безграничная ярость и гнев

Вирма достаточно сильны, чтобы разрушить рассудок многих Танцоров Черной Спирали. Хотя не все Черные Спирали сходят с ума в результате Обряда Перехода, многие из них одарены безумием.

Это безумие воспринимается как предзнаменование, указывающее на то, что один из Вирмов Позывов благословил посвящаемого и показал его потенциал для бесчестных достижений. Дух может даже решить говорить с посвящаемым голосом на протяжении всей его проклятой жизни, предлагая тайные наставления. Обычно эти слабоумия не настолько сильны, чтобы лишить посвящаемого возможности быть полезным для племени - «ненормальный» не обязательно означает «бесполезный». Абсолютных безумцев обычно либо выпускают в качестве ударных отрядов против Гару, либо бросают в качестве Ронинов, либо немедленно уничтожают, особенно если они достаточно небезупречны, чтобы поставить под угрозу безопасность Дыры.

С точки зрения игры, танцор Черной Спирали, впервые проходящий через Первый Круг, должен бросить Силу воли; сложность равна его максимальной Ярости + 3. Если ему не удается набрать хотя бы три успеха, он получает Психоз. Оборотень другого племени, впервые входящий в Первый круг, должен бросить максимальный Гнозис (сложность 9).

В любом случае, если бедный ублюдок не получит три успеха на этом броске Трансмутации, он получит Психоз, подвергнется жестокому изменению своей личности и станет усыновленным ублюдком племени Черной Спирали; в противном случае он вернется, чтобы получить дальнейшие издевательства от их культа. Если бросок провален, жалкое существо становится полностью и бесконтрольно безумным, нападая на все в пределах досягаемости, пока не будет уничтожено.

Темная литания

После того как оборотень прошел Обряд Перехода в племя Черной Спирали, он получает свободу исполнять свои самые низменные и невыразимые желания. Однако полная свобода требует большой ответственности. Как Черные Спирали извратили древние традиции Белых Завывателей, так и Литания, которую когда-то знали Гару, была искажена в угоду замыслам Вирма. Их собственная Темная Литания подробно описывает правила их культуры. При общении с другими слугами Вирма - от Первых команд Пентекса до мистических культур в глубинах Малфеаса - эти правила строго соблюдаются.

Служить Вирму во всех его проявлениях

Тринадцать племен постоянно воюют друг с другом, но силы Вирма должны быть сильнее. Этот мандат укрепляет единство племени, позволяя им заключать союзы с такими разными обществами, как Пентекс и Шабаш. Служение Вирму важнее философских дебатов.

Остерегайся чужой территории

Это правило позволяет отдельным Ульям сохранять отдельные территории. Конкуренция за



Распространенные психозы среди Черных Спиралей

Амнезия или Бред: Этот психхоз - благословение Псеулака, Позыва Лжи. Ужас вашей прежней жизни исчез, Псеулак придумал для вас новую личность на сей раз.

Берсерк: Зверь Войны выбрал тебя. В насилии вы обрели окончательную свободу. Все ваши броски на Ярость имеют сложность -2.

Величие: Ваш разум был поцелован осклизлыми губами Машстрака, Позыва Власти. Вы верите, что ваша роль в племени гораздо выше, чем то, что о вас думают другие... очевидно, это самоисполняющееся пророчество.

Галлюцинации: Кириджама, Скрытый Враг, показал вам то, чего не должно быть. Только вы можете видеть их; они насмехаются над всеми остальными.

Клазомания: Голоса в вашей голове не умолкают, и вы можете заставить их замолчать, только крича во всю мощь своих легких. Вы не можете говорить без крика, и ваши величественные слова эхом разносятся по загрязненному воздуху, который Х'руг каждый день портит.

Мазохизм: Удовольствие и боль - это одно и то же. Карнала, Позыв Желания, указал тебе путь.

Мизомания: Твоя ненависть постоянна и направлена против всего. Абхорра, Позыв Ненависти, может направлять вас в вашем слабоумии.

Множественные личности: Вы никогда не могли выбрать одну голову Гидры, поэтому теперь вы служите всем трем. Каждая из ваших личностей должна иметь другое имя, следовать другому покровителю и подчиняться другой Гидре Темной Троицы.

Паранойя: Сикора, Позыв Паранойи, хочет свести вас с ума. Ее приспешники повсюду, поэтому вам лучше всего жить в соответствии с его идеалами.

Фагомания: Вы постоянно испытываете голод. Любое мясо, которое вы убиваете, быстро съедается. Пожиратель душ может даже показать вам прелести каннибализма.

Садизм: Вы обожаете реакцию других людей на боль. Страдания других людей удовлетворяют Ангу, Позыв Жестокости.

землю обычно не является проблемой, так как большинство новых Ульев создается из отдаленных каэрнов Гару. Этот закон также применяется, когда Черные Спирали из разных Ульев сталкиваются друг с другом в туннелях подземного мира. Черная Спираль может путешествовать по туннелям другого Улья до тех пор, пока не подвергает его опасности. В противном случае нарушитель подвергается пыткам и пожирается обиженными оборотнями.

Убивать тех, кто не хочет присоединиться к вам

Предложить Гару возможность пройти по спирали - это большая честь. Пленникам иногда предлагают шанс пройти Трансмутацию вместо того, чтобы подвергаться многочасовым пыткам. Те, к кому относятся с таким почтением, должны проявлять должное уважение. Те, кто отвергает такие предложения, уничтожаются.

Уважать всех, кто служит Вирму.

Это правило позволяет Ульям рассматривать идеи, выдвинутые людьми в Пентексе и вампирами Шабаша. Хотя они могут пренебрегать Завесой или восхвалять использование технологий, они оба служат Вирму. Черные Спирали также могут проявлять некоторую долю уважения к Гару, которые находятся на длинном темном пути к порче. Можно возразить против того, чтобы убивать культиста Теневых владык или оккультиста Уктены, если они считают, что этому Гару суждено пройти по Расколотому Лабиринту.

Вуаль не должна быть приподнята

Этой идеи придерживаются не только Гару и Черные Спирали, но и большинство сверхъестественных существ. Осуществляя свои планы тихо и незаметно, Черные Спирали могут скрываться от охотящихся на них Гару, более тщательно внедряться в человеческое общество и использовать преимущество внезапности. В более общем контексте эта сентенциязаповедь иногда становится предметом разногласий между Черными Спиралями и Шабашем. Оборотням не нравятся планы, заставляющие их нарушать секретность своих Ульев, но они также не возражают, если вампиры Шабаша навлекут на себя человеческое возмездие.

Не позволяй людям твоим лечить болезни твои

В отличие от некоторых племен нации Гару, Черные Спирали придерживаются этой заповеди религиозно. Слабый детеныш не должен вырасти настолько, чтобы отравить генофонд племени. Слабый старейшина - это обуза, если он не может победить в борьбе за свое положение, его следует уничтожить. Как следствие этого, некоторые Черные Спирали настолько безумны, что представляют угрозу для безопасности улья. В этом случае их либо делают ронинами, либо отрывают конечности в жертву темным силам.

Лидеру можно бросить вызов во время мира

Это правило сохранилось со времен Белых Завывателей. Победа над известными Черными Спиралями - эффективный способ обрести дурную славу и власть. Если лидер не может победить своих собственных последователей, он не имеет права вести их против врагов.

Лидеру нельзя бросать вызов во время войны

Как только начинается битва, силы Вирма должны быть едины. Это главное преимущество Черных Спиралей перед Тринадцатью Племенами. Конечно, оспаривать эту заповедь Темной Литании сложно, поскольку племя почти всегда вовлечено в какой-либо конфликт, но обычно это относится к случаям, когда начинается открытая стычка. Есть несколько заметных исключений, например, когда вампир или нефандус пытается вести Черные Спирали в бой и делает это неудачно.

Не предпринимать действий, которые могут привести к угрозе Дыре

Интерпретация этой заповеди обычно относится к безопасности и секретности. Если кто-либо, не являющийся танцором Черной Спирали или духом Вирма, входит в Дыру, он должен быть быстро убит. Пленников никогда не возвращают в Дыру, и никто не говорит о святилище, находясь вне его границ. Если пленники удостаиваются приглашения в Расколотый Лабиринт, обряд Черной Спирали должен быть совершен вдали от святилища Улья.

Сквозь зеркало в темноте: Тринадцать племен

Что час настал, и монстр неукротимый
Крадётся, чтоб родиться в Вифлееме.
— Уильям Батлер Йейтс, *Второе пришествие*

Пока племена народа Гару оскорбляют и злословят друг друга, Вирм ликует. Расовая ненависть и стереотипные предрассудки распространены среди Гару, даже в самых сильных и эффективных стаях. У каждого племени есть и слабые места, дающие более тонким стаям Танцоров Черной Спирали возможность развратить и уничтожить их.

Когда Гару устает от бесконечных сражений с Вирмом, он уходит в банальную жизнь среди людей. По мере того как Харано и безнадежность становятся все сильнее, он начинает изолировать себя от общества других Гару, даже отказываясь от обязательств своего местного септа. В снах и кошмарах духовно израненный Гару вспоминает жестокости своих прошлых жизней и победы, которые он никогда больше не испытает. Затем он визуализирует избавление от страданий. Ответ на его душевную боль ждет в глубинах подземного мира.

Те, кто принимает откровения Спирального лабиринта, навсегда меняются. Хотя они обретают истинное знание о своих самых темных секретах и недостатках, им приходится платить за это страшную цену. Духовный предатель также может использовать знания о своем бывшем септе, чтобы помочь своей новой семье. Если один Гару поддается на уловку Вирма, впоследствии в плен могут попасть еще несколько. Одно из самых деморализующих переживаний, которое только можно себе представить, - это когда тебя преследует герой, которого ты когда-то уважал, особенно если он сражался рядом с тобой.

После крещения во тьме Гару превращается в насмешку над собой прежней. Безумие Танцора может даже руководствоваться философией его бывшего племени. Возрожденный оборотень отказывается от слабостей своей прежней сущности, стремясь к истинному пониманию тьмы в своей душе.

● **Черные фурии:** Хотя Фурии очень хотели бы захватить большую власть в народе Гару, предрассудки человеческого происхождения все еще не позволяют им реализовать свои амбиции. Когда-то Гару могли направлять и влиять на человеческое общество, но теперь они мало что могут сделать, чтобы изменить патриархальные и сексистские взгляды человечества. Для женщин, мечтающих о жизни, в которой они смогут исполнить все свои желания - даже те, которые они сами не признают, - Танцоры Черной Спирали воплощают их самые грандиозные мечты.

Фурии, прошедшие по Черной спирали, больше не сдерживают себя общественными табу. Более того, многие из них получают психозы, которые полностью пересматривают вопросы пола. Экстремальные сексуальные практики, жестокий мизандризм и фетишизм с отрезанными гениталиями - все это обычная реакция. Очень немногие полностью отказываются от своих феминистских убеждений, хотя некоторые отказываются от своей независимости, подчиняясь простой жизни в качестве животноводов для племени.

● **Костегрызы:** К Костегрызам часто относятся с презрением, считая их не более чем объектами насмешек. Они живут отчаянной жизнью и часто прибегают к крайностям, спасаясь от ужаса своего скоротечного существования. Разве это то, что Гайя предназначила для своих детей? Питаться из мусорных баков, терпеть издевательства других и жить как крысы на улицах? Те, кто идет по Черной спирали, часто бывают потрясены тем, что им пришлось пережить во имя Гайи.

Похищенные, выжившие в Расколотом Лабиринте, приходят в ужас, когда осознают, до каких глубин они опустились. Некоторые обитатели улиц пытаются компенсировать себя, прибегая к навязчивой чистоте и другим компульсивным формам поведения. Другие становятся еще более гротескными, погружаясь в депрессию или гебефрению. Психические заболевания - распространенный недуг среди бездомных, позволяющий им предаваться самому шокирующему поведению, которое только можно себе представить. Черные Спирали уважают эти желания и щедро вознаграждают их.

● **Дети Гайи:** Многие представители этого племени известны своим либеральным отношением к свободной любви и рекреационному употреблению наркотиков. Хотя некоторые из них находят любовь или откровение, другие становятся извращенцами, «убегая» от ответственности в пустые физические удовольствия. Для таких отбросов племени Черные Спирали могут предложить удовольствия, превосходящие самые смелые мечты гайанцев.

Черные Спирали предлагают бывшим Детям Гайи множество преимуществ, включая церемониальные оргии ждя размножения, психоделию с токсичными химикатами и фанатично общинные общества союзников. Сексуальные развраты и фетиши потворствуют и поощряются. Многие также учатся служить тотему Бэйна, известному как Темный гриб, упиваясь его микологической славой.

● **Фианна:** Волки-оборотни Эйре гордятся своим наследием, почти до предела. Хотя современный мир не до конца понимает верования Фианна, традиционные Танцоры Черной Спирали сохранили (и извратили) многие забытые традиции Ирландии, Шотландии и Уэльса. У некоторых Фианна в жилах течет запятнанная кровь, и им снятся странные сны о давно погибших пиктских королевствах.

Как только Фианна возвращаются из Расколотого Лабиринта, их галлюцинации становятся реальностью, предлагая странные воспоминания о ложных прошлых жизнях. Падшие Фианна могут стремиться вступить в ряды Клуити, очень традиционной секты в рядах Танцоров Черной Спирали. Другие глубоко стыдятся своего прежнего наследия и прибегают к преследованию ирландцев,

валлийцев и шотландцев - Северная Ирландия является особенно популярным местом охоты.

● **Потомки Фенрира:** Почему насилие никогда не приносит полного удовлетворения? Потомки - звероподобное племя, полное ярости и жажды крови. Те, кто слишком часто поддается безумию, чувствуют зов Вирма в глубине своей души. Это ужасное откровение. Потомок начинает свою жизнь, думая, что сможет убить всех мучающих его духов Вирма, но по мере того, как растет его потребность в насилии, усиливается и отпечаток Вирма внутри него. Затем потребность в насилии возрастает, и цикл повторяется сам собой...

Как только Потомок подчиняется Расколотому Лабиринту, его стыд исчезает. Он может испытывать экстатические приступы сверхнасилия без всяких сожалений. Он обретает окончательную свободу. Он принял свою истинную сущность и больше не скован моральными сомнениями. Бывшие члены этого племени ценят боль во всех ее формах, варьируя от садо-мазохистской гениальности до развращенной виктимизации и психотического увечья. Жизнь становится одним захватывающим убийством за другим.

● **Стеклоходы:** И Нация Гару, и Танцоры Черной Спирали согласны в этом вопросе: Стеклоходы - это мерзость. Не способные полностью принять ни Вильда, ни Вирма, они процветают в городах, которые душат обе силы Триаты. Тем не менее, их статус урра среди Гару позволяет им считать себя союзниками, которых ни один здравомыслящий волк никогда бы не выбрал. Пентекс постоянно посылает охотников за головами, чтобы завербовать Стеклоходов. Как следует из названия, если им не удается убедить Гару пройти «вступление работника на должность» в Спиральном лабиринте, они возвращаются с его головой.

После своего перерождения Стеклоходы выступают в роли очень знающих духовных консультантов относительно духов Вивер. Некоторые из них становятся яростными технофобами, проявляя свои анархические наклонности в тотальных нападениях на зло технологии. Обсессивно-компульсивное расстройство и механофилия являются другими распространенными психозами.

● **Красные когти:** Нация Гару отказывает волчерожденным оборотням в возможности полностью предаться своей звериной сущности. Лидеры Нации Гару бесконечно ведут бессмысленные дебаты - как и люди, которым они подражают, - даже когда мир разрушается. Но, как мы все знаем, настоящая проблема мира - это люди. Красные когти, не в силах больше терпеть, поддаются абсолютной и неоспоримой ненависти. Когда их сердца разбиваются от ярости, они начинают свой спуск в Разбитый лабиринт.

Когда разум Красного когтя был освобожден Черной Спиралью, он может мечтать о возвышении Владычества. Помните, когда люди знали свое место? Когда человек, забредший слишком далеко от своей деревни, оказывался с вырванными органами на дереве? Помните радость от поедания человеческой плоти? Психозы бывших членов этого племени включают фетиши на различные части человеческого тела, жестокие версии скотоложства и тягу к «другому, иному белому мясу». Мизомания также является излюбленным безумием, поскольку у Абхорры большие планы на бывших членов этого племени.

● **Теневые владыки:** Ложная гордость и жажда власти - самые большие слабости Владык. Теневые владыки, похоже, думают, что могут играть с двух концов против середины, получая огромную власть путем вмешательства в оккультные практики, а затем используя их для захвата контроля над Нацией Гару. Когда же они научатся? Без сомнения, это произойдет, как только они вызовут что-то, что не сможет их отпустить.

Теневые владыки, прошедшие по Спирали, обычно либо быстро поднимаются к власти, либо преклоняют колени перед силами, которые намного превосходят все, что они когда-либо могли себе представить. Хакакен (Тот, Кто Есть Сердце Страха) собирал целые стаи Теневых владык, чтобы те выполняли его приказы. Сикора и Кириджама также вербуют элитных Теневых владык. Паранойя и мания величия - распространенные психозы среди них.

● **Безмолвные странники:** Члены этого племени известны тем, что путешествуют по самым опасным местам физического мира и царства духов. Они особенно хорошо знакомы с землями мертвых. Почему же они сопротивляются самому сложному из всех путешествий? К центру Расколотого Лабиринта ведет множество путей, и не все они берут начало в Храме Обскура. Много раз Безмолвный странник, забредший слишком далеко в подземный мир, с ужасом осознавал, что прибыл на порог Первого круга. Отчаяние в его душе указывало ему путь. К тому времени уже слишком поздно.

Падшие Безмолвные странники становятся полными хозяевами царств Малфеаса и стигийских глубин. Скрытые туннели, соединяющие Дыры Черных Спиралей, огромнее, чем Гару могли себе представить; изучение их тонкостей - большая честь. Проницательность, дарованная Вирмом, помогает им общаться с ужасными тварями, которые довели бы более здравомыслящих Гару до припадков безумия. В качестве платы за эти знания они часто теряют способность подчиняться моральным нормам физического мира. Ожидайте, что бывшие члены этого племени приспособятся к одиозным привычкам, которые вполне приемлемы в подземном мире, но считаются шокирующе гротескными в мире людей.

● **Серебряные клыки:** Так называемая «аристократия Гару» и так уже достаточно близка к порче. Не так уж много нужно, чтобы подтолкнуть человека за грань. Если бы только они поняли, что безумие, которое они уже испытывают, является признаком их скверны от Вирма. Когда Серебряный клык скатывается к разложению, он начинает сомневаться в чистоте своего прошлого, вспоминая самые шокирующие подробности своих прошлых жизней.

Когда Серебряные клыки проходят через Расколотый Лабиринт, многие обретают свободу от чувства вины. Амнезия - одно из распространенных слабоумий, позволяющее возрожденному Черной Спирали получить прощение всех своих прошлых грехов. Другие обретают манию величия, рационализируя свое падение как способ привести Черных Спиралей к славной победе во время Апокалипсиса. Множественные личности и бредовые прошлые жизни - другие распространенные результаты Трансмутации. («Разве ты не помнишь, что ты на самом деле делал во время правления Калигулы?»).

● **Звездочеты:** У Звездочетов так много мудрости и знаний, но часто они ни к чему не приводят.



Постигая тайны Вселенной, эти аскеты часто позволяют своей грубой физической жизни ухудшаться. Некоторые из них до сих пор ищут величайшую тайну из всех: какова истинная природа Вирма? Как можно восстановить равновесие в мире? Вирм готов дать ответы, но только за цену души.

Звездочеты, вернувшиеся из Черной Спирали, часто отказываются от попыток найти откровения с помощью спокойного рассудка. Вместо этого они отвергают внешние мысли и становятся единым целым со своими действиями - обычно насилием или галлюцинациями, вызванными безумием. Если вам надоела эта чушь про «цветок лотоса», вы должны вырвать сердце своему врагу! Другие продолжают свой путь медитации, ища откровения, которые может предложить только Вирм. Некоторые разрабатывают новые философии, служа Темным Силам; величайшие из них становятся незначительными мессианскими фигурами.

● **Уктена:** Члены этого племени хранят древние традиции всего мира, включая многие оккультные традиции. К сожалению, человеческая цивилизация посягает на многие родные земли, которые они когда-то защищали. Как много готов отдать Уктена, чтобы купить свободу для членов своего племени? Не слишком ли многого требует здравомыслие? Если Уктена заключил слишком много сделок с темными силами, которые изучает его племя, он может потерять рассудок и поддаться злу, в служении которому он не признался.

Падшие Уктена быстро приобретают знания о духах Вирма, слугах Забвения и демонических союзниках Нефанди. Они легко подчиняются любому унизительному проявлению послушания, которое требуется. Склонность к живым жертвоприношениям, скарификации, членовредительству или пыткам может быстро превратиться в разврат. Еще одно распространенное слабоумие - панзаизм, вера в то, что сверхъестественное влияние повсюду, и что только истинный оккультист может легко им управлять.

● **Вендиго:** Чем дальше Вендиго уходит от родных мест, тем легче он становится жертвой неуверенности в себе и самоанализа. Долгой зимней ночью свистящие арктические ветры взывают к глубинам его души. Падшие Вендиго часто возмущаются своими прежними союзами, переключаясь с защиты своих земель на использование своих знаний о местных защитниках в интересах Вирма. Другие впадают в благоговение перед потерянным Пожирателем душ, духом-каннибалом, превосходящим даже самого Великого Вендиго. А некоторые видели сны о древних тайнах, погребенных в глубинах Антарктиды, следуя зову другой великой миграции по Черной Спирали.

Другие

Спросите Черную Спираль о его союзниках, и он расскажет вам об их слабостях. Нечестивый союз между такими разными обществами, как Шабаш, Пентекс, Неблагой двор и Нефанди, работает не так хорошо, как вам кажется. Тонкие различия в философии разрывают эти союзы на части. Три главы Гидры не координируют свои действия. Почему слуги Вирма должны координировать свои действия?

Бруклинский Мост, Филодокс из Черных Спиралей, сообщает:

Псс! Эй, детёныш! Да ты! Иди сюда, у меня для тебя кое-что есть... Слушай, если твой Улей планирует соединиться с другими слугами Вирма, тебе следует принять некоторые меры предосторожности. Они могут быть осквернены, но это не значит, что они глупы. Я покажу тебе поводки, малыш, но ты будешь мне должен...

● ***Шабаш*** *— понаблюдайте за этими парнями. У них похожие цели и здоровое отношение к Финальной Битве, но если бы они добились своего, они, вероятно, захотели бы посадить Черных Спиралей на короткий поводок. Ну, малыш, мы не их сторожевые псы. Мы им равны, даже если они не относятся к нам так. Они не до конца понимают Вирма. Вместо этого они болтают об уничтожении своих старейшин, чтобы получить больше власти. Они убеждены, что Геенна сотрет их с лица Земли, если не будут уничтожены самые старые вампиры. Угадай, что тогда произойдет? Я на это не куплюсь. Нам придется показать им, что мы не станем их рабами, если они выиграют свой Джихад.*

● ***Неблагие феи*** *— Эти парниши в лучшем случае являются временными союзниками, и в бою от них мало толку. У Неблагих есть раздражающая привычка менять свою лояльность, особенно если они руководят другими. Однако воины Теневого Двора многообещающие. Они понимают, что Апокалипсис — это не конец, а только начало. Кажется, они думают, что их народ в конечном итоге будет править миром «Бесконечной зимы». Пусть верят в это, пока готовы умереть в бою.*

● ***Нефанди*** *— Никогда не доверяйте никому, кто пишет магию через букву «к». Эти ребята хотят «СИЛУ!», как быстрый и грязный способ, и они напортачат любому, чтобы ее получить. Как только Нефандус получает то, что хочет, ты ему больше не нужен. (Правило номер один из «Справочника дьявольского сектанта»: после вызова чего-то отвратительного встаньте позади кого-то другого.) Если вам нужно вступить в союз с одним из этих парней, тщательно рассчитывайте свое предательство. Вонзи жертвенный нож ему в живот, пока он не сделал то же самое с тобой.*

● ***Призраки*** *— Если бы только у нас была их сила, они были бы тем, чем действительно должно быть наше племя. Гару превосходят нас численностью в десять раз. Перенаселение наших Ульев для создания больших армий просто не сработает. Мы должны вести себя как эти невидимые духи. Мы должны проникнуть в гущу общества Гару и соблазнить их ложью. В конце концов, мы убедим их в том, что они разорвут все свои связи с человеческим миром и будут служить абсолютной тьме. Однако необходимо одно предупреждение: мы служим богам с великими планами для мира. Призраки служат только Забвению. Хотя их методы удивительны, не поддавайтесь на провокацию, присоединяясь к ним в их проклятых дурацких нигилистических крестовых походах.*



Порча распространяется по всему миру

По мере того как люди расширяли границы человеческой цивилизации, Черные Спирали заполонили завоеванные ими земли. Там, где люди строили, Спирали разрушали. На протяжении веков экотеррора, духовной войны, похищений, изнасилований и завоеваний Черные Спирали распространили свою коррупцию по всему известному миру.

Соединенные Штаты

Племя Черных Спиралей прочно обосновалось в старых добрых США. Они построили систему запутанных туннелей через несколько осквернённых крупных городов, особенно тех, которые удерживаются Шабашем. Наиболее сильны они на Восточном побережье, особенно в Нью-Йорке и Филадельфии. Другие крупные Ульи спрятаны в Западной Вирджинии, Арканзасе, Луизиане и Техасе. Их самый необычный плацдарм - Улей Троицы, Дыра, расположенная на радиоактивных полях, где когда-то испытывались атомные бомбы.

Канада

Вендиго в других частях света легче изолировать и развратить, но в Канаде их усилия сдерживают продвижение Черных Спиралей. Тем не менее, Черные Спирали расширили свое влияние по всему Доминиону, используя охоту на волков, проблемы лесозаготовок и крестовые походы Шабаша. Массивные ульи скрыты в Квебеке, Монреале, Онтарио, Торонто и Ньюфаундленде.

Мексика

На протяжении десятилетий Вирм держал эту страну в своих объятиях. Спирали составляют почти четверть населения Гару в Мексике. Глубоко под землей они также нашли несколько самых могущественных духов Вирма, которые только можно себе представить. Мехико - это гнойный пример того, что происходит, когда Шабаш и Танцоры Черной Спирали координируют свои усилия. Хотя Сэмуэль Хайт сделал там свой последний шаг, легионы тьмы все еще контролируют город.

Южная Америка

Амазонка остается самым важным полем битвы в войне за Южную Америку. Хотя шумиха в СМИ вокруг уничтожения тропических лесов уменьшилась, Черные Спирали считают, что они уже выиграли свою войну на Амазонке. Хотя с каждым днем все больше Бастет переходят на сторону Нации Гару, они все еще не могут изгнать приспешников Вирма из тропических лесов Амазонки.

Рио-де-Жанейро - еще одно крупное поле битвы в Южной Америке, а трущобы нескольких южноамериканских городов быстро становятся местом размножения родичей Черной Спирали. Однако самыми странными союзниками южноамериканских Танцоров Черной Спирали являются члены Общества Туле, сети выживших после Третьего рейха в Аргентине. Однако слухи о том, что Пентекс сохранил мозг Гитлера, до смешного преувеличены.

Европа

Старая страна кишит древним злом. На Балканах особенно сильны Черные Спирали, нажившиеся на расколе Теневых владык. В частности, зверства, совершенные в Боснии и Сербии, питают жажду ненависти и разрушения Вирмов. В Германии продолжается война между Потомками Фенрира и Черными Спиралями в Шварцвальде, но печально известные европейские Зеленые Рыцари стали не более чем анахронизмом. Контргруппа, Рыцари Оранж, подмяла под себя своих союзников-экологов.

Россия

Хотя гласность позволила этой стране больше взаимодействовать с остальным миром, Теневой занавес, окружающий царство Бабы Яги, по-прежнему силен. Поскольку русские Черные Спирали остаются изолированными от остального племени, ходят слухи о Серебряных клыках с запятнанной кровью, которые возрождаются в Расколотом Лабиринте. Кроме того, блестящий успех каэрна на космической станции «Мир» привел к появлению скрытого объекта на Украине, где Черные Спирали планируют новые космические планы.

Африка

Недавние победы позволили Черным Спиралям распространиться в Африке дальше, чем когда-либо прежде. Быстрое исчезновение исчезающих видов африканских диких животных, распространение восхитительного вируса Эбола, повсеместное браконьерство и продолжение расовой ненависти - все это способствовало продвижению целей Вирма. Конечно, политические изменения в Южной Африке и различные сверхъестественные сопротивления в Египте замедлили продвижение Вирма, но количество Ульев на этом континенте постепенно растет.

Азия

Шэнь Дальнего Востока веками сохраняли свои тайные общества, преданно сопротивляясь крестовым походам Черной Спирали. Восточное отношение к Вирму - особенно вера в поддержание баланса между силами инь и ян - не давало Гуй-Дзин и их союзникам стать жертвой лжи Черных Спиралей на протяжении всего 20-го века. Сила Вирма присутствует в Восточной Азии, но восточные философии держат ее под контролем. Даже одержимые Вирмом пауки-гоблины отказываются объединять усилия с Танцорами, предпочитая более «утонченный» подход к завоеваниям.

Однако теперь растущее напряжение между Востоком и Западом отвлекло меняющиеся порождения Востока от их общих врагов. Вместе с конфликтом приходят ненависть и предрассудки, позволяя коррупции укорениться. Кроме того, экономические потрясения в Восточной Азии, особенно в Гонконге и на Филиппинах, дали Пентексу возможность быстро захватить власть.

Здесь стоит упомянуть еще одну страну: Япония. Японские Теневые владыки и Стеклоходы вцепились друг другу в глотки. Шэнь этой страны не могут оказать организованного сопротивления наступлению Вирма. Хотя Ульи обычно не действуют в Японии без одобрения Пентекса, лагерь Консультантов очень силен в крупнейших городах.

Австралия

Хотя племя сильно в Австралии, в глубинке все еще есть неразгаданные тайны, которые угрожают им. Хотя они все еще радуются своему блестящему плану заставить Красных когтей уничтожить Буньип, племя приобретает новую необычную силу. Во Времени Снов происходят странные вещи, и несколько Черных Спиралей уже погибли, отправившись на поиски причины.

Антарктида

Нечто древнее скрывается во снах подо льдами Антарктиды. Огромная сила призывает десятки Ульев Черных Спиралей в самое пустынное место на Земле. Видения огромного подземного города преследуют сны ублюдков Гайи. Вдали от бдительных глаз человеческой цивилизации несколько оборотней начинают колонизировать эту бесплодную пустошь. Кто знает, какие тайны скрываются подо льдом и ждут своего часа?

Путь Черной Спирали

Со времен Римской империи оборотни «ходят по спирали», чтобы пообщаться с духами Вирма. Этот поиск духов обычно проводится в Расколотом лабиринте. Самый большой вход в Лабиринт - это огромная инкрустированная спираль на полу готического собора, известного как Храм Обскура. Внутри стоит сильный смрад серы и монооксидов. Ряды тошнотворно-зеленых ламп гибельного огня непрерывно гонят лаву и излияния. На полу собора - замысловатый, переплетающийся узор, запятнанный кровью.

Когда Танцор пробирается взад и вперед по этому замысловатому пути, он входит в транс, в котором ему открываются видения безумного царства, затерянного вне пространства и времени. Затем доблестный культист отправляется в поисках видения к центру лабиринта. Танец Черной Спирали позволяет ему проникать сквозь мембраны, разделяющие концентрические круги этого царства. По мере того как посвященный постигает тайны своего ордена, он отправляется в умбральное путешествие по ряду подземных туннелей. Испытания проверяют его внутреннюю мудрость и отвечают на его сомнения безумием.

Девять кругов

Теурги говорят о девяти порогах мудрости в Спиральном Лабиринте, девяти концентрических кругах невыразимых испытаний. Каждый круг предлагает испытание, которое Танцор должен преодолеть, прежде чем сможет продвинуться в ранге. Если Танцор особенно изобретателен, он может даже научиться у служителей Лабиринта какому-нибудь необычному Дару. Опыт часто напоминает маленькую историю, сюрреалистическую виньетку в бесконечных коридорах, представленную множеством коварных духов Умбры.

Первый круг: Танец Озарения

Прежде чем оборотень будет признан истинным Танцором Черной Спирали, он должен пройти это первое испытание. Опыт всегда начинается в темноте. Затем Танцор получает видения, представляющие темные истины в его душе. Часто эти тайны были скрыты ради сохранения рассудка посвящаемого. Богохульные откровения обещают дальнейшее понимание, но Танцор должен сначала преодолеть ограничения собственного разума. Если он слаб, опыт разрушит его рассудок.

Второй круг: Танец Ярости

Во втором круге адепт познает силу своего гнева, что позволяет ему предаваться насилию так, как никогда не удавалось простому Гару. Танцор, вошедший в эту часть лабиринта, сталкивается с непреодолимыми проблемами. Единственный способ преодолеть их - безумие. Абсолютное психотическое насилие - единственный путь, ведущий из этого круга, побуждающий Черную Спираль совершить любой акт насилия или разрушения для достижения своих целей.

Третий круг: Танец Выносливости

В этом царстве Танцор должен пройти через испытания физических и душевных мук. Часто это извращенная версия испытания, которому танцор подвергался в предыдущей жизни, в конечном итоге показывая, что он слишком силен, чтобы пасть перед таким сопротивлением сейчас. Физические страдания приводят к повышению толерантности к загрязнению, радиации или просто боли. Психические страдания позволяют общаться с Вирмами Позывов, повышая понимание тактики духов, чтобы Танцор могла использовать подобные методы против своих врагов.

Четвертый круг: Танец Хитрости

Страж на пороге четвертого круга - коварный Бэйн, которого нужно ввести в заблуждение, прежде чем Танцор сможет пройти испытание на сообразительность. Для этого используется Гнозис Танцора, требующий от него извратить мудрость, превратив ее в ложную логику. Выдержав это испытание, адепт может увидеть обман других, особенно духов, служащих Вирму. Танец хитрости может также включать в себя осознание истины, скрывающейся за великой ложью.

Пятый круг: Танец Битвы

Прежде чем переступить порог пятого круга, проситель должен преодолеть легион врагов. Это испытание больше похоже на символическую эпическую битву, чем на поединок «удар за ударом». Иногда Танцор пытается произвести впечатление на своих мучителей, применяя насилие самыми невообразимыми способами. Если ему удается одолеть этих врагов, не выдавая своего страха, его мастерство в бою значительно возрастает.

Внутренние тайны

Только по-настоящему одаренный оборотень может преодолеть одну из четырех Внутренних Тайн. В связи с этим очень немногие Черные Спирали признаются выше пятого ранга. Танец Порчи, Танец Верности, Танец Парадокса и Танец Обмана выполняются в четырех самых внутренних кругах. За всю историю существования ордена только два Танцора Черных Спирали предположительно переступили порог последнего круга. Первый, Хакакен, был пробужден Вирмом как Инкарна. Вторым, по слухам, был Номер Два, текущий правитель Малфеаса.

Шестой круг: Танец Порчи

Самоощущение Танцора искажается из-за обширных физических мутаций и психических расколов. Самые надежные аспекты его личности должны систематически уничтожаться, восстанавливая Спираль в отражение Вирма. Те, кто покоряет этот круг, часто претерпевают радикальные изменения личности. Путешествие может даже напоминать небольшую историю от Кафки, в которой Танцор осознает, что, казалось бы, разумная часть реальности оказалась полностью испорченной.

Седьмой круг: Танец Верности

Танцор оказывается в ситуации, когда он должен показать, насколько он готов пожертвовать собой ради Вирма. Он должен преодолеть свое величайшее табу, пожертвовать своей величайшей любовью или столкнуться со своим величайшим страхом. Часто Танцор жертвует связью с разумным, человеческим миром, которую он скрывал все это время.

Восьмой круг: Танец Парадокса

Очень немногие проходят это испытание, в котором Танцор должен преодолеть испытание загадок, заданных Бэйном Загадок. По возвращении любое понимание, полученное Танцором во время испытания, теряется. Никто из прошедших это испытание так и не смог повторить загадки, о которых шла речь, хотя многие подозревают, что это как-то связано с истинной природой Триата.

Девятый круг: Танец Обмана

Танцор должен победить проявление Вирма, уничтожив его в одиночном бою. Некоторые считают, что в девятом круге Танцор должен ненадолго стать Вирмом, и что откровение истинной формы Вирма быстро забывается. Независимо от этого, только два танцора Черной Спирали когда-либо проходили это испытание; остальные, предположительно, были поглощены.

Бэйновы тотемы

И спросил он его: «Как имя твое?». И он отвечал, говоря: «Имя мне Легион, ибо нас много».
— Марка 5:9

Силы скверны - легион, духовная армия, стоящая за тремя головами Гидры Триатического Вирма: Зверь Войны, Пожиратель Душ и Вирм Осквернитель. После того, как Черная Спираль завершает свой Обряд Посвящения, он должен принять одну из этих «трех голов Гидры» в качестве своего личного тотема. Это первый шаг на пути к истинному духовному разложению.

Следующий шаг - союз со стаей. У Танцоров Черной Спирали есть свои собственные ритуалы для установления такой верности, хотя они заметно более извращенные, чем у аналогов Гару. Затем стая выбирает бэйнов тотем, который будет служить их духовным центром. Вполне возможно, что у танцора есть личный тотем, который противоречит выбору бэйнова тотема стаей.

После того как члены стаи выбрали своего общинного развратителя, их называют «бастардами» этого тотема. Выбор бэйнова тотема также определяет, какой стае служат Танцоры. Существует три разновидности духовных хранителей: тотемы Хитрости, тотемы Порчи и тотемы Силы. Традиционные Черные Спирали называют этого духа «Саулах» - фонетическое искажение имени «Самладх», первоначального воплощения Льва.

Следующий шаг - обряд союза. Стая должна работать вместе над своей первой, великой и бесчестной задачей в служении Вирму. Во время этого посвящения служители этого культа получают мистические озарения, часто через видения и иллюзорные голоса. Рагабаши Черной Спирали сравнивают это искание с «дорожным путешествием». Галлиарды пересказывают истории самых печально известных исканий в эпической поэме под названием «Страх и ненависть» (в первом путешествии преследовался Рауль Кинг, известный гангрельский «гонзо»-журналист). Тип бэйнова тотема - Хитрость, Порча или Сила - влияет на тип необходимого путешествия.

Тотемы Хитрости

Эти бэйновы тотемы служат Вирму-Осквернителю. Если стая выбирает Тотем Хитрости, это верный признак того, что открытое насилие не является для них приоритетным способом решения проблемы. Вопреки стереотипу о том, что Черные Спирали - это «пушечное мясо», жаждущее умереть в бою, эти бастарды - мастера ложной логики и обмана. Обряды Альянса в слу-

жении этим тотемам обычно включают в себя выполнение, казалось бы, невыполнимого задания. Часто речь идет о великом предательстве, невероятной краже или блестящем похищении.

Козодой

Стоимость Детали биографии: 6

На заре существования мира этот тотем решил воплотиться в образе Козодоя - ночной птицы, обладающей легендарной проницательностью. Согласно одной из легенд, козодои притягиваются к местам, где смертные вот-вот умрут. Распевая хором, они ждут момента, когда душа жертвы перейдет в подземный мир. Когда добыча птиц умирает, стая слетается вниз и поглощает душу несчастного смертного.

Подобным образом тотем Козодой способен находить души, достаточно слабые для того, чтобы Вирм мог их поглотить или подчинить себе. Особенно хорошо этот тотем чувствует Гару, которые проигрывают свою внутреннюю битву против Харано. Когда оборотень начинает сомневаться в своих ценностях, дух, ведомый этим бэйновым тотемом, советует ему, как привести свою жертву в Расколотый Лабиринт. Это может быть дух Козодоя, так же как Гару полагаются на духов «Хранителей Родни», присматривающих за оборотнями, готовыми к своему Первому Изменению.

Черты: Еще одно преимущество, даруемое этим тотемом, - способность подражать всем известным видам птиц. Бастардам Козодоя не нужно использовать вой, чтобы подать сигнал своим собратьям. Вместо этого достаточно извращенных вариаций птичьих песен. Все последователи Козодоя также получают дополнительные два кубика для любых бросков на Восприятие, связанных с обнаружением врагов ночью.

Табу: Дважды в год Козодой требует, чтобы в его честь проводили вече. Часто это включает в себя жертвоприношение духовно раненого человека или Гару в Черный спиральный лабиринт. Кроме того, его бастарды не имеют права причинять вред птицам любого вида. Мучить любого хищника, охотящегося на птиц, и особенно на белых свиристелей, доставляет ему удовольствие.

Кириджама, «Скрытый враг».

Стоимость Детали биографии: 7

Этот скрытый враг может материализоваться в физическом мире только в виде слабой тени. Манипулируя тьмой, Кириджама обладает способностями, позволяющими ему обманом заставлять своих врагов сражаться с воображаемыми противниками. Чаще всего он появляется в Умбре в форме, недоступной чувствам Гару. Многие воины Гайи считают, что Кириджама давно уничтожен, но Дары, которые он дарит своим бастардам, доказывают обратное.

Когда стая, служащая Кириджаме, присутствует на вече Черной Спирали, она предпочитает оставаться скрытой, появляясь в виде нескольких теней на ближайшей стене. Только один член стаи может шептать от имени стаи в любой момент времени. Другие видят, как тень принимает разные обличья, когда говорят разные покровители стаи.

Черты: Бастарды Кириджамы получают дополнительный кубик к любому кубику на Скрытность. Они также получают Дар Невидимость, хотя слуги Кириджамы могут отбрасывать ложные тени или оставлять ложные улики о своем присутствии, как часть этого Дара. Обычно они предпочитают интриги и уловки грубой демонстрации физической силы.

Табу: Приспешники Кириджамы никогда не могут стать знаменитыми, даже в своих собственных ульях. Из-за этого им трудно подняться в ранге, но обычно они признают известность только среди себе подобных. Их достижения признаются только непосредственно перед обрядом Трансмутации.

Тотемы Силы

Когда разум не справляется, сила берет верх. Тотемы Силы служат Зверю войны, а для этих бастардов слишком много насилия никогда не бывает достаточно. Хотя стаи, объединяющиеся за этим тотемом, способны на уловки и хитрость, они достигают совершенства, когда получают возможность предаться необузданной жажде крови. Обряды Альянса, служащие этим тотемам, часто включают в себя жертвы невинных в своей кульминации. Разрушение школьного автобуса, убийство шопоголиков в торговом центре или похищение семьи из пригорода - все это испытывает пределы возможностей Первобытного ужаса, но все же может стать завершающим штрихом такого рода злоключений.

Зеленый дракон

Стоимость Детали биографии: 9

Зеленый дракон - символ чистой силы, абсолютное чудовище, уничтожающее своих врагов с помощью непреодолимой силы. Когда его гнев вырывается наружу, его зеленое огненное дыхание опаляет землю. Бастарды, которые лично служат Зверю Войны, пользуются большим уважением, когда служат этому бэйновому тотему.

Черты: Бастарды Дракона могут подражать величайшей силе своего покровителя. Слуга Зеленого Дракона может извергать ядовитое пламя три раза в день. Любая жертва в радиусе шести футов (2 м.) от извергающего пламя слуги может попытаться уклониться от атаки - для этого нужно как минимум четыре успеха на броске Ловкость + Уклонение. (Обратите внимание, что если несколько состайцев одновременно атакуют одну и ту же жертву, сложность броска на уклонение увеличивается на 1 за каждую дополнительную атаку!) При успешном ударе адское пламя наносит два уровня повреждений и классифицируется как химический огонь (сложность 9 на поглощение). Кроме того, бастарды дракона получают дополнительный кубик для поглощения урона из любого источника. Другие Танцоры почитают бастардов дракона как воинов среди воинов.

Табу: Этот тотем ненавидит трусость. Любой из его бастардов, убегающий от сражения, теряет способность извергать пламя на целый день. Кроме того, Зеленый Дракон может приказать другим Черным Спиралям выследить труса и пытать его за неудачу.

Летучая мышь

Стоимость Детали биографии: 4

Летучая мышь свободно парит в Расколотом Лабиринте, насмехаясь над теми, кто не может

найти дорогу. Ночь принадлежит ей, и она использует свое преимущество во тьме, чтобы мучить тех, кто заблудился. Она вселяет ужас как в друзей, так и во врагов. Ее бастарды любят спускаться из ночи, нападая неожиданно.

Черты: Летучая мышь дает дополнительный кубик ко всем броскам на Запугивание, Скрытность и Выживание. Она также обучает своих бастардов двум дарам: Патагия и Уши Летучей Мыши. Хотя Танцорам, которых она сбивает с пути, сложнее пересекать второй и третий круги Расколотого Лабиринта, позже она вознаграждает их, снижая сложность всех Даров, связанных с полетом или сонаром, на два.

Табу: Стая должна разводить небольшую семью летучих мышей. Когда эти милашки кормятся, оборотни должны также пожирать собранных ими насекомых. Летучая мышь также фанатично стремится сохранить Завесу. Без нее она теряет элемент неожиданности.

Хакакен, «Сердце страха».

Стоимость Детали биографии: 5

Хакакен был великим Аруном Теневых владык, злодеем, развращенным собственной непомерной гордыней. Более сорока лет он снова и снова приводил свое племя к победе над Вирмом. Его самоуверенность в конце концов заставила его поверить, что он сможет одолеть сам Расколотый Лабиринт. Согласно этой легенде, во время своей первой Трансмутации он танцевал на пороге шестого круга. Позже он продвинулся к центру бездны. Когда он пережил этот последний поход, пережитое настолько разрушило его рассудок, что он сразу же стал Инкарной.

Черты: Дары Хакакена основаны на способности внушать абсолютный страх и вызванное им безумие. Его главное оружие - паранойя и фобии. Поэтому его бастарды добавляют один кубик к своим кубикам Запугивания. Они также изучают Дары Истинный страх и Ледяной холод отчаяния. Некоторые культы Теневых владык тайно поклоняются ему, веря, что он может даровать новые силы.

Табу: Бастарды Хакакена должны вселять страх в своих врагов, прежде чем убить их.

Тотемы Порчи

Эти инкарны Вирма Осквернителя наслаждаются предельной мерзостью. Служащие им бастарды отнюдь не охотники за славой; вместо этого они наслаждаются бесчестием. Первобытный ужас искажает их самые экстремальные действия; люди помнят о них лишь как об ужасных злодеяниях. Обряды Альянса, служащего порче, нелегко забыть. Заразить лес токсичными отходами, запутать полицию загадочными серийными убийствами или основать замечательный культ - все это примеры печально известных деяний.

Темный гриб, «Его Микологическое Величество»

Стоимость Детали биографии: 3

Черные Спирали прокладывают лабиринтные туннели под поверхностью мира. Умбральные отражения этих духовных путей еще более коварны. Сырые коридоры становятся фермерскими угодьями для слуг Темного Гриба. Духи-растения, служащие Его Микологическому Величеству, парят над грибами и лишайниками, насыщая их фосфоресцирующими бактериями и психоактивными химикатами.

Только бастарды Гриба могут принимать участие в этом священном таинстве. Поедание грибных чудес дарует великую проницательность, но за это приходится расплачиваться рассудком. Когда Танцор глотает темный гриб, он должен сделать бросок на Выносливость; сложность составляет [10 - Гнозис глотателя]. Провал броска означает, что Танцор получает расстройство и чертовски плохое путешествие; успех открывает дальнейшие тайны подземного мира; пять успехов дают Дар Незримый ритм.

Черты: Бастарды Гриба получают по одному кубику к своим кубикам на Загадки и Оккультизм. Они также обычно создают себе схрон, который поразил бы главного героя книги Карлоса Кастенеды.

Табу: Слуги этой Инкарны должны ухаживать за растущими грибами, где бы они их ни нашли.

Релшаб, «Безликий пожиратель»

Стоимость Детали биографии: 10

Этот бэйнов тотем проявляется в виде огромной антропоморфной, гермафродитной формы, покрытой валиками плоти. Его грузная масса ползет и колышется тошнотворными волнами. Его лицо скрыто толстыми, каллипигенно бугристыми слоями жира. Правая рука Релшаба представляет собой трубку, через которую он может проглотить любое вещество. Переваренные вещества варятся в бурлящей печи желудка. На ладони левой руки - оскаленная пасть с клыками, через которую он требует еще плоти. Хотя это может показаться отталкивающим, это меркнет по сравнению с сексуальной дейтельностью Релшаба, когда десятки слуг удовлетворяют его невыразимые желания.

Черты: Слуга Релшаба может «съесть» часть души жертвы, понижая черты через Дар Щенячье тело. Если бастард сможет унизить свою жертву через извращенную сексуальную активность, то вместо этого он может снизить его Силу воли. Бастард также может использовать пункт Гнозиса, чтобы поглотить все, что меньше его головы: отрубленные части тела, сталь, токсичные отходы... что угодно. Бастарды, которые особенно хорошо служат Релшаб, получают Силу фоморов Помпа в желудке.

Табу: Слуги Релшаба с жадностью поглощают любую съедобную субстанцию. Они питают лютую ненависть к Красным шапкам из рода Неблагого двора и должны сражаться с ними на месте.

Г'лаух, «Танец Порчи» или «Богиня демонов»

Стоимость Детали биографии: 15

Г'лаух проявляется в виде постоянно меняющегося шара энергии. Она постоянно формирует и преобразует мерзкие ужасы из своей анатомии. Некоторые поклоняются ей как испорченной богине плодородия, утверждая, что она - «мать» всех Бэйнов. Культисты, почитающие ее, говорят о ее бесконечном кощунственном танце, в котором она порождает армию отпрысков в центре вселенной. Богиня демонов может легко порождать Джагглингов и Гаффлингов, «отпочковывая» их от своей извращенной формы. Самые могущественные из ее порождений - печально известные Бредущие по Узлам, хранители, которые

охотно выполняют приказы своей матери. Сами ткани времени и пространства могут быть сохранены или испорчены их деяниями.

Черты: Г'лаух наделяет своих бастардов Даром Ткань разума.

Табу: Бастарды Богини Демонов должны быть капризными в своем поведении; они никогда не могут поддерживать статус-кво. Г'лаух также просит раз в месяц приносить в жертву изуродованную часть тела. Если стая не может найти жертву для разрубания, Г'лаух выберет одну случайным образом из Улья.

Дары

Все это дам вам, если падете ниц и поклонитесь Мне.

— Матфея 4:9

Подобно тому, как Гару получают Дары от духов Умбры, Танцоры Черной Спирали могут научиться темным способностям у духов Вирма. Самым эффективным местом для развития этих талантов является, конечно же, Спиральный лабиринт. Преодолевая одно из девяти испытаний, посвящаемый может получить Дар как способ выжить в своем искании.

Танцоры Черной Спирали обладают Дарами в соответствии с породой, племенем и покровительством, как обычно, хотя некоторые Дары (в основном те, которые черпают помощь от духов Гайи или преподаются исключительно духами Гайи) бесполезны для Танцоров. Например, Танцор-теург, конечно, может выучить Речь духов, хотя Ласку матери - вряд ли. Однако Рассказчики должны творчески подходить к изменению некоторых Даров; Танцор-люпус, вызывающий зловещую версию Дара Песнь Великого Зверя, должен получить соответствующий творческий ответ (что должно вызвать реакцию игроков).

В дополнение к талантам, перечисленным ниже (а также перечисленным в книге **Оборотни**, стр. 253), Танцоры Черной Спирали могут изучить следующие Дары Сопротивление ядам (Первый уровень), Пелена (Первый уровень) и Личина (Третий уровень).

● **Защитник Бейн (Первый уровень)** — Черная Спираль может призывать Бейнов себе на помощь. Прежде чем эти слуги смогут действовать, Черная Спираль должен убедить их в своих намерениях. Его действия должны отвечать интересам Вирма. Слуги могут сражаться за него, но не позволят связать или уничтожить себя. Духи также попытаются заключить сделку, соглашаясь помочь вызывающей, если после этого он окажет им услугу (или принесет себя в жертву).

Этому Дару обучают в первом круге Спирального лабиринта. Танцор может найти способ обмануть мучающих ее Бэйнов и убедить их помочь ей. Или же Черная Спираль, выполнившая особо трудное задание для Бэйнова тотема, может получить это знание взамен.

Система: Использование Дара тратит пункт Гнозиса и требует броска Манипулирование + Лидерство.

● **Покров Вирма (Второй уровень)** — Черная Спираль превращает свою кожу в жесткую шкуру, покрывая себя гнойной, обесцвеченной плотью. Если его действительно ранят, кожа вокруг раны приобретает синеватый оттенок.

Для прохождения второго круга Лабиринта требуется пройти Танец ярости. Иногда посвященного ранят несколько раз, пока он не впадет в неослабевающую ярость. Если он выживет, то сможет узнать, как закалить свой дух против таких нападок, развивая в процессе Шкуру Вирма. Этому Дару также может обучить Дратосси.

Система: Танцор тратит один пункт Ярости, размахивая руками и насмехаясь над своими врагами. Его мистически утолщенная шкура дает ему дополнительные три кубика для поглощения урона; этот бонус действует в течение всей сцены.

● **Кинжал разума (Третий уровень)** — Черная Спираль может приказать Бейну посеять в сознании своей жертвы особенно темную эмоцию. Эмоция выбирается при изучении Дара (например, паранойя, отчаяние, раскаяние, похоть; «ярость», по понятным причинам, не подходит). Черная Спираль призывает соответствующего Вирма Позыва, после чего один из его слуг вызывает у жертвы соответствующую эмоцию.

В Расколотом Лабиринте Танец Выносливости проверяет пределы самообладания Танцора. Если посвященный выживет, один из Вирмов Позыва покажет ему, как причинять подобные мучения своим врагам. Любопытно, что этому Дару научились Штормовые вороны, благодаря чему они тщательно охраняют свои знания. Теурги часто используют этот обряд, чтобы ослабить своих врагов перед битвой. Филодоксы используют его, чтобы получить преимущество в переговорах.

Система: Призыв тратит один пункт Гнозиса и требует броска Гнозиса, хотя жертва может сопротивляться этому с помощью встречного броска Силы воли. Если жертва не сможет преодолеть эмоциональную борьбу, она поддастся желаемой эмоции на целый час. За дополнительный пункт Силы воли временное слабоумие сопровождается краткой, откровенной иллюзией.

● **Неблагая сказочная родня (Третий уровень)** — Черная Спираль может призывать подменышей, как и Фианна, но его союзники-феи будут членами Неблагого двора.

Этот Дар нельзя изучить в Расколотом Лабиринте. Однако благородный представитель Неблагого двора или подстрекатель Теневого двора может предложить обучить его ритуалам в обмен на искание или гейс. В некоторых случаях подменыш также может научиться вызывать стаю Черной Спирали!

Система: Как и в случае с Даром Защитник Бейн, проситель должен объяснить свою дилемму, обычно в рифму или в танце (в некоторых случаях это представление особенно жестоко или разрушительно). Затем он должен потратить пункт Гнозиса и сделать бросок Манипулирование + Лидерство.

● **Прекрасная ложь (Четвертый уровень)** — когда Завеса находится под угрозой, Гайя защищает умы невинных с помощью Первобытного ужаса, дарующего ложные воспоминания и иллюзии. Поскольку Черные Спирали совершают особенно жестокие преступления, они могут использовать этот Дар, чтобы направить Первобытный, создавая дальнейшее заблуждение или даже вызывая ложные улики, чтобы скрыть свои действия.

Духи, служащие Кириджаме и Хакакену, хорошо владеют этим даром. Обычно они используют уловки, чтобы обмануть тех, кого хотят подчинить.

Если оборотень набирает достаточно слуг для своих схем, то в обмен может получить этот Дар. Черная Спираль с особенно изобретательным Танцем Хитрости также может научиться этому Дару в Расколотом Лабиринте, особенно если он разоблачит (или увековечит) особенно блестящую ложь.

Система: Черная Спираль, наблюдающая за особенно изощренным преступлением, может попытаться скрыть его с помощью «прекрасной лжи». Он начинает напевать историю о том, что на самом деле видят находящиеся рядом люди. Танцор тратит один пункт Гнозиса и бросает бросок Сообразительность + Хитрость по сложности 6 (при условии, что история хоть немного правдоподобна). Затем следует массовый бред, а эфемерные улики (например, следы животных, окровавленная бензопила, слюна бешеной собаки) остаются на целый час, чтобы скрыть правду.

• **Призвать элементаля (Четвертый уровень)** — как Дар Уктена, однако на зов Танцора всегда отвечает элементаль Вирма, например Фурмлинг или Хоглинг.

• **Кровоточащие раны (Четвертый уровень)** — как Дар Теневых владык.

• **Тотемная форма (Пятый уровень)** — этот мощный Дар позволяет Черной Спирали принимать облик - и большую часть силы - бэйнова тотема своей стаи. Например, Танцор, присягнувший Темному Грибу, может вместо меха отрастить слизевики и поганки, излучая облако галлюциногенных спор, а бастард Зеленого Дракона может раздуться в драконий боевой облик, равный любому Моколе.

Этому Дару обучает только тотемный дух стаи, и только того Танцора, который проявляет наибольшие способности. Известно, что некоторые товарищи по стае ужасно калечат друг друга в процессе доказательства того, кто достоин изучить этот Дар.

Система: Танцор должен потратить один пункт Силы воли и сделать бросок Выносливость + Первобытный инстинкт (сложность 7), чтобы совершить превращение. На трансформацию уходит полный ход, хотя форма сохраняется в течение всей сцены. Рассказчик должен сам определить внешний вид и способности тотемной формы; например, один из бастардов Хакакена может излучать такой сильный страх, что противникам придется делать броски на Силу воли, чтобы просто действовать против него, а тем более противостоять ему. Результаты, конечно, всегда должны быть впечатляющими.

Дары Рагабашей

• **Касание угря (Третий уровень)** — Рагабаш Черной Спирали выпускает ток электричества через проводящие материалы поблизости. Если во время использования этого таланта к нему каким-либо образом прикоснутся, нападающий получает еще больший удар током.

Только у Рагабаша хватит терпения и изворотливости, чтобы научиться этому Дару. С помощью слуги своего Бэйнова тотема Черная Спираль должен поймать элементаля электричества. В большинстве городских условий это может занять несколько часов. Затем Танцор мучает, дразнит и пытает духа, пока тот не предложит ему этот Дар. В качестве альтернативы Рагабаш может выдержать Танец Выносливости с участием электричества.

Система: Дар тратит один пункт Ярости. Полученный заряд может пройти до 30 ярдов (27 м), если передать его через соответствующий проводник. На расстоянии он наносит три кубика урона (сложность 7 для поглощения), при прикосновении - четыре кубика.

Дары Теургов

• **Кровавое знамение (Третий уровень)** — исследуя внутренности только что убитого существа, Теург Черной Спирали может получить представление о возможном будущем. Как и ожидается, видение почти всегда трагично или жестоко.

Теург может получить этот дар во время Танца Хитрости. Иногда это искание с видением включает в себя расчленение мистика, который наблюдает за расчленением собственного тела. Это дает ему возможность понять свою истинную природу, исследуя собственные внутренние органы.

Система: Это тратит один пункт Гнозиса и совершает броска Интеллект + Загадки, сложность зависит от типа используемого существа - 7 для Гару, волка или человека, или 9 для любого другого теплокровного существа. Большее количество успехов позволит получить более четкое представление о возможном грядущем злодеянии.

Дары Филодоксов

• **Чутье страха (Первый уровень)** — Филодокс, использующий этот дар, может определить, угрожает ли ей кто-либо поблизости, а также степень страха своей жертвы.

На любой арене Расколотого Лабиринта посвященный может ощутить множество тонких ароматов и вариаций страха. Если он преодолеет этот ужас, он может научиться чуять его у других. Духи, служащие Хакакену и Сикоре, также досконально знают этот Дар... и обучают ему таким образом.

Система: Для этого требуется бросок Восприятие + Эмпатия, сложность равна Силе воли цели. За каждый час активности этого чутья Черная Спираль теряет один пункт Гнозиса, но в качестве побочного эффекта он также может определить, использует ли кто-нибудь на нем Чутье Вирма.

• **Тысяча голосов (Второй уровень)** — Филодокс Черной Спирали может искажать звук собственных шагов, создавая серию иллюзорных звуков. Вместо одного оборотня враги услышат целую стаю. Возможны вой, теневые призраки, шаги и даже иллюзорные запахи.

Во время Танца Ярости Танцор может научиться этому Дару, когда его гнев многократно усиливается. Слуги Кириджамы также могут овладеть этим талантом.

Система: За каждый пункт Силы воли, которым обладает пользователь в данный момент, можно создать одного иллюзорного союзника. Рассказчик должен тайно бросить Восприятие + Бдительность для каждого присутствующего свидетеля; сложность зависит от непосредственного окружения (сложность 4 в густом лесу; сложность 9 на обширной равнине). Танцор Черной Спирали, использующий этот Дар, должен оставаться скрытым; если его заметят, Дар не сработает.

Дары Галлиардов

• **Подземные союзники (Третий уровень)** — Завывай, безумный ублюдок! Если вы издадите вопль, духи Земли ответят вам. Твари Вирма, обитающие далеко под земной корой, будут вызывать небольшие толчки в земле над ними.

Хотя ужасные землетрясения, вызванные этим Даром, кажутся ужасными, они лишь отражают то испытание, которое должен пройти Галлиард в Расколотом Лабиринте, чтобы научиться ему. Худший сценарий - это тот, при котором лабиринт обрушивается сам на себя.

Система: Степень наносимого урона зависит от пунктов Гнозиса, направленного в «воодушевляющий рык» Галлиарда. Один пункт Гнозиса вызывает легкое сотрясение, возможно, отбрасывая людей на землю. Три пункта могут обрушить подземные туннели, повалить деревья или открыть карстовые воронки. Пять пунктов могут вызвать структурные повреждения здания, обрушив стены на всех, кто находится в нескольких футах от него. В каждом случае жертвы должны бросить Ловкость + Уклонение или Ловкость + Атлетика, чтобы устоять на ногах, выбраться из рушащихся зданий или нырнуть в укрытие.

Дары Арунов

● **Рога Пронзателя (Второй уровень)** — этот талант наделяет Черную Спираль парой спиралевидных, хитиновых черно-зеленых рогов. Обычно их носят как рога, хотя некоторые Танцоры научились отращивать их в других частях тела.

Этому Дару обычно обучают Дратосси. Бейн, находящийся внутри физиологически уродливого фомора, также может благословить союзника этим талантом.

Система: Этот придаток наносит такой же урон, как и атака Укусом; его можно использовать максимум дважды в каждом раунде боя. Вместо обычного удара рогатый Танцор Черной Спирали может атаковать своих врагов мощной атакой, что увеличивает урон до Силы + 5 кубиков, но в этом раунде можно сделать только одну такую атаку.

Обряды Черной Спирали

Обряд выжившего

(Обряд наказания первого уровня)

Это один из самых опасных обрядов, которые может изучить Черная Спираль. Его дарует только дух, инкарна или старейшина Черной Спирали, который особенно жестоко расправился с беднягой. Если жертва выживает, он не может вспомнить, что пережил, но наследует этот обряд. Черная Спираль никогда не осознает источник своей постоянной боли, но все равно чувствует непреодолимую потребность выместить свое разочарование на других. Выживший может затем совершить подобное насилие над избранными жертвами. Чаще всего этот ритуал применяется во время церемоний похищения и размножения.

Система: Когда жертвой становится другое живое существо, Мастер обряда тратит пункт Гнозиса, чтобы стереть память жертвы о случившемся. Затем он направляет энергию Первобытного ужаса на создание альтернативной памяти. Мучительный опыт должен продолжаться не менее десяти минут. Выживший не может вспомнить, как он стал жертвой, но у него остаются отблески пережитого. К сожалению, жертва может потратить один пункт Силы воли, чтобы восстановить в памяти яркие воспоминания об ужасном событии. Рагабаши называют этот темный договор «Нашим маленьким секретом».





Обряд Священной татуировки

(Мистический обряд второго уровня)

С помощью этого обряда Теург Черной Спирали может навсегда нанести священную татуировку на другого Танцора. Это служит не просто украшением. Сигил образует духовную связь между посвященным и представленным духом Вирма. Первая татуировка обычно представляет собой выбранную Танцором голову Гидры, отображающую его личный тотем; вторая - часто Бэйнов тотем его стаи.

Получатель должен сделать важный выбор во время нанесения татуировки: будет ли татуировка видимой или скрытой? Видимые татуировки с гордостью носят Танцоры, не желающие скрывать свою сущность. Конечно, сигил может быть скрыт под одеждой, но Черная Спираль знает, что если его схватят, то одежда может быть сорвана с его тела, чтобы обнаружить следы его темных союзов.

Скрытые татуировки начертаны узорами осквернённого фетиша. Хотя эти знаки не видны сразу, они проявляются во время обряда Вайды. Священные татуировки могут также использоваться для нанесения узоров, используемых в Дарах, показывая мистическое достижение Танцора. Или же серия глифов может показывать достижения, которые принесли Танцору Почет - каждое украшение в виде шрама вызывает восхитительные воспоминания.

Система: Татуировщик и получатель тратят по одному пункту Гнозиса. Затем мистик бросает бросок Ловкость + Оккультизм. Как ни странно, качество татуировки зависит от количества успехов. Поскольку метки наносятся на саму душу посвящаемого, разрешается сделать второй бросок, если первый набрал менее трех успехов. Для обряда требуется стандартное оборудование для татуировки, спирт и соответствующие красители.

Обряд Вайды

(Мистический обряд третьего уровня)

Название этого обряда происходит от синего пигмента, который когда-то использовался в пиктских татуировках. Этот особый оттенок предназначался для привлечения глубочайших энергий мистика, показывая его самые искренние убеждения. Другие относят этот термин к синей боевой раскраске, которую носили шотландские племенные воины в бою. Теург, проводящий этот обряд, раскрывает скрытые Священные татуировки (см. выше), которые носят Черные Спирали. Даже если присутствующие носят одежду, сигилы и глифы становятся видимыми, светясь неестественным синим оттенком.

Слуги Вирма должны дать согласие на проведение этого обряда, что ни в коем случае не является автоматическим. Поэтому, хотя некоторые Гару могут подумать, что если схватить мистика и заставить его совершить обряд Вайды, то он обнаружит всех присутствующих врагов, духи могут помешать этому. Обряд также оказывает любопытное воздействие на бастардов Скрытого врага - их глифы светятся на стене, куда проецируются их тени. В качестве побочного эффекта обряд может также отменить Дар Личина, Затемнение присутствующих вампиров

На случай, если это необходимо сказать

Танцоры Черной Спирали начинают игру с 3 Силой Воли. Они не могут приобрести деталь биографии Чистота рода, пока не возьмут все пять точек. Они не предназначены для использования в качестве персонажей игроков, и мы не рекомендуем их использовать в ролевых играх только самым зрелым группам - эти ребята чудовищны даже по меркам Красных когтей и Теневых владык. Тем не менее, вы можете использовать их в качестве персонажей игроков, если вас интересует именно такая одноразовая история. Просто помните, что нет ничего «крутого» в изнасилованиях, серийных убийствах или других подобных действиях Танцоров. Даже в реальной обстановке это дерьмо считается неестественным - так что отнеситесь к этому ответственно, хорошо?

и так далее (сравните количество успехов с уровнем используемого Дара или Дисциплины).

Когда все надежды на скрытность потеряны, теурги произносят заклинания этого обряда, чтобы выявить воинов, которые им помогают. Те, кто безоговорочно предан ритуалисту, могут даже изменить цвет своей кожи на ярко-синий, чтобы показать свое боевое неистовство. Это знак того, что Танцоры Черной Спирали не останутся в стороне и будут сражаться до полного уничтожения своих врагов.

Система: Для обряда требуется один пункт Гнозиса и бросок Манипулирование + Оккультизм. Мистик призывает имена различных Бэйновых тотемов, которые, по его мнению, присутствуют. На всякий случай он обычно произносит столько имен, сколько может назвать. Убеждения мистика могут повлиять на характер церемонии - она может варьироваться от мрачных процедур неодруидического ритуала до высоких ритуалов древнего (до 90-х годов) концерта хэви-метала.







Глава 4: Искаженные

Фоморы

Они существуют столько, сколько мужчины и женщины готовы продать свою душу за власть. На протяжении веков у них было много имен. Для Чистых они были насмешками; оборотни Востока называли их бакемоно. Но благодаря их легендарным сражениям с феями и Фианна Британских островов, за ними закрепилось имя, данное им от Фианна: фоморы.

Фоморы создаются, когда Бейн овладевает человеком. Эта связь, за редким исключением, постоянна. Бэйн освобождается, когда человек умирает, но только несколько редких процедур могут отделить Бэйна от его смертного носителя и оставить человека в живых.

Большинство фоморов невосприимчивы к Первобытному ужасу, как безусловно и все творения Пентекса. Скверна Вирма не только уничтожила их человечность, но и стерла для них Завесу. Но это касается не всех, и их иммунитет зависит от количества запятнанных Вирмом. Чтобы гарантировать, что все агенты-фоморы не застынут в ужасе, сражаясь с Гару, Пентекс вводит им специальную сыворотку, уничтожающую часть мозга, восприимчивую к Первобытному ужасу. Предполагается, что все фоморы, созданные Пентексом, не пострадают от этой операции.

Для получения более подробной информации о фомори, чем здесь, - возможно, больше, чем вам действительно нужно, - зрелые игроки могут обратиться к продукту Black Dog **Легион Уродов: Руководство для игроков по фоморам**.

Использование фоморов

Вообще говоря, фоморы созданы для роли ударных войск и специалистов. Они не так сильны, как Гару, но могут быть чертовски опасны и откровенно смертоносны, если Гару встретят их на своих условиях. От фоморов должно пахнуть утраченной человечностью - каждый из них является человеком, который по собственной слабости выменял свою душу в обмен на власть, которая не стоила такой цены. Они - обещание будущего, если Вирм победит. Они – то, во что превратится человеческая раса. Если вы покажете игрокам последние остатки человечности в фоморе, то сможете вызвать чувство жалости к этим жалким, обреченным душам; им действительно лучше умереть, но любой Гару с совестью должен почувствовать хотя бы нотку сожаления о том, что жизнь этих бедных ублюдков сложилась именно так.

Силы фоморов

Ниже приводится более полный список потенциальных способностей, доступных фоморов; те, которые уже упоминались в основных правилах **Оборотней** (стр. 251-252), отмечены звездочкой, здесь они сокращены. Большинство обладает тремя силами, хотя их количество может сильно варьироваться. Творения Пентекса обычно имеют от трех до пяти сил, в дополнение к иммунитету к Первобытному ужасу. Хотя фоморы и являются сверхъестественными существами, они не могут наносить агравированные повреждения обычными ногтями и зубами; однако, если не указано иное, любые повреждения, наносимые действующими силами фоморов, являются агравированными.

● **Берсерк*** — фомор имеет пять точек Ярости и может тратить их, как Гару; однако он также подвержен подвержен бешенству.

● **Шипастое тело** — у фомора на суставах имеются разветвленные, похожие на кости наросты; размер, форма, количество и расположение шипов варьируются от фомора к фомору. При успешном выполнении соответствующего боевого маневра (например, удара коленом, если шипы выступают из коленей) фомор может нанести два дополнительных кубика урона посредством Рукопашного боя.

● **Когти и клыки*** — фомор может использовать маневры удар когтями и укус.

● **Экзоскелет** — фомор оброс твердым, костным панцирем по всему телу. Экзоскелет часто довольно шишковатый, с венозными трубками и странными формами. Окраска варьируется, но обычно это тусклая ржавчина или маслянисто-черный цвет. Экзоскелет дает фомору +3 Силы и +3 Выносливости.



● **Дополнительные конечности*** — у фомора есть несколько дополнительных конечностей, обычно это щупальца или масса усиков.

● **Глаза Вирма*** — встретившие взгляд фомора должны сделать бросок Силы воли (сложность 8) или застыть на месте на (пять ходов - сила воли).

● **Грибковое касание*** — фомор может заразить противников грибком, который медленно истощает физические атрибуты и Внешность.

● **Газообразная форма** — фомор может практически вскипятить свое тело в газообразное состояние всего за две-шесть секунд. Чтобы стать газообразным, ему нужно потратить один пункт Силы воли, и чтобы снова стать твердым - еще один пункт. Газообразная форма хорошо держится даже на сильном ветру и обычно воняет серой, мочой, экскрементами или какой-нибудь другой ужасной вонью.

● **Шкура Вирма** — у фомора жесткая, почти железная шкура, обычно покрытая узлами, чешуйками, шишками, нарывами или другими нечистыми образованиями. Шкура дает фомору три дополнительных кубика на пропитывание.

● **Иммунитет к Первобытному ужасу*** — примерно такая буквальная сила, какую только можно пожелать.

● **Болезнетворное касание** — фомор может вызывать лихорадку и болезнь своим прикосновением. Фомор должен установить контакт плоть к плоти с жертвой и потратить один пункт Силы воли; жертва может сопротивляться заражению, бросив Выносливость + 3 (сложность 8). За каждый результат меньше шести на кубе жертва получает один уровень агравированного урона. Если жертва не излечится мистическим способом (Ласки матери недостаточно), то этот урон восстанавливается со скоростью один уровень здоровья в неделю, в течение которой жертва чувствует себя абсолютно несчастной.

● **Хвост** — похож на дополнительную конечность, но его нельзя использовать для точной работы. Фомор может атаковать им, щелкая им, как кнутом (сложность 8 для соединения, сила +2 урона, досягаемость 6 футов).

● **Мега-атрибут** — фомор имеет от трех до пяти дополнительных точек в атрибуте по выбору Рассказчика (обычно это сила), даже если это перевешивает его рейтинг на 5.

● **Ментальный взрыв** — фомор может устроить удар психической энергии по разуму цели, обездвиживая ее болью. Фомор должен потратить один пункт Силы воли и сделать бросок Сообразительность + Бдительность (Сложность Сила воли жертвы). Жертва корчится в агонии и не может действовать в течение одного хода за каждый успех фомора.

● **Пасть Вирма** — фомор может разинуть пасть, чтобы проглотить попавшие в его руки предметы или существ размером со среднюю собаку или маленького человека. Если он пожирает живое существо, жертва может задохнуться, если не сможет как-то выбраться, и будет переварена как пища. Все непереваримые части (кости, обувь, очки и т.д.) уничтожаются в обычном порядке.

● **Жидкая форма** — фомор может буквально расплавиться в лужу густой красновато-коричневой жидкости, которая может двигаться по собственной воле. Жидкость имеет обычное для фомора количество кубиков поглощения, но невосприимчива к кинетическим атакам (ножам, пулям, кулакам и т.д.) Изменение формы в любую сторону требует траты одного пункта Силы воли.

● **Ядовитые опухоли*** — фомор покрыт опухолями, которые брызжут кислотным гноем (три кубика урона, пять для тех, кто кусает фомора), когда его поражают в рукопашном бою.

● **Регенерация** — даже в бою фомор может потратить один пункт Силы воли и сделать бросок на Выносливость, сложность 8, чтобы восстановить один уровень здоровья. Это можно сделать только один раз за ход, хотя во время регенерации фомор может совершать и другие действия.

● **Рев Вирма** — фомор может вселить ужас в сердца всех, кто находится рядом с ней, издав этот гортанный крик. Фомор бросает бросок Обаяние + Запугивание против силы воли своих противников; те, кого это касается, должны бежать так быстро и так далеко, как только могут, чтобы убраться подальше от фомора, на два хода за успех.

● **Помпа в желудке** — фомор может извергнуть все, что он недавно съел, в виде струи прилипшей желудочной кислоты на расстояние до 25 футов (~8 м.). Каждая рвотная струя (а мало у кого из фоморов хватает более чем на три таких струи) может накрыть одного противника. Атака наносит два кубика урона при попадании (ловкость + атлетика для попадания, сложность 7), но каждая пораженная жертва должна потратить очко силы воли, чтобы не прекратить свои действия и не начать рвотные позывы.

● **Смолистый парень** — кожа фомора состоит из густого, липкого вещества, похожего на патоку или деготь. Любой, кто атакует фомора в драке, прилипает к нему, как муха к липучке. Противник не может использовать конечность, прилипшую к фомору; чтобы вырваться, он должен сделать бросок на сопротивление Силе против Выносливости фомора +3. Если фомор поражен оружием ближнего боя, он может сделать бросок на сопротивление Силе против Силы пользователя, чтобы вырвать застрявшее оружие из рук противника.

● **Переход в Умбру** — фомор может совершать Шаг за Грань, как Гару. Требуется бросок Силы воли, а не Гнозиса.

● **Голос Вирма*** — фомор может говорить на языке тварей Вирма, заставляя слушателей, не являющихся Вирмами, бросить на Силу воли (сложность 8) или потерять половину пунктов Гнозиса.

● **Паутинные железы** — на животе у фомора есть особая железа размером и формой с футбольный мяч; отверстие органа обычно находится над пупком. Эта железа может плести огромное количество паутины, напоминающей паучий шелк. Диаметр паутины почти один дюйм, но она очень прозрачная, и ее трудно заметить издалека (Восприятие + Бдительность, сложность 7). Фоморы должны научиться использовать паутину, приобретя в качестве вторичного навыка Плетение паутины. Опытные ткачи могут перекрывать проходы или объекты, захватывать противников или спускаться с высоких позиций. Паутина имеет шесть кубиков поглощения и три уровня здоровья. Она очень прочная и липкая, а ее эффективная прочность равна 7 для целей захвата жертв.

Выводки фоморов

Хотя многие фомори уникальны, есть несколько «выводков», которые часто повторяются. Эти выводки могут возникать естественным путем (как в случае с определенным видом Бэйнов, которые обычно овладевают людьми определенным образом) или быть специально выведенными (благодаря исследовательским подразделениям проекта «Илиада» или независимым манипуляторам). Ниже приведены несколько примеров выводков фоморов, с которыми особенно часто сталкиваются Гару.



Соблазнители

«Дорогая Гайя». Рейксана Коронованная Дочь сидела прямо, уставившись на весь ресторан голодным взглядом, совершенно неуместным для Гару ее воспитания.

«Этот мужчина. Он совершенно прекрасен. Прекасная матерь, если он не родич Клыков, то должен им стать. Детеныши, которм он мог бы... и его...» - Слабый румянец проступил на ее щеках, но она ни на миллиметр не отвела глаз, - «Каллан, ты видишь его? Вон, только что вошел. Скажи мне, что у меня нет галлюцинаций».

«Да, да, он великолепен. Конечно». Каллан Воющий в Тумане уставился прямо на вход, вместе с остальной частью ресторана. А почему бы и нет? Женщина, улыбающаяся ему в ответ - не меньше! - была, возможно, самым прекрасным и удивительным существом, которое он когда-либо видел. Крошечный голосок призывал его быть вежливым и поискать мужчину, о котором болтала Рейксана, но его заглушала чистая похоть, бурлившая в глубине его внутренностей и ниже.

О, черт возьми, подумал Каллан. Она идет к нашему столику. Я благословлен.

Когда женщина его мечты приблизилась к столу, Каллан совершенно не заметил, что Рейксана смотрит на новенькую так же страстно, как и он. Он заметил лишь восхитительную, кокетливую улыбку, появившуюся на лице брюнетки с прекрасной фигурой.

Соблазнители — одни из самых изощренных угроз среди фоморов. Каждый из них постоянно источает духовно заряженные феромоны, которые стимулируют центры удовольствия их жертвы и одновременно извлекают из ее сознания образы идеализированного совершенства. В итоге Соблазнитель может эффективно соблазнить любое живое существо.

Атрибуты: Сила 1, Ловкость 2, Выносливость 2, Обаяние 6 (3), Манипулирование 6 (3), Внешность 6 (3), Восприятие 4, Иинтеллект 3, Сообразительность 3.

Способности: Бдительность 2, Атлетика 2, Рукопашный бой 2 (Укус; Сила +1), Уклонение 2, Красноречие 2, Эмпатия 4, Хитрость 5, Вождение 1, Этикет 3, Огнестрельное оружие 1, Исполнение 5, Выживание 1, Компьютеры 1, Загадки 1, Языки 2, Политика 1

Детали биографии: Соблазнители могут иметь почти любую из доступных Деталей биографии (с естественными союзниками и контактами), но все Соблазнители имеют по крайней мере 3 в ресурсах - их пособие от Пентекса.

Силы: Когти/Зубы (может использовать маневр Укус), плюс две уникальные силы.

● **Идеализация** — сканируя разум своей цели, Соблазнитель может стать идеальной парой любого живого существа. Соблазнитель должен сделать бросок Обаяние + Эмпатия против сложности, равной Ярости противника (или Сила воли -3 в случае с не-перевертышами). Успех означает, что она стала идеальной парой оппонента по внешнему виду, даже если это связано с явным изменением пола. Если Соблазнитель потерпит неудачу, она просто станет привлекательной личностью, и ее пол нельзя будет скрыть, чтобы удовлетворить желания цели. Если бросок провален, объект чувствует себя в ее присутствии явно неуютно, ощущая, что Соблазнитель отчаянно хочет понравиться и быть нужным.

● **Вуаль суккуба** — сила требует броска Манипулирование + Хитрость, сложность - Интеллект + Первобытный инстинкт. При успешном броске цель очаровывается, желая лишь быть с ним при любой возможности. Если бросок провален, цель по-прежнему находит Соблазнителя привлекательным, но не очарован его красотой. В каждой сцене, когда Соблазнитель находится рядом со своей целью, он может сделать еще один бросок; если Соблазнитель получает более 10 суммарных успехов, цель становится фанатично очарованной и стремится служить и защищать Соблазнителя любой ценой. Однако если Соблазнитель провалит хотя бы один бросок, его цель почувствует, что с Соблазнителем что-то не так, словно что-то очень опасное в общении с этим существом, и не сможет быть очарована.

Сила воли: 5

Снаряжение: Соблазнители всегда вооружены и, как правило, имеют множество атрибутов роскоши. Мало кто обходится без очень дорогой одежды и автомобилей, обычно это «подарки» от предыдущих жертв.

Внешний вид: Без силы Соблазнители кажутся обычными людьми - за исключением рядов колючих зубов во рту. Однако они редко воспринимаются иначе, чем через завесу своих сил Вирма, что делает их чрезвычайно привлекательными.

Генезис: Выводок Соблазнителей, хотя и встречается в некоторых случаях «естественным» путем, в большинстве своем появляется благодаря махинациям Сирен Косметикс, дочерней компании Пентекса. Они создают «специальную гипоаллергенную» линию продуктов, которые обычно выдаются в годовой поставке победителям ежегодного конкурса. Косметика, конечно же, порчена. Бэйны внутри затягивают процесс одержимости, вызывая у будущих носителей стойкую зависимость от косметики в течение месяца.

В результате большинство Соблазнителей настолько физически и психически зависимы от специальной косметики и удовольствия, которое она приносит, что готовы на все, лишь бы обеспечить себе постоянное снабжение. Нет нужды говорить, что у Пентекса для них много работы, и он часто посылает Соблазнителей заключать специальные сделки с другими компаниями, заманивать врагов мегакорпорации в ловушки и вообще подчинять себе как можно больше людей. В настоящее время Франческо рассматривает возможность увеличения числа ежегодных конкурсов, но стоимость косметики непомерно высока, и Совету директоров требуется дальнейший анализ рынка на предмет полезности Соблазнителей, прежде чем они примут окончательное решение.

Примечания к отыгрышу: Никто - никто - не может устоять перед вами. Вы являетесь объектом наивысшего желания для каждого встречного - и вы это знаете. Вы можете драться, если придется, но вам это не нравится; вы будете избегать физической конфронтации, если это вообще возможно. Гораздо проще подстрекать свою жертву к борьбе друг с другом за ваши услуги или заманить ее в засаду. Вы развращаете как можно больше людей, чтобы они нуждались в вас - в конце концов, если вы не можете избавиться от своей зависимости, вы можете поделиться ею.

Феректои, личинки Вирма

«Я очень разочарован в тебе, Широи,» – пожилой японец вздохнул и покачал головой, аккуратно барабаня пальцами одной руки по столешнице из красного дерева, – «Я принял тебя и воспитал как собственного сына. Я оказал тебе честь, сделав тебя своим кобуном, хотя сын моего брата поступил бы так же. Ты же, в свою очередь, оказывал мне беспрекословное послушание - до сих пор».

Он покачал головой.

«Я прекрасно знаю, что западные женщины, которых ты собирал через свое агентство талантов, не дошли до наших покупателей в Чибе. И все же ты отказываешься объясниться. Я даю тебе последний шанс сделать это...» – взгляд пожилого мужчины переместился на двух исполнителей, стоявших позади сидящего перед ним молодого человека, - «...Чтобы, когда ты умрешь, ты сделал это с честью».

«Прошу прощения, но мне пока нельзя умирать», - тихо ответил Широй. Внезапный рывок - и из его шелковой рубашки вырвался сверкающий усик, пробивший торс старшего мужчины, брызнув кровью. Оябун задохнулся, но не издал ни звука, его оцепеневший взгляд переходил с телохранителей - которые, как ни странно, стояли неподвижно, на их лицах не отражалось никаких эмоций - обратно на свежее злобное лицо Широи.

Улыбка Широя была изысканным ядом, даже когда колючий усик вырвался из грудной клетки старшего мужчины и устремился обратно под рубашку. «Видите ли, Ушигоме-сама, у меня есть обязанности, которые подразумевают возведение нашей организации на такие высоты, о которых вы и мечтать не могли. Будьте уверены, что вас будут вспоминать с любовью».

Феректои - принцы среди фомори, выведенные из генов человека и рожденные Бэйнам Породителями. Их сила исключительно велика, соперничая лишь с их хитростью и злобой. Хуже всего то, что Феректои способны легко ходить среди людей, с легкостью проскальзывая в общество смертных и покидая его. Они прекрасно понимают человеческие слабости и умеют использовать их в своих целях.

Атрибуты: Сила 5, Ловкость 4, Выносливость 5, Обаяние 4, Манипулирование 5, Внешность 3, Восприятие 4, Интеллект 5, Сообразительность 4

Способности: Бдительность 3, Рукопашный бой 2, Уклонение 2, Эмпатия 3, Запугивание 5, Уличные порядки 4, Хитрость 5, Этикет 3, Лидерство 4, Скрытность 3, Компьютер 3, Загадки 4, Оккультизм 5, Естественные науки 2, Остальное добавьте по необходимости

Детали биографии: Союзники 5, Контакты 5, Ресурсы 4

Силы: Не менее пяти Сил фоморов. Все Феректои уникальны.

Сила воли: 9

Снаряжение: У Феректоя есть все снаряжение, которое может понадобиться им в ходе их деятельности (мирское и другое). Их высокие Ресурсы обычно гарантируют, что у них есть множество трюков в рукаве, помимо их и без того мощных сил фоморов.

Внешний вид: Несмотря на свою чудовищную бесчеловечность, личинки Вирма почти во всех отношениях выглядят смертными. Даже Силы фоморов, выдающие их принадлежность к Вирму, легко скрыть (дополнительные конечности всегда скрыты, и так далее).

Генезис: Эти существа являются порождениями Бэйна Породителя, отвратительного духа, который представляет собой не более чем ходячую утробу. Это существо появляется на свет и насилует людей во сне, используя мощные чары, чтобы заставить их поверить, что это был всего лишь безобидный сон. Затем Породитель удаляется в Умбру, где позволяет своему новому «ребенку» развиваться в прозрачной утробе. Затем он снова проявляется, чтобы родить Феректоя в физическом мире.

Феректои выглядят и ведут себя как богатые и могущественные люди, которыми они кажутся, но в конечном итоге они менее человечны, чем любой другой фомор. Многие из них имеют человеческие интересы и слабости, но часто с несколько чуждым привкусом. Феректои - существа разделенные, и их человечность часто борется с всепоглощающей природой вирмов, присущей их наследию. С возрастом Феректои становятся все менее и менее человечными.

Ходят слухи о нескольких Феректои, чья человеческая сторона сумела временно отвоевать контроль у своей вирмской стороны, хотя трудно найти кого-либо, кто бы утверждал, что встречался с таким существом лично. Очевидно, такие измученные существа ведут отчаянную, яростную борьбу с силами Вирма, пытаясь искупить свою природу в пылу славы, вместо того чтобы дать своим бейн-половинам время восстановить контроль.

Примечания к отыгрышу: Вы были рождены от зла и для зла, и вы не стремитесь ни к чему, кроме чистой злобы. От вас исходит разврат и унижение - результат вашей полудуховной природы. Вы дебошир и жестокий человек, что необходимо для достижения вашей личной власти. Вы управляете своей свитой из слуг Бейна и фоморов железным кулаком, всегда суровым и бескомпромиссным.

Бэйн Породитель

Это отвратительное создание - не более чем ходячее чрево. Породитель материализуется и насилует человека во сне, используя мощные чары, чтобы заставить жертву поверить, что это был всего лишь безобидный сон. Если жертва - мужчина, Породитель получает его сперму; если жертва - женщина, Породитель извлекает оплодотворенные им яйцеклетки. Затем Породитель удаляется в Умбру, где позволяет своей новой форме жизни развиваться в прозрачном чреве. Позже он снова материализуется, чтобы родить Феректоя в физическом мире.

Ярость 5, Гнозис 6, Сила воли 5, Мощь 25

Чары: Чутье Аэрта, Селекционный транс (Цена: 5 Мощи; спящая жертва этого транса подвергается изнасилованию, но верит, что все это было лишь сном, когда просыпается позже), Материализация (Цена: 9 Мощи; Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 2, Скрытность 5, 7 уровней здоровья).

Кровопсы

«Дарагой Джейсон, я твой самый бальшой фанат. Я видил все твои филмы. Ты ниибацца крут. Я хачу быть таким жэ, как ты. Асобенно мне понравился твой новый филм «Кровь пронзённых», я уже пасматрел его десить раз. Ты ни в главнай роли, но ето всиравно крутой филм. Этот накачанныый чувак насаживаит этих шлюх на острые колья. Тибе явно это нравица.

Я тожа ришил попробовать, паэтаму поймал сосецкую кошку и насадил иё на палку. Она очинь громко орала, и ета была здорава. Гатов паспорит, ты тожа с етого начинал. Как я напесал выше, я хачу стать такимже, как и ты. Ниплахое начало, правда?

Всигда твой крававый паклонник, Доктор Боль»

Скотобойня видео, особенно мерзкая кинематографическая компания под эгидой Пентекса, размещает свои «фильмы» в убогих, безответственных видеомагазинах по всему миру. Каждый из них действует как магнит для определенных Бейнов, которые создают Гончих; беспокойные зрители, которые смотрят эти фильмы, рискуют стать одержимыми Бейнами, которые превращают больные фантазии своих жертв в садистскую жажду настоящей крови. В результате получается фомор, по сравнению с которым обычный маньяк-слэшер выглядит как воспитатель детского сада.

Атрибуты: Сила 5, Ловкость 4, Выносливость 6, Восприятие 5, Сообразительность 4, все остальные незначительны.

Способности: Рукопашный бой 4, Холодное оружие 5, Скрытность 5

Детали биографии: Нет

Силы: Берсерк, Иммунитет к Первобытному ужасу, Регенерация

Сила воли: 8

Снаряжение: Каждый Кровопес имеет обыкновение носить с собой какое-нибудь «домашнее» оружие, будь то тесак для мяса, бензопила, вилы, аккумуляторная дрель или что-то еще.

Внешний вид: Бэйны не сильно изменяют своих носителей, кроме значительного увеличения их мышечной массы; однако Кровопсы часто принимают индивидуальные «штрихи», чтобы соответствовать своей новой персоне. Рассказчикам предлагается проявить творческий подход; среди наиболее распространенных вариантов - шрамы, маски, фирменные предметы одежды или фирменное оружие.

Генезис: «Бэйновы магниты « в продукции Скотобойня видео обычно притягивают по крайней мере одного Бэйна к видеомагнитофону, на котором записана такая кассета. Идеальная жертва - это зритель, который обычно одиночка, которого дразнят другие дети, возможно, из жестокой или заброшенной семьи. Бэйн подключается к ярости такого зрителя, наделяя его мечтами о том, как он будет кромсать своих мучителей на куски. Как это ни ужасно, но такой Бэйн вполне может овладеть детенышем хомидом, который еще не достиг своего Первого Изменения. Незнакомый Гару из трудного дома может стать идеальным объектом для скверны Кровопса.

Овладев им, Кровопес начинает воплощать свои садистские порывы, скорее всего, начиная с мелких животных, но вскоре переходя к людям. Дни и ночи зрителя становятся одержимы пытками и смертью, и новый фомор начинает следовать своей мечте - стать убийцей в маске, фигурой страха, как его герои фильмов-слешеров.

Кровопсы часто проявляют хитрость, которая не соответствует их молодости. Вначале они обычно хорошо скрывают свои убийственные действия, но по мере продолжения серии убийств становятся все более безрассудными и самоуверенными. После десяти человеческих смертей или около того, одержимый Бэйн обычно побуждает своего хозяина к убийству, с ликованием доводя фомора до забвения.

Примечания к отыгрышу: Вас невозможно остановить. Как и ваши «герои» слэшеров, вы не понимаете концепции самосохранения; начав сражаться, вы не остановитесь, пока не будете полностью уничтожены.

Жабы

Рэндалл тихонько вздрогнул, открывая дверь и входя в затемненный кабинет. Прошло уже два года с тех пор, как он пришел работать к мистеру Дреску, а он так и не смог привыкнуть к своему боссу. Конечно, то, как он выглядел, и то, как он говорил, и то, что он заказывал на обед…

К счастью, кресло с высокой спинкой стояло лицом к нему. Одна тяжелая, бородавчатая рука лежала на подлокотнике. Рэндалл тихо прокашлялся.

«Мистер Дреск, мы только что обнаружили, что кто-то считывает наши файлы. С компьютера, я имею в виду. Пока никаких серьезных зацепок, но мы работаем над этим,» – он кашлянул, - «Вы хотите, чтобы мы подключили к этому одного из специалистов?»

Голос, раздавшийся в ответ, был сильным, но невнятным, как будто мистер Дреск пытался говорить с полным ртом гамбургеров. Он всегда так говорил.

«Нет, Рэндалл. Думаю, я знаю, кто в этом замешан... и полагаю, что сам займусь этим».

Больше чем пушечное мясо и меньше чем искусные манипуляфторы, Жабы - это вирмов эквивалент менеджеров среднего звена, ставших хорошими - ну, или плохими. Эти уродливые фоморы сидят в центре своих собственных маленьких интриг, издеваясь над более слабыми, находящимися под их опекой, и покорно кланяясь и подлизываясь к тем, кто могущественнее их. Хотя они не представляют особой опасности для разбушевавшейся стаи оборотней, у большинства из них достаточно здравого смысла, чтобы укрыться от опасности. Угрожающими их делает то, как им удается избегать внимания, пока не представится подходящая возможность нанести удар - или, что более типично, натравить кого-то другого на проблему.

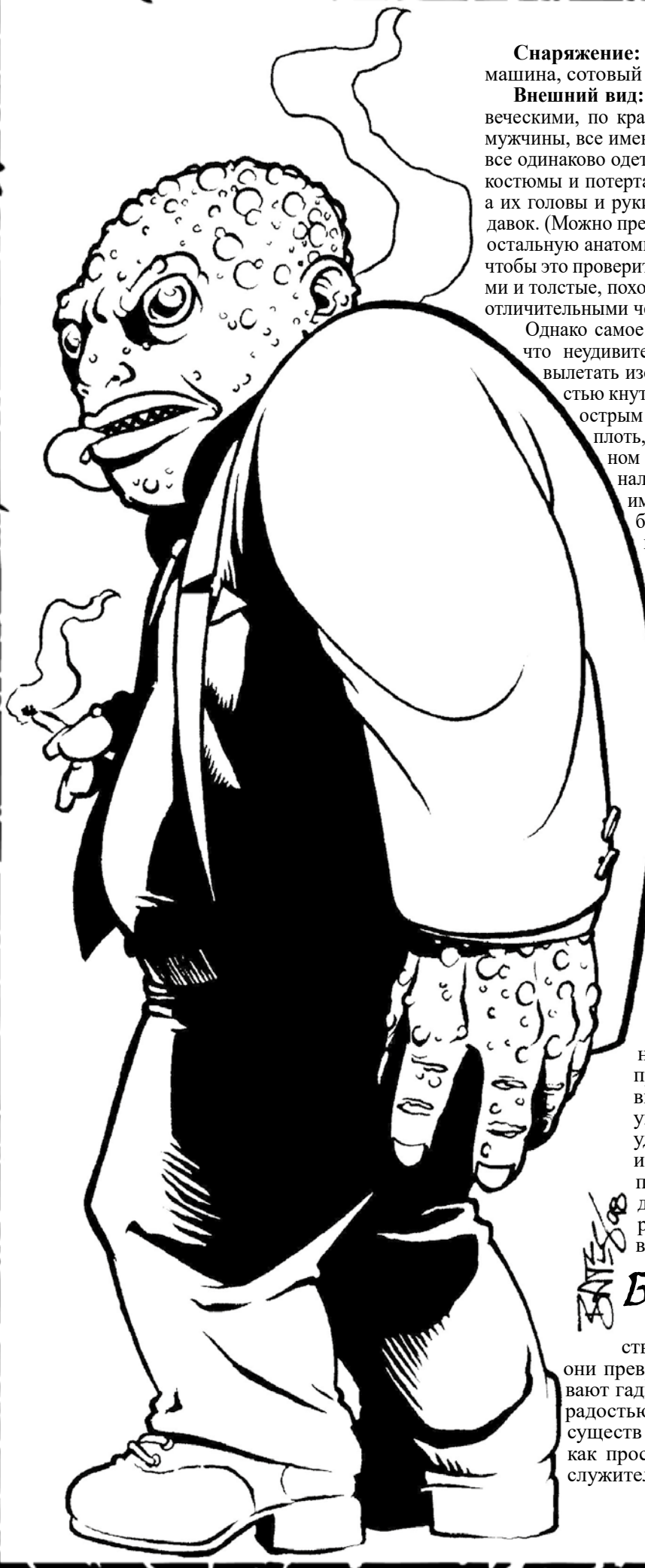
Атрибуты: Сила 4, Ловкость 3, Выносливость 5, Обаяние 3, Манипуляция 4, Внешность 1, Восприятие 4, Интеллект 3, Сообразительность 4

Способности: Бдительность 3, Рукопашный бой 3, Запугивание 3, Уличные порядки 4, Хитрость 4, Вождение 1, Этикет 1, Огнестрельное оружие 1, Скрытность 4, Расследование 3, Закон 1, Политика 1

Детали биографии: Контакты 3 (Жабы знают всех)

Силы: Колючий язык - как Хлещущий хвост, но наносит Сила + 3 аггравированного урона. Язык втягивается автоматически и по усмотрению Рассказчика может нанести дополнительный урон, выпуская жертву. Ходят слухи об особенно старых и злобных жабах, которые обладают способностью впрыскивать нейротоксины своим языком, но ни доказательств, ни выживших свидетелей нет.

Сила воли: 7



Снаряжение: Автоматический пистолет, большая машина, сотовый телефон.

Внешний вид: Жабы выглядят более или менее человеческими, по крайней мере, на первый взгляд. Все они мужчины, все имеют лишний вес (но не очень большой) и все одинаково одеты (испачканные плащи, плохо сидящие костюмы и потертая обувь). Кроме того, все жабы лысые, а их головы и руки украшают настоящие созвездия бородавок. (Можно предположить, что бородавки покрывают и остальную анатомию жабы, но мало найдется смельчаков, чтобы это проверить). Выпученные глаза с тяжелыми веками и толстые, похожие на сосиски пальцы также являются отличительными чертами среднестатистической жабы.

Однако самое главное, что делает жабу жабой, - это, что неудивительно, ее язык. Этот придаток может вылетать изо рта на целых 15 футов (5 м) со скоростью кнута. Кроме того, язык заканчивается очень острым шипом, вполне способным прорезать плоть, гипсокартон и, в одном примечательном случае, лобовое стекло самолета. Из-за наличия этого необычного придатка жабы имеют тенденцию немного бормотать; большинство звучит так, будто они плохо подражают Брандо.

Генезис: Никто точно не знает, откуда взялись жабы. Они начали появляться в середине 80-х годов, переходя на должности менеджеров высшего среднего звена в различных дочерних компаниях Пентекса. За несколько коротких лет жабы прочно завладели многими должностями операционных директоров, менеджеров складов, бухгалтеров и кадровиков и начали перестраивать корпоративную среду по своему вкусу. Конечно, с относительным успехом многих операций, принадлежащих Пентексу, прошло совсем немного времени, прежде чем кадровые консультанты и агентства по трудоустройству стали принюхиваться к Жабам, предлагая им работу в других местах.

Примечания к отыгрышу: Вы всегда контролируете ситуацию. У вас есть власть нанимать или увольнять, разрушать карьеру или создавать протеже по своей прихоти. Вам нравится наблюдать, как другие стараются угодить вам, и вы получаете огромное удовольствие, разрушая мораль, этику и чувство собственного достоинства подчиненных. Время от времени вы даже любите побаловать себя грязной работой, просто чтобы доказать, что вы не становитесь мягкотелым.

Бэйны

Легко обвинить бэйнов в большинстве бед мира тьмы. В конце концов, они превращают людей в фоморов, нашептывают гадкие предложения на ухо невинным, с радостью отдаются в услужение большинству существ Вирма (даже пиявкам, которые знают как просить!) и разрывают на части любого служителя Гайи, которого могут поймать.

Однако Бэйны не являются причиной болезни – они являются ее симптомом. По мере того, как порча грызет сердце духовного мира, по мере того как все больше и больше людей продают свою Мать во имя быстрой наживы или легкого образа жизни, число Бэйнов растет. Гару никогда не смогут избавиться от них, если коллективный дух человечества каким-то образом не вылечится – но в то же время Бэйны не позволяют оборотням игнорировать их, чтобы полностью посвятить себя исцелению. В конце концов, безжалостное нападение этих воплощений ненависти, жадности и болезней может стать причиной гибели Гару, а вместе с ними и всего остального мира.

Использование Бейнов

Сама природа Бэйна делает довольно трудным применение моральной тонкости к его действиям. Поскольку, как и все духи, Бэйн буквально определяется своей целью, чертовски мало раскаявшихся или морально серых Бэйнов. Даже если Бэйна можно каким-то образом очистить (сложный процесс, гораздо более сложный, чем простое обсуждение принципов), дух преображается в обоих смыслах этого слова. Порча определяет Бэйнов — она формирует их форму, их силы, их целеустремленность. Как духовные представления архетипов, они относительно одномерны (ну, Гаффлинги и Джагглинги, во всяком случае, таковы: чем выше дух в небесной пищевой цепи, тем более независимой личностью ему позволено обладать). В Бейне ключевым элементом является символика, присущая духовному миру, а не антропоморфизация более человекоподобного врага.

Таким образом, Бэйнс не такие удовлетворительные антагонисты в центральной роли. Только очень могущественные (и, следовательно, самые харизматичные) становятся хорошими врагами. Бэйны наиболее эффективны в двух ситуациях: когда они используются как опасность (рой почти коллективных Бэйнов — ужасный враг, которого нельзя задобрить или вразумить, а только избегать), и когда они служат атмосферой, очень наглядный, символический и опасный сигнал о том, что ситуация намного хуже, чем кажется. Да, эта начальная школа выглядит достаточно мирной снаружи, но когда Гару совершают шаг за грань и их чуть не разрывает на куски рой Бэйнов, разжиревший и окрепший в помещении, игроки становятся гораздо более внимательными к серьезности своего положения. Добавьте немного интересного символизма (что, если школьная популяция Бэйнов в значительной степени похожа на высохших детей с собачьими пастями?), и вы начинаете готовить на бегу.

Злогневья

Был жаркий и пасмурный летний день, и Юрги Хаутала усердно работал над восстановлением своего крыльца, когда Свен Тысяча Клыков, его товарищ по стае и друг, прибыл так, что сердце Юрги екнуло. Свен выглядел плохо. *Во-первых, он был в форме Криноса и расхаживал на четвереньках по улице, как будто мысль о том, что его заметят, была самой далекой из его мыслей. Несколько соседей Юрги уже кричали и рвали на себе волосы в муках Первобытного ужаса. Как раз то, что ему было нужно в районе, где его и так едва ли терпели. Во-вторых, Свен рычал, безумно переводя взгляд с одного места на другое и скрежеща зубами, словно пытаясь перекусить воздух. Хуже всего было то, что кровь спутала его шерсть и капала с морды розовым пенистым потоком.*

Юрги услышал звук полицейских сирен вдалеке, который с каждым мгновением приближался. Он спокойно отложил молоток и выплюнул гвозди уголком рта.

«Свен?» – позвал он, глядя на своего друга, – «Есть что-то, о чем ты хотел поговорить?»

Никогда не показывай страха – *одно из первых правил Потомков Фенрира. Свен склонил голову набок, как будто впервые заметив Юрги, затем бросился через тротуар к Юрги, с убийственным выражением в налитых кровью глазах. Юрги пожелал Изменения и позволил Ярости захлестнуть его. Будет время побеспокоиться о том, что вызвало проблему, когда он закончит убивать своего друга.*

Злогневье существует с единственной целью – свести Гару с ума. Они питаются Яростью и, в свою очередь, подпитывают эту Ярость, доводя свою добычу до бешенства все возрастающих масштабов. Во многих отношениях они являются духовным эквивалентом бешенства. Хотя эти Бэйны предпочитают нападать на Гару и других Перевертышей, они также могут поражать людей и даже животных, которые подходят слишком близко к кишащим тварями Вирма местам. Даже существа, которые обычно не обладают Яростью, получают силы духовного гнева, когда ими овладевают эти Бэйны, включая способность к регенерации и бешенству.

Ярость 8, Гнозис 6, Сила воли 8, Мощь 60

Чары: Чутье Аэрта, Одержимость, Буйство*, Реформирование

***Ярость** – Каждое очко Мощи, которое тратит Злогневье, увеличивает Ярость цели. В случае существ, которые обычно не могут впасть в ярость, стоимость составляет два очка силы. Увеличение обычно постепенное и происходит в течение нескольких дней, но Горькая Ярость может вызвать проблему, если она того пожелает, и отправить любую одержимую цель в мгновенное безумие.

Предыстория: Злогневья являются чем-то вроде исключения среди Бэйнов. Они в меньшинстве тех, кто не овладевает хозяевами навсегда и не превращает их в фоморов. Их можно изгнать, хотя это непростая задача. Овладев носителем, Бейн постоянно подпитывает Ярость цели, увеличивая ее сверх обычного максимума до безумия. Боль от одержимости возрастает от эквивалента легкой головной боли до изнуряющей сенсорной перегрузки, когда даже шепот кажется реактивным двигателем, а лунный свет обжигает глаза. Жертвы неизбежно впадают в бешенство, которое невозможно остановить, пока жертва находится в сознании. Только полное истощение замедляет этих несчастных, и то лишь до тех пор, пока они не придут в себя настолько, чтобы снова начать нападать на все, что попадает в поле зрения. Злогневья уязвимы только в Умбре, и они печально известны тем, что убегают, как только их обнаруживают.

Примечания к отыгрышу: Злогневья - это эквивалент болезни, и они стремятся вызвать как можно больше хаоса. Эти Бэйны предпочитают просто создавать проблемы и оставлять зараженных ими Гару убивать все на своем пути. Если Злогневье использует всю свою силу, он может использовать Гнозис своего носителя, чтобы подпитывать его Ярость. Многие Галлиарды рассказывают поучительные истории о встречах с этими Бэйнами, чтобы научить молодых детенышей опасности потери контроля.

Драттоши

Калейша Скорбь Матери устало шагала по городскому пейзажу Пенумбры. Ей было больно покидать свою стаю, чтобы навестить мужа и дочь, а теперь снова было больно оставлять семью, чтобы вернуться в стаю. Особенно ей было неприятно оставлять Айзека и Нефери одних, когда септ собирался созвать военный отряд против городских пиявок - она не могла быть там, чтобы защитить их, но так много еще будет потеряно, если она не выступит вместе с Гару.

Когда она пересекла относительно свободный от паутины участок пустыря, сердце ее подпрыгнуло. Там, ступая лапами по земле и запрокинув голову, стоял Пегас! Это было видение? Посланник? Калейша восхищенно тявкнула и пустилась бежать по участку навстречу духу своего тотема. Возможно, она была здесь, чтобы дать совет...

И тут земля провалилась под ней, как будто она бежала по глинистой корке толщиной в дюйм, а под ней была лишь пустота. Дух-пегас мелькнул и исчез, как мираж, а взрыв сернистого, горячего воздуха ошеломил Калейшу своей силой. Ее обоняние почти пропало, лапы не находили опоры, и она завыла от ужаса, скользя по отвесным стенам ямы к хитиновому чудовищу внизу.

Драттоши – отвратительные существа, живущие в огромных радиоактивных ямах в Умбре. Они представляют собой гигантские насмешки над муравьиными львами и охотятся на всех путешественников по Умбре, которым не повезло наткнуться на их мракобесные ловушки.

Ярость 7, Гнозис 8, Сила воли 5, Мощь 30 + все, что он поглотил за последнее время.

Чары: Чутье Аэрта, Поглощение сущности*, Мечта-обманка*.

***Поглощение сущности** — эти чары позволяет Драттоши пожрать другого духа и забрать его Мощь в себя. Дух, поглощенный таким образом, не может использовать чары Реформирование. Драттоши атакует Яростью, как обычно, но истощает одно очко Мощи за каждый успех. Избыток Мощи исчезает со скоростью пять пунктов каждые 24 часа, если не потратить ее заранее. Драттоши может даже использовать эти чары, чтоб поглотить Гнозис духа или Гару, хотя для того, чтобы отнять один пункт Гнозиса, требуется два успеха.

***Мечта-обманка** - Драттоси должен сделать противостоящий бросок Гнозиса против Силы воли цели, чтобы вырвать образ из разума потенциальной жертвы, а затем потратить две Мощи на создание иллюзии. Эту способность можно использовать на нескольких жертвах, но одновременно можно читать мысли только одной жертвы.

Внешний вид: Драттоши редко встречаются. Они выползают из своего логова на дне ямы только для того, чтобы подкрепиться. Они смутно напоминают огромных ракообразных с колючими выступами, покрывающими их красновато-черный панцирь. У них множество конечностей с острыми колючками, которыми они протыкают свою добычу. Их тела часто исходят паром от жара окружающей среды.

Предыстория: Драттоши живут в ямах в пределах Пенумбры, которые они скрывают с помощью своих иллюзий. Эти Бэйны предпочитают создавать иллюзорных существ или предметы в качестве приманки, вытягивая наиболее подходящую приманку из разума своих потенциальных жертв. Как правило, жертва успевает подойти к обманке, прежде чем Драттоши нападают.

Драттоши - умные хищники. Они могут общаться с Гару и духами, но редко делают это. Они часто очень хорошо осведомлены обо всем, что происходит в округе, даже в физическом мире, соответствующем их пенумбральному логову - однако выудить из них такую информацию довольно сложно.

Примечания к отыгрышу: У Вирма много слуг, воплощающих обман и ложные обещания. Драттоши - просто еще одна вариация на эту тему. Хотя они слишком одномерны, чтобы быть центром сюжета, они могут дать ценные жизненные уроки Гару, которые принимают удобство умбральных путешествий как должное.



Творцы грез

«Каково ваше желание, хозяин?» Голос вернулся, покорный, почти раздражающе приятный голос, который эхом отдавался в его голове всякий раз, когда он думал о том, как он хочет, чтобы мир работал, и о том, что он, казалось, никогда не желал прислушиваться к его желаниям. Кевин Чарльз был одиноким, озлобленным человеком и ненавидел то немногое, чего ему удалось добиться в жизни. Тем не менее, он изо всех сил старался не обращать внимания на этот голос, боясь, что теряет рассудок.

Он оглядел офис, высунув голову из-за стенки кабинки и прищурившись из-за очков, которые требовали замены, чтобы взглянуть на мир, в котором ему приходилось проводить слишком много времени. Возле кулера с водой Уолтер Макави, толстоватый мелкий офис-менеджер с расцветшими от джина щеками, флиртовал с Кристал. Каждый раз, когда Кевин смотрел на Кристал, в горле у него вставал ком. Она была одной из немногих, кто относился к нему как к человеку, и к тому же была потрясающей женщиной. Он бросил взгляд на своего менеджера, прежде чем сосредоточить свои глаза и сердце на ее прекрасной форме.

«Что я хочу? Я бы хотел, чтобы Кристал была влюблена в меня, и чтобы Уолтер Макави умер от инсульта. Я бы хотел, чтобы у меня была его работа и его успех.

Голос в его голове заговорил снова, в его словах слышался легкий отзвук триумфа.

«Тогда так и будет…»

Когда Триат был молод, а вселенная еще была целостной, эти Бэйны служили для создания мира, работая в качестве слуг Вивер и Вильда. То, что существует сейчас, - лишь слабый отголосок той силы, которую когда-то олицетворяли эти темные духи, силы, способной формировать целую вселенную по прихоти своих хозяев. Они служат и сегодня, но хозяева, которым они служат, несколько отличаются от тех, для кого они были созданы.

Ярость 10, Гнозис 10, Сила воли 10, Мощь 300

Чары: Чутье Аэрта, Броня, Изменение реальности, Разрыв реальности, Касание скверны, Застывание, Снятие порчи, Разложение, Создание Пожара, Создание Ветра, Дизориентация, Потоп, Стужа, Ледяное дыхание, Лечение, Осколки Льда, Молния, Материализация (только с одобрения хозяина), Реформирование, Превращение, Укрепление реальности, Слежка, Сотрясение Умбры, Восходящий поток

Внешний вид: Любой, какой больше подходит. Они могут выглядеть как голливудский образ джинна, с серьгами, тюрбаном и остроносыми тапочками, а могут казаться совершенно обычным человеком. В последнее время среди Творцов грез появилась тенденция появляться в образе ангелов - если нельзя доверять ангелу, то кому доверять?

Предыстория: Что может быть лучше для завоевания новообращенных, чем дать им то, чего они хотят? Творцы грез существовали всегда, хотя их имена менялись. Как бы их ни называли они ни были, эти Бэйны существуют для того, чтобы развращать озлобленных и жестоких людей, исполняя их желания и помогая тем, кому они помогают, достичь власти.

Конечно, есть и сложности. Творцы грез связаны за пределами царства Гайи, им самой природой запрещено входить на физический план, если их не пригласят. Эти Бэйны очень могущественны и способны на невероятную злобу, хотя они могут действовать только в соответствии с желаниями людей. Выбрав «хозяина», Творцы грез стараются исполнить любую его прихоть, но при этом у них есть свои собственные планы. Каждый из них старается выторговать у своих хозяев особое желание - желание материализоваться в царстве Гайи. Если оставшиеся Творцы грез когда-нибудь освободятся, сила, которой они обладают, будет достаточно велика, чтобы вызвать невероятные катастрофы. Среди Гару существуют древние легенды, в которых говорится, что именно этим Бэйнам суждено уничтожить все, что они создали.

Примечания к отыгрышу: С этими Бэйнами не стоит сталкиваться, по крайней мере, если вы не являетесь их хозяином. Творец грез - это традиционный джинн, демон, исполняющий любое желание, каким бы ничтожным оно ни было. Они ничего не могут сделать без желания выбранного ими хозяина, и это единственное, что до сих пор останавливало их от уничтожения всего. Они привязаны к хозяину до тех пор, пока тот не умрет, или пока хозяин не окажется достаточно глуп, чтобы пожелать их в царство Гайи - подвиг, который еще не был совершен, хотя несколько человек подошли к нему очень близко, прежде чем их остановили. Творцы грез способны практически на все, хотя на выполнение некоторых просьб может потребоваться много времени. Самое ужасное, что они выбирают хозяев, которые, как им известно, способны практически на все, будучи морально опустошенными и эмоционально искаженными.

Серые массы

«Ты когда-нибудь интересовался грибами, Арни?» - Голос на другом конце телефонной линии принадлежал Стиву, лучшему другу Арни уже больше лет, чем он мог вспомнить. Хотя он узнал голос, это было очень близко. Стив говорил слабо, как будто у него был ларингит. Прежде чем он успел ответить на вопрос, Стив заговорил снова, - «Приходи, у меня есть что тебе показать».

В ухе Арни раздался тусклый гудок телефонного аппарата. Он уже собирался зайти к Стиву, когда раздался звонок, поэтому решение отправиться туда было достаточно простым.

Через пять минут он стоял перед домом Стива, смотрел на слегка приоткрытую дверь и безрезультатно звал друга по имени. Слегка обеспокоившись, он протиснулся внутрь. Запах был отвратительным, настолько, что он почти чувствовал в воздухе запах гнили. Прекрасную погоду снаружи сдерживали плотно задернутые шторы, и Арни несколько раз моргнул, привыкая к темноте внутри дома.

Голос Стива доносился со знакомого направления его любимого кресла, хотя тени были слишком темными, чтобы различить его.

«Ты когда-нибудь задумывался о грибах, Арни? Раньше я думал, что они просто есть, их можно солить со стейком или добавлять в салат. Я никогда не думал, что они умные,» - пока Стив говорил, он поднялся со стула и зашагал вперед, двигаясь как старик, а не 25-летний спортсмен. Арни задохнулся от шока, когда его друг зашагал в бледном свете комнаты, - «Я никогда не думал, что они могут сделать что-то подобное с человеком...»

У Вильда свои пути. Жизнь растет даже перед лицом смерти, являясь частью бесконечного цикла, которому не суждено измениться. Грибки -

часть этого цикла, они разлагают мертвую растительную и животную массу, оставляя после себя богатое удобрение, но Серые массы - другое дело.

Ярость 0, Гнозис 4, Сила воли 2, Мощь 10

Чары: Касание скверны, Разложение, Одержимость, Споруляция*

***Споруляция** — главная цель Серых масс - сделать больше самих себя, и они начинают размножаться, когда находят носителя. Каждый пункт Мощи, потраченный Серой массой, позволяет Бэйну создать еще одного себе подобного. Каждый из этих новых Бэйнов так же силен, как и оригинал, и тоже производит потомство, как только найдет хозяина. Без носителя Серая масса - не более чем спора, практически бессильная выполнить любую задачу. Большая часть Мощи Серой массы уходит на создание новых копий самой себя. Каждый из этих Бэйнов способен породить восемь или девять таких же, как он сам, а каждый из них, в свою очередь, способен создать нового фомора из своего носителя и еще больше Бэйнов, которые их передают.

Внешний вид: Серые Массы не имеют реального духовного присутствия, как бы малы они ни были. Только когда они проявляются через своих носителей Серых людей, они становятся очевидными.

Предыстория: Когда-то они разрушали мертвых, перерабатывая мертвую массу мира духов и создавая ее заново, во имя Вильда. Теперь Серые массы - существа Вирма, и они игнорируют мертвых, чтобы заразить живых. В Умбре эти испорченные духи - не более чем неприятность, дурной запах, который гниет в ожидании. Но эти грибковые Бэйны легко проскальзывают в физическое пространство, обычно переносясь вместе с тем, что прорывается через Барьер, незаметно, потому что они маленькие. Однако, когда они достигают царства Гайи, они растут с пугающей скоростью.

Серые люди

Серые люди – это фоморы, созданные в результате неприятного союза Бэйна Серой массы и человека, хотя они также могут быть созданы практически из любого живого существа. Эти монстры, как и их хозяева-паразиты, существуют исключительно для того, чтобы распространять свою болезнь на всех живых существ, которые им попадаются. Они представляют собой не более чем ожившие куски гриба, способные к бою и ограниченному рациональному мышлению. Их гладкая серая кожа кажется почти жирной, а выделяемая ими слизь несет в себе очень заразную инфекцию, которая продолжает распространять споры Серых масс на все живое. Когда их убивают (неприятная, но несложная задача), тела фоморов взрываются, как гигантский шар, высвобождая миллионы спор, которые их породили.

Большинство Серых людей - не более чем амбулаторные грибные леса, хотя некоторые из них, по слухам, способны к интенсивному мышлению и со временем могут достичь мощной связи с Вирмом. Теоретически, некоторые из них могут жить веками - если это так, то могут существовать древние Серые люди с огромной силой и почти богоподобными способностями.

Силы: Грибковое касание, Иммунитет к Первобытному ужасу

В течение нескольких часов после прибытия Грибковые массы - которые материализуются в виде спор, идентичных спорам обычных грибов - находят хозяина и чувствуют себя как дома. В течение дня они производят еще больше спор, разнося свою энтропию так далеко, как позволяют ветры, и начиная цикл заново. Их цель достаточно проста: заменить существующую жизнь своей собственной формой жизни, осквернённой Вирмом, плотоядным наростом, который гораздо более вирулентен, чем большинство болезней.

У Серых масс нет союзников, даже среди других Бэйнов. 999 из 1000 уничтожаются духами, перевертышами или другими угрозами. Но когда оставшийся пробивается через них, результаты могут быть ужасающими. Что происходит с Гару, зараженным спорами? Может ли регенерация оборотня побороть или задержать инфекцию?

Никто не знает наверняка.

Примечания к отыгрышу: Паразитическая природа большинства грибков - ключ к эффективному использованию Серых масс. Яркий образ живого существа, покрытого их ужасающим присутствием, может быть очень эффективным. Эти Бэйны быстро растут и прожорливы; они лишены всякого коварства, у них есть только потребность поглощать и извращать любую живую материю, к которой они прикасаются. Хотя Одержимость, осуществляемая этими Бэйнами, не так сильна, как у большинства других - у хозяев остаются собственные воспоминания и планы, - эффект все равно мощный. Целые поселения или леса могут быть уничтожены этими Бэйнами всего за несколько дней.

Очевидно, что с Серыми массами и Серыми людьми следует сталкиваться лишь в редких случаях. Существуют Дары и обряды, которые могут противостоять эффекту одержимости Массы, если их совершить достаточно быстро. Стая может столкнуться с одним из старых и гораздо более могущественных Серых людей, который прожил достаточно долго, чтобы вновь обрести настоящую разумность, и превратился в нечто гораздо, гораздо худшее, чем просто ходячая инфекция. Серые массы представляют собой такую угрозу, что стая может даже встать плечом к плечу с группой Танцоров Черной Спирали, чтобы покончить с этой угрозой - отрезвляющая перспектива.

Фантазы

Уильям Блэк все еще привыкал к своей новой жизни в качестве одного из Гару. Меньше всего он ожидал узнать, что он оборотень. Все в его жизни изменилось, и, насколько он мог судить, не в лучшую сторону. Теперь он бесцельно бродил по своему старому району, пытаясь вспомнить, когда его жизнь имела смысл. Воспоминания давались ему все труднее и труднее, чувство комфорта, которое дарила ему старая свалка, исчезло, сменившись осознанием того, сколько дерьма было выброшено человечеством. Добро пожаловать в удивительный мир одноразовых товаров.

Он отшвырнул со своего пути побитую алюминиевую банку, услышал, как она шмякнулась о землю, и вздохнул. Несколько мгновений спустя он услышал, как отовсюду доносятся голоса, шелест бумаг и грохот консервных банок, - все это человеческий прилив и поток, разбивающийся о берег свалки. Он повернулся, когда услышал звук десятка или более кусков, врезавшихся друг в друга с целенаправленной силой. Повернулся и столкнулся с кошмаром. Пластиковые обертки и испачканные

водой журналы взлетели в воздух, сплетаясь вокруг скелета из выброшенных ручек швабр, разрушенных ограждений и погнутых столовых приборов. Неподалеку от него из обломков вырастала вторая фигура, почти человеческая по форме и совершенно чужая по поведению. Со звуком, наполовину стоном, наполовину криком боли, скрюченные кучи мусора поползли вперед на ногах из стекла, бетона и ржавой колючей проволоки.

Для некоторых фоморов даже смерть не избавляет от мук рабства. Вирм следит за этим. Несчастные из проклятых бывших людей испытывают еще большие муки, когда умирают под когтями Гару. Для них Разрушитель уготовил особую судьбу, судьбу боли и мести. Они становятся Фантазмами.

Ярость 10, Гнозис 6, Сила воли 5, Мощь 50

Чары: Чутье Аэрта, Маттериализация (Цена: 26 Мощи, Сила 4, Ловкость 3, Выносливость 6, Атлетика 3, Рукопашный бой 4, Ловкость 3, Холодное оружие 3)

Внешний вид: Хотя у них нет собственных тел, Фантазмы собирают свои формы из остатков всего, что было создано людьми. Любой хлам, оказавшийся под рукой, становится строительным материалом для их причудливых новых «тел». Металл течет по их велению, стекло и пластик деформируются в формы, почти такие же, какие были у этих жалких духов при жизни.

Почти такие же. Материалы, из которых эти Бэйны создают свои материальные формы, могут существенно повлиять на то, как они могут атаковать врага. В одних местах это не более чем бумага и блуждающие провода, в других - они вполне могут образоваться из токсичного ила, разлитого по земле. Фантазмы должны воссоздать себя из любого доступного мусора, а способ атаки может быть любым - от когтей и твердых ударов до жидкой атаки, сочащейся в горло и легкие Гару.

Предыстория: Запертые навечно в месте своей смерти, эти злобные духи остались без формы, не в силах освободиться от власти Вирма над их душами. Эти Бэйны - нечто вроде психических мин-ловушек, оставленных для оборотней, а бездонная жажда мести убившим их существам делает Фантазмов очень эффективными убийцами. Однако их трудно назвать универсальными: они совершенно не способны совершать какие-либо действия по собственной воле, пока представители Перевертышей не приблизятся к местам их гибели. Жребий Фантазма вдвойне жалок. Неудивительно, что каждый из этих Бэйнов неизлечимо безумен.

Примечания к отыгрышу: Фантазмы - это напоминание о том, что каждое действие имеет последствия. Эти существа похожи на призраков, но не имеют такой свободы воли. Они навсегда запечатлеваются в том месте, где умерли, или в развалинах, оставшихся от этого места. Они ждут, не в силах предпринять никаких действий, пока их враги не придут к ним. Они особенно эффективны, когда используются на месте предыдущих битв стаи, чтобы игроки могли медленно осознать, что перед ними стоят их прежние враги, вернувшиеся с новыми силами.

Уралаты

Хефри Красное Сердце в человеческом обличье споткнулась в Пенумбральном лесу. Духовные деревья здесь были сплетены и черны - их испортила близость улья Огнепасти. Он низко присел и начал дышать в ритм, сосредоточив всю свою волю на заживлении рубцов на спине.

Турголх, *подумал он.* Эта шестигрудая сука. Как она могла решить, что охота на странника - лучший спорт из всех возможных. *Он снова встал и навострил уши, оглядывая равнину, которую только что покинул.* Ее ошибка. Раненый или нет, я легко обгоню ее и ее стаю, особенно с той форой, которую они мне дали. Тогда я смогу вернуться в улей - и, по воле Совы, освободить остальных, пока охотничий отряд этой шлюхи только поймет, где я. Но почему она сначала привела меня в Умбру? Даже она не настолько глупа.

И тут он услышал лязг, безумное, безрифменное стаккато, от которого его плоть затрепетала.

«Уралат», - прошептал он про себя, опускаясь на четвереньки и принимая волчью форму, - «Будь она проклята. И будь я проклят».

Они бродят по безлюдным местам Умбры, и где встретишь одного, там в двух шагах находится множество других. По большей части безмозглые Бэйны, Уралаты, тем не менее, являются искусными охотниками. Они почти всегда нападают с тактическим преимуществом, превосходя свою добычу числом и нападая из засады. Даже стаи Гару должны испытывать свою слаженность, чтобы противостоять нападению гончих Вирма.

Атрибуты: Сила 4, Ловкость 3, Выносливость 3, Восприятие 3, Интеллект 1, Сообразительность 1

Способности: Атлетика 4, Рукопашный бой 4, Уклонение 2, Первобытный инстинкт 4.

Ярость 5, Гнозис 3, Сила воли 7, Мощь 50

Чары: Чутье Аэрта, Броня (четыре кубика на поглощение, без затрат Мощи), Зарывание*, Воплощение* (Цена: нет, эти чары постоянны для Уралатов)

***Зарывание** — Ооралат может прокладывать туннели в земле, как в умбральной, так и в физической, словно рыба в воде. Затрачивается один пункт Мощи за ход.

***Воплощение** — эти чары почти идентичны чарам Материализация, за исключением того, что дух не создает физическое тело; вместо этого он может принять «более подходящую» боевую форму в Умбре, потратив Мощь на создание тела, как если бы он создавал физическую форму.

Внешний вид: По форме Уралаты напоминают гончих, но бегают сгорбившись, как странные охотничьи динозавры. Их тело почти полностью состоит из толстого, зазубренного панциря. Когда они бегут, их сопровождает лязг когтей и пластин брони - других звуков они не издают.

Предыстория: Когда-то у Уралатов было другое имя, но оно давно утеряно. Когда-то они были преданными слугами Вивер, но теперь все до единого превратились в Бэйнов. Их почти бездумное упорство, которое когда-то позволяло им совершать великие дела, теперь является их самой страшной чертой. Как только стая Уралатов учует добычу, ничто, кроме полного уничтожения, не сможет их остановить.

Процесс разложения имел интересный побочный эффект для Уралатов - их природа Вивер была изменена на статичные физические формы в Умбре. Они не могут материализоваться, но если их втянуть в физический мир другими способами, их формы будут такими же физическими, как у любого смертного.

Примечания к отыгрышу: Ооралат - непримиримые, практически бездумные охотники. Хотя они не обладают индивидуальным творческим потенциалом или сообразительностью, общий для всех стай разум делает их жестоко эффективными, а их стайная тактика может смутить - или истребить - разрозненные стаи оборотней. Гару, столкнувшимся с Уралатами, лучше усвоить ценность силы в единстве, иначе Гончие Вирма разорвут их в клочья.

Уралаты особенно любят охотиться на одиноких путников, и им очень нравятся сетевые пауки. Они прячутся под землей до подходящего момента, а затем одновременно вырываются наружу, обрушиваясь на свою жертву в большом количестве и разрывая ее на куски.

Соглядатаи

«Проклятье!» - Джонатан Лонгстрайд бил кулаками по стене переулка, не обращая внимания на обеспокоенные взгляды своих окровавленных, изможденных товарищей, - «Они знали, что мы идем! Теперь Ирина мертва, и они скоро придут за нами, чтобы закончить работу!»

Он повернулся и наставил палец на Элишу Рык Грома.

«Кто-то должен был предупредить их о нашем присутствии. Ну, Теневая владыка, есть идеи, кто это мог быть?»

«Твои психозы дают о себе знать», - прорычала в ответ темноволосая девушка, - «Я ничего такого не делала, но если ты хочешь проклясть меня своим безумным бредом, я буду более чем рада уладить это, как и положение альфы, здесь и сейчас».

Эти двое превратились в Криноса и начали кружить друг вокруг друга. В горле Хвостокуса зародился протест, но он умер, когда низкое, вибрирующее рычание Джонатана прокатилось по переулку.

А из Пенумбры, с высоты переулка за всей этой сценой внимательно наблюдал маленький, болезненный дух, состоящий в основном из глаз и катушек.

Соглядатаи - это слабый тип Бейнов, чья единственная цель - шпионить за целями для более сильных Бейнов. Они вознаграждаются Мощью, и поэтому их преданность абсолютна.

Ярость 2, Гнозис 7, Сила воли 4, Мощь 30

Чары: Чутье Аэрта, Реформирование, Доклад (поддерживает ментальную связь с покровителем духа; стоит один пункт Мощи за ход), Хрустальный шар (стоит один пункт Мощи за сцену; позволяет Бейну «заглядывать» в материальный мир и использовать Дар Чутье истинной формы, чтобы наблюдать за теми, кого он там видит)

Внешний вид: Соглядатаи сильно различаются по форме, но все они тонкие и мясистые, легко разрываются на части, если их поймать. Во всех случаях их глаза являются наиболее характерными частями их формы, будь то глаза-бусинки, выпуклые, люминесцентные, кошачьи, сложные или что-то еще. Субъекты в физическом мире не могут видеть Соглядатая, когда он подглядывает за ними, если только они не используют один из Даров: Незримый ритм или Умбральное Зрение.

Некоторые Гару с Гнозисом 7 или выше могут испытывать тревожное чувство, что за ними «наблюдают», находясь под взглядом Соглядатая. Это чувство может усиливаться после длительных периодов времени. Гару, не обладающие Дарами, необходимыми для поиска своих мучителей, могут даже медленно сходить с ума от постоянного наблюдения. Взгляд Соглядатая может щекотать, покалывать или даже обжигать того, кто его чувствует, хотя это только ощущение и не наносит физического вреда.

Предыстория: Соглядатай обычно привязывается к определенному изгою, обменивая период наблюдения на силу. Обычно покровитель дает Соглядатаю от пяти до десяти пунктов Мощи для выполнения задания, больше, если наблюдение длится долгое время. Однако если Соглядатай в чем-то не справляется для своего хозяина, тот может отнять от пяти до десяти пунктов Мощи у Соглядатая, возможно, на время уничтожив его. Некоторые другие хозяева придумали, как кормить Согладатаев, а во многих Ульях Черной Спирали несколько Соглядтаев находятся под крылом Бэйнова тотема их каэрна.

Примечания к отыгрышу: Соглядатаи - пример Бейна, эволюционировавшего для выполнения конкретной задачи. Они высокоспециализированы для выполнения своей функции, но имеют мало возможностей, кроме шпионажа. Несомненно, существует множество других видов подобных специализированных Бэйнов. Рассказчику рекомендуется создать больше таких существ, чтобы подчеркнуть, как Вирм может создавать целые формы духов для выполнения определенных обязанностей. У этих трусливых Бэйнов нет средств нападения, и они используют свои чары Реформирование, чтобы сбежать, когда их обнаруживают.

Червоточины

Это не имело для них никакого смысла. Парк был почти свободен от скверны Вирма - настолько, насколько вообще может быть свободным место в городской застройке, - и все равно Бэйны продолжали приходить, проливаясь из воздуха и бесчинствуя по всей округе. Рагабаш, Смеющаяся над Тенями, была единственной, кому наконец пришло в голову заглянуть в Пенумбру, и когда она вернулась, ей было не до смеха.

«Это воронка,» - сказала она, ее голос дрожал и был напряжен, - «Это проклятый вихрь, пробивающий дыру в Пенумбре, устремляясь одной Гайе известно куда и выбрасывая в парк всевозможных монстров.»

Словно в подтверждение ее слов, воздух над качелями завибрировал, и раздался раздирающий звук, а в небе, на высоте десятка футов над землей, начала расти клубящаяся масса облачных испарений. Стая слегка отступила назад, чувствуя, как их поджимает, когда из воздуха раздался раскатистый хохот, отразившийся от идеального ландшафта парка. Даже когда они обратились в Кринос, чудовище начало выползать из Умбры темным, кровавым выкидышем, озаряющим своими веселыми криками весь мир вокруг.

Границы между материей и духом мало что значат, когда присутствует Wyrmhole. Эти редкие запреты представляют опасность первостепенного уровня, ибо они могут рождать запреты в материальном мире дюжинами, выпуская новых физических духов чистой злобы на все, что попадется под руку.

Ярость 0, Гнозис 10, Сила воли 0, Мозь 200

Чары: Врата*, Одержимость, Реформация

***Врата** — Врата позволяет Червоточине использовать чары Материализации на других Бей-

нов, тратя необходимую Мощь, чтобы провести существ через него. Стоимость материализации любого Бэйна такая же, как и цена Материализации самого Бэйна. Если Бэйн не может материализоваться в обычном режиме, Червоточина может сама выбрать параметры физической формы. Захватывая контроль над смертным носителем, Червоточина должна следить за своей Мощью. При одержимости носителем она восстанавливает Мощь со скоростью один пункт в день.

Внешний вид: При встрече в мире духов Червоточины выглядят как клубящиеся водные смерчи из тонкой, маслянистой духовной «жидкости». Когда Бэйны проходят через воронку, стенки Червоточины раздуваются, как тело змеи, проглатывающей яйцо. Когда эти могущественные Бэйны овладевают смертными носителями, они относительно малозаметны; основные отличия обычно заключаются в том, что вокруг нового фомора всегда много статического электричества, а глаза фомора начинают напоминать водовороты цвета темного индиго.

Предыстория: Было время, когда царство Гайи было единым с Умброй, до того, как Вивер сплела свои безумные сети по всей вселенной и разделила физическое и духовное. В ответ на это Вильд создал двери для духов в бесчисленные логова Вирма в Умбре - чтобы существа Равновесия могли ходить между мирами по мере необходимости. К сожалению, Вирм больше не был силой Равновесия. Теперь Червоточины - не более чем мощные шахматные фигуры в руках Развратителя.

В некоторых случаях Червоточины образуются в воздухе или в воде, оставляя портал для приспешников Вирма - проходную дверь обратно в царство Гайи и в места, испорченные людьми. Чаще они находят носителя - человека или животное, которое принимает силу, которую они приносят, и обретает определенный контроль над тем, что из них вытекает. В давно минувшие времена таких ходячих катастроф было немного. Сейчас их становится все больше, и они неизбежно приводят к катастрофе.

Примечания к отыгрышу: Червоточины опасны в высшей степени. В лучших случаях, когда они просто образуются, эти разломы в Барьере являются открытым приглашением для приспешников Вирма. В более распространенных случаях, когда они овладевают смертным, этот человек обретает феноменальную власть над существами, привлеченными через Врата. Призванные таким образом Бэйны часто склонны подчиняться слиянию запрета и плоти, потому что, пока доступна Червоточина, они могут снова войти в царство Гайи, не тратя на это свою Мощь. Одержимые Червоточинами всегда являются добровольными жертвами, и иногда в результате слияния у них проявляются дополнительные силы фоморов.

Элементали Вирма

Следующие элементали - это Гаффлинги элементальных Вирмов (см. главу 1). Их можно встретить по всей Умбре, хотя они, как правило, ищут безопасности в большом количестве вокруг Ям, Адских дыр и других «безопасных зон». Как и большинство других элементалей, особенно гаффлинги, эти Бэйны мало чем отличаются друг от друга - но в толпе они очень опасны.

Хоглинги (Смог)

Они появляются в виде густых облаков вредоносных испарений, зловеще клубящихся над целью. Обычно они синеватого цвета, и иногда в их клубящихся формах видны черты лица.

Ярость 8, Гнозис 7, Сила воли 3, Мощь 40

Чары: Чутье Аэрта, Создание Ветра, Реформирование, Восходящий поток.

Фурмлинги (Гибельный огонь)

Они появляются в виде тошнотворно светящихся сгустков напалмоподобной плазмы. Они светятся мерцающей фосфоресценцией и мечутся, как безумные светлячки.

Ярость 10, Гнозис 5, Сила воли 5, Мощь 30.

Чары: Чутье Аэрта, Выстрел (Огонь)

Х'ругглинги (Шлам)

Возможно, это самые тошнотворные из всех существующих Бэйнов, Х'руглинги выглядят как перекатывающиеся кучи сырых нечистот с соответствующим зловонием. Они постоянно оставляют за собой следы, поэтому их легко - хотя и отвратительно - выследить.

Ярость 3, Гнозис 5, Сила воли 9, Мощь 40

Чары: Сотрясение Умбры

Вакшаани (Токсины)

Они выглядят как пласты пурпурной жидкости с пятнами, прожилками и пузырящимися бородавками, которые постоянно смещаются и изменяются. Вакшаани поднимаются на дыбы и омывают свою добычу, словно паруса на ветру.

Ярость 7, Гнозис 7, Сила воли 3, Мощь 40

Чары: Касание скверны, Потоп

Монстры

Под поверхностью земли скрываются... другие существа. Когда расы перевертышей были молоды, Вирм развратил многие виды, обитавшие на лике Гайи. Некоторые из этих существ выжили за тысячелетия, и время от времени они снова всплывают на поверхность. Хотя они передвигаются тихо и никогда не бывают в большом количестве, Гару знают, что когда начнутся последние битвы Апокалипсиса, земля расколется и все чудовищные творения Вирма ринутся в бой.

Иногда Танцорам Черной Спирали удается умиротворить этих существ, скормив им пленников в обмен на услуги великих зверей. Некоторые говорят, что это происходит потому, что Танцоры знают путь к древним, давно забытым городам, расположенным далеко под землей, где эти чудовища корчатся, размножаются и ждут призыва к последней битве.

Использование монстров

Вообще говоря, монстры - это инструменты откровенного террора. Они наименее изощренные из приспешников Вирма (по большей части), и, как правило, пугают скорее своей мощью и отвращением, чем выворачивающим до кишок ужасом. Конечно, в этом нет ничего плохого, но иногда коварство не является предпочтительной тактикой.

Монстров, проще говоря, быть не должно — это существа, которые каким-то образом оставались скрытыми от человечества на протяжении веков, мерзкие аберрации, существующие на окраинах цивилизации, тайно охотящиеся на неудачников. Тем не менее, они создают очень эффектные сцены ужаса, особенно когда Гару осознают, что вселенная, которая позволяет существовать этим существам, находится в бедственном положении.

Кровавые лозы

Они разбили лагерь вдали от города, желая убежать от шума, хаоса и постоянного давления обычного рабочего дня. Алан и Дженни планировали отлично провести неделю с детьми, несмотря на то, что может случиться. Лето слишком быстро подходило к концу, и пора было возвращаться к умопомрачительным нагрузкам реального мира.

Все шло прекрасно, пока маленький Джоуи не нашел лозы. Не успел он даже вскрикнуть, как растения обвились вокруг него и проникли в каждое отверстие на его теле. Он умер, корчась, каждый нерв, мышца и кость его тела были разорваны на части. Если он и двигался немного скованно, когда вернулся в лагерь, никто не обратил на это внимания. Никто не подумал ничего необычного, пока лозы не двинулись сквозь тьму и не нашли их одного за другим. Через три дня семья вернулась в свой район. Через пять дней были найдены тела, разорванные и лишенные всех костей и хрящей. К тому времени Уилсоны, живущие на соседней улице, уже играли роль хозяев для лоз - и уже искали пропитание у своих соседей.

Кровавые лозы - это квазиразумные хищники, которые должны питаться живым. Они существуют исключительно для того, чтобы есть и размножаться. Каждый человек, ставший жертвой кровавой лозы, съедается изнутри, его мясо и жидкости используются для производства новых лоз в экспоненциальном бешенстве питания.

Атрибуты: Сила 4, Ловкость 2, Выносливость 5, Обаяние 2, Манипулирование 2, Внешность 3, Восприятие 2, Интеллект 1, Сообразительность 2.

Способности: Рукопашный бой 3, Выживание 1 Сила воли 2

Уровни здоровья: 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -4, -5, Нокаут

Атаки: Внедрение (Сила +3)

Силы: Посев*

***Посев**: Когда Кровавая лоза захватывает хозяина, она «овладевает» им, проникая в его плоть. Оказавшись внутри, они изо всех сил стараются имитировать нормальную жизнь своих жертв, ожидая того момента, когда смогут послать быстро растущие отростки своей формы, чтобы питаться другими. Хотя сам процесс внедрения занимает несколько дней, физические изменения во внешности жертв не происходят, так как новые лозы вырастают, чтобы заполнить пространство, освободившееся от съеденной массы тела. Одновременно в носителя может вселиться более одной Кровавой лозы, что приводит к довольно неприятным сюрпризам для всех, кто сталкивается с носителем. Освободившись от тела носителя, кровавые лозы атакуют новую жертву своими переплетающимися усиками-шипами. Если им удается обвить жертву, они начинают работать над тем, чтобы зарыться в ее тело и размножиться. При нападении через носителя большинство лоз могут лишь наносить удары, пинать и кусать со всей ловкостью пятилетнего ребенка.

Внешний вид: Кровавые лозы, найденные в дикой природе или на городской свалке, очень похожи на кудзу. Единственное заметное невооруженным глазом отличие - это длинные, тонкие, гибкие шипы, растущие на самих лозах. Однако по текстуре эти лозы больше похожи на сырое мясо. Их носители могут легко выдать себя за людей, за исключением некоторой скованности движений, пока лозы полностью не сожрут их изнутри.

Предыстория: Немногие Гару сталкивались с Кровавыми лозами, и даже самый искушенный Безмолвный странник не сможет рассказать много историй об этих ужасных существах. Некоторые говорят, что когда-то Кровавые лозы были распространены куда больше, но давно их почти уничтожили. Вероятно, каким-то образом удалось сохранить несколько обрезков, которые в конце концов снова расцвели.

В течение пяти дней, которые требуются лозам для инкубации, их носители очень заметно не похожи на себя. Лозы изо всех сил стараются подражать действиям человека, но они могут лишь повторять движения и запоминать самые простые вещи из жизни носителя. Все, что носитель может делать по памяти, лианы могут делать сами.

Примечания к отыгрышу: Кровавые лозы не очень сильны по отдельности, но их трудно убить, и они склонны размножаться с пугающей скоростью. За несколько недель кровавые лозы могут захватить и уничтожить небольшой город, с ликованием выпрашивая все новые и новые ветви. Если хотя бы один из этих вирмлингов спасется от активной попытки уничтожить его, цикл начнется заново.

Сердцееды

Декабрьский воздух был морозным, но он почти не чувствовал холода. Она скоро придет, и он снова сможет обнять ее, почувствовать ее сладкое, согревающее прикосновение и забыть о боли прошедшего дня. Одной ее улыбки было достаточно, чтобы он почувствовал себя на десять лет моложе, а ее рука снимала с него напряжение, как ничто другое.

Она позвала его по имени, и он повернулся, чтобы посмотреть на нее, чувствуя учащение пульса и почти непреодолимый поток эмоций, которые нахлынули на него при каждой их встрече. Их роман был секретом, который он хранил от своей жены и от всех остальных. Она была единственным живым человеком, знавшим о его расследовании Пентекса, единственной в мире, кому он мог доверять.

Подойдя к ней, он не мог не улыбнуться, чувствуя себя неловко, как подросток в ее присутствии. Она всегда так с ним поступала. Она приглашающе раскинула руки, и он только и смог, что не побежать к ней. Ее мягкая, теплая кожа казалась такой правильной, как будто она была создана только для того, чтобы доставлять ему удовольствие. Ее нежные руки обхватили его талию, а ее милое, совершенное лицо прижалось к его груди. Даже когда он погрузился в комфорт объятий, его пальцы смутно различили разрез на ее коже, идущий от шеи к шву платья с низким вырезом.

«Лия? Милая? Ты в порядке?»

Ее голос был гораздо глубже, чем следовало, а тепло ее тела вдруг показалось слишком горячим. «Я в полном порядке, дорогой». Он попытался отстраниться, но щупальца, вырвавшиеся из растущей раны на ее спине, не позволили ему вырваться. Жгучая боль пробежала по запястьям, где змеевидные спирали держали его в ловушке. «Мне никогда не было так хорошо».

Сердцееды питаются ужасом. Они питаются страхом, присущим каждой чистой эмоции, так же уверенно, как и плотью своих жертв. Их любимое средство получения эмоциональной пищи - использование объекта привязанности в высшем акте предательства.

Атрибуты: Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 2, Обаяние 5, Манипулирование 5, Внешность 5, Восприятие 4, Интеллект 3, Сообразительность 4

Способности: Бдительность 3, Эмпатия 5, Красноречие 4, Хитрость 5, Исполнение 5, Культура 4, Расследование 4, Политика 3

Ярость 5, Гнозис 8, Сила воли 7

Уровни здоровья: ОК, -1, -1, -1, -2, -2, -5, Нокаут

Атаки: Укус (Сила +3), Удар щупальцем (Сила -1), Жало (Сила +1 (см. ниже).

Силы: Колючки, Чистый запах*, Эмпатия*, Дополнительные конечности, Укус*.

***Чистый запах:** тратя один Гнозис за сцену, Сердцеед может скрыть свою скверну Вирма от обнаружения.

***Эмпатия:** при броске Интеллект + Эмпатия (сложность 5) Сердцеед может узнать не только, кого страстно любит его жертва, но и чувствует ли объект желания жертвы то же самое. Поглотив сердце и мозг своей жертвы и потратив два пункта Гнозиса, Сердцеед может успешно выдать себя за свою жертву.

***Жало:** Сердцеед может впрыснуть во врага мощный токсин, парализующий его, пока цель не сделает бросок на Выносливость (сложность 9). Токсин в укусе действует в течение одной сцены.

Внешний вид: Когда Сердцеед освобождается от своей заимствованной кожи, он выглядит настолько отвратительно деформированным, что только самый милосердный наблюдатель с крепким желудком мог бы принять его за человека. Однако он чрезвычайно гибок, и поэтому может легко перестроиться в более «удобный» образ...

Предыстория: Используя свой дар эмпатии, Сердцеед обнаруживают и охотятся на людей, которые ожидают встречи со своими возлюбленными. Когда их жертвы мертвы, они поглощают мозг и сердце, используя грубое гадание, чтобы узнать личность любовника, с которым они должны были встретиться. Наконец, они сдирают кожу со своих жертв и носят шкуры в качестве внешних костюмов, искривляя свои тела, чтобы они идеально подходили. Фальшивая кожа безупречна, бесшовна до тех пор, пока Сердцеед не решит раскрыться. В некоторых случаях шарада длится часами или даже неделями, прежде чем появляется Сердцеед.

Эмпатическая природа этих существ позволяет им выбирать наилучшее время для создания максимального ощущения страха и предательства. В большинстве случаев Сердцеед оставляет свою вторую жертву в живых, позволяя горечи, которую он посеял в ней, вырасти в нечто гораздо худшее, чем могло бы быть в противном случае. Гнев, разочарование, эмоциональное опустошение. Все это - часть обязанностей Сердцееда перед императрицей Элиарой, графиней Желания. Каждое предательство приводит опустошенного человека на шаг ближе к ее владениям и на шаг ближе к Вирму.

Примечания к отыгрышу: Хотя Сердцееды способны сражаться, они трусливы. Они предпочитают наносить противнику эмоциональный ущерб, а не вступать в физический конфликт. В случаях, когда жертва - человек, Сердцееды часто раскрывают себя и убивают объект своего эмоционального натиска, но только в крайнем случае. Их главная цель - развратить, а не убить. Несколько человек пострадали от неоднократных визитов Сердцеедов, постепенно сводящих их с ума. Гару еще более популярны для таких повторных обработок, хотя обмана со стороны Сердцееда часто бывает достаточно, чтобы человек больше никогда не вступал в романтические отношения. Сердцеед часто выбирают сверхъестественные цели в качестве своих вторичных жертв, зная, что боль от предательства часто поражает сильнее тех, кто страдает от отделения себя от большей части человечества.

Костяные вепри

Громовая Глотка кашлял и сплевывал кровь на лесную подстилку, его волчьи чувства все еще не пришли в норму. Кто мог ожидать такой добычи? На вкус она напоминала огонь - нет, не огонь, потому что огонь был чистым. Мясо этого существа было ядом. Бивни длиной с ногу хомида, глаза, которые не были видны в глазницах твари - это было не животное. Это было чудовище, Бэйн во плоти.

Он вскинул голову. Раздался грохот, и оно приближалось слишком быстро. Не одна - твари пытались окружить его! Громовая Глотка быстро подумал о том, чтобы превратиться в Хомида и забраться на дерево - нет, это не сработает. Твари выглядели так, словно могли выкорчевать любое дерево, на которое он успеет забраться.

Но ситуация резко ухудшилась. Четыре кабана размером с пони вырвались из листвы, причем так близко и одновременно, что они должны были это спланировать. Их огромные белые черепа покачивались и извивались, когда они остановились. Потом один из них – Громовая Глотка с ужасом понял, что на боках у него выгрызены какие-то узоры, вроде ритуальных шрамов, - сделал шаг вперед и изобразил нечто похожее на издевательский поклон.

Затем начались рев, визг и вой.

Костяные вепри - пожиратели трупов, черпающие зловещую силу в своих занятиях. Они могут питаться плотью или отбросами, даже токсичными отходами (это их любимая пища). Однако они также роются на кладбищах в поисках человеческих костей и пожирают их, чтобы восстановить свою Ярость. Однако, когда они едят кости, испорченные Вирмом, вепри обретают злобный интеллект, который делает их еще более опасными.

Атрибуты: Сила 5, Ловкость 4, Выносливость 8, Обаяние 0, Манипулирование 0, Внешность 0, Восприятие 2, Интеллект 0 (1-5), Сообразительность 3.

Способности: Бдительность 2, Атлетика 5, Рукопашный бой 5, Хитрость 3, Запугивание 4, Первобытный инстинкт 3, Скрытность 2, Выживание 4

Силы: Регенерация (как у Гару)

Ярость 5, Сила воли 3

Уровни здоровья: ОК, ОК, -1, -1, -1, -2, -2, -2, -2, -5, Нокаут

Атаки: Клыки (Сила +3), Таран

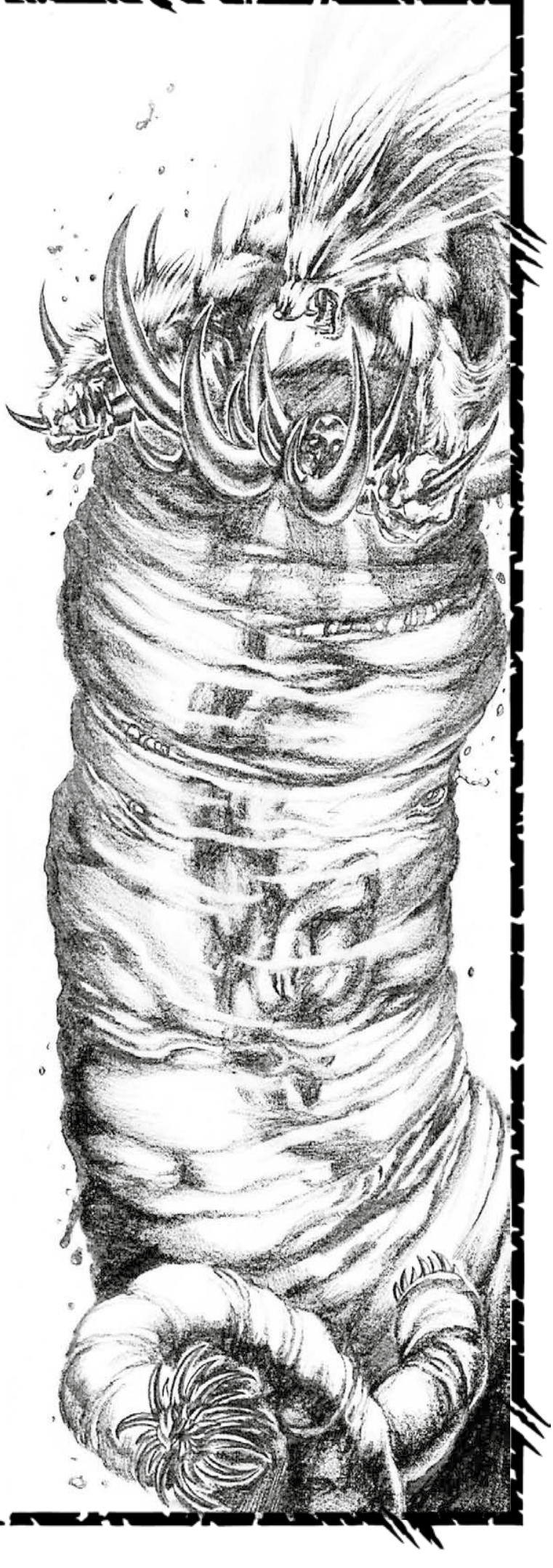
Внешний вид: Костяные вепри - тапироподобные существа, воняющие могильной гнилью. Смертельно бледная плоть, покрывающая их черепа, настолько тонка, а структура костей настолько характерна, что легко создать впечатление, что у них вообще нет плоти на голове, только голые черепа.

Предыстория: Изначально эти существа были естественными животными, крупными родственниками тапиров и пекари дочеловеческой Северной Америки, жившими в ледниковый период. До того, как приспешники Вирма были изгнаны из Америки Чистыми, в этих существах были посеяны семена порчи. В результате появились Костяные вепри.

Вепри бродят стаями по три-семь особей или как одинокие пожилые самцы, которые были перемещены; стаи - это либо семьи, либо группы молодых самцов. Они размножаются как вепри, хотя свидетели этого неизвестны. Если им удается полакомиться костями существа, осквернённого Вирмом, они обретают извращенную разумность и становятся гораздо опаснее. Умные костяные вепри быстро постигают мистику, за что получили прозвище «Вуду-свиньи»; обычно они обладают эквивалентом одного Дара на каждую точку интеллекта. (Рассказчики могут также адаптировать правила линейной магии из **Мир Тьмы: Чародей** или Тауматургия из **Вампиры: Маскарад**, чтобы имитировать магические способности вепрей).

Плоть костяного вепря ядовита. Любое существо, укусившее вепря, должно бросить Выносливость, сложность 6, или получить аггравированный урон (против этого защищает Сопротивления ядам).

Примечания к отыгрышу: Вепри почти всегда нападают на Гару, но люди часто игнорируют их или думают, что увидели обычное животное (это связано и с Первобытным ужасом, но многие коренные американцы видят их такими, какие они есть). Даже обычные Костяные вепри обладают определенным уровнем животной хитрости; однако Вуду-свиньи отличаются изворотливостью и проницательностью. Они чуют слабость и особенно стараются напасть на слабых. Они отлично подходят для того, чтобы научить игроков не недооценивать даже самые простые на первый взгляд угрозы.



Громовирмы

Стая смотрела на разрушенный пейзаж с выражением где-то между отвращением и страхом. Деревья небольшого леса были разрушены, от них остались лишь зеленые ошметки. Глубокий шрам, раскинувшийся на земле, выглядел как повреждение, которое люди видят только в новостях о торнадо: длинная борозда, проходящая по земле, не оставляла никаких доказательств того, что здесь когда-то что-то росло. В воздухе все еще сильно воняло, смешанный запах, похожий на запах падали и горелых спичек.

Алура Разбивающая Сердца открыла рот, чтобы заговорить, но ее заставило замолчать внезапное движение земли под ней. Останки деревьев вибрировали, поднимаясь от земли и опускаясь обратно, чтобы затем снова и снова взмывать в

воздух большими прыжками. Почва зашевелилась под ногами стаи, а затем вдали выросла гора, приближаясь к ним с ужасающей, неостановимой скоростью.

Мир сошел с ума, когда существо наконец оторвалось от земли, вздымая в воздух свою громаду и издавая громовой рев из пасти, достаточно большой, чтобы проглотить школьный автобус. В воздухе витал запах смерти, смешанный с запахом серы. Крики Алуры были заглушены отвратительным шумом существа, но ее предупреждение все равно запоздало - место, где мгновение назад находился Не Боящийся Врагов, заполнилось жирной массой чудовища, и оно врезалось обратно в землю, унося с собой ее товарища.

Громовирмы - угроза, не похожая на большинство тех, с которыми сталкиваются Гару. Это, без сомнения, одни из самых крупных земных приспешников Вирма. Огромные, бледные, раздутые твари, они бесшумно передвигаются под землей, часто спят месяцами, прежде чем потребность в еде настигнет их и отправит на поиски пищи.

Атрибуты: Сила 6, Ловкость 4, Выносливость 6, Обаяние 0, Манипулирование 0, Внешность 0, Восприятие 3, Интеллект 1, Смекалка 2.

Примечание: перечисленные выше атрибуты отражают статистику среднего (25-футового, 7,5 м.) громовирма. Все физические атрибуты значительно увеличиваются по мере роста существ. Утверждается, что Праматерь Громовирмов достаточно сильна, чтобы разбить бетон пульсацией своей кожи.

Способности: Атлетика 5, Рукопашный бой 5, Ярость 6, Сила воли 5.

Уровни здоровья: ОК, ОК, ОК, -1, -1, -1, -1, -2, -2, -2, -2, -3, -3, -4, -4, -4, -5, -5, Нокаут

Атаки: Укус (Сила +3), Таран (Сила - более трех успехов означает, что цель зажата под массой существа), Удар (Сила).

Силы: Броня (четыре дополнительных кубика на поглощение), Рытье (как Дар Гару, но без затрат Гнозиса).

Внешний вид: Громовирмы бывают разных размеров - от просто огромных до совершенно гигантских. Наиболее часто встречающиеся - и, предположительно, самые молодые - из этих существ обычно достигают около 30 футов (9 м.) в длину и почти 8 футов в ширину. Самую большую, и, предположительно, первую, называют Праматерью Громовирмов: ее длина достигает двух футбольных полей (~180 м.), а в ее нутре находится целый каэрн Вирма. Самый маленький из виденных до сих пор был всего пять футов (1,5 м) в длину - предположительно, только что вылупившийся. Эти столбы бледно-серой плоти постоянно источают из своего тела густую слизеподобную субстанцию и способны скрывать все следы своего передвижения по земле, буквально пожирая и затем испражняя землю, по которой они передвигаются. Громовирмы больше всего похожи на земляных червей с огромными ртами, наполненными зазубренными клыками. Некоторые из них являются водными и имеют тело, больше похожее на тело пиявки.

Предыстория: Согласно преданиям Уктена, первые Громовержцы родились из радиоактивной почвы на ядерном полигоне Тринити. Ходят слухи, что численность Громовирмов стремительно растет к моменту последних битв Апокалипсиса. Сообщения о нападениях Громовирмов становятся все более частыми - тревожный знак, учитывая, что Гару стало меньше, чем когда-либо, чтобы встретиться с ними.

Примечания к отыгрышу: Громовирмы встречаются нечасто и, как правило, в сельской местности. Многие Громовирмы следуют тенденциям в своем нападении: например, выходят только во время грозы или постоянно возвращаются в излюбленные места. Следы, которые они оставляют на земле, сильно напоминают узоры, оставляемые торнадо. Хотя их следы оставляют очень заметный след, никакой химический анализ их слизи или почвы, которую они съели, не указывает на то, что эти существа изменяют землю, через которую проходят.

Эти существа могут потреблять до 70 раз больше собственного веса растительности, прежде чем насытятся. Более половины съеденного ими метаболизируется, делая их крупнее и опаснее. Их долгий «сон» на самом деле вызван тем, что их организм расщепляет съеденные материалы и использует их для увеличения массы монстров.

Громовирмы идеально подходят для историй, в которых «нечто» начинает терроризировать небольшое фермерское поселение. Следователи ДСР могут сами проверять ситуацию, но если Гару не вмешаются, все поселение может быть сожрано голодным Громовирмом - или его только что вылупившимся выводком. Охота на Громовирма может быть очень напряженной, поскольку напряжение нарастает, и в конце концов Гару сталкиваются с чем-то худшим, чем кошмар.

Волки войны

Ночь почти закончилась, и Саймон тяжело вздохнул. Еще час или два, и ему придется вернуться в человеческую форму и отправиться на работу. Тем не менее, он не мог сильно жаловаться. Сколько людей могут снять напряжение рабочего дня, прогуливаясь по лесу и наслаждаясь славой Гайи? Уловив запах другого волка, он завилял хвостом от удовольствия. Шанс встретить другого Гару или просто еще одного из своих люпиновых сородичей? В любом случае, он с нетерпением ждал этой встречи.

Странный волк неподвижно стоял на поляне, словно поджидая Саймона - необычно, потому что Саймон знал, что он на ветру. Он осторожно зашагал к поляне, его язык тела выражал уважение к новому волку, оптимизм, но осторожность. Из кустарника появился еще один странный волк, потом еще один, еще и еще - вскоре целая стая осторожно приближалась к нему. Ладно, подумал Саймон, это вызов за территорию. Извините, ребята, но мы не хотим устраивать драку.

Он решил доказать свою правоту простым способом: вырос во весь рост в форме Криноса. Волки, окружавшие его, зарычали, придвигаясь еще ближе. Что? подумал Саймон. Это неправильно. Очень неправильно. Они должны были броситься врассыпную.

Но вместо этого они медленно поднялись на задние лапы, и пока он наблюдал, они изменились...

Время от времени в Пентексе все идет как по маслу. Нейро-Динамические Лаборатории создали монстра, и, судя по тому, что они видели до сих пор, они не могли быть более довольны. Используя генетический материал нескольких захвачен-



ных оборотней, ученые создали идеальную машину для убийства. У них нет морали, им не нужно понимать свою добычу, а аппетит к плоти Гару делает их смертельной угрозой.

Атрибуты: Сила 4*, Ловкость 4*, Выносливость 4*, Обаяние 1, Манипулирование 1, Внешность 1, Восприятие 3, Интеллект 1, Сообразительность 2

*до модификаторов для формы Криноса или Люпуса

Способности: Бдительность 3, Атлетика 4, Рукопашный бой 2, Хитрость 2, Первобытный инстинкт 3, Скрытность 3, Выживание 4

Ярость 8, Сила воли 6

Уровни здоровья: OK, -1, -1, -2, -2, -2, -5, Нокаут

Атаки: Укус (Сила +3), Когти (Сила +2), обе атаки наносят аггравированный урон

Силы: Иммунитет к Первобытному ужасу, Регенерация

Внешний вид: Волки войны выглядят истощенными, пускающими слюни волками со шкурами, с такими же разнообразными шкурами, как и у любого Гару. В форме Криноса они быстрые и дикие. От них слабо пахнет Вирмом, и многие пахнут легкой болезнью. К сожалению, они достаточно похожи на волков по запаху и могут подбираться к волчьим родичам настолько близко, что даже когда их жертвы осознают опасность, бывает уже слишком поздно.

Предыстория: Волки Войны - это ответ Пентекса на Гару: генетически измененные собаки и волки с иммунитетом к Первобытному ужасу и способностью сражаться на том же уровне, что и Гару. Что еще важнее, у них очень избирательная диета, и они остаются постоянно голодными, пока не столкнутся с родичами или Гару. Только на такой жуткой диете они могут удовлетворить свою потребность в еде и вырасти сильными. Другое мясо питает их, но не удовлетворяет.

Перевоплощение Волков войны имеет слабовыраженную мистическую природу, но поскольку Волки не являются полудухами, как истинные перевертыши, они не могут принимать никакую форму, кроме Люпуса или Криноса. Они не могут использовать Дары, не имеют Гнозиса и никак не считаются оборотнями (хотя у них та же аллергия на серебро). По сути, они очень похожи на фоморов, но не совсем.

Примечания к отыгрышу: Волки войны охотятся стаями, а их избирательная диета означает, что любой встреченный зверь, скорее всего, умирает из-за их голода. Они - высшее оскорбление для Гару, пощечина любому оборотню, гордящемуся своим волчьим наследием. Хуже того, они представляют реальную угрозу для родичей Гару, которые, скорее всего, не узнают этих «чужаков», пока не станет слишком поздно. С этими чудовищами может произойти несколько страшных историй, в которых Гару находят обглоданные кости, понимают, что происходит, и в конце концов мстят за своих погибших родичей.

Первый Ронин

Он снова бросил вызов старейшинам септы, и снова был наказан, отправлен в мир, чтобы обдумать свои ошибки. Энди Леррус, которого в племени называли Бьющимся с Гневом, был в ярости. Ну видели его люди, и что? Никто из них не помнит, чтобы видел что-нибудь, кроме медведя или дикой собаки. Его видели и раньше, и каждый раз, когда это случалось, в новостях сообщали о встрече с диким животным. Люди были слабы - они не могли воспринимать правду, поэтому их разум придумывал ложь, которая была более успокаивающей.

Пока он бродил, его гнев перешел в разочарование, а затем в сожаление. Ему дали задание, и он его выполнил, но только нарушив правила. Нетерпение заставило его напасть на цель в городе, вместо того чтобы подождать, пока курьер Пентекса отправится в менее заметное место. Возможно, он ошибся, и наказание было заслуженным. Однако так же быстро, как и появилась эта мысль, он со злостью отбросил ее в сторону, ругая себя за то, что слишком быстро сдался.

Он уже подумывал вернуться в каэрн и сказать старейшинам, куда они могут засунуть свои суждения, когда слева от него раздался звук. Глубокое, злобное рычание, от которого по позвоночнику побежали мурашки. Энди повернулся в ту сторону, откуда донесся звук, но он раздался снова, ближе к нему и справа. Он увидел существо, когда оно поднялось во весь рост, почти 12 футов с головы до ног. Смертельно белая кожа метиса была покрыта древними, выцветшими татуировками, глифами, которые ясно рассказывали о том, как Бьющийся с Гневом встретил свою смерть, столкнувшись с врагом, которого нельзя было уничтожить. Лихорадочный холодок узнавания пронесся по телу Энди. Метис ухмыльнулся, откинув черные губы с морды, обнажив серебристые в лунном свете зубы.

«Гайя, спаси нас всех, легенды правдивы,» - прошептанные слова были полумолитвой, но они прозвучали слишком поздно. Не успел он изменить форму, как Первый Ронин настиг его.

Всем Гару рассказывают историю Первого Ронина, который также был первым метисом. Согласно легендам, его подвергли остракизму, изгнали за грехи, совершенные его родителями, и отправили жить в дикую природу, когда он был еще щенком. Легенды также рассказывают, как он встретился с Вирмом и в благодарность за дружбу, которую предложил ему Великий Разрушитель, заключил союз с врагом всего, что Гару считают священным.

Многие считают эту историю просто предостережением, напоминанием о том, что даже метисы являются Гару и должны пользоваться определенным уважением. Те оборотни, которые ходят в одиночку, часто узнают обратное. Первый Ронин существует, и он один из самых могущественных Гару, когда-либо ходивших по земле. Вирм принял деформированного ронина в свои объятия и научил его выживать почти при любых обстоятельствах. Тем не менее, Первый Ронин предпочитает сражаться с одиночными Гару, чтобы снова и снова испытывать себя в бою, пытаясь научить всех, кто будет ходить в одиночку, что за то, что с ним сделали так давно, есть наказание.

Черты: Первый Ронин знает все Дары каждого племени до четвертого уровня. Он всегда по крайней мере настолько же силен, насколько силен любой противник, с которым он сталкивается в бою. Рассказчику рекомендуется предупреждать персонажа заранее, когда Первый Ронин выходит на его след. Это существо любит мучить добычу, давая ей понять, что скоро встретится с ней в бою, и давая ей достаточно времени, чтобы поразмыслить о последствиях предстоящей битвы. При встрече с несколькими Гару Первый Ронин очень любит тактику «бей и беги».

Внешний вид: Первый Ронин стоит почти 12 футов (3,6 м.) в высоту, и его никогда не видят ни в какой другой форме, кроме Криноса. Его кожа бледно-белая, а тело покрыто древними узорами, на которых написаны имя и легенда того Гару, с которым он сталкивается. Его клыки и когти серебряные, а плоть вокруг них почернела от жгучей боли, которую они причиняют ему. В выражении лица Первого Ронина нет ни капли сострадания, только яростно пылающая ненависть и желание причинить боль любому оборотню, с которым он столкнется.

Примечания к отыгрышу: Первый ронин - такой же смертельный враг, как и все Гару. Его нельзя убить, но можно победить. Его нельзя схватить, хотя от него можно убежать. Он нападает только на одиночных Гару, хотя время от времени принимает за ронинов отдельных членов стаи.

Первый ронин - древний, и его осквернение Вирмом завершено. Он - любимый слуга Вирма, полностью преданный своему хозяину и способный на любое злодеяние. Он не говорит и не желает общаться ни с кем из Гару, кроме как через татуировки на своем теле, в которых говорится только о деяниях следующей намеченной жертвы и о том, как хорошо она умрет в бою.

Чужие

Нет, не «Греи» из Розуэлла или сексуализированные творения Гигера - эти существа являются примером существ, непостижимых даже для самых мудрых знатоков космологии Вирма. Они не собираются в Малфеасе и не причисляют себя к великой иерархии Порчи. О них нельзя сказать ничего определенного в *Хрониках Черного Лабиринта*. Они неизвестны. И в Мире Тьмы как-то уместно, что ни у кого нет всех ответов...

Использование Чужих

Привлекательность появления в хронике загадочных, непостижимых сущностей очевидна. Люди боятся неизвестного, зачастую даже больше, чем более обыденных, но не менее опасных угроз. Чужие особенно подходят для групп, которые уже давно играют в игры **Оборотней** и считают, что видели все. Когда игроки вдруг осознают, что существа, которых они выслеживали, не соответствуют поведению тех, с кем они встречались раньше; когда они находят своих родичей и не узнают странные следы на их телах; когда они понимают, что запах, который оставляет их добыча, не имеет смысла - тогда они начинают беспокоиться.

Естественно, иные угрозы лучше всего работают с предчувствиями и полунамеками. Игрокам придется потрудиться, чтобы хоть мельком увидеть своих врагов (которые могут вовсе не считать себя врагами игроков), или даже собрать воедино пару имен, которые могут относиться к неизвестным сущностям. Держите их в догадках, и это будет еще более полезно.

Конечно, мы могли бы поместить в эту книгу больше, чем две следующие чуждые угрозы - но это может оказаться нелогичным. В конце концов, игроки могут мельком заглянуть в книги, но не могут заглянуть в голову Рассказчика (мы надеемся). Используйте Инквизиторов и Вуджанок по своему усмотрению, но не отказывайтесь от возможности создать свои собственные непостижимые угрозы. Тогда эти хитрые маленькие игроки будут действительно беспокоиться.

Инквизиторы

Информация поступила к Слушающему Ветра из лучших источников, которыми он располагал. Важная информация о командном составе Пентекса, а также о лучшем времени и месте для их изоляции. Важнейшая информация, данные, которые могли помочь им подорвать влияние мегакорпорации по всей Европе.

Слушающий отпер свой «Фиат» и начал забираться внутрь. Идея подождать, пока он доберется до каэрна, чтобы предупредить старейшин, даже не приходила ему в голову. Но не успел он сесть и дотянуться до телефона, как холодная рука схватила его за запястье, больно дернув назад. Кожа была черной и слегка маслянистой на ощупь, скорее похожей на дешевый пластик. Слушающий Ветра посмотрел на руку и на то, к чему она была привязана, с удивлением, гневом и болью. Он попытался освободиться от захвата, но тот был слишком силен.

Он начал сосредотачиваться, чтобы волей-неволей измениться - и тут спокойный, дружелюбный голос, говоривший с ним, заставил его задуматься.

«Если ты изменишься сейчас, твоя рука будет раздроблена. Я уже делал это с другими представителями твоего вида. Напряжение, вызванное метаморфозой, в сочетании с давлением, которое я уже оказал на твое запястье и локоть, сломает твои кости, как дешевое стекло. Но, пожалуйста, продолжай, если чувствуешь, что должен. Я могу подождать».

Он более внимательно оглядел своего незваного гостя и три одинаковые фигуры, стоящие позади него. Каждая из них была одета в изысканную одежду, и каждая была совершенно безликой. Ни глаз, ни рта, ни ушей, только небольшие холмы и долины на безликой равнине, где должно быть лицо.

«Ты нашел информацию, которая нам необходима,» - продолжал тот, что держал его за руку. Манекенопободная фигура протянула другую руку, и Слушающий наблюдал, как из-под черных безликих пальцев плавно выскальзывают длинные тонкие серебристые иглы, - «Ты передашь информацию сам? Или мне придется извлечь то, что мне нужно знать, из твоего незащищенного мозга?»

Откуда бы они ни пришли, у инквизиторов есть план действий, и информация, которую они ищут, является их единственной очевидной целью. При встрече с ними возможны два варианта: говорить свободно и жить, или скрыть информацию и мучительно умереть.

От инквизиторов воняет Вирмом, хотя они, похоже, заинтересованы в сборе информации о Разрватителе не меньше, чем в выяснении местонахождения приспешников Вильда и Вивер. Они проявляют сострадание, если это соответствует их целям, но никогда не колеблются применить силу, чтобы узнать то, что им нужно.

Атрибуты: Сила 6, Ловкость 6, Выносливость 6, Обаяние 6, Манипулирование 6, Внешность 3, Восприятие 6, Интеллект 6, Собразительность 6.

Способности: Бдительность 4, Атлетика 4, Рукопашный бой 4, Хитрость 4, Эмпатия 4, Красноречие 4, Запугивание 4, Уличные сообразительность 4, Хитрость 4, Вождение 4, Этикет 4, Огнестрельное оружие 4, Холодное оружие 4, Лидерство 4, Исполнение 4, Ремонт 4, Скрытность 4, Выживание 4, Компьютер 4, Загадки 4, Расследование 4, Закон 4, Языки 4, Медицина 4, Оккультизм 4, Политика 4

Ярость 5, Гнозис 5, Сила воли 10

Силы: Броня (четыре кубика на поглощение), Контроль электросистем (Цена: 1 Гнозис), Кибер-чувства (как дар Стеклоходов), Зондирование разума*.

***Зондирование разума** — в случае инквизиторов, данная сила включает в себя фактическое введение нескольких металлических филаментов в череп сдерживаемой жертвы и буквальное высасывание знаний из ее мозга. Каждый ход инквизитор тратит 1 Гнозис и проводит бросок Сообразительность + Загадки против сложности, равной Силе воли жертвы. При



успехе у жертвы удаляется несколько лет воспоминаний, а также крадется одна точка Интеллекта. Потерянный Интеллект и даже большую часть воспоминаний можно восстановить через несколько дней отдыха и мистического исцеления - по крайней мере, для Гару и других персонажей, способных к регенерации. Любые воспоминания, потерянные навсегда, остаются на усмотрение Рассказчика.

Внешний вид: Инквизиторы молчат, только когда задают вопросы. У них нет лиц и никаких отличительных знаков, кроме дорогой одежды и черной кожи, покрывающей все их части, не скрытые тканью. Высокие и стройные, инквизиторы имеют два облика: почти мужской и почти женский.

Предыстория: Инквизиторы - неизвестная величина в уравнениях Триата. Все в них говорит о том, что они принадлежат к Вивер, но они очень сильно запятнаны Вирмом. Пентекс очень заинтересован в них и отчаянно хочет узнать, кто стоит за этими безликими существами. На данный момент им удалось обнаружить и провести пытки более чем над 50 агентами Пентекса, по меньшей мере семью Гару и одним Коракса. Какова бы ни была их цель, они еще никому не раскрыли ее.

Примечания к отыгрышу: Инквизиторы - это неизвестная угроза; на кого они работают и какова их конечная цель - совершенно неясно. Хотя их постоянный поиск информации имеет свои леденящие душу последствия, вам предлагается придумать мотив для Инквизиторов, наиболее соответствующий тематике вашей хроники.

Вуджанки

«Но почему?» - Оборотень-альбинос медленно сполз на брюхе к яме с костром, где сидел старейшина, прижавшись к теплу, - «Почему мы не можем снова открыть туннель? Такие вещи, которые мы могли бы найти...»

«Никто не ходит по этому туннелю,» - вздохнул безглазый старец, - «Никто».

Он вытянул одну руку и поднес ее к костру. В зеленоватом свете были видны странные шрамы - странные узоры рубцовой ткани, которые собирались в завитки и кляксы.

«Нам ничего не стоит быть захваченными... ими...» - Его кожа подергивалась, как у лошади, - «Ничего. Брось свою жизнь на служение Отцу, если должен, но не ходи туда».

Юноша выдохнул, наполовину вдыхая и наполовину тяжело дыша. «Что за тварь сделала с вами?»

Старший Танцор покачал своей слепой головой.

«Я не смог бы сказать тебе, даже если бы захотел. Даже их имя не имеет для нас никакого значения...»

Вуджанки - раса человекоподобных существ, живущих далеко под поверхностью Земли. Их цели неизвестны, но, судя по всему, они служат интересам Вирма. Даже Танцоры Черных Спиралей, мастера подземных туннелей, почти ничего о них не знают. Вуджанки, по-видимому, заставляют многих Бейнов служить им - и ни одного Бейна не удается убедить раскрыть секреты этой расы посторонним.

Атрибуты: Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 4, Обаяние 1, Манипулирование 3, Внешность 0, Восприятие 4, Интеллект 6, Сообразительность 3.

Способности: Бдительность 3, Уклонение 2, Огнестрельное оружие (жезлоподобные устройства) 4, Ремонт 2, Скрытность 2, Пытки 3, Загадки 5, Расследование 4, Языки 2, Медицина 5, Оккультизм 4, Естественные науки 5

Детали биографии: Союзники 5, Ресурсы 5

Дары: Мыслеречь, Непроницаемый разум

Гнозис 9, Сила воли 10

Силы/Снаряжение: Ложноножки (изменяются в зависимости от принятой формы; урон не усиливается), укус (острые зубы-кинжалы; Сила +2), многие носят лазерные или электрически заряженные жезлоподобные устройства.

Фетиши: Некоторые носят самые причудливые фетиши, сочетание странной науки и магии, включая странные медицинские приборы и причудливые электрически заряженные, органически выглядящие доспехи.

Внешний вид: Издалека эти существа выглядят как очень высокие, худые люди в одеяниях - но только издалека. У них нет глазниц, а их лица - не более чем зияющие рты, полные рядов огромных зубов. Кожа у них слегка фиолетовая, а их многопалые руки имеют совершенно неправильное количество суставов.

Вуджанка «видят» с помощью непонятного для посторонних средства - своего рода психического осознания. Это позволяет им действовать в своих подземных логовах так, как если бы у них было зрение, но эта способность иногда подводит их на поверхности, поэтому они берут с собой «видящих» Бэйнов, когда путешествуют «наверх» для своих редких, непостижимых миссий. Под их одеяниями находятся три больших отверстия, одно на спине и два, которые тянутся с боков к передней части. Эти отверстия можно открыть, чтобы увидеть большой желтовато-прозрачный вязкий сгусток светящейся протоплазмы. Вуджанки выделяют это вещество естественным путем и используют его в качестве основного источника энергии. Она излучает свет, ее можно переваривать, использовать в качестве инструмента или оружия. Вуджанка способны управлять этим веществом, как эктоплазмой, используя его для создания ложноножек, которые можно изменять в любые формы и размеры.

Предыстория: Вуджанка - раса, живущая далеко под поверхностью земли в сложных городах, построенных неизвестными способами. Эти города существуют только в кошмарах и сказках Гару. Мораль Вуджанок непостижима, а их образ мыслей чужд всем, кроме самых безумных (или просвещенных?) хомидов. Вуджанки обладают сложными технологиями, некоторые из которых превосходят, а некоторые уступают технологиям поверхностного мира. Никто не может сказать, каково их настоящее общество - тех, кого уносят Вужданки, больше никогда не видят.

Примечания к рассказу: Вуджанки практически бесшумны, общаются только с помощью телепатии и обычно не замечают людей и Гару, как будто их нет. Однако если их спровоцировать, Вуджанки действуют быстро и эффективно. Они методичны по своей природе и, похоже, не испытывают эмоций. Лишь немногие из них выходят на поверхность, а те, что выходят, выполняют неизвестные миссии. Известно, что они никогда не работали с Пентексом или Танцорами Черной Спирали, но они обладают значительной властью над некоторыми Запретами. Они также обладают способностью создавать причудливые фомори с помощью самых странных медицинских и химических процедур.

Падшие

Как ни печально, но в Мире Тьмы люди (или «люди»), имеющие больше всего возможностей идти своей дорогой, - это сверхъестественные существа, обладающие достаточной индивидуальной силой, чтобы распоряжаться своими судьбами. Конечно, даже для них это не так просто. Существует давление различных скрытых обществ, от вампирских князей и сект до высших дворов подменышей. Есть обязанности и соперники, задачи и новые враги. Поэтому неудивительно, что некоторые из этих «людей» вскоре обнаруживают, что новый благодетель спокойно ждет, чтобы предложить им всю необходимую власть - в обмен на небольшую преданность.

Некоторым членам этих сверхъестественных групп даже не обязательно сознательно состоять на службе у Вирма, даже под каким-либо именем. Вирм не требует, чтобы вампиры склонялись и поклонялись ему - их обычные занятия охотой, соблазнения и убийства более чем удовлетворительны. Экстатик, слишком увлеченный запретными удовольствиями, может и не заметить облако Бэйнов, которое наплывает на него всякий раз, когда он «заводит» нового сексуального партнера. На самом деле, Гару, обнаружившие, что их новый знакомый осквернен Вирмом, могут быть весьма озадачены - они не только не знают, какие деяния совершил этот человек, чтобы заслужить такую порчу, но и сам объект, вероятно, не знает! В конце концов, мало кто, следуя своим собственным правилам, считает эти правила «неправильными»...

Использование падших

В отличие от фоморов, Бэйнов, монстров или чуждых духов, падшие сверхъестественные существа должны вызывать у Гару дополнительный элемент ужаса. Это создания уровня самих оборотней, многие из которых могли бы оказаться союзниками, если бы все сложилось иначе. Они могут бросить Гару вызов на более или менее равной позиции силы и использовать свое влияние, чтобы превратить жизнь гайанских оборотней в ад. Хуже всего то, что они являются доказательством того, что никто не застрахован от притязаний Вирма.

«Вот так, по милости Гайи, куда ни пойдешь...»

Очевидно, что одной из главных приманок использования падших сверхъестественных существ является возможность проведения кроссоверных игр. Тот дьявольский Носферату, который, тем не менее, пытается сохранить свои смертные чувства, может оказаться опасным, но полезным союзником против большей угрозы смешанной стаи Шабаша и Танцоров Черной Спирали. Если игроки знают большинство трюков Танцоров, они могут быть приятно удивлены практически безграничными чарами, которые может наложить на них кабал Нефанди. В конце концов, небольшое разнообразие идет в ногу со временем; прикосновение других сверхъестественных существ, используемое экономно и со вкусом, может оживить хронику удивительным образом.

(Только помните, что знакомство порождает презрение; игровой группе будет ужасно легко сказать: «О, боже, еще один морально серый Тремер ищет помощи против демонического Цимисха, да?»)

Падшие оборотни

Очевидно, что самым ярким примером любого падшего сверхъестественного существа является падший оборотень, обратившийся к Вирму. Некогда гордый слуга Гайи, падший перевертыш стал предателем своей Матери, своего рода и всей своей расы. Как это ни печально, но ни одна раса перевертышей не может похвастаться полной чистотой - предатели есть во всех.

Рассказчик, без сомнения, может придумать бесчисленное множество вариантов оборотней, служащих Вирму. Одни только Гару могут похвастаться отдельными примерами ронинов-каннибалов и извращенных Танцующих в шкурах. Многие Бастет предлагали свою душу в обмен на более великие и могущественные секреты, а горстка умирающих Гуралей сдалась от отчаяния и ненависти. Раткины и Ананаси больше не хранят верность непосредственно Гайе, и многие споткнулись на своих темных путях. Моколе и Рокеа пали под ударами Зверя Войны, и даже небольшое число Нувиша оставили путь Трикстера и стали скорбно смеяться над упадком вселенной.

Обращение к Вирму для большинства перевертышей - процесс индивидуальный. Только у Гару есть целое племя, состоящее из падших членов, племя, ставшее собственным обществом. Единственное другое общество падших оборотней формируется из полученных духовных яиц, украденных у Кораксов и испорченных. Эти бедные, редкие существа подробно описаны ниже.

Вампиры

Ненависть между вампирами и Гару легендарна. Из-за нее пиявки веками жили в городах, и только самые сильные или самые глупые отваживались отправляться в новые места. Сами вампиры понятия не имеют, почему «люпины» так их ненавидят, но предполагают, что это как-то связано с древними обидами между старейшинами обеих рас. Учитывая многовековую вражду между их собственными кланами, это вряд ли кажется невозможным. Более того, вампиры стремятся расширить города, чтобы иметь больше «скота», а территориальные оборотни сопротивляются такому расширению. Все достаточно просто.

Гару знают другое. Вампиры по своей сути «из Вирма», незаконнорожденные дети Зверя Войны (который наделил их «даром» неистовства) и Пожирателя Душ (который любезно передал им свой голод). Хуже того, от некоторых воняет даже от Вирма Осквернителя - это не врожденная, а приобретенная черта. Интересно, что некоторые вампиры освободились от большей части своей порчи, хотя, похоже, это лишь вопрос времени, когда они сдадутся.

Есть несколько вампиров, обративших внимание на духовное - колдуны и чародеи, которые используют магию крови, чтобы использовать силу Умбры. Даже если такие вампиры отвергают идею быть созданными с когтями «Вирма» в груди, им неизменно отвечают Бейны, единственные духи, готовые иметь дело с ходячими мертвецами.



В конце концов, есть лишь несколько вампиров, которые признают существование Вирма и добровольно служат ему. Однако подавляющее большинство Пиявок невольно находятся под его влиянием, и им не хватает духовной стойкости, чтобы что-то с этим поделать. Они являются тематическим примером того, как даже наименее духовное существо может служить Врагу на совершенно обыденном уровне; Гару стоит опасаться их.

Маги

Большинство магов, пусть и просветленных, не имеют никакого реального представления о Триате и его влиянии. Герметические мудрецы отмечают, что вселенной, похоже, управляют силы динамизма, стазиса и энтропии, но насмехаются над представлением о том, что у любой из этих сил есть какая-то руководящая философия. Только Толкователи грез знают о мире духов достаточно, чтобы распознать порчу, которая расползается по всем царствам - а их достаточно мало.

Поэтому антагонисты магов, как правило, являются противниками обстоятельств, истощающими каэрны в своих собственных целях, а не во имя Вирма. Маги опасно своекорыстны, и каждый из них до конца преследует свои индивидуальные цели.

Исключение, конечно, составляют нефанди.

Нефанди - это колдуны, такие же кровавые и коррумпированные, как самый худший Танцор Черной Спирали. Во многих отношениях они даже хуже - каждый нефандус сознательно решил отдать свою душу во имя власти, просвещения и удовлетворения. Они почитают ядовитых Владык под множеством масок; ритуалы нефандуса могут варьироваться от больного шаманизма до аморальной псевдонауки. Некоторые даже признают присутствие самого Вирма и достигают власти в рядах его приспешников. Всякий раз, когда речь идет о нефандусе, вы должны сделать все возможное, чтобы подчеркнуть самые ужасающие аспекты его призвания - что он потенциально могущественнее любого Гару, что его сила бросает вызов самой Гайе, и что он выбрал этот путь сознательно и осознанно, по любым темным причинам, которые он пожелает признать.

Призраки

Призраки в большинстве своем мыслят как люди. У них есть оправдание - когда-то они сами были людьми, и во многих отношениях до сих пор остаются самыми человечными из всех сверхъестественных существ. В результате мало кого интересует «общая картина» духовности, по крайней мере, если только она не может предложить им что-то прямое. В противном случае, цепи сожаления и тоски - единственная реальная мотивация, которую знает средний призрак.

Однако клыки Вирма находятся глубоко внутри каждого призрака в Темной Умбре. Призраки падают тысячами, превращаясь в темные сущности, известные как Спектры. Эти существа практически сами по себе являются Бэйнами, сохраняя лишь худшие и самые мерзкие аспекты своих прежних личностей и отдавая себя в руки огромного спектрального улья. Как таковые, они являются солдатами энтропийной, очевидно, весьма злобной силы, которую призраки знают как Забвение.

Как ни назови розу...

Призраки, которые чаще всего взаимодействуют с Гару, обычно являются бывшими жертвами, людьми, чья ненависть и жажда мести не позволили им уйти к другой судьбе. Служили ли они Вирму или нет при жизни, их ненависть к Гару определенно ставит их теперь в лагерь Врага. При правильном использовании эти невидимые, непримиримые враги могут превратить жизнь Гару в ад - и смерть может даже не спасти.

Феи

Феи - это создания грез. У них очень слабые связи с миром духов, каким его знают Гару, но очень сильные - со смертными надеждами, мечтами и кошмарами. Хотя в первую очередь они являются созданиями Вильда, некоторые феи оказываются под влиянием ужасных мечт, которые Вирм навевает на человечество. Они являются очень косвенными пешками - за некоторыми исключениями.

Теневой двор, одно из самых зловещих обществ подменышей, иногда вступает в союз с Танцорами Черной Спирали. Однако это скорее союз удобства, чем общих целей, как и связи Танцоров с вампирским Шабашем.

Еще большее беспокойство вызывает древнее сотрудничество между Неблагим домом Балор и легионами Вирма; у фей есть древние легенды о том, что их предки вели войну против целой расы фомор, и дом Балор, очевидно, готов спровоцировать вторую войну. Похоже, феи дома Балора обладают таким пониманием фоморов (и способов их создания), что им позавидовал бы проект «Илиада» - добавьте к этому слухи о том, что феи Балора смешивают свою кровь с кровью британских Танцоров Черной Спирали, и окажется, что Вирм очень прочно закрепился среди созданий кошмара.

Вороны-падальщики

Иногда мы бываем беспечны, малыш. Мы становимся самоуверенными. Мы думаем, что раз мы следим за всеми остальными, то и за нами никто не может следить. Логично, верно? Ведь если мы знаем, где все, мы знаем, где люди, которые пытаются следить за птицами. К сожалению, есть одна группа, которая может сравниться с нами, шаг за шагом и трюк за трюком. Мы не любим много говорить о них, потому что нам, честно говоря, не нравится признавать, что эти ублюдки существуют. Каждый из них - это пощечина Ворону и Гелиосу. Каждый из них - ходячее, говорящее, дышащее, дерьмовое доказательство того, что один из нас облажался - и это самый важный долг, который может быть у каждого из нас.

Все еще не понял, парень? Позволь мне объяснить это короткими словами и простыми предложениями. Единственные, кто может шпионить за нами, - это мы. Единственная птица, которая может поймать Коракса - это другой Коракс.

Господи, тебя уронили на голову, когда ты родился, или ты сделал это с собой, потому что тебе понравилось ощущение? Я говорю о представителях племени, которые перешли на другую сторону. Изменники. Предатели. Духовные яйца,

которые украли и вылупились там, где живут Плохие Твари, так что бедные ублюдки возвращаются на землю, полные сердцем Вирма и ненависти. У них есть большинство наших трюков и несколько своих, и они не стесняются их использовать.

На ком угодно.

Включая нас.

Потерянные дети Ворона

Жизненный цикл большинства воронов-оборотней довольно прост. Получив статус породы при рождении, они оказываются привязанными к духовному яйцу в ходе ритуала. По мере созревания яйцо медленно раскалывается, высвобождая саму сущность Коракса, которая затем проникает в душу зарождающегося оборотня. Когда яйцо полностью вылупляется, новоиспеченный Коракс проходит Первое Изменение и занимает свое место в рядах племени.

Создание духовного яйца отнимает много сил у «родительского» Коракса; настолько много, что немногие вороны-оборотни производят на свет больше одного за всю жизнь. Кораксы по праву считают яйца самой ценной частью своего наследия и яростно охраняют их. Получить опекунство над яйцом духа - это один из самых высоких знаков уважения, которые только может заслужить Коракс. Ни один Коракс не относится к этой обязанности легкомысленно, и когда яйцу угрожает опасность, даже обычно взбалмошные вороны-оборотни бьются клювом и когтями, чтобы защитить свое яйцо. Даже если три или четыре Коракса падут в этой битве, они считают, что цена того стоила - это доказывает, что яйца - не легкая добыча.

Но не каждая защита оказывается успешной. Не каждый хранитель оправдывает доверие. А иногда, просто иногда, приспешникам Врага везет, они находят тайник с яйцом духа и крадут его.

Пагубные последствия

Последствия кражи духовного яйца мгновенны и глубоки, но совсем не позитивны. Пока воры - обычно это Танцоры Черной Спирали - несут свой приз обратно в Малфеас, духовная связь между яйцом и его суженым ослабевает, гаснет и в конце концов обрывается. Душа, изначально привязанная к яйцу, страдает больше всего. В тот момент, когда духовная нить обрывается, человек или ворон, связанный с яйцом, испытывает огромную обратную реакцию. Большинство впадает в неизлечимую кататонию; многие умирают.

Воздействие на яйцо менее заметно, но не менее серьезно. Разрыв связи оставляет духовную рану в самой субстанции яйца, которая немедленно начинает рассеиваться. Если процесс длится достаточно долго, сущность Коракса просто улетучивается, оставляя пустую скорлупу. Это наилучший сценарий.

В худшем случае воры возвращаются с яйцом в Малфеас. Там яйцо помещают в так называемую родовую яму вместе с украденным человеческим младенцем. Израненое яйцо и ребенок помещаются в яму для подготовки к дальнейшей деградации.

Если удается найти подходящего человека и все еще функционирующее яйцо духа, следующим шагом является Обряд Сломанного Крыла. Эта насмешка над обрядом фетиш-яйца позволяет Танцорам Черной Спирали, проводящим обряд, связать раненое яйцо с новым носителем. Сам обряд относительно короткий, но требует, чтобы мастер обряда взял птицу и планомерно раздробил все кости в ее левом крыле, прежде чем произойдет окончательное связывание. Подойдет любая птица, но оскорбление Ворона будет сильнее, если использовать ворона - или пленного Коракса.

Если обряд пройдет неудачно, сущность яйца угаснет, и смертное дитя умрет. Если же обряд проходит успешно, яйцо и ребенок оказываются связанными вместе в пародию на то, чем должен быть Коракс. Хотя человеческая и воронья сущности все еще соединяются в этом фальшивом Кораксе, сочетание насильственного соединения и потери сущности, вытекшей из яйца до проведения обряда, приводит к появлению чудовища, лишенного некоторых основных качеств Коракса. Такого монстра истинные Кораксы называют такого монстра Канюком или Паршой, когда Кораксы вообще соизволяют говорить о них.

Взросление Канюка

У Обряда Сломанного Крыла есть еще один неприятный эффект: он мгновенно запускает Первое Изменение Канюка. Поскольку псевдо-Кораксу неизменно не больше двух-трех лет, шок от перемены и поток вороньей сущности сводят Канюка с ума. Извращенное воспитание, которое затем получает существо либо на Малфеасе, либо под опекой Родни Черной Спирали на Земле, не помогает делу. Молодой монстр обучен искусству уловок и саботажа, наблюдения и убийства. В пародии на истинную моду Кораксов Канюки учатся действовать в одиночку.

Молодых Канюков также учат всему, что их наставники знают о знаниях, знаках и обычаях Кораксов. Это не столько для того, чтобы помочь Канюку слиться с другими Кораксами — давайте посмотрим правде в глаза, даже самый тупой Коракс в мире собирается понять, что что-то не так, когда бедная «заблудшая душа» напротив него начинает блевать червями — но это позволит шпиону интерпретировать сведения, которые он может получить, и помочь ему предсказать действия своей добычи.

В позднем подростковом возрасте Канюков выпускают на свободу их семьи и наставники, и им дается карт-бланш, чтобы раскрыть то, что они могут. Разделяя тягу Коракса к болтовне, Канюки сообщают обо всем, что они видели, любым другим слугам Вирма, которых они находят. Иногда менее уравновешенные Канюки просто выбалтывают

Физиология

У Канюков такое же основное строение, как и у хомидов Кораксов – такое же пристрастие к блестящим вещам, те же полые кости и так далее. Единственное преимущество, которого у них нет, заключается в том, что Ворон отвернулся от них, и поэтому они не получают преимуществ его покровительства.

все, что знают, любому встречному; случайный уличный проповедник, разглагольствующий об Армагеддоне, на самом деле модет оказаться Канюком, рассказывающим обо всем, что он видел.

Однако Канюки, несмотря ни на что, по-прежнему остаются Кораксами. Они не Бэйны и не танцевали Черную Спираль. Они просто ужасно извращенные, психологически замученные Кораксы. У них все еще есть Гнозис, Почет и еще много чего; они просто работают на врага.

Чего не хватает?

Канюки — это духовный эквивалент суфле, приготовленного шеф-поваром без чувства точности. Все ингредиенты есть, они соединены в более или менее правильном порядке, но отсутствие заботы и терпения неизбежно обрекает результат.

Весь смысл создания Коракса Вороном заключается в постепенном слиянии двух самых сильных личностей в животном мире — человека и ворона. Долгий процесс вылупления духовного яйца позволяет им прийти к соглашению друг с другом и гармонично смешаться. Однако Обряд Сломанного крыла не допускает такого смешения. Он объединяет два аспекта зарождающегося Коракса, помещая их в прямой конфликт, а не в гармоничный союз. В результате Канюки обычно представляют собой клубок нервных тиков и неуместных манер, поскольку одна природа постоянно пытается ниспровергнуть другую. Кроме того, Канюки всегда неуклюжи как в полете, так и в походке, ходят как птицы и летают, так сказать, как люди. Они также склонны к резким вспышкам гнева, чередованию приступов ярости, депрессии и эйфории.

Внешние признаки

Хотя среди Кораксов нет настоящих метисов, ходят упорные слухи о наблюдениях таких зверей Гару и другими. Однако эти несчастные наблюдатели видят не метисов-верворонов, а бедных, зараженных Вирмом отродий из родильных ям. Такие Кораксы часто демонстрируют некоторые из «классических» признаков метисного статуса, в том числе неполную трансформацию или полное отсутствие перьев. Другие Канюки проявляют больше свойств, подобных Бэйну, таких как гниющая плоть, бородавки, посторонние мясистые наросты или даже случайные поражения червями. Однако средний Канюк имеет невзрачные перья и часто оставляет их после каждого преобразования. В человеческом обличье Канюки высокие, долговязые и выглядят страдающими артритом; у большинства из них выпуклые глаза и носы, не говоря уже о костлявых голенях и в целом скелетообразном облике.

Вредные привычки

Самая важная работа Канюка - шпионить. Другими словами, он наблюдает за наблюдателями, видит, что интересного они раскопали, и передает новости. Честно говоря, Танцоры Черной Спирали и другие, кто работает с Канюками, не столько интересуются тем, что делают Кораксы, как таковые. Скорее, они хотят знать, насколько Кораксы раскрыли то, что делают сами - насколько их планы известны врагу, по сути. Для этого Канюки следят за Кораксом, прослушивают линии связи Кораксов, как можно больше подслушивают парламенты и, что самое важное, создают для себя онлайн-аккаунты, которые пытаются



внедрить в виртуальные коммуникационные сети Кораксв. Последняя тактика поначалу была очень успешной, хотя настоящие Кораксы начали принимать контрмеры, используя Дары, которыми «поделились» Стеклоходы.

Вторая важнейшая функция, которую выполняют Канюки, заключается в разрушении операций Кораксов. Под эту широкую рубрику можно отнести такие виды деятельности, как подача ложных сигналов на хорошо проходимых путях Умбры (например, не так уж сложно превратить глиф, означающий «Убийство», в глиф, означающий «Вечеринка»), подстрекательство к нарушению работы парламентов (хорошо работает бензопила на деревьях собраний), сброс с большой высоты дальнобойных боеприпасов на тех, кого Коракс пытается незаметно преследовать, и так далее. Сбои также могут охватывать все, вплоть до нападений на одиночных Кораксов. В таких ситуациях собирательный термин «убийство» приобретает совершенно иной смысл, поскольку банда Канюков может зверски избить и убить одинокого Коракса за считанные секунды. Это просто вопрос организации достаточного количества (поскольку во всем Теллуриане в любой момент времени не больше, скажем, двадцати) Канюков и поиска жертвы.

Номер три в списке приоритетов Канюков - это небольшой самостоятельный шпионаж, делающий для Вирма то, что Коракс делает для Гайи и Гелиоса. Это означает, что они выбирают вече и другие, менее официальные встречи, и просто в целом подглядывают за тем, что делают Гару и другие племена перевертышей. На самом деле, многие из худших поступков, приписываемых Кораксам другими расами, на самом деле совершены Канюками, которые либо не справляются со шпионажем, либо делают все возможное, чтобы намеренно очернить имя Кораксов.

Наконец, есть трюк, за который Кораксы ненавидят Канюков больше всего. Когда нет других неотложных дел, Канюки рыщут по Умбре в поисках духовных яиц. Как ни странно, они не могут прикасаться к яйцам - теоретики считают, что это месть Ворона, - но они могут находить гнезда и тайники, а также направлять Танцоров Черной Спирали к месту нахождения яйца. Хотя Кораксы всегда сделают все возможное, чтобы опустить Канюка на землю, Канюка, который будет рыться в тайнике духовного яйца, ждет мучительная и быстрая смерть.

Обряды

Канюки полностью отрезаны от любых уникальных обрядов Коракса. Гелиос и Ворон (и их помощники) знают Канюков такими, какие они есть, и не окажут им никакой помощи. Хотя Канюкы все еще могут провести практически любой обряд, на который способен Бейн, у них нет доступа к самым тщательно охраняемым секретам Кораксов. С другой стороны, у них есть несколько собственных трюков.

Обряд Закрытых глаз

(Первый уровень)

Подобно тому, как истинные Кораксы чувствуют себя обязанными пить секреты из глаз мертвецов, Канюкт предпочитают затуманивать ситуацию. Их тактика может быть как простой - вырвать глаза трупу физически, так и сложной - обряд Закрытых глаз. Этот обряд не только стирает память из глаз трупа, но и оставляет после себя маленькую неприятную ловушку. Любого Коракса, попытавшегося выпить из глаза, отмеченного этим обрядом, ждет жестокий и, возможно, смертельный шок.

Система: Одинокий Канюк может провести этот обряд, хотя на это уйдет целых 15 минут. Вложив один Пункт Гнозиса, Канюк стирает память с одного из глаз трупа (не с обоих) и заменяет его видением полного, выматывающего ужаса. Любой Коракс, пьющий из этого глаза, должен преуспеть в броске на Силу воли (сложность 8) или временно сойти с ума от этого видения. Жертвы этого эффекта беспомощны в течение пяти минут - достаточно времени для того, чтобы предприимчивый охотник в засаде мог быстро расправиться с ними.

Обряд Грязного неба

(Третий уровень)

Поскольку одна из важнейших функций Кораксов - наблюдение с воздуха, то вполне естественно, что их зеркальные противоположности изучили обряд, созданный специально для того, чтобы сбить их с толку. Обряд Грязного неба, если он выполнен правильно, делает слежку сверху невозможной. В некоторых случаях он даже ограничивает или исключает возможность полета. Грязное небо, о котором идет речь, на самом деле представляет собой плотный слой дурно пахнущего тумана, выдыхаемого из канализаций, болот или любых других миазматических источников, низко висящую массу слегка зеленоватых испарений, которая затуманивает зрение, портит запах и заглушает звук. Когда Грязное небо опускается на город, мудрые Кораксы складывают крылья и запирают двери. Это верный признак того, что поблизости есть Канюки, и что они в полном составе.

Система: Для проведения Обряда Грязного неба требуется три полных часа и работа четырех Канюков. Каждый из них должен потратить как минимум один пункт Гнозиса; каждый дополнительный пункт после этого позволяет Грязному небу сохраняться в течение часа. Пока сохраняется туман, все броски на Восприятие, сделанные существами, не являющимися служителями Вирма, имеют сложность +2. Кроме того, зловоние тумана сохраняется в течение двух-четырех дней для всех, кто достаточно глуп, чтобы оказаться в нем, что делает его трудноуловимым для тех, кто обладает хорошим обонянием.

Грязному небу требуется час, чтобы сгуститься, начиная с момента завершения обряда. В течение этого часа канализационные трубы, бассейны со стоячей водой и другие вероятные источники испускают видимые пары, которые можно наблюдать, как сгущаются в удушливые облака тумана.

Дары

Канюки не могут изучать следующие Дары: Внимание к деталям Ворона, Истина Гайи, Иное слово, Благословение Небес, Возвращение Ласточки, Защита Солнца, Дитя Гелиоса, Мгновения затмения или Кража звезд. Однако они с лихвой компенсируют это своими собственными Дарами, украденными у Бэйнов и падших Птичьих Духов или обученными ими.

• **Прицельная рвота (Первый уровень)** — трюк, позаимствованный у настоящих канюков,

Прицельная рвота может стать самым отвратительным оружием в арсенале Канюков. Загнанный в угол или просто злой, Канюк может призвать этот Дар и выплеснуть содержимое своего желудка - пищеварительные соки и все остальное - на цель на расстоянии до 10 футов (3 м).

Система: Результаты действия этого Дара очень похожи на силу Фоморов Помпа в желудке. Атака наносит два кубика урона при попадании (Ловкость + Атлетика для попадания, сложность 7), но каждая пораженная жертва должна потратить пункт Силы воли, чтобы не прекратить свои действия и предотвратить собственные рвотные позывы.

● **Отравленная плоть (Второй уровень)** — призвав Отравленную плоть, Канюк может испортить мясо трупа - любого, от убитой на дороге белки до человеческого тела - так, что оно станет ядовитым. Даже легендарно прочный пищеварительный тракт Коракса не может ничего сделать с отбросами, которые оставляет после себя этот дар; это чистый яд.

Система: Канюк тратит один пункт Силы воли и плюет на труп цели. При успешном броске Манипулирование + Оккультизм (сложность 7) труп отравлен, и он будет оставаться отравленным до тех пор, пока последние кусочки плоти не улетучатся под действием стихий. Оборотни, отведавшие любую часть трупа, запятнанного этим Даром, жестоко заболевают на 24 часа, если не удастся сделать бросок на Выносливость (сложность 9, необходимо два успеха); смертные получают три уровня урона. Симптомы включают рвоту, головокружение (так что полеты исключены) и иногда галлюцинации. Кроме того, если вкусивший плоть провалит бросок на Выносливость, несчастный гурман будет источать запах Вирма на протяжении всей болезни.

● **Чумное перо (Третий уровень)** — Призыв Чумного пера позволяет Канюку перегнать болезнь в одно из своих перьев, ощипать его и оставить в качестве ловушки для неосторожных. Первые три человека, имевшие кожный контакт с пером, рискуют заболеть страшной болезнью. Особенно уязвимы к чумным перьям дети, так как именно им большое черное блестящее перо на земле может показаться неотразимой игрушкой.

Система: Использование Чумного пера требует траты пункта Гнозиса и пункта Силы воли, а также успешного броска Манипулирование + Оккультизм (сложность 8). В этот момент перо наделяется силой болезни и передает заразу следующим трем людям, которые к нему прикоснутся. Сопротивление болезни, распространяемой пером, требует того же броска, что и борьба с эффектами Отравленной плоти.





Приложение: Грязные трюки

Yuri: *The use of deadly force is a sadly frequent but highly unfortunate part of our work, a part that we don't enjoy… really…!*
— Adam Warren*, The Dirty Pair: Fatal But Not Serious*

Инвестиции

Нужен дополнительный удар для антагониста? Интересуетесь, как смоделировать мистические способности элиты Седьмого поколения, не покупая сразу еще один справочник? Вам вообще нужно что-то, что является не совсем Даром и не совсем обрядом, чтобы сделать врага больше, чем человеком, но не сверхъестественным зверем?

Что ж, вы всегда можете применить некоторые сверхъестественные Достоинства, но еще одним возможным способом является использование Инвестиций. Впервые появившиеся в дополнении **Магов**, в **Книге безумия**, они представляют собой мистические силы, которые даются в демонических пактах. Вы знаете такие как, например, «Сохрани меня от старения и не позволяй ножу разрезать мою плоть, а взамен ты можешь получить мою душу». Конечно, космология **Оборотней** не обязательно предполагает существование демонов и ада в том виде, в котором большинство людей считают их фактом. (И, честно говоря, Вирм достаточно велик, чтобы нам не нужно было вводить еще какие-либо лагеря чистого сверхъестественного зла - по крайней мере, не в этой книге). Тем не менее, при описании того, кто явно обладает некой силой, дарованной ему духовным благодетелем, могут быть полезны следующие быстрые и грязные предложения по Инвестициям.

[Предупреждение: Следующие правила не проверялись на сбалансированность! Они не предназначены для использования персонажами игроков! Разрешайте использование их игроками на свой страх и риск!]

Сделка

По сути, Инвестиции действуют примерно как силы фоморов. Их существует почти бесконечное разнообразие, некоторые из них чем-то похожи на Дары, и они не зависят от полудуховной природы оборотня. Однако получатель сохраняет большую часть своей свободы воли - хотя его обязанности становятся гораздо более суровыми. Не зря их называют Инвестициями; «благодетель» (в этой роли очень хорошо работают Маэлджин Инкарна) вкладывает в получателя часть силы Вирма, а также делает инвестиции в том смысле, что надеется получить душу получателя в конце договора. Эти пакты могут быть самыми разными, но чем мощнее природа пакта, тем больше силы получает смертный.

Природа пакта	Получаемые очки инвестиций
Малая благосклонность	1
Обычная благосклонность	2-3
Значительная благосклонность	4-6
Важная и опасная благосклонность	7-8
Обмен на душу	9-10

По сути, чем больше пунктов в пакте, тем мощнее природа даруемой силы. Далее следует краткий список примеров; используйте их в качестве ориентира для создания собственных Инвестиций. Естественно, характер «благодетеля» должен влиять на вид даруемой услуги: императрица Элиара с большей вероятностью наделит смертного силой великой красоты, чем железной кожей. Смертный с 5 или более очками Инвестиций становится невосприимчивым к Первобытному ужасу - в этот момент он становится членом клуба.

Примеры инвестиций

● **Броня тела (варьируется)** — Смертный получает дополнительный кубик пропитки за каждое очко, вложенное в эту Инвестицию. Чем больше сила этой инвестиции, тем заметнее она становится.

● **Нечеловеческая сила (варьируется)** — Смертный получает одну точку Силы за каждое очко, вложенное в эту силу, максимум 8. Его физическая форма не меняется. Дряхлый старик с этой силой может казаться безобидным, но быть вполне способным поднять мотоцикл.

● **Глаз охотника (2 очка)** — Как Дар Роковой изъян.

● **Молодость (2 очка)** — Смертный становится на двадцать лет моложе, когда заключает этот договор. Не слишком сильная способность в бою, но, несомненно, соблазн, с которого многие начинают путь к разврату.

● **Невероятная красота (3 очка)** — Внешность смертного повышается на 3, даже если эта черта выше 5.

● **Иммунитет к яду (3 очка)** — Как Дар Сопротивление ядам.

● **Поцелуй Инферно (5 очков)** — Смертный становится неуязвимым для всех форм жара и огня - даже для гибельного огня. Однако эта защита не распространяется на его одежду.

● **Пожирающее прикосновение (6 очков)** — Рука смертного получает способность убивать растения, расщеплять дерево, заставлять металл ржаветь и плоть гнить простым прикосновением. Эффект наносит один уровень аггравированного урона за успех при броске Ловкость + Рукопашный бой, хотя этот урон может быть поглощен. Эффект длится в течение одной сцены, после чего рука смертного калечится параличом.

● **Регенерация (9 очков)** - Смертный больше не смертен. Отныне он регенерирует, как Гару, заменяя Ярость на Силу воли. Более того, он более невосприимчив к болезням.

Фетиши

Следующие фетиши часто встречаются в руках Танцоров Черной Спирали; по усмотрению рассказчика, другие могущественные слуги Вирма могут использовать некоторые из этих фетишей. Принуждение духа к фетишу Бейна - мучительный процесс, даже для желающих Бейнов. Тем не менее, некоторые Бэйны с готовностью соглашаются войти в такие фетиши и наделить их силой, надеясь получить место в первом ряду для страданий, которые фетиш причиняет.

Цацка

Уровень 1, Гнозис 1

Поделка падшего Коракса, Цацка - это не что иное, как кусок металла или стекла, наделенный неестественно ярким блеском. Блеск этот настолько ярок, что его можно увидеть на расстоянии до километра, если позволят другие условия. А блеск яркого, блестящего предмета, конечно же, неотразим для любого настоящего Коракса, который будет вынужден проверить Цацку...

Единственная проблема, которая возникает у Канюков с Цацками, - это комическая проблема: Если только им не повезет, они тоже не могут оторваться от этих проклятых вещей.

Кисть древних

Уровень 1, Гнозис 8

Также называемая Кистью Знамений, эта маленькая кисть позволяет Танцору Черной Спирали рисовать сложные и точные сцены, направляемые руками предков. Эти картины часто отражают знаки прошлого и грядущего. Чтобы понять значение и символизм картины, требуется бросок Интеллект + Загадки (сложность 7).

Украденный глаз

Уровень 1, Гнозис 2

Украденный глаз - одна из менее приятных вещей, которые могут быть у Канюка в кармане. Состоящий из глазного яблока, вырванного у еще живого человека или существа, глаз всегда смотрит в направлении ближайшего истинного Коракса. Все, что нужно сделать с украденным глазом, - это достать его, окунуть в соленую воду и дать сориентироваться на ровной поверхности. Глаз поворачивается в нужном направлении и фокусируется менее чем за минуту.



Украденный глаз обычно остается свежим в течение месяца или до смерти его первоначального владельца, в зависимости от того, что наступит раньше. Кроме того, они пахнут и имеют неприятную привычку рассыпаться, если за ними не ухаживать должным образом.

Умбрафон

Уровень 1, Гнозис 3

Это распространенная игрушка среди лагеря Консультантов Танцоров Черной Спирали. С виду это обычный черный сотовый телефон, но те, кто знает, как работать с его цифровыми кодами, могут использовать его для звонков в Умбру и обратно. Естественно, это может сделать записную книжку Танцора весьма тревожной вещью, поскольку всегда есть возможность найти прямую линию с кем-то вроде Леди Эйф - или даже хуже. Стеклоходы разработали свою собственную версию этого фетиша, хотя другие племена поговаривают, что их могли научить секрету не те учителя.

Фонарь Бейна

Уровень 2, Гнозис 5

Фонарь Бейна - это стальной фонарь, исписанный непристойными глифами и мистическими рунами. Когда ему приказывают зажечься (либо на пиктском языке, либо на непонятном языке Гару Танцоров, либо на тайном языке Вирма), он излучает свет неестественного пурпурного оттенка. Свет Фонаря Бейна освещает всех духов, попавших под луч, делая их полностью видимыми даже в мире смертных. Фоморы или Ками, пораженные светом, выглядят точно так же, хотя их тени отражают их духов-«обитателей». Луч воздействует на духов, находящихся поблизости, подобно сирене: духи, находящиеся поблизости, притягиваются, как мотыльки на пламя, из-за любопытства или какого-то зловещего эффекта самого фонаря.

Маска Ужаса

Уровень 2, Гнозис 7

Этот фетиш имеет форму каменного шлема с лицевой пластиной, вырезанной в виде гротескного подобия демона. Любой человек в этой маске, даже не являющийся Гару, может вызвать эффект Первобытного ужаса у выбранной жертвы, активировав фетиш. Жертва реагирует на носителя маски так, как если бы он был оборотнем в форме Криноса, независимо от того, насколько безобидной она казалась бы в противном случае. Поскольку Танцоры Черной Спирали мало используют такие фетиши, многие из них сделаны так, чтобы их можно было активировать Силой воли, а не Гнозисом.

Дьявольский хлыст

Уровень 2, Гнозис 6

Этот шипастая, черная плеть длиной в 3 метра на самом деле является отрубленным щупальцем бейна, специально обработанным, чтобы навсегда остаться в материальном мире. Рукоятка пришита к оторванному концу щупальца и всегда слегка липкая на ощупь. Младший Бэйн, вселенный в Дьявольский хлыст, может по команде оживить хлыст, ударяя и направляя его так же, как если бы им управлял сам Танцор Черной Спирали. Дьявольский хлыст наносит Сила +1 аггравированного урона и издает звук, похожий на смех безумца, когда пускает кровь. Когда хлыст взламывается прямо перед лицом противника и активируется, он заставляет противника пасть ниц на пол (бросок Силы воли, сложность 6 для сопротивления).

Силовые очки

Уровень 2, Гнозис 3

Впервые появившись на страницах пропагандистского комикса Пентекса, распространяемого среди Первых команд, эти очки теперь доступны для использования на установках по всему миру. Эти Бэйновы фетиши могут использовать фоморы (которые настраиваются на них путем броска Силы воли вместо Гнозиса), и они позволяют владельцу видеть Гару, когда они проходят через Барьер из Пенумбры в физический мир. (Носитель должен бросить Восприятие + Оккультизм, сложность 7, чтобы вовремя получить предупреждение). Это предупреждение может дать фомору то решающее, дополнительное мгновение, необходимое для спасения его жизни.

Сердце Тамбертейла

Уровень 2, Гнозис 7

Первоначальной версией этого фетиша было мумифицированное сердце теурга Фианна. Сейчас существует множество таких грязных игрушек, каждая из которых представляет собой законсервированное сердце Гару Гайи, но тем не менее носит имя оригинала. Сердце начинает биться аритмично всякий раз, когда опасность угрожает его настроенному владельцу. Кроме того, сердцу можно приказать отгонять недружелюбных духов, излучая красноватое свечение и издавая звук, напоминающий звук обратной связи. Чтобы использовать эту силу, владелец активирует его как обычно; все враждебные духи в округе должны пройти проверку силы воли (сложность 7) или бежать с максимальной скоростью в течение семи оборотов.

Умбраскоп

Уровень 2, Гнозис 4

Эти необычные предметы обычно имеют форму потускневших подзорных труб, биноклей или даже оперных очков, внутри которых связан Бэйн Соглядатай. Этот фетиш позволяет его пользователю заглянуть в Умбру из материального мира, фактически не отходя в сторону. Сложность активации Умбраскопа на единицу меньше, чем рейтинг местного Барьера.



Оковы из кишок Вирма

Уровень 2, Гнозис 5

Этот причудливый фетиш принимает форму цепей особо прочных кишок, которые нельзя разрезать или сжечь (разве что с помощью соответствующей магии). Борьба с оковами вызывает только тошноту, если только связанный персонаж не сделает успешный бросок на Выносливость против Гнозиса оков. Единственный способ вырваться - это выкрутиться определенным образом и менять форму в определенном порядке: Форма Криноса, чтобы растянуть узы; Хиспо или Люпус, чтобы пропустить петли через голову; Глабро или Хомид, чтобы пропустить нижнюю часть тела; обратно в Люпус, чтобы освободить лапы. Все эти маневры требуют бросков Ловкость + Атлетика, сложность 7; персонаж должен набрать пять успехов. Если персонаж набирает больше одного, но меньше пяти успехов, он свободен - но получает один аггравированный урон за каждый успех меньше пяти (перелом костей из-за сопротивления тугим узам).

Претанические ключи Frater Vermiis

Уровень 3, Гнозис 5

Этот фолиант XIX века представляет собой сборник преданий о легионах Вирма. Его первоначальный редактор писал под псевдонимом «Frater Vermiis» и по стилю напоминал «*Золотую зарю*» Израэля Регарди. Он утверждал, что обучает своих читателей методам обращения к невидимым силам «Черного лабиринта». Его ужасная смерть в 1892 году усилила дурную славу книги, тем более что его ограниченный бюджет позволил выпустить только 92 экземпляра.

Песнопения и заклинания приносят лишь незначительную пользу, но серьезное намерение студентов-оккультистов все же позволяет различным Бэйнам запятнать и ввести в заблуждение читателя. Если ученый изучает книгу более часа, увеличьте сложность любого броска на сопротивление чарам Одержимости (или подобным Арканосам) на 2. Хотя большая часть информации раскрывается в аллегорической и метафорической форме, в нескольких разделах сделана восхитительная попытка классифицировать иерархии Малфеаса.

Это прекрасный подарок на Самайн для любого перспективного оккультиста, которого хочет заразить Черная Спираль. Прилежно изучая книгу, читатель может даже расширить свои знания о слугах Вирма (то есть персонаж может повысить свое мастерство в познании «Оккультизм»). Чтение всей книги занимает не менее полутора дней; для этого требуется бросок Гнозиса, который может привести к безумию.



Гибельная трещотка

Уровень 3, Гнозис 6

Этот фетиш сделан из высушенной погремушки, взятой у неизвестного гремучего змееподобного существа. Погремушка способна отпугнуть всех животных или людей в радиусе слышимости; бросок не требуется. Все Гару, услышавшие треск, кроме того, кто использует трещотку, могут быть вынуждены убежать: бросьте Гнозис трещотки против их силы воли. Число успехов равно числу оборотов, в течение которых цель будет убегать.

Китель Вирма

Уровень 3, Гнозис 6

Этот кожаный китель украшена множеством мистических узоров. Китель дает владельцу три дополнительных кубика на полгощение, меняет форму, когда владелец меняет форму, и полностью эффективен как в Умбре, так и в физическом мире. Однако, если через китель проникает рана, он издает оглушительный вопль от боли, а по внешней стороне кителя стекает красная кровь.

Волшебный блевун

Уровень 4, Гнозис 5

Этот фетиш сделан из человеческого черепа (хотя хомиды, молодые вампиры и маги также являются отличными источниками сырья). Сверху у него есть ручка, позволяющая легко переносить его. Нижняя челюсть по-прежнему крепится к остальной части черепа кожаными лентами. По команде череп извергает, словно рвоту, поток вязких, дурно пахнущих токсичных отходов. Любой, кто попадет под слизь блевуна, получит урон, как от огня - три уровня повреждений, сложность 7, чтобы поглотить его. Глаза волшебного блевуна светятся красным, когда он активен, а нижняя челюсть двигается сама по себе. Как это ни неприятно, но у каждого, на кого попала эта слизь, постепенно проявляется изнурительная болезнь, которая дает о себе знать спустя несколько недель. Эта болезнь поражает даже вампиров и Гару, которые должны исцелить ее с помощью Ласки матери или Сопротивления ядам, или пострадать от пагубного эффекта по выбору Рассказчика.

Бэйнклайв

Уровень 5, Гнозис 7

Ответ Черных Спиральных Танцоров на Великий Клайв, этот тщательно обработанный меч-клайв обычно выгравирован извилистыми рунами и при активации сверкает бледно-зеленым гибельным огнем. Хотя он не так искусно закален (он наносит только Сила +3 аггравированного урона), он считается и серебром, как и эманацией Вирма для целей нанесения урона. Он имеет сложность 7 для использования, и несколько Танцоров Черной Спирали придумали свою собственную, более грязную форму дуэли Клайва, чтобы использовать такой предмет. Бэйнклайв добавляет один дополнительный кубик к показателю Холодного оружия своего владельца, когда активирован, а также позволяет Танцору вытягивать Гнозис из духов для собственного использования. После успешного удара по духу, который разрушает хотя бы один пункт Мощи (или один уровень здоровья, если дух материализован), Танцор может сравнить Гнозис Бэйнклайва с Гнозисом его жертвы. Танцор может высасывать Гнозис по одному пункту за каждый успех, хотя эта способность может быть использована только один раз за сцену.

Бивень Чурджурока

Уровень 5, Гнозис 9

Этот черновато-фиолетовый бивень когда-то принадлежал огромной, червеобразной твари Вирма. Танцоры Черной Спирали с радостью сражались вместе с ним, пока он не начал обращаться против них из-за глупости и голода, после чего они уничтожили его в долгой, тяжелой битве. Говорят, что семь таких бивней (у существа было четыре рта) все еще существуют. Бивень имеет длину около двух футов (0,6 м); он увенчан платиновым шаром на одном конце и покрыт замысловатой извращенной резьбой по всей длине. Бивень можно использовать для вызова Бредущего по Узлам



один раз в полнолуние. Для умиротворения Бредущего необходимо принести в жертву Гару (а если такового не имеется, то, конечно, это сделает сам вызывающий). После этого Бредущий выполнит задание призывателя, если на его выполнение потребуется не более двадцати четырех часов.

Рубин души

Уровень 5, Гнозис 7

Рубин души - это рубин размером с женский кулак, вырезанный из горных жил в сердце подземных Дыр Танцоров Черной Спирали. Бесценный сам по себе, каждый рубин души содержит в себе дух павшего Танцора Черной Спирали. Когда рубин активируется, он дает телепатический совет своему носителю, позволяя ему получить доступ ко всем знаниям, которыми Танцор обладал при жизни. Дух павшего Танцора также может посещать владельца фетиша во снах, возможно, давая предвидения будущего.

Талисманы

Претанический талисман

(1-5 Деталь биографии)

Этот оккультный талисман - настоящий физический ключ, содержащий одно из девяноста девяти имен слуг Вирма. Этот талисман полезен для Черных Спиралей, которые хотят призвать «божество», не выступая в роли его бастарда. Медитируя на артефакт, оккультист, носящий его, может попытаться открыть врата между царством Малфеаса и физическим миром. Ключ имеет ограниченное количество зарядов, обычно от одного до пяти.

Для активации талена требуется не менее четырех пунктов временного Гнозиса и бросок против постоянного Гнозиса. Сложность зависит от важности сущности (например, 5 для Бэйна, но 9 для Бэйнова тотема). Если бросок провален, то прибывает Бредущий по Узлам - один из «Тех, кто следит за вратами» - чтобы исправить любые разрывы в мире духов, которые могут возникнуть в результате. Многие ключи были потеряны или распределены между оккультистами (или измерениями) таким образом.

Бэйново семя

Гнозис 7

Бэйново семя кажется маленьким сушеным бобом любого вида, но внутри него дремлет Бейн. Стоит посадить боб в почву, грязь или глину, как Бейн освобождается. За каждый успех в броске активации Бэйн может проявляться в течение одного хода, не расходуя свою Мощь. Естественно, вызванные Бэйны весьма склонны помогать Танцорам Черной Спирали, достаточно вежливым, чтобы дать им такой «вход» в физическое царство.

Ихор дракона

Гнозис 5

Обычно его можно найти в маленьких баночках или склянках, ихор дракона - это черная кровь, взятая у могущественной твари Вирма. Если растереть почти сгустившуюся жижу по всему телу, это приведет к тому, что Черная Спираль станет временно невосприимчивым ко всем атакам духов. Этот эффект длится всего пять ходов. Обычно крови, содержащейся в одной из таких баночек, хватает только на два использования.



Гоблинский эль

Гнозис 4

Этот алкогольный эликсир обычно выменивают у гоблинов-пивоваров Двора Теней. Один глоток этого спиртного напитка вызывает у пьющего сильные галлюцинации и даже может случайно переместить Гару в Умбру. (Бросьте Гнозис против местного Барьера. Если выпивший набирает четыре или более успеха, он мгновенно делает шаг за грань; три или менее успеха - и он остается в физическом мире). Гоблинский эль полностью опьяняет, и даже самый крепкий Гару пьянеет быстрее, чем от любого человеческого напитка. (Оборотни, которые напиваются гоблинским элем, являются злыми пьяницами - под его воздействием сложность впадения в бешенство уменьшается на 2). Это извечный фаворит на пирушках Черной Спирали, и обычно вечер становится более кровавым, чем обычно.

Буря в бутылке

Гнозис 6

В этой непрозрачной бутылке содержится целый шторм, пропитанный скверной Вирма. Вырвавшись на свободу, шторм бушует в физическом мире и Пенумбре; он быстро приходит и уходит, действуя всего пять ходов. Любой враг Вирма, оказавшийся без укрытия, будет поражен молнией, если только жертва не сделает бросок на Ловкость + Атлетика (сложность 7). Молния наносит десять кубов аггравированного урона и поражает человека только один раз.

Ходят слухи, что большинство из этих существующих таленов было собрано на американском Западе в XIX веке, когда там действовало множество бурь, осквернённых Вирмом.



Гибельный огонь

Гибельный огонь - это, как говорят некоторые Танцоры, «дерьмо нашего отца Вирма». На вид это зеленоватая жидкость, но более плотная, почти как расплавленный воск. Она течет, пузырится и бурлит, светясь собственным внутренним свечением. Некоторые ученые Пентекса считают, что это испорченная эфемера, «физическая» субстанция, из которой состоит мир духов. Каково бы ни было его происхождение, это чертовски опасная штука.

Название, очевидно, происходит от слова фей, обозначающего их очаг, то есть очаг Бельтайна. Предположительно, Белые завыватели были знакомы с равноденствием и сохранили это слово после своего падения, используя его только для обозначения праздничных костров Вирмов. Даже сегодня Танцоры Черной Спирали иногда «жертвуют» себя ему, подвергая себя многочасовому воздействию его бликов в надежде обрести мистическое озарение. Вместо этого они обычно получают раковые опухоли мозга, но это не мешает Танцорам полагать, что опухоли даруют им просветление.

Жаль человека, подвергшегося воздействию этого вещества. Она жжет, как огонь (**Оборотни**, стр. 197). Однако это повреждение нельзя поглотить, оно заживает в два раза дольше и добавляет +10 к любому броску на определение боевых шрамов (**Оборотни**, стр. 199). К счастью, Дар: Сопротивление ядам может предотвратить этот урон.

Вирмдрево

Гнозис 3

Вирмдрево - это почерневшая, неестественная лоза, которая растет глубоко под землей, поглощая свет расположенных внизу костров. Если собрать и сжечь достаточное количество этого дерева, оно способно защитить всех, кто находится в радиусе действия его ужасного запаха, от атак духов всех видов, независимо от того, насколько они сильны.

Снаряжение

Приведенный ниже список обыденного и не совсем обыденного снаряжения предназначен в первую очередь для оснащения оперативников Пентекса; однако многие из перечисленных ниже предметов могут быть использованы для экипировки любого антагониста, если того требует сюжет. До неприличия маловероятно, что на черном рынке появится, например, огнемет с канистрой гибельного огня - хотя если местная уличная банда *все же* заполучила его, то берегись!

Примечание: Следующие предметы снаряжения имеют характеристику «Ранг». Проще говоря, это означает, что большинство персонажей, носящих такое снаряжение, предположительно потратили очки Деталей биографии на его приобретение, подобно рейтингу фетиша. Это справедливое мерило для определения того, «допущены» ли данные оперативники к работе

с таким снаряжением в случае необходимости; у охранников, только что вышедших из тренировочных лагерей Пентекса, вероятно, не будет нервно-паралитического газа, но можно предположить, что у старого доброго Т.Ф. МакНила, главы одной из лучших Первых команд, имеется столько патронов с нитратом серебра, сколько ему нужно для выполнения задания.

Боеприпасы

Пули с нитратом серебра

Ранг: 5

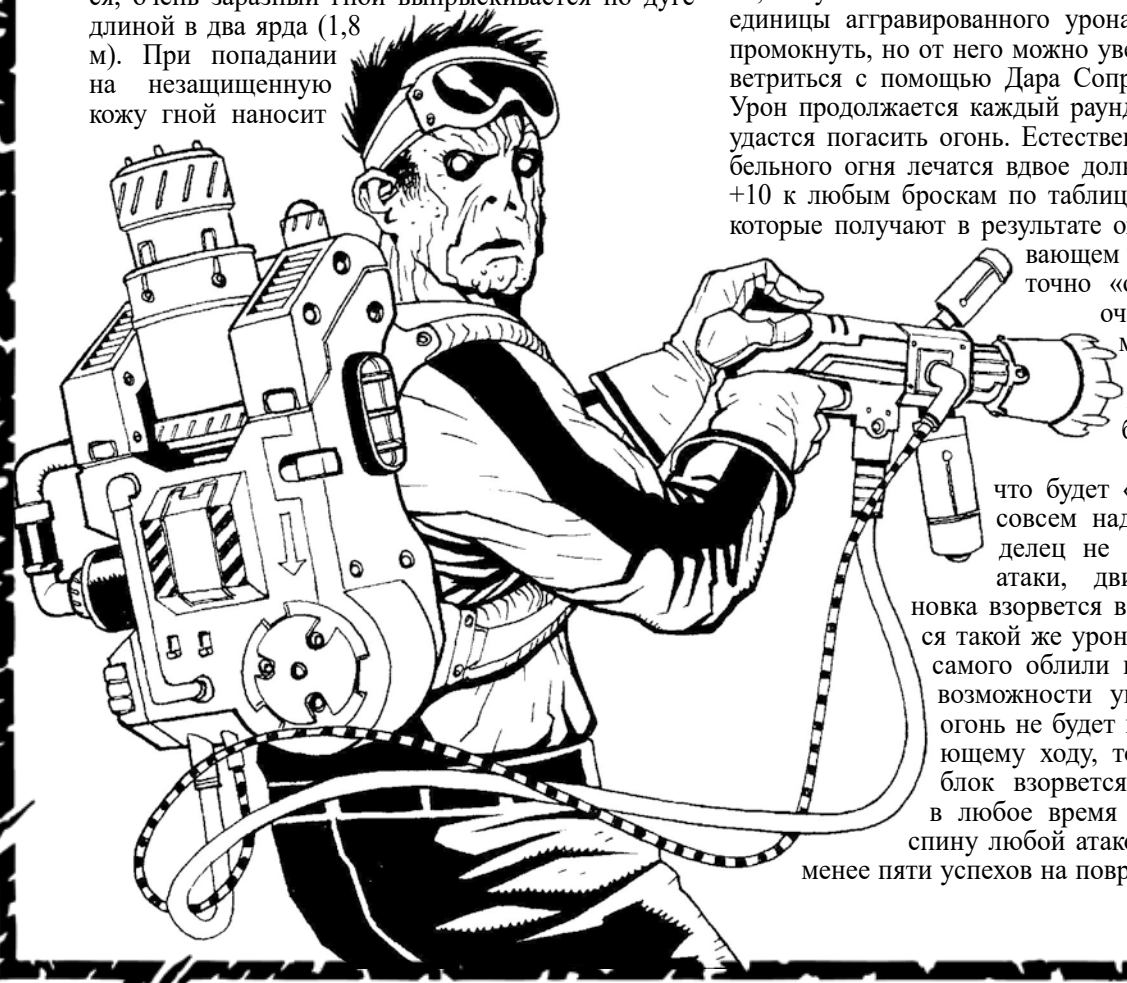
Это пустотелые пули, заполненные нитратом серебра. По сути, они действуют как обычные пустотелые пули, взрываясь внутри раны при ударе и высвобождая нитрат серебра. Помимо непоглощаемого аггравированного урона, который они наносят Гару, не находящимся в своей породистой форме (и метисам, находящимся в ней), нитрат серебра сам по себе является ядом и распространяет свой токсин на оборотня (независимо от его формы). Яд наносит зараженному Гару один урон за ход в течение трех ходов; этот урон не может быть поглощен. Поскольку они потенциально смертельны и поэтому привлекут значительное внимание, если будут обнаружены представителями закона, они выдаются только в случае крайней необходимости.

Броня

Гнойная броня

Ранг: 3

Этот отвратительный предмет чем-то напоминает кевлар (дающий носителю дополнительный кубик поглощения), но когда внешняя часть пробивается когтями, зубами или пулями, сочащийся, очень заразный гной выпрыскивается по дуге длиной в два ярда (1,8 м). При попадании на незащищенную кожу гной наносит единицу аггравированного урона. Если его не стереть в течение следующих двух ходов, он вызывает язву в этом месте. Язва может быть исцелена только магическими средствами. Каждый день, когда жертве не удается исцелиться, язва углубляется, нанося еще единицу аггравированного урона. Если не исцелиться, жертва в конце концов умрет, так как язва разъедает ее насквозь. Вырезать язву можно, но это наносит столько же урона, сколько все повреждения, которые жертва получила до этого момента (т.е. если она получила два урона, то вырезание наносит еще два). Эта броня все еще находится на стадии бета-тестирования; любые проблемы с броней (а они наверняка есть) еще не обнаружены.



Оружие

Огнемет с гибельным огнем

Ранг: 5

Это крайне опасное и очень экспериментальное оружие на самом деле не совсем фетиш, хотя и граничит с квазимистическим. По форме он похож на обычные огнеметы, но в нем нет сигнальной лампы, а топливный бак инкрустирован гудящими механизмами (не то что те портативные реакторы в *Охотниках за привидениями*). Задний блок на самом деле больше, чем топливный бак, - это активный сдерживающий элемент, который держит под контролем переработанное пламя. Пентекс - единственный источник этого оружия, и они его не продают.

Гибломет, как его стали называть оперативники, - это чудовищно жестокое оружие. Оно выпускает струю полужидкого гибельного огня на расстояние до 30 футов (9 м) и может довольно быстро покрыть человека. Чтобы попасть в цель, требуется бросок Ловкость + Огнестрельное оружие, сложность 7. Те, кому не повезло попасть в поток, получают две единицы аггравированного урона; от него нельзя промокнуть, но от него можно увернуться (или выветриться с помощью Дара Сопротивление ядам). Урон продолжается каждый раунд, пока жертве не удастся погасить огонь. Естественно, ожоги от гибельного огня лечатся вдвое дольше, и добавляют +10 к любым броскам по таблице Боевые шрамы, которые получают в результате ожогов. В сдерживающем устройстве достаточно «огня» для шести очередей; оператор может уничтожить несколько целей за ход, расходуя больше топлива.

Но (а вы знали, что будет «но»), оружие не совсем надежно. Если владелец не прокинет бросок атаки, двигательная установка взорвется в его руках, нанося такой же урон, как если бы его самого облили из шланга (и без возможности уклониться). Если огонь не будет потушен к следующему ходу, то сдерживающий блок взорвется. Если владелец в любое время получает удар в спину любой атакой, набравшей не менее пяти успехов на повреждения (незави-

Первые команды Пентекса

Первая команда - это элита боевых сил Пентекса. Мало кто за пределами корпорации знает, что в Пентексе работают такие подготовленные наемники, а тем более группы оперативников с различными сверхъестественными способностями. Первая команда обычно состоит из пяти-семи человек, все они тщательно обучены дополнительным навыкам. Руководство Пентекса не дураки - они хотят, чтобы их элитные ударные силы были столь же эффективны, как любая стая Гару. В основном им это удалось.

Костяк Первой команды средней силы составляют фоморы, все они хорошо обучены стрельбе и невооруженному бою (особенно использованию своих способностей). Если в наличии есть медиум, прошедший обучение в Одиссее, его назначают в команду. Большинству Первых команд удается включить одного Танцора Черной Спирали, который дает команде столь необходимые советы по борьбе с Гару. Наконец, нередко в команде оказывается человек, не обладающий никакими реальными способностями, кроме химически вызванного Иммунитета к Первобытному ужасу и множества полезных навыков. Во многих случаях человек становится лидером - в конце концов, фоморы быстро деградируют, Танцоры обычно безумны, и кто может доверять экстрасенсам?

Каждый член Первой команды имеет следующее стандартное снаряжение: униформу со значком команды, один тяжелый и один легкий пистолеты, нож коммандос, компас и рацию. Команда получает шесть обойм серебряных боеприпасов в стандартной комплектации, а также любое другое снаряжение, которое считается необходимым для выполнения задания. Сюда входит тяжелое оружие, снайперские винтовки, дополнительные боеприпасы, специальные боеприпасы, очки ночного видения, транспорт, броня и большинство других видов снаряжения. (Обратите внимание, что аптечки и бронежилеты не являются стандартным снаряжением даже для Первой команды; некоторые члены команды не нуждаются в таких вещах, а те, кто даже попытался бы запросить такие товары, обычно не попадают в команду).

симо от того, поглощен он или нет), сдерживающее устройство взрывается. Если Рассказчик решит, что в какой-то момент вспыльчивое оружие подверглось большему воздействию, чем можно было ожидать от него (например, попало под ток высокого напряжения), сдерживающее устройство взрывается.

Когда сдерживающий блок взрывается в ярком зеленом огненном шаре радиоактивного напалма, это официально считается Очень Плохим Событием. Владелец немедленно получает три единицы аггравированного урона и будет продолжать получать еще три урона каждый ход - все его тело облито этим веществом. Любой человек в радиусе пятнадцати футов (5 м) должен совершить действие, чтобы уклониться (сложность 8) или попасть под взрыв, получая от одного до трех единиц аггравированного урона и столько же каждый ход, в зависимости от того, какая часть его тела подверглась воздействию (см. Оборотни, стр. 197). И помните, гибельный огонь не поддается воздействию!

Несмотря на риск, гибломет ценится теми представителями солдат Пентекса, что строят из себя мачо, и персонал из ОСП более чем счастлив предоставить им это оружие во имя дальнейших полевых испытаний. Естественно, долг любого здравомыслящего Гару - проследить за тем, чтобы никто из полевых испытателей не получил возможности составить отчет - ведь только Бог знает, на что была бы похожа улучшенная версия!

Гранаты

Поскольку гранаты не являются оправданным оружием самообороны и приводят к смертям, которые труднее скрыть, их обычно не выдают в качестве повседневного снаряжения. Они предназначены для тех, кому они нужны в силу характера их обычной работы, или их могут попросить, когда персонаж берется за особое задание, в котором гранаты могут оказаться полезными. Полиция обычно стреляет в тех, кто разбрасывает такие гранаты, а вопросы задает позже.

Осколочные гранаты

Ранг: 3

Осколочная граната имеет 12 кубиков урона в нулевой точке (например, в руке персонажа). За каждый ярд (0,9 м) между взрывом гранаты и персонажем, уменьшите количество повреждений на один кубик. Например, если граната взорвалась в 5 ярдах (4,5 м) от персонажа, урон рассчитывается 12-5, или 7 кубиков урона.

Гранаты с дымом/слезоточивым газом

Ранг: 2

Дымовые гранаты выпускают плотное облако белого или цветного дыма. Гранаты со слезоточивым газом испускают облако раздражающего газа (см. Яды, ниже). Взрыва от этих гранат не происходит; дым выпускается через отверстия в баллоне. Облако заполняет площадь 10 на 10 ярдов (9х9 м) за одну минуту и держится 10 минут в неподвижном воздухе. Оперативники Пентекса обычно наносят вред столь же большому числу своих собственных солдат, как и Гару - но никто никогда не говорил, что Пентекс боится небольшого побочного ущерба.

Белый фосфор

Ранг: 3

Гранаты с белым фосфором при взрыве создают температуру 2700° по Фаренгейту (~1500° по Цельсию). В точке взрыва граната с белым фосфором наносит урон в 12 кубиков, уменьшающийся на один за каждые два ярда (1,8 м) между персонажем и гранатой. Это аггравированный урон, хотя Гару могут попытаться поглотить его. Гранаты с белым фосфором воспламеняют большинство обычных материалов, которые хоть немного горючи.

Вес: 0,6 фунта

Размер: цилиндр 7"х3"

Яды

Иононовый газ

Ранг: 1

Путь проникновения: Воздушно-капельный

Эффекты: Этот газ добывается из обыкновенной фиалки и является простым оружием, наиболее эффективным против Гару. Ионон полностью отключает обоняние любого, кто его вдыхает; эффект длится около часа и может быть особенно разрушительным для люпусов, зависящих от обоняния. Этот газ также может полностью или

частично помешать жертве использовать любые Дары, зависящие от обоняния (например, Обостренные чувства, Зрительное чутье, Чутье истинной формы и т. д.). Этот газ не может блокировать Дар Чутье Вирма, который не основан на обонянии (независимо от того, насколько схожи запахи Вирма с обонятельными сигналами).

Защита: Не дышите им.

Поцелуй Вирма

Ранг: 4

Путь проникновения: Инъекция

Эффекты: Эта желтоватая жидкость - экспериментальный токсин, используемый в дротиках для дротиковых пистолетов или винтовок. Его цель - усилить чувство паранойи и жажды крови, провоцируя у цели беспричинное бешенство. Он доказал свою эффективность против Гару, но точное количество, необходимое для оптимального эффекта, пока не определено.

Сыворотка помещается в капсулу, прикрепленную к пистолету-дротику или игле. При попадании капсула разбивается, выпуская токсин в кровь или мышечную ткань цели. Попадая в организм цели, он начинает стимулировать химические вещества, связанные с паранойей и гневом. Удачная инъекция заставит оборотня или вампира впасть в бешенство, а смертных - сильно разозлиться и наполниться паранойей.

Гару могут сопротивляться этому токсину с помощью броска Силы воли против сложности, основанной на количестве использованного токсина. Заряд пистолетного дротика - сложность 6; заряд винтовочного дротика - сложность 8. Дар Сопротивление ядам полностью аннулирует действие яда. Со временем токсин теряет свою силу, и оборотень впадает в глубокий сон. Чтобы полностью снять эффект от Поцелуя Вирма, необходимо провести Обряд Очищения. Пока этот ритуал не будет проведен, Гару будет чувствовать себя раздражительным и страдать от легкой паранойи.

Защита: Броня, Сопротивление ядам

Слезоточивый газ

Ранг: 2

Путь проникновения: Контактный/воздушно-капельный

Описание: Бесцветный газ (изредка смешиваемый с дымом), с невнятным запахом

Эффекты: Кашель, рвотные позывы, сильное раздражение глаз и слизистых оболочек. У жертв вычитается два кубика из бросков на любые действия, пока газ не рассеется (около 10 минут).

Защита: Противогаз защищает полностью, маска для подводного плавания или очки защищают глаза, а дыхание через влажную ткань защищает легкие. Дар Сопротивление ядам сводит на нет действие слезоточивого газа.

Горчичный газ

Ранг: 3

Путь проникновения: Контакт/вдыхание

Описание: Тёмно-жёлтый, с ощутимым запахом, газ

Эффект: Жжение, ожоги на коже. При вдыхании вызывает ожоги лёгких, могущие привести к смерти. Снимает 1 уровень здоровья за раунд контакта с кожей, 2 уровня здоровья за раунд вдыхания.

Защита: Для любой защиты необходимо полное покрытие кожи и противогаз. Обычная одежда защищает только на один ход. Также эффективен Дар Сопротивления ядам.

Нервно-паралитический газ (Зарин)

Ранг: 5

Путь проникновения: Контактный/воздушно-капельный

Описание: Без цвета и запаха

Эффект: Высококонцентрированный нервно-паралитический газ наносит единицу непоглощаемого урона за



ход. При низкой концентрации он наносит один уровень повреждений в минуту с тем же ограничением. При минорной концентрации он наносит один уровень повреждений в час.

Зарин вызывает тошноту и дезориентацию, за которыми следует смерть. Необходимо осознать, что смертельная концентрация зарина 10-100 к миллиону, и что эффект всегда смертелен. (Шансы выжить, с продолжительной симптоматикой, составляют 1 к 10000). По очевидным причинам, зарин настолько чертовски незаконен, что Пентекс не выдает его никому, если только нет очень веских причин и достаточных оснований полагать, что его использование можно полностью скрыть.

Защита: Герметичный костюм.

Противоядие: Инъекция атропина (вводится подкожно, должна быть совершена до появления симптомов; атропин, введённый без воздействия на организм зарина, становится ядом). Ходят слухи, что Пентекс модернизировала зарин таким образом, что даже инъекция атропина лишь продлевает агонию на несколько часов. Дар Сопротивление ядам блокирует эффект полностью.

ПРИМЕЧАНИЕ: От зарина можно защититься, находясь в закрытом помещении на возвышенности. Израиль строил подобные убежища в 1991 году, но их эффективность не была проверена, поскольку газовых атак не совершалось.

Средства связи

Подкожное радио

Ранг: 2

Некоторым удачливым оперативникам в основание черепа вживляют небольшие радиоприемники и передатчики. Это позволяет оперативникам незаметно получать приказы и передавать информацию. Радиус действия рации ограничен (около двадцати пяти миль), поэтому она обычно используется только в пределах ближайшего окружения оперативника (первая команда и т.д.). Устройство автоматически меняет частоту, усложняя возможность прослушивания. Те, кто принимает передачу, могут слышать все, что делает оперативник. Оперативник может отключить рацию по своему желанию, но Пентекс может незаметно активировать ее на расстоянии для защиты от предательства. Несколько таких устройств были захвачены Гару, известными как Сворачиватели гаек. Это обеспокоило Пентекс, и мегакорпорация постоянно совершенствует радиоприемники, чтобы предотвратить несанкционированное вмешательство Гару.

Наркотики

Фоморол

Ранг: 3

Этот наркотик фактически создан из тел «переработанных» фоморачей, особенно жалкой породы фоморов. Если ввести его фомору, он временно увеличивает его силы. Однако он вызывает сильное привыкание, и фомор будет жаждать еще. После инъекции фомор должен совершить бросок Сила воли (сложность 7), чтобы получить доступ к силе наркотика. В случае успеха эффект любой используемой им силы увеличивается примерно вдвое; например, маневры когтями наносят урон силой +4, Шкура Вирма дает шесть дополнительных кубиков прочности вместо трех, и так далее. Однако после даже одного применения (независимо от того, было ли оно успешно активировано или нет) персонаж становится ужасно зависимым от наркотика. Не то чтобы Пентекс считал это чем-то плохим.



Книга Вирма
Вторая редакция

Гниль в сердцевине мира

Жестокость - его амброзия. Он меньше всего зависит от болезней. Он питается пороком в сердцах как людей, так и оборотней. Он стар, как звезды, огромнее солнца, чернее пустоты космоса. Он есть порча, подгрызающая корни Мирового Древа, ненависть, грозящая поглотить Гайю. Он — Вирм.

Армия Апокалипсиса

Невозможно провести игру по Оборотням, не вовлекая в нее слуг Вирма, будь то безнадежные, проклятые фоморы, выступающие в роли его марионеток, или испорченные смертные, которые безвольно выполняют его работу. Как сделать это правильно, чтобы убедиться, что с врагами Гару все в порядке? Конечно же, с помощью **Книги Вирма: Второе издание**. В этом справочнике есть все, что вам нужно, чтобы добавить немного мяса в кости ваших антагонистов, чтобы рассказать истории, которые будут волновать и пугать ваших игроков. Опасность — ваш любимый инструмент для повествования, это ваша мастерская.



Книга Вирма: Второе издание включает в себя:

- Полная информация о племени Танцоров Черной Спирали, падшем племени Гару.
- Подробная иерархия Пентекса, а также расширенные списки фоморов, Бэйнов, монстров, смертных культов и многое другое - и как использовать их всех в своих играх
- Космология Вирма и его духовные аспекты, советы по использованию Вирма с максимальной эффективностью и многое другое