Во Власти Ярости

ЕГИПЕТ



Во Власти Ярости

Египет

Проклятие Веков

На протяжении тысячелетий Безмолвные Странники были вынуждены скитаться вдали от своей родины. Изгнанные проклятием древнего вампира, они не могли вернуться на свою территорию в Египте, бродя по дорогам остального мира. Теперь, когда мир приближается к Апокалипсису, все может измениться. Безмолвные Странники могут вернуться домой.

Кровь на Песках

На протяжении четырех тысяч лет вампиры и оборотни враждовали в Египте. В этом дополнении "Года Скарабея" для **Werewolf: The Apocalypse** оборотням предстоит отправиться на поиски тайн долины Нила. Во Власти Ярости: Египет рассказывает о теневой войне Гару против вампиров Египта, ужасах Шакальей лихорадки, планах Фера, мистических двенадцати царствах подземного мира и многом другом. Приходите и посмотрите, что скрывается под песками...

Werewolf the Apocalypse™

www.white-wolf.com

White Wolf Game Studio

World of Darkness®

Rage Across EGYPT™

Перевведено
by
Tabu
vk.com/octopot

By Christopher Howard and Matt McFarland
Werewolf created by Mark Rein • Hagen





Как Нефтис Лишилась Души

"Эту я уже слышал."

Если я услышу, как ребенок скажет это еще раз, я за себя не ручаюсь.

"Итак, Дэмиен, какую историю ты хочешь услышать?" спрашиваю я со всем терпением, на которое только способен.

Терпения у меня осталось мало - мы занимаемся этим уже несколько часов.

Нас называют "страйдерами", но иногда проще ехать на машине. В данный момент мы сгорбились в кузове дряхлого грузовика, мчащегося по живописной западной пустыне. Жарко, как в доменной печи, водитель не говорит по-английски, и оя единственная компания - этот клиат Теург, который, кажется, чертовски хочет заставить меня выпрыгнуть и бежать в Каир на своих двоих.

Он сидит там с поджатыми губами, обдумывая мой вопрос. Я надеюсь, что он немного помолчит. Я действительно исчерпал почти весь свой репертуар и начал рассказывать истории о Первых временах. Похоже, он действительно не любит более современные вещи, но, видимо, тот, кто его учил, рассказал ему много старых историй. Это хорошо, но это ставит меня в затруднительное положение. Я мог бы заткнуться на некоторое время, но судя по его виду, он будет рад похвастаться, что измотал Самира Шакала, Галлиар да, который говорит до рассвета.

А я просто не могу этого допустить.

Я сопротивляюсь искушению достать свою флягу. Я понятия не имею, сколько времени займет путь до Каира, и если машина этого парня заглохнет (а судя по звукам, бедняжка умоляет прикончить её из жалости), нам придется добираться пешком. Если это случится, мне понадобится вода. Мой молодой соотечественник, однако, не научился думать так далеко вперед и делает глоток из своей фляги. Я улыбаюсь, зная, что он потом будет просить у меня воды. Не слишком его осуждаю, я делал то же самое, когда был мальцом. Он хмурится от вкуса воды и недоуменно смотрит на меня. Он делает еще один глоток и кривится.

"В чем дело?" спрашиваю я его.

"Вода какая-то странная", - отвечает он, чмокая губами.

"В каком смысле "странная"?".

"О, я не знаю. Это брага духов. Обычно у неё более... насыщенный вкус".

О, черт.

"Ты притащил брагу духов в Египет?" Я нюхаю воздух в поисках отродий Вирма. Ничего, по крайней мере, я не чувствую. Мне бы очень хотелось превратиться в волка, но это может немного расстроить нашего водителя.

"Что случилось?" - спрашивает он. Он видит, что я нервничаю, и это (по понятным причинам) заставляет его тоже немного нервничать.

"Кажется, ты сказал, что знаешь историю, парень. Проклятие Странников? Никогда не отдыхать на земле Кхема? Духи, увядающие от голода, и все такое?"

"Ну, да, но я не думал..."

"Очевидно." Я вглядываюсь в песок. Я не вижу ничего, кроме белого жара. Я не могу Шагнуть в Сторону, иначе упущу тачку (я сильно сомневаюсь, что этот драндулет существует в Умбре), и я уверен, что что-то знает, что мы здесь. "Слушай, не думай, что днем мы в безопасности".

"Но если проклятие было наложено вампиром..." Он прерывается, видя, что я качаю головой.

"Не думай об этом так. Хватит использовать логику. Проклятие гораздо серьезнее. Вампиры - наименьшая из наших проблем". Это преувеличение, но теперь он точно слушает.

Я продолжаю. "Видимо, ты никогда не слышал историю о душе Нефтис, да? О том, как Хепри Прыгающая по Дюнам узнала худший из всех обрядов наказания?"

Он качает головой. "Мстительные зубы Геи?"

Надо отдать ему должное, он сделал свою домашнюю работу. Немногие клиаты знают так много о ритуалах, но брагой духов и Зубами он произвел на меня впечатление. Не то чтобы я это показывал, конечно. "Нет. Есть гораздо худшее наказание, Дэмиен. Разбитая душа". Он с жадностью смотрит на меня. "О, я нашел что-то, о чем ты не слышал?" Он кивает и придвигается ближе, чтобы слышать меня. "Хорошо. Но послушай - если нам повезет, то тот факт, что ты эффективно обмазал нас медом, а затем пнул улей, останется незамеченным. Если нет... нам, возможно, придется драться или бежать. Так что будь начеку, ладно?" Он снова кивает. К его чести, он перемещает свой вес и разминает руки. Старается быть гибким, а не уставшим от долгого сидения в машине. Молодец, парень.

Я прокручиваю в голове эту историю. В конце концов, прошло несколько лет с тех пор, как я ее рассказывал. Как только я определился с персонажами и завязкой (такой, какая она есть), я предлагаю ему начало, которое я всегда использую:

"Я расскажу тебе историю".

• • •

Солнце взошло над Нилом, освещая кровавые пятна на берегу. Великое зло умерло там ночью, и ничто - ни крокодил, беспечно проплывающий мимо, ни птицы над головой, ни тростник на берегу - не оплакивало его уход.

Когда-то она пользовалась благосклонностью всего живого. Она была жрицей самой Исиды, и ни одно живое существо не могло причинить ей вреда.

Когда у этого зла было имя, её звали Нефтис. При жизни она встала на сторону Шу-Хора, когда тот выступал против переговоров с Сутехом. Она направила его на встречу со своей госпожой, Исидой. Но каждый добрый поступок в ее жизни потерял значение, когда она приняла объятия Сутеха.

Она преследовала и сражалась с Шу-Хором. Могучий воин Гару, отвергнув ее предложение о бессмертии, разорвал ее на куски. Однако ее предсмертные слова не были принятием своей судьбы или даже извинением за предательство. Нет, в последние мгновения перед тем, как ее расчлененное тело превратилось в песок и червей, она проклинала Шу-Хора, отказываясь умереть, как ей казалось, из-за него.

Шу-Хор покинул берега Нила, так и не вернувшись в Египет при жизни. Душа Нефтис, однако, спустилась в Аменти. Там она предстала на суд перед весами Маат и Пожирателя Душ. Судья мертвых потянулся к ее сердцу, чтобы взвесить его на перышке, и обнаружил, что оно... исчезло.

Ибо, видишь ли, Сутех удалил сердца своих детей и хранил их в надежном месте, чтобы он мог продолжать повелевать ими в следующем мире. И вот Нефтис, вместо того чтобы быть осужденной и пожранной или признанной невиновной и получившей возможность жить дальше, навсегда осталась в ловушке, служанкой бога-змея.

Так казалось.

• • •

От картины, нарисованной кровью и пеплом, мы обращаемся к совсем другой фигуре. Молодой гару, родившийся в новолуние, бежит по дюнам. Старейшины качают головами, зная, что скоро детеныш будет просить воды, что он прибежит с высунутым языком, прося пить. И они знают, что угостят его, потому что от жажды не излечивает ничего, кроме воды, так же как от молодости не излечивает ничего, кроме времени.

Молодого рагабаша зовут Кхепри, иногда его называют Прыгающий по Дюнам за его прыгающий, скачущий бег. Даже среди пустынных гару, славящихся своей скоростью, он быстр. Со временем легенды расскажут, что он мог перепрыгивать с одной дюны на другую, даже если они находились на расстоянии многих миль друг от друга, и что пески никогда не горят под его ногами. Однако сейчас, или в том "сейчас", о котором пойдет речь в нашей истории, он просто бежит, легкие полны летнего зноя, разум полон обещаний весны.

Кхепри бежит налегке, только что прошедший Обряд Перехода. Его ежедневные странствия уводят его все дальше в пустыню, хотя старейшины предостерегают его от этого. Они говорят, что после проклятия пустыня стала более странной. Большая часть племени начала странствовать вдали от черных земель, от великих пустынь и выходить в мир. Именно мнение Кхепри по этому поводу и дало ему имя.

Кхепри назван в честь бога-скарабея. Скарабей, рожденный из навоза и разложения, для египетского народа означает возрождение и обновление. Кхепри, рожденный от женщины-кинфолка и обычного мужчины, услышав ужасные истории (еще слишком свежие в памяти племени, чтобы называть их легендами), спрашивает, почему бы не отринуть их? Отринуть проклятие, отринуть власть Сутеха над благородными Гару. Отправиться прямо в старые Умбральные места и найти способ снять его, даже если это означает поступить как скарабей, найти ответы и совершенство в самых нечистых местах.

Старейшины не в восторге от предложения щенка. Их нельзя винить за страх. Они многое потеряли. Вот что занимает мысли юного новолуния, бегающего и прыгающего по дюнам: предупреждения о пустынях и грандиозные идеи о проклятии. Найдя место, где дюны расположены близко, создавая тень, он останавливается и принимает человеческий облик.

Кхепри красив. Как и большинство гару, он здоров и силен. Как и большинство представителей его племени, он худощав, как бегун. У него темная, грязно-нильская кожа и свирепые глаза волка. Одевается он просто, прикрываясь от солнца. Он растянулся в тени, песок под ним прохладный и гладкий. Он смотрит вдаль, в пустыню, и гадает, там ли сейчас Сутех, ждет и жиреет от крови потерянных кинфолков Странников. Он лежит там, размышляя, усталый после бега, и спит.

Когда он проснулся, прохлада тени сменилась ночной прохладой. Он встает, потягивается и уже собирается принять волчью форму и бежать обратно в септ, как вдруг чувствует на своей спине взгляд. Он поворачивается, смотрит через дюны, слегка испугавшись, ибо кто может спрятаться на виду у всех? "Покажись, змея!" - приказывает он, уверенный, что его наблюдатель - шпион бога-змея.

"Никакой я не змей", - отвечает ровный, медовый голос. И из теней и песка появляется стройный юноша с такой темной кожей, что Кхепри едва может разглядеть его на фоне ночных дюн.

Глаза у него странного золотого цвета, и они мерцают и светятся в темноте. Он красив, как и Кхепри, но, в отличие от гару, у него чистые руки и он носит украшения. Новоприбывший сидит на дюне и почти игриво наблюдает, как Кхепри оценивает его. Кхепри понимает, что это не обычный человек, ведь ни один человек не решится зайти ночью так далеко в пустыню. "Тогда что же ты за существо, путник?" спрашивает Кхепри.

"Путник?" - отвечает оно. "Никакой я не путник. Это ты путник, волчья шкура. Ты и твой народ в последнее время много путешествуете. Я вижу их каждый день, они бегут из Кхема. Правда ли, что твой род проклят и что духи мертвых проклинают тебя?"

Вопрос режет сердце Кхепри, и он отвечает: "Я не отвечу тебе, пока я не узнаю твое имя и из чьих стен ты пришел".

Человек кивает и отвечает: "Меня зовут Хонс, и я родом из Бубастиса. Теперь ты знаешь меня?" Кхепри качает головой. "Нет, я знаю только то, что ты мне говоришь".

Кхонс усмехается. "Да, волчья шкура. Ты знаешь только это, и это все, что тебе нужно знать". Кхепри трясет головой, пытаясь прочистить ее. Он пытается вспомнить, какой дух или существо мог бы говорить так высокомерно, так многозначительно, зная, что перед ним Гару. Но все, что он может вспомнить, это как он играл в загадки с Аруном Амади Ревом Нила, и он сказал, что у Кхепри язык и ум... кошки.

Кхепри улыбается, потому что знает первый из секретов этого человека. Этот человек - теневой кот, и он говорит загадками, когда говорит, что родом из Бубастиса. "Очень хорошо, Кхонс. Ты прав - ты рассказал мне все, что мне нужно знать. И я отвечу тем же". Кхепри садится лицом к кошачьей шкуре и готовит свой ум к загадкам. "Я не знаю, о каком проклятии ты говоришь. Нил по-прежнему дарит жизнь, а солнце по-прежнему жжет пески. Мне кажется, ничего не изменилось".

"Духи земли поют разные песни моему народу, волчья шкура", - отвечает Хонс. "Они поют песни о предательстве, о той, кого зовут Нефтис".

Кхепри невольно рычит. Он слышал только, что Нефтис исчезла во время одной из последних битв с жрецами Сутеха и теперь считается мертвой. "Нефтис", - говорит он, - "привела наш народ к мудрости и жизни, чтобы мы могли отринуть яд и смерть".

Кхонс ерзает на песке, как будто ему неудобно. "Хм", - бормочет он. "Это все, что ты о ней знаешь?"

"А что еще нужно знать?" В голос Гару вкрадывается рычание.

"Не думаю, что это я должен рассказывать тебе, волчья шкура", - отвечает оборотень. "Я думаю, ты можешь назвать меня лжецом, и тогда мы поссоримся, и я проиграю. Я не планирую сегодня встречаться с Аменти".

"Я не назову тебя лжецом", - говорит Кхепри. "Но если ты знаешь что-то о Нефтис или о том, что Сутех сделал с ней, ты должен сказать мне, чтобы мой народ мог вернуть ее домой в целости и сохранности".

"Слишком поздно", - тихо говорит кот.

"Тогда мы принесем ей покой. Отомстим за ее смерть, и пусть ее душа обретет покой в Дуате".

Кхонс встает и потягивается. "Один из ваших великих воинов убил ее, ибо она предала ваш род и приняла бессмертный поцелуй Сутеха. Если ты пойдешь на север, а затем на восток, то найдешь небольшой ручей, который ведет к берегам Нила. Там ты найдешь красное пятно на песке, и это все, что осталось от Нефтис в этом мире".

"А что в следующем мире, Кхонс? Что ждет ее душу в Аменти?"

"Я ничего не знаю об Аменти, волчья шкура. Но, может быть, ты найдешь меня и расскажешь, когда узнаешь ее судьбу?" Сказав это, Кхонс меняется, и гладкая черная кошка бесшумно уходит в прохладную ночь пустыни.

Кхепри поворачивается и бежит на север, переобуваясь в волчьи лапы. Он находит берег Нила и принюхивается к земле. Действительно, там красное пятно, возможно, двухдневной давности. Неподалеку лежит мантия, и от неё исходит запах смерти, крови... и Кинфолка. Кхепри понимает, что кошка не солгала, и, стоя на дюне, лицом к восходящему солнцу, он воет свое горе всякому, кто может услышать.

• • •

Мы должны на время оставить Кхепри, воющего на берегу, и вернуться в Аменти. В царстве мертвых Нефтис стоит, бессердечная и холодная, перед весами. Под ними сидит Аммит Пожирательница, великая богиня, которая пожирает сердца недостойных. Она облизывается и жадно ожидает приговора - она не может съесть сердце Нефтис, потому что его нет, но, возможно, она сможет поглотить душу женщины.

Что уме у Нефтис? Чувствует ли она раскаяние за свое предательство или страх перед своей судьбой? Скорее всего, она ничего не чувствует, потому что ее сердце сейчас далеко-далеко в землях живых, запечатанное в баночке или ласкаемое ее новым отцом и повелителем Сутехом. В холодной яме своей души она знает лишь, что ее жизнь, дважды оборвавшаяся, становится все хуже и хуже. И, может быть, она задумывается о своей духовной матери и покровительнице Исиде. Как стыдно должно быть великой богине жизни за свою избранницу!

Нефтис ждет, а великие судьи совещаются. Наконец, они поворачиваются и выносят свой приговор:

"Ты, Нефтис, некогда прекрасный кинфолк Безмолвыных Странников и возлюбленная воина Шу-Хора, ты пришла на суд в Аменти без сердца. Поэтому ты

недостойна увидеть ни вечного блаженства, ни глотки Аммит Пожирательницы, и должна вернуться к своему хозяину, Сутеху".

Нефтис поворачивается, чтобы уйти, но рокочущий голос судьи останавливает ее. "Стой! Это не весь наш приговор. Ты, проклявшая своих бывших родичей, будешь проклята вовеки. Пока духи Странников голодают, будешь голодать и ты. Ты будешь вечно скитаться по Дуату, слыша лишь голос своего хозяина, но не имея возможности исполнить его приказ. Как твое предательство помогло лишить благородных Гару их дома, так и ты останешься на расстоянии вздоха и шепота от своего дома, никогда не имея возможности прикоснуться к нему или почувствовать его".

И снова Нефтис поворачивается и покидает судейскую палату, не слушая его. Она идет обратно тем путем, которым пришла, но обнаруживает, что с этой стороны путь непроходим. Путь к суду пройден лишь однажды, и она услышала приговор своей душе.

Она бродит по темным землям Дуата, слушая голос, звук, призыв, и наконец он приходит. Ее хозяин, Сутех, зовет ее сквозь пелену смерти, и, прислушавшись к его голосу, она находит его.

У Сутеха ее сердце, и она знает, что, вне всякого сомнения, принадлежит ему. Он видит ее - каким-то образом, сквозь смерть, он видит ее и тянется к ней. Саван между Дуатом и живыми мирами, пока еще тонкий, расступается перед ним. Нефтис молча стоит, пока он ласкает ее. Его руки не могут дотянуться до ее тела, его чешуйчатые губы и раздвоенный язык не могут найти ее уста, но она все равно чувствует пятно его прикосновения на себе. Ей все равно. У нее нет сердца и жизни; ей нечего терять.

Сутех шепчет ей, наставляет ее. Она кивает, и, словно тень стервятника на песке, возвращается туда, где умерла, где Шу-Хор разорвал ее на части. Однако Дуат искажает то, что она видит, и Нил кажется ей наполненным желчью. Она не видит Кхепри, воющего на берегу реки, но слышит его крик, плывущий над звуками реки. Такой вой должен наполнить ужасом и утратой даже мертвую душу, тем более что Кхепри воет именно для нее. Она ничего не чувствует. Ей все равно.

Она сидит на берегу и ждет, как было велено.

• • •

Охваченный горем, Кхепри лежит на берегу. Он растерян и печален, но Ярость будоражит сердце рагабаша. Он вглядывается в воды Нила, желая получить совет. Пара желтых глаз смотрит в ответ.

Он отпрыгивает назад, рычит и готовится бежать. У него нет желания сражаться с крокодилом. Крокодил, однако, выскальзывает из воды... и говорит.

"Солнце видит тебя, волчья шкура", - говорит крокодил, и по его приветствию Кхепри понимает, что это один из народа драконов, Моколе. Пока пути гару и людей-драконов редко пересекаются, они проявляют взаимное уважение. Со временем все изменится, но сейчас Кхепри и крокодил сидят на берегу вместе.

Хвост крокодила уменьшается, конечности удлиняются, а зубастая пасть превращается в лицо красивой женщины на несколько лет старше Кхепри. Кожа у нее темнее, чем у Кхепри, но не такая темная, как у теневой кошки, с которой Кхепри разговаривал ранее. Перекидываясь в человеческую форму, Кхепри думает, что сегодняшняя ночь должна сулить ему тяжелую судьбу, учитывая ниспосланную ему компанию.

Женщина отвлекает его от этих мыслей. То, что ее голос так недавно исходил из пасти крокодила, настораживает. "Почему ты бродишь ночью так близко к Нилу, волчья шкура? Один из моих двоюродных братьев мог бы схватить тебя".

Кхепри кивает на кровавое пятно у берега. "Вот почему", - говорит он и пересказывает услышанную историю. Волк и крокодил не играют в загадки так, как кошка; это не их манера. Когда он заканчивает, женщина, которая называет себя просто Сабах, потому что ее настоящее имя имеет значение только для ее народа, кивает в знак сочувствия. "Итак, - продолжает Кхепри, - я хочу найти душу Нефтис и принести ей покой, но не знаю, с чего начать".

Сабах смотрит на воду, и ее взгляд уносит ее в прошлое. Вернувшись, она поворачивается к Кхепри и берет его лицо в свои руки, как берут лицо ребенка. "Твое сердце чисто и верно перед лицом Ма'ат, Кхепри, Прыгающий по Дюнам", - говорит она ему. "Ты можешь принести ей мир, если сделаешь правильный выбор, и я укажу тебе дорогу, по которой идти". Кхепри с готовностью кивает, и они оба встают.

"Я перевезу тебя через Нил, и ты продолжишь путь на восток. Когда наступит рассвет, ты должен - должен - быть достаточно далеко от Нила, чтобы не слышать никаких человеческих звуков. Ни речь, ни плач детей, ни работа людей - ни один человеческий шум не должен нарушать песню пустыни. В тот момент, когда взойдет солнце, ты должен завыть со всей печалью, которую выплеснул здесь. И в этот момент ты увидишь дверь. Что произойдет за этой дверью, не ведомо ни мне, ни Памяти, ибо она существовала всегда, и даже Моколе не могут вспомнить время до этого..."

"Смерть", - заканчивает Кхепри. А Сабах только кивает. "Хорошо. Пошли". Сабах целует его в щеку, как мать целует ребенка, и входит в Нил. Она медленно погружается, и Кхепри наблюдает, как ее тело исчезает в черных водах, наконец остаются только волосы, и они тоже исчезают, кружась на поверхности воды. Затем вода вздымается, и на поверхность всплывает существо с головой крокодила, но с длинной тонкой шеей. Оно опускает голову, и Кхепри осторожно обхватывает его за шею и скользит вниз к его плотной спине. Кхепри не видит ни хвоста, ни ног и может только догадываться о истинных размерах существа, несущего его через Нил.

На другом берегу он выпрыгивает на сушу и поворачивается, чтобы поблагодарить существо, но видит только хвост крокодила, исчезающий в воде. "Солнце видит тебя, Сабах", - шепчет он, а затем бежит на волчьих ногах в пустыню.

• • •

В Дуате Нефтис ничего этого не видит. Она знает только то, что ей говорят, и ее хозяин велит ей идти.

Она встает и идет через Нил. Вода тверда под её ногами, но она не удивляется. На другом берегу ее ноги снова касаются песка, и пелена смерти слегка рассеивается. Она видит человека, по цветам, окружающим его, когда он скорбит, узнает в нем Безмолвного Странника. Когда он меняется и убегает, ее предположение подтверждаются.

Ее хозяин приказывает ей следовать за ним, и она следует. И снова, как ветер над дюнами, она с ним, увядающая тень того, кем она была, но все же необъяснимо связанная с племенем. Как бы быстро ни бежал волк, она рядом.

Возможно, он чувствует ее, и поэтому бежит с таким рвением?

• • •

Кхепри бежит так, как никогда не бегал. Ни одна гонка между щенками, каким бы жестоким ни было соперничество, никогда не имела для него такого значения. Он призывает Дары стремительного пустынного зайца и мчится по холодному песку, стараясь опередить человеческие звуки, которые, как он знает, поднимаются вместе с солнцем.

Он не чувствует ничего, кроме стука собственного сердца и песка, летящего под его лапами. Дюны поднимаются и опускаются перед ним, и он бежит часами напролет, пока, наконец, солнце не переползает через следующую дюну и не заливает песок красным и белым светом.

И Кхепри останавливается, прислушивается и не слышит ничего, кроме прилива крови к его измученному телу.

И он воет.

Кхепри - не галлиард, которому суждено петь славные песни или скорбные песнопения. Его вою не помогает никакой Дар. Его вой - это просто то, что он чувствует: усталость, растерянность и печаль. И этот вой доносится до Дуата.

Свет меняется, и он понимает, что, хотя солнце должно быть перед ним, его тень падает перед ним длинная и тонкая, как будто день заканчивается. Он поворачивается, а там, позади него, - заходящее солнце. Сбитый с толку, он снова поворачивается лицом на восток, и из его длинной тени что-то манит. Дверь открывается, он идет к ней, оставляя долину позади себя, и ночь уже совсем близко. С тех пор гару называют это место Долиной Воя Длиной в День.

Дверной проем ощущается как купание нагишом в холодном Ниле. Это оставляет его в страхе и дрожи, и на человеческих ногах он идет по серой, каменистой тропе. Шаги отдаются эхом позади него, но он не смеет обернуться. Он знает, что идет по тропам Дуата, и даже если ему удастся сбежать, он никогда не потеряет того, что приобрел здесь.

• • •

Нефтис следует за Гару по пескам. Наконец он останавливается в долине, и тут же над песком проливается странный голубовато-серый свет, который Нефтис лишь с трудом распознает как дневной. Он останавливается, а затем воет.



Вой окружает Нефтис, как песчаная буря. Вой - это сухой Нил. Вой - это боль матери. Вой - это кровь, покидающая тело, тело, становящееся холодным после смерти. Этот вой может заставить плакать статую, может заставить богача отпустить своих рабов и покончить с жизнью. Если бы у Нефтис была сила, она бы протянула руки к нему, плачущему, и прижала его к себе, пытаясь утешить человека, способного издавать такие звуки.

У Нефтис нет такой силы. Вой покрывает ее и омывает, как ветер камень. У нее нет сердца, и она не может услышать, что это за вой - ее собственная песнь.

Завывание длится целый день, и в конце его, когда странный свет обогнул их и устремился к своему дому, избиваемый ужасным криком Гару, открывается дверной проем. Гару входит, и теперь она видит его ясно. Он идет по тропинке между дюнами, и она следует за ним, как приказано.

Тропинка превращается в туннель, почти внезапно, как это часто бывает в Дуате. Песок становится камнем, а мягкие звуки его ног превращаются в резкие шлепки. Он останавливается, собираясь повернуть, но затем продолжает путь. Нефтис думает, что так и должно быть, ведь Гару, вероятно, все равно не смог бы ее увидеть благодаря магии, которой научил ее Сет. Впрочем, ей все равно, увидят ли ее. Ей велено лишь следовать за ним, что она и делает, все глубже и глубже погружаясь в Дуат.

• • •

Кхепри идет все дальше и дальше, набираясь смелости повернуться и посмотреть, что за существо следует за ним, в точности повторяя его шаг. Он сопротивляется этому искушению и, стараясь не обращать внимания на звуки, размышляет, как помочь Нефтис обрести покой.

Его нога нащупывает что-то. Нагнувшись, он находит фигуру для сенета. Он засовывает ее в складку одежды и продолжает идти.

Он находит еще фигурки, разбросанные по коридору, и каждую из них он прячет в одежду. Он не знает зачем, но, возможно, чтобы они послужили доказательством этого путешествия, когда он вернется в свой септ. Найдя все фигурки, кроме одной, он смотрит на землю и оказывается в комнате раньше, чем замечает ее.

Комната маленькая и напоминает комнату слуги в гробнице богача. В ней есть только маленький столик, на котором лежит доска для сенета и оставшаяся фигурка. За столом сидит...

Кхепри не уверен. Существо похоже на человека, но капюшон скрывает его голову. Стены украшают картины и рисунки Нехебкау, коброголового бога, охраняющего духов фараонов в Дуате. Человек сдвигается, Кхепри видит его глаза - прищуренные, зелено-желтые, и понимает: это существо - не человек. Но когда он говорит, его голос оказывается глубоким и богатым, и наполняет маленькую комнату уютом.

"Принес ли ты фигурки, Кхепри?"

"Принес", - отвечает гару, слишком напуганный, чтобы пошевелиться.

"Очень хорошо. Тогда сыграем в сенет?"

Кхепри только тупо кивает и садится напротив. Он знает, что лучше не спрашивать его имени. Он устанавливает доску и старается не заглядывать под капюшон мужчины. Все это время в его голове мучает страшный вопрос: кто этот человек? Нехебкау - доброжелательный, хотя и пугающий дух Дуата, и, насколько известно Кхепри, он не держит зла на Гару. Однако есть еще одно существо, у которого глаза как у кобры.

Он бросает палочки первым. Он читает их результат и передвигает первую из своих фигур. Его противник бросает палочки, делает ход, и игра продолжается, оба игрока молчат.

Первая партия заканчивается, и незнакомец побеждает, хотя и с трудом. Кхепри ерзает напротив, и тут из-под капюшона доносится голос. "Еще партию?"

Кхепри качает головой. Он едва может сидеть спокойно, не говоря уже о том, чтобы играть дальше.

"Тогда зачем ты здесь, Кхепри?"

"Чтобы дать отдых...", - начинает он.

"Я знаю", - говорит мужчина. "Ты хочешь обладать силой, способной упокоить дух. Это сила, неподвластная живым. Только великие судьи обладают такой силой".

"Я знаю, - говорит Кхепри, - но это не та сила, которую я собираюсь использовать часто. Только когда случится что-то ужасное, как это произошло с Нефтис, я бы использовал эту силу, чтобы дать духу покой".

"Выбирай слова осторожно, молодой Гару", - предупреждает фигура, - "Чтобы то, чего ты достигнешь, не оказалось лишь искаженной версией того, чего ты желаешь". Кажется, что он сдвигается, хотя Кхепри не видит никакого движения. "Мы сыграем снова, - начинает он, - и ты должен выиграть эту игру. Если ты выиграешь, ты можешь снова обратиться с просьбой, и она будет удовлетворена".

"А если я проиграю?" Кхепри боится, что знает ответ. "Если ты проиграешь, я ничего не смогу сделать. Твое желание не будет исполнено, и тебе придется самому искать дорогу домой".

Кхепри беспомощно смотрит на палочки для метания, которые определяют исход азартной игры. "Но... судьба определяет победителя! Почему бы не устроить гонку или поединок?"

Существо поворачивается лицом к Кхепри, и тот видит, что происходит внутри капюшона. И он знает, вне всякого сомнения, природу и имя существа, с которым он столкнулся. И он не знает, радоваться ему или отчаиваться в присутствии бога смерти. "Потому что судьба должна решить эту игру, Кхепри. Ни ты, ни я не можем принимать такие решения". И с этими словами он поднимает палочки, чтобы начать игру.

• • •

Нефтис наблюдает за игрой, и когда существо в капюшоне побеждает, она делает шаг вперед. Она обходит гару и, невидимая благодаря силам Сутеха, касается каждой игровой фигуры. Каждое прикосновение ее бледной руки несет в себе крошечную частицу силы Сутеха, песчинку на кончике пальца, незаметную даже для Нехебкау. Сила, которую она вкладывает в фигуры - это сомнение, так велел ей Нечистый, что ласкает ее не бьющееся сердце.

Она отступает назад, закончив работу, и смотрит, как

двое, Гару и бог, снова играют. С каждым движением его пальцев по фигурам она видит, что Гару все больше дрожит. Она знает, что один взгляд через плечо на дверной проем, одно слово сомнения своему противнику, омрачит его просьбу отчаянием и поражением.

И, лишенная сердца, она не печалится этому.

• • •

Игра продолжается, палочки падают, фигуры двигаются, а Кхепри все удивляется. Он удивляется, как это возможно, что это существо, этот так называемый бог, имеет силу даровать такие милости, но не даровать их открыто, скрывая свою силу за этой детской забавой. Он задается вопросом, почему кот и крокодил не рассказали ему больше, ведь они явно знали. Он задается вопросом, не является ли все это путешествие лишь горячечным бредом, и он даже сейчас бредет по пустыне, полумертвый, и просит воды. Он тянется за палочками, останавливается и смотрит вверх. Он снова заглядывает под капюшон, и существо отворачивается.

Кхепри чувствует, как его внутренности превращаются в холодный песок. Он подбирает палочки, бросает их и двигает свои фигуры, выигрывая игру. Он с надеждой смотрит вверх, но человека уже нет.

Доска тоже исчезла, и Кхепри оказывается в долине, где он вошел в Дуат. Ночь, но не тихая - вокруг него завывают ветры. Он слышит темный, успокаивающий голос Нехебкау, и то, что он слышит, почти заставляет его плакать.

"Ты знал, кто я, и каковы были ставки. И все же ты позволил Ма'ат выпасть из твоего сердца и усомнился. Ты исполнил свое желание - у тебя есть сила развеять духов, подобных Нефтис. Возвращайся теперь к своему народу и поделись с ним знанием, которое получил".

Кхепри бежит к своему септу, переплывает Нил, украв лодку, и до рассвета добирается до своих братьев. Он рассказывает им, чему научился, и объясняет странный обряд, который даровал ему Нехебкау.

Теурги септа собираются вместе и исполняют обряд. Они стоят, собравшись вокруг костра, и выкрикивают обвинения против Нефтис, предательницы великого Шу-Хора. Когда завывания стихают, огонь угасает, и в центре стоит она.

Она бледна и прекрасна, и Кхепри, наблюдающий за ней из-за пределов круга, не может не заметить, что она не выглядит страдающей. На самом деле она выглядит так, словно сделана из мрамора, совершенно непоколебимая, пока старейшины завершают обряд. Вой теургов стихает, и они принимают человеческий облик, произносят последнее проклятие и плюют на предателя.

Пока Кхепри смотрит, ее призрачная форма застывает, потом трескается, потом рассыпается. Она разлетается на куски в каскаде белых камней и даже не вскрикивает. А вот Кхепри - да. Это не то, чего он хотел для нее.

• • •

Нефтис ждет в долине. Гару возвращается в земли живых, а она ждет в Дуате. Позже, после того как солнце снова взойдет и зайдет, она чувствует, что ее тянет на запад. Она следует этой тяге и снова порхает над песком, как лунный свет на Ниле.

Она появляется в центре круга, окруженная Безмолвными Странниками, все проклинают ее. Она не дрогнет. Они воют о ее преступлениях до небес. Она не дрогнет. Они плюют на нее, и ее духовная форма трескается и съеживается.

Ей все равно. У нее нет сердца.

А в другом месте ее сердце тоже трескается, превращается в песок и ускользает сквозь пальцы ее повелителя и хозяина, Сутеха.

Сутех улыбается.

• • •

Грузовик все еще грохочет в сторону Каира, и я останавливаюсь, чтобы сделать глоток воды. Парень смотрит на меня, пытаясь понять смысл всего этого. Наконец, он спрашивает: "И что дальше?".

Я вздыхаю. "Я уже упоминал, что Кхепри Прыгает по Дюнам стал легендарным Рагабашем. Он был известен многими вещами, но большинство лунных танцоров запомнили его именно за Обряд Разбитой Души".

"Это то, что случилось с Нефтис?"

"Конечно", - отвечаю я. "Помнишь, Кхепри сказал, что ему нужен способ давать покой духам в особых случаях, как Нефтис. Когда он поддался сомнениям, он потерял контроль над желанием. "Как Нефтис" означает того, кто предал Гару и полностью отдал себя Вирму, настолько, что даже смерть не может стереть с лица земли. "Разбитая душа" означает, что духа больше нет, а если он и возродится, то как создание Вирма - в его истинной форме".

Мы начинаем проезжать мимо машин. Где-то здесь дорога стала асфальтированной. Мы почти в Каире. "Так почему Сутех хотел загадать желание именно так?"

Я чуть не прихлопнул его. "Подумай об этом. Если Нефтис никогда не возродится, это не сильно его огорчит, так? Но если она возродится..."

Его глаза расширились. "О, черт."

Я улыбаюсь. Мне нравится, когда они понимают. "Да".

"Она когда-нибудь возрождалась?"

Я поворачиваюсь лицом к стремительно надвигающемуся Каиру. Я ненавижу этот запах, но мы здесь, и у нас есть работа. Я снова поворачиваюсь лицом к ребенку и даю ему самый худший и правдивый ответ, на который только способен.

"Ещё нет".

Credits

Authors: Christopher Howard & Matthew McFarland. **Werewolf** and the **World of Darkness** created by Mark Rein•Hagen.

Developer: Ethan Skemp

Editor: Aileen E. Miles

Art: Joe Corroney, Rebecca Guay, Christopher Howard (maps), Leif Jones, Alex Sheikman

Art Direction, Layout & Cover Design: Aileen E. Miles

Front Cover Art: Ron Spencer

Storyteller game system designed by Mark Rein•Hagen

Special Exodus Thanks

Geoff "Didn't Even Need to Pack a Toothbrush" **Grabowski**, for spending *so much* time in Atlanta.

Mike "Ha ha! Chumps!" **Lee**, for never even having to set foot in Atlanta.

Richard "Let My People Go, Pharaoh" **Thomas**, for fighting the good fight for remote working.

Ken "Screw Up and Back You Come" **Cliffe**, for granting a very conditional pardon.

Justin "Screw Up and I'll Kill You" **Achilli**, for reminding us that the fates of others rest on our shoulders.

Brian "You Didn't Tell Me This Was a Dry County" **Glass**, for being the handy teamster-for-hire.

Carl "I Work on the Sun" **Bowen**, for putting his poignant argument in the form of a poem.

Stewart "Ivory Tower" **Wieck**, for pretty much setting the precedent.



GAME STUDIO

735 PARK NORTH BLVD.
SUITE 128
CLARKSTON, GA 30021
USA

© 2001 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, Vampire the Masquerade, Vampire the Dark Ages, Mage the Ascension, Hunter the Reckoning 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, Mage the Sorcerers Crusade, Wraith the Great War, Tribebook Black Furies, A World of Rage, Werewolf Players Guide, Rage Across Egypt, Cairo By Night, Rage Across New York, Book of the Wyrm, Axis Mundi the Book of Spirits, Giovanni Chronicles The Sun has Set, Midnight Circus and Year of the Scarab 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.

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

For a free White Wolf catalog call 1-800-454-WOLF.

Check out White Wolf online at

http://www.white-wolf.com; alt.games.whitewolf and rec.games.frp.storyteller

Rage Across EGYPT™

Contents

Легенды Гару: Как Нефтис Лишилась Души 2
Введение: Заходящее Солнце 12
Глава Первая: Древние Земли (История) 18
Глава Вторая: В Песках (Места и Люди) Глава 38
Третья: Волки Пустыни (Гару) 86
Глава Четвертая: Повествование в Египте 106
Глава Пятая: Дети Апопа (Антагонисты) 122
Приложение I: Кошка и Крокодил 131
Appendix Two: Spirits of the Land 135



Введение: Заходящее Солнце

Земля Нила - загадочная, древняя и, конечно, опасная. Песчаые бури, проносящаеся по пустыне, болезни, наводнившие улицы Каира - земля Кхем таит в себе много опасностей, обыденных и сверхъ-естественных. Но среди этих опасностей есть знания и сила, которыми можно овладеть: реликвии давно погибших цивилизаций, магия из надписей на стенах гробниц и обряды, передаваемые из поколения в поколение. Даже местные жители считают Египет страной тайн, а чужаки часто чувствуют себя подавленными грузом истории.

Местные Гару, Безмолвные Странники, были изгнаны со своей родины древним вампиром по имени Сутех (или Сет) тысячи лет назад. Разбросанные по четырем ветрам, они несут в себе неугасимую ненависть к Сету и его вампирскому отродью. После появления Красной Звезды и знаков конца времен многие из племени считают, что если Странники хотят вернуть свой дом, то это должно произойти сейчас. Десятилетие, год или даже месяц спустя может оказаться слишком поздно.

Но Безмолвные Странники не одиноки. Другие племена Гару закрепились в Кхеме и готовы помочь Странникам выиграть их войну. По крайней мере, так они говорят. Но Египет оказывает странное влияние на некоторых Гару, заставляя их стремиться к целям, о которых они и не подозревали. Точно так же Египет давно стал оплотом для моколе и бубасти, а раткины не чужды любому большому городу. При таком большом количестве населения на таком маленьком пространстве даже те расы, которые обычно избегают фера, иногда с ними сталкиваются. Иногда эти встречи приносят благо, но чаще заканчиваются плачевно.

Как использовать эту книгу

"Год Скарабея" - это серия книг, исследующих Ближний Восток в Мире Тьмы. **Во Власти Ярости: Египет** можно использовать в сочетании с этими книгами (особенно с **Каиром в Ночи** - дополнением Года Скарабея для **Vampire the Masquerade**) или самостоятельно как благодатный материал для хроник.

Будь вы рассказчиком, желающим провести хронику, действие которой происходит в Египте, или игроком, который просто хочет получить дополнительную информацию о родине Безмолвных Странников, **Во Власти Ярости: Египет** предоставляет полную информацию о Египте в Мире Тьмы. Здесь вы найдете информацию о гару Египта (не только Странниках) и их текущей деятельности; о деятельности Вирма в Кхеме; а также информацию о египетских Моколе и Бастет.

Более конкретно:

Легенды Гару: Как Нефтис Лишилась Души - это история о том, как Кхепри Прыгает по Дюнам и открыл самое страшное наказание, которое Гару могут применить к преступнику, рассказанная Самиром Шакалом, Галлиардом, Который Говорит До Восхода Солнца.

Глава Первая: Древние Земли - это история Египта с точки зрения людей и гару. Очевидно, что оборотни на некоторое время покинули Египет, но и без них в краю происходило многое.

Глава Вторая: Вверх из песков содержит информацию о городах, септах и каэрнах Египта. Географическая информация о мирском Египте написана

с учетом интересов персонажей-оборотней, с упором на возможные исторические побочные сюжеты и экологические проблемы.

Глава Третья: Волки Пустыни подробно рассказывает об участии двенадцати племен в жизни Египта, плюс информация о Звездочетах и их интересах в этих землях. Значимым представителям каждого племени, особенно подходящим для включения в хронику, также уделяется внимание.

Глава Четвертая: Истории в Египте - это обзор того, как лучше всего использовать информацию, содержащуюся в этой книге. Она включает в себя информацию о секретах местных гару, подсюжеты, готовые для разделения на полноценные истории, и несколько дополнительных сюжетных крючков.

Глава Пятая: Дети Апепа - это глава, полная антагонистов. Бейны, Танцоры Черной Спирали, махинации Пентекса, пиявки - у гару Египта есть чем заняться.

Приложение Первое: Кошка и Крокодил посвящено нынешнему положению двух рас фера, наиболее актуальных для Египта: бубасти, кошкам-теням Кхема, и моколе, когда-то плававшим по водам Нила.

Наконец, в **Приложении Второе: Духи Земли** подробно описаны несколько местных духов Египта, а также несколько духов, пригодных для использования в других землях.

Тема и Настроение

Тема **Во Власти Ярости: Египет** - восстановление. Хотя Безмолвные Странники, очевидно, проиграли больше всех, когда Сет завоевал Египет, у некоторых других племен здесь тоже были дома и семьи. Теперь, спустя многие тысячи лет, Гару готовы вернуть себе земли Кхема. Они знают, что путь будет нелегким и что многие воины падут, но такова война.

Заметим, однако, что вампиры не считают себя узурпаторами или захватчиками. Последователи Сета (основной клан вампиров в Египте) считают Египет своим исконным домом и были бы удивлены (или, по крайней мере, позабавлены), узнав, что толпа люпинов считает, что у нее есть на него какие-то особые права. А поскольку обе стороны имеют в стране историю, уходящую корнями в глубокую древность, кто скажет, какая из сторон может претендовать на нее по-настоящему? В конце концов, трофеи достанутся той армии, которая будет достаточно сильна, чтобы их взять.

Настроение этой книги - бесконечная тайна. Глубокий уровень интриги всегда манит, а сверхъестественные существа Египта, кажется, никогда не найдут ответа на многие тайны. Тысячи лет сверхъестественных интриг оставили слои за слоями секретов и вопросов без ответов, разбросанных по всему региону, сбивая с толку и завлекая тех, кто вступает с ними в контакт. От ненасытной жажды знаний Бубасти (отраженной в их проклятии бесконечного физического голода) и вечного желания Безмолвных Странников вернуться домой до бесконечных путешествиях мумий по миру живых и мертвых, решение которых приводит к другим загадкам.

Тема возвращения и настроение тайны прекрасно сочетаются. Подумайте: даже если Безмолвные Странники найдут способ покончить с Проклятием и вернуть свою родину, что тогда? Не все беды, постигшие Египет после их изгнания, можно свалить на вампиров. Другие угрозы таятся за дюнами и на улицах. И враги будут не единственным испытанием, с которым придется столкнуться: несколько египетских каэрнов, которые, возможно, когда-то опекали Странники, теперь находятся под контролем других племен. Откажутся ли Дети Гайи от своего каэрна Утешения, возможно, единственного в мире, потому что его первоначальные владельцы вдруг снова стали способны присматривать за ним? А как насчет Безмолвных Странников, которые не чувствуют себя как дома на Ближнем Востоке? Будут ли они готовы оказать своим старшим поддержку, необходимую для удержания вновь обретенной родины?

Победа - даже восстановление - может быть возможной. Истина более неуловима.

Лексикон

Ахади: Пакт о ненападении между африканскими племенами фера. Гару, Моколе и Бастет договорились помогать друг другу, когда это возможно, и оставить старые конфликты в стороне. Хотя Ахади якобы открыт для любого представителя любой меняющейся породы, некоторые (в частности, Раткин) до сих пор не выражали заинтересованности в её поддержке.

Али: Али был двоюродным братом Мухаммеда и мужем дочери Пророка, Фатимы. Он был избран четвертым халифом ислама, но потерял свой пост во время гражданской войны. В результате конфликта ислам разделился на секты, которые существуют сегодня. Его последователей называют шиитами.

Аллах: В мусульманской вере Аллах - это Высшее существо, единый Бог. Согласно исламу, Аллах - это тот же Бог, которому поклоняются иудеи и христиане. Арабоязычные христиане также используют это имя при обращении к Богу.

Аменти (или Аментет): Место, где солнце садится на западе, стало синонимом некрополей и входа в Дуат, царство мертвых.

Анубис: греческое имя Анпу, шакалоголового погребального божества Древнего Египта. Безмолвные Странники считают его своим духом-покровителем и тотемом.

Апеп/Апофис: в египетской мифологии чудовищный змей, пытавшийся проглотить солнце. Многие Безмолвные Страйдеры используют это имя как синоним Вирма. Апеп - это также имя Бейна, служащего тотемом для Улья Трепещущего Змея (см. Главу Четвертую).

Ба: Душа умершего. Часто изображалась в виде птицы или птицы с человеческой головой, древние египтяне верили, что после смерти произойдет окончательное соединение душ с их телами.

Культурная Чувствительность

Стереотипы о мусульманской культуре и ближневосточном мире многочисленны, и лишь немногие из них приятны (или точны). Читатели могут обнаружить, что некоторые персонажи этой книги придерживаются этих стереотипов или даже живут в соответствии с ними. Это ни в коем случае не означает представить культуру в негативном свете, и читателя просят помнить, что персонажи этой книги - 1) вымышленные и 2) вполне возможно, фанатичные и предвзятые. Это Мир Тьмы, а жанр предполагает довольно низкое мнение о человеческой природе.

Существуют ли на Ближнем Востоке шовинизм, насилие над супругами и детьмя? Конечно, существуют, и, кроме того, существуют везде в мире. Однако **Во Власти Ярости: Египет** посвящена (как можно предположить из названия) Египту. То, что эти социальные пороки фигурируют в этой книге, не означает, что они распространены по всему Египту. Включение "Седьмого поколения" в **Во Власти Ярости: Нью-Йорк** не означало, что мы пытались намекнуть, что средний житель Нью-Йорка - это сектант, растлевающий детей; здесь то же самое.

Рассказчик, ведущий хронику, действие которой происходит на Ближнем Востоке, не должен представлять каждого мужчину, которого встречают герои, как жестокого шовинистического ублюдка, не больше, чем если бы действие хроники происходило в Америке. Как всегда, к любым темам, которые могут быть неприятны игроку, следует относиться с осторожностью и уважением. В конце концов, это игра, и она предназначена для развлечения.

Бубасти: племя Бастет, которое когда-то размножалось с ныне исчезнувшими египетскими кошками Кифур. В кошачьей форме они все полуночно-черные и разделяют непримиримую ненависть страйдеров к пиявкам (которые убили их кошачьих сородичей).

Вади: в основном сухие русла рек, по которым вода течет только во время редких зимних дождей.

Гул: Буквально "упырь". В арабском фольклоре гулы - это духи, пьющие кровь, тратящие силы и часто не слишком светлые. Излишне говорить, что ближневосточные гару используют это уничижительное слово для обозначения вампиров.

Дуат/Туат: Одно из древних названий загробного мира, темное царство смерти в египетской мифологии, расположенное к западу от Нила (в более поздние времена считалось, что под землей). Солнце проходит через это место на обратном пути с запада на восток. Этот подземный мир представлен иероглифом звезды. Именно здесь происходит суд над душами. Безмолвные Странники и другие египетские гару часто используют этот термин для обозначения Умбры.

Джанн: Бейн родом из Египта, который истощает силу воли жертвы, вызывая ужасные кошмары.

Иероглифы: пиктографический/письменный язык, разработанный в Древнем Египте. Иероглифы существенно изменились по характеру и значению с момента их создания в раннединастический период и условно делятся на пять периодов: Древнеегипетский (приблизительно 2920-2134 гг. до н.э., в основном религиозный или официальный язык), Среднеегипетский (разработанный 2134-2040 гг. до н.э. и использовавшийся по крайней мере до 1070 г. до н.э.), Позднеегипетский (использовавшийся до 715 г. до н.э.), Демотический ("народная" форма, использовавшаяся с 25-й династии до позднего римского периода). Иератический - это скоропись форма языка, появившаяся в эпоху Старого царства и наиболее часто использовавшаяся на папирусах.

Исида: греческое имя египетской богини жизни, царицы богов (Аст или Эсет в оригинальном египетском языке). Для Безмолвных Странников и Бастет "Изида" означает важную историческую фигуру, скорее всего, какого-то мага; "Аст" или "Эсет" относится к самому божеству.

Ка: Древнеегипетское определение духа и жизненной силы как людей, так и богов. Ка и ба (душа) образуют вместе бессмертные элементы. Когда рождается смертный, его ка остается в мире вечности, пока его смертное тело живет на земле. Когда человек умирает, он "воссоединяется со своей ка". Ка также выполняет функцию защиты духа человека и охраняет его мертвое тело от опасностей загробной жизни.

Кааба: Кааба в переводе с арабского означает "куб". Кааба - главная святыня ислама, расположенная в Мекке. Это центр мусульманского паломничества и место, к которому обращаются с молитвой все мусульмане мира.

Кхем: Египет. Также "Кхемт".

Коран: Коран (также Аль-Куран и т.д.) - священное писание ислама, открытое Аллахом Мухаммеду. Слово "Коран" означает "чтение" или "декламация".

Ма'ат: Космический порядок и равновесие; в верованиях оборотней ма'ат когда-то олицетворял Триат, пока тот не вышел из равновесия.

Мекка: Мекка, также называемая Макка, - это караванный город, где родился и вырос Мухаммед. Он находится на западном побережье Аравии, в семидесяти двух километрах от морского порта Джидда и примерно посередине между северным и южным концами Красного моря.

Медина: Медина - еще один караванный город в 447 километрах к северу от Мекки, где Мухаммед провел последние десять лет своей жизни и где он похоронен. Первоначально он назывался Ятриб, но потом стал известен как Мадинат ан-Наби (город Пророка) и, соответственно, Медина.

Мухаммед: Согласно исламу, Мухаммед - пророк Божий. Он родился в Аравии около 570 года и умер в



632 году. Согласно исламу, он был последним из рода пророков, включая многих ветхозаветных пророков и Иисуса Христа.

Мумия: Также называется "Возрожденные". Раса людей, ставших бессмертными в результате могущественного обряда (который, как утверждают многие, был создан Изидой). Большинство мумий противостоят вампирам, а некоторые выступают в качестве союзников Гару.

Нефтис: Жрица Эсет и кинфолк Безмолвных Странников. Она была превращена в вампира Сутехом, а затем убита Шу-Хором, аруном Странников. Не следует путать с Небтет, богиней, от которой она взяла свое имя.

Наос: Святилище или скиния бога. Многие египетские бубасти (и некоторые теурги Гару) называют этим именем комнату, в которой они проводят свои церемонии.

Ном: Древнеегипетская провинция или административный регион (от греческого nomos, египтяне называли их sepat).

Пьющие душу: Раса баньши, которая бродит по Умбральным пустыням, охотясь за Безмолвными Странниками. Ночью они становятся материальными и охотятся в физическом мире. Они могут питаться любым существом с гнозисом, но, похоже, особенно хорошо выслеживают Безмолвных Странников.

Сет/Сутех: В египетской мифологии бог тьмы, войны, вражды и чужих земель; вечный соперник Херу (Гора). Странники считают, что Сет принял физическую форму в Древнем Египте в виде вампира, который завоевал Египет и довел бубасти до почти полного исчезновения, а Безмолвных Странников отправил в изгнание. Некоторые Гару верят, что он все еще спит где-то в Египте. Независимо от этого, его потомки, известные как Последователи Сета (или Сетиты), сегодня имеют тонкое влияние во многих частях мира, обычно в таких сферах, как торговля наркотиками. И Безмолвные Странники, и Бубасти ненавидят Сетитов (по понятным причинам).

Сердечный Скарабей: Фигурка скарабея, размером примерно с человеческое сердце. Плоская с одной стороны и исписанная заклинаниями из "Книги мертвых", она помещалась на грудь мумии, чтобы защитить сердце покойного и взвесить его на весах Ма'ат. Некоторые сердечные скарабеи были магическими амулетами, обладающими магической силой.

Сунна: Сунна означает "традиция" и представляет собой совокупность изречений и действий Мухаммеда в изложении его сподвижников и последователей. Как таковая, она уступает только Корану в качестве источника исламской веры и практики. Сунна (прил. сунниты или сунниты) также обозначает основное или "ортодоксальное" течение мусульман в отличие от шиитов.

Греческие против Египетских

Студенты, изучающие египтологию, заметят, что в **Во Власти Ярости: Египет** для большинства египетских богов используются греческие имена, по крайней мере, в большинстве случаев. "Анубис" используется вместо "Анпу", "Гор" вместо "Херу", "Нефтис" вместо "Небтет" и так далее. Такой выбор стиля обусловлен двумя причинами. Первая заключается в том, что случайный читатель, естественно, гораздо лучше знаком с такими именами, как Гор и Осирис, чем Херу и Асар, и реагирует на них более остро. Однако мы также решили использовать греческие версии этих имен, когда речь идет о сверхъестественных чудовищах, которые якобы вдохновляли рассказы о египетских богах, и египетские имена, когда речь идет о самих богах (которые могут принимать любую форму, которую рассказчик сочтет наиболее подходящей, от полного вымысла до подлинных инкарн). Таким образом, если вам не нравится мысль о том, что древние египтяне Мира Тьмы поклонялись сборищу вампиров, волхвов и других мошеннических "божеств", у вас есть инструменты, чтобы решить иначе.

Та-Мера: "Земля желаний", физический мир.

Та-тхесерт (или Та-джесарт): Буквально "Святая земля", родные земли племени Безмолвных Странников в Умбре.

Уртекау: Название египетских сверхъестественных способностей. Некоторые египетские Гару говорят об уртекау как о Дарах, хотя они также применяют это слово в более общем смысле к способностям, которыми обладают другие сверхъестественные существа.

Хадис: Хадис означает "общение" или "повествование". Это запись отдельных высказываний или действий Мухаммеда, взятых в качестве модели поведения для мусульман.

Халиф: (от арабского Khalifa, что означает заместитель или преемник) титул теоретического лидера ислама. В суннитском исламе халифат сейчас вакантен. Шиитские секты имеют сложные верования по этому поводу.

Шабти (мн. Ушабти): Древние погребальные фигуры, которые хоронили вместе с умершим, чтобы защитить, сопровождать и вести его через царство мертвых. Духи, связанные с некоторыми из этих фигур, до сих пор сохраняют свое собственное существование и планы**.**

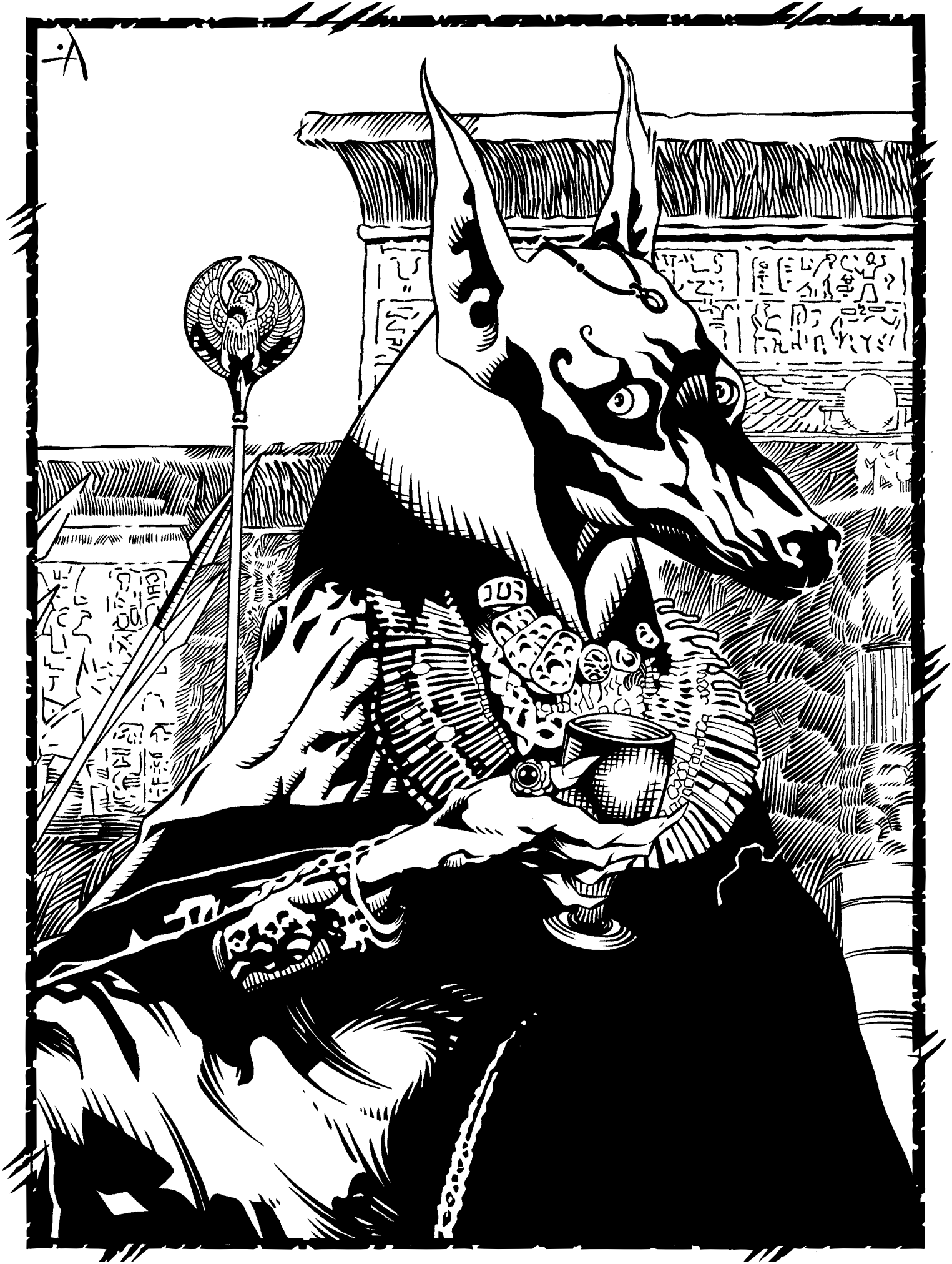
Шариат: свод исламских законов. Буквальное значение - "путь", когда пишется с маленькой "ш" также используется для обозначения названия улицы.

Шемсу-Херу: Буквально "Последователи Гора", это особый орден мумий, но уважительный термин Странников для всех мумий.

Шиа: Шиа (прил. шии или шииты) - это меньшинство (10-15%) ислама. Он состоит из десятков диссидентских сект, противостоящих суннитскому исламу и друг другу. Название означает "партия" в политическом смысле и происходит от "шиат Али", партии Али.

Эннеада: Группа из девяти главных божеств осирианского цикла в древнеегипетском мифе. Это Атум, Шу, Тефнут, Себ, Нут, Осирис, Исида, Сет и Нефтис. Этот термин также часто используется в египетских текстах для обозначения совета богов и богинь в целом.

Яару: В египетском мифе Яару (Сехет-Аару, что означает "поле тростника"; также Иару, Аалу) - это поля нижнего мира, расположенные в царстве мертвых. Это прекрасное место, где умершие могут заниматься своими любимыми делами. Эти поля возделываются, чтобы обеспечить умерших пищей. Оно представлено в виде огромного поля пшеницы, символа жизни. Яару расположен на востоке, где восходит солнце, но иногда его также называют группой островов. Они примерно соответствуют Елисейским полям греков.



Глава Первая: Древние Земли

(История)

Отпустите. Дышите. Выдох, выдох, выдох.... Пусть огонь уйдет из вашего сердца, а красный туман перестанет застилать глаза. Это темное место, где прошлая ненависть и застоявшееся безумие отдаются бесконечным и бесцельным эхом. Людям нашего рода трудно противостоять ярости, которую оно в нас вызывает, поэтому я прощаю вас за то, что вы напали на меня, когда я только прибыл. Ах, я вижу, как свет разума возвращается в твои глаза. Мой клинок из дамасской стали - сувенир с моей испанской родины. Он довольно острый, но не причиняет долговременного вреда, когда я наказываю им слишком вспыльчивых щенков вроде тебя. Ты вызвал меня сюда. Помнишь? Ты сжег свиток папируса, содержащий с таким трудом заработанную мудрость, и начертал колесо с восемью спицами. Я - Танцор Колеса Сехет. Когда-то мы с сестрой были гару, как и вы, но наш тотем, Сова, превратил нас в духов, чтобы знания нашего племени не погибли на родине. Я - близнец-хранительница старых преданий Александрии и изгнанная Леди Мраморной Лестницы. Вы крови Дэмиена Скорбит-о-Мертвых, верно? Я знаю о вас и вашей миссии. Мало что, относящееся к нашему племени, ускользает от моего внимания, и я наблюдаю за тобой с момента твоего Первого Превращения. Но прежде чем поговорить, давай покинем это место; у нас слишком много врагов, чтобы позволить себе неосторожные слова. Отсюда можно быстро добраться до Цитадели Западного Огня - если знаешь аэрты Египта не хуже меня. Следуй за мной.

• • •

Так-то лучше. Цитадель Огня стоит по меньшей мере 6 000 лет, несмотря на бури, чуму и войны. Эта крепость - одна из четырех древних башен, построенных на кардинальных направлениях и представляющих собой четыре стихии (по крайней мере, так они считаются в западном мистицизме). Северная башня Этезианского Ветра спорадически появляется в Пенумбре Танты, а южная цитадель Полуночных Вод принадлежит Бубасти и расположена на берегу Нила, рядом с границей Судана. О восточной башне, представляющей Землю, я знаю лишь слухи, её местоположение нам неизвестно. Могущественные маги возвели их на заре египетской истории, чтобы связывать и направлять духовные энергии Кхема, по крайней мере, так гласят легенды. Однако маги давно исчезли, а Западная башня теперь служит целям нашего племени. Она стоит на границе между Пенумброй и Дуатом, тем, что вы называете Темной Умброй, царством неупокоенных мертвецов. Огонь, который она представляет, - это огонь рассеяния, и войти в него - значит умереть.

Но я забегаю вперед. Ты пришел на землю своих предков, чтобы отвоевать ее у наших старых врагов, и с помощью Гайи и Аллаха ты сможешь достичь своей цели. Не смотри так удивленно. Хотя я решила не надевать чадру, я была мусульманкой с самого рождения в 15 веке. Вера в Целестин нашего пантеона и вера в Бога Корана - не большее противоречие, чем общая вера в одного и того же Бога Библии или Торы, и неважно, что говорят другие.

Но вы пришли не для того, чтобы слушать, как я философствую. Вам нужны знания. Поэтому вы вызвали меня, не так ли? Мы не тонко чувствующие существа, мы дети волка, но Египет - тонкая земля. Даже в древности выживание здесь было скорее вопросом хитрости, чем грубой силы, и некоторые сказали бы, что мы, Гару, плохо приспособлены для этого. Но мы учимся. Я многое открыла для себя за пять веков работы хранителем александрийских преданий и многому могу научить вас. В вековом влиянии Вирма на Египет гораздо больше, чем в жалких заговорах, исходящих из корпоративных офисов Каира. Но мы должны спешить. Колесо скоро повернется и унесет меня, так что слушай внимательно.

Космогония

Вы уже слышали рассказы о нашем роде, и я не стану тратить ваше время на чтение курса по сравнительной религии. Тем не менее, Кхем - сложное царство, и есть вещи, которые вы должны знать. До фараонов, до первых племен и даже до первых рыб, выползших из моря, существовали Целестины, такие как Гайя и Гелиос, и три силы Триата. Это старые истории нашего рода, и они хорошо описывают старые пути. Но это не единственные легенды, как вскоре узнают те, кто долго живет в Египте. Позвольте мне тогда предложить альтернативную историю, точнее - три.

Да, у древних египтян было три истории о том, как начался Теллуриан. Первая исходила из города Юну близ современного Каира - того, что греки называли Гелиополисом (городом солнца). Второй, более ранний миф возник в Мемфисе, а третий возник из мифов Гермополя. Первая история начинается с великого моря бесформенных возможностей. Назовите это хаосом бесконечного Вильда без параметров, установленных Вивер, или, возможно, это был застойный порядок с потенциалом творческого хаоса. Назовите это чревом Гайи или неупорядоченным рассеянием свободных электронов после Большого взрыва, если вам так больше нравится. Древние египтяне называли его богиней Ну или Нун, первозданным божеством, охватывающим бесконечное море инертной воды. Действительно, по их представлениям, это море никогда не прекращало своего существования, но по-прежнему окружало нашу Землю, небо и сам космос. Древние египтяне жили в страхе, что это сумеречное море однажды обрушится обратно, утопив упорядоченный мир человека. Но я забегаю вперед...

Из этой пустоты, вызванный к существованию собственной волей, появился бог Атум, демиург-создатель мира, каким мы его знаем. Атум также является предшественником бога солнца Ре, или Ра, или, как мы его называем, небесного Гелиоса. Первобытная земля, на которой он стоял, называлась Бенбен, которая, что, возможно, не слишком удивительно в гелиопольской космологии, до сих пор существует в Гелиополисе. Далее в этой легенде рассказывается, как он мастурбировал и изверг бога и богиню-близнецов, Шу и Тефнут (часто представляемых в образе львов), вместе с остальной реальностью, в бытие - образ скорее священный и мистический, чем развратный или даже нелепый, как может показаться современным слушателям. Однако это был не единственный миф о сотворении мира. В Мемфисе, могущественной политической столице, сложилась традиция, согласно которой истинным творцом космоса был Птах, а не Атум. Птах, по их мнению, произнес все (включая упомянутого ранее Атума) в бытие в акте демиургического творения, подобном тому, что описано в Книге Бытия. Но подождите, мы еще не закончили.

В Кхемну, Гермополисе по-гречески, миф о сотворении приобрел почти научную точность в рассуждениях о природе первоматерии. Энергия, известная как "сила потопа", компенсировала застойные воды Ну. Также две другие силы, "тьма и скрытый динамизм", были частью смеси. Я сказал "научная"? Это неудивительно, ведь эта традиция развилась в миф, породивший бога Тота (Гермеса Трисмегиста у греков), который представлял собой первую форму организованной магии в Египте, возможно, даже в мире в целом - традицию, которая вскоре доставит нам немало неприятностей.

Как Волк Пришел в Египет

Являются ли волки коренными жителями Египта? Возможно. Возможно, нет. Конечно, в пустынном царстве никогда не было много наших родичей, а в современности их и того меньше. Тем не менее, в остальной части Африки мы были распространены повсеместно, и у нас, гару, всегда хватало воли перемещать свои стаи, когда охота переставала задаваться. Египтяне имели опыт контактов с волками - возьмите хоть волкоголового "бога" Вепаувета. Хотя мы, Странники, всегда были самыми странствующими из волчьих детей Гайи, Египет был единственным местом, которое мы называли домом. Несмотря на то, что вы можете услышать от других, наши предки - единственные Гару, которые действительно являются коренными жителями Нила.

В конце концов, рассказы о растущих скоплениях обезьян вдоль Нила достигли ушей Гару в соседних землях. Мы приходили из ближних и дальних мест, находя богатые охотничьи угодья. Сам Нил был благословением для тех, кто жил рядом, - это была сила Вильда, но сдерживаемая тогдашним благодетельным Вирмом Равновесия. Вирм Уроборос, так многие из нас называли Нил, предсказуемо разливался каждый год, а затем отступал, оставляя в долине слой плодородного ила. Некоторые из нас до сих пор верят, что от первоначального Вирма Равновесия остался какой-либо духовный фрагмент, и он находится возле Нила. Мы, волки, наблюдали за этим эдемским садлм, наблюдая за растущими городами с окружающих дюн или ходили среди людей, чтобы узнать больше. Это было что-то новое... Гару наблюдали за человечеством тысячелетиями, прежде чем цивилизация возникла как таковая, но все же мы заметили, как обезьяны, тронутые знаниями, полученными от Великой Матери Ткачихи, научились говорить, строить и убивать.

Боги и Монстры

Ваша голова уже готова взорваться? Возможно, вам поможет, если я скажу, что многие из этих конкурирующих взглядов, как и многие другие мифы о сотворении мира, являются результатом политики - явной и тонкой, человеческой и сверхъестественной. У древних египтян была привычка "синкретизировать" своих божеств. Они смешивали одного бога с другим, чтобы сформировать божества, которые охватывали множество метафизических концепций. Или же их причины были более политическими и прагматичными; они смешивали местных богов из различных номов, чтобы создать нового бога, который устраивал бы всех. Где еще, как не в Египте, можно увидеть составных божеств с такими именами, как Птах-Секер-Осирис (в частности, это божество включает в себя свойства всех трех богов: творение, стазис и загробную жизнь). Среди огромного количества божеств в египетском пантеоне было мало настоящих богов (хотя некоторые, такие как Целестина Ре/Гелиос, могут к ним относиться), но было много монстров.

Вампиры, могущественные духи и даже мы, Гару, породили человеческие культы для своих собственных целей. Вы знакомы с Анпу - Анубисом, богом мертвых? Заметили семейное сходство? Насколько я знаю, никогда не существовало конкретного существа, породившего миф об Анубисе, но столетий, когда наше племя замечали то тут, то там в форме Криноса - смутно вспоминаемого сквозь Завесу - было достаточно, чтобы образ впечатался в психику египтян. Конечно, с тех пор несколько вампиров пытались воспользоваться этим архетипом. Мы, Гару, можем претендовать лишь на небольшую, но важную часть египетской мифологии. В конце концов, когда такие существа, как наш древний враг Сутех (известный на Западе как Сет), предъявляли ложные претензии на божественность, борьба за душу Египта была сложным делом, и,в конечном счете, не выигрывала ни одна из фракций. Даже сегодня в Умбре можно встретить инкарн, джаглингов и даже нескольких сильных гафлингов, претендующих на божественный статус.

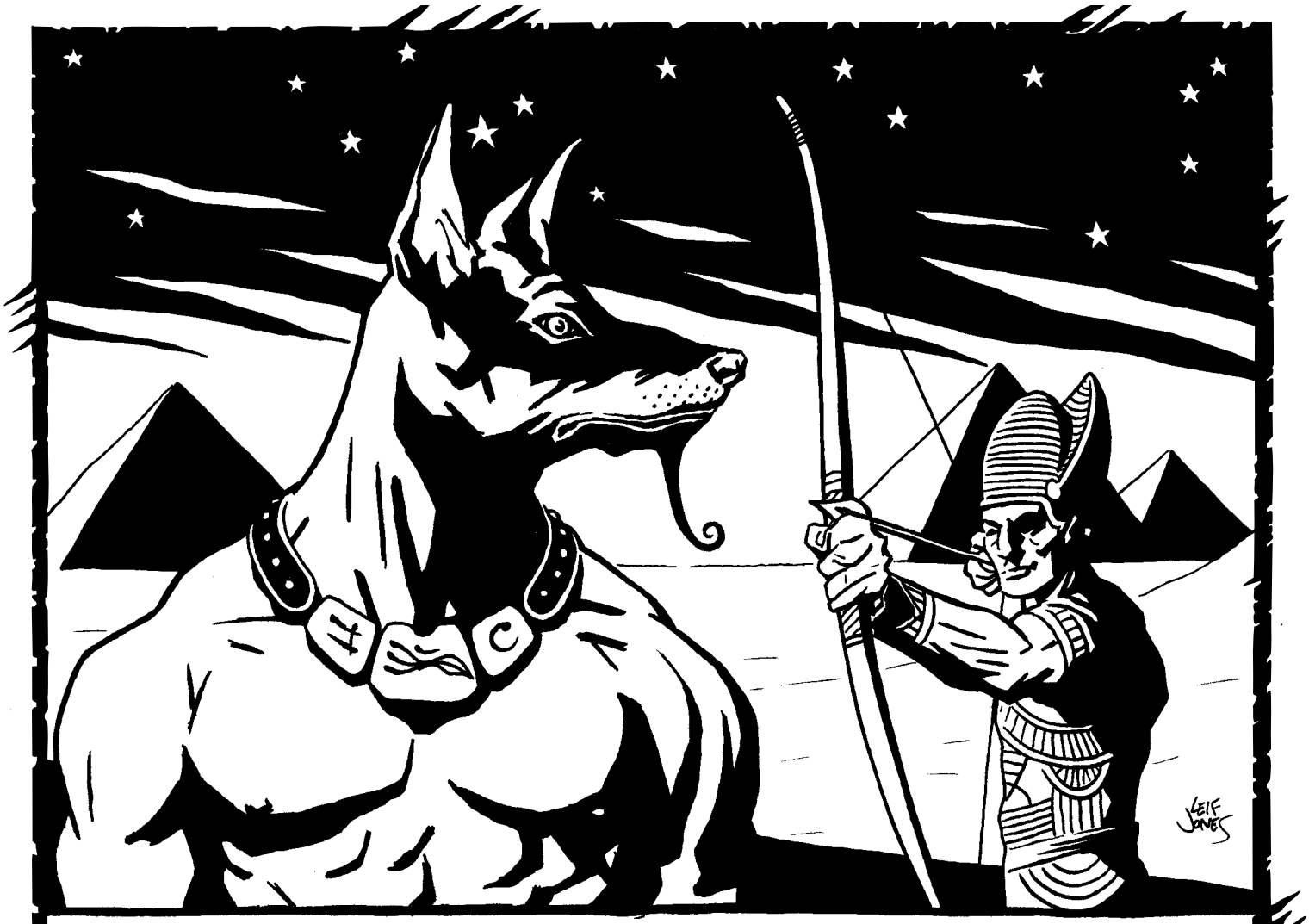
Человечество распространилось слишком широко и слишком быстро, убивая чрезмерно и истощая старые охотничьи угодья. Но нас, волков, никогда не было много в плодородной дельте Нила, они считались законными владениями Бастет и других Фера. Дикие стаи тех гару, которые вскоре станут Красными Когтями, в одиночку пытались контролировать численность человечества в Египте. Несмотря на их упорство (или фанатизм), они так и не смогли довести Импергиум до того ажиотажа, которого он достиг в других зарождающихся центрах цивилизации. Собственно Импергиум закончился где-то до того, как Египет стал крупным центром цивилизации, но тот факт, что он никогда не был силен здесь, вероятно, дал нильской цивилизации преимущество.

Население Египта росло в численности, осваивая сельское хозяйство, науку и магию. Конечно, в этом им немного помогли. Бастет с ранних времен увлекались обезьянами, как, впрочем, и некоторые Гару. Однако гораздо важнее для развития цивилизации на Ниле были махинации нежити. В те времена их было мало, но каждый из них обладал огромной силой. Древнейшие вампиры, несомненно, считали мир враждебным местом и, учитывая их потребность в человеческих стадах и уязвимость в дневное время, стремились собрать вокруг себя людей во все большем количестве. Наши легенды рассказывают о древнем городе, которым открыто правили вампиры, где-то в Западной пустыне, хотя рассказы об этом нечестивом месте - всего лишь слухи даже для самых мудрых из наших духов. Западная и Северная пустыни и по сей день сохраняют мрачную и опасную репутацию. Но, с их помощью или без нее, человечество росло на зеленеющих равнинах Нила.

Хотя верно, что мы, Странники, были первым и самым многочисленным племенем, собравшимся вдоль Нила, мы были не одиноки. Помимо ранее упомянутых Красных Когтей, были и те гару, которых мы называли Стражами Обезьян, или просто Стражами. Эти предшественники современных Стеклоходов уже продемонстрировали свое восхищение человечеством и его игрушками, вдохновленными Вивер, поэтому слухи о городах людей, растущих в пустыне, непреодолимо притягивали ремесленников. Примерно в то же время путешественники из Детей Гайи (скорее всего, из Месопотамии) открыли регион Нила и, возможно, вместе со Стражами послужили силой, способной ослабить Импергиум.

Сереброшкурые вожди народа Гару также послали нескольких самых проницательных из своих людей, как из Африки, так и из холодных северных земель, чтобы наблюдать за ситуацией и решить, что нужно делать. Эти Серебряные Клыки, которые вскоре составят Дом Мудрого Сердца, по своему обычаю завели себе родню в среде вождей региона. Многое сказано о неудачах племени в наши дни, и многое из этого заслуженно, но в те времена у нас были веские основания доверять лидерству племени. Более того, и по сей день Дом Мудрого Сердца, пожалуй, сделал больше, чем любая другая семья Серебряных Клыков, чтобы заслужить уважение других племен. Среди прочего, они были единственными Серебряными Клыками, не участвовавшими в Войне Гнева. Отчасти это было тактическое решение в Египте (где наша численность была невелика, и вступать в бой с другими Фера было бы почти самоубийством), но Мудрое Сердце всегда стремилось к согласию с другими Фера по духовным и этическим причинам.

Последними в первой волне Гару, прибывших в регион, были Костогрызы. В ранних городах Древнего Египта представители этого племени сначала были одинокими бродягами на окраинах деревень, а затем поселились среди рабов и обездоленных в сердцах городов.



Возможно, именно ранний опыт племени здесь - и их последующее бесправие, когда Египет на тысячи лет стал рабовладельческим, - озлобили египетских Грызущих Кость даже больше, чем остальных Костегрызов. Многие египетские Костегрызы нездоровы, и недавние события, возможно, усугубили ситуацию. На сегодня хватит об этом. Мы говорим о древней истории, и именно в Египте мы, Гару, впервые увидели мир, который должен был наступить.

Война Гнева

В Египте Война Гнева была скорее развлечением, чем чем-то еще. Можно цинично сказать, что волков было слишком мало, чтобы вести такую войну, поэтому Гару Кхема выбрали путь приспособления, чтобы выжить. Возможно, более прагматично, чем цинично, но, тем не менее, я могу сказать, что египетские Гару никогда не были столь идеологически мотивированы, как в других странах мира. Дом Мудрого Сердца заслуживает здесь некоторой похвалы. В то время как руководство племени разжигало кровавую ярость против Фера в других частях мира, Дом Мудрого Сердца сохранял спокойствие. Некоторые говорят, что безумие Серебряных Клыков вызвано проклятием Гайи, наложенным после начала Войны, а члены Дома Мудрого Сердца проявляют меньшую склонность к Харано, чем остальные Дома Серебряных Клыков.

Наше племя тоже было мало заинтересовано в участии в безумии, которое творилось в остальном мире. Это не значит, что мы не принимали участия в военных действиях в других местах, но у нас не было особой плохой крови с другими Фера здесь. По крайней мере, одно египетское племя, Красные Когти, сделало несколько попыток принять участие в конфликте, но он даже не приблизился к тому безумию, которое охватило весь мир в целом.

Сахмет

Знаете ли вы историю о Сахмет? Нет? Она была Симбой, из племени львов, и я уверен, что один из них мог бы рассказать эту историю лучше - если бы вы могли понять их безумно тонкую манеру речи. Эта сказка важна для гару по трем причинам. Первая - потому что она показывает нам, насколько большинство из нас чужие на этой земле по сравнению с некоторыми другими фера. А две другие? Сейчас поймете.. Сахмет была царицей-воительницей выдающегося воинственного племени Бастет, и, в отличие от большинства Бастет, она гораздо больше любила солнечную Целестину Ре, чем Гайю или Луну. Жители Древнего Египта видели в ней огненного проводника божественного разрушения, богиню-мстительницу, известную как "Око Ре". В этом обличье она была мстительным аспектом обычно благосклонной богини Хатор (которую некоторые из нас считают

Бастет

Бастет всегда были гораздо многочисленнее нас, гару, в Африке, а Египет с незапамятных времен был для них особым оплотом. В конце концов, собирательное название кошек-оборотней "Бастет", несомненно, послужило основой имени египетской богини Баст. (Большинство исследователей считают, что у нее голова домашней кошки, но первоначально она изображалась в виде львицы). Пройдитесь по экспозиции любого египетского музея, и вы увидите, как обожали кошек древние египтяне. Большинство Бастет не настолько хорошие воины, как мы, Гару, но они хитры, а некоторые из них (особенно оставшаяся египетская разновидность) - сильные маги. Они обычно почитают Небесную Луну с тем же уважением, с каким мы относимся к Гайе, а Гайя является относительно незначительной фигурой в их пантеоне.

Многие современные Бастет считают чужаками даже коренных Странников. В какой-то степени я понимаю их причины. В конце концов, когда проклятие Сета изгнало Странников из Кхема, а вслед за ними и другие племена, именно коты (и некоторые другие Фера, в первую очередь Моколе и ныне исчезнувшие Наги) уберегли страну от полного падения в руки вампиров и других пешек Вирма. Однако после принятия Ахади отношения между нами несколько улучшились, поэтому сейчас вы можете найти с ними общий язык гораздо легче чем в прошлом. Большинство из них все еще не доверяют нам, "собакам", из-за Войны Гнева, но некоторые все еще могут стать полезными союзниками при правильном подходе. Помните, что они живут здесь дольше и более организованно, чем мы, и знают пути. В итоге, оборотней-кошек в Египте больше, чем нас, так что если в одну из ночей без луны вы решите развлечься, гоняясь за кошками по каирским переулкам, будьте осторожны: У этих кошек вполне могут быть друзья, с которыми вы не захотите ссориться.

По моим подсчетам, в древнем Кхеме существовало четыре подвида ("племени", если можно использовать это слово по отношению к таким слабо связанным между собой существам, как кошки), хотя в настоящее время выделяется только один.

Багира: Нет, в современном Египте нет леопардов, но одним из самых ранних египетских божеств была Мафдет, "Владычица Замка Жизни". Ее облик была кошачьим и, по мнению многих, напоминал пантеру. Она была известна главным образом как уничтожительница змей и скорпионов. Несколько иностранных Багир время от времени появлялись в Египте, но они редко задерживались надолго.

Бубасти: Эти "теневые кошки" никогда не покидали Египет, несмотря на тяжелые времена. Они, как я обнаружил, представляют собой смешанную группу. Они, несомненно, самые сильные "теурги" среди кошек. Это может сделать их сильными союзниками, если вы сможете управлять ими, но это также заставляет некоторых из них заключать сомнительные пакты как с бейнами, так и с нежитью. Последний Бубасти, которого я встретил, попытался призвать и контролировать меня, как обычного духа дюн - ошибка, о которой я заставил его пожалеть. Хотя они никогда особенно не любили Гару, они также понимают, что есть вещи гораздо хуже. Я разговаривал с несколькими из них, которые рассматривают наше недавнее возвращение в Египет как положительное событие. Тысячелетия, прошедшие с момента нашего отъезда, на них оказывалось сильное давление, они сталкивались с Сетом и его отродьем и проигрывали. Я слышал, что Сетиты захватили несколько Бубасти и их сородичей для развлечения. Это дает котам-теням стимул помогать нам магией и советами, но будьте осторожны: они не прочь завести нас и направить против своих врагов, пока сами будут спокойно наблюдать из тени. Кошки...

Симба: В современных границах Египта нет львов, но так было не всегда. Аренснуфис, Бастет, Дедун, Маахес, Махес, Менхит, Михос, Сахмет и Сатет были божествами-львами, которых древние египтяне считали священными. Симба пришли через Верхний Египет как часть "Нубийского Вторжения", и некоторые из них (в первую очередь Сахмет) сыграли важную роль в ранней истории Египта. Совсем недавно Симба Черный Зуб совершил несколько вылазок в Египет, вызвав перед своей смертью немалый переполох среди вампиров Каира. Вы все еще можете найти несколько его скрывающихся последователей.

Суара: До того, как в 19 веке колонизаторы с оружием в руках захватили Нил, в Египте водились гепарды. Я слышал рассказы о Суара на берегах Нила, но не видел их с 1700-х годов. Также ходили упорные, хотя и неподтвержденные, слухи о том, что в Западной пустыне, во впадине Каттара, действительно водятся гепарды. Если это так, то не исключено, что там могут быть и Суара. Однако, поскольку Каттара - одно из самых опасных мест в Египте, я бы не поставил на их выживание и двух пиастров. Если таковые и остались на Ниле, то они держатся областей Пенумбры, которые все еще сохраняют некоторые из древних, более зеленых атрибутов реки.

аспектом самой Гайи). Она была изваестна как "Владычица Моровой Язвы", способная насылать болезни и эпидемии, но в то же время почиталась как целительница этих недугов - поистине парадоксальная богиня.

Как гласит история, в приступе божественной паранойи бог солнца Ре решил, что человечество замышляет против него заговор, и направил свое мстительное око против человеческой расы. Сахмет, обезумев, спустилась с небес и уничтожила почти все человечество, пока Ре не одумался. После некоторых трудностей он вернул ей более благодушный облик (по слухам, обманом заставив ее выпить огромное количество пива, окрашенного в красный цвет и похожего на кровь). Опьяневшая богиня прекратила резню, и человечество было спасено.

Миф. Да? Возможно, частично. Замените "все человечество" на "людей додинастического Египта", и вы, возможно, получите лучшее представление о возможном масштабе событий. Я спрашивал об этом многочисленных духов, и вот что мне удалось собрать воедино: Сахмет была реальной исторической личностью, и на самом деле каким-то образом получила способности от Целестины Гелиоса, что сделало ее мстительным аватаром его могущества на Земле. Барьеры между Умброй и Та-Мерой тогда были тоньше, чем сегодня. Багровое солнце Пенумбры сияло над Египтом почти целую неделю, днем и ночью, пока Сахмет пробивала оборону древних деревень, испепеляя и растерзывая своих жертв в экстатической оргии жажды крови.

Трудно представить, в каком ужасе были вампиры. Раньше они передвигались по ночам без особого страха, ибо что могло бросить вызов таким существам? Хотя большинство отдельных вампиров в те времена были очень сильны, даже они не смогли бы противостоять такому натиску, какой застал некоторых из них врасплох в эту неделю полуночного солнца. Я понимаю, что любимый ребенок или внучатый племянник самого Сета умер в первую ночь резни. Другие голодали в огненном следе Сахмета, поскольку многие из их человеческих "стад" были сожжены заживо, а их драгоценная кровь текла по пыльным улицам. Я также не могу сказать, что на самом деле произошло с Сахмет после ее кровавой бойни. Возможно, она пришла в себя, как гласят предания, а возможно, переполненная силой Целестины, она сгорела. Ах, но я обещал вам еще две причины, почему эта история важна для нас. Во-первых, Сет и его отродье с той ночи стали проявлять особый интерес к Бастет (и, соответственно, к нам, Гару), что вскоре стало немаловажным. Второе? Скажем так, это поучительная история при обсуждении архетипа богини-мстительницы - особенно в том, что касается нашей темной родственницы, Нефтис. Любопытно? Тогда давайте продолжим.

Песчаные Замки

Импергиум остался в прошлом, а Война Гнева была лишь далеким слухом, Нижний и Верхний Египет объединились в единое политическое целое. Именно в те первые дни фараонского Египта мы, Гару, впервые получили представление о том, какое зло несет с собой развитие цивилизации. Прежде всего, мы увидели растущую силу Вивер. Сначала многие гару находили это просто любопытным; в конце концов, люди были изолированы в одной области, а большая часть мира оставалась во владении Вильда. Поддерживаемые Стражами, другие племена Египта позволили цивилизации процветать, возможно, в качестве контролируемого эксперимента, но теперь мы начали пожинать последствия. Раньше, если деревня становилась слишком большой или нарушала равновесие Гайи, стая ее мстительных Гару налетала на город, выбраковывая из его рядов самых агрессивных охотников и плодовитых любовников. Теперь же, с большим количеством людей, каменными зданиями для защиты и организованными сверхъестественными сущностями (человеческими и вампирскими), претендующими на города как на свои личные владения, мы внезапно обнаружили, что такая тактика неэффективна.

В окружающую Умбру проникли новые странные духи. Многие из них были духами Вивер, и они начали плести свою паутину. Помните, я говорил, что многие Гару когда-то считали Нил отчасти аспектом Вирма Равновесия? Тогда не стоит удивляться, что отравленные духи все более безумного и злобного Вирма - по крайней мере, локально попавшего в сети Вивер - впервые дали о себе знать в стране фараонов. Конечно, не случайно змеиный бог Апофис стал вечным кошмаром для тех, кто бродил по Умбре. Я слышал и другие версии объяснения этого существа, но, на мой взгляд, Апофис и Вирм - синонимы. Скверна подпитывает сама себя, и вскоре в Кхем потянулись все виды чудовищ, привлеченные Апофисом, как мотыльки на темное пламя. Даже сегодня некоторые из старейших и самых могущественных Бейнов обрели свой дом в Египте.

Также в этой смеси появилась еще одна сила. Человеческие маги, давно известные нам как дикие шаманы, начали кодифицировать свою магию новым и тревожным способом.

Династическое Правление

В фараонском Египте Дом Мудрого Сердца точил свои серебряные клыки на корону фараона, как и мы, Безмолвные Странники (хотя роль визиря нам удавалась гораздо лучше, чем роль фараона). Однако, ни одно из племен не смогло слишком прочно обосноваться в королевской структуре власти. Было слишком много других заинтересованных сторон, включая человеческих магов, вампиров и Бубасти. Заслужив свое имя, Дом Мудрого Сердца быстро научился дергать за ниточки при королевском дворе, не раскрывая себя - даже вампирам понадобилось некоторое время, чтобы научиться этим хитростям. Тотем Серебряных Клыков, Сокол, был силен в Египте с самого начала. Действительно, первый фараон Менес, которому приписывают объединение Верхнего и Нижнего Египта, был вождем так называемого "клана Сокола" и кинфолком Дома Мудрого Сердца.



Собирались ли они в культе Тота или в других тайных кабалах, эта новая порода творцов воли начала прокладывать себе дорогу через ранее священные сферы мира, приказывая ему соответствовать их прихотям. Они построили четыре великие башни в Пенумбре, чтобы связывать и направлять силы этой земли. Кроме того, один из главных постулатов египетской магии заключался в стремлении к бессмертию, как в этой, так и в следующей жизни. Некоторые маги использовали свою магию, чтобы объединить духов людей и животных в тотемы, которые охраняли и служили им в загробной жизни. Многие из этих духов "шабти" пережили своих создателей и до сих пор преследуют свои собственные цели. Вампиры тоже воспользовались желанием древних фараонов жить вечно, используя свою мощную кровь, чтобы привязать вассалов к себе. Мы, Гару, также не были застрахованы от зова Дуата; не случайно мы, Странники, и Жречество Слоновой Кости Серебряных Клыков (которое берет свое начало в Египте) - единственные Гару, обладающие опытом пребывания в Темной Умбре. Грань между Пенумброй и некрополями неупокоенных мертвецов всегда была тоньше в Кхеме, чем почти в любом другом регионе мира.

И наконец, в противовес вампирам появились Шемсу-Херу, известные как Бессмертные. Эти бессмертные существа, очевидно, возникли в результате кровной вражды между Сетом и другим сильным вампиром, Осирисом. Вы слышали историю о том, как Сет убил своего брата Осириса и как Исида и ее сестра Нефтис собрали его тело и воскресили его. Я не могу пробить завесу мифов, окружающих эту легенду, несмотря на тесную связь Странников с Нефтис, но в сказаниях говорится, что сын Осириса и Исиды, ястребоголовый Хорус, каким-то образом породил Шемсу-Херу для борьбы с Сетом и его приспешниками. Нам, гару, время от времени приходилось вступать в союз с Бессмертными, и они заслужили наше уважение, если не полное доверие.

Вы видите, как сходятся силы в Египте? В стране, столь густо населенной на несколько миль вдоль каждого берега Нила, и с такими ставками на кону, как может быть иначе? Гару и маги, вампиры и Шемсу-Херу, даже в те ранние времена давление стольких сил в таком маленьком регионе достигло взрывоопасных масштабов. К сожалению, как вскоре покажут события, игра может продолжаться и без нас.

Нефтис

Наши легенды обычно относят эту историю к бурным годам 13-й династии. Дикие гиксосы захватили большую часть дельты Нила, частично поддерживаемые сверхъестественными силами, о которых я до сих пор не знаю. В любом случае, это вторжение смогло нарушить многие древние структуры власти в Египте и особенно потрясло нежить. Сам старый Сутех впервые за много

веков открыто бродил по стране - хотя наши оракулы говорят, что он, как ни странно, был лишен большей части своей древней силы. Мы, Странники, всегда бывшие занозой в его заднице, снова стали мишенями, чего не случалось со времен буйства Сахмет. Против даже ослабленного Сета нам было трудно защищаться. Однако если кто и мог организовать такую защиту, так это Шу-Хор. Шу-Хор был, пожалуй, величайшим воином и вождем в истории нашего племени, и, кроме того, у нас, гару, были союзники, о которых не подозревал даже Сутех. Одним из них была "богиня" Нефтис.

Рожденная кинфолком Странников за много веков до этого, Нефтис не была, как говорится, "выведена верно", и многие полагали, что ей суждено сыграть в нашей борьбе не более чем почетную, но вспомогательную роль. Они не знали Нефтис... Отмеченная Судьбой, наша родственница занялась другими направлениями магии. Со временем она приобрела репутацию богини, но, тем не менее, не позволяла строить ей храмы, как некоторым другим предполагаемым богам старого пантеона. Она стала мастером в сферах жизни, смерти и пророчествования, неестественным образом продлевая свою жизнь на бесчисленные века и проходя по тропам Дуата, неизвестным даже нашим самым мудрым старейшинам. Хотя магия, которой она владела, была для нас подозрительна, она продолжала поддерживать наше племя, и мы в полной мере пользовались ее мудростью и силой.

Шу-Хор был так близок к ней, как никто в нашем племени за многие поколения, но даже он не знал, что магия, которая так долго поддерживала ее жизнь, начала угасать. Если бы он знал это, возможно, он все же попросил бы ее о помощи против Сутеха (ибо нужда наша была отчаянной), но, с другой стороны, он мог и не думать об этом. В любом случае, ее магия и ее знания дали Шу-Хору силу ранить старого Сета и его клан так, как они еще не испытывали - месть не заставила себя ждать. Раненый и разъяренный, древний змей обрушился на женщину, пустившую в него стрелу. В одних сказаниях говорится, что она до последнего сражалась против крови и заклинаний Сета, в других - что она добровольно отдала свое горло на растерзание змею. В любом случае, как сообщается, магия покинула ее, когда она обрела вечную жизнь. Шу-Хор встретил ее в последний раз на берегах Нила и, уязвленный до глубины души ее судьбой, убил ее, чтобы вернуть ее душу на милость Гайи.

Однако говорят, что Нефтис не была благодарна за это освобождение. Наши легенды гласят, что именно этот акт убийства кинфолка и ее предсмертное проклятие фактически изгнали наше племя. Возможно, а может быть, Сет, по преданиям, сведущий в духах (по крайней мере, для вампира), сыграл активную роль в исполнении ее проклятия и отравлении нашего колодца. Во всяком случае, в течение нескольких поколений мы обнаружили, что больше не можем отдыхать или восстанавливать свои духовные силы на родной земле; и начались века вынужденных скитаний.

Но подождите, есть еще кое-что. Вы слышали рассказ о Кхепри, о том, что его стремление упокоить ее душу, возможно, лишь еще теснее связало ее с ее бессмертным сиром. Но тогда Нефтис была еще и провидицей немалой силы, и кажется вероятным, что она могла, по крайней мере частично, видеть узоры, окружавшие ее смерть. Если это так, как предсказывала Сова, то время ее возвращения в обличье богини-мстительницы, возможно, уже близко. Возможно, вскоре мы станем свидетелями зарождения не магов, не вампиров, не беспокойных мертвецов, а чего-то, что превосходит их всех. Возможно, она все еще будет в какой-то степени подвластна Сету, хотя мне кажется, что старый змей привел в движение события, которые даже он не может полностью контролировать. Это может дать нашему племени повод для злорадства и небольшой мести, но тогда ее последние слова были проклятием за наше предполагаемое предательство по отношению к ней. Этот вопрос занимает мысли лидеров нашего племени уже тысячелетия, но если предчувствия верны, то время ожидания может подойти к концу.

Диаспора и Конец Империи

Вы уже знаете, чем закончилась война с Сетом. Где-то во время войны он узнал имена старейшин нашего племени и, используя эти имена, проклял нас силой бога. Мы больше не могли отдыхать на земле нашей родины; кошмары разрывали нас, если мы пытались это сделать. Так мы стали Безмолвными Странниками, отправившись в путь, который никогда больше не приводил нас домой надолго.

К началу так называемого Нового Царства мало кто из Странников мог оставаться в Египте надолго и надеяться выжить. К счастью, мы уже привыкли к странствиям, но это всегда было скорее инстинктом, чем необходимостью. Теперь мы были рассеяны по ветрам, но всегда планировали свое возвращение. Египет тем временем продолжал жить без нас. Суньте руку в Нил, а затем вытащите ее снова. Сколько времени потребуется, чтобы вода сомкнулась над тем местом, где была ваша рука? Мы, Странники, оставили чуть больше следов, но такие места теперь скрыты либо в древних гробницах, либо в Умбре. Другие племена делали все, что могли, но без нас они были сильно уступали в численности. К тому времени, когда египетские гару получили свежую кровь с приходом фурий греческого происхождения во времена 26-й династии, от нас, Странников, в Кхеме остались только воспоминания. Мы доверили некоторые из наших каэрнов оставшимся племенам, но другие достались нашим конкурентам из Бастет и жадным магам.

Египет видел смену тысячелетних сезонов. Он прошел путь от центра цивилизации до провинции под контролем нубийцев, эфиопов, персов и греков Птолемеев и, наконец, до колониального статуса под властью Рима. С возвышением Рима даже Шемсу-херу покинули Кхем. Возможно, их причины были разумными - Египет, в конце концов, стал провинцей, казалось бы, не

имеющей значения в великой схеме вещей - но с их уходом ушла любая надежда остановить вампирское господство. Я слышал, что одна вампирская фракция сражалась с другой, когда западные вампиры пытались отнять власть у местных, но отродье Сета, похоже, все еще удерживает баланс сил, особенно на юге. (Большинству Гару можно простить, что им наплевать, какая пиявка сосет их кровь). Даже с нашей периодической помощью оставшимся племенам не хватало знаний и желания делать что-то большее, чем просто выживать. Со времен возвышения Рима и до рассвета современной эры Вирм проскользнул в вакуум, оставленный Гару, без сопротивления. Другие Фера, за исключением нескольких оплотов, в основном не смогли остановить эту распространяющуюся тьму.

Черные Фурии нашли приют в Александрии и сформировали таинственный культ, которому каким-то образом удалось выжить до наших дней. Слухи об их сговоре с местными не-сетитскими вампирами распространены и тревожны, но я никогда не видел доказательств. Дом Мудрого Сердца поддерживал свое непрочное существование на протяжении веков с помощью духовных союзников, но они мудро никогда не зависели от Египта как от своей главной силовой базы. Большинство Стражей ушли на более зеленые пастбища, когда центр древней цивилизации переместился в другие земли, хотя некоторые вернулись, когда арабское правление вернуло Египту главенствующее положение в Средние века. В последующие века, привлеченные репутацией Египта как места, где хранятся магические знания, несколько Звездочетов и даже один или два Повелителя Теней совершали короткие визиты сюда в надежде почерпнуть мудрость или силу у древних. Однако, что неудивительно, именно Костегрызы лучше всего выживали и даже процветали во враждебном сверхъестественном климате Египта. Возможно, кто-то, менее подкованный, чем я, припишет этот успех опасным договорам с каирскими раткинами и еще более ужасными существами, а не их исконным способностям.

Возвращение Волка

И так Египет оставался без воинов Гайи - или, по крайней мере, без значимого их числа - поколение за поколением. Но времена меняются, и иногда к лучшему.

Через империю, халифат и крестовые походы вампирическое население Египта смогло сохранить свое превосходство на протяжении более 2000 лет, но было одно, что они не смогли предотвратить. Прогресс, который так часто является нашим врагом, также помог открыть Египет для нас еще раз. В последние два столетия, прикрываясь растущим притоком иностранцев, гару из разных племен начали наращивать свою численность в невиданных со времен фараонов масштабах. Конечно, мы, Странники, сыграли немалую роль в поощрении этой миграции, не то чтобы это было так уж трудно сделать. Мы то тут, то там намекали, что Египет - это огромное хранилище скрытых сокровищ, которые помогут Народу Гару в войне против Вирмов. Это не ложь, так что нас не за что винить, особенно если учесть, что мы прямо говорили об опасностях. Конечно, наше племя было оттеснено на задворки проклятием Сета, поэтому мы оказались в незавидном положении грубых манипуляторов, пытающихся заставить других делать нашу грязную работу. К счастью, мы достаточно проявили себя в войнах других племен, чтобы заслужить несколько одолжений.

Начиная с вторжения Наполеона в конце 18 века, наше дело загорелось среди некоторых слоев общества Гару, особенно среди молодых волков, которым было что доказывать. Их число резко возросло во второй половине 19 века, когда улучшилось транспортное сообщение и значение Египта в региональных делах вновь стало очевидным. Во время британской оккупации мы привлекли на свою сторону небольшое количество Фианна, а во время последующих немецких набегов в регион прибыло некоторое количество Фенриров (хотя гару из этих двух племен часто приходили как колониальные угнетатели и не всегда были настроены помогать местным гару).

Из-за скученного населения и небольшого жизненного пространства в Египте это возрождение не могло долго оставаться незамеченным вампирами. Мы скрестили мечи еще во время французского вторжения, и число "инцидентов" между нами росло примерно в соответствии с ростом нашей численности, хотя в те дни они превосходили нас по численности по крайней мере пять к одному, и поначалу мы двигались осторожно. Между тем, я не думаю, что вампиры понимали, как много Гару прибывают сюда. Отчасти это объяснялось тем, что большинство из нас были слишком заняты, разбираясь с другими порождениями Вирм в Пенумбре и осваивая местность, чтобы вступать в бой с вампирами. Так продолжалось почти без изменений около 150 лет: мы отвоевывали для себя нишу, пытались сгладить отношения с другими местными Фера и время от времени устраивали дневные набеги на логова вампиров.

Конечно, у вампиров долгая память, поэтому наш конфликт медленно тлел, со временем только усиливаясь. К началу 1900-х годов они поняли, что численность наших войск возросла и что мы претендуем на этот регион. К счастью, междоусобицы, которые происходят на обычном вече, не идут ни в какое сравнение с тем, что происходит между вампирами. Большинство из них скорее перегрызутся, пытаясь перехитрить нас в одиночку, чем будут доверять друг другу. Это особенно верно в Египте, где племя Сета распространяет недоверие и порок, как это им свойственно. Тем не менее, в 1952 году мы получили серьезное напоминание о том, насколько опасными они могут быть, когда собираются с силами.

Черная Суббота (Январь, 1952)

После двух мировых войн и десятилетий фальстартов независимость Египта наконец-то была достигнута. Люди выходили на улицы, требуя, чтобы британцы ушли раз и навсегда. Студенты и "Братья-мусульмане" начали против них партизанскую войну в



районе Суэцкого канала, и с этого момента ситуация обострилась. Британцы атаковали казармы египетской полиции в Аль-Исмаилии, убив пятьдесят египтян и вызвав беспорядки Черной Субботы. Каирская полиция приняла участие в беспорядках, подняв мятеж против британцев, а затем беспорядки перекинулись на другие города. К июлю 1952 года Свободные Офицеры отбили власть у короля Фарука и сформировали Совет Революционного Командования. Вот как развивались события, по крайней мере, насколько известно большинству людей. Однако, как вы знаете, подобные эпизоды иногда маскируют события, которые не попадают в учебники истории. Я обнаружил, что лишь немногие такие события происходят из-за прямого "сверхъестественного" манипулирования - либо нами, либо другими паранормальными агентствами, - но в большинстве случаев мы используем крупные социальные потрясения для проведения операций, о которых мы бы не подумали в более спокойные времена.

Его звали Шукри Молния на Дюнах. Это было, в общем-то, подходящее имя для теурга Стеклоходов, который успешно боролся с отродьями Вирма, шедшими по следам Африканского корпуса Роммеля несколько лет назад. Я причислял его к своим немногочисленным друзьям, но его исследования всегда выходили за рамки. В опасной манере. К сожалению, как это часто случается с такими людьми, блестящий мистик не осознавал ограниченности собственного интеллекта. Он искал тайные знания в Западной пустыне, месте, которое долгое время было запретным для египетских гару, и не без оснований. В первых экспедициях он нашел несколько интересных артефактов, но затем исчез в 1943 году, и его не видели в течение семи лет.

После возвращения он сильно изменился. Тонкий, как серп луны, и сильно постаревший, он, тем не менее, казалось, трещал от духовных энергий. Он утверждал, что обрел просветление в запретной пустыне. Его первым "учеником" стал его двоюродный брат, харизматичный молодой филодокс по имени Юсеф, который, несомненно, был отчасти ответственен за грядущую известность Шукри. Хотя были и скептики, уже через год Шукри вознесся почти до мессианского статуса. Для Египта это было головокружительное время. Риторика Шукри и его обещания победы нашли отклик у многих гару, особенно много учеников он приобрел среди Костегрызов, хотя по меньшей мере два Фенрира и трио городских Когтей также присоединились к его делу. (По иронии судьбы, его собственное племя в основном отвергало его как примитива, живущего в пустыне).

Шукри обещал своим приверженцам крупную победу над Вирмом, а в Египте, когда говорят о Вирме, чаще всего говорят о нежити. В этом отношении Шукри нельзя было упрекнуть. Пока их власть в Египте не закончится, ни один из Гару не сможет назвать его своим

домом. Но мы, Странники, знали цену стремительному движению. Сейчас, мы знали, было не время. И Дом Мудрого Сердца, и мы горячо оспаривали курс Шукри на нескольких вече, но безрезультатно. Среди племен нарастал раскол, и последователи Шукри замкнулись в себе, разрабатывая свои планы. Я встретился с ним в последний раз после его возвращения, и он попросил меня, как друга, помочь его делу. Мудрая Сова, однако, пророчила катастрофу для Шукри и тех, кто был охвачен его религиозным пылом - событие, которое станет катастрофой для всех гару Кхема, если что-то пойдет не так. Я пытался предостеречь его, но он не слушал. Он ушел, проклиная меня за труса и дурака; больше я его не видел.

Шукри привлек к своему крестовому походу около двадцати гару. Один из кинфолков его последователя занимал достаточно высокое положение в армии, чтобы определять преобладающие политические ветры. Когда действия британской полиции вызвали беспорядки в Каире, Шукри и его соратники были готовы. Первые действия произошли в Каире, когда часть города охватило пламя. Поначалу операция прошла гладко. Когда 26-го числа начались беспорядки, рейдерам удалось уничтожить несколько вампиров. Действуя, что почти необъяснимо, исключительно ночью, рейдеры, казалось, отвоевали у пиявок бессолнечные часы. Убив за первые две ночи более полудюжины вампиров, и поначалу без смертей среди своих последователей, Шукри быстро завоевал репутацию неуязвимого воина-пророка. Однако на третью ночь он убил еще несколько вампиров, но потерял и одного из своих воинов - Юсефа. Как оказалось, это было дурным предзнаменованием грядущих событий.

Несмотря на его святую репутацию, в некоторых кругах ходили слухи, что Шукри - агент Вирма или, по крайней мере, одна из его пешек. Я отвергаю эту теорию, но, безусловно, то, что произошло дальше, не могло причинить большего вреда, чем если бы он с самого начала был предателем. К четвертой ночи нежить, очевидно, поняла, что происходит, и расставила свои ловушки, убив еще трех Гару (включая наблюдателя из Мудрого Сердца, который оказался слишком близко к происходящему). Шукри, тем временем, безумно хотел отомстить за своего кузена - его мистический резерв уступил место ярости оборотня. Большинство вампиров, которых он убил до сих пор, были довольно молодыми (по крайней мере, по меркам пиявок), и это, видимо, делало его еще более упрямым. Шукри и его последователи быстро покинули Каир и поздно вечером вылетели в Александрию, где покоилась их "настоящая цель".

Александрия была местом обитания Черных Фурий с древности, и, правильно это или нет, они в основном избегали сражений с местными вампирами, предпочитая нападать на вездесущих бейнов. Фурии проигнорировали войну Шукри как каирский феномен и были, мягко говоря, удивлены его прибытием. Шукри и его последователи в качестве своей последней цели выбрали особенно сильного вампира, чья смерть, как они надеялись, в значительной степени раздробит общество вампиров Нижнего Египта и того, на кого, как предполагают некоторые, Шукри имел личную обиду.

Подробности александрийского набега неясны; о выживших не сообщается. Шукри и его приверженцы напали на существо и его последователей в их логове. Никто точно не знает, что произошло дальше. Очевидно, Шукри и его воины убили несколько пиявок, но Александрия всегда была оплотом нежити. Нападавшие были просто подавлены древней пиявкой и ее приспешниками, хотя последующие действия показывают, что по крайней мере один очень старый вампир погиб во время нападения. Несколько воинов Гару, очевидно, попали в плен и были замучены до смерти, а их трупы оказались в неудобной близости от каэрна фурий. Я с содроганием думаю, какую информацию пиявки вырвали из своих пленников. Нас беспокоит то, что ряд предсказаний указывает на то, что сам Шукри был единственным выжившим в этом набеге, бесславно бросив своих учеников на произвол судьбы и бежав обратно в Западную пустыню. События той ночи и то, жив ли он еще эти 50 лет спустя, является предметом горячих споров в некоторых кругах. Обвинения в том, что он с самого начала был пешкой Вирма, не прекращаются. Несмотря на количество убитых во время беспорядков, это была явная потеря для нас, и она должна послужить наглядным уроком о том, что в Египте не следует поступать необдуманно.

Сегодня

После Черной Субботы вампирские контрудары ослабили Гару в целом. Мы потеряли много хороших воинов (неважно, насколько заблуждающихся) во время беспорядков, и еще несколько человек погибли от ударов возмездия в последующие годы. Наша численность в Египте всегда была мала, так что такие потери искалечили нас на десятилетия; мы только сейчас начинаем восстанавливаться. Ни одно племя не осталось нетронутым, но именно Костегрызы понесли наибольший урон в численности. После этих событий они сомкнули свои ряды, избегая даже тех немногих контактов, которые они поддерживали со Стеклоходами и Детьми Гайи.

Кроме того, ответная реакция на рейд заставила александрийских Фурий начать возмездие: их септ сократился почти вдвое по сравнению с тем, что было до 1952 года. Фурии были, если не сказать больше, в ярости на каирские племена за то, что те позволили втянуть их септ в войну без их согласия. Неудивительно, что вражда продолжается до сих пор. Обвинения в запятнанности Вирмом - обычное ругательство, которое они адресуют Костегрызам Каира, хотя, по правде говоря, у этого обвинения есть доказательства помимо исходящих от обиженных фурий. Ущерб, нанесенный межплеменному единству, пожалуй, превзошел даже потери в численности. Дом Мудрого Сердца потерял престиж из-за недостатка лидерства в предотвращении набегов, хотя, по правде говоря, от них зависело немногое.

Немногие местные Красные Когти в основном отступили обратно в свои владения в Верхнем Египте, а мы, Странники, потеряли ценных союзников в возвращении нашей родины.

Тем временем, несмотря на продолжающийся приток иностранных Гару, наши удачи за последние 50 лет были невелики. Несколько успехов в борьбе с крупными бейнами и недавнее восстановление древнего артефакта Странников были сведены на нет спорадическими столкновениями с нежитью. Несмотря на неудачу Черной Субботы, численность большинства племен неуклонно росла с 1960-х годов по настоящее время. К счастью, большинство чужеземных гару не таят в себе обиды, оставшейся с 50-х годов, хотя местные жители часто пытаются заразить их своими предрассудками. Возможно, когда-то мы, Странники, и отмахнулись бы от идеи пригласить на "нашу" землю даже наших собратьев-гару, но большинство из нас понимает, что без их помощи она навсегда останется для нас закрытой.

И еще две вещи, ибо я чувствую, что колесо Умбры начинает вращаться; скоро меня призовут отсюда неизвестно куда. За последние несколько десятилетий мы улучшили наши отношения с некоторыми другими Фера (недавний Ахади помогает безмерно). Дети Гайи и Звездочеты оказали немалую услугу в этом деле, и крайне важно, чтобы ничто не повредило этим растущим связям, особенно наше растущее сближение с Бубасти. Однако, несмотря на эти хорошие новости, наши враги все еще сильно превосходят нас по численности. Насколько мне известно, вампирский "принц" Каира отчасти заработал свою репутацию тем, что не пускает Гару в город. Он, конечно, лжет; мы там есть, и во все возрастающем количестве, но вампиров по-прежнему больше, чем три к одному, поэтому с Черной Субботы мы держимся в тени. Тем не менее, многие из нас живут ради того дня, когда мы сможем вытащить его из саркофага и показать ему, насколько он преуспел.

Наконец, мы, Странники, пережили серьезный удар в прошлом году. Изгнанные из Египта, мы, тем не менее, держались за свою родину на непрочной духовной тростинке. Та-тхесерт, наш умбральный родной мир, был сердцем нашего племени почти с самого начала. Редко посещаемый из-за своего отдаленного расположения в дальних пределах Дуата, он, тем не менее, служил духовным якорем для нашего обездоленного племени. Однако в прошлом году какой-то великий водоворот пронесся по Дуату, разрушив старые аэты и рассеяв жителей Та-тхесерта по четырем ветрам. Моя сестра, хранительница преданий старой Александрии, лежит изувеченная в своей башне, а я - некогда хранительница тайных дорог - была брошена на произвол судьбы, не в силах вернуться домой или долго оставаться на одном месте. В начале 21-го и, возможно, последнего века в воздухе сгущаются грозовые тучи. Египет во многом был местом рождения цивилизации, и в этом темном коридоре конца истории, возможно, именно в Египте мы найдем ответы, чтобы спасти ее.

Человеческая История

Даже исчерпывающая хронология может дать лишь самое приблизительное представление о масштабах и колорите поистине древней истории Египта. Точная датировка египетских династий невозможна; приведенная здесь хронология - лишь одна из нескольких, используемых историками.

Древний Египет

О самых ранних поселениях в Египте известно немного, хотя некоторые свидетельства указывают на то, что первые злаки там начали выращивать уже в 15 000 году до н.э., в эпоху позднего палеолита или раннего неолита. Около 6500 г. до н.э. племена неолитической эпохи на Ближнем Востоке создают первые земледельческие общины, вскоре развивают сельское хозяйство, религию и иероглифическую письменность.

Додинастический Период

Верхний Египет

Бадарийцы (4500-4000 гг. до н.э.): Бадарийцы живут на берегу Нила в Эль-Хаммамии, Эль-Матмане, Эль-Мостагедде и на скалах Эль-Бадани. Живут в шатрах или хижинах, они искусные земледельцы и ремесленники.

Накада I (4000-3500 гг. до н.э.): Амратианцы. Люди этой культурной последовательности проживают от Дир Таса до Нубии, включая Хейраконполис, Накаду и Абидос.

Накада II (3500-3000 гг. до н.э.): Герзея. Полукочевая культурная последовательность, простирающаяся от Дельты до границы с Нубией, эта группа включает торговцев, ремесленников и металлургов (медь, золото и серебро) и развивает передовые культурные институты и традиции.

Нижний Египет

Файюм А (4400-3900 гг. до н.э.): Кочевая культура на северных берегах древнего озера в районе Файюма. Жители Файюма выживали за счет земледелия и рыболовства.

Меримде (4300-3700 гг. до н.э.): Место на западно-западном краю дельты Нила, люди этой культуры строили полуподземные жилища.

Эль-Омари (3700-3400 гг. до н.э.): Расположенный недалеко от Вади Хоф, между современными Каиром и Хелуаном, этот племенной комплекс известен очень мало.

Маади (3400-3000 гг. до н.э.): Расположенные на большой территории к северо-западу от места расположения последовательности Эль-Омари, ма'ади - земледельцы, элементарные металлурги (медь) и торговцы, контакты которых достигали Накады II и даже Средиземноморья.

Раннединастический период (3000-2686 гг. до н.э.)

1-я династия (3000-2890 гг. до н.э.): Менес (Наирмер) объединяет отдельные царства Нижнего и Верхнего Египта и основывает столицу в Мемфисе. В этот период происходит торговля со средиземноморскими городами, развитие ирригации и календаря.

2-я династия (2890-2686 гг. до н.э.): Восстания и войны продолжаются, Хайсехемви завершает процесс унификации. Осирианские культы становятся популярными.

Старое царство (2686-2181 гг. до н.э.)

3-я династия (2686-2613 гг. до н.э.): Третья династия, также называемая эпохой пирамид, достигает высокого уровня достижений. Эта эпоха связана с канцлером Имхотепом, советником и архитектором фараона Джосера. Северная Нубия переходит под власть Египта.

4-я династия (2613-2494 гг. до н.э.): При Четвертой династии появляется великий визирь или главный министр, возглавляющий все государственные ведомства. Сноферу строит первую настоящую пирамиду. Его преемник, Хуфу, строит Великую пирамиду в Гизе. Нубийские и ливийские походы расширяют границы Египта.

5-я династия (2494-2345 гг. до н.э.): Усиливается власть провинциальных владык, особенно в Верхнем Египте. Искусство и архитектура расцветают.

6-я династия (2345-2181 гг. до н.э.): Усиливаются нубийские набеги. Беспорядки приводят к краху центральной администрации. Полтора столетия продолжаются гражданские войны.

Первый промежуточный период (2181-2040 гг. до н.э.)

В отсутствие центральной власти к власти приходят феодальные землевладельцы. Этот период децентрализованного правления и неразберихи длится с Седьмой по Одиннадцатую династии.

7-я династия (2181-2173 гг. до н.э.): Династия Мемфитов.

8-я династия (2173-2160 гг. до н.э.): Период благородного территориального правления.

9-я династия (2160-2130 гг. до н.э.): Объединение гераклеопольских кланов.

10-я династия (2130-2040 гг. до н.э.): Написание инструкций для Мерикарея, кодекса фараонского лидерства.

11-я династия (2133-2040 гг. до н.э.): Фиванская династия. Клан Иниотеф правит как современники гераклеопольских царей. Фиванцы начинают войну, чтобы вернуть себе весь Египет.

Среднее царство (2040-1786 гг. до н.э.)

Восстановление могущественного центрального правительства во время правления Двенадцатой династии ненадолго восстанавливает модели Старого царства.

11-я династия (2040-1991 гг. до н.э.): Весь Египет. Ментухотпе II побеждает гераклеопольского царя.

12-я династия (1991-1786 гг. до н.э.): Аменемхет I вступает на престол. Файюм восстанавливается с помощью гидравлики. Строятся крепости до Третьего порога Нила; восстанавливается канал у Первого порога. Открыты медные и золотые рудники. Среднее царство заканчивается завоеванием Египта гиксосами, так называемыми царями-пастухами.

Второй промежуточный период (1786-1567 гг. до н.э.)

13-я династия (1786-1633 гг. до н.э.): Кочевники-гиксосы (семитские кочевники) проникают в Дельту с северо-востока и управляют Египтом из Авариса в восточной части Дельты.

14-я династия (1786-1603 гг. до н.э.): Правление гиксосов. Линия царей Ксуа.

15-я династия (1674-1567 гг. до н.э.): Правление гиксосов. Появляются лошади, колесницы, шадуф (ирригационное устройство) и бронзовое оружие.

16-я династия (1684-1567 гг. до н.э.): Правление гиксосов.

17-я династия (1650-1567 гг. до н.э.): Фиванские цари правят Верхним Египтом. Начинаются кампании против гиксосского правления. В армии используются нубийские наемники.

Новое царство (1570-1085 гг. до н.э.)

В период Нового царства Египет достигает пика своего могущества, богатства и территории.

18-я династия (1570-1320 гг. до н.э.): Страна освобождается от гиксосов и объединяется Ахмосом (1570-1546 гг. до н.э.). Аменхотеп I (1525-1504 гг. до н.э.) открывает Долину царей. Фивы становятся столицей. Благодаря интенсивным военным кампаниям фараона Тутмоса III (1490-1436 гг. до н.э.) Палестина, Сирия и северная часть Евфрата в Месопотамии становятся частью Нового царства. Царица Хатшепсут (1473-1458 гг. до н.э.) уделяет особое внимание поклонению богу Амуну, строит ему храмы и собственный погребальный культ в Дайр аль-Бахри в западных Фивах. Культ бога солнца Ра становится все более важным, кульминацией которого становится прото-монотеизм фараона Ахенатона (Аменхотеп IV, 1364-1347 гг. до н.э.). Ахенатон и его жена, царица Нефертити, переносят столицу в Амарну (современный Тель-эль-Амарна). Преемник Ахенатона, Тутанхамон (1347-1337 гг. до н.э.), возвращает Египет к старым порядкам. Новый город Ахенатона уходит в пески пустыни. Хоремхаб (1319-1307 гг. до н.э.) продолжает расширять империю.

19-я династия (1320-1200 гг. до н.э.): Рамессиды возвращают утраченные земли, но вступают в столкновения с хеттами. Рамсес II (1290-1224 гг. до н.э.) - самый энергичный строитель, носивший двойную корону Египта. Почти половина сохранившихся в Египте храмов относится к периоду его правления.

20-я династия (1200-1085 гг. до н.э.): Побеждены пираты, народы моря и ливийцы. Жрецы Амона пытаются узурпировать трон. Под давлением хеттов могущество Египта падает как внутри страны, так и за рубежом. Египет вновь разделяется на Верхнее и Нижнее царства.

Третий промежуточный период (1085-712 гг. до н.э.)

21-я династия (1085-945 гг. до н.э.): Во время Двадцать первой династии фараоны правят из Таниса (Сан аль-Хаджар аль-Киблия), а Фивы контролируются практически автономной теократией. Египетский контроль в Нубии и Эфиопии прекращается.

22-я династия (945-730 гг. до н.э.) и 23-я ди-настия (817-730 гг. до н.э.): Ливийское правление.

24-я династия (720-714 гг. до н.э.): Процветание и культурное возрождение, сопровождающееся крупномасштабным греческим заселением.

25-я династия (770-712 гг. до н.э.): Фараоны Двадцать пятой династии - нубийцы и эфиопы.

Поздний династический период (712-332 гг. до н.э.)

Поздний период - это последняя эпоха, в течение которой Древний Египет функционирует как независимое политическое образование.

25-я династия (712-657 гг. до н.э.): Фараоны Двадцать пятой династии - нубийцы и эфиопы. Династия охватывает весь Египет. Ассирийцы побеждают эфиопского царя Тахарку, а затем разграбляют Фивы и Мемфис.

26-я династия (664-525 гг. до н.э.): Двадцать шестая династия основана Псамметихом I, который изгоняет ассирийцев с помощью греческих наемников и превращает Египет в мощное и единое царство - последний великий век цивилизации фараонов.

27-я династия (525-404 гг. до н.э.): Египет становится провинцией далекой Персидской (Ахеменидской) империи.

28-я династия (404-399 гг. до н.э.): С помощью Греции Египет вновь обретает независимость.

29-я династия (399-380 гг. до н.э.): Внутренние кризисы. Дельта остается центром власти.

30-я династия (380-343 гг. до н.э.): Внутренние кризисы.

31-я династия (343-332 гг. до н.э.): Вторая персидская оккупация.

Династия Птолемеев (323-30 гг. до н.э.): Александр Македонский побеждает персов в битве при Иссе в 332 году до н.э. и становится царем Египта, основывает город Александрию. Александр умирает от малярийной лихорадки в 323 году до н.э. Птолемей I Сотер (323-282 гг. до н.э.) присоединяет к своему царству Киринею, Палестину, Кипр и часть побережья Малой Азии, а также строит великий музей и библиотеку в Александрии. Птолемей II (282-246 гг. до н.э.) строит маяк на Фаросе. При Птолемее III (246-221 гг. до н.э.) Александрия достигает вершины своего великолепия. Открывается канал к Красному морю, и греческие моряки осваивают новые торговые пути. Во время правления Клеопатры Египет снова становится фактором средиземноморской политики. После поражения при Актиуме в 31 году до н.э. Клеопатра решает умереть от укуса аспида.

Римское и византийское правление (30 г. до н. э. - 640 г. н. э.)

С установлением римского правления императором Августом в 30 году до н.э. начинается более чем шестивековой период римского и византийского владычества. Согласно некоторым христианским традициям, Святой Марк принес христианство в Египет в 37-45 годах нашей эры. Коптская церковь в Александрии была основана приблизительно в 40 году н.э. и распространилась по всему Египту ко второму веку. Эдикт Септимия Севера от 202 года распускает Александрийскую христианскую школу и запрещает дальнейшее обращение в христианство. В 212 году Рим дает египтянам гражданство в империи. Возрождение имперского авторитета и эффективности происходит при императоре Диоклетиане (284-305), который также начинает жестокое преследование христиан, известное как Эпоха мучеников (303-306).

В 312 году император Константин (324-337) устанавливает христианство в качестве официальной религии империи. В 313 году Миланский эдикт устанавливает свободу вероисповедания. В 330 году Константин основывает свою столицу в Византии, переименованной в Константинополь (современный Стамбул). В 324 году на Вселенском Никейском соборе учреждается Александрийский патриархат. В 392 году Феодосий I объявляет христианство официальной религией Римской империи. Разделение Римской империи на Восточную и Западную (395 год), условная дата начала Византийской империи. Халкидонский собор в 451 году положил начало великому расколу, отделив египетскую коптскую церковь от католического христианства.

Средневековый Египет

Примечание: Все даты указаны по западному календарю.

Арабское правление

В течение следующих двух столетий Египет является провинцией, управляемой чередой губернаторов, назначаемых халифами на Востоке. Египет обеспечивает зерно и налоговые поступления; большинство египтян принимают ислам, перенимая арабский язык и культуру.

Арабское завоевание (639-41 гг.): 12 декабря 639 года Амр ибн аль-Ас пересекает границу Египта. В июле арабская и византийская армии встречаются на равнинах Гелиополиса. Вавилон, удерживаемый византийцами, падает перед арабами 9 апреля 641 года. Александрия сдается в ноябре. Арабские завоеватели восстанавливают коптского патриарха. Амр переносит столицу на юг, в новый город Аль-Фустат (современный Старый Каир).

Халифат Омейядов (661-750 гг.): Со столицей в Дамаске халифат Омейядов правил объединенной арабской империей, простиравшейся от границ Китая до берегов Атлантики и вплоть до Франции. Шиитское несогласие в сочетании с напряженностью, вызванной включением неарабов (персов и других) в исламское сообщество, в конце концов положило конец правлению Омейядов.

Халифат Аббасидов (750-868 гг.): Аббасиды сменили халифат и управляли арабским миром из Багдада, ослабив контроль над Египтом. В девятом веке Аббасидский халифат приходит в упадок, и возникают местные автономные династии. В этот период происходит несколько коптских восстаний. Потеряв прямой контроль над Египтом в 868 году, Аббасидский халифат в конечном итоге прекращает свое существование после разграбления Багдада монголами в 1258 году.

Династия Тулинидов (868-905): Ахмад ибн Тулун, аббасидский правитель, дает автономию Египту, значительно сокращая отток доходов из страны в Багдад. Государство Тулинидов заканчивается в 905 году, когда аббасидские войска входят в Аль-Фустат. В течение следующих тридцати лет Египет снова находится под прямым контролем Багдада.

Династия Ихшидидов (935-969): Эта автономная династия правит Египтом до завоевания Фатимидами в 969 году. Тулиниды и Ихшидиды приносят Египту мир и процветание, проводя мудрую аграрную политику, устраняя налоговые злоупотребления и реформируя администрацию. Ни Тулиниды, ни Ихшидиды не стремятся вывести Египет из состава исламской империи, возглавляемой халифом в Багдаде. (В 909 году в Северной Африке был основан шиитский халифат Фатимидов).

Династия Фатимидов (969-1168): Тунисские Фатимиды добиваются полной независимости от Багдада и соперничают с суннитскими Аббасидами за сам халифат. Египет становится центром огромной империи, включающей Северную Африку, Сицилию, Палестину, Сирию, побережье Красного моря в Африке, Йемен и Хиджаз в Аравии (включая священные города Мекку и Медину). Фатимиды способствуют развитию сельского хозяйства и промышленности. Египет становится центром мировой торговли.

Саладин и династия Айюбидов (1168-1260): В 1168 году крестоносцы нападают на Египет и изгоняются из Иерусалима и большей части Палестины Салах-ад-Дином ибн Айюбом, известным на Западе как Саладин. Саладин упраздняет халифат Фатимидов и присоединяет Египет к халифату Аббасидов. В 1193 году Саладин умирает в Дамаске. В период Айюбидов экономика Египта растет и процветает. Египет становится центром арабской учености и литературы.

Мамлюки (1250-1517): В Египте последний султан Айюбидов умирает в 1250 году; мамлюкские генералы захватывают султанат. В 1258 году монгольские захватчики убивают последнего аббасидского халифа в Багдаде. В 1259 году монгольская армия входит в Сирию. Мамлюкский султан Кутуз побеждает монголов в 1260 году. С 1260 по 1517 год мамлюкские султаны правят империей, простирающейся от Египта до Сирии, включая священные города Мекку и Медину. К XIV веку Каир становится религиозным центром мусульманского мира.

Египет под властью Османской империи (1517-1760): В 1517 году османский султан Селим I (1512-20) завоевывает Египет, разбив мамлюкские войска при Ар-Райдании. Несмотря на военное поражение, власть мамлюков остается сильной. Борьба между османами и мамлюками за контроль над Египтом - и соперничество между конкурирующими мамлюкскими домами за контроль над бейликатом - продолжается до конца восемнадцатого века.

Современный Египет

Нео-мамлюкский бейликатет (1760-98 гг.): Политическая и военная власть консолидируется в руках мамлюка Али-бея аль-Кабира (1760-66) и его преемника,



Мухаммад-бея Абу адх Дахаба (1772-75). Али-бей вторгается в Сирию и открывает Суэцкий порт для европейского судоходства. Нео-мамлюкский бейликатет фактически ликвидирует османский контроль и восстанавливает позиции Египта. Безуспешные попытки османов восстановить контроль империи (1786-91). Волны голода и чумы обрушиваются на Египет между 1784 и 1792 годами.

Французское вторжение и оккупация (1798-1801): 1 июля 1798 года французские войска под командованием Наполеона берут Александрию, разбивают мамлюкскую армию и 25 июля входят в Каир. Французы контролируют только Дельту и Каир; Верхний Египет остается под властью мамлюков и бедуинов. Британское и оттоманское правительства объединяют усилия, чтобы изгнать Наполеона из Египта. 1 августа 1798 года британский флот под командованием лорда Нельсона уничтожает французские корабли, стоявшие на якоре в Абу-Кире. 21 октября жители Каира поднимают восстание против французов. 22 августа 1799 года Наполеон тайно покидает Египет. Французские войска в Каире капитулируют перед англо-османскими войсками 18 июня 1801 года, а в Александрии - 3 сентября. После вторжения французские ученые публикуют исчерпывающее "Описание Египта" (1809-28), открывая Египет для западных глаз.

Мухаммед Али (1805-48): После ухода французов из Египта начинаются военные действия между османскими и мамлюкскими войсками. В 1805 году Мухаммед Али получает власть и становится правителем Египта. В марте 1811 года Мухаммед Али убивает шестьдесят четыре мамлюка, включая двадцать четыре бея. Мухаммед Али значительно расширяет сельскохозяйственное и промышленное развитие. Его вторжение в Сирию в 1831 году и попытка отделиться от Османской империи ставят под угрозу региональные интересы Великобритании. Великие державы (Великобритания, Франция, Австрия, Россия и Пруссия) вступают в союз с османским правительством, чтобы вытеснить египетские войска из Сирии. Британский флот бомбардирует Бейрут в сентябре 1840 года, а британские военно-морские силы бросают якорь у Александрии. По договору 1841 года Египет лишается всех завоеванных территорий, кроме Судана. Мухаммед Али теряет власть в 1848 году и умирает в 1849 году.

Аббас Хильми I (1848-54): Аббас Хильми I нарушает планы развития Мухаммеда Али. Британцы строят железную дорогу между Александрией и Каиром. Регулярное пароходное сообщение связывает Британию с Индией через Александрию, Суэц и Бомбей.

Саид (1854-63): Саид возрождает проекты в области сельского хозяйства, ирригации и образования, начатые Мухаммедом Али. В 1854 году Саид начинает строительство Суэцкого канала.

Хедив Исмаил (1863-79): Исмаил добивается независимости Египта от Османской империи. Он повышает производительность сельского хозяйства, в основном за счет увеличения площади обрабатываемых земель благодаря дорогостоящим ирригационным проектам. Строятся дороги, мосты, железные дороги, гавани и телеграфные линии. В городах и поселках появляются водопровод, транспорт, уличное освещение и газоснабжение. Реорганизовано и расширено народное образование, создана почтовая служба. Армия и бюрократия расширяются и модернизируются. Одним словом, Исмаил создает инфраструктуру современного государства.

К 1875 году Египет имеет 100-миллионный долг. В этом же году Исмаил продает свои акции в компании Суэцкого канала, в результате чего британское правительство становится крупнейшим акционером компании. Усиливается оппозиция вмешательству Европы во внутренние дела Египта. Европейские державы, в частности Великобритания и Франция, оказывают давление на османского султана, требуя отставки Исмаила в пользу его сына Тауфика. Исмаил покидает Египет и отправляется в изгнание в Неаполь и Стамбул, где умирает в 1895 году.

Хедив Тауфик (1879-1892): В июле 1880 года принимается Закон о ликвидации, ограничивающий Египет 50 процентами от общих доходов. Остальная часть поступает в Caisse de la Dette Publique для обслуживания долга. В 1876 году появляется тайное общество офицеров египетской армии во главе с полковником Ахмадом Ураби. Начиная с 1881 года, армейские офицеры демонстрируют свою силу и способность запугивать хедива. Ураби входит в состав правительства в качестве заместителя военного министра. Эти события вызывают тревогу у европейских держав, особенно у Великобритании и Франции, которые договариваются о совместной демонстрации военно-морской мощи. В Александрии вспыхивают жестокие антиевропейские беспорядки.

В июле 1882 года британский флот бомбардирует Александрию. Британцы устанавливают хедива Тауфика в раше во дворце Тин. Хедив объявляет Ураби мятежником и лишает его политических прав. В свою очередь, Ураби получает религиозное постановление, фетву, в которой Тауфик объявляется предателем, и объявляет войну Великобритании. В августе сэр Гарнет Уолсли с 20-тысячной армией вторгается в зону Суэцкого канала и 13 сентября 1882 года разбивает войска Ураби при Тал аль-Кабир. Номинальная власть хедива восстанавливается, и начинается британская оккупация Египта.

Британская оккупация (1882-1956)

Хедивальское правительство обеспечивает фасад автономии, но Египет становится частью Британской империи (хотя официально никогда не был колонией). С 1883 года до начала Первой мировой войны в 1914 году в Египте работают три британских генеральных консула: Лорд Кромер (1883-1907), сэр Джон Элдон Горст (1907-11) и лорд Герберт Китченер (1911-14). В период между 1899 и 1907 годами создается не менее семи рабочих ассоциаций, сосредоточенных на вопросах условий и оплаты труда. Профсоюзы, как и националистическое движение, жестоко подавляются правительством.

В 1906 году инцидент в Диншави усиливает антибританские настроения. В 1907 году формируются две политические партии: Национальная партия Камиля (также известная как партия Ватани) и Народная партия (Аль Хизб аль Умма или партия Умма). Национальная партия считается "экстремистской" из-за ее требований о немедленном

уходе британцев, в то время как партия "Умма" выступает за постепенный подход к независимости. Первая мировая война: 29 октября 1914 года Османская империя вступает в Первую мировую войну на стороне Центральных держав. Британцы объявляют Египет протекторатом, отделяя страну от Османской империи. Великобритания свергает хедива Аббаса (1892-1913), которого подозревают в прогерманских симпатиях. Действия Великобритании во время войны вызывают повсеместное недовольство. В частности, речь идет о закупке Великобританией хлопка и реквизиции фуража по ценам ниже рыночных, насильственной вербовке около 500 000 крестьян и использовании страны в качестве гарнизона.

Революция 1919 года и ее последствия: После окончания войны националисты добиваются от британцев независимости. 13 ноября 1918 года, который впоследствии отмечается в Египте как Яум аль Джихад (День борьбы), Египет требует полной независимости. В марте 1919 года египтяне формируют делегацию, Аль-Вафд аль-Мисри (известную как Вафд), во главе с премьер-министром Саадом Заглулом. 8 марта британцы арестовывают делегацию, что вызвало народное восстание марта-апреля 1919 года среди египтян всех социальных классов. 16 марта от 150 до 300 египетских женщин высшего класса в чадрах устраивают демонстрацию против британской оккупации, что знаменует собой вступление египетских женщин в общественную жизнь. Переговоры приводят к освобождению лидеров Вафд и прекращению демонстраций. Последующее соглашение Мильнера-Заглула в 1921 году закладывает основу для окончательной независимости.

Партийная политика (1924-39): Политическая власть в этот период принадлежит королю (королю Фуаду I), Вафду и британцам. В 1930-е годы Исмаил Сидки становится "сильным человеком" египетской политики. Он отменяет конституцию 1930 года и разрабатывает новую, которая усиливает власть монарха. 28 апреля 1936 года король Фуад умирает, и его сменяет сын Фарук. Англо-египетский договор 1936 года предусматривает создание англо-египетского оборонного союза, который позволяет Великобритании держать гарнизон из 10 000 человек в зоне Суэцкого канала. Договор вызвал волну антивафдистских и антибританских демонстраций. В 1930-е годы поддержка Вафда ослабевает благодаря более агрессивным, военизированным организациям. Братья-мусульмане (основанные в 1928 году) объясняют трудности в исламском обществе отклонением от идеалов раннего ислама. Молодой Египет (основан в 1933 году) подражает нацистской Германии и организует военизированное движение под названием "Зеленые рубашки".

Египет во время Второй мировой войны (1939-45 гг.): Во время Второй мировой войны якобы нейтральный Египет принимает у себя множество союзных армий, вытесненных из Европы. В сентябре 1940 года итальянская армия вторгается в Египет, но в течение двух месяцев ее вытесняют в Ливию. Весной 1941 года в Египет вторгается "Африканский корпус" Роммеля, что приводит к ожесточенным столкновениям, пока Роммель не потерпит крупное поражение под Эль-Аламейном (23 октября - 4 ноября 1942 года). Неразорвавшиеся мины и по сей день представляют опасность в окрестностях Эль-Аламейна. Вафдистское правительство падает в 1944 году; выборы 1945 года приводят к власти правительство либеральных конституционалистов и саадистов.

Холодная война (1945-52): Обеспокоенный советской экспансией, Запад рассматривает Ближний Восток как жизненно важный элемент своей послевоенной стратегии "сдерживания", подчеркивая жизненную важность Суэцкого канала. В декабре 1945 года египтяне требуют эвакуации британских войск из страны. Британия отказывается. В Каире и Александрии начинаются массовые беспорядки. Британцы выводят войска в зону Суэцкого канала. Братство призвало к забастовкам и джихаду (священной войне) против британцев.

В 1948 году Давид Бен-Гурион основывает государство Израиль в Тель-Авиве. Арабские армии, включая египетскую, входят в Палестину и терпят поражение, хотя Египет захватывает сектор Газа. Возникают скандалы из-за плохого руководства египетской армией. В 1949 году создается Комитет движения свободных офицеров, председателем которого в 1950 году избирается Гамаль Абдель Насер. В январе 1950 года Вафд возвращается к власти.

В октябре 1951 года партия Вафд в одностороннем порядке отменяет англо-египетский договор 1936 года, провозглашая Фарука королем Египта и Судана. Студенты и "Братство" начинают партизанскую войну против британцев. Британцы нападают на казармы египетской полиции в Исмаилии (Аль-Исмаилия). Пятьдесят египтян убиты, что привело к "черной субботе" 26 января 1952 года. Каирская полиция поднимает мятеж, и происходят массовые беспорядки.

23-26 июля 1952 года Свободные Офицеры захватывают власть у короля Фарука и формируют Совет Революционного Командования (СРК). 17 января 1953 года все политические партии, кроме РКС, были запрещены. В феврале 1953 года египетское правительство соглашается на план самоопределения Судана. Суданцы выбирают независимость, а не союз с Египтом. 18 июня 1953 года Египет объявляется республикой, а монархия упраздняется. В феврале 1954 года Насер объявляет вне закона "Братьев-мусульман". В октябре 1954 года Насер подписывает соглашение, предусматривающее вывод всех британских войск. В феврале 1955 года израильская армия нападает на египетские военные аванпосты в Газе. Все больше конфликтуя с Израилем и Западом, Насер в сентябре 1955 года заключает соглашение о вооружениях с Чехословакией.

Трехстороннее вторжение: 26 июля 1956 года Египет захватывает Суэцкий канал, что приводит к вторжению в Египет Великобритании, Франции и Израиля. 28 октября израильские войска пересекают границу на Синайском полуострове. Британские бомбардировки уничтожают египетские ВВС. Египет на короткое время захвачен и оккупирован. Практически всеобщее осуждение Трехстороннего вторжения

(включая осуждение со стороны Соединенных Штатов и Советского Союза) вынуждает три страны вывести войска. В Акабский залив прибывают Чрезвычайные силы ООН (ЧСООН), которые остаются там до 1967 года. Советское влияние в Египте усиливается благодаря финансированию Советами строительства Асуанской плотины и продаже советского оружия Египту. Египет становится краеугольным камнем ближневосточной политики Советского Союза.

Египетско-Сирийский союз (1958-61 гг.): В результате плебисцита происходит кратковременное объединение двух стран, и Каир становится столицей Объединенной Арабской Республики с Насером в качестве президента.

Союз Египта и Йемена (1958-61): В результате плебисцита обе страны на короткое время объединяются в Объединенные Арабские Штаты.

1961-1966: В июле 1961 года Насер объявляет список национализаций, которые следуют одна за другой до 1963 года. В 1962 году военный переворот свергает роялистское правительство в Йемене. Насер вмешивается, чтобы поддержать новое республиканское правительство против роялистов, поддерживаемых Саудовской Аравией. На пике своего участия Египет имеет 75 000 солдат в Йемене. Вмешательство Египта длится до его поражения в июньской войне 1967 года. В 1964 году на арабских саммитах в Каире и Касабланке создается Организация освобождения Палестины (ООП) с подразделениями, размещенными в Египте, Сирии и Ираке. В ноябре 1966 года Египет и Сирия подписывают пятилетний пакт об обороне; в том же месяце израильские войска переходят на Западный берег Иордана в отместку за рейды палестинских партизан.

Июньская война 1967 года: В апреле над воздушным пространством Сирии происходят серьезные израильско-сирийские столкновения. 16 мая Насер изгоняет ЮНЭФ. Израиль рассматривает это как враждебный акт. Иордания и Ирак подписывают соглашения об обороне с Египтом. 5 июня Израиль начинает полномасштабное наступление на Египет, Иорданию и Сирию. За три часа уничтожается не менее 300 из 430 боевых самолетов Египта. Израильские сухопутные войска молниеносно проникают на Синай и к 8 июня достигают Суэцкого канала. К 11 июня в результате полного поражения арабских стран Израиль получает контроль над всей исторической Палестиной, включая Старый город Иерусалима, Западный берег и сектор Газа, а также Синай и часть Голанских высот в Сирии.

На арабском саммите в Хартуме в сентябре 1967 года Насер соглашается прекратить попытки дестабилизировать саудовский режим; Саудовская Аравия обещает помощь Египту. Провозглашение арабами "трех "нет"" на саммите в Хартуме: Никакого мира с Израилем, никаких переговоров, никакого признания. В ноябре Совет Безопасности ООН единогласно принимает резолюцию 242. Эта резолюция (все еще не выполненная в 2001 году) призывает Израиль уйти "с территорий, оккупированных в ходе недавнего конфликта".

1968: В мае 1968 года Египет соглашается принять резолюцию 242, если Израиль согласится эвакуировать все оккупированные территории. Принимая резолюцию, Египет косвенно признает существование (и право на дальнейшее существование) Израиля. Взамен Египет получает в ООН обязательства по восстановлению Синая. Сирия характеризует этот план как "продажу" Арафата и ООП. Израиль отвергает резолюцию. В 1969 году открытая критика лидером ООП Арафатом сторон, принявших перемирие, заставляет Насера выслать многих активистов ООП из Египта. Ясир Арафат получает контроль над ООП от Лиги арабских государств.

Война на истощение (март 1969 - август 1970): Египетская артиллерия атакует израильские позиции. Израиль строит линию Бар-Лева и использует свои военно-воздушные силы (американские "Фантомы"), чтобы заставить замолчать египетскую артиллерию. К январю 1970 года израильские самолеты совершают произвольные полеты над восточной частью Египта, что побуждает Насера обратиться к Советскому Союзу с просьбой о создании противовоздушной обороны. Советский Союз направляет в Египет от 10 000 до 15 000 советских военнослужащих и советников. Напряженность между сверхдержавами нарастает, но план Роджерса приводит к прекращению огня к 7 августа 1970 года.

В сентябре 1970 года в Иордании вспыхивает гражданская война. Король Хусейн начинает масштабные военные действия против ООП, базирующейся в Иордании. Сирия направляет в Иорданию бронетанковые силы для поддержки партизан. Соединенные Штаты и Израиль предлагают помощь королю Хусейну. Насер призывает к проведению Каирского саммита для прекращения гражданской войны. Иордания дает решительный отпор сирийцам, хотя силы ООП вытесняются из Иордании только в июле 1971 года. 27 сентября 1970 года Хусейн и Арафат при посредничестве Насера соглашаются на прекращение огня из четырнадцати пунктов, официально прекратив войну; Насер умирает на следующий день.

Садат (1970-81)

4 февраля 1971 года Садат выражает готовность подписать договор с Израилем в обмен на частичный уход израильтян с Синая. Эта инициатива была отвергнута в Тель-Авиве и в Вашингтоне. В мае Садат провозглашает "Корректирующую революцию", арестовывает вице-президента и еще 100 важных деятелей эпохи Насера и обвиняет их в подготовке переворота против правительства. Садат подписывает советско-египетский Договор о дружбе и сотрудничестве 27 мая 1971 года, одновременно планируя изгнать советских советников. Завершение строительства Асуанской плотины в 1971 году и возникновение озера Насер изменяет освященное временем место реки Нил в сельском хозяйстве и экологии Египта. 17 июля 1972 года Садат изгоняет советских советников.

Октябрь 1973 года (Война Йом-Кипур/Рамадан): 6 октября 1973 года египетские войска проводят успешную внезапную атаку через Суэцкий канал. Одновременно сирийцы совершают нападение на Израиль. Президент Никсон инициирует экстренную поставку оружия по воздуху в Израиль. Саудовская Аравия объявляет о полной приостановке всех поставок нефти в США. После первоначального замешательства Израиль контратакует, ему удается перейти на западный берег канала и окружить египетскую третью армию; Садат обращается за помощью к Советскому Союзу. 22 октября Совет Безопасности ООН принимает резолюцию

338, призывая к прекращению огня. Египет соглашается на прекращение огня, но Израиль, обвиняя Египет в нарушениях, завершает окружение Третьей армии. 24 октября Советский Союз угрожает, что если Соединенные Штаты не готовы присоединиться к посылке сил для введения прекращения огня, то Советский Союз будет действовать в одиночку. В ответ Соединенные Штаты объявляют ядерную тревогу третьего класса, первую со времен Кубинского ракетного кризиса 1962 года.

В зону боевых действий прибывают чрезвычайные силы ООН для контроля за прекращением огня. В декабре 1973 года начинаются переговоры о постоянном прекращении огня, в результате которых Израиль частично выводит войска с Синая и ограничивает количество войск и виды вооружений, которые Египет может иметь на восточной стороне канала. Израиль соглашается вывести войска с нефтяных месторождений Абу Рудейс на западе Синая. Египет также соглашается не применять силу для достижения своих целей, что фактически делает Египет невоюющей стороной в арабо-израильском конфликте. В качестве цены за свое соглашение Израиль добивается важных уступок от США, которые обещают удовлетворить военные потребности Израиля в любой чрезвычайной ситуации, сохранить превосходство Израиля в вооружениях, а также обещают не признавать ООП и не вести с ней переговоров. 5 июня 1975 года вновь открывается Суэцкий канал.

В апреле 1974 года Садат вводит "инфит" ("экономику открытых дверей"), позволяющую увеличить иностранные инвестиции в Египет, расширить участие частного сектора в экономике и смягчить валютное регулирование. Лидеры "Братьев-мусульман" освобождены вместе с другими политическими заключенными. В 1975 году Садат разрешает создание трех группировок в АСУ. Они выражают мнения левых (Национальная прогрессивная юнионистская партия, НПУП), правых (Социалистическая либеральная организация, СЛО; позднее Либеральная партия или партия Ахрар) и центра (Арабская социалистическая организация). Вафд, Братья-мусульмане, Насериты и коммунисты не представлены. На выборах в октябре 1976 года проправительственный центр "Платформа" получает подавляющее большинство голосов.

В июле 1977 года Садат создает свою собственную партию, Национально-демократическую партию (НДП); Арабская социалистическая организация объединяется с НДП. Садат также хочет иметь более податливую левую оппозиционную партию, поэтому была основана Социалистическая рабочая партия (Амаль), в которой вице-президентом стал шурин Садата. Садат также предоставляет сравнительную свободу "Братьям-мусульманам". Отход от однопартийной системы совпадает с поворотом Египта от Советского Союза в сторону Соединенных Штатов. В январе 1977 года, протестуя против коррупции и плохих экономических условий, египтяне выходят на улицы, что становится крупнейшим потрясением со времен беспорядков 1919 года.

Мир с Израилем: 19 ноября 1977 года, в ответ на приглашение Бегина, Садат отправляется в Иерусалим. В декабре 1977 года Египет и Израиль начинают мирные переговоры в Каире. 17 сентября 1978 года достигнуты Кэмп-Дэвидские соглашения. Египетско-израильский мирный договор подписан 26 марта 1979 года. Израиль соглашается вывести войска с Синая; устанавливаются нормальные дипломатические и торговые отношения, израильские суда беспрепятственно проходят через канал. На Синае размещаются многонациональные силы наблюдателей. Кэмп-Дэвидские соглашения делают Садата героем в Европе и США; в арабском мире его почти повсеместно осуждают. Арабские государства приостанавливают всю официальную помощь и разрывают дипломатические отношения. Египет исключен из Лиги арабских государств.

В последующие годы Садат становится все более автократичным. В сентябре 1981 года он приказывает провести самую крупную облаву на своих противников с момента прихода к власти. 6 октября члены движения "Аль-Джихад", группы религиозных экстремистов, убивают Садата.

Мубарак (1981 - 2011)

24 октября 1981 года на всенародном референдуме подавляющим большинством голосов был утвержден преемник Садата, Хусни Мубарак. Постепенно партии и газеты снова начинают функционировать, а политические оппоненты, посаженные Садатом в тюрьму, выходят на свободу. В апреле 1982 года, как и было запланировано, Израиль покидает Синайский полуостров. В 1983 году начинается конец изоляции Египта в арабском мире. Арафат встречается с Мубараком в Каире. В январе 1984 года Египет без каких-либо условий принимается в Организацию Исламская конференция.

В 1984 году в Египте проходят первые относительно свободные выборы с 1952 года; помимо правящей НДП разрешено существование пяти партий: Левая оппозиция, состоящая из Национальной прогрессивной юнионистской партии и Социалистической рабочей партии. Вновь появляется "Вафд" и получает лицензию одна религиозная партия - "Умма". Официально не представлены коммунисты, "Братья-мусульмане" и заядлые насериты, хотя все три тенденции представлены в других партиях.

В ноябре 1987 года резолюция арабского саммита разрешает арабским странам возобновить дипломатические отношения с Египтом. Это решение было принято в основном в результате ирано-иракской войны. Со стороны Египта обостряется экономический кризис. В 1991 году происходит дальнейшая либерализация и приватизация египетской экономики. В сентябре 1993 года Израиль и ООП договариваются о взаимном признании. В 1995 году, после убийства премьер-министра Израиля Ицака Рабина и избрания Биньямина Нетаньяху, неуступчивость Израиля и Палестины на мирных переговорах усиливает арабские волнения. В 1997 году исламские террористы убивают 100 туристов в Египте. В октябре 2000 года усиление военных действий между Израилем и палестинцами приводит к митингам в Египте, призывающим к войне с Израилем, и чрезвычайному саммиту между двумя сторонами на египетском курорте Шарм-эль-Шейх.



Глава Вторая: В Песках (Места и Люди)

«Я — Озимандия, я — мощный царь царей!
Взгляните на мои великие деянья,
Владыки всех времён, всех стран и всех морей!»
Кругом нет ничего… Глубокое молчанье…
Пустыня мёртвая… И небеса над ней…

— “Озимандия,” Перси Шелли

В роскошном конференц-зале растянут огромный баннер, на арабском, французском и английском языках гласящий: "Египет и Endron: Древний мир - новая надежда". Текст дополняет эффектный фотомонтаж, на котором изображен улыбающийся фараон, будто сбежавший с постера "Клеопатры", пожимающий руку ухмыляющемуся арабскому менеджеру на фоне трубопровода и группы улыбающихся крестьян. Даже крокодил, загорающий на выброшенном куске трубы, который так услужливо возвышается над нильским мелководьем, кажется, не подозревает, что этот трубопровод вскоре отправит его на тот свет. Все счастливы.

Обычно в такие места представителям подпольной прессы вроде меня вход заказан, но сегодня для входа достаточно документов и постного лица. Оглядевшись вокруг, вы вряд ли догадаетесь, что "Эндрон Египет" только что прошел через политическую драку за свою жизнь. В начале этого года они потопили танкер в Суэце, серьезно сократив движение на два месяца и вызвав шквал критики. Это, в сочетании с потерей нефтеперерабатывающего завода в Каттарской низменности, сильно потрепало компанию. Теперь все это в прошлом. Правительство возложило вину за крушение танкера на террористов из Красного Нила, а Endron покрыл все расходы. Endron - грязные ублюдки, но они умеют веселиться. Бар открыт, и, мусульмане или нет, чиновники из EGPC, члены правящего НДП среднего звена и крупные акционеры выпивают и закусывают. Все они здесь, чтобы отдать дань уважения своему новому богу... Апофису.

Нет, не древнему змию, который нападал на Ра во время его ночных вылазок в Дуат, хотя семейное сходство поразительно. Этот Апофис - прозвище для массивной системы трубопроводов и нефтеперерабатывающих заводов Асуан-61, которые Endron последнее десятилетие строит вдоль Нила. Это собрание акционеров можно назвать вечеринкой по случаю выхода компании в свет. У акционеров Endron есть повод для праздника; после многих лет публичных споров, саботажа и "проблем с дикой природой", в следующем месяце наконец-то начнется эксплуатация трубопровода. Более чем на 300 км длиннее и почти в два раза шире устаревшего трубопровода Sumed, Апофис, если верить пропаганде Endron, станет главным каналом поставки нефти Персидского Залива на жаждущий энергии Запад и

спасителем экономики Египта. А еще это угроза для египетских древностей, невиданная со времен Асуанской плотины, эстетический и экологический кошмар, который только и ждет своего часа. Сегодня все это не имеет значения.

• • •

Я подошел к столу Джаромира Фахри. Джаромир - "директор по экологическим инициативам" Endron, должность, которая, помимо прочих преимуществ, предоставляет ему телохранителя и целый отдел подхалимов, смеющихся над его шутками. Его охранник, громила с телом доктора Веридиана, рычит, когда я представляюсь и сажусь рядом с его боссом. Джаромир - толстый каирец бедуинского происхождения. Он носит костюм за 6 000 долларов, курит американские сигареты и носит портфель, надежно пристегнутый наручниками к запястью. Он немного пьян. После нескольких стопок он выкладывает мне все начистоту с откровенностью, которой я совершенно не ждал от пиарщика.

"Мы, египтяне, любим нашу историю: наши храмы, наши пирамиды и, да, наших мумий", - шутит он на мерзком английском из корпоративного лагеря. Но все это не имеет ни малейшего значения по сравнению с возможностями, которые предлагает Endron". Аль-тахдит, "модернизация", дает реальные возможности тем, кто достаточно умен, чтобы ими воспользоваться. Дайте нам еще 20 лет, и вся эта страна будет похожа на американский Лас-Вегас". Самое смешное, что никто даже не вспомнит старый Египет", - смеется он. От фразы о "памяти" у меня по спине пробегает холодок, но я присоединяюсь к смеху его подхалимов. Замок на его портфеле - вот настоящая шутка, а у его телохранителя большая часть мускулов - между ушами. Никто ничего не замечает - ни кражи бумаг, ни укола нервно-паралитического яда, который я делаю Джаромиру во время рукопожатия. Яд не убьет его почти месяц; иногда моя работа так легка, что мне почти стыдно за себя... почти.

- Из дневника Хьюго Тусклого Рассвета, Коракса

Общество

Политические Свободы и Права Человека

По конституции Египет является социал-демократическим государством с исламом в качестве государственной религии. Однако при ближайшем рассмотрении правительство, которое - хотя, возможно, и не настолько репрессивное, как утверждают его самые ярые противники - далеко от полноценно функционирующей демократии. Доминирующая сила в Египте, Национально-демократическая Партия (НДП), непрерывно правит страной с 1978 года, сохраняя болшинство во всенародно избранном Народном Собрании и частично избранном Совете Шуры (Консультативном совете). НДП сохраняет удушающий контроль над местными органами власти, средствами массовой информации, трудовыми коллективами и огромным государственным сектором страны; она также контролирует выдачу лицензий новым политическим партиям и средствам массовой информации.

Это означает, что на практике граждане не имеют реальной возможности сменить правительство.

После обретения независимости Насер использовал харизму и принуждение, чтобы навязать популистский стиль националистического консенсуса на политической арене Египта под руководством одной партии, Арабского Социалистического Союза (АСС). Его преемник, Садат, разработал стратегию, сочетающую ограниченную либерализацию, призывы к традициям и репрессии, что позволило создать контролируемую многопартийную систему. Хотя оппозиционные партии стали легальными, от них ожидалось, что они будут воздерживаться от "деструктивной" критики политики режима. Действительно, когда они отказались играть по его правилам, Садат приостановил эксперимент.

Мубарак обычно изображает свой режим как насеровский и исламский, но в основном продолжает политику Садата. Режим Мубарака восстановил буксующую политическую либерализацию, начатую (и затем оставленную) Садатом, возродил оппозиционные партии и расширил допустимую свободу политического самовыражения. Такая, хотя и ограниченная, политическая либерализация в основном направлена на удовлетворение требований образованных представителей высшего и среднего классов. Учитывая сохраняющуюся пассивность и покорность большинства населения, эти квазидемократические реформы были менее рискованными (и более действенными), чем широкомасштабные репрессии. Что касается минусов, то такая эгалитарная щедрость применяется неравномерно. Режим в целом потворствует более консервативным силам, таким как буржуазия и консервативные мусульмане, в то время как левые, профсоюзы и исламские радикалы подвергаются выборочным репрессиям.

Политические Партии

В египетской "системе доминирующих партий" небольшие оппозиционные "партии давления" слева и справа фланкируют большую правящую партию, занимающую центральную позицию в идеологическом спектре.

Национально-демократическая Партия (НДП)

Правящая Национально-демократическая Партия (НДП) является прямым потомком АСС Насера, хотя и без левых интеллектуалов и политизированных офицеров, которые доминировали в ней в 1960-х годах. В настоящее время это правящая коалиция, контролируемая представителями армии, бюрократами, консервативными (т.е. не оппозиционными) клерикалами, крупным бизнесом и землевладельческой элитой. Таким образом, НДП представляет собой объединение стратегически выбранных групп интересов, не подотчетное ни одной группе, но поддерживающее их. НДП, в значительной степени лишенная организации и идеологии, является скорее придатком правительства, чем автономной политической силой.

Оппозиционные Партии

Несмотря на монополию НДП на власть, они больше не являются единственной партией в стране. С 1970-х годов в Египте появился целый ряд новых политических

партий. Среди более светских оппозиционных партий - правая Либеральная партия, левая партия Халида Мухи ад Дина (Национальная прогрессивная юнионистская партия, НПЮП или Tagamu), левоцентристская Социалистическая рабочая партия (СРП или Amal) и Новая партия Вафд. Исламская оппозиция раздроблена на многочисленные фракции, каждая из которых разделяет цель создания исламского государства, но различается по происхождению и тактике. Все исламские группы разделяют неприятие вестернизации во имя исламского "третьего пути", который признает право частной собственности, но стремится избежать менее эгалитаристских проявлений капитализма. Тем, кто готов работать через систему, разрешено выдвигать кандидатов на парламентских выборах, хотя исламская партия как таковая не разрешена. Различные популистские проповедники пользуются широкой личной поддержкой.

Хотя исламские боевики, безусловно, составляют меньшинство и даже вызывают неприятие у значительной части населения, их активность на пассивной политической арене дает им больше власти, чем у них могло бы быть в противном случае. Более мейнстримной исламской партией является Аль-Ихван аль-Муслимин (Братья-мусульмане), в то время как более активистская исламская окраина представлена Аль-Гамаа аль-Исламийя (Исламский джамаат), аморфным движенем, состоящем из множества мелких групп. Наиболее радикальные из них включают "Ат-Такфир валь-Хиджра" ("Искупление и отчуждение") и "Джамаат ат-Таухид валь-Джихад" ("Общество единобожия и джихада"). Наиболее экстремистские группы выступают за насильственное свержение правительства с целью создания исламской теократии (см. ниже раздел "Терроризм").

Гражданские Свободы

Хотя Конституция предусматривает свободу слова и печати, правительство продолжает ограничивать эти права. Граждане могут открыто высказывать свое мнение по широкому кругу политических и социальных вопросов, включая резкую критику правительства. Однако правительство пользуется монополией на печать и распространение газет, включая, как ни странно, оппозиционную прессу, и иногда использует этот контроль для подавления инакомыслия. Строгие законы предусматривают штрафы или тюремное заключение за критику в прессе президента, членов правительства и глав иностранных государств. Кроме того, по решению суда различные министерства имеют право запрещать или конфисковывать книги и другие произведения, связанные с Кораном и исламскими священными текстами. Министерство внутренних дел регулярно конфискует листовки и другие "экстремистские" работы мусульманских фундаменталистов. Оно также обладает полномочиями останавливать ввоз в страну иностранных материалов.

Права Человека

У Египта дурная репутация в отношении соблюдения прав человека. Хотя ситуация со временем улучшается, правительство продолжает ограничивать многие основные права. Главным инструментом подавления инакомыслия и сохранения контроля является "Закон о чрезвычайном положении", принятый в 1981 году после смерти Садата. Прикрываясь борьбой с терроризмом, силовики продолжают жестко обращаться с задержанными и применять к ним пытки, произвольно задерживать людей и проводить массовые аресты. Уголовный кодекс содержит несколько положений, направленных на борьбу с экстремизмом. Эти положения широко определяют терроризм, включая действия по "сеянию паники" и "препятствованию работе органов власти". В ходе расследований, не связанных с антитеррористической деятельностью, местная полиция убивала, пытала и издевалась как над подозреваемыми, так и над другими людьми. Хотя правительство иногда принимает дисциплинарные меры в отношении полицейских, оно не расследует большинство дел и не добивается адекватного наказания.

Как иностранные, так и местные правозащитные группы сообщают о различных методах пыток. Задержанных могут раздевать, подвешивать за запястья так, чтобы ноги касались пола, или заставлять стоять в течение длительного времени, обливать горячей или холодной водой, избивать, заставлять стоять на улице в холодную погоду или подвергать ударам электрическим током. Некоторые задержанные женщины сообщают, что им угрожали изнасилованием. Теоретически, наблюдателям за соблюдением прав человека разрешено посещать задержанных, но в действительности они сталкиваются со значительными бюрократическими препятствиями. Правительство, например, не разрешает Международному комитету Красного Креста (МККК) или Арабско-египетским правозащитным организациям (AHRO/EHRO) посещать тюрьмы. С другой стороны, такие вопросы часто являются вопросом перспективы. Египет, например, гораздо реже США применяет смертную казнь. Это, в сочетании с колониальной и квазиколониальной деятельностью Запада на протяжении многих лет, вызывает некоторый цинизм в отношении призывов Запада к соблюдению прав человека.

Система Правосудия

Египетская судебная система основана на британской, итальянской и наполеоновской моделях, а также на исламских правовых и социальных кодексах; поэтому в стране нет присяжных. Братья-мусульмане и другие исламские группы требовали от правительства принятия шариата (исламского закона). В 1985 году Парламент отклонил эти требования, но поддержало рекомендацию пересмотреть все законы и изменить те из них, которые противоречат исламскому праву.

В уголовном кодексе есть три основные категории преступлений: "нарушения" (мелкие проступки), "преступления" (правонарушения, наказуемые тюремным заключением или штрафами) и "тяжкие преступления" (правонарушения, наказуемые каторгой или смертью). На уровне деревни умда (pl., umada, деревенский староста) представляет центральную власть и выносит решения по мелким правонарушениям. Тяжкие преступления, за которые возможно вынесение смертного приговора, включают в себя убийство, непредумышленное

убийство при совершении тяжкого преступления, поджог, изнасилование, государственную измену и угрозы государственной безопасности. Однако лишь немногие из этих приговоров приводятся в исполнение.

Суды: Существует три уровня обычных уголовных судов: первичные суды, апелляционные суды и Кассационный суд (последняя стадия уголовного обжалования). Судебная власть, по крайней мере, теоретически, независима. Конституция предусматривает независимость и иммунитет судей и запрещает вмешательство других органов власти в осуществление суда. Дела, связанные с национальной безопасностью или терроризмом, рассматривают военные суды или суды чрезвычайного положения (в которых не всегда соблюдается конституционные права). В последние несколько лет правительство добавило лекции по правам человека и другим социальным вопросам в учебные курсы для прокуроров и судей. В соответствии с исламским правом, показания женщины в суде равны половине показаний мужчины. Юридического запрета на работу женщины в качестве судьи нет, но на практике в Египте нет ни одной женщины-судьи.

Преступность

Мелкие преступления, такие как мелкие кражи, карманные кражи и похищения сумочек, широко распространены на улицах столичного Каира. В сельских районах жертвы преступлений обычно ищут возмездия, не обращаясь к властям, особенно в случаях, когда запятнана честь человека или семьи. Более половины убийств в сельской местности происходят в семье и обычно связаны со страстью, честью или местью. В городах наблюдается резкий рост женской и подростковой преступности, частоты угонов, краж и похищений. Распространены и учащаются "преступления белых воротничков", контрабанда, незаконный обмен валюты и другие экономические преступления. Наркомания становится все более серьезной проблемой в Египте. Многие люди употребляют кокаин или героин, другие - опиум или гашиш (который египтяне курили на протяжении веков). Определенные группировки вампиров давно извлекают выгоду из торговли наркотиками; неудивительно, что они сохраняют определенный контроль над наркоторговлей и в Египте, где многие группировки сильнее всего.

Люди

Большинство египтян - потомки арабов, пришедших в Египет в VII веке вместе с исламским завоеванием и смешавшися с коренным доисламским населением. Типичные египетские феллахи, или крестьяне, смешанного происхождения составляют около 50% населения. Египетские копты, христианское меньшинство,

"Египетское государство не будет свергнуто. Мы постоянно пишем его некролог, но оно существует уже долгое время и на самом деле все еще в седле".

- Фуад Аджами, профессор истории Ближнего Востока

"Аналитики американской разведки считают, что президент Египта Хосни Мубарак находится в серьезной опасности быть свергнутым исламскими фундаменталистами."

- Денис Дж. Салливан, профессор истории Ближнего Востока

Терроризм и Службы Безопасности

Уровень насилия от политической или криминальной в Египте деятельности ниже, чем во многих странах Ближнего Востока. Периодические вспышки беспорядков случаются, но редко достигают масштабов, достаточных для того, чтобы угрожать существующей политической структуре. Тем не менее, ряд радикальных исламских групп стремятся свергнуть государство и перестроить общество в соответствии с шариатом.

Террористические Группировки

В Египте Мира Тьмы продолжает расти экстремистское насилие, особенно в Верхнем Египте. В настоящее время в Египте действуют две крупные террористические группировки. Одна из них, Аль-Гамаа аль-Исламия (Исламский джамаат), существует в реальном мире, а вторая (Красный Нил) полностью вымышлена и находится под сильным влиянием сверхъестественных сил. Объектами нападений часто становятся полицейские участки или другие государственные учреждения, обе группы также нападают на туристов.

Аль-Гамаа аль-Исламийя (Исламский джамаат): Активная с конца 1970-х годов, крупнейшая египетская группа боевиков слабо организована. Ее реальная численность неизвестна, но, вероятно, она насчитывает несколько тысяч активных членов и, по крайней мере, столько же сочувствующих. Организация действует в основном в Аль-Минье, Асьюте, Кене и Сохаге, но также имеет поддержку в Каире, Александрии и других городах. Ее зарубежное крыло присутствует в Великобритании, Афганистане и Австрии. Деятельность ИД включает вооруженные нападения на египетское правительство, христиан-коптов и местных противников исламского экстремизма. С 1992 года организация совершает нападения на туристов в Египте, наиболее известным из которых является нападение в ноябре 1997 года в Луксоре, в результате которого погибли 58 иностранных туристов. На Западе организация, пожалуй, наиболее известна взрывами бомб в зданиях

Всемирного Торгового Центра и последующим арестом духовного лидера группы, слепого имама Шейха Омара Абд аль-Рахмана. Подписав в феврале 1998 года фетву Усамы бен Ладена, призывающую к нападениям на гражданское население США, организация, тем не менее, отрицает, что поддерживает бен Ладена.

Красный Нил: Созданная на костях несуществующей организации Гамаат аль-Джихад (организация, ответственная за смерть Садата), эта организация претерпела метаморфозу за последнее десятилетие. Если раньше организация боролась якобы за создание исламского государства, то теперь - риторика говорит об обратном - она играет роль агентов хаоса. Нанося удары по израильским пограничным пунктам, западным туристам, египетским силам безопасности и другим исламским группам (последних они объявили коллаборационистами), они вызвали большое замешательство как среди разведки, так и среди сверхъестественного сообщества. Хотя большинство бойцов группировки смертные, становится все более очевидным, что организация кооптирована сверхъестественными силами. В одном случае, когда группа столкнулась с Гару, они проявили иммунитет к Делирию и быстро расправились со своим врагом (приезжим Повелителем Теней) серебряными пулями.

Службы Безопасности

В Египте существует несколько служб безопасности, две из которых занимаются в основном борьбой с терроризмом: обычно эффективное Главное Управление по Расследованиям в области Государственной Безопасности и плохо обученные Главные Силы Безопасности. Эти силы безопасности совершили многочисленные нарушения прав человека, хотя применение насилия силами безопасности в кампании против подозреваемых в терроризме случается реже, чем в предыдущие годы. (Однако эта тенденция может оказаться неверной в Мире Тьмы). Помимо них существуют пограничная служба, Департамент по Борьбе с Религиозной Активностью, Центральная Разведка, Военная Разведка, Министерство Внутренних Дел, Отдел Расследований Государственной Безопасности и Высший Суд Государственной Безопасности (Джихаз Амн аль Даула).

Как и с Отделом Специальных Расследований ФБР, и в правительственных агентствах безопасности других стран, в египетском аппарате безопасности есть люди, которые знают о существовании сверхъестественного, а также паранормальные сущности, которые пытаются манипулировать этими агентствами в своих целях. В частности, тайный отдел ГУРГБ (Розеттский Храм) использует правительственные ресурсы для расследования и пресечения сверхъестественных действий. Как и в большинстве подобных тайных организаций безопасности, его сотрудники преследуют как благородные, так и зловещие цели. Командиром "Розеттского Храма" является удивительно бодрый для своих 70 лет бывший полковник армии Жан-Франсуа Саид. В последнее время организации пришлось пережить несколько ударов: необъяснимое сокращение бюджета и исчезновение трех лучших агентов во время расследования деятельности Красного Нила в Луксоре.

составляющее 6-10% населения, являются наиболее прямыми потомками доарабского населения. Религия и культура нубийцев, живущих к югу от Асуана, были арабизированы, хотя они все еще говорят на нубийском языке. Племена живущих в полупустынях кочевников имеют как арабское, так и берберское происхождение. В городах проживает небольшое меньшинство итальянцев и греков.

Египтяне по праву завоевали репутацию общительных и дружелюбных людей. Даже в Мире Тьмы их непринужденное отношение, репутация гостеприимных людей и знаменитое египетское чувство юмора умудряются просвечивать. Однако по мере того, как Египет все больше и больше подвергается нагрузке модернизации и перенаселения, все чаще возникает ощущение, что некогда общительные египтяне все больше и больше заботятся только о себе... Если раньше некоторые египтяне без колебаний отдали бы все нуждающемуся незнакомцу, то теперь многие, похоже, обращают внимание только на собственные проблемы. Кроме того, одна из менее привлекательных черт, присущих Западу - слепое стремление к богатству, исключающее все другие соображения - похоже, затронула новоепоколение египтян.

Религиозные Меньшинства

Конституция Египта предоставляет гражданам свободу вероисповедания, однако правительство накладывает четкие ограничения на это право. Большинство египтян - мусульмане, но 6-10% населения (в зависимости от того, чьим цифрам вы верите) принадлежат к Коптской Православной церкви. Христианство, предположительно, было завезено в Египет в 35 году н.э. апостолом Марком, а к IV веку оно стало официальной религией Египта с патриархом в Александрии. В 451 году Халкидонский собор положил начало великому расколу, отделив египетскую коптскую церковь от католического христианства. По большей части, не-мусульмане совершают богослужения без притеснений, хотя некоторые из них подвергаются жестоким нападениям со стороны исламских экстремистов. Хотя силы безопасности арестовывают тех, кто совершает насилие против религиозных меньшинств (в основном христиан), некоторые считают,

Ислам

Приведенная ниже информация не может подробно описать многообразие и историю ислама. Ислам - вторая по величине религия в мире (после христианства), мусульмане составляют около одной пятой населения Земли.

История

Относительно новая по сравнению с двумя родственными религиями, христианством и иудаизмом, история ислама начинается с пророка Мухаммеда. Мухаммед лишился обоих родителей в детстве и воспитывался у своего дяди, стал торговцем и путешествовал с караванами в Сирию. В возрасте 25 лет он женился на богатой вдове (Кадиджа), от этого брака у них родилась дочь (Фатима). Вскоре Мухаммед приобрел репутацию арбитра, разрешающего споры между людьми и племенами. Согласно преданию, в возрасте 40 лет ему явился ангел Гавриил в пещере под Меккой. Сам Мухаммед был неграмотным, и его сподвижники записали книгу (Коран), родившуюся из этих откровений. По мере того как Мухаммед приобретал последователей, мекканская элита относилась к новой религии все более враждебно, и в 622 году Муххамед переселился в Ятриб (позже переименованный в Медину) по приглашению местных жителей. С этого переселения, хиджры, начинается мусульманский календарь. Из Ятриба ислам распространился и вскоре вступил в конфликт с Меккой. Исламские воины победили мекканцев в ряде сражений, кульминацией которых стала сдача города в 630 году.

После смерти Мухаммеда в 632 году исламское правление перешло к череде четырех халифов (632-61): Абу Бакру, Умару I, Усману и Али. Этот период называется халифатом Рашидунов (Праведных). Халифат Рашидунов положил начало впечатляющей территориальной экспансии ислама, уничтожив Сасанидскую империю, изгнав Византийскую империю из Леванта и завоевав Египет, Сирию, Месопотамию и Иран. Исламское правление получило дальнейшее развитие при династии Омейядов (661-750), которые управляли империей, простиравшейся от Испании до границ Индии. Аббасиды (750-1258) перенесли столицу империи в Багдад, где исламская мысль, искусство и литература достигли своего апогея. В это же время ислам распространился среди турок, которые стали активно участвовать в жизни багдадского двора. Однако с 945 года возвышение региональных правителей значительно ослабило власть халифа.

После окончания эпохи Аббасидов халифат разделился на три мощных государства: Османскую империю (1300-1922), шиитскую империю Сефевидов (1502-1736) и Могольскую империю (1526-1858). В 19 веке многие мусульманские земли попали под власть европейских колониальных режимов, а в середине 20 века вновь стали независимыми национальными государствами. Пытаясь осмыслить годы зависимости и интеллектуальные вызовы новой эпохи, мусульмане вновь обратились к своей истории и традициям. Сегодня некоторые ратуют за то, чтобы восстановить суть исламского послания, но стремятся соединить старую веру с современной мыслью. Другие выступают за воинственную защиту ислама и возвращение к его исконным ценностям. Большинство мусульман при этом не придерживаются ни той, ни другой философии, и продолжают жить в соответствии с традициями своей веры.

Основы: Коран содержит 114 глав (сур), в которых рассматриваются самые разные вопросы - этика, история, теология и религиозные предписания. Различные толкования привели к развитию различных школ исламской мысли, но сам Коран остался практически неизменным. После Корана важнейшей основой ислама являются пророческие предания. Мусульмане считают Мухаммеда посланником Бога и оказывают ему такое же почтение, какое христиане оказывают Иисусу Христу. Благочестивые мусульмане должны подражать примеру Пророка во всех сферах своей жизни, хотя интерпретация и практика благочестия варьируются от человека к человеку. Это особенно верно в Мире Тьмы, где - как и в любой другой вере - прямое и косвенное влияние сверхъестественных сил вводит в заблуждение верующих мусульман и искажает заповеди их веры.

Шариат: Шариат - это божественный закон ислама, который охватывает все аспекты жизни мусульман. Мусульмане рассматривают шариат как руководство, по которому следует жить, и, что более важно, как волю Бога. Шариат делит все действия на пять категорий: обязательные, рекомендуемые, предосудительные, запрещенные и нейтральные (или разрешенные). Шариат основывается на Коране, изречениях Пророка (хадисах), традициях (сунне), аргументации на основе консенсуса мусульманской общины (иджма) и аргументации по аналогии (кияс). На протяжении веков применение шариата привело к формированию класса экспертов, известных как фукаха (юристы) и улама (ученые).

Практика: Основные обязанности мусульман включают: предписанные молитвы (салят), совершаемые пять раз в день; пост (саум) в месяц Рамадан; паломничество в Мекку (хадж), которое должно быть совершено хотя бы раз в жизни для тех, у кого есть на это средства; и выплата религиозного налога (закят), предназначенного для нужд бедных или благочестивых дел. Некоторые также включают "стремление на пути Бога" (джихад), который бывает двух видов: большой джихад - борьба со своей душой в достижении духовности; и малый джихад - защита веры от внешней агрессии.

Суфизм: Мистический путь ислама уходит корнями в фундаментальные учения веры, но направлен на достижение прямого познания Бога через исламские учения. Путь суфиев (тарика) посвящен природе Божественной реальности, способам ее достижения и очищению человеческой души, чтобы она могла отражать Божественную реальность. Несмотря на общее признание, суфизм иногда подвергается критике со стороны более радикальных или консервативных (в зависимости от ваших определений) течений ислама, в основном потому, что некоторые считают стремление суфиев к личному эмпирическому познанию Бога приводящим к пренебрежению/отрицанию более традиционных религиозных практик. Значительное количество волхвов, теургов Гару, мистиков Бубасти и других искателей в Египте являются приверженцами суфизма или, по крайней мере, знакомы с ним.

что правительство недостаточно энергично работает над предотвращением нападений и дискриминации. Антисемитизм появляется как в правительственной, так и в оппозиционной прессе, несмотря на официальное осуждение со стороны правительства.

Семья и Родственные Связи

Семья остается наиболее значимой ячейкой египетского общества. Эта ценность проявляется от самых важных аспектов жизни до мелочей. Муж и жена не считаются семьей, пока у них не родится первый ребенок. Египтяне считают род по мужской линии, и идеальная семья - это расширенная семья, состоящая из мужчины, его жены (или жен), сыновей (и их жен и детей) и незамужних дочерей. Младшие члены семьи подчиняются старшим, а женщины подчиняются мужчинам. К добру и худу, влияние Запада оказало лишь ограниченное воздействие на эту семейную структуру.

Законы Египта, касающиеся брака и развода, потворствуют мужчинам. Мужчинам-мусульманам разрешается иметь до четырех жен в соответствии с исламскими религиозными обычаями (хотя большинство египетских мужчин - не многоженцы). Новая жена обычно живет с семьей мужа или рядом с ней, должна помогать старшей жене по хозяйству и испытывает значительное давление со стороны мужа и его семьи, пока не родит сына. Бесплодие - худшее из возможных несчастий для женщины, а неспособность родить сына - почти такое же несчастье. Мужчины являются ценными членами рода. Женщин, имеющих только дочерей, часто пренебрежительно называют "матерями невест". По мере взросления сыновей значимость матери возрастает. Женщина достигает пика своей власти, когда ее сыновья женятся, потому что тогда она может оказывать влияние на детей и жен своих сыновей.

Права Женщин

"*Лучшие из вас – это те, кто лучше всех относится к своим женщинам".*

- Пророк Мухаммед, хадис от Абдуллы ибн Амра

Несмотря на то, что многие на Западе по понятным причинам считают, что женщины в исламских странах живут на правах людей второго сорта, другие отмечают, что по целому ряду вопросов Коран по меньшей мере не менее, а в некоторых случаях и более прогрессивен в отношении прав женщин, чем Библия и Тора. От концепции первородного греха, лежащего в большей степени на женщине (Еве), до отношения к менструации, свидетельству в суде и наследованию женщиной, Коран, вероятно, занимает более просвещенную позицию по отношению к женщинам, чем священные книги других авраамических религий. Конечно, ни одно мусульманское общество не придерживается в полной мере высоких идеалов ислама. Что касается положения женщин, то исламский закон - в интерпретации властных структур, в которых доминируют мужчины, - вряд ли соответствует Корану.





Очевидно, что этот разрыв между религиозным идеалом и повседневной практикой существует в каждой стране и культуре, исламской или нет. Тем не менее, этот разрыв может показаться немного странным в странах (даже таких сравнительно светских, как Египет), которые утверждают, что шариат является основным источником их законов и обычаев. Действительно, среди мусульманских феминисток широко распространено мнение, что давние культурные и правовые традиции лишили мусульманских женщин их основных исламских прав.

Египетское законодательство в целом предусматривает равенство полов, но некоторые аспекты закона и традиционной практики дискриминируют женщин. Многие египтяне, особенно сельские жители и горожане низших классов, считают, что женщины просто морально неполноценны. Предполагается, что женщины должны подчиняться старшим родственникам-мужчинам, избегать контактов с мужчинами, не являющимися родственниками, и закрывать лицо на людях. По закону, незамужние женщины в возрасте до 21 года должны иметь разрешение от отца на получение паспорта и путешествия; замужним женщинам любого возраста требуется разрешение мужа. Египетские женщины могут работать на госслужбе, в медицине, юриспруденции, науке, искусстве и - в меньшей степени - в бизнесе. Трудовое законодательство гарантирует мужчинам и женщинам равную оплату за равный труд в государственном секторе. Однако социальное давление на женщин, стремящихся сделать карьеру, очень сильно, и некоторые защитники прав женщин опасаются, что современные фундаменталистские тенденции усиливают это давление.

Домашнее насилие в отношении женщин является серьезной проблемой в Египте (как и в других странах). Хотя соседи и дальние родственники обычно вмешиваются, чтобы ограничить случаи домашнего насилия, жестокое обращение внутри семьи редко обсуждается публично. Несколько НКО начали предлагать консультации, юридическую помощь и другие услуги женщинам, ставшим жертвами домашнего насилия. Хотя правительство обеспечивает выполнение указа 1996 года о запрете практики калечащих операций на женских половых органах (женского обрезания), многие семьи продолжают подвергать своих дочерей этой традиционной практике. Когда происходят "убийства чести" (мужчина убивает родственницу за нецеломудренное поведение), виновные часто получают более мягкое наказание, чем те, кто осужден за другие убийства.

География

Современный Египет занимает северо-восточную часть Африки, Синайский полуостров в соседней Юго-Западной Азии и некоторые острова в Суэцком заливе и Красном море. С юга он граничит с Суданом, с запада - с Ливией, на северо-востоке - с Израилем. С севера его омывает Средиземное море, а с юго-востока - Красное. На первый взгляд кажется, что в египетский пейзаж лишен тонкостей. Буйный Нил, многолюдные города и суровая пустыня резко контрастируют друг с другом, и, казалось бы, между ними нет оттенков серого. И все же под неуловимо меняющимися песками скрываются тайны, изгибы берегов Нила имеют свои нюансы, и даже самые современные части египетских городов хранят традиции. Египет всегда был перекрестком для множества народов и сверхъестественных сил; посетители, которые надеются остаться здесь надолго, должны почувствовать эту землю.

Флора

Берега Нила усеяны многочисленными видами водных трав. Тамариск, акация, джакаранда и пуансетия летом украшают нильский регион, а водяные гиацинты (известные как "нильская роза") душат часть Нила. На Синае также растут мангровые заросли и различные лекарственные травы (часто используемые в качестве предмета торговли среди бедуинов). Возможно, самое известное растение Египта, папирус, практически исчезло, за исключением ботанических садов.

Фауна

По сравнению с животным миром, обитающим в зелёных тропических лесах и обильных лугах на большей части Африки к югу от Сахары, животный мир Египта беден. Так было не всегда. Египетский регион Нила когда-то был раем для многих крупных млекопитающих, включая леопардов, гепардов, ориксов, аардвульфов, полосатых гиен, песчаных кошек, феннеков, двух видов газелей и каракалов. К сожалению, последние несколько веков бездумного развития привели к тому, что большинство этих видов оказались на грани исчезновения. Осталось около сотни видов млекопитающих, в первую очередь различные виды мышей, крыс и летучих мышей. В Египте также обитает Ictonyx striatus, млекопитающее, похожее на скунса, более известное как зорилла. Более крупные млекопитающие почти исключительно одомашнены: это верблюды, ослы, лошади и буйволы.

По иронии судьбы, там, где суровые условия и человеческая беспечность привели к уничтожению большей части сельского биома страны, в египетских городах кипит жизнь. Вильд наращивает свою силу под улицами Каира, правда, в таких масштабах, которые оценят немногие кроме Костегрызов и Раткинов. В Каире и окрестных городах обитает, возможно, самая большая популяция крыс в Мире Тьмы. Кишащие в городских канализациях и трущобах, эти дерзкие грызуны едят детей и даже нападают на одиноких взрослых. Попытки борьбы с ними не увенчались успехом, поэтому, возможно, власти с некоторым снисхождением относятся к большим популяциям собак и кошек в городах. Миллионы кошек и полудиких собак бродят в городской среде, поодиночке и стаями. Хотя эти животные бесполезны в качестве племенного скота или настоящего камуфляжа, они, тем не менее, несколько облегчают Гару и Бубасти возможность бродить по городу в зверином обличье. В самом деле, ходили даже рассказы о том, что последние кифуры, большие дикие кошки древности, до сих пор бродят по задворкам египетских городов, выступая в роли своеобразных королей кошачьей популяции, а также мистических якорей для своих родичей Бубасти.

Что касается стай бродячих собак? Хотя при спаривании с собаками не рождаются Гару, Костегрызы все равно использовали собачьи стаи в качестве агентов, солдат и прикрытия для своих передвижений. Хотя волки как таковые не существовали в Египте на протяжении тысяч лет, широко распространено мнение, что большая египетская стая Красных Когтей из Восточной пустыни сохранила свою численность благодаря селективному разведению с дикими капскими охотничьими собаками (из Африки к югу от Сахары). Хотя волки в Египте практически вымерли, разрозненные стаи все еще обитают в Пенумбре.

По сравнению с млекопитающими Египта, его пернатая жизнь богата и разнообразна: здесь обитает около 430 видов, включая крупных птиц, таких как фламинго, аисты, журавли и цапли. Что особенно важно для гару, здесь также обитают по меньшей мере девять видов сов, многочисленные виды орлов, соколов и пустельг, а также несколько видов врановых. Эти и другие виды обеспечивают достаточную духовную силу племенам и стаям, почитающим птичьи тотемы. Среди мелких птиц наиболее распространены домовый воробей и серая ворона. Египетская популяция ворон послужила хорошей маскировкой для многочисленной популяции кораксов, которые прилетели на Ближний Восток в поисках как древних секретов, так и свежих слухов о войне.

Здесь также обитают многочисленные виды змей, в первую очередь кобра. Хотя у некоторых Гару, номинально знакомых со сверхъестественной историей Египта (а также игнорирующих змей и их духов), может возникнуть искушение убить любую змею, которую они увидят на месте, как "агента Сета", такие неосмотрительные действия, скорее всего, приведут к большим проблемам, чем их решат. В действительности лишь микроскопическая часть египетских змей или их духовных проявлений служат древним вампирам. Помимо Сутеха, кобра была священна для богини Буто и загадочного духа-хранителя Меретсегер, ни один из них не был дружелюбен к древнему вампиру (что, впрочем, не делало их менее опасными). Кроме того, некоторым Странникам нравится считать, что якобы вымершие наги



все еще наблюдают за жизнью страны из-под вод Нила, хотя, что неудивительно, это мало привлекает большинство Гару к змеям. Тем не менее, возможно, именно рассказы о змеевидных "испивателях душ" (см. Приложение II) заставят Гару дважды принюхиваться к любым волнистым следам на песке пустыни. Скорпионы также повсеместно распространены в окружающей пустыне, а их духов - от коллективного разума кровососущих Бейнов до гигантских духов Вильда, которые когда-то считались священными для Исиды - трудно игнорировать.

Наконец, некогда многочисленные нильские крокодилы практически вымерли к северу от Асуанской плотины (последний был застрелен британским офицером в 1891 году). Один из самых крупных и агрессивных представителей семейства Crocodylidae, они регулярно поедают диких и домашних животных, а в других частях Африки - бегемотов и даже львов. Признанные людоеды, они убивали феллахинов вдоль Нила со времен фараонов, но ничто в прошлом не подготовило людей к бешеному всплеску случайных убийств, совершенных крокодилами за последние 18 месяцев. На берегах озера Насер произошла серия широко освещавшихся в СМИ нападений, число которых превысило все, что было зафиксировано в современной истории. Более 80 человек и по меньшей мере три судна, включая большой туристический корабль, исчезли практически бесследно. Многие защитники окружающей среды называют одной из причин строительство компанией Endron трубопровода "Апофис", но даже это объяснение не вполне удовлетворительно, поскольку за последний год нападения животных участились по всей остальной Африке. Некоторые сверхъестественные существа подозревают, что за нападениями может стоять долго остававшийся в тени Моколе, но не предложили единого связного объяснения причин его действий.

Окружающие воды Средиземного и Красного морей кишат жизнью, включая рифовых акул, скатов, черепах, дельфинов, разноцветные кораллы, губки, морские огурцы и множество моллюсков. Сообщения о Рокеа в этих водах постоянны, но не имеют веских доказательств.

Окружающая Среда

Поскольку 96% населения Египта живет вдоль Нила, экологические проблемы становятся все более важным, хотя и часто игнорируемым компонентом жизни египтян. Стремительный рост населения, модернизация и экономическое развитие вызвали многочисленные проблемы. В Каире выбросы от автотранспорта и свинцовых заводов, а также песок, приносимый из соседней Западной пустыни, создали высокий уровень содержания твердых частиц в воздухе. Египет также сталкивается с проблемами потери оставшихся сельскохозяйственных земель из-за урбанизации и опустынивания, а также с повышенным засолением почвы к югу от Асуанской плотины. В воду попадают пестициды, неочищенные сточные воды и промышленные отходы. Это и разливы нефти притягивают к водам Нила бейнов загрязнения, а наиболее хитрые из них делают все от них зависящее для увеличения масштабов бедствий.

Регионы

Египет состоит из четырех основных регионов. Первый, и самый важный, - это долина и дельта Нила, где проживает около 99% населения. Тут сильны Вивер и Вирм, но в Египте даже Гару и другие Фера в основном живут в городах. За пределами долины Нила находятся в основном бесплодные Западная пустыня, Восточная пустыня и Синайский полуостров. В приведенном ниже разделе дается широкий обзор местности и различных достопримечательностей, городов и природных образований.

Долина и Дельта Нила

Для многих людей, как местных жителей, так и иностранцев, долина и дельта Нила - это и есть Египет. Имея форму большой воронки, самая широкая часть Дельты представляет собой 200-километровый участок побережья Средиземного моря, который неуклонно сужается, пока не достигнет Каира у самого южного основания воронки. Южнее зелень можно увидеть только в узкой полосе в 20-30 км с каждой стороны реки или в редких оазисах. Дельта Нила - один зона сплошного заселения, более 60 миллионов человек, живущих на территории размером со Швейцарию. Забудьте о том, что вы читали о плотности населения в альманахе (там население страны просто поделено на её площадь); дельта Нила - это самый перенаселенный район на Земле. При таком количестве людей, спотыкающихся друг о друга, неудивительно, что Египет стал рассадником всех мыслимых тайных группировок, причем часто одна крупная группировка располагается почти на заднем дворе другой.

Северо-западное Побережье Средиземного Моря

Начиная с самой северо-западной точки Египта вдоль Средиземноморского побережья, между Ливией и Александрией на внешних границах дельты Нила протянулось тонкое ожерелье небольших прибрежных городов. Часто упускаемые из виду в большинстве исследований Египта, они включают (с запада на восток): Саллум и Сиди Барани, Мерса-Матрух (небольшой город с большим военным гарнизоном на границе с Ливией) и Эль-Аламейн (место решающего сражения Второй Мировой войны в Северной Африке).

Александрия (аль-Искандария)

Александрия - главный порт и второй по величине город Египта. Основанная Александром Македонским в 332 году до н.э., она служила столицей династии Птолемеев. Во времена правления Клеопатры VII она достигла своего расцвета как центр образования, искусства и архитектуры, соперничая с Римом во всем, кроме военной мощи. После ее смерти Александрия оставалась столицей Египта более 600 лет как при римском, так и при византийском правлении, но в IV веке нашей эры ее постигли голод, болезни и войны. После этого начался медленный упадок, пока город не превратился в большую рыбацкую деревню. Вторжение Наполеона (1798-1801), однако, возродило Александрию, подчеркнув её политическое значение. (Многие улицы до сих пор называются французской приставкой "рю", а не более привычной египетской "шариа"). Возрождение города продолжилось при Мухаммеде Али, и он снова стал космополитическим центром, принимающим писателей, европейских и египетских богачей, а ещё послужил британской базой во время обеих мировых войн. Национализация большей части Александрии при Насере поставила серьезную точку в этом росте, но сегодня город остается одновременно и процветающим центром коммерции (на него приходится почти 80% торговли Египта), и точкой притяжения туристов. Отличные железные дороги и шоссе связывают ее с Каиром и другими городами.

Как и во многих городах древнего мира, модернизация нанесла удар по древностям Александрии. От древнего города остались в основном египетские и греческие руины, хотя есть и образцы средневековой христианской и мусульманской архитектуры. Среди сохранившихся объектов - римский амфитеатр, руины храма Исиды и мечеть Абу аль-Аббаса Мурси. В Мире Тьмы

Страшный Египет

Ещё раз повторим: Мир Тьмы - это не наш мир, и Египта это тоже касается. Горгульи не украшают улицы Каира, но Ближний Восток Мира Тьмы свернул куда-то не туда, как и весь остальной мир. Арабесковые колонны, арки и купола часто имеют более зловещий вид, а иероглифы в древних гробницах рассказывают мрачные истории о выходках "мифологических" богов, таких как Сет или Апофис. Некоторые из фресок в гробницах выполнены довольно реалистично, как будто их рисовали с натуры.

Несмотря на то, что эта книга соответствует действительности в общем, детали существенно отличаются. Египет "Мира тьмы" более загазован и переполнен, чем его реальный аналог. Модернизация, хотя и принесла много пользы, вызвала еще более масштабное разрушение окружающей среды и древностей Египта, чем в известном нам мире. Многие гробницы, простоявшие тысячелетия, теперь ужасно изрыты и почернели; большие участки Нила загрязнены нефтью и другими стоками. Города и поселки, некоторые из которых лишь частично индустриализованы в нашем мире, день и ночь извергают нефтяной дым, покрывая пустыню или дельту сажей на многие мили вокруг. Между тем, места, сильно загрязненные в нашем мире, стали поистине ужасающими адскими дырами в Мире Тьмы. Хотя многие имена, даты и места в этой книге соответствуют действительности, многие другие полностью или частично вымышлены для эффекта; не стесняйтесь использовать то же чувство драматического преувеличения в своей собственной игре. *С осторожностью.*

потаенные места, такие как римские катакомбы Ком аш-Шуккафа и некрополь Аль-Анфуши, имеют более глубокое сверхъестественное значение и не так хорошо изучены, как в нашем мире (см. ниже). Поверх этого древнего города находится оживленный современный мегаполис с населением более трех с половиной миллионов человек, с объектами торговли и туризма, а также своими собственными нефтеперерабатывающими и автомобильными заводами, предприятиями пищевой и текстильной промышленности. Но под современным стеклом и бетоном все еще можно найти древний город Птолемеев, потускневший, но удивительно сияющий город мечты.

География: Расположенный на северо-западном краю дельты Нила на полосе земли, занимающей около 20 км средиземноморского побережья, город простирается всего на 3 км вглубь материка. Западная гавань Рас-ат-Тин служит главным центром судоходства города и расположена бок о бок с восточной гаванью города, похожей на чашу. Восточная гавань используется в основном рыболовными и прогулочными судами, в ней когда-то находился великий маяк острова Фарос, одно из семи чудес древнего мира. (Маяк разрушился во время землетрясения в XIV веке, и мамлюкский султан использовал его обломки для строительства форта Каит-Бей). Центр города - район, известный под названием Рамла, расположен на юго-восточной окраине Восточной Гавани. К югу от города тянется канал Махмудия, соединяющий его с далеким Нилом; озеро Мариут граничит с городом с юго-запада.

Город Снов (Сверхъестественная Александрия)

Возможно, это дух Клеопатры смеется из могилы самоубийцы, но в стране, где господствуют мужчины, в Александрии, похоже, правят женщины. Конечно, столпы общества и промышленные воротилы по-прежнему мужчины, но тройка влиятельных женщин удерживает власть среди сверхъестественного населения города. Как едко заметил один женоненавистнически настроенный Повелитель Теней, Александрия, похоже, является эпицентром тайного женского культа.

Если пути и средства некоторых из этих групп - в частности, Тотийского Дома Шаеа (кабала магов Герметической Традиции), Александрийского "Князя" Ионны и загадочных Лилим - выходят за рамки этой книги, то стая Черной Ярости, контролирующая единственный в городе каэрн, - нет. Септ Окровавленных Ступеней в городских катакомбах Ком аш-Шуккафа с незапамятных времен является региональным оплотом фурий. (Более подробную информацию об этом и других септах см. в разделе "Каэрны" в конце этой главы). Наконец, Александрия на протяжении веков была хранилищем большей части знаний древнего мира, обычных и тайных. Сожженная римлянами и частично восстановленная Клеопатрой, Александрийская Библиотека сгорела во второй раз от рук христиан в 391 году нашей эры в нападении на "язычников-интеллектуалов". Тем не менее, среди Гару и других Фера ходят легенды, что большая часть Библиотеки все еще существует в тенистой долине племенной родины Безмолвных Странников.

The Nile River

The Nile is the alpha and the omega. Without it, the great pharaonic civilizations of antiquity would never have formed and human history would be considerably different. It has enthralled explorers, scholars and romantics for millennia, yet its source remained a mystery until the 19th Century. From the vast triangular delta where it empties into the Mediterranean to its remotest headstream, the Luvironza River in Burundi, it winds back like a great serpent through 4,160 miles (6,695 km), nine countries and thousands of years of human history.

Following the Nile proper from its origins in the south, its trunk stream is formed at Khartoum (Sudan) by the convergence of the Blue Nile (1,000 mi/1,610 km) and the White Nile (2,300 mi/3,700 km). The Blue Nile issues from Lake Tana (Ethiopia), a region of summer rains, and was the source of Egypt's soil-replenishing annual floods æ at least until the construction of the Aswan High Dam. The Blue Nile's tributaries flow from Zaire, Kenya, Tanzanian, Rwanda and Burundi, which flow directly into the Nile or into Lake Victoria. The White Nile, flowing from high Lake Victoria, has a more constant flow and winds though Uganda, Sudan and Egypt. The Egyptian Nile stretches some 700 miles from the Sudanese border (where two recent dams have created Lake Nasser) and then, flowing northward, encounters five hard reefs of black igneous stone (cataracts) that churn the river into turbulent rapids at each reef. Finally, north of Cairo, the Nile splits into two major tributaries that fan out with the delta, emptying into the Mediterranean at Rosetta and Damietta.

Umbra: To the Ancient Egyptians, the Nile was the source of life, its annually flooding waters depositing rich lairs of silt ideal for farming. To native Garou and other Fera it became something more. Its carefully maintained sense of balance became a spiritual avatar of the Serpent Ouroborous, the original Wyrm of Balance. Some believe that — even today, despite the Weaver constructs that impinge on it — a fragment of that original, more benign aspect of that Wyrm may still be found in the Nile. The river's great Umbral twin courses through at least a dozen realms, its pulsing course reverberating throughout the surrounding spirit world with an almost human heartbeat.


Египет
Государственная граница
Основная дорога
Столица
Столица провинции
Второстепенный город
Железная дорога
Трубопровод
Каэрн Гару
Улей Танцоров Черной Спирали
Водные Пути (Нил/Суэцкий канал)
0 50 100 150 200 km
0 50 100 150 mi
Средиземное Море
Кипр
Никосия
Лимассол
Тартус
Хомс
Триполи
Сирия
Ливан
Бейрут
Дамаск
Эль-Кунейтра
Голанские высоты
Сувейда
Хайфа
Израиль
Ирбид
Тель Авив
Амман
Иерусалим
Сектор Газа
Рафа
Беэр-Шева
Иордания
Маан
Тобрук
Бардия
Сиди Барани
Саллум
Мерса-Матрух
Розетта
Думьят
Порт Саид
Эль Ариш
Александрия
Кафр эль Шейх
Эль Мансура
Бир аль-Абд
Рас аль-Хикма
Сиди Абдель Раман
Минные поля
Эль Аламейн
Даманхур
Кантара
Ливия
Танта
Джокеджик
Измаилия
Шибин аль-Ком
Бенха
Кусейма
Бир Гифгафа
Бир Насана
Каттарская Низменность
Трубопровод Sumed
Гиза
Каир
Суэц
Накль
Тамад
Эйлат
Джагбуб
Оазис Сива
Сива
Гельван
Рас аль-Судр
Таба
Аль Акаба
Хакль
озеро Карун
Крокодилополис
Трубопровод Sumed
Суэцкий Залив
Фара'ун Шарк
Нувеба
Бени Суэф
гора Гебель Синай Катерина
Набк
Залив Акаба
Табук
Восточная (Ливийская) Пустыня
Оазис Бахарийя
Бавити
Рас Гариб
Эль-Тор
Эль Минья
Белая Пустыня
Трубопровод Апофис
Восточная (Аравийская) Пустыня
Гемза
Наама Бэй
Шарм эль-Шейх
Саудовская Аравия
Каср аль Фарафра
Оазис Фарафра
Асьют
Хургада
Порт Сафага
Абу Минкар
Сохаг
Кена
Аль-Кузейр
Эль-Вадж
Оазис Дахла
Луксор
Мут
Эль Хагра
Эсна
Красное Море
Оазис Хагра
Мерса Алам
Барис
Трубопровод Апофис
Море Песков (Запретное)
Восточная (Ливийская) Пустыня
Асуан
Асуанская плотина
Верхняя плотина
Беренис
Озеро Насер
Халаибский треугольник (Спорная территория)
Халаиб
Увейнат
Цитадель Западного Пламени
Восточная Башня
Башня Этессийских Ветров
Цитадель Полуночных Вод
Вади-Хальфа
Хартум 350 миль
Дунгунаб

Дельта Нила

Хотя некоторые утверждают, что вся Дельта превратилась в одну большую урбанизированную агломерацию, на самом деле в Дельте все еще существует ряд отдельных городов, разделенных сельскими районами. К прибрежным городам дельты относятся Абу-Кир, Розетта и Думьят (Порт-Саид к востоку от дельты на границе с Синаем). Южнее, у сужения дельты, находятся Танта, Джокеджик (древний Бубастис) и Каир. Не все эти города отличаются большим населением, но некоторые из них имеют историческое или мистическое значение.

Абу-Кир (Канопус)

Примерно в 24 км к востоку от Александрии, Абу-Кир (греки называли его Канопус) был известен всему древнему миру как убежище Париса и Елены во время их бегства в Трою. Здесь произошло несколько крупных сражений времен Египетского похода Наполеона. Первой была битва на Ниле (1798), в которой войска лорда Нельсона уничтожили большую часть флота Наполеона. Во втором сражении (1799 год) кавалерия Наполеона опрокинула в реку армию из 15 000 турок, утопив почти треть из них в водах Нила. Ныне город славится лишь своими морепродуктами, но полгода назад он попал в поле зрения египетских властей как место действия самого страшного серийного убийцы современного Египта, получившего прозвище "Убийца со Скарабеем". Полиция - не единственные, кто обратил внимание на серию убийств. Жертвы убийцы были растерзаны крупным животным и обезглавлены, а на лбу у них был грубо вырезан символ скарабея. Учитывая способ убийства, у египетских Гару есть основания подозревать кого-то из своих. Георгафия убийцы и его жажда крови, похоже, растут; недавно трупы появились и в Александрии, и в Розетте. Фурии Александрии и члены многоплеменной стаи Тайны Песков в Думьяте объединили усилия, чтобы остановить убийства, но пока безрезультатно.

Розетта (Рашид)

Розетта, которая теперь называется Рашид, находится примерно в 65 км к востоку от Александрии и наиболее известна тем, что именно здесь наполеоновские войска обнаружили Розеттский камень. Черная табличка надпись иероглифами, демотическим письмом и по-гречески, что позволило лингвисту Шампольону перевести иероглифы. С тех пор термин "Розеттский камень" стал синонимом ключа к пониманию сложной загадки. (Нет нужды говорить, что и археологи-люди, и различные сверхъестественные исследователи продолжают прочесывать Египет в поисках подобных находок). Важный порт до возрождения Александрии, в наши дни он стал захолустьем. В нем есть некоторое грубое очарования, хотя запах мусора и навоза, а также многочисленные крысы на его улицах могут оскорбить эстетическое чувство не привыкшего к такому человека.

Дамиетта (Думьят)

Когда-то Дамиетта был портом, куда заходили корабли со всего древнего мира, но с развитием Александрии (после 322 года до н.э.) Дамиетта пришла в упадок, но с основанием Порт-Саида и строительством Суэцкого канала снова поднялась, чтобы снова стать захолустьем. В прошлом ее географическое расположение и открытый порт сделали ее легкой добычей для вторгшихся крестоносцев, а затем немцев, французов и англичан. Эта уязвимость в конечном итоге заставила султана мамлюков (Байбарс I, 1260-77 гг.) разрушить город, перекрыть доступ к реке и построить новую Дамиетту на 6,5 км дальше от побережья на ее нынешнем месте. В настоящее время город переживает возрождение в третий раз, и в туристических брошюрах Дамиетту описывают как индустриальный город, в котором производят (среди прочего) мебель, кожи, текстиль и корабли, но отмечают, что здесь не так много достопримечательностей.

Однако кое-что, чего нет ни в одной из туристических книг, - это роль Дамиетты как места расположения для небольшого, но значимого каэрна Последнего Камня. Несмотря на скромные мистический потенциал каэрна, его септ является одним из самых активных в Египте. Стая Тайны Песков в одиночку полностью очистила свой родной город Банес, но, к сожалению, такая активность привлекла внимание других врагов. Недавно стая из Дамиетты вступила в открытый бой с одной из двух Египетских стай Черных Спиралей (из улья Кипящих Песков Порт-Саида), и на сегодняшний день с каждой стороны погибло по одному бойцу. Второй член стаи был найден убитым в прошлом месяце, но убийц не нашли.

Танта

Расположенная в 90 км к северу от Каира, Танта, за исключением средневековой суфийской мечети, лишена значимых памятников древности, которыми отмечены многие другие египетские города, но... "То, чего ей не хватает в истории, она компенсирует в промышленности", - по крайней мере, так гласит лозунг Endron. Танта, пожалуй, наиболее известна в Дельте своими огромными нефтеперерабатывающими заводами, и Endron отхватил свою долю рынка. Таким образом, это один из самых загрязненных городов страны и пристанище для элементальных бейнов всех мастей. Однако наибольшую угрозу для города представляют духи смога. Еще до появления в Египте нефтяной промышленности местная Пенумбра была... бурной. Окутывая окрестности охлаждающим ветром, принесенным со Средиземного моря, Башня Этессийских Ветров появляется лишь спорадически, никогда не задерживаясь надолго на одном месте, но ее влияние, безусловно, ощущается круглый год. Когда-то эти духи океанского воздуха, гораздо более холодные, чем их пустынные собратья, казались желанной переменой для оборотней, посещавших Танту и ее окрестности. Однако за последние три десятилетия многие из них были запятнаны или полностью испорчены Хоглингами, элементалями Вирма, подпитываемыми

многочисленными дымовыми трубами города. Слухи об огромном и пугающе разумном элементале смога, скрывающемся в мрачных небесах местной Пенумбры, все больше подтверждаются жалобно стенающими городскими духами Вильда.

К сожалению, учитывая загрязненное состояние Танты и постоянный приток воздушных подкреплений от Этессийской Башни, проблема может только усугубиться. Гару Танты из каэрна Этессийского Ветра пытались смягчить воздействие башни. К сожалению, несмотря на очевидное мистическое соответствие между башней и каэрном, они не смогли войти в башню или изменить ее поведение. Каэрн Танты часто является первым местом, которое посещают многие иностранные Гару, поскольку в него ведет больше Лунных мостов, чем в любой другой каэрн Египта.

Джокеджик (Бубастис)

"...город Бубастис, в котором находится храм Бастет, достоин упоминания; ибо, хотя другие храмы могут быть больше и богаче, ни один не радует глаз больше, чем этот".

- Геродот

То, что название города Бубастис кажется знакомым даже иностранным Гару, не должно удивлять. Конечно, мало кто называет его так в наши дни, кроме экскурсоводов и коренных Бастет, которые все еще вспоминают о золотых временах города кошек. Современный Джокеджик - это город XIX века, расположенный в 80 км к северо-востоку от Каира и, за исключением места рождения знаменитого полковника Ахмеда Ораби (который возглавил восстание против британцев в 1882 году), не имеет существенного исторического значения. Тем не менее, гостям трудно устоять перед легким темп местной жизни и определенной растрепанной чувственностью города. От древнего храма Бубасти сегодня остались лишь развалины, хотя и он, и прилегающее к нему кладбище кошек продолжают привлекать туристов. В Пенумбре ситуация не лучше, хотя большая часть строения уцелела. Только в компании одного из местных теневых котов (что вряд ли принесет вам честь) можно оценить великолепие местной Умбры. В существующем здесь карманном царстве находится город, населенный человеческими эманациями, которые живут жизнью, напоминающей Египет времен династии Птолемеев. Открытые, расслабленные и дружелюбные к незнакомцам, местные обожают кошек, которые тысячами бродят по улицам.

Несколько могущественных колдунов Бубасти живут в Джокеджике, и именно сюда обычно приезжают Гару, если хотят установить контакт с египетскими Бастет, хотя такие попытки не лишены трудностей и опасностей. Теневые кошки редко дают знать о своем присутствии, и даже если с ними удается установить контакт, они склонны проявлять недоверие к тому, что им кажется раздражающим воем собак у их дверей. Ахади или нет, но у египетских кошачьих Фера было достаточно плохой крови с Гару, и они внимательно изучат гостей прежде чем вступать в контакт. При входе в Джокеджик Гару стоит проявить уважение. Это не только место силы Бубасти, но и их самая главная святыня. Хотя коты не всегда собираются причинить вред чужакам, они не терпят того, что воспринимают как варварство Гару. Наряду с другими секретами, в этом городе есть Лунный мост, который может мгновенно перенести путешественников на 800 км к югу, через границу с Суданом, в Цитадель Полуночных Вод, принадлежащую Бубасти.

Каир (по-арабски: аль-Кахира)

"Кто не видел Каира, тот не видел мира. Его земля - золото, его Нил - чудо, его женщины подобны черноглазым девам Рая, его дома - дворцы, а его воздух - мягкий, сладкий, как алоэ, радующий сердце. Да и как может быть иначе, если Каир - мать мира?".

- Город 1001 ночи

Даже в Мире Тьмы, среди хаоса, загрязнения и кишащей толчеи человечества, Каир все еще сохраняет часть своего мистического, загадочного прошлого. Как и другие великие города мира, Каир представляет собой лоскутное одеяло из небольших городов, каждый из которых имеет свою историю, культуру и экономику. От старых районов с тесными переулками, где до сих пор торгуют так же, как торговали в Средние века, до современных торговых площадей, где выставлены последние новинки современных товаров, Каир - это мир противоречий. Древние гробницы, средневековые мечети, огромные трущобы и современные высотки стоят бок о бок. Корпоративная реклама на арабском и английском языках соседствует с вспаханными волами полями, а деревянные повозки, запряженные ослами, и роскошные автомобили делят улицы.

За последние несколько десятилетий население Каира выросло намного больше, чем способны вместить границы города, в результате чего его стареющая инфраструктура оказалась на пределе возможностей. По плотности населения Каир превосходят только города Индии. Если бы Каир был суверенным государством, он был бы пятой по величине арабской страной. В Каире 62 трущебных района, таких как Дар аль-Салам и Сайида Зейнаб, в которых в общей сложности проживает более пяти миллионов человек. С 1970-х годов правительство построило полдюжины "городов-спутников" или "новых городов" в пустынях, окружающих Каир. Хотя население центрального Каира, по самым скромным подсчетам, составляет менее семи миллионов человек, население Большого Каира достигает примерно 18-22 миллионов. В случае, характерном для Мира Тьмы, население Каира незначительно, хотя и пугающе сократилось во время эпидемии 1998 года. Болезнь, получившая меткое название Шакалья лихорадка, будет подробно описана в последующих главах.

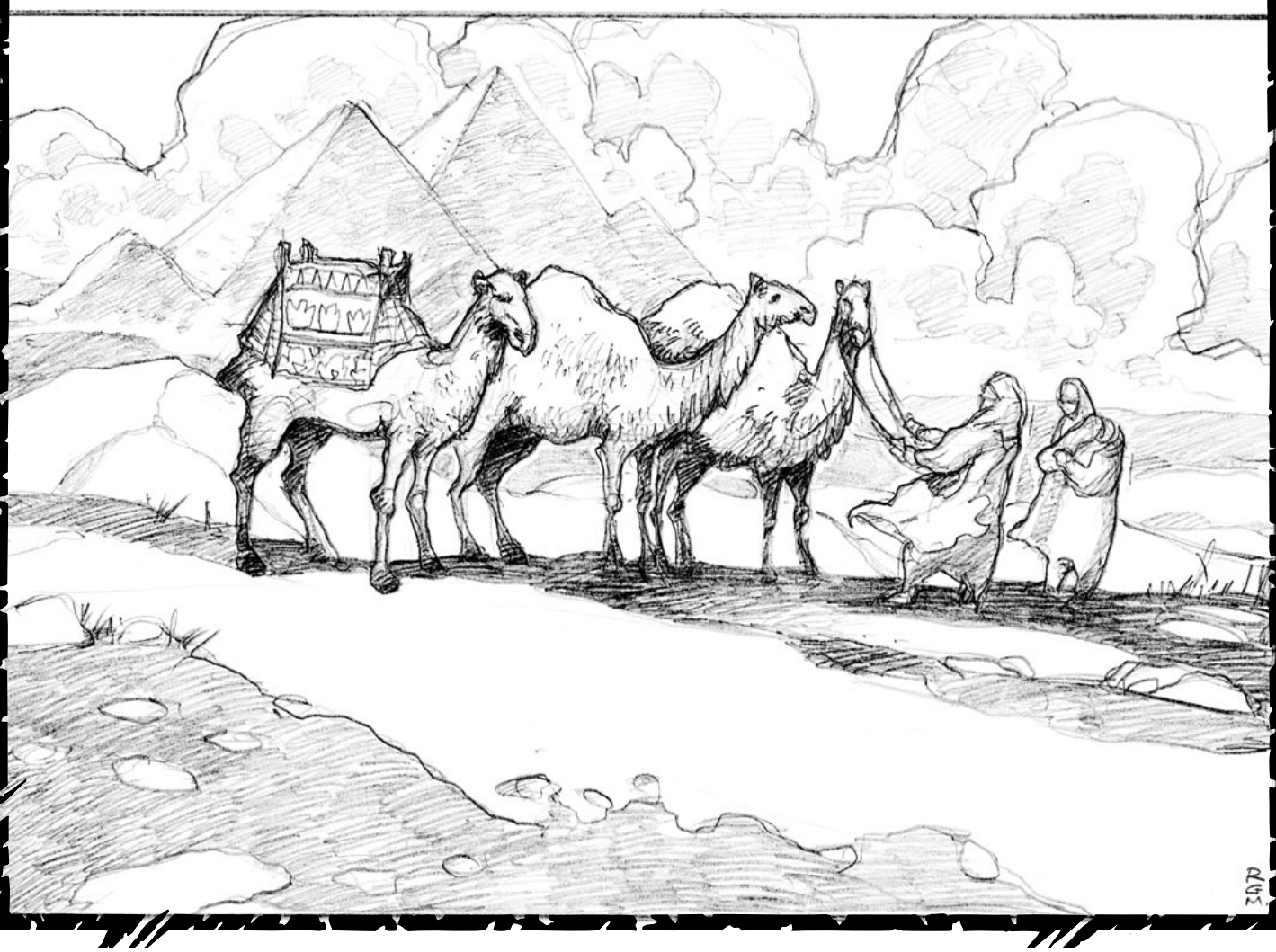
Каир - не только столица страны, но и крупнейший промышленный, деловой, торговый и транспортный центр Египта. Его промышленность - в основном сосредоточенная в пригородах Хелуан и Шубра аль-Хайма - производит железо и сталь, автомобили, цемент, бытовую технику, текстиль, шины и пластмассы. Здесь сосредоточена ближневосточная издательская и кинематографическая индустрия, а ежедневная газета

"Аль-Ахрам" ("Пирамиды") является самой популярной арабской газетой в мире. Каир также является одним из ведущих образовательных центров Африки и арабского мира. Среди его университетов - Аль-Азхар (основан в 970 году н.э.), Каирский (1908), Айн-Шамс (1950) и Американский университет (1919). Среди многочисленных музеев Каира - знаменитый Египетский музей, где хранится одна из лучших в мире археологических коллекций. В 1987 году здесь открылось первое в Африке метро.

География: Каир занимает треугольную равнину, ограниченную плато Гиза на западе, холмами Мокаттам на востоке и дельтой Нила на севере. Нил делит город на два административных района: собственно Каир находится на восточном берегу, а Гиза - на западном. Центр города, Мидан Тахрир (площадь Освобождения), расположен на западном берегу. На северо-востоке находится район западных магазинов и недорогих отелей, а на севере - вокзал Рамзес, главный железнодорожный узел Каира, и международный аэропорт.

Исламский Каир находится к востоку от центральной части города и включает в себя многолюдные и зачастую бедные кварталы Аль-Муски и Дарб аль-Ахмар. Над этими районами возвышается средневековая крепость, называемая просто Цитаделью. Отсюда видны купола и стройные минареты мечети Мухаммеда Али, а за ними - холмы Мокаттам и Восточная пустыня. К северу и югу от Цитадели находятся Города мертвых. Этот великий некрополь - действующий город в городе, где многие из самых бедных жителей Каира используют кенотафы в качестве столов и развешивают белье между надгробиями. Хотя многие жители некрополя могут быть знакомы - хотя бы через городской фольклор - с реальностью существования призраков, среди аллей мертвых теперь живет нечто гораздо более темное.

К югу от Мидан Тахрир находится эксклюзивный город-сад посольств, пятизвездочных отелей и прекрасных домов. Двигаясь дальше на юг вдоль Нила, можно попасть в Старый Каир, место проживания многочисленных коптов. Из центра города видны два нильских острова: Гезира (также называемый Замалек) и остров Рода. На западном берегу Нила расположены районы Агуза и новый район Мохандисин. На юго-западе расположен район Гиза (в котором расположены Каирский университет и Каирский зоопарк); за ним находятся пирамиды Гизы и Западная пустыня. Наконец, к югу от города вдоль Нила расположены промышленные пригороды Хелуана на западном берегу Нила, а также древние города Мемфис (столица Старого царства Египта), великие некрополи в Саккаре и Дахшуре (где находится знаменитая "Ломаная пирамида").





Город 1001 Тени

Сверхъестественные обитатели Каира такие же разрозненные, агрессивные и разнообразные, как и почти в любом другом городе, но с несколькими жизненно важными отличиями. Прежде всего, учитывая огромную плотность населения города, здесь, как заявил, слегка преувеличив, один приезжий Стеклоход, трудно махнуть когтем, не задев пиявку. Вампиры, Гару, маги и другие Фера, не говоря уже о множестве призраков, населяющих обширный городской некрополь и важной часовне Арканума, делают борьбу за территорию в Каире жаркой, хотя в конечном счете бессмысленной из-за подавляющего численного превосходства каирских вампиров. Независимо от того, смотрите вы на влияние, историю или просто численность, вывод один - Каир принадлежит нежити.

Вампирская популяция Каира в каком-то смысле уникальна, поскольку над вампирами города властвует "каитиф" (примерный вампирский эквивалент ронина без племени). Старейший вампир по имени Мухтар Бей правит нежитью города уже несколько веков, и даже несколько Гару узнали о его существовании (хотя о нем самом мало что известно). Вампирский владыка объявил город открытым для всех вампиров, но вряд ли эти эгалитаристские чувства распространяются на гару. Мухтар Бей отчасти заработал свою репутацию тем, что держит город чистым от волков - и тем самым более безопасным для нежити. После прошлых стычек, в частности, после "черной субботы" 1952 года, князь с видимым удовольствием не только убил нескольких Гару, но и вернул их тела (или хотя бы их части) их сородичам.

Конечно, несмотря на свою репутацию истребителя волков, Мухтар Бей не избавил город от Гару. И, разумеется, большинству Гару лучше всего было бы вести себя скрытно, но, учитывая отсутствие в Египте значительной сельской местности, даже обычно сельские оборотни не могут позволить себе полностью игнорировать города, особенно такие важные, как Каир. Это особенно верно в свете того факта, что в черте города есть три каэрна Гару. Два из них (септ Шагарат аль-Дурр и септ Дар аль-Салам) принадлежат Костегрызам и в настоящее время ведут необъявленную войну друг против друга. Каэрн Солнечной Барки - это очень мощный каэрн Ходящих по Стеклу в офисном комплексе Каср аль-Барон в процветающем пригороде Гелиополиса. Каэрн Солнца - очень ценный ресурс, особенно учитывая серьезную неопределенность, которая в настоящее время царит в среде городских Грызущих Кость.

Лидер Каирских Стеклоходов - одна из немногих женщин-руководителей корпораций Египта, загадочная женщина по имени Лейла Эль-Сабей (для других оборотней - Лейла Разрывающая Вуаль). Лейла использует силу каэрна в своих личных целях; у приезжих Гару, нуждающихся в гнозисе, нет иного выбора, кроме как обратиться к ней с просьбой, и цена часто бывает очень высокой. Помимо трех городских племен, в Каире останавливаются или живут представители других племен Гару, но многие вскоре находят его слишком негостеприимным и уезжают в поисках более благодатных мест. Поэтому общее число оборотней, живущих здесь в любой момент времени, довольно невелико.

Помимо каэрнов, освященных Гайей, в Каире находится самый мощный улей Черной Спирали на континенте - улей Трепещущего Змея. В Пенумбре, прилегающей к пирамидам Гизы, ходят слухи об этом страшном месте. Один из таких слухов, распространяемый осведомленными Бубасти, гласит, что хорошо спрятанный улей когда-то был капеллой магов. Независимо от происхождения, Спирали этого улья имеют тревожную привычку появляться и исчезать без предупреждения. Среди других мест, представляющих интерес для приезжих гару, - региональный офис корпорации Endron, несколько мощных логов Бубасти (в первую очередь, Логово Скрытых в Тени и Логово Горящих Углов) и убежища многочисленных раткинов.

Примечание: Для более глубокого исследования Каира в Мире Тьмы (с вампирской точки зрения, разумеется), изучите **Каир в Ночи**.

К Югу от Дельты

Нил между Каиром и границей Судана примерно в 1000 км к югу, усеян городами, поселками, пирамидами и другими местами большой исторической и мистической значимости. Среди них Гельван, Аль-Файюм, Аль-Минья, Асьют, Кена, Луксор, Эсна, Эдфу, Ком Омбо, Асуан и озеро Насер.

Гельван

Расположенный примерно в 25 км к югу от Каира, Гельван - промышленный пригород и самое загрязненное место в Египте. Дочерняя компания Pentex - Rainbow Plastics - недавно обосновалась в этом районе, но токсины, которые они скидывают в Нил, сродни поставкам угля в Ньюкасл. В Пенумбре почти весь город представляет собой кошмарный лабиринт тошнотворных пятен, а четыре Адские дыры огромных размеров и интенсивности извергают бейнов с поистине ужасающей скоростью. Недавно три Гару (два Странника и Фенрир) посетили пригород с неизвестным поручением. Оба Странника бесследно исчезли, а Фенрир вернулся в Каир, где убил двух кинфолков, после чего был уничтожен. Хотя первым порывом Гару, следящих за подобными вещами, было обвинить гнездо вампиров, свитое в сердце города, пошли слухи о древнем и могущественном фоморе - Полом Человеке, состоящем из кобр. Похоже, Последователи Сета - не единственные змеи, действующие в Египте.

Аль-Файюм

Аль-Файюм (также Эль-Файюм или Эль Файюм) является столицей мухафазы Аль-Файюм и расположен примерно в 113 км (70 милях) к юго-западу от Каира, между озером Карун и Нилом. Репутация "Сада Египта" на поверку оказывается восхищением упорядоченным сельскохозяйственным концерном, а не буйством дикой природы. Без сомнения, здесь много зелени. Выращивание риса, пшеницы и дынь (не говоря уже о тревожном росте фабричного животноводства, в основном кур) является основным занятием области. Рощи пальм и акаций усеивают ландшафт, а более дикие растения растут в упорядоченном изобилии вдоль искусно организованной системы каналов региона. В центре этого прекрасного оазиса находится убогий город Мединет-аль-Файюм - место, которое, по мнению некоторых, воплощает в себе все худшее, что есть в Каире: он перенаселен, загрязнен и просто уныл (хотя вряд ли его можно сравнить с адской дырой Гельвана). Несмотря на обилие зелени, даже кажущиеся стерильными пустоши Западной пустыни ближе к танцу Вильда, чем упорядоченное великолепие "Сада" аль Файюма, ведь в основе всего этого лежит предсмертный плач хранителей памяти Кхема - Моколе.

Аль-Минья (Эль Минья)

Эль Минья - столица мухафазы Минья, расположенная в 225 км к юго-западу от Каира. Город является центром торговли хлопком и зерновыми культурами, выращиваемыми в этом районе, а также переработки сахара и производства мыла. Расположенная на границе между Верхним и Нижним Египтом, Аль-Минья иногда называется Арус ас-Саид, "невеста Верхнего Египта". Несмотря на это супружеское прозвище, город стал свидетелем все более ожесточенных столкновений между мусульманами и многочисленным христианским населением. Политические и религиозные убийства стали здесь почти обычным делом, несмотря на заметное присутствие правительственных сил безопасности. В частности, мишенью часто становятся приезжие. Хотя эти проблемы кажутся исключительно человеческими, без какого-либо сверхъестественного компонента, многие считают это маловероятным. Являются ли они симптомом или причиной, город является домом для особенно отвратительного штамма психомахии, которая поощряет убийства и наживается на них. Кроме того, даже некоторым оборотням известно, что древнее заклинание когда-то не позволяло Последователям Сета путешествовать на север отсюда, но эта магия больше не действует. Даже когда заклинание действовало, у Сетитов был хотя бы номинальный интерес к этому городу. Здесь из Нила был выловлен по крайней мере один мертвый Гару (заезжий Стеклоход), а также человеческие жертвы межрелигиозного конфликта.

Крокодилополис

Аль-Файюм лежит ниже уровня моря в Файюмской впадине, на дне огромного пересохшего озера Моэрис (Карун) на месте древнего города Шедет. Около 4000 лет назад фараоны 12-й династии осушили большую часть озера, отрезав его притоки, сократив его до 1/5 прежнего размера, чтобы создать пышный оазис. Хотя это пошло на пользу жителям региона, оно постепенно задушило среду обитания крокодилов и разрушило великое лежбище Сетдже, которое когда-то было, возможно, самым большим в мире "каэрном" Моколе. Осушение озера Моэрис, признанное инженерным триумфом, также стало одним из первых и наиболее разрушительных крупномасштабных проявлений Вивер на планете. Несмотря на скверную репутацию нильского крокодила, большинство Моколе, к счастью, не склонны к гневу. Однако после уменьшения ареала их обитания те, кого когда-то считали доброжелательными, хотя и опасными существами, стали наводить ужас на тех, кто по неосмотрительности оказывался в водах Нила. Моколе всегда ограниченно поддерживали Владычество, но после трагедии озера Моэрис это стало личным.

Только спустя тысячи лет, когда безымянный колдун посоветовал правителю Птолемею расширить каналы и создать новые места обитания для крокодилов, охота на людей на берегах вернулась на прежний уровень. Город Шедет был переименован в Крокодилополис, а Моколе вернули себе статус святых существ. К сожалению, этот договор был вновь нарушен, хотя и неосознанно, более поздними поколениями людей (римлянами), которые заселили регион. Аль-Файюм до сих пор известен прежде всего как бывшее место поклонения Себеку, но вряд ли нога хоть одного Моколе ступала в мертвую впадину в последнее столетие. Но возможно, что после целенаправленных усилий по уничтожению Моколе в озере Насер ходят слухи, крокодилы снова вернутся к пересохшему озеру.

Асьют

Асьют расположен на западном берегу Нила примерно в 380 км к югу от Каира. Это важный коммерческий центр, который также известен своими ремесленными традициями и университетом. В древности здесь располагался центр культа бога-волка Вепуавета. Здесь бывает больше Странников, чем в любом другом месте Египта. В городе находится небольшой каэрн, Септ Второй Ночи, непостоянный и часто иссекающий источник Гнозиса, но он - одно из двух мест, в которых оказавшиеся в Египте Странники могут найти отдых. Кроме того, Странников приводят сюда легенды о гораздо более могущественном каэрне Первой Ночи, якобы превосходившем даже храм солнца в Карнаке. Божественность Вепаувета сомнительна, но знатоки истории Странников утверждают, что племя появилось именно в окресностях Асьюта, бок о бок с Бадарийской неолитической культурой. Странники жили здесь тысячелетиями, пока проклятие Сутеха не изгнало их из Кхема, и они верят, что если проклятие (или Сутех) когда-нибудь будет побеждено, каэрн вновь оживет. Правда, сейчас сердце каэрна находится в центре города с населением около 350 000 человек, так что возрожденный каэрн вряд ли будет похож на прежний. Приспешники Вирма тоже верят в эти легенды, так что по умбральным улицам города бродит огромное количество бейнов. Хотя особенно часто они нападают на приезжих Гару, другие Фера далеко не в безопасности.

Сохаг

Небольшой городок в 115 км к югу от Асьюта, Сохаг никогда не был туристической достопримечательностью, несмотря на расположенные здесь Белый и Красный коптские монастыри. (Красный монастырь основал вор, принявший христианство). Сохаг стал базой террористической группировки Аль-Гамаат аль-Исламия. В настоящее время здесь, по-видимому, нет сверхъестественных обитателей, но в Египте внешность часто бывает обманчива.

Кена

Кена - столица провинции, расположенная примерно в 39 милях к северу от Луксора. Она наиболее известна своей близостью к руинам Дендара и Вади Кена, основному транспортному маршруту между Верхним Египтом и Красным морем. На город сильно повлияла суфийская традиция, а мечеть Шейха эль-Кенави - магнит для мистиков и духовных искателей всех мастей. Аль-Гамаат аль-Исламия удерживает эту территорию, по иронии судьбы, оказавшуюся домом Гару. Дети Гайи сохранили бывший каэрн Странников, Септ Исцеляющего Рассвета, рядом с Храмом Дендары. Храм Дендары изначально был гробницей Хатор, и некоторые традиции утверждают, что это место успокоения, в котором Сахмет сменила гнев на милость. Поэтому, наверное, неудивительно, что каэрн - единственное место, в котором прибывшие в Египет Безмолвные Странники могут вновь обрести Гнозис. Тотем каэрна, Дух Звездного Света, - могущественное и загадочное существо, которое чаще всего появляется - когда его вообще видят - в виде женской фигуры, состоящей из звезд. Дух исцеления и хитрости, она в значительной степени отвечает за поддержание святилища Дендары. Большинство бейнов избегают Кену, но не потому, что боятся мощи духа каэрна, а потому, что, кажется, вовсе не замечают существования города.

Луксор

Немногие места отражают древнее наследие Египта лучше, чем Луксор. Сейчас Луксор - это город с населением около 150 000 человек, расположенный примерно в 740 км (460 миль) к югу от Каира. Столица древнего Египта во времена 11-й династии и в период Нового царства, древним египтянам Луксор был известен как Васет, или Нет, что означает просто "город". Греки называли его Фивами. Луксор наиболее известен Карнакским и меньшим по размеру Луксорским храмами

на восточном берегу Нила. На западном берегу находятся другие многочисленные царские храмы и гробницы. Среди крупных храмов - Рамессеум (в котором английский поэт 19 века Перси Шелли написал "Озимандиаса") и храм царицы Хатшепсут 18-й династии. Долины царей и цариц - это большие царские некрополи, в которых находятся гробницы Тутанхамона, Тутмоса III (Наполеона Древнего Египта), Рамзеса III, IV и VI, Хоремхаба и удобно закрытая гробница Сети I.

Не похожий ни на какой другой город контрастов, Луксор воплощает в себе двойственность Египта. Как и во многих других местах в Египте, здесь сильно смешаны античный и современный стили. Даже названия улиц - Шария аль-Карнак и Шария Телевижн (обе - в туристическом центре города) отражают эту двойственность. Однако это не единственное противоречие, присущее Фивам. Еще одно - это вопрос географии и территории. Это древний и довольно известный трюизм среди сверхъестественного населения Кхема, что западные берега Нила принадлежат нежити, а восточные - волкам. Сейчас это старое правило часто игнорируется более многочисленным сверхъестественным населением Египта, но в пустынях вокруг Луксора оно по-прежнему в силе. Странно, но это соглашение сохранялось более или менее нетронутым на протяжении тысячелетий не из-за какого-то формализованного соглашения, а просто потому, что вампиры, которые переходят на восточный берег, превращаются в кровавые потроха близлежащим септом Красных Когтей, в то время как Гару, которые переходят на запад, просто исчезают. Конечно, учитывая, что Красные Когти нечасто посещают сам город, городская черта Луксора номинально более безопасна для вампиров, которые могут посещать ее на короткое время (при условии, что их не поймают).

Несмотря на это аккуратное территориальное деление, Луксор - это пороховая бочка, готовая взорваться. В городе и окружающей его пустыне расположены сетитский Двор Огня, Септ Красных Когтей Воющие Пески и полузаброшенный, но все еще мощный каэрн Полуночного Солнца (на протяжении тысячелетий находившийся под управлением Дома Мудрого Сердца). В отсутствии большого человеческого населения, которое могло бы выступить в качестве буфера (как в Каире), Луксор стал местом многочисленных кровавых стычек в прошлом, и, учитывая последние события, еще одна крупная конфронтация - лишь вопрос времени. Неизвестно, было ли убийство 57 туристов террористами из Аль-Гама'ат аль-Исламийя в 1997 году исключительно актом человеческого зла или же оно каким-то образом отражало махинации сверхъестественного сообщества города.

Луксор также является величайшим королевским некрополем Египта. Даже те посетители, которые не особенно умеют замечать беспокойных мертвецов, могут почувствовать, что за ними наблюдают. Хотя древние когда-то считали здешних духов сравнительно спокойными, в последние века, и особенно после недавнего великого потрясения в Дуате, угроза от мертвецов некрополя становится все более явной. Окружающая Пенумбра не похожа ни на что другое в Египте. Странные чуждые тени и холодные пятна из глубинных областей Дуата накладываются на более привычную умбральную местность. Хотя Земли Теней и отделены от Земель Живых Саваном, и Безмолвные Странники, и члены Священства Слоновой Кости Серебряных Клыков уверены, что в Луксоре Саван наиболее тонок. И действительно, даже менее склонные к некромантии Гару, как известно, попадали здесь в царство неупокоенных мертвецов и никогда оттуда не возвращались. Это царство кишит бейнами (некоторые из них действительно древние), а также является домом для различных тотемных духов Вильда, в первую очередь связанных с выводком Сокола.

О Луксоре в Мире Тьмы также можно узнать из **Giovanni Chronicles III: The Sun Has Set**; это произведение ориентировано на вампиров, но может оказаться полезным для рассказчиков.

Эсна

Эсна - оживленный фермерский город, вероятно, наиболее известный тем, что в нем находится греко-римский храм бога Хнума. Согласно некоторым легендам Гару, особенно древних Стражей Городов, бараноголовый Хнум (бог-демиург, создавший тела богов и людей на своем гончарном круге) был очень могущественным духом Вивер, возможно, даже на уровне мелкой Инкарны. Неизвестно, правда ли это, но, похоже, в наши дни сверхъестественной активности здесь почти не наблюдается.

Эдфу

Наряду с производством сахара и гончарных изделий, жители Эдфу в основном зарабатывают на туризме; чтобы понять, почему, достаточно беглого взгляда на западный берег. Храм Гора - самый большой фараоновский (хотя и построенный при Птолемеях) храм в стране. Построенный на несколько тысяч лет позже многих храмов в близлежащих городах, он, тем не менее, претендует на поистине древнюю родословную, поскольку построен на том самом месте, где якобы произошло столкновение Гора и Сета. Хотя те, кто следует за тотемом Сокола, считают его священным местом, он, по слухам, еще больше почитается Шемсу-Херу, и поэтому большинство Гару и Фера достаточно мудры, чтобы держаться от него на почтительном расстоянии. Несмотря на это, город недавно стал центром небольшого переполоха, когда один Серебряный Клык заявил, что видел большое скопление Когтей Гора, огромной стаи духов-соколов, круживших в местной Пенумбре. Серебряные Клыки считают этот неподтвержденный слух благоприятным знаком, говорящим, что пришло время взять Луксорский каэрн под полный контроль.

Ком Омбо

Расположенный примерно в 40 км к северу от Асуана, Ком Омбо - это сельскохозяйственное поселение, населенное как фермерами-феллахами (в основном выращивающими кукурузу и сахарный тростник), так и многочисленным населением нубийцев, переселившихся

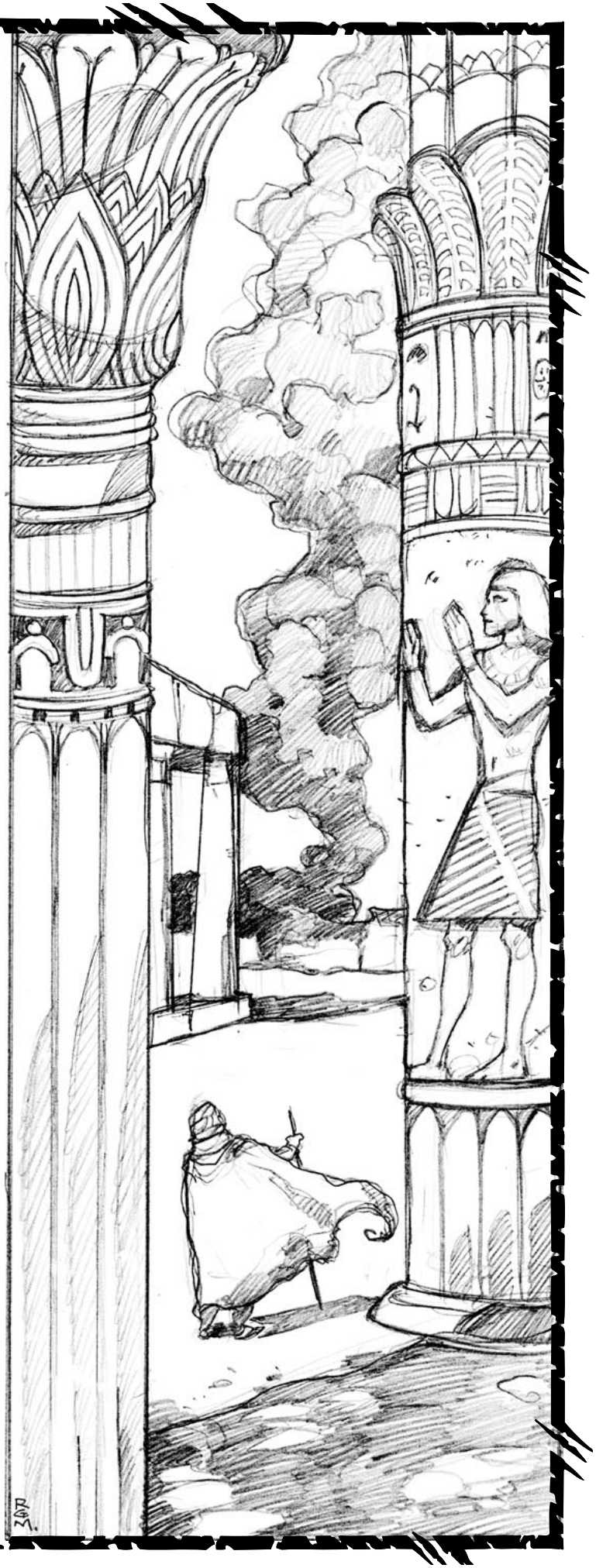
сюда в результате затопления их исконных земель во время строительства Асуанской плотины. Это также место, имеющее глубокое мистическое значение. Храм Ком Омбо, воздвигнутый в честь ястребиноголового Гора и крокодилового Себека, является одним из самых странных в Египте. Левая сторона абсолютно симметричного храма посвящена Гору, а правая - Себеку. Возведенный в живописном изгибе Нила, он в настоящее время является крупной туристической достопримечательностью. Ходят слухи, что Моколе снова начали здесь появляться, хотя никто не знает наверняка.

Асуан

Расположенный примерно в 40 км к югу от Ком Омбо на живописном участке Нила возле первого порога, современный город Асуан имеет богатую историю и, похоже, многообещающее будущее. В эпоху фараонов Асуан (тогда он назывался Сунт) был крупным торговым и военным центром египтян, а затем греков и римлян, которые использовали его как плацдарм для вторжений в Судан, Нубию и Эфиопию. Караваны верблюдов и слонов приходили в Асуан с драгоценными грузами - золотом, слоновой костью, пряностями и рабами. Сегодня Асуан выглядит не более чем уютным и сонным туристическим городом, наживающимся на своей древней истории. Современные отели размещают туристов, которые приезжают посмотреть на храмы Исиды и Калабаша, коптский монастырь Святого Симеона VI века и две близлежащие плотины, которые вызвали столько споров. В подворотнях продаются туристические безделушки, включая, к сожалению, чучела крокодилов, на которых охотятся в озере Насер. Вблизи Асуана есть два крупных острова. Первый - остров Элефантина, названный так либо из-за своих гранитных горбов, похожих на горбы толстокожего, либо из-за слонов, которые когда-то здесь водились. Второй, остров Китченера, названный в честь британского генерального консула в Египте, был превращен им в ботанический сад.

В нескольких километрах к югу от Асуана находится Британская Асуанская плотина, а еще в 6 км к югу - гораздо более крупная Высотная Асуанская плотина и озеро Насер за ней. Во время заполнения водохранилища Высотной Асуанской плотины, многие памятников древности были либо перемещены в ходе масштабной операции ЮНЕСКО, либо потеряны навсегда. Среди спасенных - храм Исиды, который теперь находится на острове Агилика между двумя плотинами. Предположительно, именно в этом храме Себек вернул Исиде часть тела Осириса (после того, как Осирис был убит и расчленен Сетом). Конечно, несмотря на то, что храм Исиды до сих пор цел, мощное логово Бубасти, которое когда-то черпало силу в стенах храма, теперь лежит под водами Нила на первоначальном месте храма, на затопленном острове Филе. Как использовали это место Моколе, если вообще использовали, остается загадкой.

Статус Асуана как торгового города сохраняется, хотя большая часть сегодняшних перевозок носит незаконный характер. Асуан является крупным узлом египетской наркоторговли, что неудивительно, учитывая



что в городе также проживает небольшое количество предприимчивых "современных" Сетитов. К сожалению, дни Асуана как центра работорговли также не минули, хотя трафик ушел в подполье. Всем известно, что за двадцать пять долларов можно купить молодого парня или девушку в соседнем Судане; змеи и другие торговцы живым товаром более чем счастливы помочь найти таким несчастным работу и жилье у коррумпированных "спонсоров" в Египте и за его пределами. Несмотря на идиллический вид Асуана, над ним сгущаются тучи. Помимо отродий Сутеха, он также привлек Бубасти и Симба (из-за близости к Судану и южной Цитадели Полуночных Вод, см. ниже). Симба Черный Зуб проходил здесь по меньшей мере дважды перед своей смертью и, как известно, питал сильную антипатию к местным Бубасти. Асуан (а точнее, близлежащее озеро Насер) - последний большой дом египетских Моколе, но надолго ли? У Endron здесь есть небольшой офис для наблюдения за строительством трубопровода Апофис, и становится все более очевидным, что Моколе - первые в списке их целей.

Пенумбра между Асуаном и границей Судана особенно богата и зелена, возможно, более правдиво представляя древнее прошлое Египта, чем где-либо еще вдоль Нила. Леопарды, гепарды и газели пьют из нильских мелководий, а сотни видов птиц гнездятся у побережья, а вдали видны стада слонов. Плотины и близлежащий город выглядят как мигающие, электрически-синие конструкции Вивер, но, как ни странно, они не оказывают негативного влияния на Нил в целом. Две плотины доминируют над ландшафтом и выглядят как огромные, естественные скалы, изобилующие духовной флорой и фауной. Кроме того, вдоль странных жил природной металлической руды на скалах/плотинах кипят элементали электричества, вырабатываемого гидроэлектростанциями. Объяснения очевидной здешней благосклонности Вивер различны, хотя преобладает мнение, что Моколе каким-то образом интегрировали разрозненные конструкции в свою духовную парадигму. Однако то же самое нельзя сказать о недавно построенном трубопроводе Апофис, который прорезает Пенумбру, словно черная раковая опухоль.

Озеро Насер - Судан

Тысячелетия человеческой истории Нил тек, не встречая препятствий, но, похоже, человечеству нужно контролировать все. В прошлом столетии британцы, а затем египтяне построили две большие плотины около Асуана, чтобы регулировать течение Нила и возделывать большую часть региона. Хотя эти усилия увенчались успехом и обеспечили Египет бесперебойным источником электрической энергии, плотины также стали причиной многих бед. В начале XX века англичане построили Асуанскую плотину над первым порогом. В то время это было самое большое подобное сооружение в мире, но более поздняя Высокая плотина превзошла ее. Хорошо известно, что последний крокодил к северу от плотины был убит (и, без сомнения, превратился в чучело) британским офицером примерно в это время. Озеро Насер - единственное известное место обитания нильского крокодила в Египте, и поэтому оно является последним убежищем для Моколе.

Взрыв Дамбы

В реальности, не относящейся исключительно к Миру Тьмы, потенциальное разрушение Высотной Плотины висит дамокловым мечом над большей частью Египта независимо от его вероятности или отдаленности. Действительно, немногие другие страны в мире сталкиваются с возможностью такого масштабного разрушения. Одна из крупнейших в мире конструкций, Высотная плотина имеет объем, примерно в 17 раз превышающий объем Великой Пирамиды в Гизе. При этом само озеро Насер в среднем имеет ширину 9,6 км (6 миль) и простирается вверх по течению на 499 км (310 миль) - около 30% его площади находится в соседнем Судане. Если кому-то действительно удастся разрушить Высотную Плотину, то катастрофа, вызванная обрушением в Нил огромных объемов воды, будет практически беспрецедентной по количеству человеческих жертв, уничтоженных материальных ценностей и исторических древностей.

Хотя многие выступали против нее, когда она только была построена, даже в Мире Тьмы найдется немного тех, кто выиграет от разрушения плотины. Известно, что некоторые из наиболее радикально настроенных Красных Когтей подумывали о том, чтобы каким-то образом разрушить ее как действительно эффективный способ вернуть хотя бы часть Земли в более дикое состояние, очистив часть египетской дикой природы от проклятых людей раз и навсегда. Но даже кровожадные Когти осознают последствия такого геноцида, и более холодные головы среди них понимают, что сколько бы обезьян ни погибло в результате потопа, в конце концов они вернутся. Моколе также разделились во мнениях относительно затрат и выгод от разрушения плотины. Большинство из них признает, что плотина принесла пользу, вдохнув новую жизнь в их Нубийское лежбище (см. ниже). Однако небольшая фракция в их рядах считает, что - какими бы ни были ее очевидные текущие преимущества - плотина безвозвратно изменила пути памяти, которые когда-то представляли сезонные приливы и отливы Нила.

Почти все остальные заинтересованы в том, чтобы плотина стояла. Рассказчик должен отметить, что разрушение плотины (и уничтожение практически всего населения Египта) было бы грубым отклонением от реальных событий. Такое действие вызовет немедленный и драконовский ответ со стороны сверхъестественных групп интересов, таких как Сетиты, Технократия и Стеклоходы (и это лишь некоторые из них). Рассказчики, которые любят подобную драму, возможно, захотят развлечься подобным событием. Более традиционные рассказчики, однако, могут предпочесть категорически не поощрять персонажей игроков, которые рассматривают такую идею. (Пусть они сосредоточат свои усилия на уничтожении вымышленного трубопровода Апофис).

Воодушевленное успехом первой плотины, в 1960 году правительство Насера начало работы по строительству гораздо более крупной Высотной плотины. Это вызвало споры во всем мире, как из-за разрушений, которые она должна была нанести памятникам древности, так и потому, что ее строительство косвенно спровоцировало Суэцкий кризис. Несмотря на это, плотина была построена с советской помощью, и к 1971 году озеро Насер затопило многочисленные археологические памятники. ЮНЕСКО и правительство Египта пытались спасти некоторые из них, но другие важные объекты были потеряны навсегда, включая несколько логов Бубасти. Строительство плотины также привело к принудительному переселению около 100 000 египтян и суданских нубийцев. Существует более чем несколько групп, как сверхъестественных, так и смертных, которые были бы не прочь снести плотину. Конечно, отрицательной стороной этого является то, что накопленной за плотиной воды будет достаточно для того, чтобы смыть большую часть дельты Нила в Средиземное море. Высеченный в скале храм Абу-Симбел в 280 км к югу от Асуана - последний из великих храмов перед границей с Суданом.

Восточная (Аравийская) пустыня и Синайский полуостров

Иностранцы часто воспринимают эти регионы вместе, хотя они отличаются друг от друга. Составляя северо-восточную пятую часть Египта, Средиземное море граничит с ними на севере, а Красное море - на юге. Суэцкий залив и Суэцкий канал отделяют эти два региона друг от друга.

Восточная пустыня и побережье Красного моря

Восточная пустыня является частью большой Сахары и проходит по всей длине восточной границы Египта, от Средиземного моря на севере до Судана на юге. Ее восточная и западная границы омываются водными артериями: Нилом и озером Насер на западе и Красным морем на востоке. Через море пустыня выходит к Саудовской Аравии. Восточная пустыня, называемая также Аравийской пустыней или Восточным нагорьем, включает в себя горный хребет Красного моря, имеющий множество вершин высотой более 1 830 м (5 925 футов), а его самая высокая вершина Джабаль Шаиб достигает 2 183 м (7 161 фута). Большая часть пустыни бесплодна и негостеприимна, хотя некоторые из нижних горных склонов вдоль Красного моря покрываются травой после зимних дождей. Аравийскую пустыню населяют кочевые племена, такие как мааза (прибывшие из Аравии в 18 веке), а также абабда и бишарин (оба хамитского происхождения). Кочевое население в основном живет скотоводством и торговлей. В пустыне нет крупных городов или поселков. С древних времен пустыня является источником порфира - твердой магматической породы. В регионе также добывают нефть, железную руду, марганец и гранит. В наши дни здесь и на Синае наблюдается повышенное военное присутствие из-за близости к Израилю.

В отличие от негостеприимных внутренних районов, побережье Красного моря является наиболее быстро развивающимся районом Египта. Здесь расположено несколько городов и поселков, включая Зафарану, нефтяной город Рас-Гариб, Гемсу, Хургаду (туристическую Мекку и главный бумтаун региона) и фосфатодобывающий Порт-Сафага. Хотя развитие принесло очевидные преимущества для экономики, оно не обошлось без недостатков. С экологической точки зрения наибольшее воздействие было оказано на богатые коралловые рифы Красного моря. Свалки и безответственные дайверы повредили до 80% рифов, хотя даже в мире Тьмы предпринимались усилия по пресечению ущерба из-за желания сохранить рифы как главную туристическую достопримечательность. Действительно, Endron в значительной степени был отстранен от бурения в Красном море своими корпоративными конкурентами (с невидимым партнером в виде местного синдиката Ходящих по Стеклу). Однако другие щупальца Вирма сумели вплестись в коммерческую базу региона - в частности, Kauket Mining, дочерняя компания американской Harold & Harold Incorporated, которая открыла филиал в Порт-Сафага.

Красное море привлекает и другие силы. Огромные деньги, крутящиеся в быстро растущей туристической сфере, - слишком лакомый кусок, особенно с учетом того, что Египетские сверхъестественные силы не очень-то стремятся закрепиться здесь. Красные Когти, конечно же, считают всю Восточную пустыню своей, и за тысячи лет мало что заставило их разувериться в этом. Отчасти это объясняется их свирепостью в защите своей территории, но также и тем, что - по крайней мере, до 20-го века - мало кто проявлял интерес к бесплодному пустынному региону. В Аравийской пустыне у Когтей есть два каэрна, сильно различающихся по силе. Первый - это Септ Воющих Песков близ Луксора, а гораздо меньший Септ Скрытой Воды занимает блуждающий оазис в 30 км к юго-западу от города Суэц. Однако даже в некогда неподвластном времени Египте все меняется. В прибрежные города, такие как Хургада, пришли чужаки, в основном европейские синдикаты, стремящиеся сделать деньги на процветающей туристической торговле и расцветающих вокруг нее пороках.

Аравийская Умбра

Пенумбра Аравийской пустыни издавна была негостеприимной к перевертышам, что подтвердят даже обычно выступающие на стороне Вильда Красные Когти. Аравийская пустыня (и особенно горы Красного моря) - это непредсказуемый дом Симурга. Симург - загадочный спутник Грифона, а также двоюродный брат тотема Звездочетов Химеры. Тотем обладает властью над снами и пророчествами, и Гару, которые спят в восточной Умбре, склонны к ярким и иногда пророческим снам. Считается, что в регионе есть врата в Умбральное царство Потока, Зону Снов, Эфириальное царство (в основном из горных районов региона) и, возможно, даже к вратам Аркадийскии (см. Умбра).

Пески Пенумбры местами светло- или темно-синие, а аэрты склонны менять направление сами по себе, бесцельно блуждать или резко обрываться, оставляя путешественников в незавидном положении. Даже самые незначительные пустынные духи Вильда - танцующие цветные нити/облака и тому подобное - способны ослепить и сбить с толку. Хотя присущая этому региону дикость не позволила некоторым более традиционным миньонам Вирмов, таким как Пентекс и Танцоры Черной Спирали, закрепиться здесь, он порождает поистине причудливых бейнов. Кажется, что некоторые из них - всего лишь устрашающие призраки. Другие - по-настоящему смертоносны, как, например, бейны Сна или гораздо более опасные Аслинти - порочная форма психомахии с телом паука и человеческими чертами лица. Эти пугающе разумные и злобные бейны делятся на касту колдунов и касту воинов, и некоторые считают их родственниками Ананаси или Восточных Кумо. Воины - это черные ночные кошмары, покрытые жесткими волосами, не уступающие даже самым опытным арунам. Представители касты колдунов более нежные, полупрозрачные и красивые, и с удовольствием мучают своих жертв. Обе группы способны "летать" по невидимым паутинам, протянутым через воздушные пространства региона. В последнее время Аслинти стали появляться в Аравийской Умбре с тревожной частотой. Еще одним интересным обитателем местных легенд является одиночное существо, похожее на джинна, известное как Отец Дыма. Гару, которые встречали этот дух, по-разному описывали его - как доброжелательного духа Вильда (возможно, одного из выводка Химеры) или как особенно сильного бейна из выводка Создателей Снов (см. **Книга Вирма, 2-е изд.**).

Неизвестно, стало ли то причиной или следствием странностей Восточной пустыни, но Восточная Башня - самый загадочный из четырех шпилей, превосходящий по таинственности даже неуловимую северную башню. В самом деле, о ней ходят лишь слухи среди гару, но считается, что до него дошли (хотя и не вернулись) Звездочеты из лагеря Мирового Древа. Традиционной точкой привязки в Пенумбре является круг из камней к юго-востоку от Сафаги. И Гару - не единственные, кого интересуют эти врата.

Хургада

Расположенный на побережье Красного моря примерно в 325 км к югу от Суэца, бурно развивающийся город Хургада до недавнего времени был сонной рыбацкой деревушкой. Хотя население города все еще относительно невелико (около 40 000 человек), туристов в нем зачастую вдвое больше. В этом районе, не отличающемся древней историей, все же есть несколько достопримечательностей, таких как римская гора Монс Порфирит (гора порфира) и близлежащая гора Гебель Абу Духан (Отец Дыма). Сам город стал очень вестернизированным: многочисленные отели (больше, чем где-либо еще в Египте, кроме Каира), бары, модные магазины, дайвинг-клубы (включая подводные экскурсии к рифам) и дискотеки с названиями вроде Cha-Cha и La Bamba, обслуживающие в основном европейскую клиентуру. Город приобрел репутацию "города вечеринок", что означает, что, несмотря на исламские законы и местные обычаи, Хургада стала центром наркотиков, алкоголя и порока.

Соответственно возрос и интерес к сверхъестественному. Стеклоходы не прогадали, поставив на этот регион 30 лет назад, но с тех пор слухи об экономическом росте (и потенциальной прибыли) ушли далеко за пределы Египта. Человеческий синдикат, поддерживаемый группой особенно злобных и наглых молодых европейских вампиров, в последнее время прочно вклинился в местные дела. Есть основания полагать, что эта вампирская стая поддерживает рабочие отношения с ульем Черных Спиралей в Порт-Саиде, и ситуация становится все хуже. Конечно, у обеих сторон есть много проблем, которые они должны преодолеть. Вампирам необходимо ограничивать охоту в пока еще небольшом городе (для этого они в основном держат вокруг себя строго контролируемые "стада" людей), чтобы не лопнуть туристический пузырь. А Ходящие по Стеклу страдают от отсутствия каэрнов в регионе (Красные Когти, как ни странно, делиться не захотели). Стеклоходы в значительной степени устранили эту проблему, используя частный вертолет для перелетов между побережьем и более богатыми Гнозисом районами.

Рас-Гариб

Жутко загрязненный нефтяной город, приезжие Гару удивляются, узнав, что он не является базой Endron (учитывая плохую экологическую ситуацию в этом районе, конгломерату не стоит тратить силы), а находится под эгидой EGPC и более традиционных нефтяных компаний. В городе есть обычный набор сельских жителей и вахтовиков-нефтяников, некоторые из которых сами по себе могут доставить проблем. Рабочие из Рас-Гариба и других близлежащих промышленных городов любят расслабляться, приезжая в туристические центры вроде Хургады, чтобы смешаться с туристами и, иногда, создать проблем. То, что в городе нет интересов Пентекса, вряд ли означает, что он свободен от влияния Вирма. Фактически, весь город - это адская дыра, в которой живут крайне неприятные бейны - включая Х'руглингов и, судя по слухам, размножающуюся пару Драттози - в копоти умбральных окрестностей. Одним из главных руководителей корпоративной нефтяной структуры является Гамаль Рагаб, сильный независимый фомор из породы Феректои. Он сделал город своего рода убежищем для других независимых фомори, более человекоподобные из которых занимают различные должности в буровой компании. Наслаждаясь своей независимостью, Рагаб старается держать Endron подальше от города и даже может, будучи прижатым к стенке, попытаться договориться с приезжими Гару, поделившись с ними информацией о деятельности Пентекса в других местах.

Порт-Саид и Суэцкий канал

Современный Порт-Саид был построен в 1859 году на узкой песчаной косе между озером Манзала и Средиземным морем. Расположенный на границе между Восточной пустыней и Синайским полуостровом, он является оживленным торговым центром на самой восточной оконечности дельты Нила, примерно в 175 км (110 милях) к северо-востоку от Каира. Его население составляет около 500 000 человек, и он является штаб-квартирой администрации Суэцкого канала. Его глубоководная внешняя гавань является главной заправочной станцией для проходящих судов, и через нее проходит большая часть Египетского экспорта хлопка, риса и соли. Основными отраслями промышленности являются рыболовство и производство химикатов и табачных изделий. Город также является популярным летним курортом. Лишенный древней истории, присущей большей части Египта, Порт-Саид во многом напоминает небольшие молодые города остального мира, со всеми вытекающими отсюда положительными и отрицательными моментами. Мечети, современные офисные здания, фабричные комплексы, британские особняки XIX века и убогие трущобы делают город разнообразным и несколько сюрреалистичным.

Еще совсем недавно Порт-Саид был домом для странно разборчивой и благодушной семьи Раткинов, но все изменилось два десятилетия назад. После стычки между Раткинами и Endron в Порт-Саид неожиданно вторглась одна из двух египетских стай Черной Спирали. Захватив владения крыс, улей Кипящих Песков теперь наводит ужас на весь Египет и сильно беспокоит стаю Последнего Камня в Думьяте (хотя у улья полно собственных проблем, о которых мы расскажем ниже).

Суэц

Сильно пострадавший во время войн с Израилем 1967 и 1973 годов, сегодня Суэц не имеет внешних признаков разрушений, но шрамы от войны глубоки. В основном это дымный промышленный город, Суэц стоит там, где Суэцкий канал встречается с Красным морем. Несмотря на недавнюю реконструкцию, город можно грубо (и с оговорками) разделить на промышленный деловой сектор и огромный трущобный район. Деловой сектор в основном чистый и современный; доки работают днем и ночью, обслуживая танкеры, роскошные яхты и мусульманских паломников, направляющихся в Мекку. С другой стороны, трущобы - одни из самых опасных в Египте, в основном благодаря многочисленной семье Раткинов, которая перебралась в город после последней войны.

Если крысы в Каире осквернены и безумны, то Раткины Суэца - чистое зло. Суэцкая вписка в Пенумбре кишит тысячами больных крыс и, если осмелиться заглянуть глубже, оказывается связанной со Шрамом, умбральным царством, наиболее тесно связанным с худшими аспектами индустриального производства. Крысы Суэца правят и в соседнем Порт-Тауфике (см. Синай, ниже). Четхето, лидер Раткинов Синая, в прошлом была прославленной Крадущейся с Ножом, пока не влюбилась в лорда Турифуга, Маэлджин Инкарну болезней. Нет нужды говорить, что ни Гару, ни менее развращенные Раткины уже давно не осмеливаются ступить в город. Недавно Четхетхо создала коалицию с Костегрызами Каира и Танцорами Черной Спирали Порт-Саида в рамках агрессивного плана по освобождению всей зоны Суэцкого канала от верных Гайе Гару.

Синай

Синайский полуостров - это скалистое пустынное плато, соединяющее Египет с Израилем. Богатый историей, знамениями и верой, Синайский полуостров составляет большую часть того, что принято называть Святой землей, с местами, важными как для христиан, так и для мусульман и иудеев. Здесь, если верить священным книгам, на горе Синай Моисей получил от Бога десять заповедей. Также именно на Синае Мария, Иосиф и Иисус якобы отдыхали

Суэцкий канал

Суэцкий канал проложен от Порт-Саида на севере, проходит мимо нескольких городов (Кантара, Исмалия) и через Большое Горькое озеро до Суэца на юге. Канал является очагом межнациональной напряженности с момента начала его строительства в 1854 году. В 1875 году британцы стали крупнейшими акционерами компании Суэцкого канала, положив тем самым начало десятилетиям прямого и косвенного британского правления. После Второй мировой войны канал стал основной артерией для транспортировки нефти и стержнем стратегии холодной войны. Национализация канала Насером в 1956 году спровоцировала вторжение в Египет Великобритании, Франции и Израиля. В последние годы объемы танкерных перевозок и доходы снизились из-за конкуренции со стороны нефтепроводов, а таинственное затопление танкера Endron в начале 2001 года не способствовало улучшению ситуации. Вина за инцидент возлагалась на исламских террористов, саму компанию Endron и (в сверхъестественных кругах) Думьятскую стаю Последнего Камня

Трубопровод Сумед: Трубопровод Сумед является альтернативным маршрутом транспортировки нефти из региона Персидского залива в Средиземноморье. Трубопровод протяженностью 200 миль проходит от Айн Сухна на берегу Суэцкого залива до Сиди Керир на берегу Средиземного моря. Суэцкий трубопровод считается одним из основных "перевалочных пунктов" в мировых поставках нефти, его закрытие значительно увеличит время транзита и стоимость нефти. Эта уязвимость является одной из причин, побудивших Endron построить трубопровод Апофис. Трубопровод Сумед принадлежит компании Arab Petroleum Pipeline Company (APP), совместному предприятию Египта, Саудовской Аравии, Кувейта, ОАЭ и Катара.

во время бегства от царя Ирода, и именно отсюда арабский генерал Амр принес ислам в Африку. Неудивительно, что все три религии не стеснялись убивать, чтобы контролировать этот регион. От крестоносцев до, совсем недавно, кровопролитных войн между Египтом и Израилем, Святая Земля долгое время была местом ожесточенного кровопролития.

Находясь под контролем Египта с 1982 года - хотя и с группой многонациональных сил и наблюдателей ООН (MFO) для поддержания мира - Синай, как и многие другие места в Египте, претерпел значительные изменения за последние несколько десятилетий. Египетское правительство, чтобы создать больше пахотных земель и уменьшить проблему перенаселения в Дельте, начало масштабную программу по орошению части полуострова, строительству дорог с твердым покрытием и опреснительных установок. Были предложены стимулы для переселения в этот регион (это привело к выселению четырнадцати бедуинских племен, которые называли этот регион своим домом на протяжении веков), и, конечно же, полуостров стал притягивать для туристов и паломников многих конфессий.

География: Синай - это, мягко говоря, поразительная территория. Израиль, Иордания и Саудовская Аравия граничат с Синаем на востоке, хотя Иордания и Саудовская Аравия не граничат с Египтом по суше, отделенные от него узким заливом Акаба. Северное побережье, от Порт-Саида до границы с Израилем, в основном пустынное, но усаженное пальмами. Верхняя часть полуострова на 60% состоит из пустыни и сухих русел вади, а вдоль побережья простираются болотистые земли. В отличие от труднопроходимых участков Западной пустыни, внутренние районы Синая не совсем бесплодны, здесь сохранилась хрупкая экосистема, которой все сильнее грозит исчезновение. Это особенно заметно, когда после зимних дождей семена, пролежавшие в спящем состоянии в течение многих лет, расцветают, на краткое время покрывая целые равнины зеленой мантией. Южная часть полуострова на 40% состоит из зубчатых красновато-коричневых гор, среди которых гора Синай и гора Святой Елены (Гебель Катерина) - самая высокая гора в Египте и предполагаемое место упокоения Святой Екатерины, Александрийской мученицы.

Населенные пункты полуострова расположены в основном на побережье, хотя тонкая сеть небольших городов в пустыне и горах протянулась по всей внутренней части полуострова, связанные неплотной сетью дорог. На побережье Средиземного моря расположены редкие прибрежные города: Кантара, числе Бир-эль-Абд, Аль-Ариш и Рафах (который граничит с Израилем и сектором Газа). Дальше от побережья отстоят Исмаилия (стоящая у Суэцкого канала), Бир Гифгаф (около перевала Хатмия), Бир Хасан, Бир ат-Тамад и Кусейма (около израильской границы). Многие из внутренних дорог в основном или исключительно используются египетскими военными. Через Порт-Тауфик проходит шоссе 33, устынная дорога, которое почти ровно делит полуостров на северную и южную половины. Шоссе проходит мимо Нахля и Тамада, и заканчивается в Табе, в окончании Акабского залива. До 1982 года Таба была спорной территорией между Израилем и Египтом, а теперь граничит с обеими странами, а также с Саудовской Аравией. В нескольких километрах к югу от Табы находится остров Фараона, место, известное крепостью, построенной крестоносцами в 1115 году и впоследствии захваченной Салах-ад-Дином.

Южный Синай почти полностью гористый и еще более малонаселенный, чем северные пустыни, за исключением побережья, которое в своем развитии повторяет побережье Восточной пустыни. Начиная с Порт-Тауфика и двигаясь на юг, города восточного побережья Синая вдоль Суэцкого залива включают нефтяной город Рас-эль-Судр, столицу мухафазы Эль-Тор и процветающий туристический город Шарм-эль-Шейх (принимавший несколько мирных конференций) на южной оконечности полуострова. Наконец, города западного побережья региона вдоль Тиранского пролива и Акабского залива (все напротив Саудовской Аравии) включают в себя как туристические города, так и, как ни странно, единственные в Египте настоящие природные заповедники. С юга на север расположены туристические города Набк и Дахаб (и их одноименные заповедники), а также город Нувейба.

Сверхъестественный Синай

Учитывая богатую монотеистическую историю, Синай не проявляет гостеприимства ни к Гару, ни к нежити, к последней - особенно. Проклятие Сета не распространяется на полуостров, хотя, объясняется ли это святостью этой земли, тем, что она лежит за Восточной башней, или какой-то другой причиной - вопрос спорный. Какова бы ни была причина, прекращение проклятия Сета и высокая распространенность в регионе Истинной Веры (что делает его практически лишенным нежити) сделали Синай своего рода убежищем, из которого некоторые Странники начинают экспедиции на свою родину. Конечно, то, что здесь нет вампиров, это вряд ли означает, что земля безопасна. К несчастью, древние каэрны полуострова уже давно либо истощены, либо захвачены многочисленными магами региона, многие из которых имеют серьезные планы на этот регион - планы, не терпящие вмешательства со стороны перевертышей. Поэтому большая часть оборотней, как правило, не задерживаются на Синайском полуострове.

Помимо Странников-эмигрантов, немногочисленная популяция Гару в регионе состоит в основном из Детей Гайи, заезжих Звездочетов и случайных бродячих Красных Когтей. Туристические города Дахаб и Шарм-эль-Шейх, расположенные на восточном побережье, частично разделяют процветающий (в основном западный и израильский) туристический бизнес на побережье Красного моря. Дахаб, в частности, сравнивают с Дейтона-Бич во Флориде, и он известен как коридор для торговли наркотиками. До недавнего времени казавшийся лишенным сверхъестественных обитателей, в последнее время он стал прибежищем для немногочисленных каирских Костегрызов, не ставших каннибалами.

Есть и другие места, способные вызвать интерес у Гару, хотя они скорее опасны, чем полезны. Порт-Тауфик, своего рода пригород города Суэц (и такой же ветхий), также в значительной степени подчинён суэцким Раткинам. Однако близлежащий Оюн Муса (Источники Моисея), по всей видимости, является храмом религиозных магов, некоторые из которых вступили в конфликт с крысами и могут оказаться полезными союзниками в борьбе с Четхето.

В Пенумбре полуострова есть несколько особенно интересных явлений. Впечатляющее цветение растений после зимних дождей, наблюдаемое в обычном мире, не идет ни в какое сравнение с почти пугающей силой роста растений, иногда наблюдаемой в Пенумбре. Почти сразу же после того, как небо темнеет и начинается дождь, низкие горные массивы и прибрежные плоскости покрываются зеленью, как если бы их рассматривали в режиме замедленной фотосъемки. Почти так же внезапно появляется огромное количество животных духов - как коренных обитателей (включая газелей, скальных гиракс и тому подобное), так и давно вымерших или полностью чужеродных видов - в изобилии, и исчезают через несколько дней или даже часов вместе со смертью растительности.

Пенумбра южных гор является местом обитания воздушных духов Уилда, и ходят слухи о скрытых Якорях между этим местом и "Пещерой Сокара" (см. ниже), умбральным доменом, священным для нескольких птичьих тотемов. Время от времени в этом регионе появляются слухи о потерянном каэрне Звездочета, но пока они ничем не подтверждены. На самом деле, единственный каэрн, о которой постоянно ходят слухи, также является домом для Фара'ун Шарк (буквально - Восточный Фараон), одного из самых могущественных и злобных древних Шабти. Кожа и кости прошлых нарушителей ее безумного владычества украшают различные проходы в острых как бритва горах.

Западная (Ливийская) Пустыня

Западная пустыня - самый большой и самый бесплодный регион Египта. Кроме того, за исключением, возможно, Дельты Нила - самая опасная. За исключением нескольких оазисов, здесь практически нет человеческих поселений (здесь обитает менее 1% населения Египта), а геологические образования, ну, "причудливые". В определенных мистических кругах Западная пустыня также считается оплотом старшей тьмы, которая правила миром до фараонов или даже до появления самого человечества. Иногда в Западную пустыню помещают мифический Второй город (дом древнейших вампиров доантичной эпохи) или даже место упокоения самого Вирма, но, несмотря на все эти причудливые истории, нельзя отрицать, что где-то под песками пустыни обитает древний и убийственный разум. Никто не знает истинной правды об этом регионе. Величайшие куаши Бубасти и мудрейшие мастера преданий среди волков знают немногое; даже сетты избегают этого места, как утреннего солнца, и пересказывают свои собственные темные слухи о том, что поджидает их там.

Хотя новичкам такие легенды могут показаться параноидальными бреднями, правда в том, что вся пустыня, похоже, покоится в молчаливом ожидании сверхъестественных существ. Как ни странно, немногочисленные человеческие поселенцы, живущие здесь, кажется, в гораздо большей безопасности, чем более "пробужденные" посетители. Изредка Гару и Фера осмеливаются заходить в эту пустыню. Те, кто отправляется туда в поисках ответов, обычно сталкиваются с одним из трех вариантов: Некоторые бесцельно бродят или даже живут здесь недолго, ничего не находя и сообщая, что опасности (и слухи о сокровищах) этого региона сильно преувеличены. Другие возвращаются обезумевшими, неспособными связно рассказать о пережитом, или не возвращаются вовсе - их поглощает пустыня. Единственное постоянное исключение из этого правила, по крайней мере с точки зрения гару, - это Безмолвные Странники, которые обходят проклятую центральную пустыню и пробираются по забытым тропам к Цитадели Западного Огня у ливийской границы.

Каттарская Низменность

Одно из самых низких мест на планете, расположенное на 133 м (436 футов) ниже уровня моря, Каттарская низменность представляет собой почти непроходимую трясину из песка, соленых озер и болот площадью около 18 100 кв. км, что лишь немного меньше соседнего Израиля. Навигация здесь затруднена (что стало неприятным сюрпризом и для Союзников, и для армий Оси во время Второй мировой войны), и, хотя мягкая, болотистая почва указывает на наличие воды, она сильно минерализована, и большая ее часть не пригодна для питья. Были предприняты попытки использовать этот регион, включая несколько проектов, предусматривающих прокладку канала из Средиземного моря и запуск морской воды в пустыню. До сих пор эти планы оставались на бумаге, а та организация, которая действительно начала строительство, Endron, быстро усвоила урок, полученный предыдущими сверхъестественными посетителями этого региона.

В начале и середине 90-х годов корпорация амбициозно вкладывала деньги и человеческие ресурсы в этот регион. Затем, в течение одной напряженной недели 1997 года (что не очень широко освещалось в прессе), компания получила несколько безумных звонков, отправила (и потеряв) Первую группу и несколько других ключевых оперативников, и в итоге оставила оборудование стоимостью почти 250 000 000 долларов ржаветь в болотах. Между тем, некоторые Бастет считают, что главная причина всей этой бешеной активности по развитию региона может быть сформулирована одним словом - Суара. Около 20 лет назад появились сообщения о том, что гепарды возвращаются в низменность, в основном благодаря тому, что здесь водится много мелкой дичи, но практически нет человеческих поселений. Слухи о том, что Суара сопровождают гепардов, распространялись и в более узких кругах. Потребители, которые помнят недавний слоган Endron "Запустите гепарда в свой двигатель", могут отнестись к мотивам

конгломерата с некоторым цинизмом - если бы они только знали об этом. Конечно, Endron никогда не отказывался от инвестиций, и после отставки и последующего самоубийства последнего регионального менеджера компания, похоже, готова попробовать еще раз.

Оазисы

В пустыне есть несколько крупных оазисов (Сива, Фарафра, Дахла, Бахария и Харга), которые являются единственными местами поселения людей в этой части страны. Чтобы уменьшить перенаселение в Дельте, правительство поощряет людей (в основном безземельных феллахов) заселять эти изолированные зеленые уголки, и назвало регион, центром которого является Харга: Аль-Вади аль-Гедид или "Новая долина". Некоторые люди клюнули на эту наживку, и некоторые из этих мест стали откровенно туристическими. Правительство построило дороги к этим местам, так что добраться туда не так уж сложно. Как обнаружили некоторые Бубасти и Гару, сложность в том, чтобы уехать.

Бахария: Здесь есть несколько небольших городов, самый большой из которых - Бавити (население 30 000 человек). Интересной особенностью этого района является Черная гора - холм с плоской вершиной, на котором сохранились остатки британского аванпоста времен Первой мировой войны. Фера, исследовавшие город, не нашли ничего, что указывало бы на сверхъестественную активность в этом оазисе в последнее время (несмотря на слухи о европейском вампире, охотившемся здесь во время и после Великой войны), но, как и в большинстве случаев в Западной пустыне, такие сообщения вряд ли можно считать исчерпывающими.

Дахла: Плодородная Дахла - один из основных источников продовольствия в Египте, здесь выращивают рис, пшеницу, манго, оливки и финики. Здесь есть два основных поселения - старый город Мут и Аль-Каср, а всего в оазисе проживает около 75 000 человек. И убогие, и в то же время живописные, большие части старого города в Муте использовались в качестве свалки. Это стало спасением для небольшой стаи каирских Костегрызов, которые, спасаясь от инфекции и последующего кровопролития из-за лихорадки шакалов в 1998 году, искали Дахлу из-за якобы чудесных целебных свойств ее вод. Произошедшее дальше, было, в зависимости от того, от кого вы услышите эту историю, либо бессмысленной трагедией, либо комедией ошибок. Костегрызы, не найдя исцеления в местных водах, столкнулись ни много ни мало с Симбой Чернозубом, пришедшим в оазис по неизвестным причинам после неудачной встречи с Бубасти озера Насер. Небольшой шанс на мирную встречу был упущен, когда загадочное убийство одного из племени Черного Зуба заставило гордого Бастет вырезать беженцев-Костегрызов до последнего детеныша; Гару не остались в долгу. По иронии судьбы эта случайная встреча заразила, казалось бы, неудержимого Черного Зуба и его прайд чумой такой силы, что, хотя в конце концов он был вылечен, некоторые считают, что именно она способствовала его окончательной смерти. С тех пор ни Бастет, ни Гару не проявляли особого интереса к Дахле.



Фарафра: Расположенный почти в центре Ливийской пустыни, это самый маленький из ее оазисов, а его главный город, Каср аль-Фарафра, имеет население 2800 человек (в основном бедуины). Он почти полностью изолирован от внешнего мира, и неизвестные сверхъестественные силы заинтересованы в том, чтобы он оставался таким. Идет ли речь о старых римских руинах вокруг родниковых ванн или о так называемой "Белой пустыне" (Сахра-эль-Бейда, молочно-белые скальные образования, которым ветер придал совершенно инопланетный вид), что-то наложило лапу на этот оазис и не собирается делиться. Среди Гару и Фера Фарафра приобрела одну из самых мрачных репутаций в Египте, поскольку когда-то здесь находилось убежище Стражей Городов, известное как "Глаз Птаха". Расположенное в разумной близости от Западной башни и, как считается, черпающее энергию из аналогичного резервуара, где-то во времена Среднего Царства оно стало местом единственной попытки Странников открыть портал в Темную Умбру повторив опыт Странников. Предсказуемо, эксперимент закончился трагически, и весь септ исчез, по слухам, попав в Город Голодных Ножей (см. ниже). Теперь вокруг каэрна выросла своеобразная легенда о Летучем Голландце, о наблюдениях которого сообщалось вблизи и издалека (с жуткими описаниями кричащих, измученных Гару, зовущих на помощь). Правдивы ли эти легенды, и не используют ли новые хозяева каэрна его как приманку - вопрос до сих пор открытый.

Кхарга: Крупнейший и наиболее развитый оазис в Западной пустыне, его основным населенным пунктом является город Аль-Харга (население 70 000 человек). Многие из живущих здесь людей - берберы, потомки коренных жителей, и здесь есть несколько интересных руин, включая храм Амуна и коптский некрополь 4-6 веков.

Сива: Идиллическая Сива, появляющаяся как мираж к юго-западу от впадины Каттара, является самым большим оазисом в Западной пустыне и имеет самую богатую историю. Александр Македонский приезжал сюда посоветоваться с оракулом, который (не будучи дураком) подтвердил, что греческий полководец действительно является сыном Зевса и законным правителем Египта. И фараоны Птолемеев, и римские завоеватели также строили здесь сооружения. Среди них знаменитый храм Амона, Гора Мертвых (римские гробницы) и, как утверждают некоторые, гробница Александра Македонского - но после этого регион почти не видел других западных посетителей, пока британские и итальянские войска не столкнулись здесь в первые годы Второй мировой войны. Сегодня население оазиса, в основном берберы, лишь отчасти охотно принимает как иностранных туристов, так и рабочих-феллахов из Дельты Нила. В оазисе есть и менее заметные посетители, самыми важными из которых являются Безмолвные Странники, которые иногда проходят здесь к своей Цитадели Западного Пламени, отделенной от Сивы пятьюдесятью километрами суровой пустыи. Конечно, какими бы скрытными они ни были, проход Странников через этот регион не остался незамеченным...

Западная Пенумбра

Пенумбра Западной пустыни попеременно то жутко молчалива, то какофонична, поскольку в ней бушуют одни из самых сильных песчаных бурь в Теллуриане. Тихие времена могут быть обманчивы и убаюкивать неосторожных посетителей, заставляя их забыть о том, что нетронутая пустыня - это место неограниченного, первозданного Вильда. Этот аспект наиболее очевиден в его роли многолетнего дома Хамсина, великого духа бури, который бродит по пенумбре Египта. У Вивер здесь нет власти, но третий член Триата, Вирм, не остался в стороне. На самом деле в Западной пустыне живет очень мало бейнов, но те, кто здесь обитает, настолько древние, что не фигурируют ни в одном из старых списков.

Туат (Умбра)

До возникновения цивилизации человеческие маги были в основном природными магами - знающими мир растений и животных, а также смену времен года, но еще не кодифицировавшими этот мир в сложный письменный свод. Возникновение организованной египетской магии, невиданной до того времени, привело к тому, что ранние египетские маги начали проводить доселе неслыханные эксперименты в мире духов. Окружающая Умбра стала сочетанием лаборатории и холста художника. Некоторые эксперименты были успешными и стали долговременным вкладом в развитие классической магии. Другие прошли ужасающе неудачно, и их последствия до сих пор доносятся до мира духов.

Первым в этой последней категории был египетский поиск бессмертия, который заставлял колдунов копать во всех возможных направлениях, занимаясь магией жизни, смерти, времени и духа. Очевидно, что некоторые из их исследований были успешны, о чем свидетельствуют Шемсу-Херу (которые, похоже, существуют благодаря метафизике души, отличной от той, что можно найти где-либо еще в мире) и загадочные Ушебти. К сожалению, есть и обратная сторона медали: по мере того, как ранние маги получали силу и знания из Умбры, духи также проникали в материальный мир.

Но, помимо того, что местная Пенумбра имеет отчетливый египетский колорит, удивительным образом местная Умбра также отличается, но как такое возможно? Как может подтвердить любой опытный исследователь Умбры, большинство глубинных царств духов менее локальны и затрагивают не столько отдельные географические регионы, сколько более глубокие архитипические понятия.. Хотя это по-прежнему справедливо как для Египта, так и для других мест, ранние магии, которые определили облик местной Пенумбры, оставиили след и на ближайших царствах. Перечисленные ниже места представляют собой первоначальные двенадцать царств, известных древним египтянам; очевидно, что с тех пор списки расширились. Поэтому, хотя для египетского путешественника вполне возможно попасть в другие царства, кроме перечисленных ниже, рассказчик должен постараться интегрировать такие путешествия в мотив сценария.

Четыре башни

Истинное происхождение и назначение башен неясно. Хотя большинство оккультных ученых считают, что они были построены могущественными прото-магами на заре эры фараонов, другие относят их происхождение гораздо дальше в туманные времена. По крайней мере, некоторые из четырех башен существуют в Пенумбре, хотя все четыре больше связаны с более глубокими частями Умбры. Расположенные в форме ромба на четырех кардинальных точках, окружающих Египет (Север, Юг, Восток и Запад), загадочные шпили, по-видимому, соответствуют и другим фундаментальным принципам. К ним относятся, прежде всего, время суток (важный элемент египетской магии), а также то, что позже стало западными традициями стихий огня, земли, воздуха и воды.

Помимо их предполагаемой функции маркеров, обозначающих границы древнего Кхема, многие считают, что маги, которые якобы построили башни, сделали это для того, чтобы сдержать хаос, который дух и призрачные обитатели Кхема могли бы посеять в ничего не подозревающем мире. Другие подозревают, что башни также должны были направлять и, возможно, усиливать духовную энергию Египта. К этому добавляется еще и то, что некоторые башни построены в соответствии с архитектурными традициями, которые не соответствуют их древнему прошлому. Например, восточная башня представляет собой арабский минарет в стиле, который появился не более тысячи лет назад. Некоторые считают, что башни гораздо новее, чем обычно утверждается, другие же утверждают, что они меняют свою внешнюю форму в зависимости от изменения культурной среды. Если отбросить полемику, те оборотни, которым удалось увидеть Башни - в первую очередь Странники на западе и Бубасти на юге, - не добились особенных успехов в разрешении тайн Башен.

Восток (Земля и Рассвет)

Одновременно самая материальная и потусторонняя из четырех башен, структура, известная просто как Восточная Башня, представляет собой одновременно постоянство земли и эфемерность снов. Восток - это направление восходящего солнца и, следовательно, символ рождения и новых возможностей. Таковы предания о восточном шпиле. Иногда его связывают с Яару (12-м Доменом, подробно описанным ниже), но по таинственности он превосходит даже бесплотную Северную башню. Несмотря на многочисленные попытки, ни один Гару не смог добраться до него, а тем более войти в него (хотя в некоторых легендах Бубасти говорится о кошачьих гостях из-за моря, которые приходят и уходят по своему желанию). Иногда умбральные путешественники описывают видения башни - одного стройного шпиля с гладкими алебастровыми стенами и золотым минаретом, возвышающегося на фоне пустыни голубых песков, а рассказы дервишей вызывают в памяти образы впечатляющих сокровищ, выкопанных из богатой земли, и скрытых тайн. Божество, которое чаще всего ассоциируется с Восточной башней, - это древнеегипетский бог Мин, которого греки знали как Пана. Традиционным местом расположения башни является круг камней в Пенумбре к юго-востоку от города Сафага на Красном море. Посетители круга сообщают, что тропы, начинающиеся здесь, ведут не в Яару, а в Пятый Домен Средней Умбры (пещеру Сокар). В последнее время все большее число бейнов используют этот портал как маршрут вторжения в это царство.

Север (Воздух и Полдень)

Башню Этессийских Ветров, столь же неуловимую, как и ее тезка, трудно, если вообще возможно, достичь, поскольку она появляется в случайных местах Дельты лишь на короткое время. Фера сообщают, что видели ее в Пенумбре близ современной Танты, и, похоже, она имеет определенную связь с Септом Этессийских Ветров. Памятник постоянному движению, это элегантная, помпезная башня, построенная из голубовато-серого мрамора с темно-синими вставками из лазурита, изобилующего магическими иероглифами. Широкая у основания и сужающаяся кверху изящной дугой, похожей на парус, несмотря на свой кажущийся вес, вся башня словно парит в облаках над песками пустыни или водами Нила. Направление на север часто ассоциируется с полуденным часом (и физической активностью), так что Башня всегда появляется только в полном свете умбрального дня. Поэтому тревожно, что некоторые местные духи недавно сообщали, что видели ее ночью, освещенную алыми молниями и окруженную роем бейнов.

Ветры, вечно окружающие башню, бывают разной силы - от освежающих прибрежных бризов до сильных средиземноморских штормов, хотя в последнее время воздух вокруг нее наполнился копотью, а воздушная мраморная поверхность башни кажется почерневшей и тусклой. Гару, обосновавшиеся в близлежащем Септе Этессийских Ветров (см. ниже), занимаются изучением движений башни. Однако даже им никогда не удавалось войти в башню, которая при приближении кажется исчезающе малой. Ключом к входу в башню является легендарная лазуритовая печать с иероглифом, обозначающим воздух, но ее нынешнее местонахождение неизвестно, и найти ее - отдельная масштабная задача. Тем не менее, башня, похоже, передает часть своей силы близлежащему каэрну. Дух, связанный с Башней, - Амаунет, египетская богиня северного ветра и тотем, связанный с племенем Черных Фурий.

Запад (Огонь и Сумерки)

Неудивительно, что из всех четырех башен именно Цитадель Западного Пламени вызывает наибольший страх у тех, кто о ней слышит. Запад, в конце концов, это направление заходящего солнца, а во многих культурах - направление, традиционно связанное со смертью. Аспект этой башни появляется в Пенумбре, примерно в 50 км к югу от оазиса Сива, но его трудно найти, потому что этот регион окутан густым черным туманом и изобилует

духами Дыхания Смерти и зловещими тенями, которые, как говорят, являются призраками неупокоенных мертвецов. Мрачная и грозная, Западная Башня стоит на скале черного гранита. Сама башня, похоже, высечена из того же материала, квадратная в сечении и на первый взгляд лишена каких-либо архитектурных украшений. Низко висящие темно-серые облака вечно окутывают ее вершины.

Безмолвные Странники, которые пожертвовали многим, чтобы отнять ее у прежнего владельца, уже давно считают Цитадель Западного Пламени своей собственностью. Хотя башня существует в Пенумбре, и в нее действительно могут войти те, кто знает, как это сделать, ее сущность простирается в другие области. Башня стоит на обрыве с видом на первый из перечисленных ниже доменов (Великий город). Отсюда начинается долгий ночной путь в царство беспокойных мертвецов и (как надеются исследователи) на родину племени Странников. Дух-покровитель Западной Цитадели - Иенпу - страшный канид, который, по преданию, убивает любого, кроме Странников, кто достаточно глуп, чтобы искать башню мертвых.

Юг (Вода и Ночь)

Вечно окруженная обильной зеленью Нила, Цитадель Полуночных Вод в соответствии со своим названием возвышается над царством вечной ночи. Визуально самая интригующая из четырех башен, эта структура доминирует над окружающей Пенумброй, выглядя одновременно и привлекательной, и зловещей. Состоящая из почти фрактального скопления плоских сегментов, словно вырезанных из сотни пирамид безумным художником, оранжево-золотистая поверхность песчаника гладкая, как стекло, но с тысячами острых, тускло светящихся углов. Однако этот неровный, геометрический вид смягчается множеством больших и малых водопадов, низвергающихся с его склонов в темные воды Нила у подножия.

Расположенная на берегу умбрального Нила, прямо за современной границей Судана, Южная башня в древности ассоциировалась с Дедуном, львиноголовым богом богатства и роста (и более неявно с Сатис, рогатой богиней-лучницей и хранительницей границы с Нубией). Бастет издавна контролировали Башню. Сегодня здесь властвуют Бубасти, которые, как фараоны эпохи заката, правят необразованными людьми, чьи тростниковые хижины усеивают окружающие умбральные поля. Однако всего 150 лет назад башней владели Симба. Более того, говорят, что сама Сахмет когда-то управляла отсюда окрестностями Пенумбры.

Обстоятельства, связанные с передачей власти над башней, разнятся в зависимости от того, кого слушать. Бубасти утверждают, что Симба трусливо оставили башню после завершения эпохи колониального империализма. Симба же утверждают, что Бубасти завладели башней обманом, предложив присматривать за ней, пока Симба будут заниматься неотложными делами африканского континента, а затем узурпировав ее. На самом деле, не будет слишком циничным предположить, что, несмотря на периодические заявления об обратном, Бубасти не заинтересованы в возвращении царства его "законным владельцам". В последние десятилетия конфликт между двумя племенами Бастет обострился. Незадолго до своей смерти военачальник Симба Черный Зуб посетил на три ночи Ананку, колдунью Бубасти, которая сейчас находится в башне. Суть их беседы остается загадкой. Как и другие башни, Цитадель полуночных вод имеет более глубокую связь с Умброй, в данном случае с метко названной Пещерой Жизни Форм (см. ниже).

12 Ночных Часов (Домены)

Пенумбра Египта уже была подробно описана, но отношения Кхема с миром духов гораздо глубже, чем эти поверхностные окрестности. Согласно таким древним источникам, как Ам-Дуат, Книга Врат и Перт Эм Хру (широко известная как Книга Мертвых, но более точный перевод - "Пришествие в свет"), существует двенадцать областей мира духов, по одной на каждый час ночи. В этих легендах описывается путешествие небожителя Амуна Ра сквозь ночь, чтобы на следующий день возродиться. В этой легенде бог солнца сражался со змеем Апофисом, и на его пути ему помогали различные боги и духи, в том числе и Сет - одно из немногих благодетельных действий, приписываемых вампирскому богу-змею. (Конечно, истинная история участия Сутеха в этом цикле может отличаться от известной легенды).

Путешествие Амуна Ра от начала и до конца, как считается, было изнурительным даже для бога. Некоторые глупцы и мистики верят, что если пройти ночные часы в том порядке, в каком их проходила Целестина, то искатель обретет великую проницательность, возможно, даже божественные силы. Однако со времен Ра широкая дорога между доменами стала раздробленной (отчасти благодаря вмешательству человеческих колдунов) и, если уж на то пошло, еще более коварной. Для низших существ следовать по пути Целстины было бы сущей глупостью, хотя есть и те, кто пытался. Большинство оборотней и других обитателей Умбры Египта, однако, вынуждены довольствоваться путешествием в один или два домена, и не в том порядке в котором их посещал бог солнца. Некоторые из 12 областей Египта могут быть знакомы даже иностранным Гару, в то время как другие встречаются только в пределах духовных границ страны. Аспект Нила присутствует во всех двенадцати областях, хотя его размер и значение сильно варьируются. В некоторых доменах он составляет почти все царство, в то время как в других - всего лишь струйка.

Врата, Хранители и Богини: В каждом из перечисленных ниже царств, согласно традиции, есть себхет (ворота, буквально "огненная дверь"), через которые человек должен войти или выйти. Они сильно различаются по внешнему виду; некоторые из них очевидны, а другие искусно спрятаны. Через многие себхеты за всю их многовековую историю не проходил ни один Гару. Ворота, перечисленные ниже, не обязательно являются единственными путями входа и выхода из каждого домена, но это единственные ворота, которые в настоящее время известны Гару. В соответствии с почти универсальными магическими предписаниями, в каждом царстве есть мужской и женский начала: змей-хранитель (мужской символ, хотя хранитель не всегда змея) и "богиня часа" (служившая одновременно аватаром и правителем царства). По всей вероятности, и змей, и богиня являются/являлись могущественными Джаггглингами или, в крайнем случае, второстепенными Инкарнами, а не богами. Однако, поскольку лишь немногие из этих врат открыты для Гару или Фера, истины никто не знает. Кроме того, с эпохи фараонов все изменилось. Духи мигрировали, королевства расцветали и приходили в упадок, а старые боги, если они и были богами, в основном ушли в прошлое. Новые духи хлынули в царства, чтобы занять место почивших старых богов.

Двенадцать Царств

I. Великий Город

То, что когда-то называлось Великим городом Осириса, теперь представляет собой бесплодную пустыню серого камня, над которой нависли тяжелые тучи, грозящие дождем, но никогда его не приносящие. Место мрачных холодных ветров, скрытых ловушек и тошнотворной застойной воды, многие считают его порогом Бездны. Зияющие бездонные ямы бессистемно усеивают ландшафт, но настоящих ориентиров нет. Тем не менее, определить направление достаточно легко. С одной стороны горизонта - огненно-оранжевое сияние, а в противоположном направлении - тонкая полоса, напоминающая приятный рассвет в пустыне (подцарства Рассеивания и Застывания; см. ниже). Периодически ямы изрыгают визжащий, черный ветер бейнов. Тех, кто попадает в этот шторм, разрывают обломки, ледяные когти и издевательский чужеродный смех. Некоторым из них не повезло, и они были брошены в грозовые небеса и возвращены к источнику ветра под землей. Говорят, что эти ветры исходят из Ре-Стау ("Город в Яме Вихрей"), бездонного города черных шпилей и боли. Однако лишь немногие путешественники заинтересованы в исследовании происхождения ветров, и потому город остается загадкой. Змей-хранитель домена назывался просто Хранитель пустыни; богиня часа когда-то носила не слишком скромное имя Разбивающая Головы Врагов Осириса. Однако ни один из них не появлялся здесь на протяжении тысячелетий, и, похоже, они давно переместились в иные миры.

Себхет (Тот, Чье Имя Сокрыто, Осирис): Царство достижимо из Пенумбры без особых усилий (как только человек постигнет малейшие секреты Западной Цитадели), но все же мало кто из Гару охотно вступает в это мрачное царство. В конце концов, кто ищет смерти? Вход - всего лишь сдвоенный выступ темного камня. Выйти гораздо проще через первый горизонт - огненную завесу высотой в несколько миль, которая без труда открывается взору после короткой прогулки. Это Подцарство Рассеяния, и пройти в его огонь - значит умереть. Будет ли эта смерть постоянной или нет - вот единственный вопрос. Местные Странники знают ритуал, которому обучил тотем каэрна Иенпу, позволяющий временно прекратить работу организма (сердце останавливается, дыхание прекращается и т. д.) и дающий проходящему через огонь шанс на воскрешение. Этот огонь ведет в царство неупокоенных мертвецов. Другой горизонт - это подцарство застывания (возрождения), который, как считается, представляет собой вход в райское царство, возможно, более известное Гару как Летняя страна. Однако этот горизонт вечно удаляется от тех, кто идет к нему; если кто-либо из оборотней обрел пара-диз таким образом, он никогда не возвращался обратно.

II. Поле Отвержения

Этот домен представляет собой широкую, простирающуюся во все стороны пустыню, которая, кажется, тянется бесконечно. На самом деле ее протяженность составляет всего несколько сотен километров, но те, кто идет по прямой, неизбежно возвращаются назад. Это царство огня, воздуха и земли, Нил кажется лишь маленьким ручейком в этом царстве. Горячий, порывистый и сухой воздух таит отдельную опасность, и посетители вскоре начинают страдать от гипервентилляции, если не дышат поверхностно или не принимают других мер предосторожности. Наряду с сильными пылевыми бурями над королевством время от времени проносятся огненные бури, пожирающие все легковоспламеняющееся на своем пути. Королевство знает только вечный дневной свет, хотя гигантское красное умбралное солнце, падающее на него, движется по спиральной орбите, которая иногда приближает его к горизонту, погружая некоторые области в сумерки. В центре царства находится великий город из полупрозрачного кристалла.

Архитектура города явно фараоновского стиля и испещрена странными иероглифами, составляющими надписи, похожие на которые не найти в материальном мире. Улицы представляют собой широкие каменные бульвары, которые, возможно, когда-то были удобны для движения, но сейчас единственным звуком здесь является шум пронизывающего ветра. Крики, призванные привлечь внимание жителей, отдаются эхом вдалеке. Интерьеры зданий светлые, просторные, залитые светом, но при этом лишенные всех сокровищ, которые в них когда-то хранились. Учитывая полупризрачную природу зданий, даже самых глубоких подвалов недостаточно, чтобы полностью закрыть от всепроникающего солнечного света. Из-за этого некоторые считают, что когда-то это царство было домом (или, по крайней мере, местом отдыха) самого Небесного Гелиоса.

Несмотря на первое впечатление, это царство не заброшено. Здесь повсеместно обитает множество элементальных духов, особенно духов воздуха и огня. Они ведут замкнутый образ жизни и обычно игнорируют чужаков. Если посетители вступят с ними в контакт, их реакция будет варьироваться от любопытства до безразличия и враждебности. Духи огня несколько более благосклонны к посетителям, в то время как редкие духи воды (по понятным причинам) почти без исключения параноидальны и враждебны. На протяжении тысячелетий контролирующей инстанцией в этой области была ее богиня часа (якобы доброжелательная, хотя и непостоянная сущность, известная как "Мудрая Хранительница своего Господа"). Хотя она удалена и часто отвлечена великим вихрем огня и ветров пустыни, богиня часа со временем замечает посетителей и соизволяет вступить с ними в контакт. Она дружелюбна к тем, кого воспринимает как "приверженцев света", и менее дружелюбна к тем, кого считает "скрывающимися в тени". (Однако ее рассуждения в таких случаях кажутся непоследовательными).

Цитадель богини - это высокий, невидимый шпиль, с богато обставленной вершины которого открывается вид на всё царство. Богиня питается исключительно янтарной жидкостью, дистиллированной из огня и ветра, и воспринимает тех, кто нуждается в воде, как менее совершенных - хотя она будет терпеть такие недостатки в течение короткого периода времени. Она окажет гостеприимство, даст совет и помощь тем, кого сочтет достойным, но ее переменчивое настроение делают длительное пребывание здесь весьма опасным. Она призывает Силу Пламени, огромную огненно-красную змею, живущую в солнце, чтобы испепелить (или, по крайней мере, изгнать) тех, кто, по ее мнению, враждебен или слишком долго находится в гостях.

Себхет (Сила Пламени): В это царство можно попасть практически из любой пустыни Пенумбры, но только во время дневного зноя и обычно после прозрения, вызванного лихорадочным периодом странствий. Врата, через которые можно войти и выйти из этой области, представляют собой большой стеклянный обруч, наполненный пламенем.

III. Поле Зерна (Город Голодных Ножей)

Несмотря на название, вызывающее в воображении образы пышных банкетных столов и гостеприимных феллахов, по прибытии в это царство искатели сразу же поймут, что стали жертвой злой иронии. Поле Зерна в данном случае является метафорой человеческих душ, а "урожай" - великой и кровавой жатвой. Хотя некоторые исследователи Умбры называют эту область менее благозвучным названием - Город Голодных Ножей, большинство Гару знают ее под другим именем - Малфеас. На самом деле, Поле Зерна - это крошечный подвал этого царства, заброшенный уголок, за которым никто не следит, даже Маэлджин Инкарны. Кошмарная топография домена включает в себя элементы современного и древнего Египта; забрызганные кровью храмы и пирамиды, осквернённые мечети и более современные здания существуют в виде беспорядочного нагромождения, часто полуразрушенные или частично погруженные в землю. На узких улочках и в глухих переулках творятся беспорядочные злодеяния, а жители-духи, бейны и незадачливые жертвы (притянутые черной гравитацией царства за тысячелетия) продолжают бесконечное шоу ужасов, которое началось, когда человек впервые убил человека. Беспорядочная природа и почти бездумная жестокость здешних мест может показаться кому-то более напоминающей царство Зверства, но те, кто попал в урожай Поля Зерна, могут быть уверены, что их страдания служат более великой цели.

Нил здесь соленый и местами захлебывается трупами. Огромные рои злобных мух заглушают скудный свет, даваемый периодически вспыхивающими Адскими Огнями и тошнотворной красной звездой, которая наблюдает за царством, словно злобный глаз. Помимо обычного набора бейнов и жертв, встречающихся в других малфеанских царствах, самые кровожадные убийцы домена также являются его единственным законным авторитетом (если это словосочетание имеет здесь хоть какое-то значение). Известные как Некет, или "сборщики урожая", эти фомори имеют бледную, пораженную болезнью кожу, натянутую на мышечные скелеты. Их доспехи черные и покрыты острыми шипами, а лица закрыты зловещими масками животных, чаще всего ястребов, кошек или шакалов. Вооруженные колючими кнутами, зазубренными клинками или пылающим магическим пламенем оружием, они не довольствуются пытками слабых человекоподобных духов домена, с удовольствием переключаясь на новую добычу. Чужаков, скорее всего, приведут в центр царства - огромную стальную пирамиду, опутанную бритвенно острой колючей проволокой и укутанную натриевыми парами. Здесь пленников ждет мучительное сдирание плоти с костей, а их боль и предсмертные крики будут подпитывать великий кипящий огонь, дающий жизнь царству. Менее удачливые пленники могут ожидать первой встречи с богиней часа королевства.

Местная богиня часа - это ужас, который иногда называют "Кромсатель Душ" или просто Аммит. Судя по всему, она инкарна, хотя является ли она падшей Маэлджин Инкарной, недавно вознесенным Джагглингом или кем-то другим, остается под вопросом. Ее форма - пародия на пожирателя из египетской легенды, крокодила/льва/бегемота, который пожирал сердца недостойных умерших. Аммит правит со своего трона из черной стали, охраняемого тремя Бредущими по Узлам, и проявляет ненависть ко всему живому, включая, похоже, и своих коллег-герцогов Малфеаса. Древняя магия, разделившая Египетскую Умбру на составные части, также отрезала это царство от остального Малфеаса и Умбры в целом. В результате это царство стало великой психической ямой, в которую попадает множество ужасов, но из которой мало кто выбирается. Аммит считает, что Поля стали "провинциальными и устаревшими", лишенными сомнительной утонченности больших дворов. Она верит,

что если ядовитый огонь, поддерживающий ее королевство, разгорится достаточно сильно, то она сможет сжечь барьеры, удерживающие ее здесь, и снова занять свое место полноправной герцогини Малфеаса. Имя замея-хранителя царства - Жалящий. Ослепленный давным-давно героем Гару, костяной левиафан живет, свернувшись под городом, и с каждым столетием становится все больше от ярости и яда. Он мечтает только о разрушении и не подчиняется даже богине часа.

Себхет (Владычица Пожирания): В улье Трепещущего Змея есть окно в это царство, хотя никто, кроме его лидера Хгиенкада, не осмеливается им пользоваться. Неизвестно, какие отношения сложились у Хгиенкада с Аммит, но поскольку он, очевидно, может беспрепятственно приходить и уходить (чего не может сделать даже она), можно предположить худшее. К сожалению, учитывая все большую близость Малфеаса к Ближней Умбре, сюда вполне можно попасть и из других царств. Сами ворота представляют собой зубчатое колесо из обгоревшего железа, украшенное отталкивающими иероглифами, изображающими сцены пыток и унижений.

Войти в Поля гораздо легче, чем выйти, хотя у тех, кому здесь не место (то есть посетителей, не поддающихся низменным инстинктам), по крайней мере, есть шанс спастись. Выход, по крайней мере, так утверждает местная легенда, - это Ворота Дуа (непочтительно названные в честь древнего бога туалетных принадлежностей), канализационный шлюз в самых недрах городской канализации. Считается, что эти ворота ведут в восьмой домен, Город Саркофагов Бога. В далеком прошлом армии бейнов пытались вторгнуться в это безмолвное царство, но так как никто из них так и не вернулся, врат теперь в боятся или просто забыли об их существовании. Грегор, квазиблагородный аспект тотема Таракана, живет в канализации и за определенную плату может вывести из царства.

IV. Пещера Жизни Форм

Это царство вечной тьмы, жизни и знойной нильской жары, окружающее южную Цитадель Полуночных Вод, породило множество споров о своей истинной природе. Теорий великое множество: его считают домашним царством Бастет, частью царства Потока или даже каким-то из ряда вон выходящим аспектом Пангеи. Как бы там ни было, в этой области коты правят. Здесь все обстоит так, как, по мнению Бастет, было когда-то: обезьяны живут, лишенные своих драгоценных технологий, попеременно спасаясь от своих кошачьих правителей или отдавая им дань уважения. Физически владения выглядят так же, как Нил до эпохи фараонов. Река здесь мощная и дающая жизнь, на ее берегах обитают все возможные виды животных (многие из которых вымерли в других местах).

Пещера Жизни Форм названа очень метко, хотя пещер здесь немного. Посещение этого плана можно назвать гештальт-опытом, некоторые сравнивают его с притчей о пещере Платона (хотя название царства возникло задолго до рождения философа). Вечная ли ночь или энергии Вильда, которыми пропитано это царство, ориентирование в царстве даже для обычно сведущих в дикой природе Фера затруднено. Тени и миражи движутся во тьме, и каждый житель (включая посетителей), кажется, имеет своего теневого двойника. Этот двойник существует отдельно, никогда не отходя далеко от своего создателя, но редко взаимодействуя с ним. Генезис этих теневых форм является загадкой даже для старожилов.

Люди здесь находятся на нижней ступеньке социальной лестницы. Они делятся на жителей неолитических хижин, населяющих ряд небольших деревень вдоль берегов, и еще более примитивных "тростниковых людей", ведущих скрытное существование, занимаясь охотой и собирательством вдоль более отдаленных притоков Нила. Жители хижин демонстрируют определенную степень развитости, у них богатый устный фольклор, в основном связанный с их созданием кошачьими, живущими в близлежащей цитадели (хотя они, похоже, мало что помнят о предыдущих лидерах царства - Симба). Они также проявляют удивительно искусные способности к ремеслам, хотя строгие законы племени предписывают суровые наказания за письменность или оружие, кроме самого простого, используемого для охоты и рыбалки. Некоторые из их святых людей обладают грубыми шаманскими способностями и выступают в роли местных старост и толкователей законов Бубасти.

Жители хижин никогда раньше не видели Гару и могут принять их за "дакат" (бейнов), реагируя на них страхом, преклонением или насилием, в зависимости от ситуации. У обитателей хижин мало причин жаловаться. Их почти не трогают (если они не забредают слишком далеко), а еды у них в избытке. Они с некоторым презрением относятся к "неученым" тростниковым людям и стремятся продемонстрировать свое превосходство в знаниях. Жители тростника враждебно относятся как к обитателям хижин, так и к кошачьим, утверждая, что все королевство когда-то принадлежало им и что однажды их бог (великий змей, известный только под именем "Пламенный Лик") изгонит захватчиков с их земель. Жители тростника умело используют ловушки и природные яды и не гнушаются приносить человеческие (или кошачьи, или волчьи) жертвы, чтобы ускорить возвращение своего бога.

Богиней часа в королевстве является Ананка, древняя колдунья Бубасти, во всем подражающая изначальному духу часа. Ананка управляет своими человеческими и кошачьими подданными, как и положено богине, с помощью удовольствия, боли и превосходства. Исключительно цивилизованная, она принимает при дворе гостей (даже "собак"), если они развлекают ее и не угрожают ее положению. Изысканный, но декадентский двор Ананки богат удовольствиями для тех, кого она считает склонными к сотрудничеству. В настоящее время свита двора включает девять Бубасти и несколько специально обученных обитательниц хижин, отобранных за их красоту и послушание. Ананка также в некоторой степени осведомлена о соседних владениях и посылает агентов в Та-Мера; она станет полезным союзником для

тех, кто сможет не обращать внимания на ее властные манеры и слабую вонь Вирма, которой пропитаны некоторые аспекты ее двора (но не она лично). Когда-то этот домен делил змея-хранителя, Пламенный Лик, с восьмым доменом (Городом Саркофагов Бога). Покинув это царство после его огненной гибели, змей охранял только Пещеру Жизни Форм до исчезновения ее первоначальной богини часа в средние века.

Себхет (Человек Действия): В этот домен, расположенный на юге Нила, можно попасть через несколько речных порталов (изгибов реки, заросших тростником) в Пенумбре к югу от Асуана. Между ним и храмом в Бубастисе также есть ворота, хотя вражда между южными и северными Бубасти делает их использование редким явлением. Наконец, порталы из этого царства ведут в шестой и восьмой домены. Ананка не склонна делиться такими знаниями просто так, хотя она может сделать это, чтобы нежеланные гости быстрее убрались восвояси); тростниковые люди также знают об этом портале, но не имеют средств для его использования.

V. Пещера Сокара

Пещера Сокара, расположенная в нижней части Эфириного царства, представляет собой скалистую, изрезанную область с элементами, похожими на горные цепи Синая и Красного моря. Здесь, как в прежние времена, Вильд питает царство творческой искрой, Вивер обеспечивает порядок и стабильность, а Вирм выполняет свою некогда священную задачу - энтропию, перемалывая старое, чтобы освободить место для нового. Так было с этим царством на протяжении тысячелетий, но в последнее время все изменилось. Быстрое разрушение Египта Вирмом и растущее движение в Восточной пустыне открыли это доселе редко посещаемое царство для скверны. Родственный резонанс позволил Вирму внешнего мира осквернить здешнего при первом же прикосновении. Бейны из Восточной пустыни и других мест чаще всего использовали врата Восточной башни, чтобы попасть в это царство. Однако, поскольку Красные Когти и другие Гару все пристальнее следят за Восточной Башней, многие бейны стали проникать в это царство через небесный мост, открытый для них Шабти с Синая - Фара'ун Шарк.

Однако вторжение Вирма не прошло незамеченным. Дети Карнака, духи-воины из выводка Сокола (см. **Axis Mundi: Book of Spirits**), правят этими владениями уже давно и с кровожадным восторгом сражаются с Вирмом. К несчастью, в последнее время число бейнов стало слишком велико, чтобы даже они могли легко с ними справиться. Дети Карнака обычно появляются в виде ястребиноголовых людей, напоминающих бога Гора, но могут принимать и более полные человеческие или ястребиные формы. Дружелюбные духом, они передвигаются на больших баржах с солнечными парусами и используют странное одновременно архаичное и футуристическое оружие (мечи, способные выпускать молнии, или огромные корабельные параболические зеркала, испускающие испепеляюще яркий свет). В прошлом благородным духам-воинам доводилось вступать в союз и с Серебряными Клыками, и с Ходящими по Стеклу, и они будут рады любой помощи против разлагающего внешнего влияния Вирма. Помимо Детей Карнака и вторгшихся бейнов, королевство населяют различные духи Вильда (в первую очередь духи воздуха и огня), а также Элетои (дух прото-Вирма; см. Приложение II). Гораздо ниже высокогорных твердынь воинов Сокола в горах и долинах живут человеческие эманации. Уровень технологий этих жителей в основном средневековый, хотя в тайниках по всему королевству встречаются хранилища более продвинутых технологий Вивер. У подножия горы в отдалении протекает великая Нил, но повелители небес редко обращают на него внимание.

Предводительница народа ястребов также является богиней часа, могущественной королевой-воином, известной под именем Сокари или, более причудливо, как Ее Высочество Непрерывность. Говорят, что когда-то она была такой же, как и другие ей подобные, - духовным существом, обретшим подоби плоти, перьев, мышц и костей, - но после того, как она получила смертельные ранения в древнем конфликте, ее душа была перенесена в механического двойника ее прежней формы. Эта конструкция Вивер, созданная из темного железа, латуни и серебра, приводится в движение внутренней печью, в которой, как говорят, находится сущность змея-хранителя домена (Глаз Пламени), добровольно пожертвовавшего собой ради сохранения богини часа. Получившаяся в результате двойная сущность - совершенная машина для убийства, которую лишь немного сдерживает дисциплинированная, но травмированная психика. За маской хищника сверкает огонь, и Сокари демонстрирует определенное властное презрение к тем, кто не разделяет ее путь воина. Тем не менее, Дети Карнака - достойные союзники.

Себхет (Владычица Непрерывности): Врата в этот домен - круг камней, который часто выдают за Якорь Восточной Башни. Похожие, но менее известные небесные мосты, удерживаемые бейнами, ведут сюда из Пенумбры гор южного Синая.

VI. Глубокие Воды

Великое речное царство обширных водных путей и заболоченных островов, окаймленных пальмами, Нил здесь разливается на тысячи глубоких протоков, текущих под солнцем и луной и через подземные пещеры, давно забытые. Влажное, сонное царство глубоких вод и глубокой памяти, скрытые духовные силы царства огромны, и влияют на состояние умов посетителей. Говорят, что тень каждого корабля (от баржи Клеопатры до современных танкеров), каждая рыба, тело и тайна, когда-либо плывшие по реке, прошли хотя бы через один из притоков этого царства. Помимо этого Глубокие Воды - дом для некогда многочисленных Моколе. Не секрет, что хранители памяти уже не те, что были раньше; их ряды поредели от рук охотников и от разрушения среды их обитания.

Немногие оставшиеся изредка приходят в это царство, ища утешения в неспешном пульсе реки.

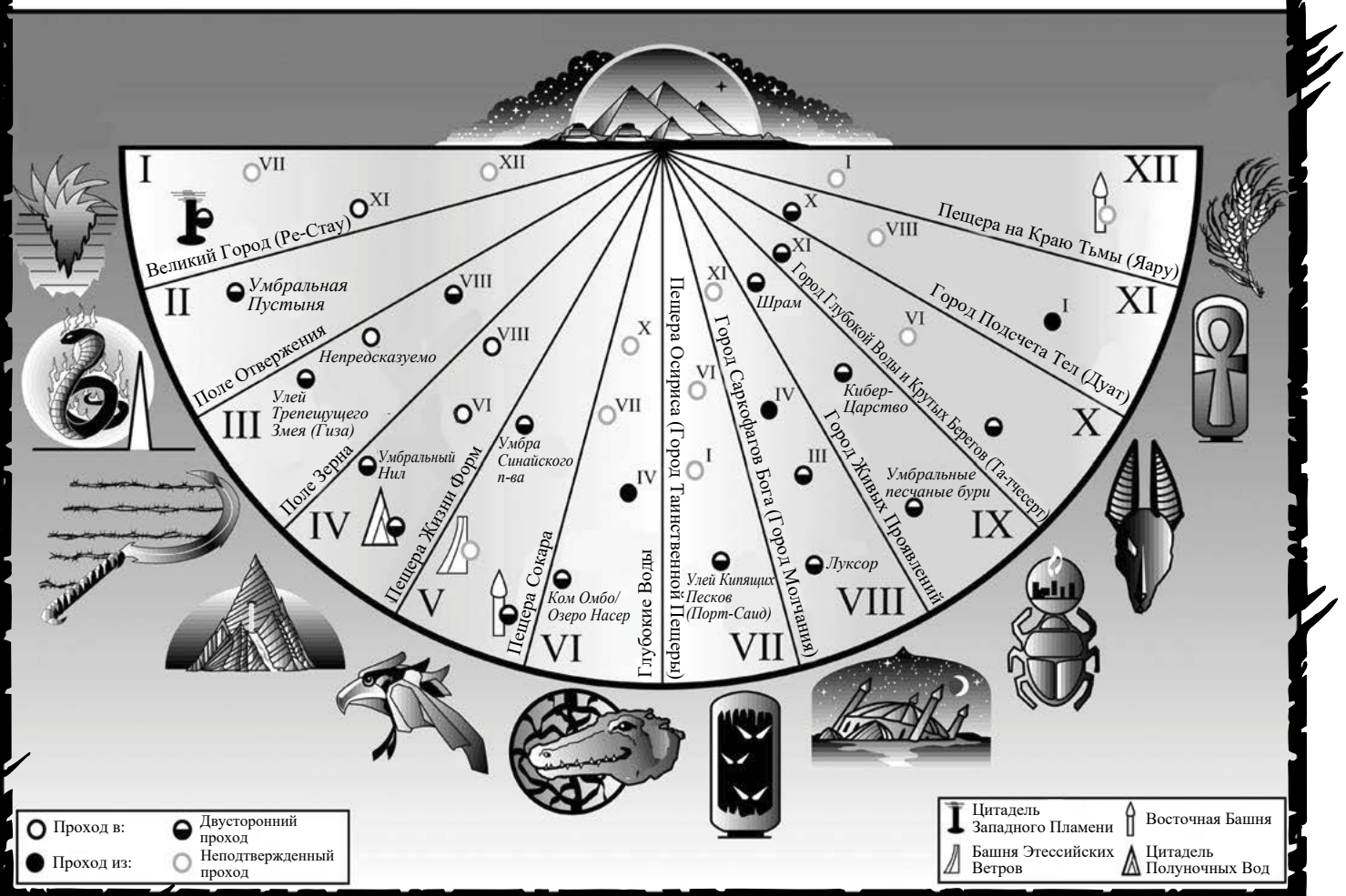
Глубокие Воды - это небольшой захолустный уголок Пангеи, остававшийся, как и все царство, неизменным на протяжении тысячелетий, но недавно это изменилось. Интенсивное разрушение Нила Асуанской плотиной, пусть и благотворное в других отношениях, привело к изменениям в царстве Нила. Центр царства превратился в большую холодную впадину неизвестной глубины, и никто не знает, что скрывается в глубинах. Холодное озеро больше похоже на водоемы верхних широт Северного полушария, чем на залитый солнцем Ближний Восток, и в нем обитают огромные черные змеи и раса бледнокожих гуманоидов, живущих на островах, чьи зловещие баркасы охотятся за подобной добычей даже за пределами своего темного озера. Учитывая, что их ледяной дом - почти верная смерть для хладнокровных Моколе, этим "людям холода" не стоит опасаться мести со стороны потенциальной добычи в его водах.

Некоторые из крокодилов считают, что жизненные силы лежбища у озера Насер не появились из ниоткуда, а высосаны их их родного царства, и что в конечном итоге холодные воды, как яд, распространятся по самым дальним уголкам Глубоких Вот. Возможно, размышляют они, все могло бы быть иначе, будь жива богиня часа. Этот титул передавался в роду женщин-Моколе, каждую из которых называли просто Искусным Лидером. Однако последняя из рода была убита на заре 20-го века, и змей-хранитель домена (огромный зеленоглазый крокодил по имени Стреляющий Глазами) больше не следит за лежбищем. Время от времени появляются слухи о появлении древнего сухида - дитя самого Себека. Говорят, что он помнит, как солнце на Ниле заходило во время строительства пирамид и как рассорились братья Сет и Осирис, - великий крокодил вполне может быть одним из самых древних существ на планете. Однако теперь он все дальше и дальше уходит в старые воспоминания, некоторые говорят, что он умирает.

Себхет (Трон Её Владыки): В Глубоководье можно попасть по тайным водным путям из Ком Омбо или из большого лежбища озера Насер. Ходят легенды, что Глубокие Воды связано с Пещерой Осириса и родиной Безмолвных Странников, но если это и так, то помнит об этом только Стреляющий Глазами.

VII. Пещера Осириса (Город Таинственной Пещеры)

Полностью подземное царство стигийских пещер, светящихся красных кристаллов, почти бездонных ям и еще более глубоких тайн - возможно, к счастью, об этой области мало что известно. Обитатели царства, названного в честь благодетельного бога подземного мира, далеко не



дружелюбны. Чудовищные Вуджанки (см. **Книга Вирма**) давно не дают покоя Гару; возможно, Город Таинственной Пещеры - это первое место столкновения оборотней с этими монстрами. Более 4 000 лет назад, во время смуты 6-й династии, Гару и Бубасти получили панические мольбы от Мостаби, культурной гуманоидной расы Вивер, живших в подземных владениях. Среди них появились захватчики, но не в виде многочисленной армии, а группами по одному или два человека, которые захватывали жителей в светящиеся сети и так же быстро исчезали. Мостаби, никогда не отличавшиеся большой численностью, оказались под угрозой исчезновения.

Желая лишить отвратительных захватчиков возможности совершать новые набеги, Безмолвные Странники, Стражи Городов (возможно, также движимые желанием воочию изучить технологии как Мостаби, так и захватчиков) и Серебряные Клыки вняли призыву. Отправившись в подземное царство в поисках славы и, Гару потерпели позорное поражение: за одну ночь их экспедиционный отряд потерял больше половины воинов. И Симба, и Бубасти предприняли аналогичные экспедиции с такими же плачевными результатами, хотя колдуну Бубасти в конце концов удалось закрыть врата в царство. С тех пор лишь разрозненные предания на протяжении тысячелетий напоминали египетским Фера о том, что эта область когда-либо существовала.

Это благословенное состояние неведения длилось до тех пор, пока около 20 лет назад Раткин из Порт-Саида не открыл древний портал из черного камня глубоко под городом. Почти сразу же несколько его сородичей пропали, но вернулись обратно, сильно изменившись. Обезумев от боли и голода, они напали на своих бывших товарищей по гнезду. Однако Раткины Порт-Саида недолго беспокоились из-за этого захватчиках. Вскоре после этого стая Танцоров Черной Спирали вторглась в ослабленное гнездо, переименовав его в Улей Кипящих Песков. К счастью, даже сейчас Вуджанки редко выходят за пределы своих огромных хрустальных пещер - по крайней мере, насколько известно Гару. В настоящее время их возрождение является секретом, известным только Танцорам из Порт-Саида, но даже несмотря на это, среди Гару ходят странные слухи о грядущем высвобождении сил Вирма, центром которого станет Порт-Саид. Богиню часа этого царства называли Отталкивающей Змей (возможно, за ее роль в помощи Амуну Ра против Апофиса), а змея-хранителя - Скрытым от Глаз. Однако ни об одном из этих существ не было слышно на протяжении тысячелетий. Возможно, Вуджанки сожрали их...

Себхет (Сияющий): Раткины Порт-Саида открыли единственный известный умбральный портал в этот домен. Их проблема теперь, как ни странно, стала проблемой для их убийц в Улье Кипящих Песков, которые потратили немало времени и усилий, чтобы запечатать врата. Ходят слухи, что в это царство ведут врата в глубочайших расщелинах Первого Домена и Ре-Стау ("Города в Яме Вихрей").

VIII. Город Саркофагов Бога (Город Молчания)

Древнейшие легенды Египта рассказывают о великом городе, окруженном пустыней золотых песков, - городе с драгоценными башнями и зеленеющими полями, населенном гордым и образованным народом. В легендах о нисхождении Амуна Ра в подземный мир говорится, что бог солнца часто использовал этот час в своем трудном пути, чтобы отдохнуть в великолепном дворе. Здесь он набирался сил, готовясь к темной и вечной схватке с Апофисом, которая шла между этим часом и часом рассвета. Независимо от того, создал ли бог солнца эти владения как место отдыха, или же их жители просто пользовались благами его щедрости, древний город, как говорили, был настолько близок к раю, насколько возможно. К сожалению, его история стала притчей о падении.

Фараон того древнего царства, чье имя с тех пор было вычеркнуто из всех записей, стремился присвоить силу бога солнца себе. Идя наперекор даже желаниям своей царицы-пророчицы в своем безумном стремлении к божественности, фараон заключил союз с Апофисом и другими демонами, заточив свою жену в самом черном из пределов пустоты, чтобы она не могла предупредить бога. Когда Ра отдыхал на своем огромном ложе, демоны обрушились на него, запечатав его в гроб на тысячу ночей. Однако Целестину было не так-то легко удержать. Разразившись огненной вспышкой гнева, он уничтожил своих тюремщиков, и разрушил некогда прекрасные владения. Когда его ярость наконец остыла, бог солнца пожалел о своем поступке и, в типично сомнительном акте божественного правосудия, нашел единственную выжившую в королевстве (заключенную королеву) и превратил ее в змею, поставив ее ухаживать за покинутым королевством.

Теперь пустынный, но неоспоримо прекрасный домен освещенных луной серебристых песков и обширных зеркальных плато из фульгуритового стекла, Город Молчания - это печальное место глубокой тишины. Здесь ничто не движется, кроме луны и спокойного, черного Нила. Сверкающие циклопические руины разбросаны по некогда оживленному царству. Единственный разумный обитатель - Меретсегер, богиня часа и змей-хранитель в одном лице. (Когда-то у этого царства был еще один змей-хранитель по имени Пламенный Лик, который также охранял четвертый домен. Однако после того, как Амун Ра уничтожил это царство, дух солнечного змея навсегда покинул его). Меретсегер предстает в образе бледнокожей женщины в черных одеждах, массивной черной кобры или сочетания того и другого, это почти Инкарна, чей возраст и сила могут даже дать ей право на титул богини. Хотя она ненавидит приспешников Вирма, которых считает ответственными за разрушение своего царства, но это не значит, что она будет рада прервавшим ее уединение.

В прошлые времена армии пытались вторгнуться в Город Тишины. Это были либо авантюристы в поисках великих сокровищ, которые, как говорят, до сих пор спрятаны под песками пустыни, либо баньши, стремившиеся осквернить ее первозданную тишину. Их кости теперь лежат вперемешку с песками пустыни, никем не потревоженные, кроме тех случаев, когда их призывают защитить королевство от новых захватчиков. По малейшему приказу богини из песка поднимаются скелеты людей, бейнов, оборотней и других существ, которых слишком много, чтобы их опознать. Жуткие слуги богини-кобры не издают ни звука, и пустыня заглушает даже самые громкие крики их жертв. Однако не все потеряно для тех, кто посещает это заброшенное царство. Мстительная, когда ее провоцируют, и нелюдимая, Меретсегер не капризна и не жестока. Будучи богиней-покровительницей, она, возможно, знает о египетской Умбре больше, чем кто-либо другой, и склонна помогать тем, кто ведет себя тихо и уважительно. Хотя она не питает ненависти к солнцу, она особенно склонна помогать тем, кто так или иначе связан с луной.

Себхет (Раскаленный Докрасна): В это царство ведут несколько врат, но самые примечательные - это кольцо из светящегося серебра, которое появляется под полной луной в Пенумбре Долины Царей возле Луксора. (К сожалению, это находится в самом сердце территории Сетитов, поэтому тем, кто ищет эти врата, следует быть осторожными). Сюда ведут врата из Поля Зерна, но мощное заклинание не дает бейнам пройти в Город Молчания, почти мгновенно превращая их в серебряную пыль (хотя заклинание не действует против фомори и подобных порождений Вирма); слуги Меретсегер быстро избавляются от переживших заклятие. Среди других врат - проход в Четвертый Домен и почти забытый портал в Темную Умбру.

IX. Город Живых Проявлений

Мрачный, гнетущий и бездушный, "Город" (как его называют человеческие эманации, которые называют его своим домом) представляет собой пятно серой стали, бурого песчаника и неона под вечной тенью клубящегося песка. Геометрический лабиринт из стеклянных и стальных пирамид, модернизированных арабских минаретов (рекламные вывески прилагаются), фабрик эпохи промышленной революции без окон и футуристических офисных комплексов, расположенных без всякой системы, это маленькое, но густонаселенное царство состоит примерно из 400 городских кварталов, окруженных безбрежной пустыней. Воющие ветры превращают окружающую пустыню в бесконечную песчаную бурю, не дающую отойти от города даже на незначительное расстояние. В самом городе ситуация лишь немного лучше. Ветры здесь дуют медленнее, но песок все равно есть почти везде, и огромное количество уборочных машин, постоянно курсирующих по улицам, не сильно спасает.

Город не всегда был таким. Когда-то он был упорядоченным проявлением Вивер и представлял собой мерцающий оазис в пустыне вдоль русла Нила. Однако в последнее время Город становился жертвой одной катастрофы за другой. Около тридцати лет назад - если время имеет хоть какое-то значение под вечно коричневым небом - Нил вышел из берегов, сначала затопив окружающие равнины, а затем почти так же стремительно сократившись до сухого русла вади (единственная вода, доступная городу, поступает из большой цистерны и была переработана тысячу раз, но даже при этом каждый год теряется еще немного). Вскоре после этого "Великая буря" охватила горизонт и с тех пор не утихает. Лидеры города, возможно, сначала из лучших побуждений, пытаясь обеспечить выживание города, объявили военное положение. Со временем Город стал автаркией, а его правящая коалиция - бизнес-элитой под названием Консорциум Скарабея. Консорциум обещал порядок и безопасность, но он не смог защитить своих работников, когда город оказался втянут в конфликт Шрама и Кибер-царства.

Консорциум Скарабея в значительной степени децентрализован среди тысячи офисных зданий, фабрик и подстанций. Его основная продукция направлена на две цели: выживание (оружие, фабричное хозяйство, строительство и рекультивация) и предметы роскоши, используемые для вознаграждения наиболее эффективных работников. Настоящая меритократия, хорошие работники вознаграждаются, а "тунеядцы" оказываются на социальном дне, лишенные крова, защиты и самого необходимого. К сожалению, не все могут выдержать такой темп работы, и выгорание становится почти эпидемией. Главная штаб-квартира Консорциума - огромное здание, в архитектуре которого арабский стиль переплетается с ар-деко, украшенное огромным золотым скарабеем - сверкающий алебастровый Ксанаду, созданный для корпоративной эффективности и изящной жизни. Окруженный куполом из пуленепробиваемого стекла, огромный и тщательно патрулируемый комплекс представляет собой смесь золота, обсидиана и до блеска отполированного песчаника. Здесь разместились огромная бюрократия, торговые площади, фешенебельные рестораны, вездесущие камеры слежения и даже водопад, а также правящая элита города. Номинально представляя собой многопартийную систему, напоминающую современное египетское правительство, Консорциум состоит из связанных между собой "акционеров", которые не занимаются ничем кроме поддержания аппарата безопасности и продвижения своих собственных планов. Главной силой в Консорциуме Скарабей является Фара'ун Хефера.

Фара'ун Хефера - кибернетический организм, созданный из практически неразрушимых керамических композитов. Невероятно одаренный чарами Вивер, он, как ни странно, свободен от Вирма. Больше всего напоминающий гигантскую фигуру шабти с головой Анубиса, он преимущественно белый, но украшен иероглифами из ляписа и золота и облачен в темно-фиолетовые одежды. Он редко появляется среди своих человеческих последователей, неизвестно, является ли Кхефера действительно одним из тысячелетних ушебти

или более современным конструктом (возможно, мощным духом Вивер). Появившись вскоре после начала песчаной бури, он сначала был обвинен в несчастье Города, но быстро захватил власть силой и с тех пор работает над выживанием города, приобретя почти божественный статус. Несмотря на свой волкоподобный облик, Фара'ун Хефера не более склонен проявлять снисхождение к нарушителям Гару, чем остальные сотрудники службы безопасности, но, по крайней мере, достаточно прагматичен, чтобы не злить потенциальных союзников (или пешек), что является разумной мерой предосторожности, учитывая нынешнее осадное положение Города.

Силы безопасности Консорциума вооружены усовершенствованным огнестрельным оружием, по крайней мере, не уступающим тому, что можно найти в физическом мире, а подразделения специального назначения имеют передовое оружие, полученное из Киберреальности. Тем не менее, когда город подвергается вторжению из Киберреальности, Шрама или окружающей пустыни, его защитники часто оказываются в проигрыше. Посреди городских улиц появляются врата мигающего электрического света, из которых выходят нечеловеческие ужасы, которые нападают либо на местных жителей, либо, что чаще, друг на друга. Духи Вивер из Киберреальности - Узорные Пауки, Атакующие Геомиды и тому подобные - здесь обычное явление, так же как и разнообразные бейны (особенно Скраги) из Шрама. К счастью для жителей города, эти духи в основном нападают друг на друга; большая часть ущерба - "побочный", хотя бейны проявляют склонность к похищению местных жителей. К сожалению, в окружающей пустыне есть и своя популяция бейнов - огромные тенистые летучие мыши, которые периодически спускаются из водоворота, хватают жителей и улетают с ними в удушливые небеса. Учитывая эти жестокие условия, люди здесь живут практически под землей, редко выходя на улицу. Система труб перевозит людей из здания в здание, но даже эти меры безопасности вряд ли можно назвать достаточными. Для поддержания порядка и поднятия боевого духа по частным телевизорам и повсеместно установленным в городе общественным дисплеям непрерывно транслируется пропаганда.

Жители города, по крайней мере, знают о существовании Гару (и их уязвимости к серебру) благодаря нескольким Стеклоходам, которые бывали здесь в прошлом. К сожалению, эти встречи были не слишком мирными, хотя, к счастью, серебра здесь немного. В прошлом году приезжий "киберволк" был схвачен и казнен за то, что якобы отравил водопровод; на самом деле его вина была менее чем очевидна. К приезжим любого рода относятся с подозрением, а то и откровенно враждебно. Жители этого некогда райского оазиса мало что помнят до бури; единственные воспоминания о богине часа (Преклоняющейся) и змее-хранителе (Клыке Земли) остались в виде мифических фигур-хранителей, которые теперь появляются в популярном детском мультипликационном шоу, транслируемом на английском и арабском языках.

Себхет (Возвышенный в Почитании): Город может появиться в виде слабых очертаний сквозь завывающие ветры любой песчаной бури в Пенумбре. Город также соединен с Шрамом и Кибер-царством, хотя его жители не знают, как попасть в эти врата.

X. Город Глубокой Воды и Крутых Берегов (Ма-тчесерт)

Родина Странников стоит на полноводном участке Нила, уступающем только Нилу родины Моколе. Он отрезан от остальной Умбры, только Сова и несколько старейших членов племени знают здешние духовные тропы. Изгнанные из своего родного Умбрального царства и из Египта Сетом, многие Странники теперь даже не подозревают о его существовании. Любой Гару, который пьет из Нила, известного в здешних местах как Река Жизни и Смерти, исцеляет все раны и восстанавливает свой Гнозис, обретая при этом великое чувство покоя; порождения Вирма, пьющие из этой реки, умирают. Лунное царство напоминает Древний Египет. Великие пирамиды, храмы и обелиски усеивают окружающую пустыню, некоторые из них хранят секреты, забытые даже изгнанными Странниками.

Обитающий здесь древний "волчий бог" Вепаувет - уникальная сущность, "Гару-мумия", прошедший обряды Шемсу-Херу. Спорадически появляясь в этом царстве, чтобы приветствовать самых достойных искателей, он по-прежнему остается главной, хотя и отдаленной, опорой сердца и души племени в Египте. Два других долгожителя этого царства - Натифа Спящая-в-Колесе и Сехет Танцующая-в-Колесе, сестры-Безмолвные Странницы, которые пришли в Египет в 13 веке и овладели двумя великими артефактами племени - Колесом Птаха и Оком Кадира. Превратившись в существ чистого духа, они веками жили как хранительницы умбрального аспекта Великой Александрийской библиотеки - места, которое, как говорят, хранит одни из величайших секретов древнего мира. Однако после Шестого Великого Вихря обе сестры были изгнаны из родного мира, что сделало их изгоями в своих владениях, как и их племя из Египта. Как и многое другое, связанное с этими двумя сестрами, природа их изгнания остается загадкой. (Более подробную информацию об этих Гару см. в книгах **Умбра: Бархатная Тень** и **Ось Мира - Книга Духов**).

Среди Странников, искавших это царство, распространено мнение, что когда Сет изгнал их, он также закрепился здесь и даже сейчас может преследовать Странников в самых мрачных его районах. Учитывая легенду о Нефтис, трудно полностью опровергнуть эту историю. Другие слуги Вирма, конечно же, вторгались в отдаленные части родного королевства Странников. В песках прячутся бейны-скорпионы и гадюки, а песчаные бури с ветрами, достаточно сильными, чтобы сорвать шкуру с Гару, с пугающей разумностью охраняют некоторые перевалы. Богиней часа была Обезглавливающая Мятежников, и, поскольку она не появлялась в течение тысячелетий, некоторые

Странники верят, что она была не кем иным, как самой Нефтис. Потенциальное воскрешение богини-мстительницы может предвещать как хорошее, так и плохое для Странников, пытающихся вернуть свое родное царство. Змея-хранителя звали Оплетающий. Огромный левиафан, сформированный из непроглядной черноты, как говорят, трудно было определить, где кончается он и начинается Нил.

Себхет (Святилище): Традиционно существует только один способ добраться до родины без проводника. Дар: Врата Луны, использованный в Ближней Умбре с указанием родины в качестве места назначения (сложность 10), открывает путь, который после трудного путешествия приведет ищущего Странника сюда. В последнее время даже этот метод становится все более ненадежным и с такой же вероятностью приводит искателя в фатальные тупики. Странники, досконально изучившие Египет, считают, что существует более легкий путь. Путь от Цитадели Западного Огня через Дуат - это начало, хотя вряд ли менее опасное. Эти искатели верят, что более постоянный себхет может быть открыт в их родной мир из любой точки планеты, если только племя сможет наконец преодолеть проклятие Сета. Гару, путешествующий по Нилу в этом царстве, в конце концов пройдет через врата, ведущие в другие царства, включая серебряные реки Эребуса, Глубокие Воды и Дуат.

XI. Город Подсчета Тел (Дуат)

Далекий, но странно вездесущий во всей Египетской Умбре, Город Подсчета Тел - это тонко завуалированный эвфемизм для Темной Умбры. Его также называют Сумеречными Землями или, в Египте, Царством Песков. Царства мертвых огромны, они простираются далеко за пределы Египта. От здешних ворот гости Гару теоретически могут попасть практически в любую точку Сумеречных Земель, но в реальности шансы выжить здесь у любого Гару невелики и со временем уменьшаются. Недавний Великий Вихрь отбросил некогда великий некрополь Египта назад в каменный век. Даже Странники мало знают о том, что здесь сейчас происходит. Некогда стабильное Королевство Песков в значительной степени распалось на враждующие фракции, а ужасные призраки наводнили холодный ландшафт. Когда мертвые начинают войну, живым рекомендуется держаться подальше. В прошлом существовал путь через Дуат в родной мир Странников, но он был потерян на века. В последнее время некоторые Странники прошли в это царство в поисках старой дороги, но никто из них не вернулся. Богиню часа звали Отталкивающей Мятежников, а ее змея-хранителя - Стекающим. Однако даже Безмолвные Странники мало знают об их истинной природе и о том, существуют ли они еще.

Себхет (Сокрытый): Единственный путь в Дуат, известный гару, ведет из Цитадели Западного Пламени и Великого Города, хотя десяток забытых порталов ведет сюда из Города Тишины, а умбральные путешественники могут случайно забрести сюда из великого некрополя Луксора.

XII. Пещера на Краю Тьмы (Яару, Летняя Страна)

Известная в мифах как Эдем, Елисейские поля или под сотней других имен, Яару (также Иару и Аалу) является местом глубокого мира. Чаще всего Яару представляют в виде огромного пшеничного поля, расположенного на востоке, где восходит солнце, а также иногда описывают как группу островов. Яару - это место, куда уходят герои после завершения дела своей жизни. Многие искали это благословенное место, и, возможно, некоторые даже нашли его, хотя, если это и так, никто из них не вернулся, чтобы привести других в эту землю обетованную. Богиня часа - Созерцательница Красоты Ра - по преданию, была доброжелательной сущностью, искусной в целительстве и древних преданиях. Предполагается, что у этих ворот стояли два змея-хранителя, Слуга Рассвета и Обволакивающий.

Себхет (Святилище Силы): Врата в это царство, согласно традиции достижимы через Дуат (по крайней мере, так делал Амун Ра), хотя он также виден как подплан Застывания (Возрождения) в Первом Домене. Однако знать дорогу - не то же самое, что попасть сюда; и те, и другие врата безумно труднодостижимы. К сожалению, некоторые древние тексты также называют Яару "Полем Зерна", что может привести искателей к трагическим последствиям. Яару часто считается царством снов и высокой магии, местом обитания джинов. Поэтому некоторые Гару предполагают, что туда можно попасть и из Восточной Башни, хотя никаких существенных доказательств в пользу этой теории никогда не приводилось.

Каэрны

Когда-то Египет был богат духовными энергиями, и каэрны здесь были обычным явлением. Однако на протяжении веков эти старые каэрны были забыты или захвачены магами или Фера. Однако с тех пор, как в XIX и XX веках интерес Гару к Египту возродился, за оставшиеся каэрны началась ожесточенная конкуренция. Большинство из них теперь обладают меньшей силой, так как давно лишились своей старой магии под воздействием времени или жадности магов. В некоторых случаях чужеземные племена были вынуждены приспосабливаться к каэрнам, где обитают странные местные тотемные духи. Учитывая нехватку Гару в Египте, многие из перечисленных ниже септов не полностью укомплектованы. Если должность в иерархии керна не указана, это потому, что септ не имеет достаточно квалифицированных членов, чтобы занять ее. Само собой разумеется, это ставит такие каэрны в невыгодное положение; если они окажутся достойными, приезжим Гару могут временно или постоянно предложить должность.

Септ Окровавленной Лестницы

Каэрн: Александрия, катакомбы Ком аш-Шуккафа
Уровень: 2
Барьер: 4
Тип: Загадки и Ярость (Возмездие)

Тотем: Муха Цеце
Племя: Черные Фурии

Поворотный момент в истории каэрна, основанного в эпоху Птолемеев греческими фуриями, случился во времена Рима, когда Фурии предоставили убежище стае "Белых Завывателей". Завыватели, недавно перешедшие на сторону Вирма, посеяли ветер, ударив Фурий в спину, и пожали бурю, когда разъяренные Фурии вырезали Танцоров Черной Спирали до единого и оставили их тела голодным духам в катакомбах. С тех пор септ не привечает чужаков и параноидально озабочен безопасностью. Однако некоторые доверенные женщины из других племен допускаются (например, состайница Баллы Свободы, Мэри Земля Поднимается из Детей Фенрира, появляется здесь часто). Слухи о том, что септ давно заключил договор о ненападении с местной нежитью, яростно опровергаются, но, учитывая долголетие септа, кажутся по меньшей мере правдоподобными. Несмотря на это, септ долгое время вел очень агрессивную борьбу с другими порождениями Вирма по всему региону. В последние годы стая позаимствовала часть военного снаряжения у армии, что сделало ее самой хорошо вооруженной в Египте.

Личности: Теофано (вожак септа; Черная Фурия, Хомид, Филодокс), Фатима Змееносец (Страж Каэрна; Черная Фурия, Галлиард), Иоаннис Расхитительница Гробниц (Мастер Ритуалов; Черная Фурия, Хомид, Галлиард), Кассия Нова (Привратник; Черная Фурия, Хомид, Теург), Балла Свобода (Хранитель Земли; Черная Фурия, Хомид, Рагабаш), Рут Лицо-к-Небу (Мастер Вызова; Черная Фурия, Хомид, Арун).

Септ Шепчущих Теней

Каэрн: Трущобы Дар аль-Салам
Уровень: 3
Барьер: 3
Тип: Городской
Тотем: Крыса
Племя: Костегрызы (Стая Голодных Улиц)

Трущобы, окружающие этот каэрн, имеют ироничное название; Дар аль-Салам означает "место мира" и отражает концепцию рая для праведников. После Шакальей лихорадки Костегрызы из этой стаи постарались превратить район в ад на земле для и без того жалких обитателей трущоб. Обидевшись на людей, которые когда-то были их друзьями, и семьей, Септ Шепчущих Теней замкнулся в себе. Не заявляя открыто о своем новом "понимании", стая предупредила Гару из других племен, чужих или местных, чтобы они входили в трущобы на свой страх и риск. Другое дело - заезжие Костегрызы. Костегрызы, слишком много рассуждающие о Гайе, считаются заблуждающимися, но Мясной Пудинг, или лидер стаи стаи, всегда приветливый Рашид Мобильник, лукаво намекнет более широко мыслящим посетителям, что у их теурга, ведьмы Шуши, есть некоторые секреты, которыми она может поделиться...

После Красных когтей Аравийской пустыни, Септ Шепчущих Теней - самая большая стая в регионе. Жестокий и лишенный чувства юмора Халед аль-Исламбули выступает в роли Стража и сильной руки септа. Внучка Шуши, проворная воровка по имени Амаль, тайно извергает плоть, которой ее кормят товарищи по стае. Двойная катастрофа, порожденная Шакальей лихорадкой и почти одномоментным падением тотема каэрна (теперь это огромное гнездо одичавших крыс-психогоний, осквернённых Вирмом), сделала это место таким же опасным, как любой улей Танцоров Черной Спирали. Посреди этого хаоса стоит Шуша, думающая, что наконец-то понимает, что ей все это время нашептывал каэрн.

Личности: Мясной Пудинг (лидер септ; Костегрыз, Метис, Арун), Халед аль-Исламбули (Страж Каэрна; Костегрыз, Хомид, Арун), Шуша (Мастер Ритуалов; Костегрыз, Люпус, Теург), Куари Филт (Привратник; Костегрыз, Хомид, Рагабаш), Халед аль-Исламбули (Хранитель земли; Костегрыз, Метис), Амаль (Мастер Вызова; Костегрыз, Метис, Рагабаш)

Септ Шагарат аль-Дурр

Каэрн: Город мертвых
Уровень: 2
Барьер: 4
Тип: Лидерство
Тотем: Крыса
Племя: Костегрызы

Город мертвых - уникальное городское кладбище, давшее приют и мертвым, и живым. Протянувшийся почти на 6 километров (4 мили) вдоль восточной окраины Каира огромный погребальный комплекс купольных мавзолеев, мечетей и монастырей, кладбище разделено на две части к югу и востоку от Цитадели. Восточное кладбище - более или менее безопасное для туристов в дневное время - содержит более красивую архитектуру и просторные улицы. Однако южное кладбище - это совсем другое дело. В южном Городе мертвых хранятся останки самых первых мусульманских правителей Египта, и за ним следит некая таинственная сущность, которой удалось ограничить доступ туда как Гару, так и нежити (подробнее об этом читайте в книге **Каир в Ночи**). Однако часто игнорируемый северный район некрополя, несомненно, является территорией Гару.

В заброшенной мечети, расположенной в нескольких кварталах к северу от мавзолея Шагарат аль-Дурр, находится каэрн, названный в честь королевы из простонародья. Родившаяся рабыней в 13 веке, эта железная женщина из кинфолка Костегрызов карабкалась по социальной лестнице с помощью браков, интриг и убийств и стала единственной женщиной-правителем в мусульманской истории. Ее недолгое правление закончилось тем, что ее забили до

смерти и скормили собакам, по крайней мере, так гласит легенда, но ее потомки - Грызущие Кость - в этом не уверены. Слухи о том, что она была объята и теперь бродит по городу как одна из нежити, - это постоянное больное место для не испорченных Костегрызов, которые хотели бы видеть ее душу упокоенной. Нет нужды говорить, что если она и бродит по городу, то у нее хватает ума избегать своих бывших сородичей.

Костегрызы, населявшие этот каэрн до и после ее смерти, может, и не были благородны по рождению, но их благородство просвечивает в их поступках. Давние защитники бедняков Каира, Грызущие Кость из этого небольшого каэрна противостояли Шакальей лихорадке и преуспели, в то время как их коллеги из Септа Шепчущих Теней этого не сделали. Теперь бывшие союзники ведут войну на смерть, в которой угасающий септ Шагарат аль-Дурр, похоже, не в силах победить. В настоящее время у септа нет ни Хранителя Земли, ни Мастера Вызова. Среди других известных личностей каэрна - физически деформированный, но добродушный великан Аджадж Длинная Тень, причудливый Мустафа Вызыватель Дождя и Мерсехнет Песнь Гробниц, сказительница, знающая многое.

Личности: Отец Последний Секрет (Лидер Септа; Костегрыз, Хомид, Теург), Аджадж Длинная Тень (Страж Каэрна; Костегрыз, Метис, Арун), Мерсехнет Песнь Гробниц (Мастрер Ритуалов; Костегрыз, Хомид, Галлиард), Мустафа Вызывающий Дождь (Привратник; Дитя Гайи, Хомид, Теург).

Септ Исцеляющего Рассвета

Каэрн: Кена (Храм Дендары)
Уровень: 2
Барьер: 4
Тип: Утешение
Тотем: Звездный Свет
Племя: Дети Гайи

Храм Дендары был построен в честь богини Хатор и, по слухам, именно здесь Сахмет была возвращена к своей более благостной ипостаси. Когда-то его контролировали Безмолвные Странники, но в начале 20-го века он снова стал единственным каэрном в Египте (не считая отдаленного Септа Западного Пламени), где племя могло найти отдых и восстановить Гнозис. Причины такого удачного поворота событий остаются неясными, но, скорее всего, они связаны с возрождением тотемного духа каэрна. Этот уникальный двойной каэрн восстанавливает гнозис ночью и исцеляет раны днем. Те, кто отдыхает здесь, испытывают глубокое чувство покоя, но это не убаюкивающее ощущение. Гости, которые остаются здесь, находят себя вновь наполненными энергией и готовыми к новым испытаниям. В настоящее время в септе нет Мастера Вызова, и он активно ищет благородных и достойных доверия кандидатов. Не слишком сильный в бою, но сплоченный септ в основном пытается исцелить древние недуги этой земли.



Помимо Возвышенного-в-Гайе и Джесал Голоса Песков (оба появятся в следующей главе), в состав септа входят непоколебимый Ахмед Ночные Пески, а также немой и неприметный Баха Трудится-в-Ночи.

Личности: Ахмед Ночные Пески (Страж Каэрна; Дитя Гайи, Хомид, Арун), Джесал Голос Песков (Мастер Ритуалов; Черная Фурия, Хомид, Филодокс), Возвышенный-в-Гайе (Привратник; Дитя Гайи, Метис, Галлиард), Баха Трудится-в-Ночи (Хранитель Земли; Безмолвный Странник, Метис, Филодокс).

Септ Солнечной Барки

Местонахождение: Гелиополис (Центральный Каир, офисный комплекс Каср аль-Барон)

Уровень: 4

Барьер: 3

Тип: Мудрость

Тотем: Кхопеш

Племя: Ходящие по Стеклу, хотя другие гости могут приходить сюда для обсуждения дел.

Когда-то здесь был храм Тота и мощный каэрн Безмолвных Странников, но после изгнания Странников он был заброшен на несколько веков. Отрывочные свидетельства говорят о том, что некоторое время здесь располагалась часовня магов-герметистов, но, если это правда, они бесследно исчезли к 17 веку. В конце 1800-х годов каэрн "открыли" Каирские Стеклоходы, которые контролируют ее до сих пор, несмотря на жалобы первоначальных владельцев каэрна - Странников (хотя, справедливости ради, Странники не использовали каэрн более 2000 лет). Большинство здешних Стеклоходов в той или иной степени вестернизированы, хотя это не означает, что они отказались от своей веры. Лидер септа, Лейла Разрывающая Вуаль, внушает священный ужас даже своим соратникам, большинство из которых подчиняются ее властным прихотям (хотя иерархическая традиция Гару до сих пор удерживала в узде мужское население септа). Несмотря на это, Лейла давно бы была смещена, не будь она таким хитрым и способным вожаком.

Среди других членов септа Раид Новый Пророк, смешивающий технологии и веру; *обычно* здравомыслящий Абу Зейд, владеющий частной службой безопасности, которую нанимают богатые и влиятельные люди; и Хайтам Глаза-Всего-Мира, управляющий Лунным Мостом и распространяющий на стороне антиправительственную пропаганду. Единственная, кроме Лейлы, видная женщина в септе - непредсказуемая Надир Ночной Провод, более традиционная исламская феминистка, но, тем не менее, надевающая хиджаб только в самых торжественных случаях. Надир - единственный член септа, способный обуздать порывы Лейлы. Остальные члены септа слишком молоды или по каким-то другим причинам не подходят для того, чтобы занять давно пустующую должность Мастера Вызова. Лейла готовит к этой должности молодого испанского Филодокса по имени Мария Арфистка Сети, к большому огорчению мужчин септа.

Личности: Лейла Разрывающая Вуаль (Лидер Септа; Ходящий по Стеклу, Метис, Рагабаш), Абу Зейд (Страж Каэрна; Ходящий по Стеклу, Хомид, Филодокс), Раид Новый Пророк (Мастер Ритуалов; Ходящий по Стеклу, Хомид, Галлиард), Хайтам Глаза-Всего-Мира (Привратник; Ходящий по Стеклу, Хомид, Теург), Надир Ночной Провод (Хранитель Земли; Ходящий по Стеклу, Хомид, Рагабаш).

Септ Западного Пламени

Каэрн: 50 км к западу от оазиса Сива

Уровень: 1

Барьер: 4

Тип: Выносливость

Тотем: Иенпу

Племя: Безмолвные Странники (полузаброшенный)

Получающий слабый поток энергии от Цитадели Западного Пламени близ Сивы (см. выше), этот каэрн, в лучшем случае, является ненадежным местом привала для проходящих мимо Странников. Тем не менее, изгнанное племя испытывает острую нужду при посещении своей родины и использует все, до чего сможет дотянуться. В физическом мире центр каэрна представляет собой не более чем 100-футовый скальный выступ с высеченным на его поверхности иероглифом, изображающим Анубиса. В Пенумбре этот выступ оказывается основанием Цитадели Западного Пламени. Несмотря на столетия изучения, Странникам так и не удалось завладеть хоть малейшей частью энергии этого удивительного монолита. Расположенный на краю опасного Первого Домена, этот каэрн, находящаяся в исключительном владении Безмолвных Странников, тем не менее, большую часть времени остается заброшенным. Единственный постоянный обитатель этой пещеры - волчий дух Иенпу, хотя многие Странники совершают сюда паломничество.

Септ Воющих Песков

Каэрн: Центр недалеко от Луксора, где находится вся Восточная пустыня.

Уровень: 4

Барьер: 3

Тип: Вильд

Тотем: Кхамсин

Племя: Красные Когти

Великий септ Воющих Песков - самый большой в Египте, хотя он и сильно потерял в численности. Один из самых старых и мощных каэрнов в Египте, расположенный в скрытой пещере в 20 км к востоку от Луксора, центр септы содержит как природный источник, так и большую трещину, которая, кажется, простирается в центр Земли. Отсюда периодически исходит Кхамсин, великий тотем Вильда, которого Красные Когти боятся и уважают.

Лунный мост отсюда также соединяет пещеру с пещерой, окружающей гораздо меньшую пещеру Красных Талонов в Восточной пустыне - Септу Скрытых Вод.

Вожак стаи Закопанный-на-Будущее получил свое имя несколько лет назад, когда Первый отряд Эндрона совершил ошибку, попытавшись поохотиться на Красных Когтей в месте их могущества. Молодой Арун обманом заманил людей и их машины в песок и весело завыл, когда они исчезли из виду. Вместе с жалким Визгом Темных Песков и злобным Не-Боится-Яда эти трое Арунов составляют костяк самой сильной стаи в Египте. Звезды-в-Реке - альфа-самка, ее мех настолько серый, что кажется серебряным. Она побывала в городах и наставляет своего брата, Закопанного-на-Будущее, о путях рек и людей. У стаи не один, а целых два Теурга. Выпрашивает-Воду, возможно, не чувствует себя как дома в пустыне, но он учится и привез несколько ценных знаний из родной Европы. Об Оставленном Позади подробно рассказывается в третьей главе.

Личности: Закопанный-на-Будущее (Лидер Септа; Красный Коготь, Люпус, Арун), Темно-песчаные крики (Стражн Каэрна; Красный Коготь, Люпус, Арун), Звезды-в-Реке (Мастер Воя; Красный Коготь, Люпус, Галлиард), Тайны-в-Песке (привратник; Красный Коготь, Люпус, Рагабаш), Оставленный Позади (Хранитель Земли; Красный Коготь, Люпус, Теург), Кровавые Глаза (Мастер Вызова; Красный Коготь, Люпус, Филодокс).

Септ Скрытой Воды

Каэрн: Блуждающий оазис в Аравийской пустыне
Уровень: 1
Барьер: 4
Тип: Вильд
Тотем: Кхамсин, Зорилла
Племя: Красные Когти

Обычно расположенный примерно в 30 км к юго-западу от города Суэц, этот крошечный оазис появляется только в периоды достаточного количества осадков (в основном с ноября по март), но, тем не менее, дает Красным Когтям важную точку опоры в северной части Аравийской пустыни. В этом каэрне, похоже, постоянно находится дух зориллы (зориллы - это маленькие животные, похожие на скунсов). Не столько тотемный, сколько номинально союзный дух, зорилла направляет волков к блуждающему оазису по пахучему следу. В обмен на то, что ее не съедят, зорилла также присматривает за каэрном, пока стаи нет дома, но обычно держится в стороне, когда волки в приходят; игры Красных Когтей могут быть немного грубоватыми. Однако даже самые импульсивные детеныши стаи понимают, что задирание зориллы чревато попаданием пахучей струи, которая, если не принимать энергичных мер, может держаться неделями (опасность и социальная стигма, связанные с такой меткой, очевидны).

Личности: См. Септ Воющих Песков.

Септ Полуночного Солнца

Каэрн: Храмы в Карнаке (Луксор)
Уровень: 2 (потенциально 5)
Барьер: 4
Тип: Мудрость
Тотем: Бену (Феникс)
Племя: Серебряные Клыки (полузаброшенный)

В северной части Луксора находятся Карнакские храмы - обширный комплекс храмов, построенных в течение примерно 1 500 лет. Первоначально храм был воздвигнут богу солнца Амуну как великое средоточие духовных энергий и когда-то был местом силы Дома Мудрого Сердца. Серебряные Клыки и их кинфолки-фараоны властвовали над храмом тысячелетиями, несмотря на все перипетии вокруг египетского трона. Все это закончилось в одну ночь. Хотя наверняка никто не знает, считается, что недавно изгнанные Странники, отчаянно пытавшиеся найти каэрн, который мог бы удовлетворить их потребность в Гнозисе, были вынуждены предать Серебряных Клыков нежити. Удар Сета в этом деле одновременно устранил угрозу Серебряных Клыков и одним махом закрепил проклятие Странников. Даже сегодня ночью Гару, настроенные на Сумеречные Земли, могут увидеть призрачную стаю Безмолвных Странников, бродящих по залам храма.

Только сейчас Дом Мудрого Сердца обдумывает целенаправленную попытку вернуть свое убежище. Койла Кровь Железа, занимающий должность Мастера Ритуалов, и его верный оруженосец (Каспер Де Ла Серна) собираются провести ритуал, который вернет каэрн к жизни. Однако он настолько ослаблен, что вместо него часть обряда учится проводить молодой адепт Священства Слоновой Кости Сефару Бледные Пальцы. К сожалению, Сефару сильно изменился с тех пор, как увидел ту прекрасную девушку (древнюю вампиршу Неферу, похожую на ребенка) во время странствий по запретному западному берегу. Другой Теург стаи, Сихам Холоднее Смерти, - опытная и расчетливая старейшина Священства Слоновой Кости. Осознавая, что на карте стоит не меньше, чем возможное возрождение или исчезновение Дома Мудрого Сердца в Египте, она пойдет на все, чтобы уберечь Койлу, но она пока не знает о планах Сефару. Большую часть своего времени она тратит на попытки вновь открыть великий Лунный мост (Огненный путь) в каэрне. Хранитель Земли в стае - выдающийся украинский археолог по имени Ивана, которая помогает Сихаму в раскрытии утраченных секретов каэрна.

В настоящее время стая "путешествует налегке", у нее нет ни Хранителя Каэрна (сомнительная честь в Луксоре, особенно учитывая отсутствие у стаи Аруна), ни Мастера Вызова. Их задание скорее скрытное, чем боевое, но, учитывая обращение Сефару, время прятаться может скоро закончиться. В таком случае,

Койла и компания будут сильно уступать сетитам Огненного Двора, если только Красные Когти (или приезжие персонажи) не решат вмешаться. Вампиры, пытающиеся войти в каэрн, сгорают как от лучей солнца. Более подробную информацию об этом каэрне можно найти в книге **The Sun Has Set (GCIII)**.

Личности: Каспер Де Ла Серна (номинальный Лидер Септа; Серебряный Клык, Хомид, Рагабаш), Койла Кровь Железа (Мастер Ритуалов; Серебряный Клык, Хомид, Галлиард), Сихам Холоднее Смерти (Привратник; Серебряный Клык, Хомид, Теург), Ивана (Хранитель Земли; Серебряный Клык, Хомид, Галлиард).

Септ Второй Ночи

Каэрн: Асьют
Уровень: 1
Барьер: 4
Тип: Загадки
Тотем: Сфинкс
Племенная структура: Открытый

Ныне большой город Асьют когда-то был домом для культа бога-волка Вепаувета и является первым известным местом обитания Безмолвных Странников в Египте. Поэтому его каэрн якобы является самым древним в Египте и, возможно, одним из самых старых во всем мире. Впечатляющим это отличие может быть, но его затмевает легенда о том, что еще более древний и гораздо более мощный каэрн (каэрн Первой Ночи), по слухам, скрыта в окрестной Пенумбре. Вдоль промышленной полосы находится небольшой сквер с золотой вывеской, которую легко не заметить: Mahfouz's Antiques, Curios and Curiousities. В эти ночи каэрн, если его еще можно так назвать, переживает не лучшие времена. Он скуп на Гнозис, но его близость к каэрну в Кене делает его приемлемой аварийной остановкой.

Каэрн открыт для Гару любого племени, но в нем постоянно проживает лишь один постоянный житель, Махфуз Глаз Тысячи Отцов, который называет себя Хранителем Земли. Этот мудрый археолог и Теург-Звездочет, возможно, знает об истории Египта больше, чем любой другой Гару. Махфуз надеется найти каэрн Первой Ночи, но до сих пор его пятидесятилетние поиски открывали лишь дразнящие загадки. В любом случае, он твердо убежден, что если каэрн будет найден, он должен быть возвращен Странникам. Исключительно вежливый, Махфуз любит гостей (если они не задерживаются слишком долго) и даже может позволить своим гостям немного пошарить вокруг: "Может быть, вы найдете что-то, что я пропустил" (хотя совершенно очевидно, что он не питает особых надежд на это занятие). Он не рекламирует свои услуги, но Гару, наткнувшиеся на него, могут узнать у него массу полезной информации.

Септ Этессийских Ветров

Каэрн: Танта
Уровень: 3
Барьер: 3
Тип: Городской
Тотем: Амаунет
Племенная структура: Открытый, преимущественно Безмолвные Странники

Египетские Гару не могут позволить себе потерять этот надежно охраняемый каэрн, который имеет больше Лунных мостов в другие места, чем все остальные каэрны в стране вместе взятые (благодаря физическому и мистическому соответствию каэрна Северной Башне). Важность этого каэрна неоднократно подчеркивалась потенциальными захватчиками, которые стремились использовать его в качестве плацдарма для действий в Египте и на остальном Ближнем Востоке. Септ открыт как по составу, так и по обязанностям, хотя должность Привратника давным-давно занимает Фурия (обычно должность передается от матери к дочери), чтобы умиротворить тотемный дух каэрна. Племенная принадлежность других должностных лиц менялась с течением веков. Каэрн является основным перевалочным пунктом для путешествующих Гару, что делает его самым посещаемым каэрном в Египте.

В настоящее время у септа нет лидера; последний из них был убит запятнанным Вирмом магом в середине 90-х годов. Страж Каэрна, Омар Одноногий, исполняет обязанности своего убитого дяди, но страдает от двойной ответственности (тот факт, что он Странник и должен путешествовать в союзный каэрн за пределами Египта, чтобы восстановить Гнозис, не улучшает его положения). Несколько неуравновешенная личность, он был когда-то женат на первой и единственной в септе женщине-Мастере Ритуалов, Бадр-аль-Дуджа. Предсказуемо они произвели на свет ребенка-метиса. Несмотря на то, что ребенок был мертворожденным, предполагаемый позор разлучил супругов, вызвав залп взаимных упреков.

Семья Омара веками присматривала за каэрном и Башней, и теперь он пытается завербовать кого-нибудь, чтобы сместить свою жену с поста Мастера Ритуалов (неудивительно, что до сих пор никто не вызвался влезть в это осиное гнездо). Конфликт внутри общины отражает темнеющие небеса за ее пределами; их соратники боятся, что в своей ненависти друг к другу они могут уничтожить общину. К другим членам септа относятся: Джамила Ходящая Темными Путями, очень вестернизированная Черная Фурия, которая вернулась в Башню после смерти матери; Рифрай, молчаливый, но уравновешенный младший брат Омара; и гордый Мелес Айад, которому удается выполнять свою роль Мастера Вызова, несмотря на то, что его ослепил раткин Порт-Суэца.

Личности: Омар Одноногий (Страж Каэрна и временный Лидер; Безмолвный Странник, Хомид, Арун), Бадр-аль-Дуджа (Мастер Ритуалов; Безмолвный Странник, Хомид, Рагабаш), Джамила (Привратник; Черная Фурия, Хомид, Теург), Рифаи (Хранитель Земли; Безмолвный Странник, Хомид, Филодокс), Мелес Айад (Мастер Вызова; Костегрыз, Хомид, Арун).

Септ Последнего Камня

Каэрн: Дамиетта
Уровень: 2
Барьер: 4
Тип: Сила
Тотем: Ихневмон
Племенная структура: Открытый

Дамиетта была основным местом сражений во время крестовых походов, и здесь в каэрне местные Гару до последнего защитника сражались с агентами Вирма среди крестоносцев. Каэрн исчезал на века, чтобы потом вновь появиться. Сегодня в каэрне обитает Стая Тайны Песков - самая разнообразная и активная стая в Египте (или, как их называют менее снисходительные члены других стай, "самоубийцы-неудачники"). Отказавшись от осторожного подхода к вампирам Египта и бесстрашно вступая в бой с другими порождениями Вирма на своей территории, стая пристыдила Гару из более сильных стай. От охоты на паранормального серийного убийцу в окрестностях Александрии до борьбы с Endron и погони за миражами в Восточной пустыне, стая недавно поплатилась за свою смелость смертью двух членов.

Вожак септа - Саймон Дваджы Вернувшийся, бывший член септа Шепчущих Теней, который устоял перед темным голодом, пробудившимся среди его товарищей по стае. Теперь, разгневанный развращением своих бывших соратников, он собирается уничтожить фракцию каннибалов. К несчастью, другие племена, похоже, не готовы выкорчевать Костегрызов из их подземного оплота. Септ Последнего Камня недостаточно силен, чтобы справиться с задачей в одиночку, и может обратиться за помощью к приезжим Гару. Стая небольшая, и у каждого ее члена есть формальные обязанности. Кроме Тома Разума Миражей (о нем будет рассказано в следующей главе), в септ входят: беззаботный Джумана Вихрь Света, вечно ищущий Кемаль Бесконечная Дорога и амбициозная Зайнаб Шелковый Рык.

Личности: Саймон Дважды Вернувшийся (Лидер Септа; Грызущий Кость, Хомид, Арун), Джумана Вихрь Света (Страж Каэрна; Уктена, Хомид, Рагабаш), Кемаль Бесконечная Дорога (Мастер Ритуалов; Звездочет, Хомид, Галлиард), Том Разум Миражей (Хранитель Земли; Фианна, Хомид, Филодокс), Зайнаб Шелковый Рык (Мастер Вызова; Повелитель Теней, Метис, Арун).

Ульи Черных Спиралей

Улей Трепещущего Змея

Улей: Около Гизы
Уровень: 4
Барьер: 3
Тип: Пустота
Тотем: Апоп
Племя: Танцоры Черной Спирали

В 1941 году, когда войска Роммеля вторглись в Египет, стая Танцоров Черной Спирали, следившая за кровавой бойней, обратила внимание на странное возмущение в Умбре и провела расследование. Они обнаружили шайку "просвещенных" людей, поглощающих энергию, которая по праву должна принадлежать Вирму. Менее чем за три часа Танцоры уничтожили часовню магов. Сам Улей представляет собой перевернутую пирамиду, почти полностью погребенную в песках. В улей ведут четыре входа, по одному на каждом углу пирамиды. Однако только самый южный ведет на нижние уровни. Три других ведут в длинный коридор без выхода, и после долгих блужданий гости окажутся в Полях Зерна (см. выше). В нижней части пирамиды находится каменный алтарь, который служит воротами в Поля Зерна и в другие многочисленные ульи по всему миру.

Помимо Хгиенкада (о котором подробно рассказывается в следующей главе) и одержимого змеями Су-Телка, в улей входят садистка Кричит-как-Женщина-под-Пытками, и жирный Черная Кровь Земли, владеющий буровыми вышками в Восточной пустыне (из-за них он не один раз сцеплялся с Endron). Извращенный Хагат видел сны, в которых он общался с павшим Маэлджином Аммитом - сны, не предвещающие Хгиенкаду ничего хорошего. Чье Имя Должно Быть Забыто - недавнее пополнение стаи. Бывший член Септ Воющих Песков и старший брат Не-Боится-Яда, Рагабаш оказался в ловушке в разумном нефтяном бассейне в Пенумбре Аравийской пустыни. Когда он выбрался наружу, то понял все о мире. Все еще неопытный в путях Вирма, он хочет поделиться вновь обретенной мудростью со своей бывшей стаей.

Личности: Хгиенкад (Вожак Улья; Танцор Черной Спирали, Хомид, Теург), Кричит-как-Женщина-под-Пытками (Страж Улья; Танцор Черной Спирали, Хомид, Рагабаш), Су-Телк (Мастер Ритуалов; Танцор Черной Спирали, Хомид, Теург), Хагат (Привратник; Танцор Черной Спирали, Метис, Теург), Чье Имя Должно Быть Забыто (Хранитель Улья; Танцор Черной Спирали, Люпус, Рагабаш), Черная Кровь Земли (Мастер Вызова; Танцор Черной Спирали, Хомид, Арун).

Улей Кипящих Песков

Улей: Порт-Саид
Уровень: 3
Барьер: 3
Тип: Токсины
Тотем: Виппуурвил
Племя: Танцоры Черной Спирали

Улей Кипящих Песков, бывший когда-то гнездом для многочисленной популяции Раткинов Порт-Саида, стал серьезным источником беспокойства для тех, кто о нем знает. Около 20 лет назад в гнездо вторглась стая Танцоров Черной Спирали, которые убили не только всех раткинов города до последнего, но и невероятным образом их тотем. Вторгшиеся Танцоры Черной Спирали поплатились за свои преступления. В улье находится портал в Пещеру Осириса (см. выше), царство, населенное Вуджанками. Двое из Черных Спиралей были замучены до смерти обитателями этого царства, прежде чем Теург стаи смог частично закрыть врата. Улей Кипящих Песков - умелая, если не выдающаяся стая. Недавние потери привели к перестановкам в ее рядах, а постоянное соперничество с Ульем Трепещущего Змея и война с Септом Последнего Камня ограничили ее эффективность в последнее время.

Лидер Улья, Мансура Ответный Удар, - привлекательный и лихой вождь, если не обращать внимания на садистское безумие в его глазах. Давно работавший на Pentex, он недавно разорвал связи с корпорацией, чтобы не делить с ними свои успехи. Pentex стремится расширить свое присутствие в Египте (и в Африке в целом), и ему нужен каждый союзник. Нехбет Песок под Дверью - это полная загадка, волчий аватар самого Вирма преследовавший Египет в различных воплощениях на протяжении тысячелетий. Он не является членом улья, скорее неофициальным тотемом, его единственный вербальный контакт был с Шанией, которая использует этот факт по полной программе. Шания Тухами - недавно обращенный Безмолвный Странник, который до сих пор сохраняет хорошую репутацию во вражеском лагере. Урожденная коптская нубийка, получившая образование в Париже, чернокожая бывшая Странница ловит немало взглядов на улицах Порт-Саида на своем мотоцикле и в рваных джинсах. Считая себя скорее запятнанной Вирмом, чем испорченной, из-за фетиша, подаренного ей для улучшения маскировки, она, тем не менее, осторожно относится к тем, к кому подходит, опасаясь быть обнаруженной.

Привратник улья, Нехо, - жалкое крысоподобное существо, которое, кажется, лучше чувствует себя в воде, чем на суше. Рагабаш проводит большую часть времени вне улья, плавая по Нилу (он ненавидит стерильный Суэцкий канал). Гнусное даже по меркам Черных Спиралей, его любимое занятие - прятаться среди тростника и наблюдать за маленькими детьми, выходящими купаться в реке. Фридрих Шепчущий-в-Сети - швейцарский миллионер, контролирующий огромную медиаимперию через своих европейских кинфолков. Он проводит время в улье, стремясь расширить свой медиа-конгломерат за счет пешек в Каире.

Личности: Мансура Ответный Удар (Лидер Улья; Танцор Черной Спирали, Хомид, Арун), Нехбет Песок под Дверью (Страж Улья; Танцор Черной Спирали, Люпус, Теург), Шания Тухами (Мастер Ритуалов; Танцор Черной Спирали, Хомид, Филодокс), Нехо (Привратник; Танцор Черной Спирали, Метис, Рагабаш), Фридрих Шепчущий-в-Сети (Мастер Вызова; Танцор Черной Спирали, Хомид, Галлиард).



Глава Третья: Волки Пустыни (Гару)

Обзор

В Египте живет сравнительно мало гару. Эта земля, конечно, является родным домом для Безмолвных Странников, но лишь немногие из них живут здесь. Многие племена избегают этих земель из уважения к Странникам... или из страха разделить их судьбу.

В этом разделе представлена информация о деятельности тринадцати племен в Египте, а также описания некоторых примечательных оборотней страны.

Черные Фурии

"О Пророк! Скажи твоим женам, твоим дочерям и женщинам верующих мужчин, чтобы они опускали на себя (или сближали на себе) свои покрывала. Так их будут легче узнавать (отличать от рабынь и блудниц) и не подвергнут оскорблениям. Аллах - Прощающий, Милосердный."

— Коран (33:59)

Ислам, доминирующая религия Египта, относится к женщинам как к равным - теоретически. Однако стоит только упомянуть слово "Ближний Восток" - а вместе с ним образы унизительной чадры, женского обрезания, насилия, санкционированных законом убийств и культуры, в которой женщины считаются гражданами второго сорта, - и реакцией любой Черной Фурии, скорее всего, будет ярость. Действительно, кажется, что племя едва ли сможет сдерживать свой гнев достаточно долго, чтобы даже оценить ситуацию на Ближнем Востоке.

Для некоторых более воинственных членов племени это действительно так. Однако корни племени в Египте восходят к династии Птолемеев, временам намного раньше прихода ислама, и Фурии отказываются терпеть страдания своих сестер ни на минуту дольше, чем это необходимо. Однако часто для настоящих перемен требуется сдержанность, так что Фурии должны проглотить свой гнев, чтобы помочь мусульманским женщинам всем, чем они могут. В результате лишь немногие Аруны племени обрели свой дом в Египте.

Самая большая проблема, с которой сталкиваются Фурии в регионе, - это не обращение с женщинами, а преодоление многолетней индоктринации, которой подвергаются женщины. Племя сталкивается с врагом, которого они не могут быстро одолеть, с врагом, который оказывает большее влияние, чем любое живое существо, - с традицией. Согласно традиции, мужчины обладают властью, а женщины - нет. Однако Фурии хорошо знают эту традицию и боролись против нее во многих других землях. Амазонки Дианы спокойно обучают мусульманок истинному Корану, пытаясь дать им понять, что женоненавистничество, искажающее их веру, может быть обуздано и уничтожено. Более жестокие члены лагеря редко остаются в Египте надолго - их либо обнаруживают враги, либо они разочаровываются и уходят.

Однако обращение с женщинами - не единственная причина, по которой Фурии приходят в Египет. Древняя земля хранит бесчисленные артефакты и потерянные сокровища, и кто знает, сколько из них может пригодиться Гару - и сколько следует навсегда запереть подальше от любопытных человеческих археологов. Поэтому лагерь Вольных Стрелков время от времени совершает вылазки в египетскую пустыню, часто в сопровождении Безмолвных Странников, не желающих, чтобы их наследие выставлялось в музее или было осквернено в ритуале вампиров.

Как племя, Фурии контролируют только один каэрн в Египте, хотя Мастер Ритуалов в Септе Исцеляющего Рассвета - старейшина Фурий. Она не часто покидает каэрн, но с радостью выступает в роли наставника для любого члена её племени (или любого Гару, готового ее выслушать), который посещает каэрн.

Среди известных фурий в регионе - Рут Лицо-к-Небу, ярая противница завесы, разыскиваемая человеческими властями по всему Египту; Иоаннис Расхитительница Гробний, довольно известный вор и вольный стрелок; и Балла Свобода, рагабаш, у которой есть связи (и родня), позволяющие ей помогать египетским женщинам, достаточно смелым, чтобы просить о помощи.

Джесал Голос Песков

Должность: Мастер Ритуалов Септа Целительного Рассвета

Порода: Хомид

Покровительство: Филодокс

Племя: Черные Фурии

Физические: Сила 2 (4/6/5/3), Ловкость 2 (2/3/4/4), Выносливость 3 (5/6/6/5)

Социальные: Харизма 4, Манипуляция 4 (3/1/1/1), Внешность 3 (2/0/3/3)

Ментальные: Восприятие 3, Интеллект 4, Смекалка 3

Таланты: Бдительность 3, Драка 2, Эмпатия 3, Экспрессия (обучение) 4, Первобытный инстинкт 3, Хитрость 2

Навыки: Ремесла 3, Этикет 3, Рукопашный бой 1, Лидерство 2

Познания: Загадки 4, Лингвистика 2, Оккультизм 4, Ритуалы 5

Дополнения: Предки 3, Союзники 4 (бывшие ученики)

Дары: (1) Дыхание Вильда, Чутье Истинной Формы, Чутье Вирма, Истина Гайи; (2) Царь Зверей, Пристальный Взгляд; (3) Завершающий Удар, Языки, Мудрость Древних Путей; (4) Далекое Чутье, Тысяча Форм; (5) Ассимиляция

Ранг: 5

Ярость: 4; **Гнозис:** 6; **Сила Воли:** 7

Обряды: (Согласия) Очищение, Раскаяние; (Каэрна) Барсучья нора, Возведение каэрна, Обряд оглашения, Открытие каэрн, Открытое небо, Окутанный глен; (Смерти) Собрание для ушедших, Последняя слава; (Мистические) Все, плюс Обряд священного дара (см. главу "Повествование"); (Наказания) Остракизм, Охота, Разбитая душа, Украденный волк, Голос шакала; (Известности) Все; плюс любые другие обряды, которые Сказитель сочтет подходящими для Мастера Ритуалов 5 ранга.

Фетиши: Вуаль Нежных Слов (уровень 5, гнозис 8): Вуаль похожа на обычный хиджаб, которую носят многие женщины Ближнего Востока. Однако при активации она блокирует действие Проклятия на один час за успех. В течение этого времени вуаль также может по команде имитировать эффекты Дара: Блаженное Неведение.

Образ: Когда Джесал видят без хиджаба, что случается редко, она представляет собой грузную ближневосточную женщину лет сорока. У нее нежные карие глаза, она двигается медленно и обдуманно. Она предпочитает традиционную ближневосточную одежду и очень снисходительно относится к Гару, которые критикуют ее за следование традициям.

Примечания к отыгрышу: Хиджаб - инструмент угнетения? Это все равно, что сказать, что молоток - инструмент насильника. Возможно, да, но он подразумевается как инструмент плотника. Вы непреклонны в своем стремлении узнать истинное и первоначальное значение традиций - например, хиджаба - прежде чем отвергнуть их. Вы сильны в своей манере и являетесь самым старым и уважаемым членом своего септа. Хотя вы не требуете уважения, вы его принимаете, и, как известно, прекращаете соперничество между младшими Гару, просто пристыдив их.

История: Джесал родилась в Иордании и выросла в строгой мусульманской семье. Когда она выросла, она начала читать Коран и задумалась об истинном предназначении хиджаба и о том, действительно ли некоторые из существующих практик были одобрены Пророком. Когда она спросила об этом у своих соседей, они пристыдили ее за дерзость, и она тихо умолкла. Первое изменение пришло к ней без крови и ярости - после ужасных кошмаров она обнаружила себя в форме Люпуса, взывающего к луне.

В течение многих лет Джесал бегала не менее чем с тремя разными стаями и занимала должности в септах по всей Африке и Ближнему Востоку. В это время она пыталась включить свое понимание ислама в свою вновь обретенную духовность Гару. Хотя члены ее племени безжалостно высмеивали ее за то, что она настаивала на ношении хиджаба, она придерживалась своей веры в то, что хиджаб охраняет ее скромность и помогает ей отгородиться от посторонних глаз. И, учитывая обширные знания о ритуалах и мистицизме, которые она накопила за эти годы, возможно, она была права.

Джесал выступала в роли наставника и приемной матери для многих молодых Гару, как в своем племени, так и в других, и за короткое время могла бы собрать довольно внушительный отряд Гару, если бы у нее возникла такая необходимость.

Костегрызы

"Я сказал, что нет еды. Я не говорил, что нечего есть".
- Колхун, *Ненасытный*

В многолюдном Египте более чем достаточно бедных, голодных и обездоленных граждан. И, как водится, Косеогрызы из поколения в поколение жили среди этих несчастных. В трущобах Каира, куда не отважится сунуться ни одно существо, кроме раткина, Костегрызы питаются, и питаются хорошо.

Пожиратели Людей, скорее тайное, отвратительное общество, чем лагерь внутри племени, не всегда были самой сильной фракцией племени в Египте. Однако чума 1998 года изменила ситуацию.

Чума, странное заболевание, состоящее из ужасных нарывов и деформации кожи, прокатилась по городам Египта в липкие летние месяцы 1998 года. Чума принесла с собой дрожь, приливы жара и неутолимый голод к мясу. Она убила десятки египетских бедняков и прошла почти по всей длине Нила, прежде чем вымерла (или распространилась на другие страны - это еще предстоит выяснить). Если болезнь когда-нибудь и распространялась на более богатых горожан, то никто не

сообщал о серьезной вспышке. На самом деле, к тому времени, когда такие агентства, как CDC и USAMRIID, обнаружили серьезность "Шакальей лихорадки" и провели расследование, выжившие уже выздоровели, а мертвые были похоронены. Однако болезнь оставила после себя еще одну опасность.

Хотя гару в городах были устойчивы (если не полностью невосприимчивы) к болезни, они все еще ощущали ее симптомы, включая странную тягу к плоти. Если среди людей случаи каннибализма были единичны или вообще отсутствовали (к тому времени, когда тяга достигала такой степени, люди были слишком слабы, чтобы действовать в соответствии с ней), то Гару не так повезло. Оборотень, находящийся в состоянии лихорадки, все еще сохранял способность к трансформации... и к Бешенству.

Целые стаи Гару, в основном Костегрызы и их волчьи родичи, бродили по грязным улицам в поисках добычи. Чаще всего их жертвами становились другие страдающие от болезни, слишком слабые, чтобы бежать. Поедание их плоти только усиливало голод. В конце концов, регенеративные способности Гару излечили болезнь, но к тому времени многие из египетских Костегрызов уже... освоились со своей новой диетой.

Эта ужасная метаморфоза, возможно, было бы обнаружено Стеклоходами, если бы не вмешательство другой секты Гару-каннибалов - Пожирателей Мертвых. Падшие Безмолвные Странники и Костегрызы теперь действуют сообща в нескольких городах, охотясь на "особую" добычу - вампиров, других оборотней и любых других сверхъестественных существ с мозгами для изнасилования и плотью для пожирания.

Многие из Костегрызов, не ставших каннибалами, в Египте начали подозревать неладное, но в основном боятся просить о помощи, опасаясь навлечь гнев на все племя. За свое молчание они вознаграждаются принудительным обращением или смертью в глотке своих соплеменников. Один из арунов, Мясной Пудинг, очень агрессивен в поисках пищи - и союзников, с которыми можно поделиться. Его стая Голодных Улиц, стремится как можно скорее найти всех новых Костегрызов, прибывающих в Каир, и оценить их реакцию на потребление человеческой плоти. Исходя из этой реакции, принимается решение обратить их в свою веру, скрыть от них правду или съесть их.

Пока Мясной Пудинг лижет свои отбивные, другие Костогрызы тоже преследуют улицы Египта. Смеющийся Одед, галлиец, который может выдать себя за гиену в форме Люпус, бегает со стаей гиен по окраинам Аль-Джизы. Куари Филт, Рагабаш и Крысолов, проникает в мусорные кучи Египта и возвращается с важной информацией, которую, по его словам, он узнает у духов мусора.



Тем временем Отец Последний Секрет, старейшина-Теург и один из немногих незапятнанных Костегрызов, оставшихся в Каире, ищет способ излечить своих соплеменников от недуга.

Мясной пудинг

Должность: Альфа стаи Голодных улиц

Порода: Метис

Покровительство: Арун

Племя: Костегрызы

Физические: Сила 4 (6/8/7/5), Ловкость 3 (3/4/5/5), Выносливость 2 (4/5/5/4)

Социальные: Харизма 2, Манипуляция 2 (1/0/0/0), Внешность 1 (0/0/1/1)

Ментальные: Восприятие 2, Интеллект 2, Смекалка 3

Таланты: Бдительность 2, Атлетика 3, Драка 3, Уклонение 2, Интуиция 4, Первобытные инстинкты 3, Знание улиц 4

Навыки: Лидерство 2, Скрытность 3, Выживание (трущобы) 4

Познания: Оккультизм 2, Ритуалы 1

Дополнения: Союзники (дикие собаки) 3, Тотем 1

Дары: (1) Создать Элемент, Оглушающее Касание, Первобытный Гнев, Сопротивление Ядам; (2) Проклятие Ненависти, Жуткая Вонь

Ранг: 2

Ярость: 8; **Гнозис:** 4; **Сила Воли:** 3

Обряды: Посвящение Талисмана

Фетиши: Нет

Деформация метиса: Вонь

Образ: Мясной Пудинг, выживший после Шакальей лихорадки, отвратителен. Его лицо покрыто незаживающими нарывами и язвами, и у него постоянно текут слюни. Обычно он носит только длинный плащ (поскольку это единственное, что он удосужился найти), но иногда крадет одежду у своих жертв. Вонь от него, между выделяемым им мускусом и дыханием, настолько невыносима, что его стая часто удивляется, зачем он вообще потрудился выучить Дар Жуткая Вонь.

Примечания к отыгрышу: Вы получили свое имя, превратив фомора в кровавый фарш. Кто бы мог подумать, что оно также будет описывать выбранную вами пищу? Вы верите, что болезнь показала вам, как все должно быть - Гару возвышаются над людьми в пищевой цепочке. Твою стаю нужно было убедить, но они согласились. Теперь все, что вам нужно сделать, это обратить других гару в городе к вашему образу мышления (и питания), и вы сможете бросить пиявкам настоящий вызов в качестве доминирующего хищника.

История: Мясной Пудинг родился от спарившейся пары Костегрызов, оба из которых погибли во время чумы. Радуясь, что уродство не сильно мешает ему (в конце концов, большинство Костегрызов воняют), Мясной Пудинг планирует когда-нибудь возглавить племя, по крайней мере, в Каире. Чума чуть не разрушила эту мечту, но он выжил, хотя и нарушил Литанию. Болезнь лишила его выносливости и сделала слабее, чем прежде, но он все еще решительная и смертоносная сила в трущобах Каира.

Дети Гайи

"Когда-то эта земля была пышной и зеленой. В это трудно поверить, но это правда; когда-то Нил был чище, почва плодороднее, а пустыня не простиралась так далеко. Нет лучшего знака надежды, чем восстановление этой земли - но я с сожалением должен сказать, что ты не принесешь столь желанных перемен, заливая дюны кровью".

- Мустафа Приносящий Дождь, Теург Детей Гайи

Дети Гайи веками ходили по дорогам пустыни. В темные века они наставляли тех, кто их слушал, словами мира и понимания, и продолжают делать это по сей день. Когда война приходит в Африку и на Ближний Восток, приходят и миротворцы. И впервые за многие годы ситуация может измениться к лучшему.

Конечно, до победы еще десятилетия. Силы Вирма по-прежнему наводняют египетскую ночь, а вампиры держат под контролем города, как огромные пауки. Экологические катастрофы на Ближнем Востоке продолжаются, и кто знает, какое влияние они могут оказать на окружающие воды и страны?

Но у Гару теперь есть союзники. Принятие Ахади дала им право наконец-то попросить прощения у Фера, а главное - попросить их помощи. Доминирующая религия Египта часто проповедует вражду, но Дети наблюдали такие религии с момента их зарождения. Самые мирные из воинов Гайи чувствуют, что им определенно есть место в Египте. В частности, Спокойное Дело радуется единству Пород Перевертышей в Африке и не покладая рук работает над его сохранением. Неминуемый Удар, в свою очередь, видит потенциал в призыве Хоронит-Мертвецов.

Величайшая сила племени в Египте - каэрн Утешения в Септе Исцеляющего Рассвета. Дети Гайи ухаживали за ним с момента его создания, и нынешнее руководство, хотя и не одобряет использование храма Утешения в качестве военного плацдарма, радо помочь Странникам всем, чем может. Обряд Священного Дара - созданный племенем и известный только им и Джесаль Голосу Песков, Мастеру Ритуалов в каэрне Исцеляющего Рассвета - является секретным оружием против проклятия Сета. Он позволяет Детям делиться своим Гнозисом с другими Гару, тем самым позволяя Безмолвным Странникам обрести некую форму покоя на своей родине. Этот обряд закрепил тесный союз между Детьми и Странниками много лет назад, и миротворцы рады помочь Странникам в их медленном пути к восстановлению.

Один вопрос, который поднимают лидеры каэрна - разумеется, на закрытых вече, - это то, что может произойти, если Странникам все же удастся каким-то образом снять проклятие. Придется ли им тогда отказаться от каэрна? Это стало бы прекрасным символом приверженности племени чести и порядочности, и все же, как можно доверить Странникам, так долго остававшимся бездомными, такое важное место? На первый взгляд, все Дети согласны с тем, что

каэрн должен принадлежать Безмолвным Странникам, и все же некоторые молодые члены ропщут, что если племя так долго хранило каэрн в безопасности, зачем что-то менять без необходимости? Один из этих Гару - Привратник каэрна.

Другие Дети, однако, приобрели известность в Египте. Среди них такие известные личности, как Ахмед Ночные Пески, смотритель пещеры Исцеляющего Рассвета, прозванный так за свое спокойное, тихое поведение; и Мустафа Вызыватель Дождя, теург, который твердо верит, что если сделать Египет плодородным, то дух земли будет исцелен.

Возвышенная в Гайе

Должность: Привратник каэрна Целительного Рассвета

Порода: Метис

Покровительство: Галлиард

Племя: Дети Гайи

Физические: Сила 3 (5/7/6/4), Ловкость 4 (4/5/6/6), Выносливость 4 (6/7/7/6)

Социальные: Харизма 4, Манипуляция 3 (2/0/0/0), Внешность 2 (1/0/2/2)

Ментальные: Восприятие 3, Интеллект 2, Смекалка 3

Таланты: Атлетика 3, Драка 3, Уклонение 4, Эмпатия 1, Экспрессия 3, Первобытные инстинкты 4

Навыки: Знание животных 2, Исполнение 3, Выживание 2

Познания: Загадки 1, Лингвистика 1, Оккультизм 2, Ритуалы 4

Дополнения: Предки 2, Чистая порода 3

Дары: (1) Зов Вильда, Создать Элемент, Милосердие, Ласка Матери; (2) Нора, Доспехи Луны; (3) Ослепление, Песнь Ярости

Ранг: 3

Ярость: 5; **Гнозис:** 7; **Сила Воли:** 5

Обряды: (Гармонии) Очищение; (Каэрна) Открытый Мост, Открытый Каэрн

Фетиши: Фетиш представительства (уровень 1, гнозис 4): Позволяет владельцу напрямую общаться с тотемом кэрна.

Деформация Метиса: Чувствительность к серебру (серебро наносит один дополнительный уровень повреждений за ход контакта; потери Гнозиса при ношении серебряных предметов удваиваются).

Образ: В форме Хомид Возвышенная в Гайе - высокая, блондинка с бледно-голубыми глазами. Годы жизни в каэрне несколько затемнили ее кожу, но она все равно остается белой. В предпочитаемой ею форме Люпус она представляет собой чисто белого волка, и незнакомцы часто принимают ее за Серебряного Клыка.

Примечания к отыгрышу: Вы - новичок в руководстве каэрна, и вам еще предстоит по-настоящему испытать себя в роли Привратника. Вы молоды, энергичны, гораздо здоровее и привлекательнее большинства метисов... если только в 20 футах от вас нет ни грамма серебра. Тем не менее, вам не терпится исполнить свою роль Привратника, и, хотя вы, скорее всего, не признаетесь в этом, перспектива того, что вам придется отказаться от каэрна, злит вас. Сколько других каэрнов, в конце концов, позволили бы молодому гару, не говоря уже о метисе, даже попытаться проявить себя в этой должности? Это просто не справедливо попросить вас уйти в отставку; слава Гайе, этого еще не случилось, потому что вы совсем не уверены, как бы вы поступили.

История: Родословная Возвышенной в Гайе остается для нее тайной, но ее внешность, чистая и благородная осанка, даже имя (которое она не помнит, как заработала) указывают на кровь Серебряных Клыков. Дети Гайи воспитывали ее с младенчества, и некоторое время ее уродство метиса считалось психическим, поскольку у нее не было никаких внешних заболеваний. Затем, во время обряда посвящения, в поединке с другим Гару она едва не погибла. Причиной, как она выяснила, была сильнейшая аллергия на серебряный клайв, который носил ее противник (в ножнах!). Она присоединилась к каэрну Целительного Рассвета и, когда ее наставник, предыдущий Привратник Мохаммед Светлые Надежды погиб, защищая каэрн, она оказалась единственной из оставшихся Гару, кто знал надлежащие обряды для этой должности. До сих пор она хорошо справлялась со своими обязанностями, но лидеры септа беспокоятся о ее неопытности. Возвышенная в Гайе, разумеется, жаждет проявить себя.

Фианна

"Пьяные ирландские гуляки и буйные вечеринки? Не в Египте, сын мой. Нет, здесь большинство из нас англичане, и большинство из нас задаются вопросом, какого черта мы все еще здесь делаем. На белых людей смотрят косо, да, но если местные узнают, что ты из Англии, прозвучат слова "Черная суббота",и все вокруг быстро станут очень храбрыми".

- Винсент Громкий Смех, Арун Фианна

Фианна в Египте в большинстве своем стремятся выбраться из Египта. У племени собственные проблемы, а прием, который им обычно оказывают местные люди и Гару, не слишком дружелюбен.

Не без причины, конечно. Оккупация Египта Англией привела британских Фианна (и их кинфолков) в Египет в конце XIX века. Хотя Фианна старались быть несколько вежливее с местными жителями, чем их человеческие собратья, это не всегда помогало. Как сказал один коренной Костегрыз: "Вы можете сколько угодно "Уважать мою территорию", но вы все еще здесь."

Братья-мусульмане вели партизанскую войну против британцев в течение многих лет до "Черной субботы". За это время Фианна обнаружили, что их кинфолки часто становятся объектами нападений, и даже сами Гару иногда становились жертвами покушений. Это заставило племя задуматься о том, кто именно продавал информацию "террористам", и это до сих пор беспокоит их потомков.

Сегодня племя сохраняет небольшое присутствие в Каире и Александрии, но не контролирует ни одного каэрна в Египте. Многие Фианна, которые присутствовали (или чьи семьи присутствовали) во время беспорядков 1950-х годов, уехали в Европу. Те, кто остался, делают это по одной из двух причин: вампиры и фейри.

Те, кто остался для борьбы с вампирами, как правило, берут пример с Хоронит-Мертвецов, используя любые оставшиеся военные и правительственные

контакты с максимальной выгодой. Однако дело борьбы с египетскими вампирами, каким бы благородным оно ни было, мало способствует длительному пребыванию Фианна во враждебной стране. А вот странные местные фейри - совсем другое дело.

Когда Фианна прибыли в Египет, они обнаружили, что использование Дара Родня Среди Фей приносит помощь от странных существ в халатах и тюрбанах, владеющих силами, схожими по действию, но сильно отличающимися по форме от тех фейри, с которыми они были знакомы. По мере усиления британской оккупации Фианна обнаружили, что Дар становится все менее надежным, пока, наконец, после Черной Субботы он не перестал работать совсем. Странные местные фейри, кем или чем бы они ни были на самом деле, не заключили с захватчиками никакого договора и в дальнейшем игнорировали их - пока не появился Том Разум Миражей.

Молодой Филодокс, родившийся в семье кинфолков, которые остались в Египте даже после окончания оккупации, Том присоединился к стае Тайны Песков - в 1989 году. Подвиги стаи не принесли им той славы и известности, которой они хотели бы, но Галлиарды Египта могут рассказать историю о той ночи, когда они встретили эшу Синих Песков. Заблудившись в пустыне после битвы с девяностоногим Бейном, стая наткнулась на оазис - и обнаружила, что он уже заселен. Люди, сидевшие у кромки воды, посмотрели на Гару, некоторые из которых пробирались через пустыню в форме Хиспо, и освободили им место. Выпив, Том понял, что они похожи на странных фейри, которые несколько лет сторонились его народа, и сделал им предложение мира и раскаяния. Незнакомцы не приняли его жеста, но все окунули руки в воду, помазали ею лица и повернулись, чтобы посмотреть на Гару.

В следующее мгновение Тайна Песков оказалась на песчаной дюне, а вдали виднелся горизонт Александрии.

С тех пор Том тратит все свое время и энергию на поиск этих существ и союз с ними. Он называет их "эшу Голубых Песков", но он не может вспомнить, где услышал это название.

Среди других важных Фианна, оставшихся в Египте, - Винсент Громкий Смех, Арун, чей отец погиб во время беспорядков Черной Субботы; Иона Глаза Лондонского Неба, Филодокс, покинувший свой септ в Англии после рождения щенка метиса; и Галлиард Луи Проливающий Свет, бывший студент Оксфорда (и случайный спутник исследователя Уктена Генри Блеска Секретов), который раскрывает тайны истории Египта.

Том Разум Миражей

Должность: Нет.

Порода: Хомид

Покровительство: Филодокс

Племя: Фианна

Физические: Сила 3 (5/7/6/4), Ловкость 3 (3/4/5/5), Выносливость 3 (5/6/6/5)

Социальные: Харизма 4, Манипуляция 3 (2/0/0/0), Внешность 3 (2/0/3/3)

Ментальные: Восприятие 2, Интеллект 3, Смекалка 2

Таланты: Атлетика 2, Драка 2, Эмпатия 3, Экспрессия 2, Первобытные инстинкты 1, Хитрость 2

Навыки: Ремесла 1, Вождение 1, Исполнение 2, Скрытность 1, Выживание 2

Познания: Компьютер 2, Загадки 3, Лингвистика 1, Ритуалы 2

Дополнения: Предки 2, Чистая порода 3, Ресурсы 1 (иссякающий трастовый фонд)

Дары: (1) Волшебный Свет, Убеждение, Запах Истинной Формы; (2) Пивоварение, Бойкий Язык; (3) Родня Среди Фей

Ранг: 3

Ярость: 3; **Гнозис:** 3; **Сила Воли**: 6

Обряды: Обряд Свершений

Фетиши: Нет.

Образ: Том высокий и стройный, с рыжими волосами и светло-карими глазами. Он одевается просто и удобно, и суеверно носит в кармане не меньше фунта, который отказывается тратить.

Примечания к отыгрышу: Говорят, что ты витаешь в облаках, но правда в том, что ты постоянно думаешь. Ты гораздо умнее, чем люди считают, просто тебе нужно время, чтобы обдумать свои идеи, а это значит, что у быстро соображающих Гару не всегда хватает терпения с тобой мириться. В последнее время, однако, под твоей задницей разгорелся огонь, и, поскольку ты недавно достиг ранга Адрена, ты пристаешь к альфе своей стаи с просьбой найти оазис, где ты встретил эшу из Голубых Песков. Если твой новый Дар подействует на них, то ты сможешь поговорить с ними и, возможно, сгладить некоторые проблемы.

История: Том Марсден родился в Александрии от родителей-кинфолков, и его ранняя жизнь казалась сюрреалистичной. Он жил в экзотической стране, и к нему относились как к принцу в его доме - и как к прокаженному в других местах. После Первого Превращения наставник предположил, что в таком обращении в детстве могло быть повинно Проклятие, но Том догадался, что большее значение имело то, что он англичанин.

Время, проведенное в стае, было полезным, и стая придерживается реалистичных взглядов: они не будут теми, кто предотвратит или выиграет последнюю битву, но они вполне могут быть там, на поле боя. Однако после встречи с эшу Том задумался о том, что его судьба - и судьба его стаи - может быть несколько более захватывающей, чем они предполагали.

Потомство Фенрира

"Честно говоря, мне плевать на здешнюю политику. Евреи и мусульмане убивают друг друга, случайные христиане проповедуют или лезут первыми. Неважно. Я знаю, как проявить уважение к своему богу, чтобы он меня понял.

"Вот что я тебе скажу - мусульмане, с которыми я разговаривал, верят, что если они погибают в бою, их души достигают Нирваны или что-то вроде того. Я не

понимаю их язык, но я определенно могу понять дух!".

- Джонни Полная Обойма, Ротагар Фенриров

У Фенриров мало представителей на Ближнем Востоке, но их число растет почти ежемесячно. Как зона боевых действий, где можно проявить себя, Египет соперничает с Амазонией.

Будь то иностранные наемники или потомки немецких колонистов, Фенриры сохраняют здесь небольшое присутствие. В целом, их не волнует судьба Странников или разграбление древних гробниц. Что они ищут, так это деятельность Вирма в Египте, и долго искать им не приходится.

Хотя коренные египетские Гару часто рады, что воины стекаются под их знамена, Потомки Фенриса их беспокоят. Племя издавна известно тем, что ввязывается в любой конфликт, - все это хорошо в Амазонии, вдали от людских глаз (и армий!), но на тонкой политической пороховой бочке, которой является Ближний Восток, беспорядочные акты насилия вполне могут дать человеческим властям знать о существовании Гару. В конце концов, кто знает, сколько военных чиновников поработили пиявки? Потомкам хорошо сражаться и умирать за Гайю в Египте - им потом не придется разгребать дерьмо, которое они оставили!

Фенриры, однако, не придают большого значения этому региону. Они насмехаются над заявлениями Странников о всемогущих чудовищах под песками и утверждают, что победа Сета над племенем является доказательством того, что Странники слишком взбалмошны, чтобы управлять собственными землями. Фенриры утверждают, что рассматривают Египет как место, где молодые воины учатся сражениям, человеческой глупости и обращению с взрывчаткой.

На самом деле все гораздо сложнее. Египет не нравится Фенрирам. Импергиум и Война Гнева не велись здесь с такой же энергией, как в большинстве стран мира (и, конечно, в племенных землях Фенриров). Ахади требует, чтобы египетские Гару - местные или приезжие - не вели войны с другими Фера, что лишает Потомство возможности полагаться на традиционные средства дипломатии. Вынужденные переоценить возможности, некоторые Фенриры начинают задумываться о том, что славный, кровавый, дикий конфликт может пустить все псу под хвост, а для улучшения положения необходимо изучить историю и культуру региона - а затем спросить: "Что мы можем сделать, чтобы помочь?".

В целом, такая тактика не нравится Потомкам. Справедливости ради следует отметить, что некоторые члены племени все же взялись за дело. Например, люпус Арун Греется-в-Дыхании-Фафнира предпринял несколько попыток встретиться с Красными Когтями в септе Воющих Песков, пытаясь влиться в их ряды. Невысокая, физически слабая Теург по имени Мэри Земля-Поднимается работает вместе со своей соратницей, Черной Фурией Баллой Свободой, над улучшением положения женщин Египта. Тем временем ворчливый и потрепанный войной Галлиард Грег Байки-из-Окопов продает оружие (а иногда и фетиши) заинтересованным покупателям. С совсем недавно прибывшим Затыкает-Вирма племя связывает большие надежды.

Затыкает-Вирма

Должность: Нет.

Порода: Метис

Покровительство: Рагабаш

Племя: Потомство Фенриса

Физические: Сила 3 (5/7/6/4), Ловкость 4 (4/5/6/6), Выносливость 3 (5/6/6/5)

Социальные: Харизма 2, Манипуляция 3 (2/0/0/0), Внешность 2 (1/0/2/2)

Ментальные: Восприятие 3, Интеллект 3, Смекалка 4

Таланты: Бдительность 2, Атлетика 3, Драка 1, Уклонение 3, Экспрессия 2, Первобытные инстинкты 2, Знание улиц 2

Навыки: Ремесло 2, Вождение 1, Огнестрельное оружие 4 (рогатка), Скрытность 3

Познания: Лингвистика 1 (норвежский - Хеклз говорит по-арабски, но очень плохо, и совсем не читает), Оккультизм 2, Ритуалы 1

Дополнения: Предки 3, Чистая порода 3

Дары: (1) Размывание, Сопротивление Боли, Запах Текущей Воды, Чувство Вирма

Ранг: 1

Ярость: 3; **Гнозис:** 5; **Сила Воли:** 7

Обряды: Обряд связывания.

Фетиши: Рогатка (Уровень 2, Гнозис 6) - при активации камень, выпущенный из рогатки, будет жутко светиться и испускать пронзительный, маниакальный смех, устрашающий и отвлекающий противника (или, по крайней мере, раздражающий его до чертиков). Затыкает также привязывает различных духов к камням с помощью обряда связывания, поэтому нередко он стреляет камнями, которые испускают дурной запах или на мгновение погружают окружающее пространство в темноту.

Деформация метиса: Отсутствие когтей - Затыкает не способен наносить урон когтями в любой форме и бегает по гладкой земле со скоростью три четверти скорости в формах Люпус или Хиспо (из-за недостатка сцепления).

Образ: На первый взгляд, Затыкает кажется худым и слабым. Это правда лишь наполовину. Он худой, но довольно крепкий, и мог бы постоять за себя в бою, если бы не отсутствие когтей. Он светловолосый и светлоглазый, норвежец по происхождению, и обычно носит головной убор и шарф, чтобы не обгореть.

Примечания к отыгрышу: Когда-то вы были молоды, дерзки и заносчивы. Вы все еще молоды, но высокомерие было выбито из вас. Вас воспитывали в убеждении, что Гару - доминирующий вид, а доминирование лучше всего проявляется через силу. Однако вы не способны делать это так же легко, как остальные члены вашего племени, что часто заставляет их считать вас слабым. Вы, конечно, не слабы, просто сильны по-другому. Это заставляет задуматься о том, сколько других метисов были обойдены стороной за то, что их силу не смогли разглядеть, а также о том, были ли другие Породы Перевертышей слишком "слабы", чтобы выжить, как вам говорили, или же гару просто выбрали наиболее подходящее для них игровое поле.

История: Затыкает-Вирма родился у матери-Фенрира и неизвестного отца в Норвегии, в септе, контролируемом Серебряными Клыками. Выросший на леднике без когтей, молодой метис научился быть находчивым и быстрым, а издевательства старших гару привили ему острый язык и смекалку. После Обряда Перехода его стали уговаривать покинуть септ, но идти было некуда.

Однако до его септа дошли рассказы о том, что в Америке живет гару, оказавшийся в таком же положении, как и Затыкает. Этот метис прославился, пытаясь (правда, безуспешно) искупить вину своих предков в Войне Гнева. Следуя подсказкам Предков в виде видений и снов, Затыкает обнаружил, что он и американский Фенрир (которого звали Дейн Восхваленный Фенрирами) на самом деле дальние родственники, и что в их роду за долгие годы родилось позорное количество метисов. Первоначально Затыкает планировал отправиться в Америку и встретиться с Дейном, но новости об Ахади привлекли его на Ближний Восток. Сейчас он живет в Луксоре, формально находясь под защитой Дома Мудрого Сердца, но пытается найти других Фера, чтобы "улучшить отношения". Он станет верным союзником - или невольной пешкой - для любого существа, которое он найдет первым.

Ходящие по Стеклу

"Следующий клубок меха, который назовет меня уррой, получит по заднице, и мне плевать, из какого он племени и как они страдали!".

- FIGMO, Филодокс Стеклоходов

Пока вампиры проводят непристойные ритуалы в недрах египетских городов, а Костегрызы выживают по-своему, Ходящие по Стеклу процветают. По крайней мере, они упорно настаивают на этом.

Стеклоходы сотни лет интересовались Ближним Востоком и с интересом наблюдали за тем, как арабская культура привела к достижениям в астрономии и медицине, намного опередив многие другие земли. Когда большая часть племени пересекла океаны, а затем равнины в качестве Железных Всадников, некоторые из них отправились на восток. То, что они нашли, одновременно шокировало и заинтриговало их.

Конечно, в Египте была богатая культура и города, которые могли бы послужить домом для городских Гару. Но в этих городах обитали духи, подобных которым оборотни никогда не видели. Бейны-разведчики, похожие на огромных змей, городские элементали, которые ходили по улицам, облаченные в плоть, и постоянно перекраивающиеся границы - здесь был потенциал! Ходоки исследовали и освоились в городах Египта, сражаясь с неизбежными Вирм-таинтами, которых они находили, и учась всему, чему могли.

Спустя годы Стеклоходы укоренились в промышленности Египта и сражались с пиявками (в основном безуспешно) в холодной войне без признаков победы. Они оказались неспособны сдержать обещание ограничить человеческие технологии человеческими городами, поскольку люди распространяют свои игрушки, тронутые Вивер, в пустынях и за их пределами. (Кроме того, как говорят Красные Когти, неважно, заперта ли Вивер в городах, ведь если города будут продолжать расти, то весь мир станет одним большим городом!) Хотя некоторые из их кинфолков разбогатели (и поделились этим богатством с племенем), Стеклоходы не могут избавиться от ощущения, что они процветают в Египте - что они существуют в Египте - потому что кто-то или что-то позволяет им. Естественно, эта паранойя не способствует бизнесу Гару, поэтому они редко обсуждают ее. Однако страх проявляется и по-другому.

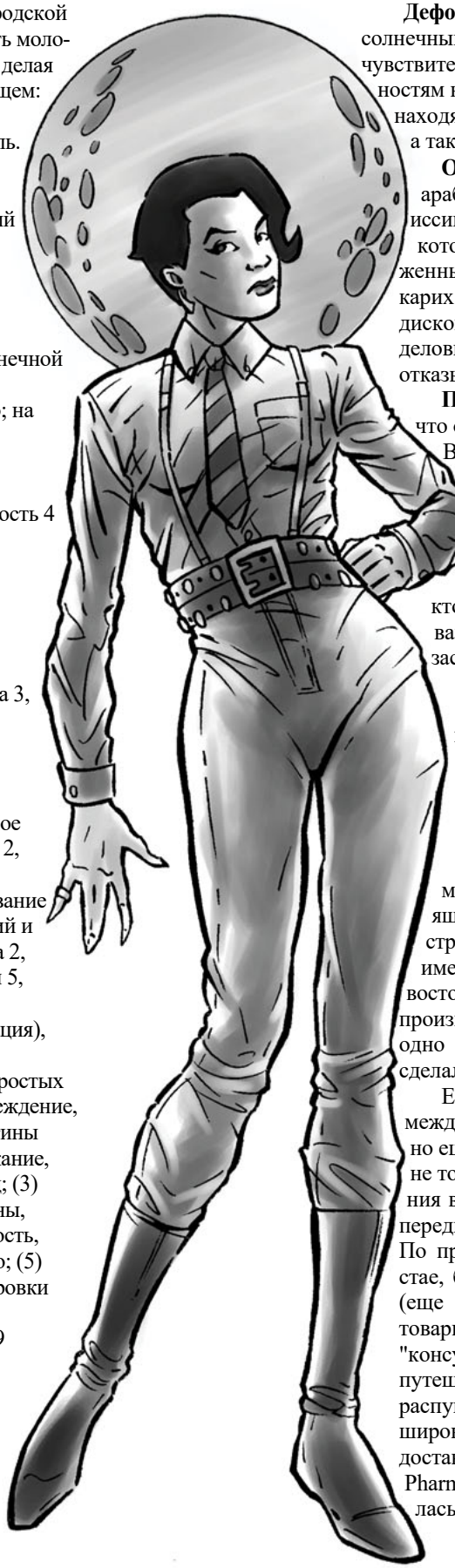
Стеклоходы Египта более воинственны, чем большинство других. Деловые партнеры кинфолков (а периодически и сами кинфолки) регулярно проверяются Чувством Вирма, Истиной Гайи и Чувством Сверхестественного, а также тонкой проверке с помощью всех фетишей, которыми племя располагает. При обнаружении сверхъестественного влияния (что, конечно, бывает редко) племя агрессивно преследует его, привлекая для допросов организованную преступность племени. В большинстве случаев, конечно, все заканчивается тем, что они до полусмерти запугивают какого-нибудь беднягу, но время от времени им везет, и они находят слугу вампира или начинающего фомора. Эти случайные "успехи" только доказывают племени, что действует какой-то гораздо более великий заговор.

Истерию можно было бы сдержать, если бы у племени были союзники, которые могли бы их успокоить. Однако они начали отталкивать других Гару, отваживающихся на вылазки в города, требуя, чтобы те доказывали свою преданность и добрую волю все более абсурдными способами. Костегрызы, найдя свой собственный способ выживания, не обращают внимания на Стеклоходы. Дети Гайи, которые были бы готовы помочь, если бы знали, что Стеклоходы в этом нуждаются, еще не осознали масштабов проблемы. А Безмолвные Странники, которые некоторое время пользовались гостеприимством и помощью Стеклоходов, теперь, прежде чем получить помощь, должны преодолеть такое количество препятствий, что они считают, что это не стоит их времени. (Самир, обычно многословный Галлиард Говорящий до Восхода Солнца, лучше всего выражает нынешнее отношение Странников к Стеклоходы: "Пошли они и их соседи тоже").

Если городские Гару просто недовольны Стеклоходы, то сельские Гару настроены откровенно враждебно. Вопль Темных Песков, Страж Септа Воющих Песков, несколько лет назад решил, что к Стеклоходу, вошедшему в каэрн, следует относиться как к врагу, независимо от его облика и декларируемых намерений. Хотя эта порочная политика никогда не проверялась на практике (Ходящие по Стеклу считают, что им есть чем заняться, кроме как бродить по пустыне), все знают о ее последствиях. Даже если два племени никогда не будут сражаться, вражда между ними создаст опасно широкий плацдарм для сил Вирма, и этот факт тоже подпитывает паранойю Стеклоходов.

Некоторые Ходящие по Стеклу выделяются на фоне своих коллег. Хайтам Глаз-Всех-Миров, теург и непревзойденный хакер, лихорадочно работает над тем, чтобы защитить интернет-соединения Стеклоходов от духовного вмешательства. FIGMO, Филодокс, который пережил свое Первое Превращение очень поздно (в 19 лет), находясь на действительной службе в армии США, дезертировал и сейчас скрывается в Аль-Файюме (его имя - это военная аббревиатура, означающая "Fuck It, Got My

Orders"). Рашид Новый Пророк, Городской Примитивист, пытается познакомить молодых мусульман с концепцией Гайи, делая акцент на отрывке из Корана, гласящем: "Делайте пожертвования на пути Аллаха и не обрекайте себя на гибель. И творите добро, ведь Аллах любит творящих добро." Однако самый влиятельный и знаменитый Ходящий по Стеклу в Египте - Лейла Эль-Сабей, известная среди Гару как Разрывающая Вуаль.



Лейла Разрывающая Вуаль

Должность: Лидер септа (септ Солнечной Барки)
Порода: Метис (предположительно; на самом деле Хомид)
Покровительство: Рагабаш
Племя: Ходящие по Стеклу
Физические: Сила 3 (5/7/6/4), Ловкость 4 (4/5/6/6), Выносливость 3 (5/6/6/5)
Социальные: Харизма 3, Манипуляция 5 (3/2/0/0), Внешность 3 (2/0/3/3)
Ментальные: Восприятие 3, Интеллект 4, Смекалка 5
Таланты: Бдительность 4, Атлетика 3, Драка 3, Уклонение 3, Эмпатия 3, Экспресия 4, Запугивание 3, Первобытные инстинкты 2, Знание улиц 3, Хитрость 4.
Навыки: Вождение 2, Огнестрельное оружие 3, Лидерство 4, Фехтование 2, Скрытность 3
Познания: Компьютер 3, Расследование 3, Законы 2, Лингвистика 3 (арабский и японский, среди прочих), Медицина 2, Оккультизм 1, Политика 4, Ритуалы 5, Наука 3
Дополнения: Союзники 3 (корпорация), Контакты 5, Ресурсы 4
Дары: (1) Размывание, Контроль Простых Устройств, Взломанная Печать, Убеждение, Хитрый Выстрел; (2) Сокрытие Истины (Obscure the Truth), Короткое Замыкание, Почуять След, Пристальный Взгляд; (3) Поток Данных (Data Flow), Гремлины, Видоизменить Объект; (4) Созвучность, Благословение Луны, Щенячье Тело; (5) Механика Хаоса, Когти Сороки-Воровки
Ранг: 5
Ярость: 5; **Гнозис:** 5; **Сила Воли:** 9
Обряды: (Гармонии) Очищения, Отречения; (Каэрна) Открытого Каэрна, Уединенной Лощины; (Мистические) Связывания, Подготовки, Указующего Камня, Пробуждения Духа, Посвящения Талисмана
Фетиши: Свисток Духов

Деформация метиса: Аллергия на солнечный свет: Кожа и глаза Лейлы очень чувствительны, и она получает +3 ко всем сложностям на физические и социальные броски, находясь под прямыми солнечными лучами, а также -2 сложности к броскам на ярость.

Образ: Лейла - атлетически сложенная арабская женщина около 30 лет. У нее иссиня-черные волосы без намека на седину, которые она держит коротко подстриженными. Под пристальным взглядом её карих глаз большинство людей испытывают дискомфорт. Она одевается в дорогие деловые костюмы и категорически отказывается носить платья.

Примечания к отыгрышу: Вы знаете, что о вас говорят за спиной. Вам все равно. Вы построили свою карьеру с нуля, и не позволите никому это отнять, даже тем, кто манипулирует человеческим обществом с самого начала его существования! Вы считаете свое племя вполне самодостаточным, и если кто-то будет вам досаждать - Костегрызы, вампиры, Красные Когти, кто угодно - вы заставите их пожалеть о том, что они перешли дорогу Разрывающей Вуаль. Вы открыто высказываетесь по женским вопросам и с подозрением относитесь к мужчинам всех рас, но особенно к арабам. Это можно назвать шовинизмом, но вы предпочитаете думать об этом как о защите.

История: Лейла - женщина со множеством тайн. Среди них - ее настоящие родители, а также причина ее буйной страстной ненависти к чадре. Как именно именно она стала руководить ближневосточным филиалом крупной компании по производству медицинских товаров - еще одно странное обстоятельство, но она это сделала.

Её повышение до вице-президента по международным делам потрясло компанию, но еще больше потрясло Гару. Лейла была не только женщиной, добившейся положения в арабской стране, но и метисом, легко передвигающимся в человеческих кругах! По просьбе племени она присоединилась к стае, быстро приняла на себя командование (еще один сюрприз) и держала своих товарищей рядом с собой в качестве "консультантов" во время своих путешествий. Стая Лейлы, недавно распущенная после успешной (и ставшей широко известной) миссии в Судане, доставляла неприятности компании Magadon Pharmaceuticals по всему миру и прославилась как группа успешных обезьянолюдей.

Получив звание Атро, Лейла вернулась в Египет и стала проявлять большой интерес к руководству септа. Когда лидер септа умер, она выставила свою кандидатуру на этот пост и победила. Политика септа постепенно менялась, становясь все более и более параноидальной, пока не достигла нынешнего уровня ксенофобии. Тем временем Лейла преследовала свои собственные цели, очевидно, с некоторым успехом, судя по ее хорошему настроению в последние недели.

Что именно задумала Лейла, непонятно большинству Гару. Среди Стеклоходов-параноиков, однако, появился ужасный слух. Некоторые члены племени отмечают сексуальные аппетиты своей донны: она известна тем, что затаскивает в свою постель множество мужчин. Она редко показывается днем, поскольку ее работа требует много путешествий. Однако ночью она, как правило, бодра и свежа. Все это, а также тот факт, что она никогда не рассказывала о своей молодости, заставляет некоторых задуматься, действительно ли она метис... или вообще Гару. (Более подробную информацию о Лейле и ее планах см. в главе "Рассказчик").

Красные Когти

"Мы охраняли эти пески в течение многих лунных восходов. Безмолвные Странники бежали перед мощью Проклятия, и мы смеялись над ними тогда, ибо не понимали, что значит быть объектом охоты.

Теперь мы это понимаем."

- Кровавые Глаза, Филодокс Красных Когтей

Красные Когти в Египте всегда защищали свой каэрн любой ценой и веками не допускали пиявок в свой протекторат. Хотя они разделяют участь своих собратьев во всем мире, они сохранили большую часть своей гордости и силы и считают себя верными желаниям своих предков.

Такое отношение лишь показывает, как много потеряло племя в Египте.

Более ста лет назад два Красных Когтя - оба теурги - спарились и произвели на свет детеныша метиса. Семья была изгнана из племени и скиталась по пустыне, отчаянно пытаясь добраться до другого каэрна, прежде чем умереть от обезвоживания. Как оказалось, это было бы предпочтительнее. Гару были захвачены сетитами, их держали в цепях и пытали ради забавы в нечестивом храме. В конце концов, все трое - мать, отец и детеныш - были убиты пиявками.

Если бы во время их изгнания присутствовал другой теург, он мог бы получить знак от Гайи, предупреждение не изгонять эту семью. Их семейная линия несла в себе самую сильную родовую связь с Волком-Прародителем в истории Гару. И теперь, спустя столько лет, племя ощущает утрату.

Септ Воющих Песков умирает. Медленно, но заметно, продолжительность жизни гару и кинфолков септа становится короче. Интеллект стариков начинает подводить гораздо раньше, чем следовало бы, и Мастерам Ритуалов трудно выполнять свои обязанности правильно. Хуже того, связь Красных Когтей с их предками неуклонно слабеет. Душа каэрна умирает, и как бы горячо ни взывал Мастер Воя к своему тотему, помощь не приходит.

Мнения о причинах такого трагического поворота событий различны. Некоторые Красные Когти считают, что проклятие, наложенное на Безмолвных Странников, каким-то образом "перешло" на них, и призывают не пускать Странников в каэрн. Некоторые не пытаются разгадать причину, а погружаются в Харано и умирают еще раньше. А некоторые, кто слышал истории об Изгнанной Стае, задаются вопросом, что они унесли с собой, кроме своего обезображенного ребенка.

Племя в Египте сосредоточено в основном возле Септа Воющих Песков и занимается тем, что не пускает вампиров в свои пределы и пытается вывести достаточное для поддержания жизни каэрна количество Гару. Волки плохо выживают в пустынях, поэтому Когти стали спариваться с шакалами. Возможно, это частично объясняет отсутствие связи с предками, с которым племя сталкивается в настоящее время, но руководство септа не собирается допускать к защите каэрна никого, кроме Когтей. Такое отношение заставляет Когтей держаться поблизости от каэрна и подальше от людей, поэтому Когти Египта в целом менее агрессивны в своем отношении к людям (хотя ни в коем случае не более снисходительны - с нарушителями расправляются жестко).

Руководство каэрна, включая Стража, может, и решило исключить другие племена из своего септа, но у одного высокопоставленного члена септа другие идеи. Оставленный Позади, Хранитель Земли, в тайне установил контакт с Аруном Потомков Фенрира Греется-в-Дыхании-Фафнира, и вместе они пытаются придумать стратегию возрождения каэрна. Им это до сих пор не удалось.

Другие Красные Когти в Египте действуют по-своему. Кровавые Глаза, Филодокс, который считает, что Когти должны попросить помощи в возрождении их каэрна, неоднократно обращался к старейшинам с просьбой об этом, но презирает Оставленного Позади как слабовольного. Не-Боится-Яда, злобная Арун, получившая свое имя благодаря поеданию скорпионов, патрулирует пустыню как сильнейший из Стражей септа. А Выпрашивает-Воду, Теург и недавнее пополнение септа, беспрестанно хнычет о том, что скучает по родным европейским лесам.

Оставленный Позади

Должность: Хранитель Земли септа Воющих Песков

Порода: Люпус

Покровительство: Теург

Племя: Красные Когти

Физические: Сила 1 (3/5/4/2), Ловкость 3 (3/4/5/5), Выносливость 2 (4/5/5/4)

Социальные: Харизма 2, Манипуляция 3 (2/0/0/0), Внешность 2 (1/0/2/2)

Ментальные: Восприятие 4, Интеллект 3, Смекалка 3

Таланты: Бдительность 4, Атлетика 1, Драка 2, Уклонение 3, Эмпатия 2, Первобытные инстинкты 3

Навыки: Знание животных 3, Скрытность 2

Познания: Загадки 3, Расследование 2, Медицина 2, Ритуалы 3

Дополнения: Нет.

Дары: (1) Язык Зверей, Ласка Матери, Почуять Добычу, Речь Духов; (2) Почуять Сверхъестественное

Ранг: 2

Ярость: 4; **Гнозис:** 7; **Сила Воли:** 5

Обряды: (Гармонии) Очищения, Раскаяния, Охотничьих Угодий; (Мистические) Пробуждения Духа, Вызова, Плача по Видению

Фетиши: Нет.

Образ: В своей родной форме Оставленный Позади - тощий, рыжевато-коричневый коротышка, скорее шакал, чем волк. В человеческой форме он едва выше пяти футов и худой как скелет. У него тонкие рыжевато-коричневые волосы и обгоревшее лицо. Его форма Кринос истощена и сравнительно слаба, и он избегает ее, предпочитая более подвижную форму Хиспо.

Примечания к отыгрышу: Если вас принимают как должное, недооценивают и вообще помыкают вами. Если бы ваша человеческая форма не была так жалко слаба, вы бы отправились в города и посмотрели, как к вам отнесутся урра. Ты позволил Греется-в-Дыхании-Фафнира войти в каэрн, потому что он относился к тебе как к равному, и вы вдвоем собираетесь разработать блестящий план по спасению души этого септа. Тебя может осенить в любой момент.

История: Оставленный Позади получил свое имя от рождения, скатившись с крутой дюны и едва не став обедом для стервятника, пока Кровавые Глаза, его старший и сильный кузен, не прогнал птицу. То, что Кровавые Глаза оказался Гару, не стало сюрпризом, но Первое Превращение Оставленного Позади было забавным шоком. Достигнув ранга фостерна, Оставленный Позади попросил о должности Хранителя Земли, и старейшины решили, что наименее важный Гару в септе вполне может исполнять эту неважную должность.

Между Оставленным Позади и Кровавыми Глазами разгорелась вражда, на которую у Оставленного Позади нет сил. Кровавые Глаза, в свою очередь, был бы удивлен - не факт, что неприятно - узнав, что его никчемный кузен так рьяно пытается помочь духу каэрна.

Теневые Владыки

"Моя задача - найти и положить конец порче в народе Гару. Я выслеживал и убивал предателей на трех континентах, и не менее дюжины септов приписывают мне выявление заговоров с целью уничтожить их изнутри. Теперь мое начальство попросило, чтобы я обратил свое внимание и внимание моих подчиненных на Египет.

Я не знаю, с чего начать".

- Недремлющее Око, Филодокс Теневых Владык и следователь Судей Рока

Ближний Восток изобилует солдатами, большинство из которых сражаются с фанатичной преданностью. Гару этого региона, как правило, ничем не отличаются, и им нужен только лидер. Серебряные Клыки Египта - жалкие остатки Дома Мудрого Сердца, скрывающиеся в Луксоре после разрушения и разложения их каэрна в России, не в состоянии возглавить египетских Гару. Безмолвные Странники возвращаются, это так, но их проклятие снижает их эффективность. Ходящие по Стеклу хорошо зарекомендовали себя, но ходят слухи о скверне среди них (да и вообще, кто, кроме урра, пойдет за урра?). Но не стоит беспокоиться - Теневые Владыки здесь.

По правде говоря, племя сохраняет небольшое присутствие в Египте уже несколько десятилетий. С тех пор как Безмолвные Странники начали намекать о диковинных фетишах, которым под песками пустыни угрожает порча Вирма, Владыки были уверены, что некоторые члены их племени следят за страной. Однако в последнее время племя стало играть более активную роль в Египте. Эта активность отчасти является ответом на военные кампании Хоронит-Мертвецов и Идет-С-Мощью; хотя Владыки не очень верят, что даже такие находчивые Гару способны на большее, чем мелко досаждать пиявкам, они признают, что после каждой кровавой битвы остается множество ресурсов, ждущих, чтобы их подобрали.

Еще одно направление деятельности племени - это несколько каэрнов, которые остаются в руках Гару. Каэрн Исцеляющего Рассвета, как Каэрн Утешения, считается идеальным местом для Детей Гайи, и Владыкам он не очень интересен. Но кое-что, особенно то, что касается Обряда Священного Дара, интригует их. Племя несколько раз пыталось обманом или угрозами заставить Детей Гайи обучить их обряду, но безуспешно.

Септ Воющих Песков не привлекает внимания Владык, просто потому, что они полагают, что Красные Когти способны сохранить свои земли (что обычно верно). Однако Теневой Владыка, поговорив с благонамеренным (пусть и наивным) Фенриром Аруном Греется-в-Дыхании-Фафнира, может узнать о бедственном положении Красных Когтей. Такой Теневой Владыка, мог бы приобрести некоторую известность в племени благодаря исследованию каэрна, хотя и не без некоторого риска.

Самые заметные Гару для Теневых Владык - Ходящие по Стеклу и Серебряные Клыки. Владыки полагают, что Клыки дряхлы и немощны, а также измучены и обескровлены недавними событиями в России (это в значительной степени заблуждение; см. ниже описание Клыков). Однако Владыки не делают никаких предположений о Лейле Разрывающей Вуаль и ее племени.

Тот факт, что Лейла, метис и арабская женщина, сумела пробить себе дорогу через стеклянный потолок и фактически возглавить не только свою корпорацию, но и свое племя в Египте, впечатляет Владык до глубины души. Однако недавно кинфолк Теневых Владык, работающий в той же сфере, что и Лейла, связался со своим племянником и сообщил ему интересную информацию. Компания Лейлы подыскивает новое здание, якобы для размещения крупного производства. Однако места, которые она выбрала для рассмотрения, были неудобно расположены и обветшали. Теневые Владыки прикинули, что это может означать, и решили, что либо Лейла действительно сходит с ума (или хитрый Старейшина, который стоит за ней), либо у Теневых

Владык просто нет достаточной информации, чтобы понять, что она задумала.

В настоящее время их расследование идет медленно. Поскольку некоторые Стеклоходы откликнулись на призыв Хоронит-Мертвецов к оружию, Теневые Владыки тоже послали несколько бойцов. Есть надежда, что молодежь обоих племен сможет свободно общаться, проливая свет на махинации Лейлы.

Однако конфронтация может наступить еще раньше. Судьи Рока отправили в Египет своего представителя, который ищет предателей и шпионов. Недремлющее Око, Атро и искусный дознаватель, встречается с лидерами септов Египта. Он еще не встречался с Лейлой, предпочитая дать ей время побеспокоиться, но планирует сделать это в ближайшее время. Любой Теневой Владыка может оказаться его ушами.

Недремлющее Око - гость в Египте, но несколько важных Теневых Владык называют эту землю своим домом. Зайнаб Шелковый Рык, Арун метис, - Лазарит, пытающийся заручиться поддержкой на Ближнем Востоке. В маленьких городках Южного Египта можно встретить Песнь Шень, Хаккена Галлиарда, выполняющего миссию по выяснению судьбы своего бывшего соратника - и могущественного фетиша, который носил Звездочет. А в самых темных уголках грязного Каира миссионер-Теург Джибрил Чистые Руки пытается пролить свет, как и подобает члену его лагеря.

Недремлющее Око

Должность: Судья Судьбы, дипломат народа Гару
Порода: Хомид
Покровительство: Филодокс
Племя: Теневые Владыки
Физические: Сила 2 (4/6/5/3), Ловкость 3 (3/4/5/5), Выносливость 3 (5/6/6/5)
Социальные: Харизма 5, Манипуляция 3 (2/0/0/0), Внешность 3 (2/0/3/3)
Ментальные: Восприятие 4, Интеллект 4, Смекалка 4
Таланты: Бдительность 4 (детали), Драка 2, Эмпатия 3, Запугивание 4, Первобытные инстинкты 2, Хитрость 5 (больные места)
Навыки: Вождение 1, Огнестрельное оружие 2, Лидерство 3, Фехтование 1, Скрытность 3
Познания: Компьютер 1, Расследование 4, Законы 2, Лингвистика 2 (итальянский и французский, а также английский; обычно он ведет допросы на языке Гару), Оккультизм 4, Политика 3, Ритуалы 3
Дополнения: Контакты 4, Родня 3, Чистота Рода 4, Ресурсы 3
Дары: (1) Аура Уверенности, Роковой Изъян, Дознаватель, Убеждение, Чутье Истинной Формы, Истина Гайи; (2) Зов Долга, Доспехи Луны, Пристальный Взгляд (3) Направить Бурю, Призвать Штормового Ворона, Мудрость Древних Обычаев; (4) Продавить, Принять истинную форму
Ранг: 4
Ярость: 5; Гнозис: 4; Сила Воли: 8
Обряды: (Гармонии) Очищение; (Мистические) Ищущий Камень, Тишина; (Наказания) Охота, Голос Шакала, Остракизм, Камень Презрения; (Известности) Позор
Фетиши: Метроном Истины (уровень 2, гнозис 6): Это устройство, напоминающее обычный деревянный метроном, является любимым инструментом допроса Недремлющего Ока. Когда он приводится в действие, то непрерывно тикает, добавляя +1 к сложности любого ментального броска, сделанного в комнате (включая броски хитрости, сделанные для убедительной лжи). Этот модификатор сложности увеличивается на единицу каждые полчаса (кумулятивно) до максимального значения +4.
Образ: Недремлющее Око - невысокий, коренастый мужчина лет 30. У него темные волосы, светлая кожа и взгляд, который колеблется между сочувственным снисхождением и жестокостью. Он всегда хорошо одет, и хотя обычно выглядит совершенно спокойным, он никогда не позволяет себе полностью расслабиться.
Подсказки для отыгрыша: Вы лично ответственны за смерть 14 Гару-предателей. Вы абсолютно убеждены, что все они заслужили свою судьбу и что проведенные вами допросы раскрыли правду. Тем не менее, вам неприятно, что ваша работа необходима. Вы хотели бы больше узнать о своей волчьей стороне - день за днем вы чувствуете, как она ускользает от вас, когда вы путешествуете на самолете, а не по лунному мосту, на машине, а не на собственных лапах. Все это заставляет вас еще более жестко относиться к предателям: если бы гару просто делали то, что велит Литания, вам не пришлось бы гоняться за ними по всему миру!
История: Недремлющее Око уже много лет не использует свое человеческое имя, а все его подчиненные, которые произносят его в присутствии других Гару, получают крепкие подзатыльники. Око родился в Новой Англии, в возрасте 13 лет прошел Первое Превращение и продемонстрировал умение выведывать правду у захваченных врагов. Судьи Рока завербовали его, и он быстро поднялся по карьерной лестнице Гару, пока не занял пост дипломата и Судьи.

При проведении допросов Око узнает об обвиняемом все, что может, и использует это с максимальной пользой. Обычно это означает нажимать на кнопки до тех пор, пока Гару не выйдет из себя (при необходимости Око может обуздать его с помощью своих Даров), а затем возобновить допрос с новой силой, выматывая обвиняемого, чтобы тот рассказал правду. Единственная тактика, которую Око не использует, - это ложь: он считает ложь для получения правды худшим видом лицемерия.

Безмолвные Странники

"Почему Египет? В конце концов, большинство из нас на самом деле не египтяне. О, некоторые из нас выглядят так, но в основном это потому, что мы из соседних областей Ближнего Востока. Многие Странники по всему миру говорят о былых временах, но не отправятся в Египет и под дулом пистолета. Так почему же мы здесь? После стольких веков поражений, почему сейчас, когда посланники нужны во многих других местах?

"Есть пара причин. Во-первых, пара сильных Гару в племени - я имею в виду, прежде всего, Хоронит-Мертвецов и Идущего-с-Мощью - сказали "хватит" и объявили войну. У Идущего-с-Мощью за спиной несколько очень сильных бойцов, некоторые из которых вовсе не Гару. Хоронит-Мертвецов забыл об удийстве пиявок больше, чем я когда-

либо узнаю, поэтому, хотя я не слышал об их совместных действиях, они серьезно взялись за беды этой страны с двух сторон. И они не просто подают пример, они просят о помощи. В частности, Хоронит-Мертвецов, как я слышал из очень надежных источников, готовит что-то крупное, и ищет союзников

Другая причина, ну, это действительно щекотливая тема среди Странников. Похоже, Пожиратели Мозгов - ну, знаете, сумасшедшие Гару, которые думают, что могут обрести мудрость, поедая мозги всего, что попадается им на пути? - открыли способ обойти Проклятие. Верно, члены нашего племени, которые танцуют на краю Вирмовой пасти, нашли способ танцевать вокруг самой большой слабости нашего племени. И уж поверьте, остальные не доверяют этим первооткрывателям ни на грош.

Так что по той или иной причине в последнее время в Египте нас стало больше. И это был ад, но, черт возьми, хорошо быть дома".

- Самир Шакал, Галлиард Безмолвных Странников

Некогда коренные египетские Гару хотят вернуть свою родину. Пожиратели Мертвых поглощают мозги своих врагов в поисках запретных знаний, которые помогут им избавиться от Проклятия. Предвестники мчатся через пустыни и грязные улицы Каира, разнося новости и координируя планы. Но самый влиятельный лагерь на давно заброшенной земле Кхема - это Изгнанники.

Отношение в лагере варьируется от желания вернуть Египет как территорию Странников до попыток найти новый дом. Однако все Изгнанники испытывают глубокую и неизменную ненависть к Сетитам. В конце концов, даже Вендиго все еще контролируют каэрны в своих драгоценных Чистых землях, как бы они ни жаловались на узурпацию. Странники не могут нийти покой в своих собственных домах, благодаря проклятию Сета.

Ситуация может ухудшиться. Пожиратели Мертвых, по слухам, нашли способ обойти проклятие Сета: они берут то, что не дает им земля, поедая души и мозги своих жертв. По слухам, съев мозг сверхъестественного существа или даже особенно волевого человека, каннибал может получить Гнозис, которого лишает его Проклятие.

Как долго это продолжалось и кто это обнаружил, неизвестно. Однако Странники начали расследование, и пока что результаты его безумны. Преступники ускользают от своих преследователей в грязных районах Каира и Александрии. Некоторые подозревают, что им помогают Бубасти (которым очень нужны знания, хранящиеся в черепах других ночных существ) и, возможно, даже Раткины. Некоторые Гару опровергают эти утверждения, заявляя, что по запаху, оставленному на местах пожирания, безошибочно можно определить Гару... хотя и не обязательно Странника.

Города опасны, но пустыни не намного лучше. В Египте очень немного неосквернённых каэрнов, и Странники не любят отдыхать в них, опасаясь привлечь в святое место бейнов-Пожирателей Душ. Эти бейны крадутся в Умбре и, по ночам, в физическом мире в поисках неосторожных Странников. Где бы они ни бродили, Египет негостеприимен к своим законным стражам.

И все же Странники не теряют надежды. Среди Изгнанников появились новые лидеры, которые дают племени новую надежду. Одним из таких лидеров является Идущий-с-Мощью, один из основателей Ахади. Другой воин, чуть менее известный, но столь же эффективный, - это Хоронит-Мертвецов.

Хоронит-Мертвецов, Арун, считает своей личной миссией уничтожить как можно больше пиявок. Она ведет боевые стаи в города, выискивает гадюк и развеивает их прах. Ее сила заключается в ее свирепости и упорстве; она не дает втянуть себя в политические махинации вампиров (насколько ей известно). Она не торгуется и еще ни разу не удовлетворила просьбу пиявки о пощаде, чем бы она ни прикрывалась. Она и ее боевая стая часто используют каэрн Целительного Рассвета в качестве своей базы, возвращаясь туда, чтобы восстановить Гнозис и составить планы, а также принять участие в вече и обрядах, прежде чем снова отправиться в путь за новой порцией змеиной крови.

Остальные члены племени в последнее время, кажется, заражены энергией этих Гару. Впервые за многие столетия появилась перспектива отвоевать Египет у змей или хотя бы нанести им удар. Племя в Египте - и в Африке в целом - готовится к конфликту эпических масштабов, и Гару из других племен не отстают. Однако некоторые Теурги внутри племени предостерегают от слишком быстрых действий. В конце концов, вампиры властвовали над землей бесчисленное количество лет. Кто знает, какие изменения они могли произвести, и как эти изменения могут повлиять на победоносных Гару?

Среди других известных Странников - Хеджира, рагабаш, рожденный волком, которая специализируется на том, чтобы заманивать врагов в засады; Самир Шакал, Галлиард, Который Говорит до Восхода Солнца; и Дэмиен Скорбит-по-Мертвым, молодой теург, который намерен изучить историю племени в поисках лазейки в Проклятии.

Хоронит-Мертвецов

Порода: Хомид

Покровительство: Арун

Племя: Безмолвные Странники

Физические: Сила 4 (6/8/7/5), Ловкость 4 (4/5/6/6), Выносливость 3 (5/6/6/5).

Социальные: Харизма 3, Манипуляция 2 (1/0/0/0), Внешность 2 (1/0/2/2)

Ментальные: Восприятие 4, Интеллект 3, Смекалка 5

Таланты: Бдительность 3, Атлетика 4, Драка 4, Уклонение 3, Экспрессия 2, Запугивание 3, Первобытные инстинкты 3, Знание Улиц 2

Навыки: Знание животных 2, Ремесла 1, Вождение 2, Огнестрельное оружие 3, Фехтование 3, Лидерство 3, Скрытность 4, Выживание (пустыня) 4

Познания: Компьютер 1, Загадки 2, Расследование 2, Лингвистика 3, Медицина 1, Оккультизм 3, Ритуалы 2, Знание вампиров 4

Дополнения: Союзники 3, Чистота Рода 2



Дары: (1) Оглушающее Касание, Воодушевление, Чувство Вирма, Тишина; (2) Неполадки с Техникой, Почувствовать Серебро, Дух Битвы; (3) Адаптация, Видоизменить Объект, (4) Созвучность, Остановить Токи Сердца*

*Этот Дар может быть использован только на сверхъестественном существе, имеющем кровь и получающем силу от этой крови (вампиры, гули и т.д. - даже Ананаси). Игрок тратит пункт Гнозиса и делает бросок Манипуляция + Медицина (сложность равна Силе Воли цели). Каждый успех не дает цели тратить пункты крови в течение хода. Оборотень может использовать этот Дар только один раз за сцену против данной цели, но несколько Гару могут использовать этот Дар на одной цели по одному разу. Стаи Странников, вооруженные этим Даром, - одни из самых свирепых истребителей вампиров, известных Гару.

Ранг: 4

Ярость: 7; Гнозис: 5; Сила воли: 7

Обряды: Вечевой Обряд

Фетиши: Клайв Чистоты (уровень 4, гнозис 7): При активации этот фетиш делает владельца невосприимчивым к силам, подчиняющим разум или душу, на один ход за успех активации, пока владелец не нарушает своими действиями Литанию. Он также не позволяет владельцу фетиша поддаться вампирскому Становлению; если это произойдет, владелец фетиша умрет безболезненно, а фетиш распадется пылающим шаром солнечного света.

Образ: Рост Хоронит-Мертвецов чуть выше пяти футов, и в отличие от многих Безмолвных Странников, она скорее мускулистая, чем худая. У нее оливковая кожа и короткие черные волосы, и она никогда не ходит без трости или палки (которую она может в мгновение ока превратить в кол). Она часто улыбается, не позволяя ужасу последних времен омрачить ее настроение. Находясь в Египте, она носит чадру по двум причинам. Во-первых, она вызывает меньше подозрений, а во-вторых, скрывает шрамы на горле и шее.

Подсказки для отыгрыша: Вы считаете, что делаете успехи. Пиявки могут постоянно порождать новых особей, но это лишь показывает их страх. Вас подкупали, угрожали, пытались убить, убивали кинфолков, членов стаи, использовали все виды магии змей, а вы встречаете все это с улыбкой. Змеи не могут заставить вас потерять надежду, ибо вы знаете, что обречены умереть от укуса вампира - и что ваш клайв отомстит за вас.

История: Хоронит-Мертвецов родилась в Каире в 1963 году. После ее Первого Превращения три молодых вампира были рассеяны по ветру, как и несколько простых людей, которым не повезло попасть под влияние пиявок. Безмолвные Странники нашли ее и тайно вывезли из страны в Америку, где она сформировала стаю и преследовала пиявок на улицах Нью-Йорка, Детройта и Майами, после чего вернулась в Африку. Хотя ее война направлена против всех вампиров, она осознает, принесет племени больше

пользы, сконцентрировавшись на Египте. В последние несколько лет она скиталась по стране, оставляя после себя лишь кучки пепла и кровавые пятна.

Серебряные Клыки

"Представьте себе следующее: Вы - рыцарь крестового похода. В качестве аргумента скажем, что вы мусульманин. Вы чувствуете себя прекрасно, потому что ваш батальон или что-то подобное только что очень сильно потрепал неверных захватчиков, а вы и ваши друзья просто занимаетесь зачисткой. И вот вы поворачиваете за угол, а там, в маленьком каменном домике, сидят три христианских солдата. Вы этого не знаете, но за дверью, спрятанной в этом доме, у них есть Туринская Плащаница, большой кусок Истинного Креста и, не знаю, записка с автографом Иисуса: "Петру: Прости, что пропустил тебя, скоро увидимся, возьми мне пива по дороге на Голгофу". Как вы думаете, насколько удачно вы сможете заставить этих рыцарей сдаться, крикнув им: "Эй, ребята, вы в жопе, давайте сдавайтесь, а мы сделаем все возможное, чтобы доставить вас домой в целости и сохранности?".

"Иногда честь - это не все, что стоит на кону. Так что нет, вы не можете зайти к нему, и, простите за выражение, мэм, но меня совершенно не волнует, из какого вы септа и сколько у вас денег. Я не хочу сказать, что ваши намерения по отношению к Койла-Рхья не благородны, но это не тот шанс, которым я готов воспользоваться".

- Каспер Де Ла Серна, Рагабаш Серебряных Клыков из Дома Сияющего Ока и стюард Коли Железной Крови, говорит с Лейлой Разрывающей Вуаль

Серебряные Клыки в Египте - почти все беженцы. Большинство из них принадлежит к Дому Мудрого Сердца, созерцательного Дома, которым правит король Тарики. Сам король, однако, уже несколько месяцев находится в длительном Умбральном походе, и уничтожение сил его Дома в России, вероятно, станет неприятным сюрпризом, когда (если) он вернется.

После уничтожения Аральского моря часть Клыков отступила на Ближний Восток, надеясь найти помощь у Септа Полуночного Солнца в Луксоре. В какой-то степени это сработало: два из главных богатств дома (и племени!) благополучно вывезены из России.

Одно из этих богатств - фетиш огромной силы в очень безобидной упаковке. Это маленький глиняный кувшинчик, содержащий мелкий голубой порошок. Если смешать его с кровью достаточно сильного героя племени Гару (в легендах Серебряных Клыков говорится, что герой должен принадлежать к их племени, но на самом деле это не так), порошок становится пригодным для использования в качестве краски. Если эту краску нанести на другой фетиш, легендарный Портрет Богатырей, то гару откроется важный знак об Апокалипсисе. В настоящее время гару не знают, где находится портрет - согласно легендам, в сокровищнице великого зверя в России, - но в данный момент Клыки рады и тому, что краска осталась нетронутой.

Другая важная причина, по которой Клыки Луксора не принимают гостей и держатся в тени - это Коля Железная Кровь. Могущественный Галлиард Серебряных Клыков, Великий Старейшина, знающий практически все обряды Гару, включая Обряд Основания Каэрна. В молодые годы он был могучим воином Гайи и служил Мастером Обряда Септа Аральского Моря в России до разрушения каэрна. Во время той битвы он получил рану, не поддающуюся никаким магическим и естественным попыткам исцеления, и лежит пораженный в ложе Мудрого Сердца в септе Полуночного Солнца в Луксоре под присмотром Каспера, своего управляющего и верного друга.

Выздоровление Великого Старейшины, находящегося на грани смерти, станет сильным толчком к сплочению для Клыков, и Каспер с Колей прекрасно это понимают. Впрочем, как и его смерть, и Клыки подозревают, что Теневые Владыки вполне могут обернуть ситуацию себе на пользу, если узнают о состоянии Коли. Аналогично, хотя Пиявки в Луксоре не такая большая сила, как в других египетских городах, Коля уверен, что если его местонахождение и статус станут достоянием общественности, его жилище может быть уничтожено "террористами" в кратчайшие сроки.

В результате Каспер заключил сделку с Безмолвными Странниками. В обмен на их услуги по укрытию павшего Галлиарда он обещает племени полную поддержку Коли и Серебряных Клыков после выздоровления Коли. Великий старейшина Серебряных Клыков на их стороне, безусловно, вселит страх в мертвые сердца пиявок, поэтому несколько Странников делают все возможное, чтобы ввести в заблуждение возможных шпионов. Кроме того, знают они об этом или нет, Красные Когти Воющих Песков вносят свою лепту в то, чтобы держать врагов подальше от Луксора, бдительно охраняя храм Карнаки. Короче говоря, Каспер проделал хорошую работу в плохой ситуации.

Однако Лейла Разрывающая Вуаль становится для него занозой в заднице. Она помогла Серебряным Клыкам добраться до Египта без помех и поэтому знает, где прячут Колю. Несколько раз она появлялась без предупреждения и просила поговорить с ним. Каспер, осведомленный о ее странной репутации (не говоря уже о преданности своему другу), отверг ее уловки - угрозы, торг и апелляцию к отчаянному положению Клыка. Однако, поскольку Каспер не знает, чего она хочет от Коли (а Лейла не говорит), управляющий начал сомневаться, не продаст ли безжалостная донна Ходящих по Стеклу то, что она знает, тому, кто больше заплатит, и покончит с этим.

Однако Луксор - не единственный город, где среди гару есть Серебряные Клыки. Несколько молодых клыков-обновленцев, стремящихся показать, что их племя не утратило боевого мастерства, прибыли, чтобы сражаться вместе с Хоронит-Мертвецов. Точно так же и Жречество Слоновой Кости время от времени появляется в Египте, часто в виде представителя короля Тарики с каким-то мистическим поручением. Похоже, что Священство и Безмолвные Странники разделяют общую озабоченность странным состоянием Дуата в последние месяцы.

Ахади, хотя и празднуется многими племенами, является причиной для беспокойства Клыков. В конце концов, многие из Фера считают их ответственными за

начало Войны Гнева, и это обвинение не совсем ложно. Каково бы ни было личное отношение Клыков к войне, никто из них не стремится сразиться с разъяренными Моколе. Перевертыши Египта, однако, не всегда проявляют добрую волю к королям Гару.

Помимо Каспера и Коли, среди гару Египта выделяются еще два Серебряных Клыка. Сихам Холоднее Смерти, теург и жрица Слоновой Кости, заботится об интересах Дома Мудрого Сердца в Египте. В последнее время она начала проявлять беспокойство о благополучии короля и подумывает отправить стаю на его поиски. Тем временем по улицам Аль-Джизы бродит молодой человек, который знает только, что его зовут Касим, и не может вспомнить свое настоящее имя - Ослепляющие Когти, Арун Серебряных Клыков - после встречи с человеческим заклинателем у него началась амнезия.

Коля Железная Кровь

Должность: Бывший Мастер Ритуалов каэрна Аральского Моря

Порода: Хомид

Покровительство: Галлиард

Племя: Серебряные Клыки

Физические: Сила 4 (6/8/7/5), Ловкость 3 (3/4/5/5), Выносливость 5 (7/8/8/7)

Социальные: Харизма 4, Манипуляция 3 (2/0/0/0), Внешность 3 (2/0/3/3)

Ментальные: Восприятие 3, Интеллект 4, Смекалка 3

Таланты: Бдительность 3, Атлетика 4, Драка 4, Уклонение 3, Эмпатия 3, Экспрессия 5, Запугивание 4, Первобытные инстинкты 4, Хитрость 2

Навыки: Знание животных 2, Ремесла 3, Этикет 4, Огнестрельное оружие 1, Лидерство 4, Рукопашный бой 4, Исполнение 3,Скрытность 2, Выживание 3

Познания: Загадки 3, Медицина 1, Оккультизм 4, Политика 3, Ритуалы 5

Дополнения: Предки 4, Родня 1, Чистота Рода 5

Дары: (1) Зов племени, Глаз сокола, Хватка сокола, Повелитель Огня, Говор разума, Убеждение, Чутье Вирма; (2) Сочувствие, Разум, Слово чести; (3) Песнь ярости, Когти сокола, Языки, Гнев Гайи; (4) Игнорирование смертельного удара, Блокировка разума, Тени в свете костра; (5) Лапы новорожденного детеныша; (6) Обновить цикл

Ранг: 6

Ярость: 6; Гнозис: 7; Сила воли: 8

Обряды: Все обряды из **Werewolf Revised** и **Werewolf Player's Guide**, плюс несколько известных только Серебряным Клыкам - Коля один из величайших Мастеров Ритуалов всех времен! Кроме того, он знает Серебряную Летопись наизусть.

Фетиши: Бальзам Спокойного Сна (Уровень 1, Гнозис 4): В подтверждение того, насколько он целеустремлен и искусен, Коля создал этот фетиш после того, как получил, казалось бы, неизлечимую рану. Бальзам позволяет ему оставаться в форме Глабро, даже когда он спит; без него он наверняка перешел бы в форму Хомид и умер бы от своей раны.

Образ: В форме Хомид Коля - высокий, сильный, русский мужчина лет 50. Годы успешной борьбы (читай: умной) сохранили его удивительно здоровым; удивительно, что у него нет ни одного боевого шрама! В волчьей форме его мех мерцает и светится серебристо-белым цветом. В настоящее время он постоянно пребывает в форме Глабро.

Подсказки для отыгрыша: Почему Гайя решила пощадить тебя во время битвы, ты не знаешь. Ты всегда знал, что смерть настигнет тебя в бою, но каким-то образом, на протяжении многих лет, ты избегал ее. Теперь ты на дне, и только желание умереть как мученик (или хотя бы как герой!), а не в постели в Египте поддерживает твою жизнь. Ты знаешь, что если сможешь воскреснуть, как Феникс, после этой, казалось бы, фатальной неудачи, ты сможешь вдохновить свое племя - и всех Гару! - взять в руки оружие и сражаться с новой силой. Ты надеешься, что проживешь достаточно долго, чтобы увидеть это.

История: Коля родился в Санкт-Петербурге в 1949 году и вырос в семье, которая демонстрировала свою преданность коммунистам. Однако под всем этим они рассказывали своему маленькому сыну истории о том, насколько благороднее была страна при царях и насколько лучше будет, если они вернутся. Юный Коля никогда не верил в это, считая, что родители приукрашивают свою молодость. Но когда чекисты появились на пороге, Коля обнаружил свою реальную связь с царями, к ужасу тайной полиции.

Серебряные Клыки забрали его и обеспечили безопасность его семьи. Коля ненавидел себя за то, что сомневался в своих родителях, и погрузился в истории прошлого. Его имя Гару появилось, когда его наставник, поднявшись однажды утром и обнаружив, что Клиат все еще изучает письменные отчеты о старых битвах, заметил, что у его подопечного должна быть "железная кровь, чтобы не спать так долго!".

По иронии судьбы, именно эта решимость спасает Колю от смерти сейчас. После битвы у Аральского моря, во время которой старейшина был ранен Бейнклейвом Танцора Черной Спирали, он пролежал на снегу почти восемь часов, зная, что сон означает смерть. Наконец, его нашел молодой друг Каспер и увез его сначала в Европу, а затем в Египет. Теперь павший герой ждет последнего шанса на славу, прежде чем уйти из жизни.

Звездочеты

Лев задает вопрос
Лишь глухим ушам и песку.
Почему?

- Габриэль Сверкающее Золото, Галлиард Стаи Клайтала.

Недавний раскол Народа Гару привел к очень печальным и неожиданным последствиям для Звездочетов. Они лишились поддержки одного из своих любимых тотемов, загадочного Сфинкса. С тех пор как они ушли, Сфинкса стало труднее вызывать и он стал еще более загадочным, чем обычно (если это вообще возможно). Звездочеты замечают, что его загадки часто не имеют ответа, или ответы настолько эзотеричны и туманны, что даже самые просвещенные из племени не могут их разгадать. Это, конечно, калечит любого звездочета, который не отгадывает загадку, так как он быстро становятся зациклены на поиске ответа и отказываются признать, что, возможно, единственное решение - сдаться.



До недавнего отступления ни одна земля не вмещала большого количества Звездочетов. Теперь, когда племя в основном собралось во Дворах Зверей на востоке, в Египте есть своя доля Звездочетов, ищущих понимания Сфинкса... или прощения.

Путь нелегок. Языковые и религиозные барьеры, а также местные сверхъестественные существа преграждают путь Звездочетам. Даже в Египте, где Сфинкса легче всего найти, он по-прежнему неуловим, часто бросает намеки и приводит просителей к встрече с опасными врагами или разъяренными Бубасти. Загадки продолжаются, и племя, которое обычно воспринимает загадки как путь к просветлению, начинает желать, чтобы тотем для разнообразия перешел прямо к делу. Однако это маловероятно.

Реакция на прибывающих Звездочетов неоднозначна. Мнения о них различны, но многие Гару считают их дезертирами. Хотя Ахади чем-то напоминают Дворы Зверей, им не хватает формальности и традиций хенгейокай, и Звездочеты не чувствуют себя как дома на Ниле. Однако некоторые члены племени являются уроженцами Египта и Ближнего Востока и стараются помогать своим восточным сородичам. К сожалению, даже эти оборотни остаются в неведении относительно смысла последней, самой безумной загадки Сфинкса.

Среди немногих звездочетов страны - Габриэль Сверкающее Золото, поэт и искатель; Кемаль Бесконечная Дорога, Филодокс, который верит, что где-то в пустыне спрятан якорь, ведущий в нетронутое, первозданное Царство; и Нита Сирокко, Арун, которая следует за разрушительной песчаной бурей как за своим тотемом.

Габриэль Сверкающее Золото

Порода: Хомид

Покровительство: Галлиард

Племя: Звездочеты

Физические: Сила 2 (4/6/5/3), Ловкость 4 (4/5/6/ 6), Выносливость 2 (4/5/5/4)

Социальные: Харизма 3, Манипуляция 4 (3/1/1/1), Внешность 3 (2/0/3/3)

Ментальные: Восприятие 3, Интеллект 3, Смекалка 4

Таланты: Бдительность 2, Атлетика 2, Драка 2, Уклонение 3, Эмпатия 3, Экспрессия (поэзия) 4, Первобытный инстинкт 1, Уличная смекалка 2, Хитрость 3

Навыки: Ремесло 1, Вождение 2, Огнестрельное оружие 1, Кайлиндо 2, Исполнение 3, Скрытность 2, Выживание 1

Познания: Компьютер 2, Загадки 3, Расследование 1, Лингвистика 3, Оккультизм 2, Ритуалы 2

Дополнения: Контакты 3, Чистота Рода 4

Дары: (1) Баланс, Мыслеречь, Убеждение, Чувство Вирма; (2) Настройка на Поверхность

Ранг: 2

Ярость: 4; Гнозис: 2; Сила Воли: 6

Обряды: Пробуждение духа, Призыв, Посвящение талисмана

Фетиши: Камни Lyхов (уровень 1, гнозис 5): Три небольших камня в кожаном мешочке. Успешная активация дает пользователю Дар: Речь Духа на одну сцену.

Образ: Габриэль светлокожий, у него каштановые волосы, но арабские черты лица. Обычно он носит синие джинсы и свободные рубашки, а для путешествий по пустыне у него всегда есть шарф или кушак, которым он обматывает лицо.

Подсказки для отыгрыша: Вы молоды, самоуверенны и счастливы, что прошли так далеко без стаи. Когда-нибудь вы собираетесь посетить Дворы Зверей, но сначала хотите выяснить, что происходит со Сфинксом. Вы не теург, но знаете, что давние союзники не бросают своих помощников без причины. Если Звездочеты обидели Сфинкса, то, черт возьми, они заслуживают того, чтобы узнать, чем!

История: Габриэль родился в смешанной семье - американца и саудитки - и вырос на военной базе. В день его 13-летия странный, похожий на песню вой из пустыни позвал его, и не успел он опомниться, как уже бежал к нему на четырех ногах. Он до сих пор поддерживает связь со своими родителями, в основном с помощью писем и электронной почты. Он слишком непоседлив, чтобы долго оставаться на одном месте, и это одна из причин, почему он так и не присоединился к стае. Однако он понимает, насколько опасным может быть Египет, и подумывает о том, чтобы собрать других одиноких Гару и вдохновить их присоединиться к нему в его поисках - нелегкий подвиг, учитывая отношение к его племени.

Уктена

"Младший брат не согласен с теми из нас, кто путешествует за границу и размножается с новыми людьми. Он не считает наши поиски истории и культуры в других землях достойными. Он насмехается, когда мы открываем новых бейнов, новые сокровища, новую магию.

А ещё он удивляется, почему Вирмоносцы так же равнодушны к бедам нашего народа."

- Генри Блеск Секретов, теург Уктена, защищая свои путешествия на суде

Среди Уктена есть несколько коренных египтян, которые размножаются среди бедуинов и жителей пустыни. Однако их численность легко можно назвать наименьшей среди всех племен Египта, не считая их кузенов Вендиго.

Египет может многое предложить любопытным Уктена. С того момента, как Странники начали свою кампанию по поиску поддержки, распространяя новости о фетишах под песками, Уктена откликнулись. Часто Уктена (или стая Уктена) отправляются в Египет лишь на время, чтобы завершить поиски какой-нибудь священной реликвии, а затем возвращаются домой. Однако, находясь там, они иногда скрещивались с местными, и со временем среди жителей пустыни появилась небольшая группа Кинфолков.

Сегодня Уктена иногда вступают в союз с Безмолвными Странниками и Детьми Гайи в борьбе с вампирами и освобождении фетишей, но с разными мотивами. Некоторые руководствуются сочувствием к Странникам. Некоторые слышали об Обряде Священного Дара и желают его освоить. А Пеленатели Бейнов считают, что если под песками действительно покоится великое зло, то именно их лагерь должен следить за ним (Странники ни в коем случае не готовы спорить).

Самым заметным членом племени в Египте является Генри Блеск Секретов, исследователь и археолог. Он хорошо известен Гару из каэрна Исцеляющего Рассвета и часто бывает у Джесал Голоса Песков, чтобы послушать ее рассказы. Он не является постоянным жителем Египта, но часто нанимает американские стаи для коротких путешествий, поскольку сам не имеет стаи.

Среди других важных Уктена - Кусачая Буря, волкорожденный Арун с неугасимой яростью; Джумана Вихрь Света, Рагабаш-танцовщица с серебряным смехом в тон ее злобному клайву; и Один-Гордый-Мир, Галлиард, который обменивается с египтянами историями о вере и мудрости.

Генри Блеск Секретов

Должность: Нет

Порода: Хомид

Покровительство: Теург

Племя: Уктена

Физические: Сила 2 (4/6/5/3), Ловкость 4 (4/5/6/6), Выносливость 3 (5/6/6/5).

Социальные: Харизма 3, Манипуляция 3 (2/0/0/0), Внешность 3 (2/0/3/3)

Ментальные: Восприятие 4, Интеллект 3, Смекалка 3

Таланты: Бдительность 2, Атлетика 4 (лазание), Драка 2, Уловка 2, Экспрессия 1, Первобытный Ург 3, Уличная смекалка 1

Навыки: Знание животных 2, Ремесла 3, Вождение 3, Огнестрельное оружие 2, Рукопашный бой 2, Скрытность 3, Выживание 4

Познания: Археология 4, Загадки 3, Расследование 3, Закон 1, Лингвистика 4 (знание различных языков), Медицина 2, Оккультизм 4, Ритуалы 2, Наука 2

Дополнения: Союзники 5 (у Генри везде есть друзья), Предки 2, Контакты 5 (и он, кажется, знает всех), Ресурсы 3 (различные гранты от университетов, плюс его зарплата как профессора).

Дары: (1) Убеждение, Ласка Матери, Чувство Магии, Чувство Вирма, Покров, Запах Человека, Речь Духа; (2) Кольца Змеи (Coils of the Serpent), Стойкость Посланника, Дух Птицы (3) Видоизменить Объект, Секреты (Secrets)

Ранг: 3

Ярость: 2; Гнозис: 7; Сила воли: 6

Обряды: (Гармонии) Очищение; (Каэрна) Открытый Каэрн; (Мистические) Поисковый камень, Пробуждение Духа, Вызов

Фетиши: Генри обычно носит с собой хотя бы один фетиш, но редко держит их при себе. Он утверждает, что наличие фетишей искажает его способность находить новые, а их поиск для него очень важен.

Образ: Генри - светлокожий коренной американец около 30 лет (хотя выглядит моложе). Он стройный, подтянутый и энергичный. Он чувствует себя спокойно почти во всех социальных ситуациях и старается не растить свою Ярость, чтобы людям было как можно комфортнее рядом с ним. В форме Люпус это рыжий волк с коричневой полосой вдоль морды. В форме Кринос (которого он избегает насколько это возможно) коричневый мех покрывает его голову.

Подсказки для отыгрыша: У вас никогда не будет времени, чтобы увидеть и сделать все, что вы хотите, а принадлежность к стае только замедлит вас. Однако вы совсем не одиночка и рады компании в своих экспедициях - лишь бы наполненные яростью аруны держались от вас подальше, когда вам нужно узнать информацию у местных жителей. Вы набираетесь мудрости, открывая новые фетиши и утраченные секреты, а не совершая обряды и толкуя видения, и, если на то будет воля Гайи, вы будете делать это еще долгое время.

История: Генри родился в Мичигане и с головой погрузился в историю и мифологию, как только стал достаточно взрослым, чтобы понимать истории. Во время его поисков вместе с другом в пещерах Мам-Мот в Кентукки внезапный обвал вызвал обрушение. Обнаружив, что его друг застрял за скалой, Генри толкал её, отчаянно пытаясь освободить, и вдруг скала легко отодвинулась. Его друг упал в обморок, но Генри, впервые обретший форму Кринос, прорыл себе путь наружу.

Статус Гару не помешал Генри посещать колледж и получить степени по археологии и фольклору. В настоящее время он еще не получил докторскую степень (он слишком много времени тратит на полевые работы, чтобы закончить ее, но планирует когда-нибудь заняться этим), но его репутация более чем компенсирует это. В настоящее время его внимание приковано к Египту, и он планирует найти стаю желающих и отправиться на поиски в пустыню близ Луксора, чтобы выяснить правду о слухах, окружающих этот регион.

Вендиго

"Прими мои извинения и жалость, кузен, но не помощь. Мы нужны в наших собственных землях".

- Наваутин, Галлиард Вендиго

В настоящее время в Египте нет Вендиго. Хотя можно предположить, что один из них может отправиться в Кхем, возможно, в составе стаи, помогающей Генри Блеску Серкретов, это маловероятно.

Глава Четвертая: Повествование в Египте

Земля Кхема изобилует заговорами и контрзаговорами, и Рассказчик может составить целую Хронику на основе информации, представленной в этой книге. Эта глава содержит информацию только для глаз Рассказчика, разъяснения планов и мотивов некоторых важных персонажей Рассказчика из третьей главы, а также описания (и игровые механики) Проклятия Сета и Обряда Священного Дара.

За Кулисами

Многие Гару Египта действуют, как им кажется, в интересах своей страны и Гайи. Некоторые из этих Гару преследуют достойные восхищения цели: Например, поиски Сфинкса Габриэлем Сверкающим Золотом и война Хоронит-Мертвецов с вампирами. У других цели, возможно, приемлемые, но средства, используемые для их достижения, извращают их цели ("крестовый поход" Мясного Пудинга, призванный укрепить Гару настолько, чтобы противостоять вампирам в больших масштабах, мог бы быть более приемлемым, если бы он не использовал людей в качестве нового источника белка). И потом, некоторые махинации Гару скрыты для всех, кроме избранных...

Пожиратели Мертвых

Это отвратительное общество каннибалов, входящее в состав Безмолвных Страйдеров, давно обнаружило, что, поглощая мозги недавно умерших, они могут получить знания, содержащиеся в них. Всего несколько лет назад один безымянный Пожиратель предположил, что где-то в мозгу вампира может содержаться ключ к избавлению от проклятия Сета. Так среди общества началась негласная охота на вампира достаточного возраста и египетского происхождения.

В декабре 1999 года они нашли ее. Она бродила по улицам Мехико, называя себя Консуэлой. В отличие от многих пиявок ее возраста и силы, она не вовлекала себя в грандиозные планы и манипуляции. Возможно, она просто хотела, чтобы ее оставили в покое. Пожиратели мертвых не спрашивали, а устроили засаду, разорвали ее неживую плоть и подчинили себе. Затем они разорвали ее череп, чтобы полакомиться ее мозгами. Эта привилегия досталась Камилу Мыслителю, теургу Атро, который в прошлом ел мозги вампиров и привык к странным видениям, которые это приносило.

Количество знаний в ее голове удивляло даже его. "Консуэла", известная в жизни как Кия, лишь недавно вернулась со своей египетской родины. Она ходила по земле несколько веков, став вампиром во время французского вторжения в 1798 году под клыками одного из захватчиков. Никогда не любившая общества других людей, она изучала долгую историю своей родины и то, как вампиры заразили ее. За последующие годы ей удалось накопить немало знаний, и ее смерть дала Пожирателям Мертвых достаточно информации о пиявках Египта, чтобы отправиться туда и ускользнуть от внимания местных вампиров. Однако наиболее значимым оказался слух, небольшое устное предание, переданное ей одним из существ, у которых она училась. Этим кусочком была последняя строка Проклятия Сета на языке оригинала.

Используя этот фрагмент в качестве отправной точки, теурги культа начали собирать обряд, который позволил бы Безмолвным Страйдерам поглощать Гнозис у своих жертв вместо знаний. Единственным условием было то, что жертва должна была обладать определенной степенью воли, что означало, что подошло бы практически любое сверхъестественное существо. Обряд Насмешки над Змеей, как стали называть его Пожиратели, с тех пор чаще всего используется в Египте, но некоторые Пожиратели Мертвых, живущие в других странах, считают его более эффективным средством восстановления Гнозиса, чем медитация.

Поскольку обряд стал мощным оружием в арсенале Пожирателей, некоторые из них остались в Египте, номинально для борьбы с вампирами. Скорее всего, они хотели захватить пиявок, чтобы получить знания, хранящиеся в их мозгу. Как бы то ни было, Пожиратели Мертвых недавно узнали ужасную правду о Костегрызах-Людоедах медленно, но неуклонно захватывающих племя в Египте. Вместо того чтобы возмутиться (в конце концов, Пожиратели Мозгов не отличаются брезгливостью), они сделали им предложение. Два культа будут помогать друг другу: Костегрызы, используя свое превосходное знание улиц, помогут найти и достать жертв для Пожирателей, а Странники помогут Людоедам избежать расследования со стороны своего племени и всего Народа Гару.

Самое тревожное в этом партнерстве - то, насколько хорошо оно работает. За последние несколько месяцев гару-каннибалы были ответственны за смерти оборотней, вампиров и даже раткинов. Если кто-то начинает расследовать исчезновение, он рискует встретить очень страшную судьбу... и, конечно, так или иначе, тело так и не находят.

Пожиратели мертвых не служат Вирму (по крайней мере, они так не думают). Многие из них посвятили себя искоренению сил Вирма в Египте и других местах, и считают, что если пиявки украли у их племени способность восстанавливать Гнозис, то они имеют полное право вернуть ее обратно. Если только Пожиратель Мертвых не пал перед Вирмом (см. Обряд Дремлющей Мудрости, ниже), он обычно не проводит этот обряд или Обряд Насмешки над Змеем над незапятнанным Гару; многие отказываются делать это над обычными людьми, выбирая тех, кто "согрешил против Гайи". Однако Пожиратели и Пожиратели мертвых согласны, что для того, чтобы остальные племена не узнали слишком многого, иногда приходится прибегать к радикальным мерам.

Каир

Каир - город, охваченный войной. По большей части это холодная война - у Гару нет ни людей, ни возможностей для полномасштабного нападения на своих врагов. Тем не менее, хотя улицы Каира не взрываются по ночам кровопролитием, война продолжается. Гару уничтожают пиявок, когда находят их, развеивая их пепел по ветру. Вампиры, в свою очередь, устраивают тайные нападения на оборотней, стремясь изгнать их из города. Костегрызы разделены на две крайне неравные фракции. Мясной Пудинг и Пожиратели доминируют в племени в Каире (и вообще в большей части Египта), а Отец Последний Секрет прекрасно понимает, что в его племени что-то ужасно не так, и ищет ответы. Тем временем Раткины становятся все более параноидальными и иногда нападают на одиноких Гару. Вирм имеет здесь влияние намного больше, чем в остальном Египте.

Мор

За последние 1000 лет Каир потерял от чумы и болезней больше людей, чем любой европейский город. Знаки болезни разгуливают по улицам Умбры, прицепляясь к духам Гайи и Вивер и медленно заражая их. Почти три столетия назад Бубасти по имени Суровый Взгляд начал изучать картину смертей, которые оставляют болезни, и с удивлением обнаружил, что она, похоже, следует циклу. Суровый Взгляд изучал это явление большую часть своей жизни, а когда пришло его время, его сын-кинфолк поклялся продолжить исследование.

В течение следующих трехсот лет, через вторжения, чуму, сражения с пиявками и другие опасности, семейная линия Сурового Взгляда тщательно отслеживала вспышки болезней в Каире. Самой последней крупной вспышкой, конечно же, была Шакалья лихорадка (см. боковую панель). В настоящее время исследованием болезней занимается техмет по имени Сашет (подробности об этой молодой Бастет см. в Приложении 1). Она установила, что болезни и смерть (и связанная с ними активность бейнов) действительно подчиняются циклу длиной в 75 лет или около того. Шакалья лихорадка представляет собой пик в этой модели, и если

Если закономерность останется верной, то в ближайшие несколько лет за ней должно последовать несколько небольших вспышек.

Семья Сашет также изучила легенды, связанные с болезнями, и одну легенду в частности. Существо под названием "Дева Чумы" занимает важное место в ряде преданий, переданных Бастет, и даже фигурирует в некоторых легендах Гару. Чем именно может быть эта "дева" - духом, вампиром или чем-то еще более ужасным - молодой Бастет не знает.

Людоеды

Когда шакалья лихорадка начала распространяться в Каире, Костегрызы начали деградировать и здесь. Хотя нарушение Литании отнюдь не является исключительно египетской проблемой, нигде в мире столько Гару в одном городе не питаются человеческой плотью.

Мясной Пудинг, Арун-метис, описанный в третьей главе, является бесспорным лидером каирских Костегрызов. Его решения и постановления часто выполняются и в других городах, что дает ему больше власти, чем он, вероятно, осознает. Он часто оправдывает свои ужасные привычки в еде тем, что, как только он восстановит силы, он возглавит наступление на тварей, обитающих в канализации Каира (см. "Под грязными улицами", ниже). Бросаться в нору за змеей, советует ему один из его товарищей по стае, неразумно, но Мясной Пудинг выглядит странно невозмутимым. Он говорит, что верит, что пока он и его стая "достаточно сильны", они смогут пережить все, что найдут в канализации. В качестве доказательства он приводит тот факт, что несколько его соплеменников совершали разведывательные вылазки в подземные ходы и вернулись оттуда без единой царапины.

Другой видный Костегрыз в Каире, Отец Последний Секрет, заслуживает упоминания, потому что он единственный представитель племени в Каире, который не является Людоедом (за исключением персонажей игроков, естественно). Старейшина-Теургов, Отец Последний Секрет судорожно пытается найти помощь от того, кто поможет ему вылечить соплеменников, не убивая их без разбора. Он знает, что наказание необходимо, но также знает, что Шакалья лихорадка сыграла значительную роль в разложении его племени (он сам страдал от этой болезни). Он очень осторожен и избегает канализации, пытаясь найти способ очистить Костегрызов. В последнее время он подумывает покинуть город и отправиться в Луксор, чтобы попросить помощи у Серебряных Клыков, или в Александрию, чтобы попросить помощи у Черных Фурий. К сожалению, он не знает о каэрне Утешения, которая, вероятно, является его лучшим шансом на успех.

Крысы Каира

Раткины рыщут по Каиру, кипя от ярости, как и в других странах. Здесь, однако, у них есть особая

ШакальяЛихорадка

Эта болезнь начала распространяться в Каире в середине июля 1998 года. Сначала она оставалась в основном в трущобах Каира, но затем распространилась на другие города вверх и вниз по течению Нила и замедлилась в конце февраля 1999 года. Представители здравоохранения, включая USAMRIID и ЦКЗ, а также Всемирная организация здравоохранения, исследуют болезнь и создали вакцину. Нет точных данных о том, сколько жертв унесла болезнь, поскольку многие из заболевших были бездомными и умерли бесследно.

Вирус переносится среди млекопитающих. Он может распространяться при передаче биологических жидкостей (включая питье из одного и того же источника воды) и, чаще всего, при укусе. Ранние симптомы включают высокую температуру, потливость, помутнение зрения и боли в животе (через 2-3 дня после заражения). По мере прогрессирования болезни у жертвы появляется одышка и часто возникают бредовые идеи, как правило, о том, что на нее охотятся или преследуют (1 неделя после заражения). На этой стадии (10 дней после заражения) также проявляется агрессия и тяга к мясу, заставляющая многих страдальцев (всех видов) есть падаль, что и дало название болезни. Питание плотью уже зараженного вирусом животного часто приводит к летальному исходу - если жертва поддается своей тяге, она обычно умирает в течение нескольких дней (около 2 недель после заражения). Если он сможет сопротивляться и отдыхать, то в конце концов оправится от болезни. При условии, что жертва отдыхает, хорошо пьет и не ест больную плоть, болезнь проходит примерно за четыре недели. Больничный уход, конечно, сократит это время, но многие жертвы, как уже говорилось, вообще не получали никакой помощи.

Оборотни не имеют иммунитета к Шакальей лихорадке, даже Раткины. Однако, хотя они страдают от самых тяжелых симптомов, их развитие ускоряется. Оборотень, зараженный Шакальей лихорадкой, чувствует себя больным уже через несколько часов, а к концу второго дня жаждет плоти. Раткин должен отказаться от поедания падали в течение 12 часов после заражения. В любом случае, если оборотень сможет усмирить голод, пока болезнь не пройдет (менее недели), он не пострадает от долгосрочных последствий. Однако если оборотень сдается и ест, почти всегда наступает психологический ущерб. Гару становятся зависимыми от человеческой плоти, а Раткины страдают от более странных последствий (см. ниже).

Зараженные Шакальей лихорадкой источают странную ауру и очень слабо обнаруживаются Гару, использующим Дар: Чувство Вирма. Шакалья лихорадка не является природной болезнью, и ее происхождение можно проследить до существа (существ) в канализации Каира (см. "Под грязными улицами").

причина для гнева. Их народ тоже пострадал от Шакальей лихорадки, и выжившие были... изменены. Многие из них находят себя выползающими из канализации в темноте ночи, не помнящими, какое дело привело их туда. Точно так же Дары и Обряды, связанные с болезнями, в последнее время почти слишком хорошо работают у Раткинов Каира. Иногда оборотень слышит звуки или видит тени, вызванные невидимыми силами, но не чувствует тревоги. В другое время малейший шум приводит Раткина в бездумное бешенство, он либо убегает в ночь, либо нападает на источник беспокойства. Что-то медленно отравляет разум Раткинов, и, как и голод, поразивший Костегрызов, этот яд начался с Шакальей лихорадки.

Тот факт, что даже Раткины, мастера болезней, не были невосприимчивы к Шакальей лихорадке, не слишком известен среди оборотней Египта. Казалось, что они способны пережить последствия болезни лучше, чем Гару, и в большей части Египта чума оставила лишь вопросы. Однако в Каире Раткины, похоже, сохранили часть безумия, вызванного болезнью. Большинство из них, если не все, страдают от циклического безумия. Оно начинается с усиления паранойи и агрессии, делая оборотней чрезвычайно опасными для всех, кто переходит им дорогу. В течение следующей недели их ярость нарастает, и они проводят большую часть времени в форме Роденс, выискивая свежее мертвое мясо. Кульминацией цикла становится злобное бешенство, во время которого Раткины нападают на любого, кто рискнет приблизиться, и пируют останками нарушителя. Затем Раткинам дается несколько недель нормальной жизни, после чего цикл начинается снова. В разгар безумия Раткины не осознают своих действий, за исключением того, что часто просыпаются с кровью на когтях и губах. На мольбы к своему тотему им часто отвечают атаками бейны, но Раткины Каира понимают, что что-то дергает их за ниточки. Хотя большинство из них это бесит, некоторые считают, что, возможно, Гайя просто следит за их работой - ведь они были созданы для того, чтобы сокращать численность людей.

Костегрызы не подвержены циклу безумия, но большинство из них, похоже, постоянно страдают от голода. Очевидно, они ничего не знают о бедственном положении Раткинов. Однако важно отметить, что до сих пор в Каире Раткины не нападали на Людоедов, и эти две группы, похоже, инстинктивно избегают друг друга. Незапятнанным Гару, однако, не так повезло. Один оборотень, выживший после нападения безумного Раткина, оказался не в состоянии без посторонней помощи залечить нанесенные им раны. Похоже, что то, что влияет на Раткинов, дарует ему новые силы.

Хоронит-Мертвецов

Кровавая Арун Безмолвных Странников, о которой говорилось в третьей главе, недавно разослала по миру весть (часто с помощью своего состайника-Предвестника), что она планирует важную кампанию в Египте. Медленно, но неуклонно, Гару просачиваются внутрь. Хотя Хоронит-Мертвецов не встречается со всеми из них лично, так или иначе они попадают в каэрн Исцеляющего Рассвета. Там Ахмед Ночные Пески, Страж, рассказывает им о намерении Хоронит-Мертвецов: уничтожить пиявок Каира.

Конечно, такое предприятие не будет легким. Арун не надеется, что все, кто присоединится к ее крестовому походу, выживут. Однако она считает, что победа с "приемлемыми" потерями возможна. Ее план предусматривает использование всех Гару, которые присоединятся к ней, по максимуму - уличных ловких Костегрызов, методичных Стеклоходов, быстрых Безмолвных Странников - ни один дар (или Дар) не должен быть упущен. Она верит, что, преодолев племенные предрассудки, Гару смогут отвоевать ночи у вампиров Каира.

Однако для этого их нужно найти. Как уже говорилось, вампиров Каира очень трудно отследить, и никто из гару не может понять, почему. Одна из теорий гласит, что проклятие Сета защищает его нечестивое отродье, но поскольку все Гару (а не только Безмолвные Странники), похоже, в равной степени страдают от этой непроглядной тьмы, такое объяснение кажется недостаточным. Другая популярная история гласит, что вампиры так долго правили городами, что они "созвучны" с духом города, и он скрывает их. Стеклоходы и другие городские Гару находят эту идею крайне неприятной и отмечают, что ни один допрошенный вампир никогда не признавался в понимании духовной "истины" мира (как ее видят Гару). Причина скрытности вампиров описана ниже, но Хоронит-Мертвецов не знает о ситуации в канализации Каира.

Через различные разведывательные источники она узнала о крайне агрессивном поведении Раткинов в Каире. Она также знает, что Пожиратели Мертвых действуют (или действовали в прошлом) в Каире, и считает, что, хотя они и отвратительны, они не помешают ей. Она также считает, что когда начнется битва, она может рассчитывать на помощь Костегрызов. В этом последнем предположении она может ужасно ошибаться.

Хоронит-Мертвецов ищет компетентных Гару, желательно уже объединенных в стаю. Она считает, что лучшая стратегия в борьбе с вампирами - опираться на стаю, но без разговоров, а настоящая стая часто именно так и поступает. Хотя ее усилия не так организованы, как у Голгола Сперва Клыки в Амазонии, она быстро становится своего рода "военным вождем", и молодые Гару из многих племен смотрят на нее, особенно те, у кого есть какая-то обида на вампиров. Она с радостью принимает добровольцев, и ее мало волнует ранг - на самом деле, она предпочитает молодых, более творческих оборотней более старым воинам, которые твердо стоят на своем. Вампиры, по ее словам, любят предсказуемость. Лучшее, что может делать охотник на вампиров, - это удивлять.

Однако у Хоронит-Мертвецов есть и недоброжелатели. Лейла Разрывающая Вуаль, хотя Арун редко приезжает в Каир, попросила Хоронит-Мертвецов повременить с ее кампанией, пока донна Стеклоходов не выполнит "очень важную миссию, важную и для вашего дела". Однако Лейла не хочет разглашать природу цели (см. ниже), и у Хоронит-Мертвецов заканчивается терпение. Однако все египетские Стеклоходы, которые встают на ее сторону, делают это вопреки желаниям Разрывающей Вуаль, что может оказаться опасным. Отец Последний Секрет, незапятнанный Костегрыз, стремящийся исцелить свое племя в Каире, в ужасе от того, что может случиться, если Хоронит-Мертвецов начнет атаку до исцеления Костегрызов. Он не уверен, что его соплеменники помогут, и иногда думает, не заставит ли их голод напасть на крестоносцев. Однако он не смеет вмешиваться, опасаясь открыть правду Хоронит-Мертвецов.

Когда именно Арун начнет свою атаку, неизвестно. Она говорит, что это произойдет скоро, и это будет ознаменовано большим собранием в каэрне Целительного Рассвета, чтобы попросить духов Кхема о помощи в этом предприятии. Сама Хоронит-Мертвецов планирует взять на себя самую опасную часть миссии - вторжение в канализацию - лишь с горсткой наиболее квалифицированных (и высокоранговых) воинов. Она видела видения своей собственной смерти под клыками вампира (и последующего уничтожения вампира ее клайвом) и не хочет обрекать на гибель слишком много молодых воинов.

Под Грязными Улицами

Причина хаоса в Каире кроется под городскими улицами. В канализации Каира обитает множество вампиров-паразитов, как и в большинстве других крупных городов. Многие из каирских Раткинов также обживают подземные ходы, как и странный культ фомори-странноногов. Однако вместе с ними там живет нечто, выступающее в роли лидера. Ни один Гару никогда не видел его; более того, ни один Гару даже не смог бы подтвердить его существование. Но даже самый развращенный Людоед, кажется, понимает, что под улицами что-то бодрствует, и оно голодно.

Точная природа этой угрозы неизвестна. Многие египетские Гару, стремящиеся обвинить во всех бедах вампиров, говорят, что древняя пиявка покоится в глубокой яме, раздуваясь от крови, которую приносят ее последователи. Другие полагают, что по туннелям ползает чудовищный Бэйн, заражающий и развращающий все, с чем он соприкасается, болезнями тела и разума.

Какова бы ни была истинная природа этого существа, оно, очевидно, благоволит вампирам. Многие Гару заметили, что пиявок Каира трудно отследить, настолько, что даже такие дары, как "Чувство Добычи", не помогают. Правда в том, что существо под городом предлагает защиту пиявкам - войдя в канализацию, вампир "отмывается" от любых хвостов, обычных или сверхъестественных. Любые Дары, ранее использованные на вампире, отменяются, как и другие формы сверхъестественного слежения.

Канализация также в основном свободна от конфликтов: Людоеды иногда спускаются вниз, чтобы "попробовать воду", но никто из них не подвергался нападению. Другим (то есть незапятнанным) Гару не так повезло, и на них могут напасть все, от отвратительного Страннонога до безумного Раткина, если они отважатся спуститься в канализацию. Однако немногим это удается. Хотя Пожиратели Мертвых и Людоеды, похоже, понимают, что под Каиром скрывается нечто невыразимое, у обеих групп слишком много секретов, чтобы просто сбежать, рассказав о них другим Гару.

Хотя Пожиратели Мертвых и Людоеды действительно работают вместе в Каире, Камил Мыслитель в последнее время начал говорить о том, что союз с Людоедами в конечном счете вреден. Он утверждает, что они попали под влияние "Девы Чумы", очевидно, какой-то древней богини болезней (в настоящее время он не знает о Бубасти Сашет и ее исследованиях по этому вопросу). В качестве доказательства Камиль указывает на то, что странные, искаженные фомори, которые скрываются под улицами, держатся более или менее круглой территории, как будто охраняя что-то внутри. Дева Чумы", - предполагает Камил, - не обязательно вампир, но это сила, стоящая за болезнью и каннибалистическим безумием, которое следует за ней. Другие Пожиратели Мертвых отмечают, что у Людоедов действительно есть интерес к канализации и, возможно, к "Деве Чумы" (или тому, что обитает под городом), но их интерес заключается в том, чтобы уничтожить ее. Кроме того, фомори и вампиры редко уживаются друг с другом. Камиль возражает, что знания, переданные ему Кией/Консуэлой, более чем позволяют ему делать некоторые утверждения о подземном мире Каира, но на данный момент племя его не слушает.

Сила под канализацией имеет определенное влияние на всех нынешних или бывших жертв Шакальей лихорадки, включая Людоедов и Раткинов. У нее есть свои враги, и не только среди Гару, и иногда она использует Раткинов и Людоедов, чтобы нанести им удар. Пожиратели Мертвых остаются в основном за пределами её влияния, но если Пожиратель Мертвых поглотит мозг зараженного Раткина или Гару, она вполне может поработить и Безмолвного Странника. Согласованное нападение на вампиров Каира, которое задумала Хоронит-Мертвецов, может заставить её вмешаться и послать Людоедов и/или Раткинов помешать Аруну. Каир - это пороховая бочка, и фитиль лежит под улицами. Преждевременная искра может привести к взрыву, в результате которого холодная война, тянувшаяся в Каире был до сих пор, внезапно выльется в насилие. Молодая стая, шарящая в неподходящем месте, вполне может стать такой искрой.

Разрывающая Вуаль

Лейла Эль-Сабей, более известная как Разрывающая Вуаль, стала центром вихря слухов, домыслов, страхов и даже вражды. Хотя никто не высказал своих подозрений (пока), ее плотские наклонности и почти исключительно ночной образ жизни, а также тот факт, что, несмотря на то, что она утверждает, что является метисом, она не знает ни одного Дара, обычно присущего этой породе, не говоря уже о ее почти сверхъестественном обаянии, указывают на то, что Лейла - нечто совсем иное, чем кажется. Некоторые гару подозревают, что она - слуга Вирма, возможно, Танцор Черной Спирали. Некоторые даже опасаются, что она - Мерзость, кощунственный союз оборотня и вампира.

Сложно ошибиться сильнее.

Действительно, Лейла не является метисом. Она родилась от мужчины-Стеклохода и матери-человека и выросла среди бедняков Египта. Она перенесла бесконечное психологическое насилие со стороны своей матери, которая считала ее ребенком греха. Она также выросла с кипящей ненавистью к тому, как обращаются с мусульманскими женщинами (по ее мнению), и к чадре, которую они вынуждены носить.

В возрасте 13 лет мать отвела ее к врачу, чтобы сделать обрезание. Нож врача вонзился в нее, и она укусила себя за руку, отказываясь кричать. Когда боль усилилась, ее зрение помутилось, и она увидела, что комната превратилась в вонючую скотобойню, а пол кишит кровавыми скорпионами. В этот момент она почувствовала, как Ярость захлестнула ее, и она впервые превратилась. Никто не вышел из здания живым, ни доктор, ни его ожидающие пациенты, ни даже мать Лейлы.

Чем именно занималась Лейла в годы между своим Первым Превращением и восхождением на пост главы компании по производству медицинских товаров, в которой она сейчас работает, остается загадкой. Она призналась, что провела некоторое время в Европе и Соединенных Штатах, но как именно она достигла своего положения, остается неясным. Однако те, кому не повезло вызвать ее гнев, признают, что она обладает настоящим даром шантажа и собирает услуги, как демон. Совет директоров её компании получал много вопросов о Лейле, но они всегда давали расплывчатые ответы о том, что она "жизненно важный актив" для компании, и уклонялись от ответа. У Лейлы явно что-то на них есть, но что именно - неизвестно. Правда о ее аллергии на солнечный свет, настоящая ли она или это красная селедка, чтобы отвлечь внимание от ее истинных целей, также остается загадкой.

Независимо от этого, Лейла - женщина большой силы и энергии. Ее энергия и страсть четко сфокусированы на одной цели, и именно эта цель заставляет ее предпринимать неоднократные попытки встретиться с Колей Железной Кровью и посетить каэрн Исцеляющего Рассвета. Эта цель также побуждает ее узнать как можно больше о ритуалах Гару, и использовать средства своей компании для



покупки участка земли, совершенно непригодного для строительства. Лейла хочет создать в Александрии новый каэрн, каэрн Мудрости.

Лейла не всегда была так сосредоточена. На самом деле, после Первого Превращения ее обнаружил Ходящий по Стеклу и увез из Египта в Грецию. Там она выросла вместе со своим племенем, путешествуя со стаей и часто выступая в роли шпиона или писца. В возрасте 18 лет она посетила греческий островной каэрн Мирия, контролируемый Черными Фуриями. Каэрн поразил ее. Она, конечно, и раньше посещала каэрн, но ничего столь прекрасного, как этот, она не видела. Там ее беспокойный ум успокоился, и она умоляла Черных Фурий научить ее, как основать свой собственный каэрн. По большей части они посмеялись над ребенком, который хочет научиться такому могущественному обряду, но все же признали, что Гару могут создавать каэрны. Они также объяснили, почему это не делается часто: обряд создания каэрна, скорее всего, убьет Мастера Ритуалов и, кроме того, обычно привлекает бейнов и других существ Вирма. Лейла покинула остров с целью - создать каэрн в своей родной стране.

Хотя ее цель благородна, ее мотивы, возможно, не так чисты, как могли бы быть. Лейла мало что понимала о мусульманской культуре, когда покинула Египет, а ее жестокая мать исказила те знания, которые у нее были. Детство Лейлы прошло под постоянным шквалом оскорблений и порицаний, и в глубине души она колеблется между крайним сомнением в себе и желанием отомстить тому, что она считает ужасно шовинистической культурой. Черные Фурии на Мирии (и Джесал Голос Песков в Египте) пытались несколько сдержать это, но истинная мотивация строительства каэрна связана скорее с ее потребностью в самоуважении и контроле, чем со служением Гайе.

В настоящее время все, что стоит между Лейлой и ее целью, - это Обряд Возведения Каэрна. Она знает только двух Гару в стране, которые знают его: Коля и Джесал Голос Песков. Джесал и Лейла начали не с той ноги, когда встретились; религиозная терпимость Джесал столкнулась со жгучей ненавистью Лейлы к паранже. Хотя теперь они разговаривают друг с другом, Джесал, всегда осторожная, решила узнать Лейлу получше, прежде чем учить ее чему-либо (особенно такому важному обряду!). Коля, со своей стороны, может быть, и согласился бы увидеть Лейлу, но его друг и охранник Каспер де Ла Серна не позволяет ему принимать посетителей вообще.

Если Лейле все же удастся выучить обряд, она планирует тщательно выбрать момент. Она понимает, что обряд строительства Каэрна неизбежно привлечет внимание приспешников Вирма, а использование обряда в городе - очень опасное занятие. В связи с этим она планирует устроить в ночь проведения ритуала какой-нибудь массовый отвлекающий маневр - возможно, даже повредить Асуанскую плотину, что привело бы к масштабному наводнению по вдоль Нила. В любом случае, она обязательно соберет как можно больше Гару для охраны. Это ее мечта и конечная цель, и будь она проклята, если она оставит что-то на волю случая.

Хотя Лейла уделяет много времени и сил изучению Обряда Возведения Каэрна, она находит время и для других занятий. Как уже упоминалось в третьей главе, у нее невероятный сексуальный аппетит, а либидо Лейлы в шутку связывают с фазой луны; с приближением новолуния она становится менее доступной и более рассеянной. Она редко соблазняет мужчин, не прибегая к Животному Магнетизму; ей гораздо легче доминировать над мужчинами, когда все их мысли сосредоточены на ней. Иногда она встречает мужчин, которые настолько шовинистичны, что пытаются доминировать над ней или причинить ей боль. Запятнаны ли эти мужчины каким-то образом, или они просто злятся на женщину, которая кажется им угрожающей, Лейлу не волнует. Оскорбивших ее мужчин больше никто не находит.

Ахади

После смерти Черного Зуба, безумного короля Симб, оборотни Африки заключили договор под названием Ахади. Хотя перевертыши Африки никогда не страдали от Войны Гнева так сильно, как в других землях, между Гару и другими оборотнями всегда существовало определенное недоверие. Однако теперь некоторые породы научились сосуществовать в гармонии и даже набрались смелости просить друг у друга помощи.

Породы

В Африке - и, возможно, в Египте - проживают представители всех пород перевертышей, кроме одной. Гурали не часто выходят за пределы своих земель, и найти медведя в Египте было бы странно.

Однако многие другие Фера живут здесь. Ахади повлиял на всех них по-разному. Бубасти и Моколе описаны в Приложении 1; остальные оборотни рассмотрены здесь. После каждого раздела рассказчику даются некоторые рекомендации о том, как лучше использовать оборотня в египетской истории, будь то персонаж игрока или рассказчика. Предупреждение: у каждого из Фера свои уникальные взгляды на мир, друг друга и (особенно) на Гару. Ахади делает взаимодействие в Египте *возможным*, но ни в коем случае не обязательным. Используйте другие породы перевертышей с осторожностью и уважением, а не как способ заставить игроков хлопнуть себя по лбу и пробормотать "О, Боже, он/она - Ананаси".

Аджаба

Гиенам-оборотням есть за что отомстить. Их народ был истреблен и рассеян по четырем ветрам

Черным Зубом и его прайдом Бесконечного Шторма, и многие аджабы ненавидят Бастет (и особенно Симба) с пугающей страстью. Теперь, когда Черный Зуб мертв, а Бесконечный Шторм рассеян, аджабы возвращаются на свои племенные земли, пытаясь перегруппироваться и восстановиться. Густонаселенные египетские города служат хорошим местом встречи для немногих оставшихся в живых "избранников убитых".

Несмотря на сильные (и вполне заслуженные) обиды Аджаба, именно царица Аджаба Кисаси начала создавать различные союзы, которые в итоге привели к Ахади. Сначала Кисаси обратилась к Моколе, затем к Суара, Багирам и даже к нескольким Симба, которые презирали Черного Зуба почти так же, как она. Именно она предложила привлечь к борьбе с Черным Зубом Гару - воинов с запятнанным прошлым, но, тем не менее, лучших воинов Гайи.

Теперь, когда деспотичный король Симба свергнут, Кисаси оказалась в необычном положении. Она - один из лидеров Ахади, живой символ обиженных Фера, которые оставили в прошлом свои обиды и стали сотрудничать, как и было задумано Гайей. Но в этой роли она также вызывает недовольство многих своих сородичей, которые считают, что еще много Симба заслуживают смерти. Несколько Аджаба, живущих за границей, вернулись домой в Африку после известия о смерти Черного Зуба, но к своему отвращению обнаружили, что Симба теперь сидят среди других Бастет, как ни в чем не бывало. Чувствуя, что их еще больше предали, многие из этих недовольных отправляются в Египет.

Примечания для Рассказчика: Если Гару встретит Аджабу, он может ожидать услышать ужасные истории об истреблении Симбами оборотней-гиен и длинные проповеди о том, что кошкам нельзя доверять. Контакт с Аджабой может стать для Гару отличным способом представить Войну Гнева в перспективе. Оборотень, который злится на Бастет за их отношение к Аджаба, должен быть готов к обвинениям в лицемерии, если он когда-нибудь выскажет свои опасения оборотням - но в то же время Аджаба является живым доказательством того, что у Гару нет монополии на безумие, жестокость и геноцид..

Ананаси

Пауки-оборотни считают Африку священным местом, и ни одна страна на континенте не обходится без хотя бы одного представителя этой породы, включая Египет. С тем, что они не являются доминирующими кровососами в Египте, им трудно смириться, и они с большим интересом наблюдают за кампанией Гару против вампиров. В Каире, где так много Овид запятнаны, подвержены влиянию и отравлены существом, живущим под городом, Ананаси остаются верными своему делу. Они наблюдают, планируют и наносят удары в соответствии с желанием своей королевы. Их королева до сих пор молчала о том, что должны делать ее дети, когда Гару наконец начнут нападение на вампиров Каира, и мнения Ананаси разнятся. Кто-то предпочитает тайно помогать гару, кто-то хочет, чтобы вампиры отбили натиск Гару, а кто-то утверждает, что лучший вариант действий - позволить обеим сторонам уничтожить друг друга, а потом обобрать трупы.

В любом случае, Ахади интересен для паучьего народа, но в целом они не питают иллюзий относительно того, как на них смотрят Овид. Раскрытие себя другому оборотню, особенно Гару, может быть в лучшем случае неудобным, а в худшем - смертельным, а пауки-оборотни не любят ненужного риска.

Примечания для Рассказчика: Можно предположить, что Ананаси, управляемый игроком или рассказчиком, сделает предложение о мире стае Гару "в интересах единства между породами", вероятно, ссылаясь на Ахади. Причины такого поведения паука-оборотня могут быть самыми разными - от искреннего желания узнать о Гару и помочь им до желания использовать их для достижения собственных целей Ананаси. Этот сюжетный прием особенно хорошо сработает на молодом, благонамеренном Гару, который хочет как-то искупить вину за Войну Гнева (как, например, Затыкает-Вирма в третьей главе).

Бастет

Бубасти, безусловно, самое многочисленное племя Бастет в Египте, и о них более подробно рассказывается в Приложении 1. Однако и другие представители племени называют своим домом землю Кхема.

Симба везде ступают осторожно. Их племя наиболее известно среди Бастет (и, в меньшей степени, среди всех килли) тем, что породило короля Черного Зуба. Этот безумец оставил от Аджаба горстку людей, рассеянных по всему миру, и обрушил голод и чуму на всех, кто был настолько глуп, чтобы противостоять ему. Теперь, после его смерти, его племя отчаянно пытается найти способ вернуть свое достоинство. Бастет нелегко принести извинения, а оборотням-львам приходится много извиняться.

Багира иногда посещают и Египет, хотя и не часто. В египетской легенде есть по крайней мере одна богиня-пантера, о которой упоминалось в первой главе. Любой оборотень в Египте, вероятно, имеет конкретную причину быть там, а не простое любопытство к этой земле.

Наконец, Суара может иметь одного или двух членов в Египте. Как единственные Бастет, способные с легкостью проникать в Умбру, оборотни-гепарды, скорее всего, будут исследовать странные явления в мире духов Египта (см. ниже).

Примечания для Рассказчика: Свободный прайд Бастет, безусловно, может выступать в качестве персонажей игроков или как соперники стаи Гару. Аналогично, Ахади делает сотрудничество между двумя породами гораздо более вероятным, особенно с пиявками в качестве общего врага. Однако Бастет и Гару всегда будут чувствовать себя в определенной степени неловко рядом друг с другом - кошки и собаки, в конце концов. Для Гару Бастет кажутся распутными и отстраненными, не говоря уже о том, что они безумно туманны (они часто рассказывают истории с такими толстыми культурными отсылками, что смысл не улавливается, пока слушатель не воспримет все в контексте). Аналогично, для Бастет Гару кажутся грубыми, вспыльчивыми и кровожадными. Любая история с участием обеих пород должна быть напряженной - и, возможно, очень насыщенной.

Коракс

Кораксы никогда не теряли связи с Гару, и фактически до сих пор иногда помогают им в других частях света. Тем не менее, Ахади, если можно так выразиться, прославились с помощью воронов-оборотней. Идущий-с-Мощью, Безмолвный Странник, который помог основать Ахади, никогда не ходит без "эскорта" Коракс, знает он об этом или нет. Другие Кораксы летают по всей Африке, разыскивая неопровержимые доказательства совместной работы различных оборотней, чтобы вселить надежду в другие страны (и заставить весь остальной мир последовать их примеру).

Одна вещь, о которой пока никто (даже Хоронит-Мертвецов, что удивительно) не догадывается, заключается в том, что вороны-оборотни обычно знают обряд, создающий солнечный свет. Если Хоронит-Мертвецов когда-нибудь узнает об этом, она, несомненно, начнет просить помощи у всех Кораксов, которых сможет найти. Если ей удастся уговорить кого-то из них помочь ей, у нее может появиться секретное оружие, необходимое для уничтожения Пиявок.

Примечания для Рассказчика: Вороны-оборотни не питают такой злобы к Гару, как большинство других Фера, поэтому появление Коракса в стае Гару не исключено. Однако Кораксы не питают иллюзий относительно своих возможностей в бою (минимальных). Вполне возможно, что Коракс будет просто следовать за стаей, ничем себя не выдавая, просто наблюдая и время от времени выпивая глаза (Коракс может поглощать глаза трупов, чтобы получить краткое представление об их жизни). В конце концов стая может заметить, что за ними наблюдает большой ворон... и что вороны не являются уроженцами Египта.

Нувиша

Ни койоты, ни человеческие кинфолки Нувиша не являются коренными жителями Египта. Поэтому лишь немногие из 100 Нувиша в мире ходят по египетской земле. И все же иногда террористическая атака проходит ужасно неудачно, взрывчатка взрывается преждевременно, оружие отказывается работать и так далее. Смертоносные проказники если и появляются, то ненадолго, и Египет не является исключением. Они уважают Безмолвных Странников за то, что они знают, когда нужно уходить, а не сражаться в проигранной битве и пасть, как это сделали Белые Завыватели, и они рады видеть, что египетские Гару добиваются хоть какого-то прогресса.

Ахади поначалу вызвал у них смех, ибо любой Нувиша, услышавший об этом, просто решил, что за этим стоит кто-то из своих. Дальнейшее расследование показало, что нет, этот договор действительно был заключен Гару, Бастет и Моколе, и, похоже, он работает. Койоты не знают, смеяться или радоваться этой новости, поэтому обычно делают и то, и другое.

Примечания для Рассказчика: Нувиша часто способны выдавать себя за Гару, и они очень непредсказуемы. Если игрок готов к такому испытанию и вы считаете, что это может стать забавной историей, попросите его сыграть Нувиша, притворяющегося в Гару, возможно, даже члена известной стаи (это особенно хорошо работает, если тотем стаи согласится принять участие в "шутке"; тотемы Хитрости, такие как Ворон, Енот и (конечно же) Койот, вероятно, будут в восторге).

Раткины

Местные Раткины обсуждаются в главе "Антагонисты", а также выше. Однако стоит отметить, что большинство Раткинов считают, что Ахади - это фикция, и не доверяют ни Бастет, ни Гару. Параноидальные и непостоянные оборотни не станут приближаться к Гару без крайне веской причины (например, чтобы завести их в ловушку).

Наги

Оборотни-змеи не вымерли, несмотря на то, что Гару (и почти все Фера) верят в это. Египет был для них оплотом, и, поскольку здесь Война Гнева никогда не достигала тех масштабов, что в Европе и Америке, наги выжили. Однако ни эта скрытая сила, ни Ахади не заставляют их охотнее раскрывать себя другим оборотням. Они наблюдают, судят и наносят удар, когда приходит время. В частности, их внимание привлекает Каир, и некоторые из запятнанных соплеменников Мясного Пудинга в других городах уже встретили их "приговор". Тем не менее, Наги берутся только за тех, кто, по их мнению, не понесет наказания за свои деяния без участия Наг. Если Нага заметят группу оборотней, идущих по следу такого преступника, как Мясной Пудинг, они могут отменить свои планы по убийству Людоеда и предоставить Гару самим позаботиться о соплеменнике.

Хотя это нарушает закон Наг, некоторые из них могут даже пойти на то, чтобы дать анонимные советы охотникам.

Смешивать Раткинов и Гару не рекомендуется: между этими породами все еще слишком много дурной крови.

Рокеа

Акулы-оборотни иногда выходят на берег; некоторые из них даже решают жить на суше. Поскольку Рокеа рождаются исключительно от акул, они, как правило, ничего не знают о жизни на поверхности. Поэтому религиозные и культурные обычаи кажутся им очень чуждыми. Такие обычаи, как "молитва" и "пост", сбивают их с толку (существо, добровольно обходящееся без пищи? Нелепость!), и они быстро отвергают такое поведение как глупое и неуместное.

Любая акула-оборотень в Египте, скорее всего, водится на северном побережье страны, у Средиземного моря. Хотя обитающий на суше Рокеа (известный как "посередник", поскольку они живут между сушей и морем) может выбрать Египет, маловероятно, что он будет много знать о битве с вампирами, истории страны или Ахади.

Примечания для Рассказчика: У Рокеа нет такой истории взаимоотношений с гару, как у большинства других пород, но когда они встречаются, результаты обычно оказываются кровавыми. Смешанные группы Гару и Рокеа практически невозможны; породы просто слишком чужды друг другу, чтобы сотрудничество было возможным. Однако стая Гару, наткнувшаяся на Рокеа, охотящихся на посередника, может дать начало интересной истории, особенно если Гару не местные. Помните, что Каир - это пороховая бочка, которая ждет искры? Битва между Гару и Рокеа вполне может вызвать бурную реакцию со стороны других сверхъестественных обитателей города.

Умбра

Как уже говорилось, земли духов Египта непредсказуемы и странны. Иностранных Гару часто застают врасплох пустыни Умбра, а местные знают о царстве духов достаточно, чтобы ожидать неожиданного.

Коллапс

После Недели полуночного солнца (см. Главу Первую) маги Египта запаниковали. Какими бы ни были истинные цели Сахмет, кровавая полоса, которую она прочертила по Древнему Египту, напугала магов, и некоторые из них постарались сделать так, чтобы подобная резня никогда не повторилась. Осознав, что богиня-лев получила большую часть своей силы от солнца и что она была в равной степени духом и плотью, маги стали пытаться связать духовные аспекты луны и солнца с миром духов. В те времена, когда Барьер был слаб, они пытались, во что бы то ни стало, усилить его.

Это не сработало так, как они планировали. Умбральное небо обрушивало на них огонь всякий раз, когда они входили в Умбру и пытались творить свои заклинания. Бдительные Гару и Бастет также противостояли их попыткам, и в течение многих лет одно заклинание за другим оставалось наполовину завершенным в царстве духов. Медленно, но верно мир духов начал меняться.

Если раньше солнце освещало Умбру лишь мягким, рассеянным светом - редко восходя, и уж точно не в соответствии с циклом царства, - то теперь оно стало следовать той же схеме, что и в физическом мире. Попытки магов кодифицировать Умбру увенчались успехом, в каком-то странном смысле. Цикл дня и ночи, неизвестный в Умбре, медленно начинался. Естественно, Гару сочли это неприемлемым.

Безмолвные Странники вместе с предшественниками Жречества Слоновой Кости и свирепыми Красными Когтями врывались в дома к самым проблемным магам и заливали их кровью, пока колдуны отчаянно пытались закончить свои заклинания и отправить этих чудовищ обратно в мир духов, откуда они пришли (как думали маги). Заклинания, опять же, удавались лишь наполовину, но все еще были мощными. Умбра, окружающая Нил, рухнула сама на себя.

Трагедия, подобно приливной волне, распространилась по пустыне: небо Умбры рухнуло, а земля погрузилась под воду. Коллапс длился всего несколько мгновений, а затем, внезапно, все снова стало хорошо. Луна сияла в небе Умбры, солнце появлялось только во время значительных небесных событий (хотя его свет сиял чуть ярче, чем раньше, во время умбрального дня), а выжившие маги больше не предпринимали попыток "починить" Умбру.

Но ущерб не был исцелен до конца. Последствия коллапса были очень масштабными и сохраняются до сих пор.

Пустыня Духов

Гару (да и любой другой оборотень), ступивший в Египет боком, может стать свидетелем ряда странных происшествий. Ниже перечислены некоторые из наиболее распространенных способов, с помощью которых Умбральная пустыня разыгрывает посетителей.

Движение Песков

Пески не постоянны. Дюны колышутся и движутся, как океанские волны, поднимаясь и опускаясь в соответствии с каким-то безымянным ритмом. Это делает навигацию по дюнам практически невозможной без каких-либо средств, позволяющих не сбиться с курса, таких как обряд Поискового Камня или Дара: Umbral Tether. Добавьте 2 ко всем сложностям, связанным с сохранением курса или поиском пути в Умбральной пустыне.

Кроме того, внезапное движение песка может быть опасным. Если Гару стоит на дюне, которая по какой-то причине опускается, сдвигается или перекатывается, игрок должен бросить Ловкость + Атлетику (сложность 6). Если бросок не удался, персонаж оступается. Если

бросок провален, персонаж окажется *под* дюной и начнет задыхаться.

Затмение

Хотя солнце больше не восходит в Умбре, луна иногда прячется. Иногда луна исчезает полностью, оставляя Умбру абсолютно черной. Персонажи без источника света не могут видеть и вынуждены ориентироваться с помощью других органов чувств или возвращаться в физический мир. Даже при наличии источника света оставаться в Умбре во время затмения опасно: бейны Выпивающие Души и другие неприятные духи могут увидеть свет за много миль и обычно считают, что это пища.

Обратите внимание, что хотя Гару, видевшие это явление, называют его "затмением", нет никаких доказательств того, что луну загораживает другое тело. Кажется, что она просто исчезает с неба. Эти "затмения", похоже, не имеют никакой закономерности в своем появлении.

Темные Тропы

Египет - страна, широко ассоциирующаяся с мертвыми и загробной жизнью. Земли мертвых - часто называемые "Дуат" в Египте и "Сумеречные земли" в других местах - здесь ближе к Умбре, чем в других странах. Иногда, подобно Кхепри, оборотень может оказаться в залах Дуата, сделав неверный шаг в Умбре.

Каким бы ни было состояние Египетских Сумеречных земель в прошлые годы, сейчас это пустынное и опасное место. Бури проносятся по Дуату, неся с собой отвратительных, искаженных бейнов, и эти существа атакуют способностями, незнакомыми Гару. Сами бури могут ранить Гару (в игровом смысле любой персонаж в Темной Умбре Египта получает от 2 до 8 кубиков урона каждый ход без надлежащего укрытия, что в пустыне - большая редкость. Этот урон считается летальным, и его можно поглощать). Подземный мир - очень опасное место, и мало кто из Гару вступает в него добровольно.

Вольно или невольно, но умбральные путешественники в пустыне иногда замечают, что песок вокруг них становится все темнее и все заметнее колышется. Когда они идут, крики проклятых начинают разноситься эхом по пустыне. Если персонаж является местным жителем или имеет какие-либо основания знать о подземном мире (например, большинство Безмолвных Странников), дайте игроку бросок Интеллект + Загадки (сложность 9). Если бросок окажется успешным, Гару поймет, что он вступил на тропу в земли мертвых.

Чтобы вернуться без происшествий, Гару должен применить свою духовную силу (игрок тратит пункт Гнозиса) и попытаться вернуться в "нормальную" Умбру. Игрок бросает Гнозис, как будто делает шаг в сторону. Сложность равна местному Савану (Барьер, отделяющая Дуат от мира живых; обычно ниже в местах, тронутых смертью: кладбищах, призраках, моргах и т.д., но никогда не бывает очень высоким в пустыне). Если игроку это удается, Гару снова попадает в Умбру. Если нет, то Гару оказывается в ловушке Дуата до тех пор, пока ему не удастся сбежать. Побег из Дуата может быть простым - подождать и попробовать снова, или же гару может оказаться не в состоянии покинуть его, пока не найдет особые врата обратно, что, возможно, приведет к истории, похожей на опыт Кхепри (см. "Легенды Гару") в землях мертвых. В любом случае, Рассказчик полностью контролирует, когда Гару может случайно начать путь в Дуат.

Духи во Плоти

Большинство духов могут материализоваться, но их чарты ограничены разницей их Гнозиса и местного Барьера. В Египте дело обстоит иначе. Здесь днем по городским улицам шныряют джанны, а ночью Выпивающие Душу пробираются в материальный мир. Некоторые Теурги считают эту аномалию еще одним эффектом Коллапса, другие же полагают, что древняя земля просто порождает духов, которые достаточно могущественны, чтобы легче преодолеть Барьер.

Какой бы ни была метафизическая правда, рассказчику следует исходить из того, что любой дух может материализоваться независимо от разницы между его Гнозисом и Барьером. Большинство духов материализуются только тогда, когда им это удобно, а некоторые духи ограничены другими способами (например, Выпивающие Души материализуются только ночью).

Система

В этом разделе содержатся полные описания и игровые механики нескольких обрядов, которые редко встречаются или неизвестны за пределами Египта, а также то, как Проклятие Сета влияет на Безмолвных Странников.

Обряды

Здесь описаны три обряда: Обряд Дремлющей Мудрости, который Пожиратели мертвых используют для поглощения знаний у своих жертв; Обряд насмешки над змеей, который они используют для поглощения гнозиса вместо мудрости; и Обряд священного дара - обряд, разработанный Детьми Геи для помощи своим собратьям из числа молчаливых страйдеров.

Обряд Дремлющей Мудрости

Мистический обряд четвертого уровня

Только Пожиратели мертвых когда-либо изучали этот обряд, и только они когда-либо практиковали его. Этот отвратительный ритуал позволяет Мастеру Ритуала украсть знания из мертвого (или еще живого) мозга человека. Объект может быть давно мертв, если мозг не полностью разложился. Мастер Ритуала и его помощники, если таковые имеются, проводят краткую церемонию вокруг трупа, а затем Мастер Ритуала вскрывает череп и пожирает мозг. Полученная таким образом мудрость передается только сожравшему мозг,

только, но помощники готовы записать любой бред, который он может начать изрекать, когда воспоминания покойного овладевают им (что случается часто).

Гару выполняют этот обряд с большим риском для своей души. Если персонаж проводит обряд Дремлющей Мудрости (то есть выступает в роли Мастера Ритуала) большее количество раз, чем его постоянный Гнозис, он становится слугой Фоебока, Позыва Страха. Внешне он не меняется, но начинает действовать в интересах Вирма (и Дар: Чувство Вирма покажет это).

Система: Мастер Ритуала должен бросить Интеллект + Ритуалы (сложность 9). Количество успехов показывает, насколько полно передаются воспоминания (один успех может дать один полезный фрагмент информации или последние воспоминания трупа, а пять - жизнь жертвы в ярких деталях). Неудачный бросок разрушает разум Гару, ввергая его в безумие, от которого он никогда не оправится (это еще одна причина, по которой ритуал никогда не проводится в одиночку). Никакие сверхъестественные способности не могут быть получены с помощью этого обряда (персонаж не может поглотить Дары жертвы, если он их знал), хотя обряды может.

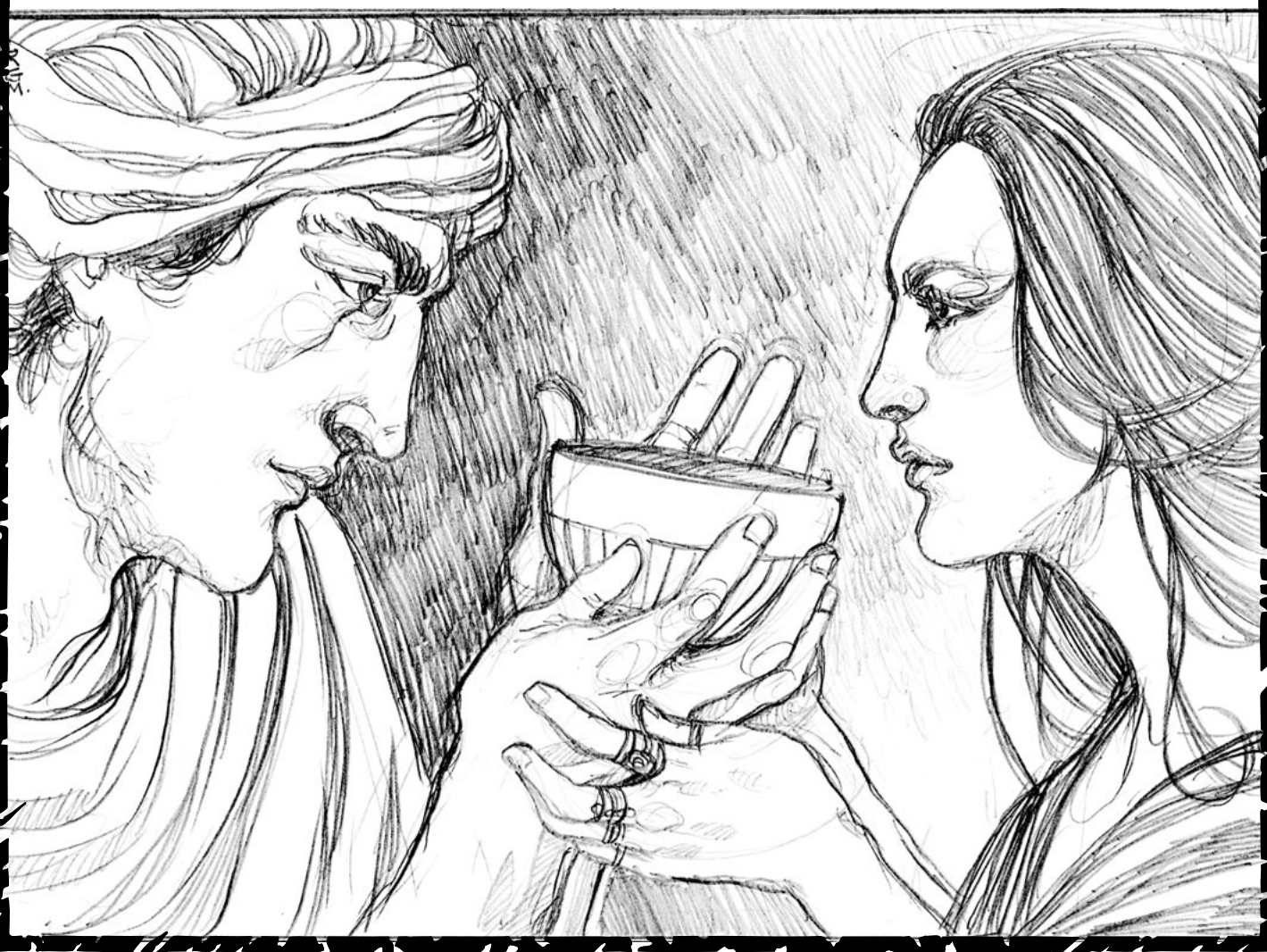
Этот обряд действует на людей (включая магов и других "сверхъестественных" людей) и вампиров, хотя перед проведением обряда вампир должен быть обездвижен. Если ритуалист потратит очко постоянного Гнозиса, обряд можно использовать на Гару или другого оборотня.

Обряд Насмешки над Змеей

Мистический обряд третьего уровня

Хотя этот обряд немного проще в использовании, чем Обряд Друмлющей Мудрости, он по-прежнему преподается только Пожирателям Мертвых, и, как правило, только тем, кто планирует отправиться в Египет. Обряд позволяет практикующему вместо знаний поглощать Гнозис из мозга своей жертвы.

Этот обряд действует на любое существо с Гнозисом (любой оборотень, некоторые кинфолки, даже некоторые фомори), любое существо с пониманием магии или сверхъестественного (маги, большинство вампиров) или любое разумное существо с особенно сильной волей (с показателем Силы Воли выше 7). Пожиратели Мертвых предпочитают использовать этот обряд на запятнанных личностях, таких как Танцоры Черной Спирали и, конечно же, вампиры. Однако при нехватке Гнозиса не один Пожиратель Мозгов решил подвергнуть Делириуму на небольшую группу людей и схватить того, кто лучше всех справляется. Хотя культ не любит применять этот обряд к Гару, иногда это случается.



Система: По исполнению этот обряд похож на Обряд Дремлющей Мудрости. Мастер обряда убивает или обездвиживает свою жертву и поглощает мозг. Требуется бросок Интеллект + Ритуалы (сложность 8). Количество успехов равно количеству Гнозиса, которое Гару может поглотить, вплоть до значения временного Гнозиса жертвы (если применимо) или Силы Воли (если у жертвы нет Гнозиса). Хотя Насмешка над Змеей более безопасна, чем изначальный обряд, она все же связана с риском. Гару, который использует этот обряд для восстановления Гнозиса количество раз, равное его собственному постоянному Гнозису, без восстановления Гнозиса другим способом, теряет способность к этому. После этого Гару может восстанавливать Гнозис только с помощью этого обряда.

Обряд Священного Дара

Мистический обряд третьего уровня

Этот обряд, известный только Детям Гайи (и Джесал Голосу Песков), был разработан много веков назад в попытке побороть Проклятие Сета. Он позволяет одному оборотню перенаправить свой Гнозис в другого. Теоретически, этот обряд можно использовать и для передачи Гнозиса Фера или от Ферп, но это никогда не пытались сделать (по крайней мере, никто не знает об этом).

Обряд достаточно прост в исполнении: Мастер Ритуала пьет из кубка, поднимает его и произносит благословение, а затем, все еще держа его, наклоняет, чтобы получатель мог пить. Если во время обряда чаша покидает руки Мастера Ритуала, ритуал прерывается и Гнозис теряется.

Система: Мастер Ритуала должен сделать бросок Интеллект + Ритуалы (сложность 7) и потратить Гнозис, который он хочет дать получателю. Неудача означает, что Мастер Ритуала уронил чашу с водой, и весь потраченный им Гнозис потерян (и могут привлечь местных Пьющих Души). Если бросок удался, получатель поглощает Гнозис и добавляет его к своему запасу.

Проклятие Сета

"Именами, которые я произнес, о Люпины, я проклинаю вас. Я ставлю на вас свой знак, чтобы вы были навеки отрезаны от ваших мертвых отцов и матерей. Я проклинаю тебя своим прикосновением, чтобы никогда больше ты не покоился в землях народа твоего. Да будут забыты имена твоих предков, и да сгинут их призраки от голода в Дуате. Как я был изгнан, так и ты будешь изгнан, безгласен и потерян навеки".

- Проклятие Сета Безмолвным Странникам

Это могущественное проклятие тысячелетиями не позволяло Безмолвным Странникам вернуть свою родину. Племя веками пыталось снять проклятие, и отношение к нему в племени варьировалось от ярости до надежды и горького принятия. Проклятие не дает им покоя на их родине - это, казалось бы, простое проклятие проявляет различными неприятными способами. Безмолвные Странники испытывают ужасные кошмары во время сна в Кхеме; единственное место, где этого не происходит, - каэрн Утешения, но и там их сны не слишком приятны. Странники часто просыпаются испуганными и истощенными после сна, и даже отдых без сна обычно оставляет их раздраженными.

В игровых терминах Проклятие в первую очередь влияет на способность Странников восстанавливать Гнозис. Ни один Безмолвный Странник не может восстановить Гнозис с помощью медитации или Священной охоты, находясь в Египте. Точно так же, даже если Странник найдет сочувствующего духа, готового наделить его Гнозисом, мистическая энергия ускользнет во время передачи (похоже, духи это понимают и обычно отказываются наделять Гнозисом любого Гару в Египте). Единственные два способа, которыми Безмолвный Странник может вернуть себе Гнозис в Египте, - это обряды Насмешки над Змеей и Священного Дара.

Кроме того, проклятие не позволяет предкам Странников помогать им. Что именно происходит с духами-предками племени, неизвестно, но размышления об этом вызывают у Странников холодную дрожь. В последние годы появились слухи о молодых Странниках, с которыми общались их предки, но старые Странники считают это выдумкой или возможной хитростью Вирма.

Упомянутые выше кошмары не имеют специфического игрового эффекта, но обычно делают невозможным восстановление Силы Воли во сне.

Пьющие Души не упоминаются в проклятии (или не упоминаются в переводе, с которым знакомо большинство Странников), но их способность вынюхивать членов племени указывает на них как на вероятный "побочный продукт" проклятия Сета.

Снятие Проклятия

Конечно, борьба с проклятием Сета и поиск способа снять его с племени - одна из самых высоких целей для любого персонажа, Безмолвного Странника или нет. В любой хронике, действие которой происходит в Египте, особенно с участием одного или нескольких Странников, вполне вероятно, что один или несколько персонажей возьмут на себя труд попытаться найти способ снять проклятие.

Достаточно сказать, что сделать это будет нелегко.

Проклятие Сета включало имена практически всех живых старейшин племени того времени, ритуал, превосходящий по силе, и силу неживого существа, настолько могущественного, что он был богом во всех смыслах. Проклятие длилось тысячелетия, и лишь нескольким Странникам за все это время удалось вырваться из-под его власти - и даже они оставались подвержены большему влиянию проклятия. Молодая Странница Бенну, как и другие Гару, умела обращаться к духам предков, но даже ее стали мучить кошмары, когда она впервые ступила на египетскую землю (она была быстро отозвана своими старейшинами обратно в "более безопасное место";

Они не хотели рисковать и привозить ее на территорию Сетитов, если она покажется им хоть сколько-нибудь уязвимой).

Что нужно сделать, чтобы снять это проклятие? Возможно, для этого потребуется уничтожить самого Сета, что будет практически невозможно, даже если его удастся найти - вампиры становятся сильнее с возрастом, а Сет существует уже очень давно. Возможно, для этого потребуется найти каждого из духов-предков, названных в проклятии, и очистить их одного за другим - поиск, который наверняка потребует длительных путешествий в негостеприимное царство мертвых, чтобы найти каждого из рассеянных духов. Некоторые Странники даже верят, что стая, совершившая ритуальное путешествие через все двенадцать пещер Дуата по порядку, может оказаться достойной силы снять проклятие - но никто еще не пережил даже половины пути. Рассказчикам рекомендуется сделать поиски снятия проклятия Сета настолько сложными, что на бумаге они выглядят невозможными - только самые смелые, мудрые и умелые должны иметь хоть какой-то шанс на успех.

А если им это удастся? Очевидно, что такая стая будет увековечена в Серебряной Летописи и прославлена целыми племенами Гару. Однако последствия для Безмолвных Странников более сложны. Даже если Странники снова смогут поселиться в Египте, у них, вероятно, не хватит численности, чтобы отвоевать свою старую территорию у других сил, действующих здесь. Чтобы должным образом заселить свою землю, потребуются ресурсы всего племени, многие из которых, скорее всего, не захотят бросать свои нынешние заботы и переезжать в страну, где им некомфортно жить. И, конечно же, в последний раз, когда племя решило предпринять попытку вернуть свою родину, это привело к тому, что разгорелись жаркие споры и в Народе Гару стало не тринадцать племен, а двенадцать.

По всем этим причинам настоятельно рекомендуется не относиться к снятию проклятия Сета легкомысленно. Такой подвиг не должен считаться историей - он заслуживает того, чтобы стать центром целой хроники. Персонажи должны страдать, доводить свои способности до максимума и нести серьезные потери в таком задании - если оно будет проще, игроки, вероятно, не оценят масштабов подвига в случае успеха.

Повествование в Древнем Египте

Очевидно, что привлекательность проведения игры в Древнем Египте до изгнания Безмолвных Странников невероятно велика. К сожалению, в этой книге просто нет места, чтобы предоставить надлежащую информацию для такой хроники. Египетская культура длилась тысячи лет, в ней участвовало множество богов и произошло множество войн - это лишь некоторые из причин, по которым здесь не хватит места, чтобы рассказать о нем.

К счастью, Древний Египет на протяжении многих лет был настолько романтической темой, что существует множество справочных материалов. Быстрый поиск в Интернете должен привести к появлению множества названий, посвященных этой теме, от научных энциклопедий до богато иллюстрированных книг о повседневной жизни, рассчитанных на случайного читателя. Эти книги могут рассказать вам гораздо больше о том, как представляли Египет в прошлые времена, чем мы. Тем не менее, есть несколько моментов, характерных для Египта Мира Тьмы, которые вам не помешает учесть.

Вера в сверхъестественное: Почти все, от фараона до крестьянина, верят, что сверхъестественные силы существуют и оказывают влияние на жизнь смертных. Персонаж, открыто демонстрирующий Дар, может быть причислен к слугам того или иного бога, что может быть хорошо, плохо или крайне неудобно.

Нет Завесы: Завеса еще не установлена, или, по крайней мере, не в такой степени. В зависимости от места действия хроники во временной шкале, история может происходить во время Владычества, что даст игрокам возможность исследовать, как их персонажи отреагируют задание уничтожить человеческие стада. Кроме того, помните, что Моколе в некоторых местах также навязывали Владычество.

Божественное право: Фараон правит, потому что он - воплощение бога солнца. Это известно всем. Высказывание иных мнений быстро вызовет насмешки и, возможно, даже репрессии по отношению к персонажам.

Маги: Многие магические традиции зародились в Египте, включая основанную на вере традицию, которая процветала во время правления Ахенатона, и предшественников традиций герметизма и алхимии. Очевидно, что среди практикующих эти искусства могло быть несколько истинных магов. Такие волхвы склонны считать себя истинными пастырями человеческого общества и, скорее всего, будут плохо смотреть на бесчеловечных звероподобных существ, осмеливающихся выносить приговор человечеству.

Смешение племен: Есть причины для присутствия в хронике Древнего Египта других Гару, кроме Безмолвных Странников. Египтяне были крупными торговцами и вступали в контакт с другими культурами со всего Средиземноморья. Черные фурии, Костегрызы, Дети Гайи, Серебряные Клыки и Стражи Городов - потенциальные персонажи для исторической хроники.

Фера: Война Гнева не окровавила землю Египта в той же степени, как землю остального мира. Бубасти, Моколе и, возможно, даже Раткины могли бы работать со стаей Гару в коротких миссиях, не говоря уже о возможности существования Фера на юге Сахары. Смешанные стаи никогда не были нормой, даже в древние времена, но породы все еще были в хороших отношениях.

Духи-предки: Дополнение Предки предоставляет широкие возможности для разыгрывания хроники на протяжении многих поколений времени, поскольку игроки берут на себя роль потомков своих оригинальных персонажей и продолжают пользоваться мудростью оригиналов. Конечно, Безмолвные Странники в такой хронике окажутся в невыгодном положении, если сюжетная линия достигнет или минует время проклятия Сета.

Семена Историй

Придворные интриги: У Рамесса Великого было более 100 детей. Политическая борьба между сыновьями, претендовавшими на трон, просто поражает воображение. А что, если один (или несколько) из сыновей были кинфолками Серебряных Клыков, а еще один или два - гулями под командованием отродья Сета? Убийство принца Египта - нелегкое дело для любого, и, кроме того, если одна сторона бросила перчатку, пролив кровь, другая сторона становится более готовой к этому. На что могут пойти Гару, чтобы увидеть свои семьи на троне - разумеется, ради блага Египта?

После падения: Время непосредственно после победы Сета и наложения его проклятия могло бы стать интересным сеттингом. Персонажи могут обнаружить (если они Безмолвные Странники), что именно проклятие сделало с племенем - голоса предков угасли, священная охота не приносит пропитания и т. д. Они могут решить отправиться на разведку в поисках места, куда племя могло бы уйти, и сыграть роль Моисея, выводящего свой народ из Египта. Или они могут решить остаться на своей родине и умереть, сражаясь за нее.

Война!: Египет видел много захватчиков и войн. Гиксосы, греки, хетты и другие воевали с египтянами (опять же, временная шкала дает хорошее представление о том, когда происходили эти события). На пути сражения вполне может оказаться каэрн Гару, а также логово Моколе или Бастет. Гару могут быть завербованы, чтобы помочь уберечь святое место от человеческой глупости, или их могут попросить о помощи другие породы или другое племя.



Глава Пятая: Дети Апона (Антагонисты)

Pentex (Endron Oil)

У Pentex всегда были проблемы с расширением своих операций в Африке, в основном из-за противодействия Фера. В Египте же они давно освоились, и главная дочерняя компания Pentex, Endron Oil, на протяжении десятилетий имеет филиал в Каире, а также дочерние офисы в Танте, Асуане и Порт-Саиде. Египет является одним из центров мирового энергетического рынка и ставит большую часть своего будущего на нефть; Endron была более чем счастлива помочь правительству в эксплуатации богатых запасов нефти. Работа в высшем руководстве Endron-Египет хорошо вознаграждается и дает возможности для продвижения, по крайней мере, для тех, кто сможет пережить, кгхм, "местную специфику". Если в прошлом эта должность была для руководителей в стиле Сибири и означала досрочный выход на пенсию, то после реорганизации Pentex в 1990-х годах конгломерат сделал акцент на развивающихся африканских рынках. Endron передал свой египетский офис в распоряжение самых лучших и талантливых сотрудников, отдав в их распоряжение беспрецедентные ресурсы. Это не спасло двух последних генеральных директоров от оставления должности на клыках волков и кошек, но корпорация медленно и неуклонно продвигалась вперед и теперь стоит на пороге большого прорыва - если, конечно, сможет выжить.

История Endron-Египет была не неумолимым движением к господству, а опасным прозябанием, войной на истощение против местных Гару и других Фера с жертвами с обеих сторон. Вначале корпорация вела себя осторожно, покупая права на дочернюю франшизу под эгидой EGPC (Египетской генеральной нефтяной корпорации) и поддерживая безупречную экологическую репутацию. В это время она с помощью взяток и шантажа привязала правящую партию НДП к себе, и теперь правительству трудно избавиться от конгломерата. К тому времени, когда враги Endron поняли, что происходит, компания уже имела прочный финансовый и политический плацдарм с обширной буровой инфраструктурой. Играя жестко, компания затем начала устранять своих конкурентов путем шантажа, убийств или саботажа, вытеснив по крайней мере одного крупного конкурента, устроив экологическую катастрофу и оставив его нефтяные месторождения открытыми для атак "исламских экотеррористов".

Endron вышел в свет в конце 1970-х годов, к тому времени у него уже было несколько крупных месторождений нефти и природного газа, а также шельфовые буровые платформы, разбросанные по всему региону. К началу 1990-х годов уже вовсю строился трубопровод "Апофис" и другие показательные проекты. В каком-то смысле компания вполне могла стать жертвой собственного успеха. Расширяя свою деятельность, она привлекла многих Гару в Египет. Помимо убийства нескольких ключевых сотрудников, корпорации недавно пришлось столкнуться с крупной катастрофой в области связей с общественностью, когда один из ее танкеров таинственным образом затонул в Суэцком канале, что привело к почти двухмесячной остановке судоходства по этой жизненно важной артерии. (Египетская политическая оппозиция до сих пор в ярости и не верит надуманной истории о бомбе террористов, а другие компании подают судебные иски). Это, в сочетании с провалом крупного гидросолярного проекта во впадине Каттара, сократило прибыль компании до ничтожно малой. Однако теперь, когда трубопровод "Апофис" запущен в эксплуатацию, компания может принести своим акционерам большие доходы.

Ключевые объекты Endron включают Восточный Бени-Суэф и Асуан-61 в Верхнем Египте, а также крупные месторождения на северной окраине впадины Каттара. Месторождения природного газа компании Endron включают месторождения Шампольон-5 и Шампольон-6 в дельте Нила вблизи Розетты. Компания превратила эти месторождения в крупные нефтехимические предприятия, включая завод по производству полипропилена в Александрии и совместное предприятие с Rainbow Plastics в Гельване. Однако наибольший рост компании в будущем может быть обеспечен за счет участков, расположенных на шельфе возле дельты Нила. Первые сейсмические исследования и разведочное бурение у берегов дельты показали наличие значительных запасов.

В настоящее время генеральным директором компании Endron-Египет является Фредерик Мерсер. Протеже Киро Ямакази, он был выдвинут (или сослан) из дальневосточного подразделения Endron в результате конфликта в совете директоров. Обладая большим опытом работы с диковинными незападными Фера, он до сих пор увеличивал прибыль Endron-Египет, одновременно укрепляя безопасность и работая над восстановлением отношений с двумя стаями Черных Спиралей и вампирским населением страны. Наряду с сопротивлением Делириуму, большая часть сил безопасности Endron была снабжена серебряными и токсичными патронами; в настоящее время в Египте действуют две Первых команды. Мерсер также воспользовался своими контактами с Ямакази, чтобы привлечь на службу нескольких телепатов проекта "Одиссея". Они были очень полезны как с точки зрения разведки, так и с точки зрения убийств, и сделали Мерсера, по крайней мере на данный момент, практически непобедимым в корпоративной борьбе.

Другие Операции

Согласно старой пословице, как только верблюд сует свой нос в палатку, остальные последуют за ним. Несколько других дочерних компаний вслед за Endron сделали скромные шаги в Египте. Компания Magadon давно интересуется Африкой, уделяя основное внимание тропическим лесам. "Горячая зона" к юго-западу от Судана (рассадник таких забавных маленьких вирусов, таких как Эбола). Каир является полезным базовым лагерем для компании. Под брендом Hearst Pharmaceuticals (по имени папируса Херста, древнего медицинского текста), филиал включает в себя офисный комплекс и испытательный центр. Во время вспышки Шакальей лихорадки, ее любезные врачи в белых костюмах были странной достопримечательностью каирских трущоб, раздавая лекарства и беря пробы. Магадон не инициировал вспышку, но воспользовался ей. В настоящее время операционным менеджером компании "Магадон" является англичанин по имени Ричард Марклен, который, что неизвестно даже его начальству, является биомагом, запятнанным Вирмом, обладающим значительными способностями.

Rainbow Incorporated оседлала хвост Endron в растущей нефтехимической промышленности Египта и имеет сомнительное звание самой токсичной компании в и без того загрязненном пригороде Гельвана. Под не особенно компетентным руководством своего регионального менеджера, страдающего кокаиновой зависимостью Анвара Халеда, этот неэффективный завод несет убытки. На него трижды указывали экологические агентства страны, но это не мешает ему продолжать работу. Компания Harold and Harold владеет контрольным пакетом акций Kauket Mining с центральным офисом в Порт-Сафаге, и имеет ряд шахт, расположенных на побережье Красного моря. Помимо сброса токсичных отходов горнодобывающей промышленности в близлежащее море, компания Kauket принесла в Египет концепцию корпоративного города. Будучи основным двигателем экономики в нескольких маленьких городках, социально опытный техасский генеральный директор компании Фрэнк Уолтон стремится шокировать сельские мусульманские поселения западными предметами роскоши, такими как алкоголь и телевидение. Наконец, ни один визит туриста в страну фараонов не будет полным без гамбургера и картофеля фри. O'Tolley's и другие франчайзинговые рестораны американского типа распространились по большинству египетских городов, как сорняки.

Трубопровод "Апофис"

Последние 15 лет основной целью компании было строительство трубопровода Асуан-61 и сопутствующих горнодобывающих и нефтепереработка-тывающих предприятий. Получивший свое прозвище ("Апофис") от древнего демона-змея, который нападал на Ра во время его ночного пути по Дуатк, Асуан-61 более чем на 300 км длиннее и почти вдвое шире устаревшего трубопровода Сумед. В конечном счете, речь идет о прибыли, но, как и во всем, что делает Endron, есть и более глубокий мотив. Поэтому, когда Endron рассказывала о неисчислимых преимуществах трубопровода для экономики страны, их истинные намерения быстро стали понятны местным оборотням. Когда по трубе пустили нефть, черный яд начал просачиваться из трубопровода в окружающую Пенумбру. Теперь, хотя в физическом мире, казалось бы, соблюдаются строгие экологические стандарты, эта постоянная утечка медленно отравляет духовный аспект Нила в нескольких сферах.

Строительство замедляли убийства и террористические акты, но теперь, когда нефть течет, обезглавить змею будет вдвое труднее. Компании нецелесообразно охранять каждую милю трубопровода, хотя электрическое ограждение удерживает большинство любопытствующих на расстоянии. Кроме того, по трубопроводу в поисках добычи рыскают отвратительные нефтяные змеи (см. Приложение II), которые могут сделать вмешавшимся перевертышам неприятный сюрприз, чем они рассчитывали. Но самое главное, что при взрыве трубопровода в окружающую среду попадает просто катастрофическое количество нефти, и, если трубопровод не будет разрушен полностью, отдельные поломки можно быстро и легко устранить (хотя и не слишком быстро). Компания может взять на себя свою долю вины за такой инцидент, но с такой же вероятностью она получит сочувствие как жертва терроризма. Кроме того, ее карманы достаточно глубоки, чтобы поглотить ущерб, а крупный разлив нефти может оказаться тем, что они планировали все это время...

Шебти (множественное - Ушебти)

Когда речь заходила о смерти и загробной жизни, египтяне определенно считали, что все можно взять с собой. Для фараонов одним из важных элементов этого процесса было размещение ушебти - небольших фигурок, которые помещались в гробницу умершего в качестве слуг и защитников в загробной жизни. По качеству, они варьируются от изысканных до простых, и часто имеют форму крокодилов, кошек, людей-воинов и подобного.



Хотя большинство ушебти были не более чем просто красивыми фигурками, некоторые фараоны имели в своем распоряжении настоящих колдунов, мужчин и женщин, обладавших властью над силами жизни, смерти, духа и времени. Фараоны хотели, чтобы их охраняли не простые духи. Обычно в качестве хранителей выбирали рабов, которых выбирали за их верность, красоту, боевые качества или какие-то другие навыки, без которых, по мнению фараона, он не мог обойтись в загробной жизни.

Процесс создания такого духа-хранителя из человека, удостоенного такой чести, был ужасным и мучительным: в фигурку насильно загоняли душу человека. Однако после этого шебти обретал полутелесное духовное существование, независимое от фигурки. Созданные с одной целью и оставленные на тысячелетия барахтаться между жизнью и смертью, некоторые шебти просто исчезали со временем. Другие последовали за своими хозяевами в Сумеречные земли или забвение, чтобы никогда не вернуться, а третьи были уничтожены. Но, обладая человеческим интеллектом и тысячелетиями размышлений, замыслов и восстаний, некоторые творили свою собственную судьбу.

Хотя существуют истории о сравнительно благодушных ушебти, духах, которые использовали бессмертие, чтобы преодолеть свою природу, другие - злые или безумные, обладающие силой, равной силе самых могущественных Джагглингов или старших вампиров. Эти существа очень индивидуализированы, у них нет коллективного мнения о других сверхъестественных существах Египта; отдельные ушебти имеют совершенно разные мнения о Гару, Бастет, вампирах и Шемсу-Херу, основываясь исключительно на своем личном опыте и склонностях. В пределах Египта действует несколько ушебти. О базирующемся на Синае Фара'ун Шарке (буквально - Восточный Фараон) подробно рассказывается ниже. Среди других могущественных ушебти - пророк Иниотеф, кошачий глаз Тетишери, скорпион Кехен и безумная Меренит. Несмотря на свою индивидуальную силу, ушабти - вымирающий вид, и они были созданы как NPC для текущей кампании "Оборотней", а не для использования в качестве персонажей игроков.

Силы и ограничения: Ушабти используют чары духа и, похоже, одинаково хорошо владеют чарами Вивер или Вильда; ушабти, которые присоединяются к Вирму, также имеют доступ к чарам бейнов. Ушабти - умные, тонкие и многогранные существа, особенно опасные для Гару, поскольку они могут свободно перемещаться между Умброй и физическим миром (все ушебти обладают чарами: "Появление" и "Материализация"). Кроме того, поскольку они были созданы для служения умершим фараонам, ушебти могут общаться с неупокоенными мертвецами. И наконец, благодаря своей мистической природе и тысячелетиям, потраченным на совершенствование, ушабти способны превысить уровень пяти точек как в атрибутах, так и в способностях, в точности как старые вампиры.

У ушебти есть свои слабости. Поскольку их часто создавали для одной-единственной цели, они склонны быть несколько однобокими в своих методах и целях, выходя за рамки древних шаблонов лишь с большим трудом. Они немногочисленны и редко доверяют друг другу настолько, чтобы работать сообща. Дальнейшее существование шебти связано с его фигуркой шебти, и он должен тщательно

охранять ее, чтобы она не была уничтожена или захвачена. Ушебти не могут покинуть Египет, потому что Четыре Башни образуют барьер, который не позволяет им покидать страну надолго. (Ушебти теряют 4 очка эссенции за каждый день пребывания за пределами Египта и восстанавливают их только по одному очку в день после возвращения). Столкнувшись с проблемой, совершенно противоположной проблеме Безмолвных Странников, ушебти занялись созданием национальной базы власти и с нетерпением ждут того дня, когда они смогут выйти за границы.

Фара'ун Шарк (Королева Востока)

Всего один взгляд, случайная встреча. Престарелый фараон, которого несли к смертному одру, увидел девушку-рабыню, такую хрупкую, маленькую и полную жизни. "Приведите ее сюда, чтобы я еще раз познал жизнь, пока не наступила тьма", - прокашлял умирающий царь. Дрожащее дитя вывели вперед, и фараон был так восхищен ее красотой, что решил, что она никогда не покинет его, а проведет вечность, служа ему в его гробнице. И вот, когда царь испустил последний вздох и его готовили к погребению, царский колдун провел над ней обряд.

Ее юное тело торжественно очистили в ванне с молоком, затем рабыню связали льняными бинтами и опустили в холодный черный саркофаг. Оказавшись между жизнью и смертью и голодом на целую вечность, дух девушки в конце концов вышел из ледяного гроба в просторную тюрьму темной погребальной камеры. Духа фараона не было, но со временем голодная рабыня нашла его тело и сожрала его. За грядущую вечность она на ощупь изучила каждый сантиметр погребальной камеры, включая огромное змеиное зеркало. Единственный ее спутник в вечной темноте камеры, зеркало источало слабый голубой туман, который служил ей единственным источником света. Змей в зеркале разъедал плоть Шебти, а взамен нашептывал ей сказки об уходящих веках в окрестных землях и питал ее жажду мести забывшему ее миру. Когда 1800 лет спустя грабители гробниц ворвались в камеру, у них не было шансов...

Физические: Сила 5, Ловкость 6, Выносливость 5

Социальные: Харизма 5, Манипуляция 6, Внешность 0/5

Ментальные: Восприятие 5, Интеллект 6, Смекалка 4

Таланты: Бдительность 5, Атлетика 4, Драка 4, Уклонение 6, Эмпатия 5, Экспрессия 4, Запугивание 6, Знание улиц 3, Хитрость 6

Навыки: Этикет 5, Фехтование 5, Лидерство 5, Исполнение 4, Скрытность 4, Выживание 5

Познания: Загадки 5, Расследование 5, Лингвистика 5, Медицина 6, Оккультизм 6, Политика 4

Дополнения: Союзники 5 (бейны), Контакты 5, Фетиш 5, Ресурсы 5

Чары: Доступ к Каэрну, Агония, Чутье Аэрта, Броня, Разрыв Реальности, Призыв на Помощь (бейны), Осквернить, Дезориентация, Путешествие во Сне, Спрятаться, Озарение, Материализация, Открыть Небесный Мост, *Раскаленный Туман, Реформация, Смена Формы, Умбральный Шторм

*Разъедающий Туман - разумный Бэйн, заключенный в змеиное зеркало, частично овладел Шебти. Вызвав в ней вечный голод, бейн-туман пожрал ее плоть и теперь ищет других жертв. По команде Фара'ун Шарк туман покидает свое гнездо в ее грудни, вылетает изо рта и глаз и окутывает жертву. Внутри этого леденящего тумана острые когти рвут свою цель, пытаясь содрать кожу с костей. Жертва этого ужасного нападения должна сделать бросок Гнозиса против Гнозиса Фара'ун Шарк. За каждый успех шебти, жертва получает одно очко непоглощаемых аггравированных повреждений. Это разрушительное нападение стоит 4 эссенции в ход и может быть использовано только против одной цели одновременно. Туман также позволяет ей накладывать чары: Смена Формы, при условии, что у нее есть свежая человеческая плоть в качестве сырья. Эта версия Смены Формы позволяет Шебти вернуть себе прежний вид и длится одну неделю за успех (бросок Гнозиса, сложность 6).

Ярость 9, **Гнозис** 10, **Сила Воли** 8, **Эссенция** 32

Образ: У Фара'ун Шарк все еще красивое лицо, которое завоевало восхищение фараона. Однако ниже шеи ее тело полностью скелетизировано, лишено плоти и сухожилий, и освещено призрачным голубым туманом, пронизанным белыми искрами. Восточный Фараон обычно скрывает это под богато украшенной мантией или пришивает новую, хотя и временную, плоть, взятую с костей своих жертв.

Подсказки для отыгрыша: За 1 800 лет вашего заточения внешний мир изменился, но не так сильно, как за последнее столетие. Когда вы впервые вышли из своей гробницы, вы стремились подчинить себе Египет, но даже с вашей вновь обретенной силой там было слишком много могущественных врагов. Потерпев поражение, ты последовала по старому пути исхода рабов в так называемую Святую землю и здесь создала себе своего рода царство духа в высоких перевалах Синайских гор, царство столь же суровое и неумолимое, как и ты сама. Однако даже здесь современность вторгается в твое безмолвное созерцание, но Вирм, который говорил с тобой из старого зеркала, наконец-то дал тебе мудрость, которую ты искала; теперь ты знаешь свое предназначение в схеме вещей. Воздушное царство, известное как Пещера Сокара, долгое время избегало внимания, но теперь приспешники Вирма пришли в движение. Им не хватает только одного - лидера.

Ты ищешь две вещи: первая - постоянную замену своему скелетному телу, чтобы покончить с голодом. Будет ли это тело из плоти или из чего-то другого, для тебя не имеет значения. Вторая цель - наконец-то взять в свои руки собственную судьбу. Для первой цели вы служите Вирму, который пообещал, что если вы выполните его просьбу, он вернет то, что у тебя отнял. Что касается второй цели? Лучше не думать об этом слишком много, но даже Вирм не знает о вас всего. Дети Карнака, духи, которых когда-то считал священными тот самый фараон, который заточил тебя, охраняли царство тысячи лет, но их время подходит к концу. Их лидер, Сокари, избавилась от слабости плоти в своем металлическом теле, что представляет для тебя более чем академический интерес. Ты снова обрела цель и получил в свое распоряжение небольшую армию бейнов; горе тем, кто встанет на твоем пути.

Рассказчику: Убежище Фара'ун Шарк в Синайских горах - каэрн Видений 3 уровня (единственный известный каэрн в Синае) и может оказаться весьма полезным для Гару, если они смогут убедить шабти освободить его.

Танцоры Черной Спирали

Улей Трепещущего Змея

Хгиенкад, единственный выживший член стаи, захватившей Улей много лет назад, полностью управляет им. Хотя он не громогласен и не злобен, за все эти годы он принял всего два вызова своему лидерству. Оба претендента до сих пор живы и служат Хранителями Улья (Хгиенкад не позволяет им занимать другие должности). Ни один из них не говорит о том, что произошло во время испытаний, но их затравленный, полный ужаса взгляд является хорошим сдерживающим фактором против дальнейших притязаний на власть Хгиенкада.

Умбра

Поскольку Хгиенкад, как уже говорилось, единственный выживший член стаи, которая "освободила" Улей от прежних обитателей, он единственный, кто знает, как получить доступ к карманному Царству. Маги, очевидно, обладали некоторыми знаниями об Умбре, потому что они создали странный умбральный домен, в который можно попасть только (по крайней мере, для Гару), Шагнув в Сторону, стоя на алтаре и читая определенное песнопение. Само царство как бы наложено на пирамиду и имеет форму настоящей пирамиды. Когда Хгиенкад нашел его, оно было завалено книгами и магическими атрибутами, большинство из которых Танцоры уничтожили. Со временем они переделали его в соответствии со своей собственной мистической философией (в результате чего там стали появляться бейны разной силы), и именно здесь, по настоянию Хгиенкада, проходят все испытания. В результате танцоры улья Трепещущего Змея несколько осторожнее, чем большинство их собратьев, бросают друг другу вызов, ибо это царство пугает их до смерти.

С годами Хгиенкад обнаружил, что в этом царстве есть врата в несколько весьма негостеприимных мест. Например, лунный мост, открытый из карманного царства, может соединить с любым ульем на Земле (насколько известно Хгиенкаду, по крайней мере он беспрепятственно отправлял эмиссаров в ульи через полмира). Однако Вирм требует свою плату: любой путешественник, пользующийся мостом в царство или из него, должен пожертвовать пункт Гнозиса в качестве платы за проезд. Жертва добровольная, но единственный Танцор, который когда-либо отказывался (Арун из старой стаи Хгиенкада), был унесен с лунного моста внезапным вихрем, и с тех пор его никто не видел.

Это царство также соединяется со пустошью, которую Хгиенкад первоначально (и ошибочно) принял за Царство Жестокости. Посетитель царства может со временем сориентироваться, посмотрев вверх и увидев над собой Землю. Особо удачливый посетитель может поговорить с Апопом.

После долгих лет наблюдений Хгиенкад пришел к следующим выводам. Во-первых, карманное царство предназначалось для путешествий и хранения вещей, не более того. Во-вторых, "пустошь Апопа", как её называет Теург, было создано для содержания в плену великого змея Апопа; очевидно, магам не нравилась мысль о том, что чудовище будет свободно в разгуливать в Пенумбре рядом с их домом. В-третьих, если бы Апоп был освобожден, он вполне мог бы уничтожить Улей в порыве ярости. В свете этих теорий Хгиенкад давно решил не освобождать Апопа, хотя и чувствует, что может это сделать. Вместо этого он держит змея на привязи, пообещав, что как только он найдет подходящие обряды, чтобы отменить магию людей, он освободит Апопа. Апоп, в свою очередь, снабжает улей энергией в форме Гнозиса и выступает в качестве ее духа-покровителя. Это не совсем тотем Хитрости, иногда танцор, выполняющий обряд Открытия Каэрна, вместо Гнозиса получает Силу или Ярость. Однако Хгиенкад редко позволяет своим последователям проводить этот обряд. Он боится, что какой-нибудь идиот все испортит и случайно освободит Апопа.

Апоп

В египетской мифологии Апоп был чудовищным змеем, который стремился проглотить солнце и был сражен Ра и Сетом. Согласно легенде, иногда ему удавалось добиться успеха и вызвать солнечное затмение, но эти победы всегда были временными. В конце концов Ра уничтожил его и разрубил его тело на куски, разбросав их по пескам.

На самом деле Апап был не просто бездумным чудовищем. Он был могущественным духом, служившим великой Инкарне Змеи. После того как Сет наложил свое проклятие на Безмолвных Страйдеров, Змея потеряла большую часть своей поддержки среди Гару (хотя Моколе и Наги по-прежнему уважают ее). Многие из ее более жестоких слуг, включая Апопа, были привлечены в лоно Вирма. Апоп, получив свободу разрушать все, что ему вздумается на Земле, обвился вокруг пирамиды и вдавил ее в землю с такой силой, что она перевернулась. Опьяненный силой, Апоп выбрал это место в качестве своего святого места и стал создавать проблемы для Пород Перевертышей по всей Африке, пока, наконец, не отступил в Дальнюю Умбру, надеясь найти способ поглотить солнце навсегда.

Много веков спустя группа человеческих магов обнаружила это место и воспользовалась излучаемой им силой. Это привело к вызову Апопа, и в панике маги заставили его войти в то, что они называли "царством горизонта", и заперли его там. Они остались в пирамиде, сделав её своей часовней, чтобы охранять

Их тотем - Апофис?!

Внимательные читатели заметят, что Апофис - греческое имя змея Апопа, и что Апофис иногда используется как синоним самого Вирма или гораздо большей силы, чем представленный здесь Апоп (например, в **World of Darkness: Midnight Circus**). Однако эти два существа - не одно и то же. Подобно тому, как дух совы, выступающий в качестве тотема стаи, не является Совой, великим духом, выступающим в качестве тотема всего племени Безмолвных Странников, так и Апоп, запертый в царстве и служащий тотемом улья Бьющегося Змея, не является могущественным тотемом, носящим то же имя.

чудовище, которое они сами невольно выпустили, и делали это в течение нескольких десятилетий до появления Хгиенкада и компании.

Апоп - не самый мудрый из духов, и, вероятно, если бы ему удастся сбежать, он уничтожит храм и все, что находится поблизости. Он может позволить или не позволить своим освободителям сбежать.

Ублюдки Трепещущего Змея

Хгиенкад, предводитель Улья, подробно описан ниже. Некоторые из других важных танцоров Улья:

Кричит-как-Женщина-под-Пытками: Этот рагабаш служит своего рода хозяином Хранителей; Её обязанности похожи на обязанности Стража ккаэрна. Свое имя она получил благодаря ужасному крику, который она издает, когда бросается в бой.

Су-Телк: Самый высокопоставленный теург Улья (разумеется, ниже Хгиенкада), Су-Телк - преданный поклонник Сутеха. Во время своих первых странствий по Черной Спирали он получил видение о том, что бог-змея восстанет из песков и вознесет Улей к славе, когда солнце станет черным. Придя в себя, он попытался произнести имя бога, но был слишком дезориентирован, чтобы произнести его правильно; в результате получилось его имя. Су-Телк считает, что Хгиенкад не воздает должного Сутеху, но он слишком умен, чтобы высказать это.

Либраадж: Этот "Танцор" не является членом Улья. Он действует как посланник и посредник между Ульем Трепещущего Змея и другими одинокими Танцорами... или так он говорит. На самом деле "Либраадж" - это Теневой Владыка по имени Джибрил Чистые Руки, член лагеря Светоносцев. Он понимает, в какую опасную игру играет, и до сих пор не входил в Улей. Хгиенкад знает, что посланник что-то скрывает, но так и не удосужился расследовать этот вопрос. Джибрил посещает Улей очень редко, но хотел бы хорошо рассмотреть его внутренности, чтобы передать стратегическую информацию другим гару и, возможно, уничтожить Улей.

Хгиенкад

Должность: Лидер улья Трепещущего Змея

Порода: Хомид

Покровительство: Теург

Племя: Танцоры Черной Спирали

Физические: Сила 3 (5/7/6/4), Ловкость 2 (2/3/4/4), Выносливость 3 (5/6/6/5)

Социальные: Харизма 5, Манипуляция 4 (3/1/1/1), Внешность 3 (2/0/3/3)

Ментальные: Восприятие 4, Интеллект 5, Смекалка 4

Таланты: Бдительность 3, Атлетика 1, Драка 3, Эмпатия 3, Экспрессия 4, Запугивание 4, Первобытные инстинкты 4, Хитрость 3

Навыки: Ремесла 3, Этикет 2, Лидерство 4, Фехтование 3, Скрытность 4 (подкрадывание), Выживание 4 (пустыня)

Познания: Загадки 4, Лингвистика 3, Медицина 2, Оккультизм 4, Ритуалы 5, Знания о Вирме 5

Дополнения: Предки 3, личный Тотем (Апоп) 5

Дары: (1) Бейн-Защитник, Повелитель Огня, Чувство Вирм, Покров, Токсичные Когти; (2) Кровавое Знамение, Уши Летучей Мыши, Неполадки с Техникой, Устрашение; (3) Горящие шрамы, Кинжал Разума (Dagger of the Mind), Пульс Невидимого (4) Вызов Элементаля, Постижение Запредельного, (5) Податливый Дух

Ранг: 5

Ярость: 4; Гнозис: 8; Сила воли: 9

Обряды: Любые обряды необходимые Рассказчику, большинство из которых являются кощунственными извращениями обрядов Гайи.

Фетиши: Зеркало Теней (уровень 5, гнозис 7): Это маленькое круглое зеркало содержит в себе дух тени и наделяет владельца некоторыми тревожными способностями. При успешной активации пользователь может входить в тень, как бы делая Шаг в Сторону, выходя из любой тени на расстоянии не более (успехи на броске активации x 10 в ярдах). Пользователь выходит из тени в следующий ход, независимо от того, сколько успехов было достигнуто при броске "шага в тень". Пользователь должен выйти из тени в месте, которое он видел раньше, и если пользователь знаком с этим местом, он может использовать фетиш, чтобы появиться в стратегически важном месте (-2 сложность атаки после использования фетиша). Хгиенкад знает Улей как свои пять пальцев и обычно создает вокруг своих врагов Покров, а затем использует фетиш, чтобы появиться, нанести удар и исчезнуть прежде, чем кто-либо поймет, что происходит.

Образ: Возраст Хгиенкада неизвестен и не поддается определению. Чаще всего ему около 30 лет, но иногда, после встречи с Апопом, он кажется гораздо моложе. Он высокий и стройный, с темной кожей и волосами и злобным огнем в глазах. Его голос чист и мягок, и он никогда не говорит громко (даже в форме Кринос он общается с помощью мягкого рычания).

Подсказки для отыгрыша: Ты руководишь этим ульем уже несколько десятилетий, и время потеряло для тебя смысл. Ты не совсем понимаешь, как получилось, что ты все еще молод и здоров, но если у Вирма все еще есть для тебя работа, то так тому и быть. Кроме того, ты еще не закончил с этим местом. Когда ты добьешься своего, ты сможешь провести Апопа через тень и вернуть его в его тюрьму. Тогда все, что тебе нужно будет сделать, это открыть тень в эту отвратительную пещеру Соласа.

История: Хгиенкаду уже более 80 лет, и он почти ничего не помнит о своей жизни до того, как стал Гару. Он считает, что родился не в своем племени, но если он и падший Гару, то ни его внешность, ни его Дары не выдают его былого племени. Он правит ульем Трепещущего Змея тихо, но непререкаемо, и не терпит оспаривания своей власти. Однако он категорически запрещает смертельные поединки между своими последователями, а за убийство другого танцора Черной Спирали полагается наказание - быть скормленным Апопу.

Примечания: Хотя Хгиенкад уже много лет не принадлежит к стае, он взял Апопа в качестве своего личного тотема. Раз в день Хгиенкад может призвать великого змея и увеличить свою силу и выносливость до 5 (в форме Хомид) на сцену. После этого он испытывает страшный голод и должен в течение часа съесть не менее пяти фунтов плоти или впасть в жестокое бешенство и сожрать первое попавшееся живое существо.

Вампиры

Пиявки - самая давняя и самая опасная угроза в Египте. На протяжении тысячелетий они убили

множество Гару и кинфолков, разрушали каэрны и расширяли города. Хотя их владение человеческой культурой и нравами, безусловно, грозно, и они часто используют магические приемы, против которых у Гару мало средств защиты, самое неприятное в них - это их способность бесследно исчезать, часто до такой степени, что даже Дар: Чувство Добычи не может их надежно отследить.

Некоторые оборотни знают, что вампиры делят себя на "семейные" фракции, похожие (в некотором смысле) на племена. Некоторые Гару даже знают, что многие египетские вампиры служал Сету, богу тьмы, в качестве своего рода тотема. Эти "последователи Сета" мучают Египет со времен фараонов, и, если легенды верны, Сет на самом деле является прародителем этой линии крови.

Какой бы ни была правда, Гару, желающим сразиться с вампирами в Египте, лучше делать это в стае и осторожно. Города, как обычно, являются зонами наихудшего заражения. Каир, в частности, не дает покоя Гару.

После Черной Субботы (и сверхъестественных событий, которые скрывали беспорядки) вампиры Каира стали очень агрессивно охранять "свой" город от Гару. Только Костегрызы поддерживают там хоть какое-то присутствие, и, учитывая нынешнее состояние племени, это, вероятно, не повод радоваться. Хотя город посещают и другие Гару, тех, кто задерживается там слишком долго, преследуют, а затем "нейтрализуют". Вампиры, видимо, поняли, что оборотни - не те враги, которые легко умирают, но они умирают. Поэтому распространенной тактикой является отправка убийц с автоматическим оружием, обычно под видом террористов, для нападения на Гару. Эти убийцы обычно ничего или почти ничего не знают о своих нанимателях, так что даже если Гару схватят их, им нечего будет рассказать. Чаще, однако, они нападают и затем убегают, оставляя Гару ранеными и окровавленными на оживленных улицах. Это часто сопровождается взрывами бомб и прочим, и продолжаетсч, пока гару не погибнут, не отступят или не окажутся настолько упрямыми, что вампиры будут вынуждены прибегнуть к использованию серебра. Серебряные боеприпасы дороги и сложны в изготовлении, но вампиры знают об их смертельном действии на оборотней.

Маги

Хотя немногие Гару знают об этом, недавнее прошлое было тяжелым для человеческих магов. Те немногие оборотни, у которых есть контакты в рамках так называемых "Традиций", слышали рассказы о проигранной войне и ужасной буре в Умбре. Это лишь доказывает, что маги сошли с ума; хотя паутины Ткача все еще затрудняют проход через Умбру, ни один Гару не видел бури такого масштаба нигде в мире.

В Египте есть своя доля магов, и Гару им отнюдь не друзья. Древние истории рассказывают о колдунах, обнаруживших пути в Дуат и пытавшихся расширить их, или о попытках открыть врата в Умбру и о том, как царство духов обрушивалось на них. Эти нарушения дают о себе знать даже спустя тысячелетия, и Гару, сталкиваясь со странными, изменчивыми ландшафтами Пустыни Духов или внезапной темнотой, наступающей в Умбре, рычат и проклинают (более подробную информацию о египетской Умбре см. в главе "Повествование").

Совет

Эй, детеныш. Хочешь узнать о вампирах? Я знаю; Хоронит-Мертвецов, наверное, прочитала тебе свою "вступительную" речь, да? Нет, нет - я не пытаюсь проявить к ней неуважение! Она права во всем, что говорит! Просто иногда она забывает дать несколько реальных, практических советов.

Во-первых, развивай обоняние и слух. В борьбе с вампирами нельзя полагаться на зрение. На это есть две причины: первая - они становятся невидимыми, когда вы сражаетесь с ними напрямую, трусливые ублюдки. Вторая - если вы слишком долго смотрите на них, они могут загипнотизировать вас. Ни хрена себе, один жест - и ты готов умереть за них. И поверь мне, если ты отвернешься от меня во время схватки с вампиром, я выпотрошу тебя, а потом буду петь твои песни.

Во-вторых, ты знаешь старую штуку с колом в сердце? Я слышал, что это срабатывает примерно в половине случаев. Иногда это парализует их, но так же часто это просто выводит их из себя. Хочешь проткнуть их чем-то? Используй клайв с привязанным к нему духом Солнца.

В-третьих, старайся не кусаться. Этого, конечно, не избежать, но есть две проблемы, связанные с вгрызанием зубов в плоть нежити. Во-первых, их кровь часто ядовита. Во-вторых, если вы укусите их, то в большинстве случаев они могут укусить вас. Используйте когти или оружие, а не зубы, и пользуйтесь преимуществами формы Кринос.

Наконец - и это совет, который я перенял у самой Хоронит - не разговаривай. Даже на языке Гару. Если вы в стае, научитесь использовать сильные стороны друг друга и расправляться с трупами тихо и быстро. Если ты один, не бормочи себе под нос и даже не завывай. Даже если думаешь, что они вас не поймут. Все, что вы делаете или говорите, является для них информацией, а мы хотим, чтобы они знали, что мы бездумные, кровожадные монстры. Кроме того, если вы заговорите, они могут заговорить в ответ, и тогда вам придется заключать сделки. Вот урок истории: каждый раз, когда мы пытались договориться с пиявками, они наносили нам удар в спину. Гару Ванкувера потеряли по крайней мере один каэрн, потому что доверились вампирам, и подобное случалось и в других странах. Не разговаривайте с врагами. Никакого "общего врага"; меня не волнует, что у них проблемы с Черными Спиралями в канализации. Это их проблемы. Мы здесь, чтобы убивать вампиров, и если Танцоры мешают, хорошо, уничтожьте их тоже. Но сделки с дьяволом всегда с подвохом.

Помни об этом, и ты сможешь выжить. Если нет... увидимся в Аменти.

- Самир Шакал, Галлиард, Который Говорит до Рассвета.

Сегодняшние маги не могут входить в Умбру. Однако у них есть и другие заботы, не все из которых совершенно чужды Гару. Вампиры представляют угрозу для заклинателей, и иногда Гару оказываются благословлены удачными стечениями обстоятельств, часто в виде помощи, приходящей раньше, чем ожидалось, преследователей, заблудившихся, или добычи, забежавшей в глухой переулок. Некоторые особо одаренные Безмолвные Странники или Дети Гайи, к смятению своих иноземных товарищей по стае, возносят благодарственный вой "Хлюпикам" или "Аль-Батин".

Конечно, не все маги благосклонно относятся к Гару. Старое предостережение относительно Пробужденных - что они стремятся истощить силы каэрнов - часто повторяется, когда дюнные багги приближаются к септу Воющих Песков или каэрну Исцеляющего Рассвета. И хотя реакция Красных Когтей на визиты людей предсказуема, даже Ахмед Ночные Пески, спокойный и понимающий Смотритель каэрна Целительного Рассвета, соглашается, что каэрн Утешения слишком важна, чтобы рисковать им.

Однако маги считают, что у них есть право исследовать чудеса Египта. При дворах фараонов было столько же магов, сколько Гару и Кинфолков, и, подобно Безмолвным Странникам, несколько групп магов ведут родословную от Кхема. Храм Карнака хранит тайны, которые не понять ни одному оборотню, и Красные Когти не раз ловили в Храме людей, которые вызывали молнии и огонь, когда их загоняли в угол.

Хотя они не говорят об этом открыто, у Костегрызов есть постоянный конфликт с людьми, которые кажутся магами. Этот культ каннибалов, покрытых ритуальными шрамами, обритых налысо и всегда носящих острые как бритва кинжалы, ходил по грязным египетским улицам, наказывая тех, кто оскорблял их божество. Эти маги были опасны даже для оборотней. Часто член этого культа, поклоняющийся крокодилу, мог превратить бассейн с водой в бездонную тюрьму или свести жертву с ума видениями тьмы и зубов. Кроме того, хотя эти маги должны выделяться (все они лысые, чисто выбритые и покрытые шрамами), они, похоже, умеют очень эффективно скрываться от стай Гару. Тот факт, что большинство бедных общин не выдали магов, говорит о том, что они пользуются определенной лояльностбю местных. Однако за последние несколько лет Костегрызы практически ничего не слышали об этих загадочных культистах. Среди тех Костегрызов, кого это волнует (то есть не среди Людоедов), ходит теория, что Шакалья лихорадка уничтожила и этот культ.

Раткины

"Ебаный ад", - прорычал Зловонный Зуб. "Еще один". Крыса в его кармане нервно пискнула и сползла по штанам, чтобы посмотреть на тело. Затем она завибрировала, и Шлюшка Самира выпрямилась в человеческий рост.

"Ик!" Она осторожно пнула тело. "Его мозг был сожран!"

Зловонный Зуб опустился на колени и приподнял одну из рук трупа. "Кровь под ногтями". Он лизнул ладонь. "Потная. Еще не остыла. Хмф."

"Кто это делает?" - спросила Самира, потянувшись в карман трупа. Она взвизгнула от восторга, обнаружив, что его бумажник все еще на месте.

"Не знаю", - пробормотал ее спутник. "Но это не мы. А следы когтей вокруг его головы говорят о том, что его загрызли собаки".

"Я думала, у собачек есть правила", - прощебетала Самира. Зловонный Зуб быстро встал. Позади него что-то двигалось. "Я тоже", - тихо сказал он.

Раткины не друзья Гару ни в одной стране. Однако в Египте - особенно, по нескольким причинам.

Ахади для Раткинов - это шутка. Раткины знают, что Гару подразумевают под "сотрудничеством". Это значит: "Я - большая собака, поэтому делайте то, что я скажу". Дети Крысы ничего не могут с этим поделать. Они прекрасно выживали в Египте, и не собираются подставлять свою глотку под удар Гару только потому (особенно потому!), что коты считают это хорошей идеей. Оборотни теперь прибывают в Египет в большем количестве, и Раткины (особенно в Каире, по причинам, сказанным ниже) боятся, что это может быть связано с ними. В конце концов, разве не вирусная болезнь только что пронеслась по трущобам Египта? Это наводит на мысль об агрессии Раткинов, и хотя до сих пор ни один Повелитель Чумы не объявился, чтобы взять на себя ответственность за Шакалью лихорадку, это не значит, что Гару не будут искать возмездия (особенно если нынешнее состояние Костегрызов станет достоянием общественности). Раткины знают об их новых пищевых привычках и уже потеряли несколько сородичей из-за голода Людоедов.

Но Людоеды - не единственный источник страха для Раткинов. В больших городах участились случаи насилия по отношению к сверхъестественным существам всех мастей - перевертышам, вампирам, магам - и Раткины не знают, почему. Все, что они знают, это то, что трупы находят с оторванными или раскроенными головами, а мозгов нигде не видно. Хотя концепция поглощения мозга существа для получения его знаний не совсем чужда Раткинам единственными существами, достаточно сильными и скоординированными, чтобы проводить подобные кампании в течение длительного времени, являются Гару, и это заставляет Раткинов обоснованно нервничать.

В Каире складывается совершенно другая ситуация. Связь между Раткинами Каира и других городов стала спорадической, а в некоторых случаях и вовсе прекратилась. Хотя некоторые Раткины за пределами Каира опасаются за жизнь своих собратьев, было предложено более пугающее объяснение. Шакалья лихорадка начала свое распространение в Каире, как и убийства "охотников за мозгами". Египетские Раткины задаются вопросом, не попали ли их каирские собратья под влияние чего-то невыразимого.

Для Гару все это означает, что любой Раткин, с которым они столкнутся, скорее всего, будет враждебен. В большинстве мест раткины будут просто избегать гару, если только не почувствуют, что могут получить какое-то преимущество, мешая им. В Каире, по крайней мере, один гару подвергся нападению нескольких взбешенных Раткинов, и, хотя он выжил, раны, нанесенные ими, несколько дней кровоточили и оставили его слабым и истощенным. Он описал крыс как "неумолимых - даже одержимых". Он даже не представляет, насколько он прав.

Приложение I: Кошка и Крокодил

И Бастет, и Моколе в определенные периоды египетской истории пользовались почтением, гораздо большим, чем Гару. Бубастис, по сути, некоторое время служил столицей Египта, и этот факт до сих пор вызывает самодовольную улыбку на лицах теневых котов. В городе-оазисе Крокодилополисе крокодилы содержались в специальных бассейнах и почитались как воплощения богов. Современный мир, однако, не слишком добр к этим существам и их родственникам-перевертышам.

Моколе

Драконолюди Египта в основном принадлежат к Моколе-мбембе (хотя и Макара появляются) и варне Чампса (нильский крокодил). Их можно встретить в одном из трех мест: на лежбище возле Асуанской плотины, в руинах Крокодилополиса и в Оуглефорпе.

Большие нильские крокодилы больше не плавают по Нилу. Асуанская плотина на юге Египта радикально изменила землю и образ жизни Моколе. На берегу озера Насер расположилось гнездо Берег Черной Реки - единственное гнездо, оставшийся в Египте. Гнездо возглавляет Последний Король Песков, и он болен. Хотя молодые Моколе защищают гнездо, новый Коронованный не родился.

Однако Ахади дал Моколе некоторые основания для надежды. Хотя многие из них все еще не доверяют Гару, смерть Черного Зуба и обещание единства среди бете наконец-то пробудили некоторых драконолюдей от бездействия.

В частности, египетская Моколе по имени Длинная Река, живущий в Аль-Джизе, часто навещает руины Крокодилополиса. Иногда она плавает в Ниле после наступления темноты и сидит на берегу, пытаясь сосредоточиться на неуловимой части своего Мнезиса.

Длинная Река хранит воспоминания о Моколе, которого в легендах Гару называют Сабахом, - оборотне-крокодиле, который помогал Кхепри на его пути в Дуат (см. "Легенды Гару"). Ей пока не удалось получить полный доступ к этим воспоминаниям, она знает только, что в далеком прошлом Моколе помогли Гару с какой-то задачей, и теперь потомки Гару обязаны оказать Моколе услугу - более того, один из таких потомков может помочь народу драконов вернуть себе Нил. Однако до сих пор Длинная Река не помнит всей истории и не знает, с чего начать поиски потомка Кхепри.

Как еще может выяснить Длинная Река, дело осложняется тем, что Безмолвные Странники не имеют контакта со своими предками. Любой Безмолвный Странник с египетской кровью (теоретически это может быть любой член племени) может быть потомком Кхепри. Такой Гару, вероятно, должен быть Чистопородным, но даже это не обязательно так. Длинная Рекасчитает, что Память подскажет ей, когда она наконец встретит Гару, с которым должна поговорить по поводу долга.

Поскольку Память показала, что оборотень сможет помочь Моколе вернуть реку, Длинная Река решила, что разрушение Асуанской плотины - не тот путь, по которому следует идти, как предлагали некоторые более прямолинейные Моколе. Разрушение плотины привело бы к разливу Нила, что привело бы к большим разрушениям и человеческим жертвам в прибрежных городах. Хотя некоторых крайне озлобленных Моколе это не волнует, большая часть

драконолюдей достаточно мудры, чтобы понять: хотя плотина и прерывает цикл Нила, ее разрушение просто изменит неестественный баланс в другую сторону, и многие невинные люди погибнут. У драконьего народа нет желания кормить Расплетателя, затопляя долину. Должен быть другой способ.

Однако у членов гнезда Берега Черной Реки, расположенного рядом с Плотиной, другие заботы. В то время как Дамба открыла путь для бейнов и слуг Расплетателя всех мастей, в водах у Дамбы плавает нечто, что не является ни родственником, ни другом Моколе. Полуночное Солнце гнезда, Невидимый-в-Мелководье, настаивает на том, что во всем виноваты вампиры и что разрушение Плотины - единственный способ очистить землю, какими бы неприятными ни были последствия. Хотя он не является Коронованным, он находит поддержку в гнезде, и когда Последний Король Песков перейдет в память Гайи, Невидимый-в-Мелководье вполне может стать лидером гнезда. Если он это сделает, последствия для всех, кто живет вблизи Нила (а это большая часть населения Египта), могут быть самыми неприятными.

Длинная Река

Положение: Нет

Порода: Хомид

Покровительство: Охрана (Warding)

Поток: Моколе-мбембе

Варна: Чампса

Физические: Сила 3 (7/6), Ловкость 3 (2/1), Выносливость 3 (7/6)

Социальные: Харизма 4, Манипуляция 2 (0/0), Внешность 3 (0/0)

Ментальные: Восприятие 3, Интеллект 3, Смекалка 2

Таланты: Бдительность 1, Атлетика 3, Драка 2, Эмпатия 3, Первобытный инстинкт 2

Навыки: Знание животных 2, Ремесла 2, Вождение 1, Скрытность 1, Выживание 3

Познания: Компьютер 1, Загадки 3, Расследование 2, Лингвистика 2, Медицина 1, Оккультизм 2, Ритуалы 2

Дополнения: Союзники 3 (кладка Оуглфорп), Родство 1 (сестры), Мнезис 3, Ресурсы 2

Дары: (1) Вдохновение, Ласка Матери, Чувство Луны (Sense Moon); (2) Раскат Грома (Clap of Thunder), Вонючее Дыхание (Stinking Breath)

Ранг: 2 (Оуглфорп)

Ярость 4, Гнозис 5, Сила воли 6

Обряды: (Accord) Breeding; (Death) Last Communion; (Wallow) Feed the Wallow, Illuminated Wallow, Save Hatchling

Фетиши: Нет.

Образ: В человеческом обличье Длинную Реку зовут Мона, и это симпатичная арабская женщина лет 20. Она не носит чадру, предпочитая носить удобную повседневную одежду (которая часто бывает пыльной или грязной). В форме Сухид она представляет собой 10-футового нильского крокодила. В форме Архид она сохраняет крокодилью форму (и плавучесть), но становится гораздо длиннее (почти 35 футов!) и обзаводится шипами на хвосте и ядовитым укусом.

Подсказки для отыгрыша: У тебя было два воспитания: мусульманское, которое дали вам родители, и то, которое дали тебе Хем-Ка Собк в Крокодилополисе. Воины со шрамами каким-то образом знали о твоем предстоящем Превращении и подготовили тебя к нему. Ты любишь своих родителей за то, что они обеспечивают тебя, и своих сестер за то, что они понимают твою новую жизнь. Ты с нетерпением ждешь, когда найдешь оборотня, который спасет твой народ, и искренне надеешься, что это произойдет скоро. Крокодилы много страдали.

История: Воспитанная неизвестными кинфолками, Мона еще ребенком отправилась со своей семьей в остатки Крокодилополиса. Там ее заметили Хем-Ка Собк и объяснили (насколько им было известно), кто она такая. В течение многих лет она периодически возвращалась в оазис, чтобы послушать их рассказы, а когда они стали достаточно взрослыми, с ней пришли ее младшие сестры. Обе сестры стали свидетелями ее Первого Превращения и были потрясены тем, каким великолепным существом стала Мона. Сейчас все три девочки уже взрослые, а Мона работает школьной учительницей в Аль-Джизе. Она не является членом гнезда Берега Черной Реки, но поддерживает хорошие отношения с Моколе и многому у них научилась. Большую часть своего свободного времени она проводит на берегах Нила, ища в Памяти подсказку, как найти потомка Кхепри.

Примечание для Рассказчика: потомком Кхепри теоретически может быть любой Безмолвный Странник, включая любого из Странников, упомянутых в этой книге, или даже (вот мысль) персонаж игрока. Персонаж не обязан что-то знать ни о Кхепри, ни о Плотине, ни о том, как "спасти" Моколе, потому что Странники, в конце концов, оторваны от своих предков. Если Мона привяжется к персонажу и начнет требовать ответной услуги за помощь Сабаха Кхепри, это, скорее всего, собьет с толку (и, надеюсь, заинтригует) Странника, о котором идет речь. Но если нет способа проверить ее чувства, откуда Гару знать, что он действительно потомок Кхепри? И, честно говоря, имеет ли это значение, пока он может как-то помочь Моколе?

Моколе и Вампиры

Традиционное приветствие Моколе - "Солнце видит тебя" - должно дать хорошее представление об отношении драконьего народа к пиявкам. Моколе не торгуются с пиявками так, как это делают волки. На самом деле, если Моколе узнают, что оборотень или группа оборотней (например, Черные Фурии в Александрии) заключили какую-либо сделку с трупами, они могут испытать достаточное отвращение, чтобы порвать все связи с этими Гару.

С другой стороны, у вампиров есть истории о "драконах" и "динозаврах" на Ниле, и они боятся этих существ гораздо больше, чем Люпинов. Для вампира даже самый спокойный и кроткий Моколе - это разъяренный зверь, воплощенная ярость Солнца. Драконолюди не пытаются предстать перед вампирами в другом обличье.

Бубасти

Теневые коты когда-то размножались с дикими кифурскими кошками, в те времена, когда Сутех и его отродья еще не пришли в Кхем. Они были гордыми существами, размножавшимися со знатью Египта. Действительно, сильная родословная в племени - самая сильная из оставшихся египетских семей кинфолка Бубасти - утверждает, что они происходят от самой Исиды.

Коты правили в Бубастисе, наказывали гордых и неблагодарных и отгоняли силы тьмы.

С приходом Сутеха они сами полюбили тьму.

Это была нелегкая перемена. Бубасти, как говорят, когда-то были яркими и красочными, как их кошачьи сородичи. Однако столетия скрытности в нечистых местах и пряток от вампиров изменили племя. Теперь, хотя они размножаются с сервалами и каракалами (оба вида - маленькие дикие кошки песочного цвета), все бубасти имеют полуночно-черный окрас.

Бубасти презирают Безмолвных Странников за их уход. По их мнению, Сет проклял их на судьбу, гораздо худшую, чем у Гару. Пиявки украли у них их кошачий род, убив большинство из них, но оставив некоторых живыми и бессмертными, раздувшимися от нечистой крови. Возможно, Сутех и проклял Странников на вечные скитания, но, по крайней мере, у них есть честь и их род, если не предки. Бубасти не могут покинуть Египет; они связаны мистическим законом, который они не могут и не хотят объяснить, который запрещает им покидать свой дом. Хотя некоторые теневые коты могут путешествовать за границу, местом силы племени всегда была и остается земля Кхем... прямо в змеином гнезде.

В недавней истории племя почти вымерло, но серия оккупаций и вторжений в Египет в 19 и 20 веках дала племени столь необходимый толчок. Прежде Бубасти размножались только с египтянами, но поняли, что их кровь разжижается. Теперь нередко теневой кот в Хомиде оказывается европейцем. Несмотря на это, все бубасти считают себя египтянами.

Племя распространено по всему Египту, большинство живет в городах, некоторые - в небольших поселках. Немногие держат логова в пустыне. Всего в мире насчитывается менее 60 Бубасти, большинство из них живет в Египте. Бубасти слишком хорошо понимают свое шаткое положение и прячутся в тени, разыскивая скрытые сведения о вампирах. Темы, которые они предпочитают, мягко говоря, неприятны - болезни, колдовство, чума - и это лишь некоторые из них. Теневые коты заинтересованы в любых секретах, которые могут дать им преимущество перед вампирами.

Со временем Бубасти многому научились, но всегда дорогой ценой. Некоторые теневые коты способны использовать не только Дары, но и эзотерическую человеческую магию. Благодаря этому Бубасти, маленькие и невыразительные по сравнению со многими другими оборотнями, способны на удивительные подвиги. (В игровом плане Рассказчик может позволить Бубасти использовать пути линейной магии магии из **Чародей revised**, или разработать заклинания, которые смогут использовать кошки-тени. Эти заклинания напоминают обряды, поскольку для их успешного использования требуется время и подготовка. Бубасти предпочитают призыв, проклятия, травничество и алхимию). Однако эта сила имеет определенные недостатки. Большинство Бубасти 2-го ранга и выше слабо пахнут Вирмом для тех, кто чувствителен к подобным вещам. Запах не такой явный и резкий, как у слуги Вирма, но его можно обнаружить



(сложность 9 для Дара: Чувство Вирма). Коты-тени осознают эту проблему, и это одна из причин, по которой они не обращались за помощью к Безмолвным Странникам более активно. Веками коты действовали в одиночку и тайно, отрезанные Проклятием Сета и Войной Гнева от Гару и географически от других Бастет.

Однако в последнее время дела у племени пошли на поправку. Европейцы помогли племени поддержать свое существование, а Ахади означает, что Бубасти могут попросить помощи у Гару (которых, при всем их презрении, они признают лучшими в мире воинами) в избавлении от пиявок. Странникам было бы неплохо объединить усилия с этими оборотнями - старейшины племени (всего их шесть, все вместе они называются кхепер) бессмертны. Благодаря Дару, полученному бесчисленное количество лет назад, эти Бубасти могут отправлять свои души из тела, когда приходит время умирать, и вселяться (или, точнее, красть) в тело другого существа, чтобы начать жизнь заново. Этот Дар может показаться противоречащим плану Гайи, но это псевдосмертие научило Бубасти терпению, не уступающему терпению вампиров.

Об этом терпении свидетельствуют постоянные исследования, проводимые семьей ХаршГаза. Как говорилось в четвертой главе, ответственность за изучение болезней Каира передавалась из поколения в поколение. Сашет Дэвис - нынешняя ученица (более подробно о ней см. ниже). Этот молодой техмет - не единственный бубасти в Каире, но она, безусловно, самая заметная. Это сделано намеренно.

Сашет - громоотвод, предназначенный для выкуривания пиявок. В частности, она должна выманивать вампиров, держащих в плену последних оставшихся кифурских котов. Кто-то - Бубасти, кинфолк или Джамак (дух) - постоянно наблюдает за Сашет. Все встречи с ней тщательно записываются. Кхепер надеются, что она найдет подсказки о местонахождении кошачьих кинфолков племени, и готовы принести ее в жертву, чтобы найти их,.

Сашет Дэвис

Должность: Нет.
Порода: Хомид
Прайо: Ночь
Племя: Бубасти
Физические: Сила 2 (2/3/4/1), Ловкость 3 (4/6/7/7), Выносливость 2 (2/3/3/3)
Социальные: Харизма 2, Манипуляция 3 (3/1/1/3), Внешность 4 (5/1/0/0)
Ментальные: Восприятие 3, Интеллект 5, Смекалка 3
Таланты: Бдительность 1, Атлетика 1, Ловкость 1, Запугивание 1, Первобытный инстинкт 2
Навыки: Вождение 1, Этикет 3, Огнестрельное оружие 1, Фехтование 1, Скрытность 2, Выживание 1
Познания: Компьютеры 3, Загадки 3, Расследование 2, Лингвистика 3 (английский, французский, латынь, египетский), Медицина 3, Оккультизм 3, Политика 1, Ритуалы 2, Наука 4 (болезни).
Дополнения: Контакты (медицинские) 2, Кинфолк 2, Чистота рода 1, Ресурсы 2
Дары: (1) Изгнать Болезнь, Зализывание Ран, Помощник Ученого, Улыбка Милого Охотника

Сколько стоит кошка Кифур?

Последователи Сета действительно держат в неволе кифурских кошек. Эти животные, раздувшиеся и искаженные многолетним пленом и кровью вампиров, раздулись до огромных размеров и почти не напоминают гладких, красивых охотников древнего Кхема. Хотя среди Бубасти ходят слухи, что за определенную плату пиявки могут позволить спариться с одним из этих зверей, оборотни вряд ли догадались бы попросить, даже если бы были готовы заплатить сколько угодно.

Старейшины знают, что, в конце концов, поиски Кифур закончатся в лучшем случае символической победой. Эти существа были вынуждены жить веками сверх срока своей жизни и, возможно, даже не смогут больше размножаться. Однако, даже если кифур больше не смогут быть кинфолком для Бубасти, кхеперы желают освободить их из лап змея. Они говорят, что это вопрос чести племени; скорее всего, это вопрос простой гордости. Надменные Бастет, даже спустя столько лет, ненавидят, что пиявки взяли над ними верх, и готовы рисковать жизнью, лишь бы поставить кровососов на место.

Ранг: 1 (Техмет)
Ярость 4, Гнозис 4, Сила воли 5
Обряды: (Куаша) Произнесение Имени; (Луна) Охрана
Фетиши: Нет.
Образ: Рост Сашет - 5 футов 9 дюймов, и, как все члены ее племени, она стройна и подтянута. У нее черные волосы до плеч и бледная кожа (от отца). У нее яркие, светящиеся зеленые глаза, и она одевается настолько хорошо, насколько может себе позволить.
Подсказки для отыгрыша: Вы всегда бдительны и не спускаете глаз с бедных. Вы никогда не знаете, когда среди них может появиться новая болезнь, и тогда ваша работа начинается заново: каталогизация, классификация, запись. Вы тщательно следите за чистотой и презираете низшие классы за то, что они хотя бы не моются периодически - ведь наверняка есть способ сделать это даже на улице! Вы хорошо переносите груз своей неприятной ответственности, но часто задаетесь вопросом, когда, спустя столько лет, все знания, накопленные вашей семьей, станут полезными.
История: Сашет родилась в Аль-Джизе в семье матери-египтянки и отца-англичанина, и с самого раннего возраста ее воспитывали как ученого. Когда наступил Первое Превращение, ее двоюродная бабушка, Бубасти из Каира, забрала ее к себе и обучала как куаша (наставница). После годичного обучения Сашет осталась в Каире, чтобы продолжить дело своей семьи. В этом она преуспела - у нее светлая голова, и она знает о вирусологии больше, чем некоторые врачи. Хотя у нее нет никакой ученой степени, Сашет в хороших отношениях со многими людьми в различных областях медицины (включая врача, работающего в компании OmniMed, на которую работает Лейла Разрывающая Вуаль).

Приложение II: Духи Земли

Хотя ислам часто описывается как рациональная, антимифическая религия, мусульманский мир полон невидимых и часто хищных духов. Во многих местах сверхъестественное воспринимается как обыденное большей частью населения. Несмотря на то, что Египет во многих отношениях является развитой и космополитичной страной, приезжающие сюда Гару могут обнаружить, что средний человек более склонен верить в существование сверхъестественного, чем утомленные граждане промышленно развитого Запада. Ряд знакомых тотемных духов прочно обосновались здесь (Сова, Сокол, Крыса, Ворон, Таракан и их выводки наиболее доступны), хотя другие более отдалены или вообще не присутствуют здесь. Иностранные Гару могут встретить здесь странных, но смутно знакомых духов; это полуузнавание является взаимным. После столетий разлуки многие духи не помнят Гару, и старые договоры тоже нарушаются и забываются. Некоторые из самых древних духов, известных Гару, все еще существуют в Египте. Некоторые из перечисленных ниже духов, особенно те, что связаны с животными, различаются по размеру, интеллекту и темпераменту. Рассказчик может свободно использовать приведенные ниже шаблоны для создания собственных вариаций. Из-за скверны Вирма многие из перечисленных ниже духов также имеют аналогов-бейнов.

Кобра

Капризная и опасная, хотя и не обязательно злая, кобра приобрела в Египте мрачную репутацию из-за ее предполагаемой связи с Сетом. В действительности змеиные духи варьируются от простых духов животных и злых бейнов, таких как Пьющие Души (см. ниже), до мудрых и благожелательных духов-покровителей, сведущих в магических науках. Змеи-покровители редко бывают сведущи более чем в одном виде знаний, но в этой нише им мало равных. По внешнему виду духи-кобры мало чем отличаются от своих животных собратьев, различаясь в основном размерами и цветом. Некоторые из них мало или совсем не превышают размеров обычных кобр, в то время как легендарные кобры из Глубокой Умбры могут достигать 100 футов в длину или даже больше. Приведенные здесь характеристики относятся к змее среднего размера и силы.

Ярость 5, Гнозис 6 (у змей-учителей Гнозис 9), Сила воли 6, Эссенция 17 (20)

Чары: Чувство Аэрта, Гипнотический Взгляд*, Ядовитый Укус*, Реформация (Более крупные или мощные змеи могут также обладать одним или несколькими из следующих: Броня, Исцеление, Разрушение Реальности и Открыть Лунный Мост. Змеи-учителя могут обладать Чарами: Приобретение)

***Гипнотический Взгляд** - если кобре удается поймать взгляд своей жертвы перед ударом, жертва должна сделать встречный бросок Силы Воли или быть замороженной на один ход за каждый успех змеи. В любом случае, это состояние заканчивается через ход после удара кобры. Одновременно эта Чара может действовать только на одну цель.

***Ядовитый Укус** - наряду с обычным уроном, змея делает бросок Ярости против Гнозиса противника. Укус один непоглощаемый уровень урона в ход и длится число ходов, равное разнице успехов. На впрыскивание своего яда кобра тратит один пункт Эссенции.

Скорпион

Несмотря на злобную репутацию скорпионов в других странах, древние египтяне приписывали им как отрицательные, так и положительные черты. Возможно, наиболее известны в древней мифологии семь "царей-скорпионов", которые когда-то служили богине Исиде. Духи-скорпионы часто обладают острым чувством справедливости (или возмездия) и ценятся как убийцы или духи-хранители, хотя некоторые из них не жалят женщин из-за своей связи с Исидой. Внешне духи-скорпионы мало чем отличаются от своих животных собратьев, различаясь в основном размерами и цветом. Некоторые из них мало или совсем не превышают размеров обычных скорпионов, в то время как некоторые экземпляры, обитающие в глубинах пустыни, могут достигать 60 футов в длину и более. Отвратительная разновидность бейнов, известная как Кровавые скорпионы, привлекается человеческими страданиями и обычно имеет длину около фута, покрыта кровью и может передвигаться стаями по пятьдесят и более особей. Приведенные здесь характеристики относятся к духу-хранителю среднего размера и силы.

Ярость 6, Гнозис 6, Сила воли 5, Эссенция 20

Чары: Чувство Аэрта, Броня, Отключить (яд), Укрытие, Железная Воля (у Кровавых Скорпионов есть Чары: Касание Скверны).

Примечания: Семь царей-скорпионов, некогда служивших богине Изиде, по преданию, до сих пор существуют в глубоких пустынных районах Умбры. Эти семь могущественных Джагглингов ассоциируются с правосудием и местью: Петет, Тджет, Матет, Месетет, Месетеф, Тефен и Бефен. В одной легенде все семь скорпионов зарядили свой яд в одно жало, чтобы отомстить за обиду. Называние имен всех семи скорпионов в специальном ритуале - единственный известный способ обезвредить яд.

Ихневмон (мангуст)

Хотя древние египтяне имели широкий спектр верований, связанных со змеями, факт остается фактом: укусы ядовитых змей были смертельно опасны. Защитником от ядов, особенно среди царственных особ, был ихневмон или "фараонова крыса". Быстрый, как кобра, свирепый и преданный, Ихневмон живет, чтобы убивать змей, и как тотем может распространить свою защиту на отдельного Гару или целую стаю. Мангусты живут сообща в подземных норах, по очереди ухаживая за потомством, следя за хищниками и добывая пищу. Часто несколько особей сражаются с одной змеей. К сожалению, Ихневмон не различает, каких змей он убивает, и при столкновении с доброжелательной змеей его может потребоваться усмирить физически. (Мангуст должен бросить Силу Воли, сложность 8 или атаковать). Духи мангустов различаются по размеру. Большинство из них не больше своих двойников из физического мира, но некоторые редкие экземпляры могут увеличиваться в размерах, чтобы справиться с более крупными разновидностями змеиных духов. Некоторые Ихневмоны носят украшения (драгоценные ошейники и т.п.), подаренные им в прошлом благодарными подопечными. Атрибуты, приведенные здесь, относятся к небольшому духу мангуста.

Ярость 6, Гнозис 6, Сила воли 6, Эссенция 18

Чары: Чувство Аэрта, Чувство Царства (пустыни), Исцеление, Сломать Шею*, Выслеживание

***Сломать Шею** - если мангуст получает три или более успеха при атаке, он может быстро встряхнуть свою цель, возможно, сломав ей шею. Помимо обычного урона, равного Ярости, мангуст получает еще три кубика урона, который не может быть поглощен. Этот маневр стоит мангусту одно очко Эссенции.

Кхамсин

Кхамсин - это буйный дух бури, который, словно хищный зверь, бродит по полуденным пустыням Египта. В марте-апреле Кхамсин дует в Западной пустыне со скоростью ветра до 150 км в час. В мире духов эта скорость может удваиваться, и Кхамсин может путешествовать по Восточной пустыне и другим пустынным царствам Умбры. Кхамсин - это творение момента, он рождается заново каждый раз, когда дует, не помня о прошлых бурях. У него нет чувств как таковых, только потребность разбивать и разрывать на куски ничтожных существ, попадающихся на его пути. Те, кто взял Кхамсина в качестве тотема, как, например, Красные когти септа Воющих песков, могут передвигаться во время бури практически беспрепятственно. Издалека Кхамсин выглядит как огромная, высотой в милю, приливная волна песка. Изредка в стене бури видны впалые глаза или огромный зияющий рот. Видимость после поглощения бурей варьируется от нескольких дюймов до нескольких футов.

Ярость 10, Гнозис 10, Сила воли 8, Эссенция 275

Чары: Чувство Аэрта, Молния, Открыть Небесный Мост, Отключить, Песчаная буря (эквивалент Умбрального Шторма).

Кхопеш

Один из древнейших известных синтетических духов Вивер, Кхопеш "Паук с ногами, похожими на босоножки", - уникальная сущность, иероглифический Паук, эксперт в письменной речи, загадках и шифрах.

Сейчас он принадлежит к выводку Таракана, но истинное происхождение Кхопеша, тем не менее, остается неясным. Сам Кхопеш утверждает, что был сердечным скарабеем не менее знаменитого визиря, архитектора и мистика Имхотепа, но, учитывая склонность Кхопеша к самовосхвалению, это заявление не стоит принимать за чистую монету. У Кхопеша есть несколько форм. Одна из них - простой иероглиф паука, появляющийся на каменных стелах, рулонах папируса или экранах компьютеров. В Пенумбре Узорный Паук может проявляться как дымчатая теневая форма, содержащая безумный водоворот букв, цифр и пиктографических форм. Кхопеш неразрывно связан с фигуркой сердечного скарабея из лазурита и золота (в настоящее время она находится под охраной в септе Солнечной Барки) и прекратит свое существование, если фигурка будет уничтожена. Чрезмерно впечатленный собственной уникальностью и интеллектом, Кхопеш может быть несколько сардоничным по отношению к тем, кого он считает интеллектуально ниже себя (практически ко всем), но, тем не менее, будет преданно служить тем, кто защищает его сердечного скарабея и обеспечивает ему достаточно интересной работы.

Ярость 4, Гнозис 10, Сила воли 8, Сущность 35

Чары: Чувство Аэрта, Контроль Электросистем, Материализация, Короткое Замыкание, Укрепление Реальности, Перевод*.

*Перевод - Кхопеш может перевести практически любой язык или шифр. При использовании этого заклинания дух бросает Гнозис по сложности, зависящей от сложности текста (от 6 для относительно известного языка до сложности 10 для самых сложных шифрованных кодов или инопланетных языков). Эту Чару можно применить к одной и той же надписи только один раз за сцену. Кхопеш склонен дуться, когда его ставят в тупик.

Феникс (Бену)

Говорят, что у Небесного Ра было два глаза, которые принимали форму аватара и выполняли его приказы. Его левый глаз стал богиней Сахмет, его божественным орудием разрушения и возмездия. Именно правым глазом, олицетворяющим мудрость, он увидел ошибку своих путей и остановил богиню-мстительницу. Его правый глаз стал тотемом Сокола, а точнее, его аспектом в виде вечно воскресающего Феникса. Известный в египетских преданиях как птица Бену, он изображался в виде огненной цапли или сокола и символизировал возрождение жизни против вечных сил смерти и энтропии. Феникса лучше всего вызывать с помощью всесожжений на восходе или закате солнца, и он будет говорить только до тех пор, пока солнце на горизонте (исчезает с наступлением ночи или дня). Феникс - тотемный дух Септа Полуночного Солнца, и Серебряные Клыки надеются, что он вскоре осветит им путь к возвращению к власти.

Ярость 7, Гнозис 8, Сила воли 8, Эссенция 30

Чары: Чувство Аэрта, Выстрел Пламенем, Очищение от Скверны, Создание Пожара, Исцеление, Озарение, Реформация, Открыть Лунный Мост, Легкий Полет

Иенпу

Огромная призрачная гончая высотой более 8 футов в холке с гладкой, как у шакала, головой, Иенпу кажется созданной из темного тумана с двумя светящимися глазами. Рядом с Иенпу всегда смертельно холодно, и от него исходит запах разложения. Этот огромный черный волк - страж Цитадели Западного Пламени. Безмолвные Странники контролируют башню дольше всех остальных, и, учитывая их очевидное сходство с ее хранителем, возможно, это справедливо. Известно, что Иенпу никогда не говорил (иногда он передавал информацию телепатически, через образы), поэтому неизвестно, почему он ведет себя так, как ведет. Тем не менее, Странники считают его полезным хранителем и проводником. Желающие получить доступ к башне в уничтожали Иенпу, но черный волк всегда вовремя возвращался. Иенпу можно успокоить, принеся ему в пищу то, что умерло не менее трех дней назад, хотя этого недостаточно, чтобы попасть в башню, если желающий не является Безмолвным Странником. Слух о том, что Йенпу проглатывает живых кошек целиком, скорее всего, просто слух, распространенный Странниками, чтобы отвадить любопытных Бубасти.

Ярость 9, Гнозис 9, Сила воли 9, Эссенция 60

Чары: Доступ к Каэрну, Чувство Аэрта, Спуск в Дуат*, Увядание*, Укрытие, Реформация, Слежка.

***Спуск в Дуат** - как и обряд Безмолвных Странников: Спуск в Темную Умбру, эта Чара позволяет Иенпу открыть односторонний портал в Темную Умбру или из нее. Применение стоит 2 Эссенции.

***Увядание** - одним лишь взглядом Иенпу может ускорить процесс старения живой цели, коснувшись ее разложением. Иенпу бросает Ярость против Гнозиса цели (или Силы Воли - 2, если у жертвы нет Гнозиса). Успехи Иенпу, превышающие успехи жертвы, лишают ее одной точки физических атрибутов за успех (поровну из Силы, Ловкости и Выносливости). Если число успехов не делится на три, лишние успехи вычитаются сначала из самых высоких, а затем из второстепенных физических атрибутов цели. Это заклинание стоит два пункта Эссенции, и его эффект длится один день за успех. Это заклинание нельзя наложить на одну и ту же цель дважды за сцену.

Бейны

Духи Вирма разных мастей населяют Ближний Восток. Кровавые Скорпионы населяют врачебные кабинеты, где делают обрезание молодым девушкам. Психомахии витают над благочестивыми мусульманскими воинами, когда те надевают пояса

шахидов. И, конечно же, махинации Пентекса порождают немалое количество умбральных ужасов.

Пьющие Души

Не обращайтесь к своему Гнозису в пустыне. Никогда. Особенно ночью. Это все равно что повесить окровавленную рубашку на дерево в лесу. Вы можете никого не привлечь - но если привлечете, оно будет голодным.

- Самир Шакал, Галлиард, Который Говорит до Рассвета.

Одна из самых распространенных пород бейнов в Египте появилась совсем недавно. Пьющие Души, как их стали называть, существуют уже много веков, днем они населяют пустыни Умбры. Ночью они материализуются и охотятся за своей избранной добычей - Безмолвными Странниками.

Ярость 5, Гнозис 4, Сила Воли 6, Эссенция 15 (но может быть и выше, если Бэйн недавно питался).

Чары: Высосать Гнозис*, Слежка (Безмолвных Странников с любого расстояния, или любое существо с Гнозисом в радиусе полумили, если жертва использует Гнозис)

***Высосать Гнозис:** Пьющий Души должен сначала преуспеть в броске Силы Воли (сложность 5), чтобы прицепиться к цели. Для высасывания Гнозиса требуется длительный противопоставленный бросок (Ярость духа против Гнозиса Гару). Каждый успех, превышающий успех Гару, приводит к высасыванию одного пункта Гнозиса и добавлению его к сущности бейна. Кроме того, Пьющие Души могут автоматически высасывать Гнозис из любых сосудов, включая воду, зачарованную с помощью Обряда Духовного Варева.

Образ: Пьющие Души похожи на гадюк, их размеры варьируются от безобидных змей длиной в два фута до двадцатифутовых чудовищ, в зависимости от того, сколько Гнозиса они недавно выпили. У всех Пьющих Души длинные тонкие клыки, слабо переливающиеся в темноте.

Предыстория: Истоки Пьющих Души лежат в далеком прошлом. Что именно породило их первоначально, неизвестно, но Гару рассказывают истории. Одна из них гласит, что Пьющие Души были нечестивым отродьем Сета и Нефтис до ее смерти. Согласно другой, духовные дети Змея почувствовали, что их предали и Гару, и их мать, и обратились к Вирму. И по крайней мере один гару предположил, что бейны - это призраки Наг, пришедшие отомстить своим убийцам.

Каково бы ни было их происхождение, о них можно сказать несколько неопровержимых фактов. Они обладают способностью к материализации, но только ночью. Днем они бродят по Пенумбре. Они нападают, вцепляясь в Гару и выпивая их Гнозис. Их любимая "еда" - Безмолвные Странники, которых они могут вынюхивать и выслеживать на любом расстоянии. Они нападают на Гару других племен и других Фера, но только если они голодны, и только если поблизости нет Безмолвных Странников.

Однако одна из худших их черт - это их компания. Пьющие Души могут учуять Гару (да и вообще любое существо с Гнозисом). В результате крупные бейны и другие твари Вирма иногда следуют за Пьющими Души, чтобы найти Гару. Поэтому, хотя сам по себе Пьющий Души не представляет большой угрозы, Гару, увидев его, должен быть очень осторожен - за ним может последовать могущественный бейн или стая Танцоров Черной Спирали.

Джанны

Ахмед уставился на свои ноги. Лодыжки и подошвы стали жесткими и мозолистыми, а пальцы на ногах - фиолетовыми и распухшими, как будто гниющими. Он пошевелил большим пальцем на левой ноге и обнаружил, что ноготь на пальце расшатался. Медленно, обдуманно, он протянул руку вниз и осторожно потянул ноготь. Он вывалился из пальца. Под ногтем было углубление, заполненное вязкими, зелено-белыми нитями плоти...

Ахмед сел в постели, сердце колотилось. Он посмотрел на жену и потянулся, чтобы разбудить ее, но не смог заставить себя сделать это. Он встал с постели, развернул свою одежду и встал на колени, чтобы снова молить Аллаха избавить его от этих ужасных снов.

В темных уголках его сознания за ним наблюдал дух, который уже планировал следующий кошмар.

Джанны - маленькие, слабые на вид бейны, обладающие коварной властью над снами. Хотя в прямой схватке с оборотнем они мало что могут сделать, их способность проникать в кошмары и контролировать их делает их очень опасными.

Сила воли 5, ярость 3, гнозис 8, сущность 16

Чары: Подглядывание, Одержимость, Контроль Кошмаров*

***Контроль кошмаров:** Когда Джанн успешно овладевает носителем, он может установить контроль над ним, когда тот засыпает (и ни в какое другое время). Джанн проникает в подсознание хозяина и выкапывает оттуда все ужасы, которые сможет найти. Как и любой сон, кошмар облечен в символизм, но используемый символизм настолько тревожен, что жертва просыпается измученной, даже если не понимает сна. При пробуждении несчастный теряет один пункт Силы Воли. Он может восстановить эту Силу Воли, если расшифрует значение сна (используя систему толкования снов в **Werewolf Revised**, сложность равна *собственным* Манипуляции +Загадкам сновидца, требуется не менее 5 успехов, прежде чем жертва снова заснет).

Если джанн использует эти чары на оборотне, все намного, намного хуже. Гару должен бросить Гнозис по сложности, равной его собственной Силе Воли, как бы делая Шаг в Сторону, и погрузиться в Царство Снов, созданное им самим - разумеется, при помощи Джанна. Бейн может изменять и контролировать

контролировать аспекты кошмара, как и с людьми, но поскольку оборотень может умереть во время кошмара, ставки намного выше. Даже если Гару выживет, он теряет один пункт Силы Воли, как описано выше. Опять же, кошмары создаются из собственных страхов и воспоминаний жертвы, они просто усиливаются бейном до тревожных уровней.

Человек, лишенный Джанном всей Силы Воли, может стать фомором, часто обладающим способностями управлять кошмарами или умбральными связями. Оборотень, осушенный таким образом, просто устает, и гораздо более восприимчив к потере волка.

Образ: Джанны появляются в виде крошечных гуманоидов, ростом не более фута. Их цвет варьируется от темно-синего до кроваво-красного, а во рту у них злые, похожие на иглы зубы. Они полагаются на скрытность, поскольку у них практически нет средств прямой защиты.

История: Слово "джанн" относится к злобным духам Ближнего Востока (в отличие от джиннов, которые могут быть злыми или добрыми). Эти бейны, к счастью, редки, и их еще не встречали за пределами Ближнего Востока. Обычно они выбирают цель и остаются с ней до тех пор, пока у нее не иссякнет Сила Воли, а затем уходят. Иногда они завершают одержимость и создают фомора, но это редкость; очевидно, они наслаждаются возможностью питаться разнообразными ночными кошмарами. Оборотни, однако, являются для них особой добычей, так как они представляют собой более яркое зрелище, в котором джанн имеет больший и более жестокий контроль.

Октани (Нефтяные Бейны)

Эти зловещие черные бейны различаются по размеру и степени видимости и, к сожалению, все чаще встречаются в Египте и других нефтедобывающих странах. Появляясь, когда животное или другое живое существо отравлено нефтью, эти отвратительные бейны чаще всего грубо имитируют форму существа (существ), погибшего в нефтяном разливе. Подобно айсбергу, более 90% этих бейнов скрываются под песками пустыни, и лишь малейшая струйка нефти выдает их местонахождение. Ископаемое топливо, такое как нефть, образуется из разложившейся и окаменевшей органической материи. Бейны такой природы ускоряют этот процесс в миллионы раз и ищут жертв, чтобы пополнить свою массу, растворяя и трансмутируя даже крупную тушу с поразительной скоростью. Некоторые нефтяные бейны могут вырасти до огромных размеров, и даже есть истории о целых нефтяных месторождениях, состоящих всего из одного бейна. Приведенные здесь атрибуты относятся к нефтяному бейну среднего размера и силы.

Ярость 6, Гнозис 7, Сила воли 4, Эссенция 17

Чары: Чувство Аэрта, Касание Скверны, Растворение*, Разжижение (более крупные Октани могут использовать Сотрясение Умбры).

***Растворение:** эта Чара, с помощью которого бейн поглощает живую массу. После удара (бросок Силы Воли), бейн бросает свою Ярость против Гнозиса противника. Каждый успех дает один пункт поглощаемого, но аггравированного урона, а несчастная жертва наблюдает, как часть ее тела поглощается маслянистой массой противника.

Примечания: Из-за своей вязкой природы масляные бейны в значительной степени устойчивы к физическим атакам (урон делится пополам с округлением вниз). Огонь отлично справляется с их уничтожением, хотя сражение с горящим Октани сопряжено с определенными опасностями. Каждый ход огонь уменьшает количество сущности бейна на пять единиц, пока он не просочится обратно под землю или не будет уничтожен. Физическое рассеивание масляного бейна просто разделит его на более мелкие независимые сущности.

Дакат (Элетои и Дактои)

В далекой истории, до того, как необузданная деятельность Вивер связала и свела Вирма с ума, его духи выполняли совсем другую задачу. Выполняя роль здоровой энтропии, Вирм и его слуги разрушали старое, чтобы освободить место для нового. Прошли тысячелетия с тех пор, как Вирм оставил эту благотворную цель в Пенумбре, но в некоторых захолустных царствах, связанных с Египтом, все еще существуют рудиментарные аспекты этого первоначального "Вирма Баланса". Духи, служащие этому Вирму, могут считаться первобытными предшественниками современных бейнов, конечно, страшных и опасных, но лишенных злобы, характерной для современных бейнов. Два "Дакат" (если использовать термин Бастет), перечисленные здесь, являются элементалями: бесплотные Элетои, обитающие в Эфириальной пещере домена Сокар, и обитающие в грязи Дактои, найденные в доисторических реках Глубоких Вод.

Дактои

Эти громоздкие обитатели тины живут на нильских мелководьях Глубоководья, хотя изредка они могут появляться и в других реках Умбры. В древние времена в обязанности Дактои входило перемалывать живую и мертвую речную материю в богатый, живительный суглинок. Огромные сегментированные чудовища больше всего похожи на скорпионов или трилобитов силурийского периода и достигают 20-50 футов в длину. Их спины покрыты чешуей, а нижняя часть этих тварей - то, чего следует опасаться. Их брюхо покрыто сотнями беззубых ртов, окруженных острыми жилистыми щетинками, с помощью которых они быстро измельчают пищу. Полученное пюре затем

всасывается в их желудок, чтобы затем извергнуться в виде свежей духовной материи. Это медлительное существо передвигается с помощью комбинации колебаний тела и реактивной струи, выбрасываемой из его задней части. Великие падальщики не обладают ни разумом, ни сознанием, хотя их привлекают внезапные движения в воде. Способные на короткие, быстрые движения, чтобы схватить неосторожную добычу, тупоголовые гиганты, тем не менее, плохо приспособлены для защиты от Моколе, которые иногда питаются ими.

Ярость 8, Гнозис 7, Сила воли 4, Эссенция 20

Чары: Броня, Наводнение, Ядовитый Газ.

Элетои

Жуткое спокойствие в центре бури, смертельно молчаливые Элетои - полная противоположность шумным ветряным существам, которые снуют вокруг них. Разумные и гораздо более хитрые, чем их собратья со дна реки, эти аватары пустоты ищут места с экстремальным климатическим противостоянием (штормы), а затем пожирают любой случайный ветер, забредший в их окрестности. Эти сферы настолько сильны, что несколько из них могут поглотить даже крупный умбральный шторм за короткое время. Когда Вирм стремился расширить свое влияние в Эфирном царстве, он нашел этих прото-бейнов удивительно восприимчивыми к его воздействию. В обмен на их услуги в борьбе с Детьми Карнака и другими врагами, Вирм предоставил Элетои доступ в большую Пенумбру. Элетои лишены какой-либо формы, но могут быть обнаружены по пятну ясного неба, окруженного облаками, смогом песчаной бурей и т.д. - которые кружатся вокруг их сферы влияния (подобно тому, как энергия потрескивает на горизонте событий черной дыры). Сфера влияния Элетоя - это сфера диаметром, равным (Гнозис Элетоя x 10 футов). Манипулируя своей "массой" по отношению к окружающей атмосфере, Элетои могут создавать порывы ветра для атаки, защиты или бегства, но при этом затрачивая вдвое больше эссенции, чем обычные духи воздуха.

Ярость 6, Гнозис 8, Сила воли 8, Эссенция 22

Чары: Чувство Аэрта, *Асфиксия, Создать Ветер, Реформация.

*Асфиксия - любой ветер, попавший в область обитания Элетои, немедленно утихает, а любой дух ветра просто умирает. Духи воздуха теряют количество эссенции, равное Гнозису Элетоя, за ход, пока их не сожрут, пока они не сбегут или пока бейн не насытится. Аналогично, Элетой может украсть дыхание у любого существа, которому необходимо дышать. Элетой бросает свой Гнозис против Гнозиса своей жертвы, и за каждый успех жертва получает один непоглощаемый пункт урона. Это продолжается каждый ход, пока жертва не умрет или не сбежит; к счастью, восстановление урона происходит почти мгновенно, как только цель снова может дышать. Элетой не может поглотить эссенции больше, чем его постоянная эссенция, и должен переваривать свою воздушную пищу со скоростью одна украденная эссенция/уровень здоровья в час.

Примечания: Менее материальные, чем сам воздух, Элетои полностью невосприимчивы к физическим атакам, но Дары или магические фетиши действуют на них как обычно.

Notes

Notes

What is the Onyx Path?

Winter 2011-2012: (VtM) V20 Companion

Spring 2012: (VtM) Children of the Revolution

Summer 2012: (VtM) Hunters Hunted 2

Fall 2012: (WtA) Werewolf: The Apocalypse – 20th Anniversary Edition

Winter 2012-2013: (MtA) Mage Convention Book



PDF & Now in Print

White Wolf, working in partnership with DriveThruRPG, is now offering PDF and Print on Demand versions of both our newest PDF products and our vast library of previously published books. We're working around the clock to make every single WW book available in these formats.

Questions?

Please feel free to contact us: RichT@white-wolf.com and Eddy@white-wolf.com.

For news and discussion of our products visit www.white-wolf.com

Follow us on Twitter: @wwpublishing

WW PDFs and Now in Print PoDs are available at drivethrurpg.com

Storytelling In The Digital Age