Оборотни

Руководство Рассказчика



Справочник повествования и хроник для игры
Оборотни: Апокалипсис





Кригер Враг Вирма и Замогильный медведь

Арни Клеппенс, в своем племени известный как Неутихающий ветер, скрючился под старым одеялом, его волчья шкура не справлялась с холодом. Скоро он воем подзовет членов стаи, сдаст свой пост другому и сможет выпить кружечку чего-нибудь согревающего. Арни мечтательно улыбнулся – один из кинфолков привез из Италии шоколад. Уж им-то точно можно согреться.

Он встал и отряхнулся, отбросив одеяло в снег. Прошелся, пытаясь размяться. Из долины ледника донеслись одобрительные завывания – Вдыхающий жизнь в старые сказки завершил свой рассказ. Арни стало интересно, о чем же он рассказывал в этот раз. Вновь пересказывал историю падения септа Сотни дубов? Нет, слишком скучно. Зимой и без того скучно. Одну из пошленьких историй о Мике Убийце мулов, известном рагабаше-бабнике? Вряд ли – септ Молота Гайи принимал сегодня гостей, которые могли и не оценить такой похабщины.

Арни поражался таланту галлиардов. Вдыхающий жизнь в старые сказки был мастерским сказителем, юные гару из септов по всей Европе рассказывали ему свои истории, а он давал им советы о том, как их лучше исполнять. Однако он не стремился к единоличной славе, потому вече часто заканчивалось грустным воем люпуса-галлиарда Последнего снегопада или безумной скрипкой Дуни Королевской милости. Арни был филодоксом и не имел такого таланта, потому сидел и восхищался, а тяжелые мысли покидали его разум. Он внимал историям галлиардов, не задумываясь об их правдивости.

Он шагнул вперед и завыл в сторону льда и лунного света. Раздался ответный вой – к нему шла его стая, Бегущие по льду. Из-за спины раздались три быстрых нестройных завывания и короткий лай. В такие ночи охрана сменялась каждый час, чтобы не замерзнуть. Арни слышал о временах, когда септ охраняло не менее четырех стай – теперь лишь его стая и горстка фостернов и адренов несли Рог стража и стояли в наряде.

Четверо волков рысью побежали к огню. Арни поднял голову и учуял запах горячего шоколада – густой аромат напитка выдавался на фоне запахов снега и костра. Подойдя к импровизированному столу, Арни увидел, что время сказаний еще не закончилось – одна из гару-гостей решил поучаствовать. Однако ее приняли не слишком хорошо – публика выгля-

дела беспокойной и раздраженной. Арни перешел в свою естественную форму хомид и закутался в пальто, которое недавно сделал своим освященным талисманом. Лена – женщина-кинфолк, привезшая шоколад – уже налила четыре кружки для Бегущих по льду (арун стаи не любил сладкое). Арни толкнул Лену локтем:

– О чем она рассказывает?

Та в ответ помотала головой:

– Не знаю. Что-то о войне и медведях. О том, что гару совершили страшный грех перед Гайей.

Арни кивнул. Сам он знал мало о Войне гнева, но все больше щенков считали ее ошибкой, особенно в отношении к оборотням-медведям – как их там называли? Гризли? Гурзлы? Ответил ему злобный рык одного из арунов септа:

- Гуралы несли порчу! Вот почему началась война!

Говоривший был достаточно далеко от вечевого костра, чтобы Арни не смог его разглядеть – он различил лишь очертания грузной фигуры. Такое нарушение определенно понесет за собой наказание, возможно даже гнев самого Сокола. Впрочем, Арни признавал, что тотем каэрна не слишком торопился защищать сказителей.

Оглушающий, но спокойный голос Вдыхающего жизнь в старые сказки решил спор:

– Вы оба неправы.

Ветер стих, чтобы дать ему слово. Арни тихо прихлебывал шоколад, весь обратившись в слух.

– Гуралы заслужили свою участь, но порчи в них не было. Я часто рассказываю о них щенкам, которые ищут правду о Войне гнева.

Галлиард сделал паузу. Арни глотнул густого напитка и прикрыл глаза в ожидании рассказа. Ему казалось, что все гару септа сейчас ждут того же.

– Рассказать ли вам?

Вой и крики заглушили голос галлиарда – гару не аплодировали, а голосом выражали свое одобрение. Одна история от Вдыхающего жизнь в старые сказки – удача для вече, две – благословение.

Арни подошел ближе к вечевому костру и увидел, как старый сказитель сел на излюбленное место – прогретый камень возле самого огня. Он перешел в кринос, чтобы точнее передавать звуки языка гару – некоторые истории могут быть рассказаны только на нем. Он указал на гостью, всю еще плачущую из-за того, что ей не дали завершить рассказ:

– Слушай, юная лунная танцовщица, и ты поймешь, как сделать твою историю не такой обидной. И вы все – молчите и слушайте. Я уже не тот, что раньше, и ветер может заглушить мой голос.

Арни улыбнулся, ведь голос старика был громче вьюги. Галлиард поерзал на камне, вытащил из костра деревяшку и начертал на ней глиф. Сквозь дым Арни увидел, что это был глиф, обозначающий медведя, но кто-то из гару прошипел: «Гурал». Галлиард подняд деревяшку над головой и показал всему септу, его голос гармонировал с ветром и треском костра:

– Я расскажу вам.

• • •

Небеса вспыхнули огнем, и Кригер Враг Вирма увидел луну, окутанную сиянием. «Луна сегодня омыта кровью, – подумал он. – Как и я». Затем он задрал голову и воем возвестил о своей победе. Он стоял лицом к горящей роще, в правой руке зажав пригоршню зубов, в левой – отрубленную голову врага. Эта ночь принесла ему бессмертие, ведь Кригер одолел Замогильного медведя.

Он отвернулся от рощи, его израненное тело медленно принимало человеческий облик. Кригер слегка хромал – клыки медведя повредили его левое колено, но раны уже почти исцелились. Синяки исчезли, порезы заросли, но на ноге останется шрам – он будет носить его с гордостью.

Он посмотрел на окровавленные зубы, лежащие у него на ладони. Он нанижет их на шнурок и будет носить на шее. Сила Замогильного медведя всегда пребудет вместе с ним.

Где-то над ним раздался крик совы, и он тихо фыркнул. Когда-то все и началось с крика совы.

Когда Кригер был еще клиатом – щенком, только вставшим на путь воина – его дядя и наставник пал в бою. Великий арун разорвал зверя пополам и раны его были незначительны, но когти зверя несли странный яд, от которого мышцы гару свела судорога, а кровь остыла. Яд также сохранил тело гару, издеваясь над Гайей – воин лежал на поле боя нетронутым, будто мог подняться в любой момент.

Узнав об этом, юный Кригер взвыл от гнева, и его пришлось удерживать четверым гару. Когда гнев обратился в печаль, он встал рядом с телом наставника на проводах усопшего и выл на луну, возвещая о несправедливости смерти могучего воина от рук жалкого противника. Когда септ покидал могилу, Кригер услышал слова рагабаша:

«Жаль, что поблизости не живет никто из медведей-перевертышей. Им ведомы тайны смерти».

Кригер последовал за рагабашем и спросил того, что ему известно об оборотнях-медведях. «Ничего, кроме того, что я уже сказал, – ответил рагабаш. – Да и это лишь сказка. Я никогда не встречал гуралов. Говорят, они любят одиночество».

«Кто может знать о них?» – настаивал Кригер. Но рагабаш лишь пожал плечами. Кригер сел под деревом и напряг память, вспоминая рассказы галлиардов. Ах если бы он слушал их внимательно, а не зевал в ожидании торжественной охоты! Он слышал сказания о фера, но не мог ничего вспомнить. Он решил спросить у галлиарда, но это означало раскрыть свой план.

В этот момент в кроне дерева над ним издала свой крик сова, и Кригер подумал о странных волках с востока, которые рассказывали о раскаленных песках и чтили сову как своего покровителя. Их тотем был вестником смерти, значит эти гару могут о ней что-то знать – так решил Кригер. Об этих гару он знал немногим больше, чем о гуралах, но это казалось ему лучшим шансом на успех.

Юный воин встал и обратился к сове, укрывшейся в темноте: «Мой наставник с честью пал в бою, но не тогда и не так, как ему надлежало. Пусть я потрачу на это всю свою жизнь, но найду этих медведей-перевертышей, этих гуралов и узнаю тайны смерти!» Принеся клятву, он полоснул свою грудь когтями и окропил сову своей кровью. Испуганная сова улетела, на шее у нее остались красно-бурые брызги. Великая Сова услышала Кригера и вновь вернулась к своим заботам.

Кригера с тех пор как подменили. Юный арун утратил наглость и задиристость, став наблюдательным и дотошным. Он внимал старейшинам септа, говорившим о древнем знании и мудрости традиций, и сидел у ног галлиарда, когда тот рассказывал истории у вечевого костра. Когда настало время вернуться в стаю, он объявил себя альфой и никто не смел бросить вызов мудрому воину.

Я мог бы рассказать вам о стае Кригера и ее подвигах. Наверняка вы слышали об их сражении с Хгагоггом – бесформенной тварью, покрытой слизью и сводившей с ума всех, кто ее видел, кроме стаи Кригера, которую спасли тотем и любовь к Гайе. Возможно, на другом вече я спою песню, которую Слова на ветру – галлиард их стаи – сочинила накануне победы стаи над драконом Мазатуком. И наверняка рагабаши помнят Уговорившего камни, получившего свое имя за то, что убедил сами камни двигаться, когда это было нужно стае.

Все это я упомянул для того, чтоб вы знали, на что была способна та стая. Она состояла из Серебряных клыков, достойных представителей своего племени: благородных, честных, храбрых и умелых. Многие гару тогда, да и сейчас удивляются, почему в качестве тотема стая выбрала не Сокола, а Сову. Но в этом нет ничего странного, не так ли?

После долгих лет славных деяний стая отошла от дел, ее члены стали лидерами и наставниками разных септов. Молодые гару, которых тогда было куда больше, сражались между собой за право учиться у прославленных воинов. Сам Кригер стал лидером септа Убийства поутру – того септа, в котором сам прошел обряд перехода и в котором были похоронены останки его наставника. Септом он руководил так же умело, как и своей стаей, но по ночам надолго уходил в окружающие септ леса. Когда его спрашивали об этом, он отвечал, что ищет – но никогда не объяснял, что именно.

Настало полнолуние, и септ собрался на вече, чтобы рассказать истории и насладиться ежемесячной торжественной охотой. Но Кригеру было не до того. Предыдущей ночью он видел сову – ту самую, с брызгами на шее, хоть и прошло много лет. Он доверил вечевой обряд молодому аруну – пусть практикуется, сказал он – и следил взглядом за деревьями, высматривая сову в течение всего вече и торжественной охоты.

Сова молча присела на нижнюю ветку и уставилась на Кригера с грустью. Кригер коснулся ее перьев и с удивлением обнаружил, что кровь еще не засохла. «Как так?» – прошептал он, но сова не ответила. Она взмыла ввысь, летя над лесом, как затихающий шепот. Кригер следовал за ней, готовый исполнить свою клятву.

Голоса других гару стихали вдали. Тени сгущались и становилось холоднее, свет луны не пробивался сквозь листву. Но сова продолжала лететь.

Кригер огляделся и понял, что не бывал здесь ранее, хоть и вырос в этом лесу. В этих зарослях не ступала ни нога человека,

ни лапа волка или иного зверя. В лесу было тихо, других гару не было слышно, но сова продолжала лететь.

Кригер принял волчий облик. Волчье ухо слышало голоса товарищей. Волчье чутье говорило о том, что хищников в лесу нет. А сова летела так тихо, что приходилось не сводить с нее глаз.

Он взобрался на дерево, а его молчаливый провожатый сел на соседнюю ветку. Взгляд ее медово-желтых глаз приковывал его к месту. А затем Кригер услышал треск у себя над головой. Тонкий черный силуэт спустился откуда-то сверху и уселся рядом с ним.

Кожа незнакомца была коричневой, черты лица – странными и несоразмерными, заплетенные в косу волосы – длинными и угольно-черными. Кригер попытался заговорить с ним, но тот лишь засмеялся и что-то тихо произнес на языке, которого Кригер никогда ранее не слышал. К его ужасу из крон соседних деревьев раздался смех. Старый воин угодил в засаду и был окружен.

Кригер потянулся за оружием, но незнакомец остановил его и произнес на языке гару: «Нет нужды. Прости, что не пришли в твой септ, но Сова сказала, что связь между нами должна остаться тайной в ночи. И вот мы здесь».

Кригер так и не узнал, кем были эти странные гару. Он услышал лишь имя того гару, с которым говорил – Оповещающий о переправе. Сейчас мы знаем, что это были Молчаливые странники – благородные путники, приносящие нам вести из далеких земель. Когда Кригер встретил их, они еще не были изгнанниками – впрочем, то уже другая история. Кригер взмолился, чтобы незнакомцы рассказали ему все, что знают о гуралах.

«Гуралы? – переспросил незнакомец. – Мое племя и оборотни-медведи знаем друг о друге немного. Собственно, мы встречаемся только тогда, когда кто-то из нас умирает». Внезапный крик совы прервал его слова.

«Это то, что я хочу узнать, – нетерпеливо сказал Кригер. – Мне говорили, что гуралы имеют власть над смертью».

«О нет, – замотал головой Оповещающий о переправе, – никто не имеет такой власти. Как ты ее ни называй, смерть придет к каждому. А гуралы просто знают, как сразиться со Замогильным медведем ». И вновь прокричала сова. Оповещающий о переправе быстро оглянулся и сказал Кригеру: «Я скорее предпочел бы вечно маяться от жажды, чем говорить с тобой об этом – и я уже сказал больше, чем было нужно. Друг мой, Серебряный клык, я прошу тебя не искать гуралов и не просить их о воскрешении. Гайя не желает этого», – с этими словами он, как и его товарищи, спрыгнул на землю и убежал.

Кригер был не из тех, кто легко сдается. Он знал, что не сможет заставить гару выдать свои секреты – ему не справиться с целой стаей – но понимал также, что Оповещающий о переправе знает больше, чем сказал. На следующее утро он призвал свою стаю и сказал им, что ему стало известно о великой силе Гайи. По его словам владение этой силой привело бы к тому, что гару не нужно было бояться смерти.

Остальные были настроены скептически, но пошли за ним. След гару-чужаков уже остыл, но Белое пламя, теург стаи, была лучшей из следопытов, когда-либо ходивших по земле. Она спросила у Кригера о том, что именно они ищут, но он ответил, что не знает (и не соврал). Стая миновала темнейшие уголки леса и вышла на равнины.

Я мог бы рассказать о том, что приключилось с ними во время этого странствия, но это уже отдельные истории, а костер уже гаснет. Однако в течение всего путешествия Кригер искал и не мог найти сову. Это обеспокоило его, но он отложил этот вопрос на потом. Вскоре он получил свой ответ.

Воздух высох, а земля под лапами стаи превратилась в песок. Белое пламя призывала воду своим фетишным барабаном, а питалась стая змеями, ящерицами и всем, что могла найти. Идти по следу было еще сложнее, чем в лесу, ландшафт был непривычен, но Кригер продолжал гнать стаю вперед, одержимый поиском ответов.

И вот Уговоривший камни, который по обыкновению шел позади, позвал стаю – среди песков стоял один из странных черных гару. Кригер опознал в нем Оповещающего о переправе.

Оповещающий о переправе дождался их приближения и поприветствовал их с уважением, обратившись к каждому по имени. «Чем мы заслужили такую честь?» – спросил он. Кригер проигнорировал манеры собеседника: «Ты не рассказал мне о гуралах, хоть и знаешь больше, чем говоришь. Тогда я не мог потребовать от тебя ответа, но теперь моя стая со мной».

Пустынный волк со вздохом ответил: «Хочешь увидеть гурала? Здесь есть один поблизости. Следуйте на запах людей, но хорошенько прячьтесь». Убегая, он бросил: «Помни о том, что я говорил тебе про заигрывание со смертью».

Не отвечая на вопросы стаи о предупреждении гару, Кригер повел их к человеческому поселению. Путь потребовал больше времени, чем он предполагал. К тому моменту, когда они увидели шатры людей и учуяли запах их зверей, солнце уже село и луна осветила дюны.

Белое пламя не знала, как выследить гурала, потому что никогда не видела и не чуяла их. Стая проникла в деревню и ждала. Кригер наблюдал за украшенным шатром, очевидно предназначенным для чего-то важного.

Из шатра вышел человек, который озирался так, будто только что проснулся. Он направился к краю поселения, глядя в сторону кустов. Что-то в нем насторожило Кригера. Человек был стар, немногие оставшиеся волосы были седыми, но его осанка была прямой и гордой. Кригер размышлял над этим, и тут человек споткнулся. Со стороны шатров раздались дразнящие детские голоса – Кригер понял, что кто-то из них попал в старика камнем.

Старик обернулся и заговорил – в его голосе было столько силы, что Кригер попятился. Голоса детей стихли, потом раздались снова – громко, яростно, почти отчаянно. Кригер увидел детей и не смог их сосчитать. Они стояли посреди шатров, смеясь и швыряя камни. Старик не выглядел расстроенным или испуганным – просто раздраженным.

Кригер не знал, стоит ли ему вмешаться, но не успел принять решение – старик поднял руки к небу, будто молельщик. Земля разверзлась, в ночи раздался медвежий рев. То, что вышло из земли, несомненно было гуралом.

Рост зверя превышал высоту многих деревьев в родном септе Кригера. Дети застыли от страха, вместо дразнилок звучал лишь медвежий рев. Тот, кто пробудил спящего гурала и призвал его из-под земли, горделиво стоял , а медведь взмахнул лапой.

Кригер понял, что происходит, и провыл гимн войны, но когти гурала уже сделали свое дело. Ослепленный яростью Кригер налетел на зверя с фланга, остальные члены стаи вышли из темноты и присоединились к



нему. Песок был пропитан кровью детей, а с когтей зверя стекала кровь гару – он распорол живот Уговорившего камни. Но что-то было не так. Кригер отпрыгнул назад и лаем приказал стае сделать то же самое.

Он не успел отдать приказ – одна из лап медведя отправила могучего аруна Серебряных клыков в полет с такой легкостью, будто он стряхивал снег с плеча. Пролетев четверть мили, он воткнулся головой в песчаную дюну. Отряхнувшись, Кригер поспешил назад.

Все пошло не так. У ног медведя лежало безжизненное распотрошенное тело Уговорившего камни. Белое пламя запуталась в шатре и пыталась освободиться, но сопротивлялась еле-еле, а одна из ее рук была вырвана из сустава. Кригер с ужасом огляделся, надеясь увидеть остальных членов стаи живыми и готовыми сражаться – или бежать. Но ответом ему был труп Брюса Справедливого, филодокса и беты стаи, приземлившийся у его ног. Тело Брюса было холодным, бледным и обескровленным.

Кригер понял, что удивило его в старике и гурале. Когда в лысину старика попал камень, кровью не запахло. Когда Кригер рвал клыками медведя, он чувствовал лишь вкус мертвечины.

Гурал, чья пасть была полна крови Брюса, пошел на Кригера. Тот попятился, планируя бежать или прятаться, и споткнулся о лежащее в песке тело.

Кригер встретился взглядом со Словами на ветру. Галлиард была тяжело ранена и умирала, но смогла протянуть руку к своему альфе и применила могучий Дар. Ее последней просьбой было сказать о ней что-то хорошее на проводях усопших. Медведь напал, он был слишком быстр для существа такого размера. Он вонзил свои зубы в ногу Кригера выше колена, почти перекусив ее, и тут их обоих окутал лунный свет. И Кригер, и гурал исчезли из пустыми и очутились в септе Убийства поутру, ошеломленные и злые. Зверь огляделся в поисках хозяина, но увидел только странные деревья и полную луну в небе. Кригер не тратил время зря, а выхватил клейв, провыл предупреждение о приближении Вирма и набросился на зверя.

Гурал был намного сильнее Кригера. Еще один гару из септа вступил в бой, но его швырнули об дерево с такой силой, что треснул ствол. Однако Кригер продолжал сражаться. Он вонзил клейв в брюхо зверя и вспорол его, выкрикивая имя Уговорившего камни, но оттуда вырвались не кровь и кишки, а вонючий воздух и черные черви. Зверь выбил клейв и сдавил Кригера своими лапами, а Кригер обхватил его голову и воззвал к Соколу. Череп медведя хрустнул, и он сбежал, а Кригер пустился в погоню.

Другие гару септа наблюдали, но ничего не могли сделать. Подобно тому, как люди цепенеют, увидев нас, благородные гару впали в ужас при виде гурала и не могли помочь своему лидеру, лишь последовали за ним в лес.

Наконец, зверь оказался в густой роще и остановился, вынужденный принять бой. Кригер уже залечил свои раны, и его не вела слепая ярость. Он вошел в рощу, и двое противников принялись кружить друг против друга. Медведь слабел. Рана в его брюхе не заросла, он спотыкался. Кригер стоял на ногах твердо и получил от Луны великий Дар как раз в тот момент, когда медведь кинулся на него.

Силы удара медведя хватило бы, чтобы сокрушить камень, на котором я сижу, но Кригер даже не шелохнулся. Он стал лунным мстителем, его шкура, когти и клыки превратились в чистое серебро. Гурал осознал свою ошибку, когда было слишком поздно. Он взревел – возможно, он звал своего хозяина или ревел от боли. Неважно.

Кригер прошел сквозь тело чудовища и вышел из спины, держа в руке его голодное сердце. Гурал последний раз шевельнулся и сдох.

Кригер обратился к своему септу, стоящему вокруг него: «Братья, сегодня я одолел этого зверя, Детоубийцу, уничтожившего мою стаю». Остальные встретили эту новость рыком и криками. «Я должен очистить останки зверя огнем, а затем оплакать мою стаю. Оставьте меня одного, но сделайте ров вокруг рощи, чтобы пламя не перекинулось на каэрн». Гару бросились выполнять его приказы, а галлиарды написали песни о Кригере Враге Вирма и его битве с Детоубийцей.

Кригер сжег тело зверя, а его зубы сохранил как трофей. Голову зверя он отрубил и сжег на проводах павших членов своей стаи. Но было кое-что, о чем он никому не сказал.

После проводов он направился на кладбище благословенных героев, нашел могилу, которую знали немногие из молодых гару, и начал копать.

Он выкопал тело своего наставника. Яд, убивший его, по-прежнему хранил тело от

разложения – Кригер едва чувствовал запах смерти. Он раскрыл рот дяди и выжал туда сердце гурала. Когда последняя капля крови Детоубийцы стекла в рот мертвого гару, где-то закричала сова. Но ни Сова, ни ее слуги уже не могли ничего сделать.

• • •

Вдыхающий жизнь в старые сказки сделал паузу. В ночи воцарилась тишина, даже ветер молчал. Слушатели прижались друг к другу, у некоторых от ярости дрожали губы. Слезы стекали по щекам галлиарда из Детей Гайи, начавшей сказание о гуралах. Все смотрели в огонь, не думая ни о чем – лишь представляя, как Кригер пытается поднять своего наставника из могилы.

– К сожалению, Кригеру удалось его кощунство. Его наставник восстал из мертвых, хоть и ненадолго. Он стал пародией на живое существо, подобием самого Детоубийцы, и Кригер уничтожил его ценой своей жизни. Кригера похоронили вместе с его стаей, а остальные члены септа так и не узнали всей истории. Лишь Сова и, возможно, Молчаливые странники знают правду. Как об этом стало известно мне – вам лучше не знать. Кригер Враг Вирма думал, что той ночью одолел самого Замогильного медведя. Это не так. Он одолел мертвого зверя, поднятого из могилы внешней силой и подчиненного человеком из пустыни. Это была могущественная марионетка, а не гурал. Это было то, чем может стать гурал, другой перевертыш и вообще кто угодно, если пытаться обратить жизненный цикл. Гуралы не несли в себе порчу, но септ Убийства поутру не знал всей правды. Им были нужны ответы, но Кригер не рассказал им о странствиях своей стаи, поэтому они не знали, где искать. Они нашли гуралов и потребовали ответа от них, но оборотни-медведи не знали, что сказать. Гару сочли гуралов лжецами, причем опасными. Так и началась Война гнева.

Старый галлиард пошевелил угли своим посохом, взметнув в воздух искры. Гару зашевелились – им предстояла торжественная охота. Вдыхающий жизнь в старые сказки посмотрел в огонь и сказал так тихо, что собравшимся пришлось наклониться к нему:

– Есть истории, которые не заканчиваются.

Он встал с камня и занял место рядом с другими старейшинами.

Тишину нарушил Кровавый снег – молодой арун, руководящий торжественной охотой. Он завывал, рычал и кусал других гару – охота началась. Арни бросил взгляд на старого галлиарда – не оскорбит ли его такое неуважение, но все было в порядке. Наверное, решил Арни, эта история не из таких.

Оборотни

Руководство Рассказчика

Создатели

Авторы: Брюс Боуг, Джеки Кассада, Лиза Кларк-Флейшман, Джеффри С. Грабовски, Кайли Гринхэм, Гарри Хекель, Хизер Хекель, Шеннон Хеннесси, Форрест Б. Марчинтон, Мэтью Мак-Фарланд, Дина МакКинни, Ники Ри, Шон Райли и Адам Тинворт.
Оборотни и Мир тьмы созданы Марком Рейн-Хагеном
Игровая система Storyteller разработана Марком Рейн-Хагеном
Разработчик: Итан Скемп
Редактор: Эйлин Э. Майлз
Арт-директор: Эйлин Э. Майлз.
Художники: Лэнгдон Фосс, Лейф Джонс, Стив Прескотт, Джефф Ребнер, Алекс Шейкман и Иссак Мангольд, Рон Спенсер, Дрю Такер
Художник обложки: Дэн Бреретон
Дизайн обложки, макет и набор текста: Эйлин Э. Майлз

Оборотни
Руководство Рассказчика

Содержание

Легенды Гару: Кригер Враг Вирма и Замогильный медведь 1

Введение 12

Глава 1: Мир Гару 24

Глава 2: Поле боя 78

Глава 3: Хроника 110

Глава 4: Враги 130

Глава 5: Ломая шаблоны 162

Глава 6: Всякая всячина 204





Введение

Не думай, что сочинитель просто-напросто пересказывает подлинную историю того или иного человека. Но жизнь людей, но все, что он видит вокруг себя, о чем он хотя бы слышал, наполняет его душу глубоким волнением. Сочинитель не в силах замкнуть то, что он пережил, чему был свидетелем, в глубинах своего сердца, он должен поведать об этом другим людям. Так, мне кажется, родилось искусство романа.

Мурасаки Сикибу, «Гэндзи-моногатари»

Давайте взглянем правде в лицо. Вы бы не взялись за эту книгу, если бы не хотели быть рассказчиком, который заинтересован в улучшении своей игры – и вы пришли по адресу. Игрокам тоже будет полезно ее прочесть. Эта книга рассказывает о том, что рассказчику стоит и не стоит делать для того, чтобы игра стала лучше – а игроки смогут узнать о том, как облегчить ему работу. Но именно рассказчик создает игру, так что мы старались, в первую очередь, для него.

Рассказчик выполняет сложнейшую работу. Если сравнить игру со съемками, то он и режиссер, и технический персонал, и актеры второго плана, и массовка. Игроки исполняют главные роли и с жаром создают персонажей и движут их навстречу триумфу или же благородной смерти, но именно рассказчик создает и описывает все, что позволяет персонажам игроков добиться своей цели. Неважно, ваншот это или целая хроника, рассказчик там и сценарист, и декоратор, и режиссер. А зачастую – еще и реквизитор, осветитель и звуковик. Он украшает игру особыми штрихами – от изображений заметных объектов до будильника, звенящего через два часа, возвещая, что время на решение головоломки кончилось – и создает настроение с помощью освещения, музыки и звуковых эффектов.

Но этого недостаточно. Рассказчик должен также отыгрывать важных союзников и антагонистов, незначимых персонажей второго плана и даже целые толпы (включая остальных членов септа). В Werewolf это может потребовать гибкости, ведь отыгрывать придется и голодного волка, и чудовищного гендиректора корпорации, и трясущегося стукача, и божественного духа.

Прибавьте к этому еще необходимость интерпретировать правила и судить споры. Даже самые четкие правила позволяют интерпретировать их по-разному, а игроки – творческие люди и любят свободу. Очень

часто игроки будут не согласны (иногда – принципиально) с трактовкой рассказчика там, где нельзя решить вопрос броском кубиков. Репутация одновременно честного и доброго толкователя правил дорогого стоит. Но и она бесполезна, если игрок считает, что с его любимым персонажем поступают несправедливо.

Но даже если рассказчик дотошно спланировал и создал сюжет для ночной игры или нескольких напряженных сессий, игроки могут упускать очевидные зацепки, приходить к ошибочным выводам или просто решать действовать иначе. Это обида и вызов. Хорошие рассказчики учатся импровизировать – им не страшно оказаться на телевидении в прямом эфире, не зная ни текста, ни даже названия передачи. Они способны подстроиться под желания игроков и предоставить им что-то интересное, даже если это настолько далеко от запланированного события, что создает совершенно новый сюжет. Никто и не обещал, что игра не сойдет с рельс!

Самые запоминающиеся сессии – это те, где игроки свернули совершенно не туда в середине сюжета. Писатели частенько говорят, что их персонажи не слушаются и нарушают их же планы, так с чего бы рассказчику ждать иного от живых людей, которые помогают ему создавать сюжет? Будьте готовы отбрасывать ненужное и улавливать то, чего хотелось бы игрокам. Если вы подстроите все так, что оно уместится в их понимание происходящего, то игроки будут не только довольны собой, но и сочтут вас гением.

С учетом настолько непростой задачи возникает вопрос о том, что с этого получит рассказчик. Рассказчику не стать героем своего же сюжета, не побыть злодеем (которого частенько крошат в фарш), не получить за это денег или даже очков опыта. Зачем все это психически здоровому человеку?

Вознаграждением служит реакция людей на твою историю. Приятно быть тем, к кому обращаются с вопросами по игре, и приятно сознавать, насколько огромную работу вы выполнили, вдыхая жизнь в персонажей. Но прежде всего это весело!

Труд рассказчика полностью окупается, если вы – тот, кто любит творить.

Мы написали эту книгу для вас. Мы хотим помочь рассказчикам отточить их умения. Книга содержит кучу идей и рекомендаций, советы новичкам и подсказки ветеранам, ищущим новое направление или желающим вернуться к истокам игры. Рассказывать истории – это искусство, поэтому в книге нет непреложных правил. Мы хотим помочь вам улучшить свои навыки, а не дать единственный верный метод. Игроки и рассказчики – уникальные личности со своим стилем и предпочтениями, так что не считайте эту книгу непререкаемым каноном. Если она вам поможет, то это просто отлично, но не нужно на нее молиться. Вы и только вы решаете, какие правила вам нужны. Вы режиссер, который крикнет: «Снято!» Это игра, так получайте от нее удовольствие.

Важнейший аспект

Вот ваши игроки пришли к вам на сессию по оборотням. Все выкроили на это время и планируют хорошо его провести. Но почему WtA, а не что-то другое? Можно же сыграть в брутальных воинов или таинственных магов, космодесантников или чудотворцев с других планет. Если игроки просто хотят надрать кому-то задницу, то могли бы сыграть в гигантских боевых роботов. Но нет, они тратят время и силы, чтобы примерить роли зверолюдей.

В какой-то степени игроки согласны играть в вашу игру из-за того, что знают о вас (или ожидают от вас, если речь о новичках). Ваши сюжеты основаны на ваших личностных качествах и ваших особенностях как рассказчика. Кто-то водит победоносные войны, а кто-то – запутанные истории, где игрокам предстоит во всем разобраться. Кто-то полагается на проверенных NPC, а кто-то сосредоточен на игроках и использует минимум посторонних персонажей. Самые лучшие хроники – это те, где сюжет закручен вокруг персонажей в любой момент времени. Однако есть и исключения – игры, в которых персонажи очевидно не могут повлиять на ситуацию, однако в итоге их усилия обретают смысл.

Независимо от вашего стиля и характера игры в ней всегда присутствует фактор, имеющий наибольшую важность: играть нужно оборотнями – грозными, непонятыми и обреченными защищать то, что ежедневно отмирает или оказывается уничтожено современной жизнью. Играть вымирающим видом.

Если игроки воспринимают персонажей как обычных людей, которые иногда впадают в ярость берсерка, то они не поняли суть. Гару – наполовину люди, наполовину волки, но целое больше, чем сумма его частей. Ваша задача как рассказчика – помочь

игрокам найти точку соприкосновения человека и волка. Отпустить волка на свободу, но сохранить человеческие черты, отличающие оборотня от обычного зверя. Большинство игроков, если попросить их отыграть волка, радостно схватят пригоршню кубиков, прорычат пару угроз и атакуют противника. Однако в реальности волки поддаются ярости лишь тогда, когда больны или тяжело ранены. Ими движет поиск пропитания и забота о стае, а не ненависть. Ярость – эмоция людей, но гару, в отличие от человека, способен воплотить свою ярость в форме кринос и позволить ей на какое-то время взять верх над здравым смыслом. В ходе хроники нужно сосредоточиться на обоих аспектах, заставляя персонажа выводить на передний план то волка, то человека. Никогда не забывайте о том, что персонажи – это гару. Именно совмещение двух их аспектов и двигает сюжет.

Важнейшее правило

Каждая книга по системе Storytelling призывает рассказчика менять, игнорировать, дорабатывать или отменять любые правила, которые ему не подходят. Большинство рассказчиков считает, что как минимум несколько правил ему безразличны, а еще несколько нужно доработать. Это нормально. Мы поощряем вдумчивость и собственный подход к созданию игр. Пусть наши правила будут для вас отправной точкой, а не последней истиной. Экспериментируйте. Проведите пару игр вообще без правил, разрешив игрокам описывать свои действия и их результат. Уберите какие-то правила, а другие оставьте. Мы сами считаем, что ряд правил нужен только для нагнетания напряжения. Без правил нет конфликта. Однако если вам это подходит, то играйте так.

Как ни смешно, но это динственное правило, которое мы призываем соблюдать, иногда игнорируется. Игра превращается в листание книг в поисках точной формулировки каждого правила. Жертва погони требует сообщить точный вес, который может поднять гару в криносе. Идет спор насчет правильности имени потомка Фенрира. Кто-то заявляет о нереалистичности существования септа на участке дикой природы шириной 15 миль, ведь волкам для охоты нужно 20. Какая еще нереалистичность? Трехметровые люди-волки существуют в реальности? Ели такое происходит, закройте правила. Посмотрите фильм, прочтите книгу, сходите на прогулку – в общем, как-то развлекитесь и вспомните, что игра тоже создана для развлечения. Возможно, кому-то и нравится продираться сквозь дебри правил, но большинству людей это не интересно. Поэтому запомните только одно правило и обязательно следуйте только ему.

Развлекайтесь!

Если игра не приносит удовольствия, что-то нужно менять. Распоряжайтесь правилами, пока все не пойдет так, как надо. Мы не святые, так что не надо молиться на наши книги. У нас наши правила работают, но это ведь ваша игра! Делайте с ней все, что захотите. Если игра не принесет вам удовольствие, то мы явимся к вам домой и будем выискивать порчу Вирма. Так что развлекайтесь!

Как пользоваться этой книгой

Эта книга предназначена, в первую очередь, для рассказчиков, на которых возлагаются обязанности по созданию миров, придумыванию сюжетов и адаптации правил и персонажей. Она содержит рекомендации, основанные на опыте авторов, и объяснения, которые помогут лучше понимать мир гару. На этих страницах можно найти некоторые секреты и сюрпризы для того, чтобы сделать сюжет лучше. Используйте их так, как вам того хочется. Цель этой книги – дать вам инструменты и не мешать творить.

Глава 1. Мир гару рассказывает об устройстве общества гару и их культуре: о то, как ими становятся и, что они чувствуют, об известности, духовности, Литании, обрядах и прочих важных деталях жизни защитников Гайи. Эти данные помогут показать игрокам жизнь оборотней – от их внутренних страстей до общественного уклада.

Глава 2. Поле боя подробнее освещает сеттинг и сообщает о том, как сделать мир вокруг гару живее. Подробно описаны города и дикая природа, использование человеческой культуры и мифов, отыгрыш животных и духов.

Глава 3. Хроника содержит советы по построению хроники – с момента рассаживания за столом и генережки персонажей до финального драматического момента, который будут обсуждать годами.

Глава 4. Враги описывает противников и разъясняет, как их лучше использовать, включая Триат, «Пентекс», Танцоров Черной спирали и других опасных оппонентов.

Глава 5. Ломая шаблоны является руководством по отходу от обычной игры в оборотней: исторические сеттинги, пост-А-

покалипсис, альтернативный взгляд на оборотней, альтернативные временные линии и кроссовер.

Глава 6. Всякая всячина содержит несколько несвязанных элементов для оживления игры по оборотням, начиная с описания каки («фоморов» Гайи) и заканчивая списком потенциальных источников вдохновения.

Как в это играть

Итак, мы в очередной раз повторили, что именно вы делаете игру тем, чем она является. Пора сказать пару слов об основных темах WtA и о том, как научиться управлять текущей хроникой. Мы выяснили, что некоторые темы повторяются снова и снова, и это может помочь вам выявить то, что требует рассмотрения в ваших играх.

Однако мало найти общие темы – важнее всего понять, чего хотят игроки. Даже если вы прислушиваетесь ко всем нашим советам, используете все представленные способы по улучшению игры и планируете все до мелочей, игра провалится, если игроки не получат от нее удовольствия. Естественно, обречена и та игра, что не интересует лично вас. Нельзя провести хорошую игру, особенно долгую, если к ней не лежит сердце.

Так как же угодить и себе, и остальным? Спросите игроков о том, чего бы они хотели от игры. Что им нравится? Что их обижает и делает игру неприятной? Каких свершений они ждут от своих персонажей? Если вы задумали игру о вольных наемниках, а они хотят побороться за власть в септе, то кто-то явно останется недовольным. Эти темы не исключают друг друга, но нужно сделать очевидным то, что наемничья работа окупится ростом статуса, что сделает их важными персонами в септе. Вы также можете рассказать им о том, чего хотите на правах рассказчика – о том, чего ждете от них и что хотите рассказать. Зная, чего хотят обе стороны, можно структурировать сюжет так, чтобы все остались довольны. Игроки упростят вашу задачу и помогут вам в создании истории. Но пожелания игроков не исчерпываются темой. Если собралась парочка фанатов боевки, любитель дискуссий на личные вопросы или шпионажа и парочка собирателей Даров и обрядов, нужно дать им всем возможность действовать так, как им нравится. Если в игре есть все эти элементы, то в определенный момент вы можете вести тех игроков, которым этот момент нравится, а остальные могут временно заняться чем-то другим, но получат меньше опыта. Но опять же вы можете их творчески обыграть, добавить неожиданные повороты в привычный ход событий и научить незаинтересованных игроков любить то, что им раньше не нравилось.

Пока вы даете игрокам то, чего они хотят, они простят вам задержки и оплошности и станут развивать своих персонажей, а не жаловаться. Эти игры – одни из немногих, где персонажи с самого начала знают, что обречены. Никто не ждет от игры в дикий ужас чего-то веселенького. Враг не у ворот – он внутри, а защитников мало и все они падут в бою. Поможет ли их самопожертвование спасти мир? Этого никто и никогда точно не узнает.

Основные темы

Когда вы решаете начать игру по WtA, то на в голове сразу всплывают определенные темы. Мы расскажем о двух самых очевидных и двух, которые приходят на ум не сразу. Все они переплетаются с различными элементами, определяя суть игры. Если вы какое-то время играли в WtA, то одна или несколько из них вам знакомы – это основы, к которым возвращаешься снова и снова. Вставив намек на них в свою историю, можно объединить несвязанные сюжеты в одну хронику. Не считайте это окончательным распоряжением – вы вправе искать и другие темы для своих историй.

- **Воины, обреченные на бесконечную борьбу**

Наиболее очевидная тема, которой посвящено само существование гару. Кем бы они себя ни называли – воинами или защитниками, гару воплощают в себе борьбу Гайи за выживание. Оборотни вечно сражаются с силами, разрывающими Гайю, и никогда не победят. И они это знают. Пусть гару и созданы для битв, даже их сверхъестественная ярость не в силах им помочь. Врагов так много, что сопротивление бесполезно. Раз за разом гару бросаются в бой, но добиваются лишь временного успеха, а не полноценной победы. Вирм набирает силы, находит новых союзников и последователей, творит разрушения и порчу, на исправление которых оборотням не хватит и десяти жизней. Вирм похож на гидру из легенд – стоит отрубить одно щупальце, как вырастают еще два. А у гару нет ни численности, ни ресурсов. Павшего в бою оборотня некем заме-

нить, каждая смерть – гвоздь в крышку гроба для всего вида. Все гару знают о том, что вымирают. Они чувствуют, как затягивается петля, и понимают, что Вирм неуклонно побеждает. Неудивительно, что они впадают в харано!

Какой бы славной ни была история в краткосрочной перспективе, ее все равно омрачает чувство бессилия. Каково существам, рожденным для битв, понимать, что война проиграна? Это источник большей части ужаса. Прирожденные воины, гару не могут просто сдаться. Они жаждут победы, вкладывая последние силы в удар во славу Гайи и с последним вздохом выкрикивая проклятья во врагов.

Не стоит подавать эту борьбу, как абсолютно безнадежную – в конце концов, у игроков должна быть причина регулярно участвовать в хронике. Персонажи должны понимать, что несмотря ни на что, несмотря на боль и горечь утраты, в этом есть смысл. В конце концов, об этом можно сложить песню.

• Дикари и цивилизация

Каждому гару приходится сталкиваться и с дикой, и с цивилизованной частями себя самого. Рожденный среди людей должен принять свою волчью сущность, и даже самый фанатичный люпус получает что-то человеческое, хотят они того или нет. Больше всего о плюсах и минусах такой двойственной природы могут знать метисы, все раннее детство запертые в форме кринос, где обе стороны выражены лучше всего. Будучи защитником Гайи, гару взывает к самой дикой части себя самого, обрушивая свою ярость на обидчиков Матери. Но следование цели требует от оборотней общения, выполнения церемоний и заключения союзов с духами, а для этого нужно быть весьма цивилизованным.

Рассказчик должен дать игрокам возможность изучить обе составляющие. Пусть горожанин окажется в дикой местности, откроет в себе волка и насладится охотой. Пусть гару из диких мест окажется в городе, побывает в шкуре человека и узнает, что и в городах есть, что спасать. Обдумайте возможность использования обрядов для одновременного познания обеих сторон. Красочное описание боя хорошо помогает показать дикость гару. При описании обрядов и вече не уделяйте внимание скучным деталям, а покажите, как эмоционально живут гару. Пусть выполнение обряда требует варварства или подражания животным, а самые дикие поступки стаи включают в себя цивилизованные действия.

• Личность и стая

Одной из характерных черт WtA является то, что персонажи действуют вместе в составе стаи или септа. Некоторые хроники делают исключение, но обычно гару действуют сообща. Стайный образ мышления требует определенного поведения – осознавать наличие лидера, занимать свое место в социальной структуре стаи и септа. Высокоранговые особи ждут от низкоранговых подчинения. Низкоранговые ждут, что высокоранговые будут их лидерами.

Такое единство делает гару сильнее, но вызывает проблемы, когда отдельные личности требуют признания своих достижений. Часто оказывается, что игроки не хотят добиваться влияния, власти и признания в группе. Они всеми силами зарабатывают известность, наплевав на остальные аспекты роста в силе: повышение ранга, новые Дары, новые обряды и, прежде всего, новый титул в септе. Нет ничего плохого в том, чтобы желать признания и усиливать персонажа, но не нужно ради этого отказываться от разумного взаимодействия в группе. Однако рассказчику не нужно напрямую противостоять такому игроку – лучше сделать идею конфликата личности и группы темой истории. Это позволит заострить тему стремления к личному успеху в составе стаи. Для настоящего гару септ и стая куда важнее, чем отдельные личности в них. Выживание группы важнее выживания отдельного оборотня – это видно даже при беглом взгляде на таблицу известности. Тем не менее, можно сделать темой игры желание показать свою доблесть не в той роли, которую ему уготовила группа. Поиск компромисса может стать основой сюжетов или хроник.

В какой-то степени эта идея относится и к конфликту между племенами. Несмотря на все усилия племена гару не всегда понимают, ценят и сотрудничают друг с другом. Племена конфликтуют друг с другом, но народ гару должен быть единым, чтобы сокрушить врага. Тема недоверия и противостояния племен обостряет конфликт личности и стаи – и наоборот. В эпоху, когда Гайя отчайнно нуждается в каждом гару, это может стать отличной темой для любой хроники.

• Порча и очищение

Эта тема настолько неизбежна, что не стоило ее и упоминать. Многие игры по WtA

уделяют внимание поиску и устранению того, что натворили «Пентекс», Танцоры Черной спирали и другие служители Вирма. Однако игра дает потенциальную возможность сделать эту тему более личной. Когда юный гару впервые приступает к своим обязанностям, у него в голове только славные сказания и горячее желание избавить мир от паскудного присутствия Вирма. Они бросаются в бой с азартом невинности. Однако потом невинность исчезает, уступая место знанию и мудрости, которых персонаж никогда не хотел. Первоначальная уверенность уступает пониманию того, что война бесконечна и безнадежна. Друзья умирают, враги процветают.

Как сражаться и противостоять Вирму, не подхватив порчу самим? Возможно ли это, или они обречены? Как быть, когда на линии огня между гару и их врагами оказались невинные люди? Остались ли вообще невинные? Через какое-то время персонажи превращаются в усталых солдат, вынужденных убеждать себя в том, что их действия имеют смысл. Измотанные ветераны могут начать требовать к себе особого обхождения или утратить сочувствие к другим. Воины могут настолько привыкнуть к кровопролитию, что не станут искать других способов решения проблем. Гару может охватить гордыня или чувство превосходство. Многие считают, что именно это стало причиной безумия Серебряных клыков – внутренняя порча.

Однако есть и внешние факторы, которые могут запятнать неосмотрительного гару. Оборотень может считать, что служит Гайе, но на самом деле окажется инструментом в руках вампиров, пытающихся заполучить контроль над защитниками окружающей среды. Правильный на первый взгляд фетиш может вызвать желание обладать им, приведя к раздору.

Так как гару не спариваются с гару, они ищут партнеров вне своего вида. Но родичей мало,



поэтому иногда гару приходится пуститься в активный поиск. Новая любовь может послужить причиной падения, прямо или косвенно. Что если оборотню придется разрываться между возлюбленной и стаей? Любовь может оказаться сильнее стайного чувства, и гару будет игнорировать свои обязанности. А что если эту возлюбленную специально подослали, чтобы соблазнить гару? Когда он поймет, что она работает на «Пентекс», может быть уже слишком поздно. Это может стать темой для пары историй о том, что порчу несет не только Вирм.

Что же насчет очищения? Если гару позволил себя соблазнить или переманить на темную сторону, то это не исправить парочкой обрядов. Сперва гару должен осознать свое падение и предпринять меры по исправлению. Это может потребовать странствий и испытаний, но главное – внутренняя борьба. Действительно ли гару хочет очиститься или он тайно упорствует в своем пороке? Может ли падший гару по-прежнему служить Гайе? Кому дозволено судить, что является грехопадением, а что – всего лишь оплошностью? Эту тему можно вплести в обычную игру про истребление отродий Вирма – так оба сюжета станут глубже.

Делаем игру лучше

Перед рассказчиком стоит непростая задача – заинтересовать игроков, искушенных телевидением и видеоиграми. Люди привыкли к тому, что им дают готовый визуал, но в игре им придется самим строить картину происходящего, опираясь на ваши описания и вспомогательные средства. Ниже приводится несколько способов сделать игру лучше и оставить у игроков чувство сопричастности в построении отличной истории.

Правильное погружение и выведение из игры

Чтобы разыграть хорошую сцену, нужны соответствующие условия. Нужно расположиться в удобном месте, где ничто не отвлекает. Все должны видеть друг друга и удобно разместить свои записи, книги, карандаши и кубики (если вы их используете). Большую роль играет освещение. Одно дело – играть при тусклом свете или при свечах, совсем другое – под высоковольтными лампами. Регуляторы яркости уже не в моде, но могут помочь при описании окружения (при описании пещеры или чащи свет можно приглушить, а в городе – сделать поярче).

Немногие могут позволить себе играть в лесу, но записи шума ветра в ветвях и птичьего пения помогут создать нужное настроение. Не забывайте и про запахи. Хвойный одеколон также поможет при описании леса. Изображения, предметы, музыка – все это создает настроение.

Хорошо бы запретить прием пищи во время игры. Хруст чипсов и шуршание оберток во время важной деловой сцены убивают настроение и рушат игру. Выделите перерыв для приема пищи или как-то обыграйте его.

При подготовке игры часто забывают о предметах, которые понадобятся персонажам для исполнения известных обрядов. Пусть вместо фетиша у игрока будет всего лишь раскрашенная деревяшка, но это уже позволяет пустить мысли в верном направлении. Вы можете начертить круг для проведения обряда и собрать игроков внутри него. Не бойтесь экспериментировать. Не надо проводить настоящие обряды, просто оживите игру.

Крупные и общие планы

Очевидно, что игроки являются главными действующими лицами игры, но время от времени можно переходить от отдельных личностей к общей картине. Будь то вече, битва или даже дуэль – полезно встраивать туда описания событий, на которые игрок повлиять не может. Когда оборотень схлестнулся насмерть со стражем гнездовья, вам захочется дать кровавое описание этой эпичной схватки. Но куда лучше, если игрок сможет увидеть, что остальные члены его стаи попали в окружение и погибнут, если он не сможет одолеть своего противника и прийти к ним на помощь.

Если весь септ идет в атаку на улей Танцоров Черной спирали, большую часть времени вы будете описывать отдельные стычки. Но если кратко описать, что творится вокруг, это не только сделает бой реалистичнее, но и заставит стаю почувствовать себя частью чего-то большего и значимого. В таких сценах часто случаются героические самопожертвования. Видя себя на общем плане, игроки склонны отказываться от личных целей в пользу стаи или септа.

Тоже играйте

Персонажи игроков не могут существовать в вакууме, и вам приходится использовать вспомогательных NPC. Если сделать их просто фоном для игроков или ограничить их участие выполнением того, на что игроки забили, то и вы, и игроки лишаетесь кучи возможностей. С помощью NPC можно направлять игроков или заставлять их делать нелегкий выбор. Если игрок доставляет вам сложности, то дайте ему в стаю NPC с теми же трайтами и проблемами, что у его персонажа – игрок поймет намек. NPC не должны быть картонными – делайте их уникальными и живыми. Если игроки ненавидят противника, которого вы им подсунули, и хотят, чтобы он умирал долго и мучительно – вы сделали все правильно. Если NPC сближается со стаей, то и игроки должны к нему что-то чувствовать.

Дружественные NPC не всегда должны облегчать жизнь игрокам. Иногда они должны все усложнять. Если смерть дружественного NPC огорчила игроков (и их персонажей), то вы на правильном пути.

Разветвляйте сюжет

Даже роль избранного воина Гайи иногда надоедает. Отложите в сторону Гайю, природу, Пентекс и прочие основы игры. Дайте игрокам сюжет, который почти не связан с темой оборотней. Пусть они отправятся в мир духов или столкнутся с моральным выбором. Заставьте люпусов возиться с хомидом (или наоборот). Вытащите Костегрызов из города или поместите диких гару в город грехов. Используйте воображение и ставьте игрокам непростые задачи. Если и вы, и остальные получаете удовольствие – игра удалась.

FAQ

Или то, что вы всегда хотели знать об оборотнях

Физиология оборотней

• Существует ли такая вещь, как «ген гару»? Можно ли его обнаружить при помощи анализа ДНК? Можно ли оборотней клонировать?

Вобще-то, нет. Определяющий фактор бытия гару по большей части является духовным; это то, что могут уловить Дары или духи, а не научный анализ крови или что-либо подобное. Родословная гару воспринимается при изучении как и любая другая; Чистота крови (Pure Breed) — всего лишь более сильная склонность передавать генетические черты ваших предков, если выражаться научно. Таким образом оборотней невозможно клонировать научными методами; у клона будут лишь черты личности в естественной форме, а не черты оборотня. Метисов вообще невозможно клонировать, как и нельзя успешно пересадить эмбрион метиса суррогатной матери; требуется чрево с силой духов и Яростью, чтобы успешно дать метису жизнь.

• Могут ли оборотни отращивать отрубленные конечности?

Если ранение, отрезавшее конечность или палец, не привело к Боевому Шраму, тогда да. Впрочем, отрубленная голова не отрастет; обезглавливание убивает оборотня очень быстро.

• Если отрезать руку или голову оборотня, вернется ли она в его естественную форму или останется в той форме, в которой и была в момент отсечения?

Она вернется в естественную форму, в точности как в старой сказке об охотнике, который отрубил лапу напавшего на него волка, завернул ее и отнес домой, лишь чтобы обнаружить, что принес человеческую руку. Оборотни не могут стать хорошими трофеями, если только это не метисы, и Гару прилагают огромные усилия, чтобы удостоверится, что все тела или части тел метисов возвращены. Это Завеса, понимаете.

• Считаются ли оборотни Родней до своего Первого Изменения?

Нет, не считаются. Они оборотни с момента рождения. Например, если у них родится ребенок от другого Гару до прохождения Первого Изменения, ребенок будет метисом.

• Могут ли оборотни спариваться и производить потомство от собак?

Короткий ответ: нет. Длинный ответ: не в том случае, если беременность может привести к рождению человеческих или хомидских детей (т.е., гару женского пола спаривается с псом мужского пола), и ни в коем случае ни один из щенков не будет оборотнем. Для спаривания, которое способно произвести на свет Гару, партнер-животное должен быть поместью волка и собаки с хотя бы 75% волчьей крови, и даже в этом случае шансы получить потомка-оборотня низки. Хотя волки (и Гару) могу производить жизнеспособное потомство, спариваясь с собаками, разница между духами-псами и духами-волками настолько велика, что собаки — и вообще-то любые домашние животные — не могут произвести на свет потомков-оборотней.

• Приводит ли спраивание Гару и Фера к рождению метисов?

Нет. Метисы появляются в результате спаривания двух оборотней с двумя совместимыми духовными половинами; это что-то вроде инцеста, но скорее на духовном, чем на генетическом уровне. Если Гару спаривается с представителем другого вида Перевертышей, их духовные половины несовместимы — таким образом, никаких метисов. Ребенок будет принадлежать к породе матери; это может означать, что ребенок вообще не сможет принадлежать к отцовскому роду оборотней (например, щенки матери-люпуса не могут быть Бастет, даже если их отец был Бастет). Шансы «достойного размножения» в подобных случаях резко падают; существует лишь 5% шанс, что дитя будет принадлежать к породе матери и лишь 5% шанс, что оно будет принаделжать к породе отца. Если же принадлежать к породе отца невозможно, существует лишь 5% шанс принадле-

жать к породе матери — таким образом подобный подбор партнера далек от достойного в том, что касается «выбора хорошего партнера и попытки надлежащего размножения».

Создание персонажа и черты

• В других корбуках имеются Достоинства и Недостатки/Натуры и Маски; но не в «Оборотнях». Почему?

Достоинства и недостатки — это опциональные правила. Места в основной книге правил хватила лишь на не-столь-опциональные правила, необходимых для игры (вроде правил для Умбры), поэтому Достоинства и Недостатки остались за бортом. Пока мы не создадим revised-версию листа, вы можете пользоваться теми, что перечислены в Werewolf Players Guide; они обычно хорошо работают с правилами revised-редакции. То же самое отнсится и к Натурам и Маскам; они тем более опциональны, поскольку оборотни восстанавливают Силу Воли согласно своему покровительству, а не натуре.

• Если оборотень рождается во время лунного затмения, какое у него покровительство?

Что бы вы ни думали, лунное затемние не является загадочным «шестым покровительством». Лунные затмения происходят лишь во время полнолуния; таким образом оборотни, рожденные под лунным затмением будут Арунами.

• В старых приложениях говорится о Детали биограии под названием Прошлая Жизнь. Что это такое?

Дополнение Предки, которое назвали более точно. Название изменили на Предки, чтобы отразить то, чем в действительности является деталь биографии; оно не касается памяти о прошлых жизнях, оно относится к связи с духами предков, поэтому ради ясности было решено изменить название.

• У меня есть приложение, в котором выдаются награды Почета по первой редакции. Как мне конвертировать их в Славу второй или revised-редакций?

Не существует простых и четких правил, которые устроили бы всех. Пять сотен Славы старого образца не преобразуются в одну точку временной Славы из второй редакции. Вам необходимо сравнить относительную шкалу наград Славы и произвести соответствующие преобразования. Набор соответствующих правил для этого можно найти в Werewolf Players Guide.

• В описании племени Уктена говорится, что их племенной тотем дает своим последователям талант маскировки (disguise), но описание тотема этого не подтверждает. Тут что-то пропущено?

Нет, описание племени следует понимать, как что Уктена поощряет, чтобы его последователи изучали навыки маскировки (то есть: Исполнение, Хитрость и Скрытность), а не дает им эту способность. Извините.

• В корбуке говорится, что начальная Сила Воли Звездочетов равна 5, а в Storytellers Companion говорится, что 4. Где правильно?

Правильно — 4.

• Если оборотень присоединяется к стае, но не тратит ни одного очка на Дополнение «Тотем», получает ли он все выгоды — способности и запрет, тактику стаи, правило «открыватель пути» — от членства в стае?

Указанный персонаж может научиться пользоваться тактикой стаи обычным образом, и его может «отвести» в Умбру открыватель пути. Однако его нельзя назначать открывателем пути, и он не получает способостей тотема или его запрета, пока не сделает пожертвования тотему (потратив очки опыта).

• Точка Тотема стоит два или три очка опыта?

Два.

• Делая бросок Ярости, Гнозиса или Силы Воли, следует бросать временное или постоянное значение?

Обычно — постоянное, хотя некоторые Рассказчики предпочитают временное. Любой вариант нормален. Исключением является Ярость; всегда бросается временое или постоянное значение — то, которое из них выше.

Дары и Обряды

• Что произошло с Дарами из предыдущих редакций, не попавшими в Revised, вроде Запаха Сладкого Меда?

Что хорошо в Дарах, так это то, что они покупаются индивидуально; к примеру, не все Костегрызы второго ранга и выше владели «Запахом Сладкого Меда». Просто считайте, что указанные Дары в наши дни не так популярны; разумеется, персонажи, у которых они были ранее, по-прежнему могут пользоваться ими, и рассказчик может по-прежнему позволять игрокам приобретать их, они просто больше не столь распространены.

• Гару, которые отказываются от своего лунного покровительства, теряют его Дары или сохраняют? В книгах об этом говорится противоречиво.

Дары сохраняются. Дар — это уловка, которой вы обучаетесь, вроде завязывания шнурков, и способность пользоваться этой уловкой живет внутри Гару. Вы не можете «разучить» Дар, хотя и можете утратить способность пользоваться им, если потратите весь Гнозис или Ярость.

• Если Обряд Открытия Моста или Обряд Создания Каэрна не удается, проводящий обряд (и, возможно, другие) получает повреждения, но повреждения какого типа?

Летальные.

• Когда проводится Обряд Свершения, он преобразует временный Почет лишь в одной категории или способен преобразовывать две или все три одновременно? Например, если у оборотня есть 10 пунктов временной Славы и 10 временной Мудрости, могут ли обе быть преобразованы в постоянные в ходе одного вече?

Дитя должно затребовать каждый тип Почета отдельно, но в целом Обряд может быть продлен, чтобы распространиться на каждый требуемый тип Почета. Однако в таком случае проводящий обряд должен делать бросок для каждого вида

Почета отдельно; то есть, при Обряде Свершения, преобразующем и Мудрость, и Честь, потребуется по отдельному броску для каждой из них. Если один из бросков окажется неудачным, не удается весь ритуал; поэтому некоторые предпочитают проходить каждый ритуал по-отдельности.

• Также в Обряде Свершения говорится «три луны», что по идее означает «следующий месяц и еще половина». А не должно ли там скорее быть «три месяца»?

О, да, конечно-конечно, именно так.

Умбра

• Бой духов кажется очень жестоким. Скраг с Яростью 10 обладает сложностью 10 на получение ранений и по-прежнему бросает 6 кубиков на поглощения повреждений! Как вообще можно убить кого-то из этих ребят?

Да, это жестоко. Мы рекомендуем, чтобы относительно духов низкого ранга вы приняли то правило, что дух обладает запасом кубиков на поглощение равным Силе Воли -2 (без минимума; духу с Силой Воли 2 лучше носить броню, если он хочет поглощать урон), а сложность на нанесение ему повреждений равна его Ярости -2 (минимум 3). И смело продолжайте, сбросьте Ярость Скрага до 6. Рядовые солдаты Вирма не должны быть настолько круты.

• Поглощение брони замещает поглощение Силой Воли или прибавляется к нему?

Прибавляется. Элементалей земли по-прежнему весьма сложно победить, если они пользуются своими Чарами.

• В предыдущей редакции оборотни кидали Гнозис, чтобы поглощать повреждения в Умбре. Это правило больше не действительно?

Это больше не действительно; они используют Выносливость, как обычно. Хотя рассказчики, желающие дать в Умбре большие преимущества персонажам с высоким Гнозисом, часто продолжают пользоваться старым правилом; мы не возражаем.

Бой

• Клайвы и великие клайвы действительно наносят одинаковый урон?

Упс! Нет. В таблице оружия на стр. 210 Werewolf the Apocalypse приведены правильные характеристики великого клейва.

• Правила поглощения урона, регенерации и влияния серебра в зависимости от формы довольно запутаны. Как именно все это работает в зависимости от породы?

Все оборотни поглощают поглощения от ударного урона нормальным образом во всех формах. Хомиды могут поглощать летальные и аггравированные повреждения в любой форме, кроме Хомида; в Хомиде хомиды могут нормальным образом поглощать повреждения от ударов, но не летальные или аггравированные. Люпусы не могут поглощать летальные или аггравированные повреждения в форме Люпус, но могут поглощать их во всех других формах. Метисы нормальным образом поглощают все типы повреждений во всех формах.

Регенерация происходит по таким же правилам. Хомид не может регенерироваться в Хомиде, а люпус — в Люпусе; в этих формах они просто лечатся, как и смертные. Однако в своих естественных формах (breed forms) они могут иметь дело с серебром без потери Гнозиса, и серебро не наносит аггравированных повреждений хомиду или люпусу в естественной форме. Метис регенерируется во всех формах, но также теряет Гнозис от ношения серебра и получает аггравированные ранения от серебра во всех формах.

Те, кто считает это чересчур сложным, могут просто позволить оборотням поглощать повреждения одинаково во всех формах, но мы не рекомендуем позволять им регенерироваться во всех формах, если они не являются метисами (которые не могут прикасаться к серебру в своей естественной форме, что слегка уравнивает это их преимущество).

• Несколько вопросов о бешенстве: если Гару, чей Гнозис превышает его постоянную Ярость, тратит пункт Силы Воли во время берсеркерского безумия, может ли он отличать от врагов союзников, не относящихся к его стае?

Да.

• Если Гару, чья Ярость превышает его постоянный Гнозис, тратит пункт Силы Воли во время берсеркерского безумия, может ли он отличать своих товарищей по стае от других?

Да, хотя он и не может точно идентифицировать их; Рассказчик может сказать ему, что они атакуют врага, но не какого именно врага. Он просто сможет различить «члена стаи» и «не члена стаи».

• Если Ярость Гару равна его постоянному Гнозису, может ли он отличить своих товарищей по стае от врагов?

Да. Что касается бешенства, то здесь следует читать «Гару, чей постоянный Гнозис равен или превышает его постоянную Ярость, не будет нападать на своих товарищей по стае (если только не станет Рабом Вирма)».

• Можно тратить лишь половину своей постоянной Ярости за ход для получения дополнительных действий. Эта доля округляется вверх или вниз?

Вверх.

• В описании маневра Срезать Мех указано, что если кто-нибудь атакует обнаженную область, сложность атаки для него повышается на 2. Но в примере указывается +1 штраф к сложности. Где правильно?

Правильно в описании маневра, а не в примере.

Сеттинг

• Могу ли я играть Белым Завывателем/мужчиной хомидом или люпусом Черной Фурией/хомидом Красным Когтем из-за превратностей рождения или генетического курьеза?

Нет, поскольку так племена не работают. Племя — это скорее усыновление, а не гены; мужчина-Гару, рожденный Черной Фурией, не считается

Черной Фурией с рождения. Он просто Гару, по сути — лишенный племени, пока не пройдет свой Обряд Перехода и не будет принят в племя. Дело в том, что Пегас не примет его, поэтому любой Обряд Перехода, направленный на то, чтобы сделать его Черной Фурией, автоматически потерпит неудачу. То же самое и с хомидом Красным Когтем; Грифон не допустит этого. Что касается Белых Завывателей, они просто больше не являются племенем; больше не существует тотема племени, поэтому Обряд Перехода Белых Завывателей автоматически потерпит неудачу. Вас должны посвятить в члены племени; одного рождения недостаточно.

• Сколько в Мире Тьмы оборотней?

Ответ, увы, зависит от вас. Ответом по сути будет «недостаточно», но в целом считается, что число членов каждого племени колеблется от 500 для самых небольших (вроде Звездочетов (Stargazers)) и до быть может примерно 2000 для самых больших (вроде Костегрызов (Bone Gnawers)) — и значительно больше в случае Танцоров Черной Спирали. Пусть в Vampire и имеется четкое соотношение количества людей и вампиров, которое позволяет определить, сколько в указанном городе вампиров, для Werewolf это не работает; наибольшая концентрация популяции Гару часто очень далеко от городов, посреди волчьих территорий. Вычисляя популяцию местного септа, хорошим наглядным правилом будет определить идеальное число оборотней для заполнения всех ролей в септе, чередования сторожевых дежурств и формирования пары стай для более-менее постоянной оперативной работы — а затем уполовинить это число. Это наилучший способ передать отвратительную ситуацию, в которой находятся Гару.

• У одного из моих игроков имеется старый персонаж-Звездочет. Следует ли мне рзрешить ему играть этим персонажем теперь, когда Звездочеты покинули Народ Гару?

Конечно! Не все Звездочеты запаковали вещички и отправились в Тибет. Дайте ему отыграть сложный выбор между племенем и септом, и дайте ему столкнуться с последствиями любого сделанного выбора. Будут ли другие Гару доверять ему, или будут считать, что он бросит их рано или поздно? Если они не будут доверять ему, повлияет ли это на его выбор, когда к нему будут относиться как к существу второго сорта? Из этого может получится великолепная история.

• В главе по Сеттингу говорится, что оборотни проходят Первое изменение в 10–16 лет (хомиды) или 1–2 года (люпусы). Однако на странице 104 говорится, что вы начинаете игру в 14–18 лет (хомиды) или 2–3 года (люпусы). Это противоречие?

Не обязательно. Персонажи могли проходить Обряд Посвящения и кое-какое обучение между Первым Изменением и временем начала игры, если к моменту Изменения были слишкм молодыми, чтобы ими рисковать. Конечно, все зависит от хроники.

• На странице 32 основной книги правил говорится, что метисы проходят Первое Изменение рано, примерно в то же время, когда человеческое дитя начинает ходить; но на странице 96 говорится, что метис не превращается до восьмилетнего возрасте. Что правильно?

Страницу 96 следует читать как «он обычно не может превращаться до восьмилетнего возраста». Некоторые метисы учатся превращаться еще младенцами, но большинство должны дождаться восьмилетнего возраста или около того.

Разное

• Возник вопрос по иллюстрациям: почему у оборотней женского пола в Криносе нет грудей?

Форма Кринос не предназначена для деторождения или выкармливания. Груди будут мешать. Конечно, у формы кринос есть груди и соски, но они не проявляются, если только оборотень не выкармливает дитя молоком в Криносе, что бывает лишь в случае, когда мать выкармливает ребенка-метиса. Если нет нужды в молоке, груди не видны через мех Криноса.

И, кстати, у формы Кринос лишь две груди. Количество желез млекопитающего зависит от того, какое количество детей мать склонна рожать; поскольку метисы обычно рождаются по-одиночке или (редко) по-двое, как и люди, у формы Кринос всего две молочные железы, как и у людей.

• Где мне найти официальные характеристики для Белых Завывателей?

Их не существует. Это племя вымерло давным-давно; нет шанса столкнуться с этими ребятами, даже в рамках Werewolf: the Dark Ages. Если вам действительно нужен кто-то из них для игры по эпохе Римской империи, подделайте их при помощи смеси даров Фианна и Арунов.

• А как насчет Баньип?

Некоторые основные Дары и тотемы Баньип можно найти в Rage Across Australia (и перепечатаны в Rage Across the World, Volume 2).

• А Кроатан?

В Croatan Song можно найти подробности того, что представляло из себя племя, пока еще существовало. Современных их характеристик не существует, по очевидным причинам.

• Разве не должна была выйти видеоигра по Werewolf?

Дважды. Обе были уничтожены и канули в бездну вечности, и более о них ничего не было слышно. Не спрашивайте нас больше.

• Гайя это действительно Лилит?

Знаете, не все должно быть привязано к мифологии Vampire.


PRESCOTT

Глава 1: Мир Гару

По телу жуткого существа прошла волна, еще одна, волны убыстрились и перешли в крупную дрожь.

Через минуту на поляне перед людьми стояла молодая волчица.

- Это Лена из Тамбова, - сказал кто-то Саше в ухо, - она очень способная.

Виктор Пелевин. «Проблема верволка в средней полосе»

Превращение в гару

Первое изменение многими считается определяющим моментом в жизни оборотня – это миг, когда он понимает, что является не человеком и не волком, а кем-то совсем иным. Это решающий момент, когда он постигает свою истинную природу. Однако превращение в гару – это не только несколько секунд, нужных на изменение формы. Это еще и долгое приспосабливание к невероятным изменениям в своем теле – и в своей жизни.

Юному гару нужно привыкнуть к новому телу – научиться ходить, бегать и жить в тех формах, которые он до того ни разу не принимал. Ему нужно свыкнуться с мыслью о том, что прежняя жизнь осталась позади. Затем его учат драться. Щенка принимают в совершенно новое для него общество со своей мифологией и легендами. Ему рассказывают о новых сторонах реальности, которые он может постичь. Учителя не отличаются добротой и пониманием, они жестоки и безжалостны. И как только щенок заслужит одобрение этого странного и недружелюбного народа, его вышвырнут из безопасного нового дома и отправят на задание, которое в лучшем случае опасно, а в худшем вообще смертельно, вместе с такими же неопытными юнцами.

Начало жизни сради гару никогда не бывает легким. Это история, которую стоит рассказать, особенно если игроки раньше не играли по оборотням. Так они смогут всему учиться вместе со своими персонажами, что куда эффективнее, чем просто чтение указанных книг. Даже если это опытные игроки в WtA, это позволит воскресить ключевые принципы линейки в их головах.

При придумывании истории о недавно прошедших первое изменение оборотнях стоит держать в голове несколько вещей. Первое изменение – это не столько пре-

вращение в гару, сколько узнавание своей истинной сути. Оборотень не становится кем-то новым, а принимает наследие, которое всегда было с ним. Хоть персонаж и жил среди людей или волков, он никогда не был кем-то из них. Стоит сделать ударение на ощущение самим персонажем масштаба своего преображения и реакцию окружающего мира на него. Оборотень свыкается с изменениями в себе и постепенно ощущает себя все комфортнее. Со временем мир гару становится привычным, а мир людей (и в меньшей степени – мир волков) становятся чуждыми и непонятными.

Новое тело

Во время первого изменения оборотень чувствует себя так, будто получил совершенно новое тело. Это одновременно бодрит и пугает. Кости раздвигаются, растут и меняются, все тело движется – это поначалу страшно. Такое ощущение, будто тело вышло из-под контроля и обрело собственный разум (в каком-то смысле так и есть, но о ярости поговорим позже). Способность менять форму похожа на взросление, помноженное на миллион. Это даже не больно – это странно. И об этом стоит рассказать игрокам. По ходу сюжета смена формы становится все более привычным делом, но в первых сессиях стоит уделить много внимания тому, что физические ощущения во время каждого превращения – это что-то новое. Однако не переусердствуйте с этим, а иначе станет раздражать, как повторяющиеся спецэффекты в телесериалах.

Меняясь, оборотень должен учиться пользоваться своим телом в его новых формах. Задумайтесь: ребенок учится владеть своим телом больше года и даже волчонку нужны месяцы. Юному оборотню нужно привыкнуть к новым формам, некоторые из которых совершенно не похожи на его обычное тело. Если вы всю жизнь ходили на двух ногах, нелегко учиться ходить на четырех. Возможным это делает то, что у гару есть некоторое врожденное владение этими формами, плюс разница между, например, люпусом и хиспо заключается в размере тела, а не фактических физических различиях.

Привыкать нужно не только к физическим изменениям, но и к совершенно новому набору ощущений. Органы чувств функционируют по-разному в зависимости от формы, зрение и слух имеют в них разную остроту. Люпусу же приходится привыкать



к формам, в которых слабеет его главный орган чувств – нос.

Возможно, это удастся показать игрокам, увеличивая сложность на физические действия и восприятие в формах, отличных от родной (по крайней мере, в той части хроники, где персонажи свыкаются с новыми способностями). Разумно давать прибавку к сложности +1 в криносе и +2 в двух формах, не относящихся к родной (хомид и глабро для люпуса, люпус и хиспо для хомида). Само собой, метис не будет получать штрафов в криносе, но имеет сложность +1 в глабро и хиспо и +2 в двух остальных формах.

Также можно в описаниях лишать игроков части информации, если персонаж находится не в родной форме. Однако это надо согласовать с игроками еще до начала игры.

Новое мышление

Тяжелее всех при осознании своей природы приходится люпусу. Его инстинкты сменяются полноценным разумом – это коренным образом меняет все его восприятие действительности. Люди, взрослея, годами развивают свои мыслительные способности – люпусу на это дается несколько дней, в лучшем случае – недель. Оборотень не получает что-то новое, а учится тому, что не использовал ранее – но это все равно значительное изменение.

Однако даже хомиду приходится внести некоторые изменения в свой образ мышления. Будучи оборотнем, нельзя продолжать думать как человек – нужно мыслить совершенно иначе. Оборотень – это не просто могучее тело, способное меняться. Это еще и разум, который косвенно воспринимает мир духов (об этом позже) и рвется в бой. Все оборотни – воины, даже рагабаши, теурги и галлиарды; их мысли направлены на то, чтобы сыграть свою роль в защите Гайи.

На планете осталось несколько культур, где центральной частью этноса являются воины – но вряд ли персонажи родом из них. Даже волки не являются воинами по природе своей. Охотниками – но не воителями. Добавьте к этому внезапное обретение нового языка (родного наречия гару), владение которым необходимо оттачивать в первые недели.

Наверное, наиболее важным последствием первого изменения, с которым персонажу нужно научиться справляться, является его ярость. Ярость оборотня – один из основных определяющих элементов игры, и именно ей нужно уделять особое внимание на первых сессиях, если только вы не уверены, что игроки сами справятся. Ярость – это сильная подавляющая эмоция, поэтому приходится говорить игрокам, что чувствуют их персонажи – это, конечно, проблема. Но в начале игры это позволяет игрокам понять, что означают точки ярости в листах персонажей. Отслеживайте их ярость и подчеркивайте то, как персонажи звереют и теряют самообладание.

Важно подать ярость как эмоцию, а не источник сверхъестественной силы – и чем раньше вы это сделаете, тем лучше.

Воспитание молодняка

Много лет назад становление человека или волка оборотнем проходило легче. Семьи кинфолков, кое-что знающие о жизни своих родственников-гару, обучали своих детей обычаям племени и готовили к грядущим переменам. Кое-где эта практика все еще в ходу, и, хотя некоторые племена этого не одобряют, многие семьи кинфолков уже забыли, какими были раньше.

Многих сложностей, упомянутых в этой главе, можно избежать, если заранее готовиться к жизни гару. Культурный шок будет меньше, разум будет готов к переменам в мышлении и образе жизни, удастся хотя бы узнать об Умбре.

Однако никакое обучение не подготовит щенка к тому, что он узнает после смены формы. Никакие рассказы об Умбре и духах не сравнятся с настоящим путешествием в Пенумбру и встречей с ее обитателями.

По мере приближения Апокалипсиса таких все меньше. Если ваши игроки не являются знатоками сеттинга, то пусть их персонажи соответствуют общему описанию. Для щенка, который не знает о своей природе, первое превращение является более волнующим (и часто менее пугающим). Для большинства игроков предпочтительнее захватывающая личная история, чем бонусное знание.

Новая жизнь

Для хомидов время перед первым изменением – это расширенная версия взросления. Большинство подростков считают себя не такими, как все. Особенными. Они чувствуют себя чужими среди сверстников. Большинство из них просто перерастет это явление – но не молодые оборотни. И до, и после первого изменения люди чувствуют в ребенке что-то чужое. Некоторые сторонятся его, подсознательно боясь хищника. Другие настроены враждебно и пытаются устранить ощущаемую угрозу. Это подсознательная неосознаваемая реакция, подобная делирию, вызываемому сверхъестественным обликом вервольфа. После первого превращения проблемы с социализацией также не исчезают. Начиная примиряться с тем, кем он является, щенок имеет куда меньше контроля над хищником, чем будет потом. Рассказчик должен продемонстрировать соответствующую реакцию NPC-людей.

У люпусов все куда проще и четче. Иерархическая система волчьей стаи более жесткая, чем у общества людей. По мере приближения к первому изменению щенок воспринимается другими волками (даже кинфолками) как угроза. В конце концов он либо дерется за то, чтобы быть вожаком, либо изгоняется из стаи. Первый вариант сам по себе может привести к первому изменению: в жаркой битве за лидерство ярость щенка возобладает, и он очнется посреди внутренностей своих товарищей по стае.

Второй вариант у волков неоднозначен: одиночек и жалеют, и возлагают на них надежды. Молодые волки, неспособные одолеть вожака, но желающие иметь собственную стаю, надеются найти товарищей среди изгнанников. Однако чуждая натура будущих вервольфов обычно не дает им завести товарищей, поэтому они странствуют, пока какая-то угроза не приведет к первому изменению.

В любом случае персонаж на момент первого изменения чувствует себя изгоем. И люди, и волки чувствуют в нем угрозу и сторонятся его задолго до того, как он начнет понимать, чем он отличается от них. Очевидное преимущество этих мук взросления заключается в том, что после осознания нового себя становится проще оставить старую жизнь позади. Зачем оставаться там, где были лишь мучения?

Это определенно стоит обыграть, т. к. это дает персонажу мотивацию проводить время с опытными оборотнями, как бы чудовищно они для него не выглядели поначалу.

Общество гару

Даже после того, как щенок смирится со своей истинной натурой, общество оборотней вызовет у него культурный шок, если только он не рожден метисом. Одно из немногих преимуществ бытия метисом – знание того, как работает общество гару. У тех, кто родился среди людей и волков, такого преимущества нет.

Некоторые законы общества гару люпусу более знакомы. Действия других оборотней он может понимать как установление иерархии – такие взаимодействия ему ясны. В конце концов, доминирование и подчинение были в его жизни всегда.

О хомиде этого не скажешь. Пока он не научится понимать язык тела, хомид не сможет разобраться в социальных взаимодействиях гару. Если вы считаете, что персонаж еще не научился видеть основные невербальные сигналы, то даже не давайте игроку их описания. Вводите их в нарратив только тогда, когда персонаж научится (или его научат) понимать некоторые аспекты.

Однако понять – не значит принять. Современное общество, особенно западное, одним из своих ведущих принципов ставит равенство. Оборотням чужда эта идея, в их обществе строгая иерархия и закрепленные роли. Многим персонажам (хомидам – почти всегда) трудно к этому адаптироваться.

Другие гару септа всегда будут указывать щенкам на их ошибки. И здесь сложнее придется люпусу, чем хомиду, который ходил в школу и работал в коллективе, поэтому понимает субординацию.

Для метиса все это является естественным – он всегда был гару и понимает, как устроено их общество. Однако ему сложно принять тот факт, что сообщество, которое его вырастило, относится к чужакам с большим уважением, чем к нему. Метис может отлично разбираться в культуре оборотней и устройстве каэрна, но он все равно будет изгоем, а внимание достанется тупым щенкам.

Отыгрывайте разное отношение NPC к щенкам различных пород. Если кто-то из персонажей обратится к метису за советом, разрешите ему это сделать, но пусть затем NPC отругает персонажа за такое отношение к тому, кто своим существованием оскорбляет Гайю.

Духовность

Для всех, кроме метисов и хомидов Гару, выросших в семьях родичей, одним из самых глубоких психических сдвигов, которые они должны совершить, является принятие духовности оборотней в двух смыслах этого слова. Мало того, что у них есть система убеждений, которая является фундаментальной для их культуры и часто прямо противоположна многим религиям земного мира, они также лично встречаются с духами, составляющими ядро этой системы.

Слушать, как старейшие оборотни говорят о духах, вероятно, первый способ, которым персонажи сталкиваются с этой идеей. Большинство Гару используют смесь благоговения и признания, которая мало чем отличается от того, как говорят истинно религиозные люди. Настоящий шок наступает, когда вы впервые попадаете в Умбру. Здесь персонажи сталкиваются с прямыми доказательствами реальности духовного мира и системы убеждений Гару. Вы должны найти время, чтобы описать эти первые путешествия в Умбру в ярких деталях, стараясь подчеркнуть различия между бархатной тенью и физическим миром.

По крайней мере, хомиды могут быть интеллектуально подготовлены к идее другого мира. Это не значит, что переход туда оказывает на них меньшее влияние. Это глубокий духовный опыт, который должен способствовать как чувству трепета, так и возвращению домой - или великому кризису веры, если хомид прежде был очень религиозным. Люпусы сталкиваются с несколько более серьезной проблемой. Они только начинают осваивать совершенно новые мыслительные процессы, и теперь им нужно примириться с реальностью, которая заметно отличается от физического мира, в котором было сосредоточено их предыдущее существование. Тем не менее, у них есть большая близость к Умбре, и когда они смирились с этой идеей, они должны адаптироваться быстрее. В конце концов, для всех оборотней, независимо от породы, Умбра является их домом, как и земная реальность. Хотя она, возможно, бездействовала всю их жизнь, у них есть духовная сторона, которая больше чувствует себя в тени земли, чем в реальности их рождения.

Персонажи тоже не могут избежать этого: встречи с духами имеют решающее значение для изучения их первых нескольких Даров (а затем и большинства Даров). Хотя, несомненно, под рукой будут старшие оборотни, которые помогут им справиться с духами, но все же персонаж должен делать всю работу. В то время как немногие Гару первого ранга собираются встретить духа, непосредственно представляющего какую-либо из великих держав, их первая встреча с духом, даже если его позже сочтут слабым и несколько несущественным, должна стать глубоким опытом. . Как Рассказчик, вы должны помнить о двух важных вещах во время подобных сцен. Во-первых, помните, что духи - это не просто люди в форме животных или растений, они - существа со своей индивидуальностью, отличной от человечества. (Подробнее об эффективном изображении духов см. глава 2.)

Во-вторых, персонажи очень похожи на неуклюжих, дерзких туристов в стране, чьи обычаи они мало понимают, уж точно не более того, что они почерпнули бы из базового путеводителя, и чей язык они плохо понимают. И вот они, пытаясь просить у вас милости, не имеют реального представления об огромной структуре, частью которой вы являетесь и которую представляете. Имея такой образ мышления, вы должны быть настроены справляться с персонажами, как дух.

Освоившись

По прошествии первых месяцев жизни одного из Гару штрафы, как ролевые, так и механические, должны пройти. Конечно, к тому времени, когда стая будет признана достойной Обряда Перехода, каждый член должен освоиться со своими формами и чувствами, иметь рабочее понимание общества Гару и уметь приближаться к духам, каждый раз их оскорбляя.

Тон вашего повествования должен сместиться от странности общества Гару к странностям и ужасу врагов, с которыми теперь сталкиваются оборотни. Когда они возвращаются из Обряда перехода, стая должна каким-то образом чувствовать, что они возвращаются домой. Наставники, которые когда-то были устрашающими и чуждыми, теперь кажутся более знакомыми. Сейчас возвращение к жизни человека или волка могло бы показаться странным, поскольку они видят эти миры другими глазами и мыслями, чем несколько месяцев назад. Теперь ваша задача - подчеркнуть влияние Вивер и Вирма в человеческом обществе по мере того, как молодые детеныши растут и начинают лучше понимать окружающий их мир. Подробнее об этом читайте….

Чувства

Гару - не волки или люди, а дети обоих, существа природы и цивилизации. Они живут в материальном и духовном мире, находясь дома в любом из них, но при этом странным образом отключены друг от друга. Большинство из них проводят свою жизнь в поисках смысла в бесконечных битвах, на которые их побуждает сама природа. Во многих отношениях восприятие - это реальность, поэтому, чтобы понять оборотней, мы должны знать их чувства. Сосредоточившись на различных способах, которыми оборотни осознают окружающий их мир, Рассказчик может добавить глубины описанию сцены и придать большее ощущение реальности своим хроникам и историям.

Все, что мы воспринимаем, исходит от наших органов чувств. Большинство людей сосредотачиваются на зрении и имеют визуальную форму мышления. Во время ролевой игры они могут «ви-

деть» события, разворачивающиеся перед их мысленным взором. Реже человек может полагаться на слух, запоминание слов и прислушивание к опыту, способность цитировать части сеанса, в то время как визуально ориентированный человек может описывать вещи, которые никогда не были описаны Рассказчиком. Очень небольшой процент людей сосредотачивается на одном из других чувств для их первичного восприятия. По этой причине многие Рассказчики забывают использовать в своих настройках другие чувства. Обоняние имеет более сильный триггер памяти, чем любое из наших чувств. Прикосновение может немедленно изменить химию нашего тела. Восприятие действительно становится реальностью.

Волки полагаются не на зрение, а на обоняние как на свое основное чувство. Волки - не дикие собаки; у них есть способности, которые их одомашненные кузены потеряли тысячелетия назад. Обоняние волка во много раз сильнее, чем у собаки-ищейки. Если волк улавливает запах, он знает не только то, что он чувствует запах человека, но и то, что этот человек ел в последний раз. Он также может запоминать его и часами отслеживать запах. В некотором смысле обоняние волка работает почти как постпознание. По запаху волк узнает достаточно, чтобы знать события, которые произошли много часов назад.

Оборотни обладают сильными чувствами. Они постоянно проверяют свое окружение, осознавая возможные неприятности. Инстинкты, заложенные глубоко в их подсознании, помогают им замечать опасности. В городских условиях постоянный рев шумов и ощущений может привести к тому, что некоторые, особенно люпусы, сойдут с ума от шума, достопримечательностей и запахов. Иногда бывает наоборот. Многих Стеклоходов тревожат тихие и странные запахи дикой природы. Некоторые Гару притупляют свои чувства, предпочитая игнорировать мир вокруг них. Часто это заблудшие дети, многим из которых трудно сделать шаг в духовный мир.

Даже когда оборотни находятся в форме хомидов, их чувства сильнее, чем у нормальных людей. Гару уделяют своим ощущениям больше внимания, чем люди. Оборотень не слышит лучше, но слушает внимательнее. Ее хищные инстинкты заставляют его замечать необычные вещи. Он тщательно пробует пищу, смакуя и уделяя внимание ароматам, вместо того, чтобы бессознательно вдыхать его. Запахи мира имеют для него значение, и он может неосознанно интерпретировать их, вместо того чтобы игнорировать ароматы современного мира. Гару жаждет прикосновений, ощущая легкий ветерок на своей плоти, обнаруживая легкие изменения температуры и оставаясь в курсе восприятия одежды на своей спине.

Чувства меняются по мере изменения форм. Форма глабро в некоторой степени усиливает восприятие запаха. Инстинкты проявляются гораздо быстрее, обычно в виде покалывания в шее или неприятных ощущений в кишечнике. Иногда эти инстинктивные чувства носят положительный характер и выражают доверие. Некоторые оборотни верят, что они могут отличить родичей от остального человечества по взгляду или по запаху. В форме Глабро улучшаются вкусовые ощущения. Мясо сразу становится свежим или несвежим. Жидкости могут делать то же самое. Ночное зрение также улучшается, хотя некоторые оборотни считают, что им трудно разглядеть определенные цвета в Глабро.

У криноса может быть самая острая смесь чувств, которую можно найти в любой форме, но способность оборотня интерпретировать эти чувства становится большой проблемой. Ярость всегда горит в сердце Гару в форме кринос. Инстинкты, которые помогают оборотню оставаться в гармонии с окружающей средой, внезапно требуют охоты, жажды вкуса горячей крови и звука ломающихся костей. Сводящее с ума неистовое желание испытать силу своих сухожилий и костей против добычи быстро подавляет большинство чувств. Любое необычное движение мгновенно привлекает внимание кринос. Темнота приносит лишь незначительные усложнения, но кринос все еще наслаждается яркими красками своего человеческого наследия. Глаза видят предметы на расстоянии, недоступном для людей или волков. Уши криноса оживают и определяют направление самых слабых звуков. Высокие звуки, выходящие за

Но для этого нет правил!

Некоторых Рассказчиков может раздражать наша явная тенденция описывать чувства Гару как сильные во всех формах, хотя на самом деле нет правил, помогающих проверять восприятие любых форм, кроме люпус. Все в порядке, правда. Даже если ваши игроки читают эту книгу (а мы знаем, что некоторые мошенники смотрят на эту самую боковую панель в поисках «секретной информации», даже когда мы говорим), вам не нужно уступать никаким требованиям, чтобы снизить сложность или предоставить дополнительные кубики на проверки восприятия. Идея здесь состоит в том, чтобы использовать описание, чтобы показать игрокам, как даже когда их персонажи меняют форму, текстура взглядов, звуков и запахов, кажется, перестраивается, а не для того, чтобы предоставить персонажам ограниченное всеведение благодаря их сверхъестественным чувствам. Используйте этот материал для наглядности, чтобы привлечь их внимание; не чувствуйте себя обязанным упростить поиск важных улик. Если игроки действительно хотят лучше использовать свои чувства оборотня, поощряйте их повышать их Восприятие, Бдительность или Основной инстинкт. Такой же хороший метод, как и любой другой, позволяет рационализировать, как оборотень учится воспринимать свое окружение.

Тем не менее, если вы хотите дать игрокам косвенный модификатор сложности -1 для проверок Восприятия, включающий ощущение того, что форма сильнее (например, зрение в хомиде или обоняние у кринос), добро пожаловать. Это может заинтересовать ваших игроков в экспериментах со всеми их формами, как, вероятно, и настоящих оборотней.

пределы обычного человеческого диапазона, такие как гудение электроприборов, собачий свист, даже далекие колокольчики достигают ушей оборотня. Гару также осознает более глубокие вибрации, даже чувствуя глубокий грохот под землей. Как и многие животные, оборотень может почувствовать надвигающиеся стихийные бедствия, такие как землетрясения, еще до того, как они произойдут. В криносе обоняние так же мощно, как зрение оборотня. Криносу не нужно видеть или слышать врага, чтобы он знал о нем. Прикосновение усиливается, хотя чувство боли уменьшается. Оборотень чувствует каждое прикосновение воздуха к своей шерсти. От скольких когтей и лезвий удалось уклониться, потому что кринос чувствует их, прежде чем они соприкоснутся?

Тем не менее, постоянный выброс адреналина, рев крови в ушах и бушующая ярость в сердце криноса заставляют восприятие размываться. Иногда все становится угрозой, а контроль - это постоянная борьба. Гневный тон голоса становится прямой угрозой. Внезапные движения - это неожиданные приступы. Гару может попробовать плоть своего противника перед первым укусом. В то время как ярость варьируется от человека к человеку, каждый оборотень в криносе несет в себе угрожающее преимущество.

Форма хиспо приближает оборотня к его волчьему наследию. Ужасный волк может видеть намного дальше, чем люди, и сохраняет способность различать цвета. Хиспо обладает отличным ночным зрением, что позволяет ему обнаруживать даже легкие движения в условиях почти полной темноты. Тем не менее, Гару, комфортно находящийся в форме хиспо, полагается не столько на зрение, сколько на слух и обоняние.

Оборотень в форме хиспо может улавливать даже небольшие шумы на больших расстояниях. Он может фильтровать даже небольшие звуки и быстро определять их источники и направление. Определенные звуки доходят до ужасного волка за много миль. Вой разбудит хиспо ото сна, даже если он не будет слышен человеческим ухом.

Очень немногое проходит мимо ушей хиспо, но еще меньше проходит мимо его носа. В форме ужасного волка может показаться, что оборотень обладает почти пространственным восприятием. Обоняние позволяет ему осознавать все, что происходит вокруг него. Сдвиги ветра в некоторой степени влияют на это чувство, но удивить оборотня по-прежнему довольно сложно. Кроме того, он может распознавать запахи и находить следы, которым может быть много дней. Гару не обязательно видеть человека, который вторгся в его каэрн, чтобы опознать его через несколько недель. Аромат работает так же хорошо, как и на самом деле, увидев человека. Многие оборотни особенно чувствуют запах крови и звуки насилия.

В форме люпус правит обоняние. Хотя об этом говорилось выше, оборотень может собрать воедино фотографии прошлых событий с помощью своего обоняния. Например, в каэрне он мог узнать, какие члены его септы присутствовали и когда. Обоняние волка небезупречно. Природные явления, такие как штормы и снегопады, могут смыть или похоронить запахи. Сильные запахи, от токсичных химикатов до животного мускуса, могут маскировать другие запахи. У охотников часто есть спреи, чтобы скрыть запахи. На естественном фронте скунс может быть проблемой, хотя Рагабаш, как известно, подкидывает им новых детенышей хомидов просто для того, чтобы посмеяться. У этой формы отличный слух. Ночью они хорошо видят, но у Гару в форме люпус часто возникают проблемы с различением цветов. В отличие от настоящих волков, большинство Гару могут видеть цвет во всех своих формах, хотя Рассказчики могут пожелать изменить это в своих хрониках, если они думают, что это сделает игру более увлекательной.

У оборотней есть и другие чувства. Умбра влияет на оборотней по-разному. Даже не «подглядывая», Гару может чувствовать изменения в духовном мире. Члены стаи могут распознать, когда они входят в антисептическую лабораторию, еще до того, как почувствуют запах мертвого воздуха. Когда дух на другой стороне проходит через оборотня, он что-то чувствует: либо чувство тепла или силы, если он дружелюбен, либо холод и страх, если это потенциальный враг. Эти чувства реальны и сильны. Оборотни с сильным Гнозисом могут испытывать духовный мир с еще большей интенсивностью.

У Гару также есть мощная расовая память. Некоторые оборотни напрямую переживают воспоминания своих предков, но даже те, кто не испытывает сильного чувства дежа вю. Много раз Гару пробегали через дикую местность, которую они никогда не посещали, и тем не менее каким-то образом умудрялись ускользать от преследователей и инстинктивно избегать препятствий. В других случаях оборотни узнавали и инстинктивно узнавали подробности о предметах или событиях в прошлом. Эти переживания обычно возникают в формах люпус, хисто и кринос, но они не ограничиваются этими формами.

Сильные стаи могут создать связь, связь друг с другом. Члены некоторых давних стай почти могут читать мысли друг друга. Товарищам по стае трудно скрыть эмоции от своих товарищей. Если что-то не так, об этом узнают все члены стаи. Они могут не делиться деталями, но они будут знать, что что-то не так. Некоторые стаи даже чувствуют, когда другие члены в опасности. Есть много историй о том, как на одного члена стаи напали, а другие чувствовали боль или чувство безотлагательности. Иногда другие участники могут даже почувствовать необходимость пойти в определенное место, даже если они никогда не были там раньше, чтобы помочь товарищу по стае. Теурги спорят, является ли это «чувство стаи» истинным чувством, присущим всем оборотням, или, наоборот, оно является функцией духа тотема стаи. Тем не менее, стаи, которые остаются вместе, похоже, развивают эту прочную связь, даже между членами, которые не любят друг друга. Рассказчик может использовать эту осведомленность о стае, чтобы помочь персо-

нажам держаться вместе, заставляя их понять, что их связь с стаей - это больше, чем просто словесные обязательства.

Многие духи учат дарам, использующим чувства. Например, Чутье Вирма работает по-разному для отдельных оборотней. Люпус может обнаружить неприятный запах разложения и разложения, исходящий от фомори. Хомид может увидеть темное свечение, окружающее зараженное Вирмом существо. Другие возможности включают чувство страха и беспокойства, когда Гару думает о цели. Ощущения могут меняться по мере изменения форм, добавляя разнообразия к использованию сенсорных Даров и давая игрокам еще большее ощущение различий между формами.

Особого упоминания заслуживает Усиленные чувства. Рассказчики могут захотеть использовать этот Дар, чтобы почувствовать товарищей по стае или узнать, когда их каэрн может быть в опасности. В то время как «средний» Гару может иметь более острое восприятие, чем люди или волки, оборотень с этим Даром должен иметь возможность совершать некоторые экстраординарные подвиги (хотя помните, что это все еще Дар первого уровня, и он не должен превосходить более могущественные Дары).

Хотя чувства оборотня - его союзники, они также могут быть обращены против нее. Опытные охотники используют мощные высокочастотные сирены против Гару в Хиспо или Люпус. Внезапные яркие вспышки могут ослепить оборотня и даже привести к потере контроля над ним. Перцовые аэрозоли не так эффективны для Гару, как для людей (благодаря целебным способностям оборотня), но они все равно вызывают проблемы. Косвенно, отвлечение внимания от осознания того, что товарищ по стае испытывает боль или ощущение холодного присутствия в Умбре, может означать гибель в битве. Одна только какофония запахов и звуков на промышленном предприятии может помешать оборотню сосредоточиться.

Использование чувств оборотня дает Рассказчику арсенал описаний, которые помогут оживить любую сцену. Многие из этих острых чувств могут предоставить материал для сцен и историй и позволить Рассказчику взять под контроль сцену, которая вышла из-под контроля. Член стаи ушел один и сделал какую-то глупость, которая испортит вам вечернюю историю? Пусть покажутся остальные члены его стаи, потому что они чувствовали, что «просто должны быть там». Не понимают ли игроки и их персонажи загадка, которая из интригующей превратилась в разочаровывающую? Используйте чутье волка, чтобы дать им больше подсказок. Может быть, случайная встреча заставит оборотня распознать странный запах. Не бойтесь позволить охотникам воспользоваться чувствами. Если ваша стая смеется над группой людей, которых они разрывают на части прежде, чем охотники смогут вдохнуть дважды, замедлите их с помощью вспышек или звуков. Прежде всего, просто помните, что у оборотней есть сильные чувства, и что как Рассказчик, все они предоставляют вам возможности оживить ваши игры и оживить сцены.

Демография

«Сколько оборотней в Мире Тьмы?» Это интересный вопрос, который сознательно оставили без ответа. Нет никакого «официального подсчета», по крайней мере, в отношении White Wolf. Но стоит выяснить, сколько их может быть.

У оборотней есть традиция избегать точных цифр о популяциях оборотней, и на то есть веские причины; Цифры одного человека могут полностью противоречить представлению другого человека о том, сколько людей должно остаться в конце времен. Верный идее о том, что «мясо для одного рассказчика - яд для другого», в этом разделе обсуждаются принципы и возможности, а не даются окончательные ответы.

Кто знает?

Это не риторический вопрос. Существует кардинальная разница между фактами, которые вы знаете как Рассказчик, и тем, что знает любой в игровом мире, персонаж игрока или кто-либо еще. Спросите себя, как человек что-то узнает. В нации Гару нет Бюро переписи населения, нет центрального органа для составления окончательных записей. У различных групп есть множество веских причин преувеличивать свою численность, а также скрывать часть своей силы. Люди совершают ошибки, и традиция может закрепить эти ошибки так же легко, как и истину.

Так что никто в Мире Тьмы не может с уверенностью сказать что-нибудь вроде «по состоянию на полдень прошлого понедельника 6423 члена Двенадцати Племен». Персонажи, которые намеревались исследовать числа себе подобных, в конечном итоге узнают то, что их удивляет и противоречит преобладающим вокруг них предположениям. Точный подсчет, даже хорошее приближение, чисел Гару должен включать в себя путешествия по миру и осторожную дипломатию с очень многими могущественными Гару, которые не легко расстанутся с фактами своих соответствующих сообществ. Потенциальные изучающие демографию Гару должны показать, что заслуживают доверия многих людей, и разобраться с уловками тех, кто хотел бы обмануть других.

Истинное знание чего-либо важного в Мире Тьмы обходится дорого, и поиски понимания - отличный крючок, на который можно повесить множество приключений, как во время самих поисков, так и после них, глядя на последствия того, что теперь знают персонажи.

Основные числа

Во всем мире ежегодная рождаемость среди человечества составляет немногим более 20 рождений на тысячу человек - чуть больше 10 на тысячу в некоторых частях развитого Запада и почти до 40 на тысячу в беднейших частях третьего мира. Гару не намного плодовитее, чем окружающие их люди, и только один из десяти потомков Гару сам является Гару. Это означает, что требуется около 500 Гару из определенного племени, чтобы надежно произ-

водить одного нового члена этого племени каждый год.

Гару, конечно, неравномерно распределены между двенадцатью племенами Нации Гару, Звездочетами и Хаккен, но пока это упрощает их рассмотрение. По ходу дела мы будем добавлять сложности. Требуется около 7500 гару по всему миру, чтобы позволить каждому племени иметь одного детеныша где-нибудь в мире каждый год, или эквивалент одной-двух новых стай каждое десятилетие... если все детеныши могут быть собраны вместе, но это еще одна сложность, которую следует рассмотреть позже.

Гару зависят от двух разных популяций родичей, людей и волков. В общем, там, где много людей, мало волков, и наоборот. Это не совсем обратная корреляция, но она достаточно близка для усреднения. В Северной Америке, Европе и Азии находится около одной трети мировых гару, а остальные десять процентов расположены в Южной Америке, Африке и Австралии. При уровне одного детеныша на племя в год около пятидесяти детенышей рождаются каждый год на трех основных континентах и от десяти до двадцати во всем остальном мире.

Не все эти детеныши выживают. Некоторые теряются из-за рутинных проблем детской смертности как среди людей, так и среди волков, а также из-за отличительных причин смерти среди каждого вида, включая насильственные преступления, болезни и охоту. Некоторые детеныши просто остаются незамеченными. В общей сложности около половины детенышей, рожденных в каждый конкретный год, становятся действующими членами общества Гару. Поскольку некоторые детеныши переходят в новые стаи, а некоторые - в существующие, в Северной Америке ежегодно формируется от одной до пяти групп, а в Европе примерно столько же. Оборотни Азии под Двором Зверей смешиваются с другими Перевертышами, создавая от 5 до 25 новых сентаев.



В целом, в районах, относительно гостеприимных для оборотней, на каждые 500 000 человек приходится один Гару. Предположительно, это одна пятая числа вампиров и, возможно, вдвое больше магов, для тех, кто ищет быстрых сравнений, но имейте в виду, что разные виды сверхъестественных существ предпочитают разную среду. Вампиры процветают в местах, болезненных и опасных для оборотней, и наоборот. Маги объединяются в свои сообщества, преследуя цели, которые редко имеют смысл для оборотней, и в целом держатся подальше от оборотней, так же как разумные оборотни обычно избе-

гают без надобности беспокоить магов. Если вы не управляете Миром Тьмы как фарсом, сверхъестественные сообщества не все разделяют квартал в каком-то жилом пригороде и действительно, вероятно, вообще не знают друг друга, за исключением самых расплывчатых слов: «Как же хорошо пройтись, не создавая там проблем, потому что они могут вернутся».

Последствия

Прежде всего, драгоценны новые детеныши. Нация Гару не процветает. Эскалация насилия в эту эпоху, предшествующую Апокалипсису, наносит еще больший урон Гару. В большинстве лет не хватает даже новых оборотней, чтобы компенсировать убытки, не говоря уже о расширении. Гару часто проявляли непомерную гордость и безрассудство, но они не совсем глупы. Детеныши - не расходное пушечное мясо. Во многих случаях их бросают в бой, прежде чем они будут готовы, потому что альтернативы нет: если они не присоединятся к битве, не к кому обратиться. Но только глубоко глупый старейшина толкает детеныша на смерть, отчаяние или бегство. Конечно, как только детеныши начинают это понимать, естественная человеческая (и волчья) склонность к бунту может вступать в конфликт с обязанностями Литании и действительно вступает в конфликт. Трудно поддерживать по-настоящему строгую иерархию, когда и начальство, и подчиненные знают, что есть ограничения на то, что начальство может свободно выражать в наказании и исправлении.

Живой мир

Имейте в виду, что арифметика не может рассказать всю историю, когда дело касается Гару. Они не полностью созданы в механистической вселенной. Они живут в окружении духов и действительно должны проводить часть своего времени за пределами материальной реальности, чтобы быть полностью самими собой. Гайя и могущественные духи могут переопределять статистические средние значения, когда это соответствует их целям. В какой степени вы подчеркиваете этот аспект

Существование Гару применительно к населению может сильно окрасить всю вашу хронику. Персонажи, которые осознают себя избранными, наблюдают за игроками в игре на выживание в мире, развивают взгляды, очень отличающиеся от взглядов персонажей игроков, которые осознают себя каплями в великом океане человечества, чья способность участвовать в жизни Нации Гару зависит на удачу встречи с себе подобными. Оба стиля вписываются в общую тематику Werewolf, поэтому все зависит от того, как вы хотите уравновесить конкурирующие влияния судьбы и случая. Вы можете, конечно, позволить некоторым персонажам начать делать упор на судьбе, а другим - на удаче в своих прелюдиях.

Осложнения и вариации

Базовые числа - это отправная точка, а не последнее слово. Динамика численности населения - это инструмент, позволяющий сделать вашу игру такой, какой вы хотите.

Метисы

По иронии судьбы, оборотни наиболее плодовиты, когда создают именно тот вид детенышей, которые ничего не делают для дальнейшего развития их родословной - вязки Гару и Гару имеют тенденцию «брать» гораздо чаще. Более того, популяция метисов в племени ни черта не будет способствовать усилиям по увеличению численности. Если вы хотите пойти по простейшему пути, просто предположите, что частота нарушений литании, которые приводят к появлению метисов, более или менее пропорциональна меньшей рождаемости, которой страдает племя из-за того, что часть их числа будет бесплодной. Однако количество метисов в племени может сильно колебаться между поколениями. Если в племени много метисов, можно ожидать, что на хомидов и люпусов будет оказываться дополнительное давление, чтобы вывести больше хомидов и люпусов, и, следовательно, в следующем поколении рождается меньше метисов. Точно так же, если в племени мало метисов, это может означать, что нынешнее поколение может почувствовать меньшее давление, чтобы не «тратить» свои репродуктивные годы - или, возможно, даже большее давление. Это может происходить по-разному, но это нужно учитывать.

Танцоры черной спирали

Являются ли танцоры частью приведенного выше общего числа? Ответ существенно повлияет на то, насколько близка нация Гару к грани полного краха в вашей хронике. Танцоры существуют на окраинах общества Гару. Они вербуют из Нации Гару и Дворов Зверей, и, конечно же, они убивают членов обоих сообществ. Но у них также есть свои родичи и, следовательно, свои собственные источники новых детенышей.

Если вы решите вырезать часть из приведенных выше цифр для танцоров, конечно же, уменьшатся доли всех остальных. У более мелких племен рождается меньше одного нового детеныша в год (см. ниже), и даже многочисленные, хорошо обосновавшиеся в данной местности детеныши страдают. Вместо 3-5 новых стай в год их может быть не более 1-2, а в тех частях мира, где мало Гару, новая стая любого типа может быть редким поводом для празднования и почитания.

Если Танцоры существуют в дополнение к вышеуказанным числам, а не как их часть, тогда у вас есть свобода сохранить их истинную силу как таинственной, так и зловещей. На данном этапе саги о закате мира они столь же многочисленны, как и любое другое племя, более того, более многочисленны, чем большинство из них. Это обобщение дает вам много возможностей для маневра при приготовлении сюрпризов... но имейте в виду, что танцоров тоже не бывает неиссякаемо. Если за каждой победой, которую одерживают ваши игроки, будут приходить только более огромные орды, через некоторое время ваши игроки, а также их персонажи будут разочарованы.

Размер и распространение

Просто Красных Когтей или Уктена не так много, как Костегрызов и Детей Гайи. Есть две большие категории племен Гару.

• **Многочисленные:** Костегрызы, Дети Гайи, Фианна, Потомки Фенрира, Стеклоходы, Теневые владыки, Серебряные Клыки, Уктена, Вендиго, Хаккен

• **Малочисленные:** Черные фурии (ограничены полом), Красные когти (ограничены породой), Безмолвные странники; Звездочеты

Племена в каждой категории не одинакового размера, но для этой цели различия не имеют большого значения. Все большие племена получают своего детеныша или около того в год, а три или четыре племени, наиболее многочисленные на данном континенте, получают еще одного или двух детенышей каждое. У маленьких племен часто бывают годы без новых детенышей.

Обратите внимание, что племена не распределены по миру равномерно, как множество гладких слоев лака. Красные когти собираются в дикой местности, Костегрызы и Стеклоходы - в городах. Уктена и Вендиго гораздо реже встречаются в Европе или Индии, Хаккены неизвестны за пределами Азии и так далее. Типичный септ не включает в себя членов каждого племени, только тех, которые относительно обычны в этой конкретной области, и более или менее случайное количество других. Тот факт, что детеныш попадает в племя в этом году, не означает, что это произойдет везде, где персонажи или кто-либо, с кем они имеют дело, когда-либо идут или даже о которых знают.

Варьируя числа

• **Меньше Гару:** если вы хотите, чтобы каждый детеныш был еще более ценным, чем он уже есть, и каждая смерть среди Гару гораздо более трагична, просто уменьшите общее количество.

По крайней мере, два очень разных типа атмосферы могут возникнуть из-за уменьшившейся нации Гару. Гару могут быть в значительной степени изолированы, так что горстка оборотней в регионе чувствует себя очень одинокой перед лицом большого и враждебного мира. Или Гару могут быть очень тесно связаны друг с другом, интенсивно используя духовное общение и путешествуя, чтобы сохранить свое единство, даже если они рассредоточены по всему миру. Сокращение нации Гару в два раза сделало бы ее такой же маленькой, как и общая популяция магов, но очень разными по ощущениям: в некоторых отношениях более унифицированными, учитывая общую реальность Гайи и духов в жизнях Гару, но более тесно связанных места и окружающей среды, чем большинство магов.

В любом случае, с практической точки зрения Гару придется объединиться для взаимного выживания как народа, так что будут анклавы оборотней и большие территории, даже целые страны, где теперь никто не выполняет функции Гару по охране и мести. Это не порадует духов и, конечно же, означает, что в доспехах мира есть дыры. Последующие за этим чувство вины и разочарования должны сыграть важную роль в любой хронике очень редких Гару.

Если общая численность населения племени упадет ниже нескольких сотен, то это племя просто не сможет присутствовать на глобальном уровне. Его члены должны группироваться рядом со своими родственниками, чтобы иметь хоть какой-то шанс на выживание. Хроника, в которой, скажем, всего 2000 Гару по всему миру, - это хроника, в которой племена, скорее всего, взаимодействуют лишь изредка в проходах между величайшими каэрнами. Это ситуация, больше похожая на Гару в доисторические времена, собравшихся в местах своего происхождения и почти не знающих друг друга, за исключением того, что в наши дни постоянно ощущается всепроникающее чувство потерянной общности. Если общее население Гару упадет ниже тысячи, либо некоторые племена будут существовать только как одна расширенная семейная линия, либо они прекратят свое существование вообще.

Форма грядущих событий

Этот вид сильно уменьшившейся нации Гару - один из способов воспроизвести хронику ближайшего будущего на фоне мира, который сочетает в себе повсеместный упадок наших дней с резким будущим киберпанка и пост-киберпанк-видений. Почитайте роман Чарльза Де Линта «Сваха» и рассказ Джона Ширли «Шаман», где можно найти примеры того, как соединить киберпанк и шаманизм. Отчаяние, порождаемое исчезающими племенами и изолированными септами, очень хорошо соответствует настроению приближающейся тьмы.

• **Больше Гару:** в качестве альтернативы, если вы хотите более могущественную нацию Гару, увеличьте количество. Удвойте численность оборотней, и вы убедитесь, что ни одна страна или регион не должны быть полностью свободны от оборотней, даже если у некоторых может быть одна септа или даже одна стая для покрытия обширных территорий. Гару по-прежнему почти не хватает, чтобы тратить время на пустые траты, но их достаточно, чтобы собрать боевые отряды для особых нужд, опираясь на относительно непривязанных людей вокруг больших каэрнов, молодых Гару, желающих доказать свои заслуги и заработать место в мире и других доступных воины.

Если Гару станут такими же многочисленными, как и их враги, хроника превратится тематически во что-то совсем другое, чем Оборотень, как написано. Опасности (и возможности), возникающие из-за смелости, хитрости и мрачной непоколебимой веры противостоять превосходящим препятствиям, формируют жизнь Гару. Попытка сохранить это, когда Гару смогут собрать целые армии и опустошить большие города, вероятно, приведет к берсерской спирали нарастания силы. Это может быть очень весело, но это перестает быть игрой храбрых духов, стоящих в брешь против гибели мира, и превращается в игру про пушистых супергероев или вышедших из-под контроля агентов жестокой бойни. Подумайте заранее, прежде чем соглашаться на такую установку.

Другие перевертыши

Судя по принципу работы оборотня, предполагается, что популяция Фера находится в значительно худшей форме, чем популяция Гару. Если бы у каждого племени перевертышей были числа, сопоставимые с Гару, не только исход Апокалипси-

са был бы менее сомнительным, но Гару стало бы меньшинством - что было бы очень неправильно для игры под названием «Оборотень». Рассказчики с любовью к одной конкретной породе или отвращением к другой, возможно, пожелают дополнительно скорректировать эти цифры, но предполагается, что немногие Феры смогли преуспеть со времен Войн Ярости.

Ананаси и Раткин (включая Незуми) - самые многочисленные Фера. Каждое племя может соперничать с Гару по численности и (в зависимости от вкусов Рассказчика) даже превосходить их. Из всех Фера они самые плодовитые.

Бастет, Коракс (включая Тенгу), Моколе, Рокеа, Наги, Кицунэ и Кумо - все попадают в «умеренно густонаселенную» группу. Каждое племя, вероятно, размером со здоровое племя гару. Рокеа однажды были самыми многочисленными, но катастрофа в Турна`а (см. Рокеа) значительно уменьшила их численность.

Наконец, в категорию «болезненно малочисленных» входят Нувиша, Гурали, Саме-Бито и Аджаба. Отдельные племена бастет и движения Моколе также попадают в эту категорию. Маловероятно, что в любой из этих групп будет больше 500 человек, и 100, вероятно, является более точной оценкой.

Религия и духовность

«*Все Гару духовны; не все из нас религиозны*».
- Джон Лао, теург звездочетов

Духовность, присущая перевертышам, никогда не может быть слишком подчеркнута. Связь оборотня с миром духов так же важна, как воздух, которым он дышит; он внутренне связан со всем духовным и быстро погибнет, если эта связь будет разорвана. Возможно, больше, чем любой другой обитатель Мира Тьмы, оборотень зависит от своей духовности, чтобы дать ему силу, цель и надежду на лучшее завтра. Духовность для оборотня - это больше, чем вера, это образ жизни; на самом деле духовность - это сама жизнь.

Но между «верой» и «знанием» огромная разница. У оборотней нет веры, как ее определяет большинство людей. Их абсолютное, непоколебимое знание того, что Гайя действительно существует, является фактом. После Первой Перемены оборотня он буквально может чувствовать Гайю. В то время как Гару обсуждает множество тем, касающихся духовности, одна из них никогда не будет услышана - это спор о том, существует ли Гайя или нет. Хотя некоторые Гару больше созвучны своей Богине, чем другие, даже Танцоры Черной Спирали признают, что Гайя очень даже жива.

Открыто для обсуждения, что именно и кто такая Гайя, и, что более важно, что Она представляет. Даже настоящий аватар Самой Гайи не отвечает на эти вопросы, так что здесь нет места для сомнений. Поскольку ни один смертный никогда не сможет полностью понять Гайю, религиозные фракции действительно существуют среди оборотней, даже если они не так сильно разнятся, как группы человечества. В то время как большинство рас перевертышей считают Гайю великим творцом, другие отводят Ей более незначительную роль в своей мифологии создания. Это особенно очевидно в различных обществах Фера.

При чем здесь рассказывание историй? Проще говоря, пристальное внимание, уделяемое религиозной стороне жизни Гару, может открыть новые уровни ролевой игры для ваших персонажей. Если вы сможете правильно представить веру Гару, игроки спросят себя, как их персонажи соотносятся с убеждениями своих коллег. Очевидно, вам нужно проявить некоторую осмотрительность при решении вопросов религии и духовности, столь же личных и важных вопросов, как и для любого человека (как для игрока, так и для персонажа). И, конечно же, не существует жестких правил того, что оборотни делают и не верят - описание веры персонажа как объединение гайанизма с католицизмом не является «неуместным», если вы не чувствуете этого.

Места преданности

Хорошим примером личного уровня веры в Гайю является склонность поклоняться или медитировать в месте по собственному выбору, а не в формальном храме. Хотя было бы несколько необычно найти «традиционный» молитвенный дом для тех, кто прославляет Гайю, есть множество мест, где оборотень может найти немного тишины и покоя, чтобы отразить и услышать шепот своей Богини своей душе. Самый очевидный - каэрн. Фактически, большинство таинств оборотней происходит в каэрне. Функция каэрна в духовной жизни оборотня многогранна. Проведение любой церемонии в каэрне не только бодрит присутствующих Гару, но и усиливает святость самого каэрна. Поскольку энергия каэрна жизненно важна для медитации и поклонения оборотням, они очень заботятся о здоровье и хорошем состоянии своих самых священных мест.

Оборотень также может отдать дань уважения своей Богине в разных местах Умбры. Если Гару предпочитает поклоняться в другом месте, кроме своего каэрна, обычно есть причина для его действий. Возможно, она ищет ответы, которые не были бы доступны для нее в физическом мире, или, может быть, у нее нет доступа к каэрну. Тем не менее, она может искать места в Умбре, специально построенные для преданности Гайе. Святыни, посвященные Гайе и другим небесным существам, разбросаны по духовному миру. Такие места посещают реже, и в результате они могут не так хорошо сохраняться, как каэрн. Иногда оборотень посещает конкретное святилище только для того, чтобы обнаружить, что оно было разграблено или разрушено. В то время как Гару активно строили святилища в Умбре, современные проблемы не оставляют времени для такой деятельности.

Дома святости

В Последние дни Умбра наполнена местами, отражающими предсмертные агонии конца эпохи. Хотя многие места в Умбре пугают даже самых храбрых арунов, все еще существуют места, которые представляют более мягкое время в истории Гару. После появления Барьера оборотни, отчаявшиеся сохранить свои духовные корни сильными, построили множество храмов в честь Гайи и других Целестин. Какое-то время количество умбральных святынь было примерно равно количеству каэрнов, построенных на физическом плане. По прошествии времени и всерьез началась Война Апокалипсиса, многие святилища были разрушены или даже заброшены, поскольку основное внимание уделялось защите каэрнов. Несколько хорошо известных святынь все еще существуют, и, хотя они считаются важными, Гару, не задумываясь, покинут умбральные храмы, чтобы защитить каэрны, находящиеся в опасности.

Излюбленная тактика Танцоров Черной Спирали - это атака с двух сторон. Ближайший каэрн подвергается первоначальному натиску, и когда несколько Гару, которые действуют как смотрители святыни, уходят защищать каэрн, вторая труппа Спиралей оскверняет недавно заброшенный храм. Таким образом враги Гайи разрушили большинство священных мест в Умбре. Несмотря на потери, несколько храмов все еще существуют и используются как места убежища, медитации и поклонения.

Аллитис

Черные фурии построили Аллитис не только из уважения к Гайе, но и из уважения к своему тотему Пегасу. Храм расположен в долине в Пенумбре недалеко от соответствующей физической родины Фурий. Этот район очень эллинистический, а его окрестности засажены оливковыми деревьями, виноградниками и другими атрибутами древней Греции. Сама святыня небольшая, но излучает ощущение покоя и благополучия. Фантастически вырезанные столбы из белого мрамора поддерживают впечатляющую барабанную перепонку, которая охватывает переднюю часть здания. Внутри этого фронтона посетители могут увидеть резьбу, изображающую создание Гару согласно мифологии Фурий. Интерьер храма просторный и гостеприимный. На главном алтаре статуя, изображающая Мать Гайю, смотрит на святилище. Аллитис - безмятежное убежище для усталого путешественника. В то время как было время, когда посещать могли только Черные Фурии, теперь любой Гару, желающий помолиться или сделать подношения Гайе, может это сделать.

Поляна

Если бы усталый оборотень просто искал место для самоанализа и обновления, Поляна была бы идеальным местом. По слухам, она была создана Детьми Гайи. Поляна - это не более чем небольшая поляна среди могучих древних сосен, которые, кажется, касаются неба. Посетители могут услышать ропот разных духов, поселившихся возле святыни. Поляна на самом деле считается одним из многих суб-царств Пангеи, хотя в святилище нет хищников, и Гару не теряет своего самосознания. Задача оборотня, который хочет провести время на Поляне, - найти ее. Из-за множества карманных миров, которые отделились от изначального царства, Поляну, которая особенно мала, легко не заметить.

Безмятежность

Как следует из названия, Безмятежность - это место полного расслабления и умиротворения. Эти качества делают Безмятежность популярным местом для Гару, которая начала выгорать из-за постоянной войны, которая доминирует в ее жизни. Хотя никто не знает, кто создал этот храм, никто не может отрицать его успокаивающее влияние. Безмятежность выглядит как идеальная береговая линия на берегу самого синего из океанов. С высоких скал открывается вид на величественные волны, а запах морских брызг наполняет воздух ароматом. Даже самый пылкий воин расслабится, пока святыня творит свою магию. Гару из всех племен отправились в Безмятежность, чтобы отдать дань уважения и обрести чувство равновесия. Хотя Безмятежность подвергалась нападениям в прошлом, кажется, что земля со временем исцеляет сама себя, или, возможно, ее неизвестные создатели тихо возвращаются, чтобы исправить любой нанесенный ущерб.

Ежедневные Посвящения

В Нации Гару существует так много культур и обычаев, что невозможно сказать с какой-либо точностью: «Так исповедуется религия Гайя». Для оборотня нет неправильного способа поклоняться своей Богине, если он проявляет должное почтение и уважение. Некоторые Гару следуют очень строгим убеждениям, в то время как другие более небрежны в отношении количества времени, которое они фактически проводят, отдавая дань уважения Гайе. Несмотря на разнообразие взглядов на религиозные привычки, между всеми Гару существует некоторая точка соприкосновения.

Поскольку духовность является неотъемлемой частью культуры Гару (и даже их природы), многие собрания оборотней включают в себя какое-то выражение святости. Самый яркий пример выражения благоговения оборотнями - во время дебатов. Хотя вече - это в первую очередь социальные функции, призванные способствовать развитию чувства общности, которое необходимо в обществе оборотней, они также служат религиозным обрядом. Во время вече оборотни благодарят и хвалят Гайю и других духов, которые важны для присутствующих. Определенные традиции стали неотъемлемой частью вече и больше всего напоминают официальную проповедь оборотней. Один из таких проявлений благочестия - это обряд.

Обряды по сути подтверждают связь оборотней с их духовной природой, Гайей, и друг с другом. Обряды бывают самых разных форм,

от праздничных до карательных, и являются неотъемлемой частью системы верований Гару. Теурги предполагают, что без выполнения обрядов оборотень быстро потеряет связь с Гайей. Хотя специфика конкретного обряда варьируется от племени к племени, сходства достаточно, чтобы дать оборотням из разных культур некую общую основу. Благодаря обрядам оборотни, которые в противном случае были бы в идеологических разногласиях друг с другом, могут обрести чувство братства.

Еще один способ, которым Гару хвалит Гайю, - это многочисленные празднования, которые проводятся в разное время по лунному календарю. Солнцестояния во время различных сезонов наблюдаются всеми племенами. Хотя особенности праздников варьируются от племени к племени, каждый Гару делает все возможное, чтобы найти дорогу в каэрн, чтобы найти общение в эти праздничные дни. Летнее солнцестояние - популярное время для проведения обрядов свершений, свадеб, обновлений, объявлений о рождении и так далее. Зимнее солнцестояние, напротив, - это время размышлений, воспоминаний и размышлений о конце сезона. В то время как солнцестояние - это два основных праздника Гару, в календаре полно второстепенных праздников. Большинство небольших памятных дней характерны для определенных племен. Во время крупных праздников население септов увеличивается по мере того, как стаи возвращаются домой со своих рангов. Такие случаи также отмечают те редкие случаи, когда родичей приветствуют в каэрне (обычно в качестве охранников для своих пирующих кузенов).

Итак, сколько праздников Гару отмечают? Сотни, хотя большинство оборотней появляются только на два главных праздника и, возможно, на один или два второстепенных в течение года. В конце концов, когда ты пытаешься спасти мир, трудно найти время для вечеринок.

Знакомство с религией

Существует слишком много возможностей, чтобы адекватно осветить введение религии в сюжетную линию. Ключ в том, чтобы использовать духовность как средство для добавления драматизма, яркости и глубины истории, а не делать косвенные сравнения, которые кажутся банальными и банальными. Рассказчик обязан понять и помочь своим игрокам понять убеждения, которыми руководствуется тот или иной персонаж. Также важно отметить причины, лежащие в основе убеждений персонажа. Был ли персонаж воспитан в особой среде, которая поощряла или препятствовала духовности? Как культура персонажа диктует его убеждения? Как персонаж соотносит свои старые убеждения с новой реальностью? Если игрок и Рассказчик продумают все детали духовности персонажа, его силь-



Часто острый предмет

Религия - это очень личная тема. Если вашим игрокам не нравится то, как вы относитесь к религии в своей игре, бросьте это. Хотя введение религии в игру может добавить богатства конкретному персонажу (и, возможно, даже раскрыть некоторые истины о себе), не стоит связываться с этим, если один из ваших игроков считает, что ваш «наводящий на размышления» актерский состав кощунствует его или ее личным убеждениям. Итог: будьте чуткими к вере других людей. Они будут вам за это благодарны.

ных сторон и недостатков, поистине эпическая личная история может быть вплетена в основу основного сюжета. Использование духовности в игре может добавить понимания и мудрости, которых в противном случае могло бы не хватить. Вообще говоря, прелюдия персонажа или его предыстория диктуют, как он отреагирует на внезапное интимное осознание большей силы.

Как недавно изменившийся оборотень реагирует на откровение о существовании Гайи и ранее невидимого духовного мира? Обычно молодой оборотень реагирует с трепетом и, возможно, даже с некоторым первоначальным недоверием. Будем надеяться, что рассматриваемый персонаж найдет наставника, который поможет ему разобраться в своих мыслях и эмоциях, хотя интригующая история может включать в себя одного или двух персонажей, пытающихся самостоятельно примириться со своими новообретенными знаниями. Однако Рассказчик решает ввести тему религии и веры в свою игру, главное правило - убедиться, что его игроки осведомлены и, что более важно, довольны тем, что имеет в виду Рассказчик.

Священная война

Признаки очевидны даже для самых маленьких щенков нации Гару, последние дни близки. Сражения и стычки между Гару и врагами Гайи стали более частыми, ожесточенными и смертоносными. Никогда не может быть договора или примирения. Единственная возможность выжить у народа Гару - полное уничтожение врагов. Поскольку все общество оборотней взяло на себя такие огромные, безжалостные обязательства, возникает вопрос, почему?

В то время как некоторые в Нации утверждают, что Последняя Великая Война является лишь отражением вышедшего из-под контроля Триата, другие считают, что Война Апокалипсиса - не что иное, как битва против геноцида. Это конфликт сохранения верований, религии и образа жизни оборотней и их родичей. Те, кто противостоит Гару, напрямую угрожают всему, что дорого оборотням. Страх потери движет Гару, возможно, даже больше, чем любая потенциальная награда.

Миссионерская работа

Если оборотень вырос в определенной вере, внезапное знание о создателе, отличном от того, кому он поклонялся в прошлом, может создать настоящую загадку, поскольку верный Гару пытается понять, какое место его первоначальные убеждения должны играть в его новой жизни.. Мудрые Гару по всей стране быстро помогают новому щенку определить свои убеждения, прежде чем он поддастся чувству депрессии или беспокойства по поводу любого предполагаемого предательства доверия со стороны тех, кто научил его изначальной вере. Священник Джеймс Мезечер, Фианна Галлиард, объясняет, как он относится к своей вере после его изменения.

«Гайя - это сумма всей жизни здесь. Хотя это может показаться противоречащим догматам христианства, это просто дает нам верховную Мать в дополнение к нашему уже верховному Отцу. Итак, цель состоит в том, чтобы убедиться, что мы разделяем их владения, чтобы воздавать хвалу обоим так, чтобы это было благоговейно и верно в соответствии с требованиями наших Небесных создателей. Правильное отношение к Богу и Гайе должно быть смиренным и благочестивым. Мы должны праздновать их доброту и милосердие каждый день, когда они касаются нашей жизни. Я лично считаю, что слово Божье искажалось веками, чтобы удовлетворить политические амбиции тех, кто утверждал, что следует его воле. Например, само наше существование считается грехом на Земле. Это не может быть правдой, иначе нас бы здесь не было. Бог создал Вселенную и в своем великом видении дал нам нашу Мать Землю. Я считаю, что мы, как Гару, особенные. Мы воины праведности и добра. Мы представляем свет среди тьмы зла. Мы крестоносцы против сил сатаны и защитники других детей Бога здесь. Гайя наделяет нас уникальными талантами для исполнения воли Бога. Наша цель существования - испытать и действовать в борьбе добра со злом. Гайя - это дар от Бога, а мы - орудия их воли».

Другие оборотни не делают такой плавный переход в своих религиозных убеждениях. Некоторые Гару становятся ожесточенными или циничными после того, как им «солгали» в отношении их веры. Другие оборотни откажутся от своих прежних убеждений после того, как испытают прозрение о существовании Гайи. Как и в случае с любой другой темой, касающейся личной морали, для недавно измененного Гару нет определенного результата.

Каждый день оборотень может слышать крики Гайи, которые становятся все более отдаленными, поскольку мертвой хваткой кальцификации и разложения разрушается Ее энергия. Оборотни - величайшие святые воины, фанатичные в сво-

ем стремлении выявить любую потенциальную угрозу своей Богине. Даже те, кто внешне не религиозны, отдали бы свои жизни, чтобы сохранить Гайю и систему верований Гару.

С этой темой очень сложно справиться, но полностью избежать ее невозможно. Оборотни делают то, что должны, потому что они верят, что существа, не относящиеся к человечеству, заслуживают процветания - потому что они верят, что необходимо убивать определенных людей, чтобы сделать мир лучше. Вопрос в следующем: насколько вы хотите, чтобы война Гару отражала священные войны реального мира? Священные войны никогда не заканчиваются хорошо. Они жестокие, кровавые и неумолимые. Если вы сосредоточитесь на этом аспекте религии оборотней, ваша игра станет значительно мрачнее. Хотя большинство Гару не признают, что в целом они могут быть такими же закулисными, как и их павшие братья, нет слишком низкой тактики или слишком жестокой стратегии, когда дело доходит до победы над врагами. Гайя должна выжить любой ценой, даже если это будет происходить за счет самих душ Ее слуг. Однако имейте в виду, что вполне возможно, что кто-то из ваших знакомых потерял кого-то из близких в результате религиозных конфликтов, от которых страдает наш собственный мир. Обязательно относитесь к этому подходу с осторожностью.

И наконец, помните, что одним из самых привлекательных аспектов Werewolf для некоторых игроков является то, что это хороший бой. Многим игрокам нравится делать то, чего они никогда не делали в реальной жизни (например, перерезать глотку браконьерам), но при этом они имеют некоторую уверенность в том, что в конечном итоге они на «правильной стороне». Хотя это может показаться слишком черно-белым для Мира Тьмы, это не тот подход, который следует автоматически презирать. В «Оборотне» уже есть тысячи оттенков серого - межплеменная политическая игра, этические и моральные дилеммы, с которыми сталкивается большинство оборотней, постоянная необходимость жертвовать собой. Если в конце концов ваши игроки действительно хотят верить, что Гайю действительно стоит спасти и что их враги достойны борьбы, не отбрасывайте эту мысль сразу же. Оборотень - это ужас, но также и героизм; это плохая хроника, в которой не рассматриваются оба вопроса.

Интриги

Нация Гару всегда руководствовалась иерархией. Начиная с первых обрядов оборотня, важность статуса, чести, уважения и беспрекословной лояльности постоянно внушается молодому щенку, пока эти убеждения не укоренятся в его поведении и системе убеждений. Менталитет стаи подчеркивается по очевидным причинам; без стаи оборотень для врагов Гайи - не более чем сидячая утка. Однако в обществе, которое живет и дышит статусом, обязательно найдутся люди, которые искажают букву закона в своих интересах.

По самой своей природе оборотни - существа агрессивные. Это проявляется не только в их жестоких боевых способностях, но и в том, как они ведут себя в социальных ситуациях. Оборотни - хищники. В результате их природная хитрость в дикой природе распространяется и на их отношения с племенами, септами и стаями. Признаки слабости в конкретном Гару могут быть встречены презрением, насмешкой и откровенным унижением. Поскольку сильная репутация - это очень ценный товар среди оборотней, некоторые идут на все, чтобы гарантировать, что ситуации отражают их доблесть как слуги Гайи. Независимо от того, заслуживают ли они их величия или нет, для некоторых важна лишь видимость власти и престижа.

Однако не делайте ошибки, полагая, что такие люди жестоки или очевидны в своих методах. Те, кто участвует в уловках внутри Нации Гару, понимают, что один неверный шаг может нанести сокрушительный удар по их чести. В результате они умело прокладывают себе путь к вершине.

Почему мы все не можем ладить?

«*Будьте осторожны при выборе консультантов, которым доверяете. Не становитесь жертвой сладких слов подхалима. Эти паразиты наполнят ваш разум манией величия только для того, чтобы посмеяться над вашей последующей трепетной кончиной от рук вашего собственного воображаемого самомнения*.»

- Сергей Димитринов, сенешаль наследника Балакса Васильева Крюкова, Нация Серебряных клыков, около 1642 года.

Было время, когда все племена были одним целым. Они действовали единым разумом, сердцем и духом. Любой поступок был возможен для детей Гайи, поскольку они взяли на себя задачу защитить свою Богиню от любой угрозы, будь то мнимой или реальной.

Эти времена давно прошли.

С образованием племен пришли различные обычаи, традиции, законы и политические структуры. Со временем племена стали более расходиться друг с другом, пока их различия часто не перевешивали их сходства. Это создавало трения, поскольку каждое племя стремилось вырезать для себя нишу. В результате оборотни, которые когда-то жили на одних и тех же землях, стали территориальными, верность своей родословной стала превыше всего, и возникла напряженность. В то время как реорганизация общества Гару никогда не приводила к открытой гражданской войне внутри нации, угрозы насилия и тактика сильного оружия, исходившие от тех, кто занимал сильные позиции, сформировали географические границы между племенами, которые по большей части остались прежними.

С миграциями отдельных племен пришли новые идеи о том, каким должно быть общество

оборотней. В то время как все племена поместили бы отвагу, силу цели, доблесть, честь и мудрость в свои коллективные кредо, прагматичный подход к большинству проблем и разногласий между племенами будет встречаться с некоторой степенью безжалостности и хитрости. Со временем ссоры между племенами в целом утихли, поскольку оборотни оказались отвлеченными коллективным врагом. Тем не менее, некоторые из старых предрассудков сохранились до наших дней.

Культурные, расовые и породные предубеждения могут создать атмосферу антагонизма, которая снижает общую эффективность Гару как армии Гайи. Почему бы оборотням не прекратить ссоры и не сосредоточиться на уничтожении сил Вирма? Хотя некоторые говорят, что гордость - это яд, убивающий нацию, на самом деле ответ гораздо сложнее.

Из-за того, что оборотни настолько осознают свой статус, а престиж в их образе жизни имеет такое большое значение, ни одно из племен не желает ослаблять свое собственное положение, отдавая контроль другому. Бывает, что на кухне слишком много поваров. Хотя среди оборотней есть много великих лидеров, их философия, тактика и идеология могут различаться до противоречия.

Хотя иногда оборотни могут отбросить свои предвзятые представления и хорошо работать с людьми, не принадлежащими к их племени, чаще всего дверь возможностей захлопывается с обеих сторон. Иногда такие действия не являются преднамеренными. В конце концов, все знают, что Костегрызы не работают с Серебряными Клыками, и кто мог бы мечтать о том, чтобы Потомок Фенрира объединился с Детями Гайи? Хотя такие стереотипы могут показаться нелепыми и крайне контрпродуктивными, время от времени они возникают.

Однако стереотипы не являются основной причиной того, что племена работают отдельно друг от друга. Скорее, люди высокого ранга и уважения отказываются преклоняться перед лидерами другого племени или работать под их началом. Сделать это означало бы показать слабость, и, конечно же, слабые Гару не имеют права вести за собой. Те, кто играет в такие игры, понимают, насколько мелочными их причины отказа от союзов с другими племенами могут показаться их собственным последователям. В результате они тщательно танцуют вокруг реальных проблем, ткут гобелен полуправды, чтобы обеспечить себе место доминирования в своем племени. Эти выдумки показаны настолько хорошо, что даже те, кто их конструирует, иногда забывают, что реально, а что есть фантазия.

Септ

Если у оборотня действительно есть место, которое можно назвать домом, то только в пределах его септа. Септы служат многим целям в обществе Гару; наиболее очевидным является защита каэрнов, вокруг которых они построены. Септ может

Политическая структура

В воинствующем обществе, таком как Нация Гару, можно предположить, что принятие решений - простой и эффективный процесс. Нет ничего более далекого от правды.

Несмотря на то, что существует очень четкая цепочка подчинения, существует множество переменных, которые создают бюрократию, которая может превратиться в абсолютную головную боль для тех, кто находится в подчинении. Поскольку старейшины обладают значительной властью в принятии решений над своими последователями, очень важно, чтобы старейшины не выходили слишком серьезно за свои рамки, чтобы не допустить мятежа. То, чем будут эти линии на песке, будет зависеть от взглядов, обычаев и нравов тех, кого она возглавляет. Великий альфа уравновешивает то, что лучше всего для группы, с индивидуальными проблемами и потребностями ее людей. Когда эти два элемента находятся в противоречии друг с другом, альфе лучше быть готовым объяснить свои действия кратко и без колебаний. Любая путаница или противоречие в действиях и указах альфы может привести к недовольным последователям.

Только глупый лидер будет упираться пятками в пол и провозглашать, что все будет так, как он хочет, но неизбежно, что решения альфы в какой-то момент будут встречены критикой. Индивид, который протестует против решения, может проложить себе путь вверх по цепочке командования в попытке получить удовлетворение. В стае он бы прямо спросил своего альфу. В среде септа он сначала приблизится к своему альфе. Если ему не удастся добиться желаемого результата, он может обратиться к другому уважаемому старейшине в септе. Если бы он все еще не может получить ответ, который ищет, он пошел бы к члену Совета старейшин. Если член Совета не сможет уладить ситуацию, он пойдет прямо к лидеру, который вызвал ее гнев. Как правило, именно тогда возникают проблемы.

Хотя логически решение проблемы должно решить любую проблему, иногда бывают очень неудачники, особенно если репутация была запятнана в ходе событий. Поскольку после того, как вызов был завершен, апелляционный процесс не проводится, очень важно, чтобы те, кто находится в командировке, не допустили нанесения ударов в спину и подрыва. Некоторые оборотни придерживаются очень жесткого подхода к поведению после испытания, в то время как другие используют более мягкий подход. Если септ не имеет установленного процесса пост-оспаривания, чтобы иметь дело с теми, кто проиграл состязание воли, проблемы обязательно последуют. В обществе, где так много внимания уделяется сохранению лица, получение престижа и чести может перевесить важные проблемы дня.

быть довольно большим, вмещающим в себя несколько стай. Политически септы очень отличаются друг от друга, даже если они расположены в одном и том же географическом регионе. Бюрократия каждого септа имеет свой особый оттенок, и молодая стая, привыкшая к правилам своего септа, может оказаться в случае культурного шока при посещении соседнего септа.

Несмотря на внешнее различие, иерархия септов следует основным правилам доминирования. Те, кто заслужили наибольший авторитет, считаются лидерами, и ожидается их верность. Хотя такая система может показаться кристально ясной, некоторые оборотни презирают атрибуты славы, которые скрывают их лидеры. Хотя альфе может быть брошен вызов, те, кто желает продвинуться по ступенькам лидерства, могут не обладать способностями, необходимыми для победы над своими старейшинами. Оборотень, ставший ожесточенным и циничным, может незаметно подорвать авторитет своего альфы среди своих родичей. Невинно звучащие комментарии, заставляющие других усомниться в моральном духе, статусе и общем функционировании септа, могут вызвать эффект снежного кома, который может иметь разрушительные последствия для репутации альфы. В то время как проницательный альфа, как правило, может прекратить распространение слухов, коварный шепот может превратиться в полномасштабную ситуацию. Альфа может обнаружить, что его септ внимательно изучает его, каждое слово и действие анализируют, поскольку его подозрительные вассалы пытаются найти недостатки или слабости.

Хотя такие действия могут показаться ребяческими, накануне Апокалипсиса лидеры септов легко попадают в бурю резкой критики. Каждый Гару либо потерял, либо знает кого-то, кто потерял близкого друга, члена семьи или товарища по стае. Гнев и горе могут легко затуманивать разум. Естественно, оборотни стремятся показать пальцем, и проще всего найти козлов отпущения тем, кто находится у власти.

Лидеры септов решают больше, чем военные действия своих подчиненных. Все, от повышения по статусу до браков по договоренности, решаются Советом старейшин септа. Младший Гару может начать чувствовать, что те, кто командует, - не более чем кукловоды, которые душат своими нитями контроля. Современные альфы обнаруживают, что играют в политику чаще, чем им хотелось бы. В то время как Нация Гару, безусловно, не изменилась, сегодняшнее отношение к индивидуальности, свободе самовыражения и противодействию истеблишменту заставляет оборотней изменить свой стиль управления. В конце концов, правитель без последователей ничтожен, как машина без колес.

Самый простой способ для альфы сохранить спокойствие в своем септе - это любить и уважать. Хотя это может показаться легким решением проблем, связанных с управлением хорошо смазанного септа, это намного сложнее, чем думает большинство потенциальных лидеров. Если оборотень слишком прямолинеен и действует по правилам, его считают мелким диктатором. Слишком дружелюбный, и они потворствуют. Добраться до места, пользующегося большим уважением, - непростой танец, а придерживаться ритма там может быть непросто.

Важно отметить, что не все интриганы идут прямо к главному командиру в септе; на самом деле, большинство из них этого не делают. Чаще всего оборотень предпочитает дискредитировать кого-то с таким же рангом и положением, медленно поднимаясь к вершине. Устраняя потенциальных соперников на раннем этапе, некоторые оборотни надеются закрепить свое место позже. Чтобы полностью осуществить тщательно продуманные планы амбициозного оборотня, могут потребоваться годы. Для Рассказчика это идеальное приспособление для того, чтобы внести кусочки политической борьбы в кампанию. Длительные сюжеты того или иного Гару могут задеть персонажей в самые неожиданные моменты. Хотя одно или два события могут показаться неуместными, проницательные персонажи могут соединить точки через некоторое время. Конечно, когда для любого персонажа наступает время разоблачить сомнительное поведение другого оборотня, ему лучше иметь что-то большее, чем теория, чтобы подкрепить свои заявления, чтобы его собственная репутация не испортилась из-за «необоснованных обвинений».

Стая

«*Сила стаи - волк. Сила волка - это стая*».

Стая оборотней, вероятно, самый важный аспект ее общественной жизни. Мало что имеет большее значение или требует большей преданности, чем отношения оборотня со своими товарищами по стае. Без стаи оборотень - не более чем цель для врагов нации Гару. С точки зрения логистики, для оборотня было бы в лучшем случае глупо прожить жизнь без стаи. Стаи обеспечивают защиту и безопасность. Что еще более важно, стая играет решающую роль в эмоциональном и духовном благополучии оборотня. Стая окружает Гару духом товарищества, целеустремленности и духом принадлежности. В результате большинство оборотней чрезвычайно лояльны к своей стае до фанатизма. По всей нации Гару ходят истории о соперничестве между разными стаями, которые похожи на народные сказки о вражде Хэтфилда и Маккоя. Когда две стаи связаны идеологией, территорией или любым количеством вопросов, обида может продолжаться годами.

Большинство разногласий происходит из-за того, что разные стаи пытаются решить, получают ли они уважение, признание и пространство, которого они заслуживают от соседних стаей. Хотя такое отношение может показаться детским, признание успеха и престижа - серьезное дело для большинства оборотней. В культуре, построенной на концепции известности, репутация стаи по влиянию в любом конкретном регионе имеет первостепенное значение, если эта стая желает прослыть серьезными игроками в Войне Апокалипсиса.

Иногда стаи - единственная семья оборотня. Таким образом, отношения между товарищами по

стае, как правило, перерастают в нечто большее, чем просто дружбу. Многие оборотни считают своих собратьев больше похожими на братьев и сестер, а не на товарищей по оружию. Так же, как в большинстве семей существует раздор, ревность, разочарование и амбиции могут вызывать трения внутри стаи. В крайних случаях эти чувства могут вызвать антагонизм, ведущий к интригам. Хотя большинство ссор улаживаются до того, как возникнут какие-либо серьезные последствия, неконтролируемые конфликты могут перерасти в соперничество между стаями. Конечный результат враждебных отношений внутри стаи может быть опасен для всей группы, поскольку акцент смещается с пользы стаи на драму отдельных людей. Мудрые альфы стараются пресечь удары в спину в своих стаях. Быть членом неблагополучной стаи может быть опаснее, чем вообще не быть членом стаи.

Персональные интриги

«*Разве вы почти не презираете себя, когда единственное, о чем вы думаете, - это ваши потребности, ваши желания, ваши желания? Наша жизнь всегда была рабской. Служение нашей Матери, служение нашему Роду, служение нашему народу. Когда вы обнаруживаете, что дела идут не так, как вы хотите, это потому, что вы начали думать о том, что лучше для вас. Не так рос ни один из наших великих героев. Не один. Они всегда помнили, зачем мы здесь. Отдавать, защищать, защищать тех, кто не может сделать это сам. Живите своей жизнью таким образом, и я обещаю, что вы создадите наследие, которое никто не забудет*».

- Уильям Крей, историк Фианны

В то время как большинство Гару слышали подобные чувства от других оборотней, иногда соблазн статуса или личного удовлетворения слишком силен, чтобы сопротивляться. Личные интриги в Werewolf могут широко варьироваться в зависимости от целей и амбиций конкретного персонажа. Иногда мотивом поведения оборотня может быть жадность или похоть. Некоторым оборотням не нравится вести скромный образ жизни и им нужны все богатства, которые им может дать современная жизнь. Другие жаждут известности, власти и контроля. Гордость, месть или любые другие эмоции движут оборотнями. Ключевым элементом в создании эффективной истории личной интриги является понимание мотивов действий персонажа и понимание того, что, несмотря на риски, персонаж готов двигаться вперед, чтобы достичь своей цели, последствия будут прокляты. Очень вероятно, что персонаж начнет с хорошими намерениями, а затем окажется на скользкой дороге обмана.

Как только персонаж достиг точки невозврата, ему необходимо достичь места назначения, чтобы позже он мог оправдать свои действия. Гару - мастера рационализации. В последние дни кажется, что цель всегда оправдывает средства.

Пищевая цепочка

Чего ждет честолюбивый Гару? Если оборотень хочет пробиться к вершине (в прямом или переносном смысле), какие шаги он должен предпринять?

Первый шаг на этом пути - это, конечно, альфа стаи. Внутри стаи иерархия довольно условна. Альфа является высшим лидером, и ожидается, что остальная часть стаи будет подчиняться его мнению, особенно если существует неминуемая опасность. В то время как альфа может быть поставлен под сомнение, и в определенных ситуациях требуется гибкость в выборе лидера, альфа, который считается справедливым и честным для своей стаи, может рассчитывать сохранить свое положение в течение некоторого времени. Как лидер прогрессивной и эффективной стаи, альфа получает похвалы от своего септа, а также имеет ограниченное признание имени среди других местных групп. Иногда альфа выбирает доверенного советника, который помогает ему принимать трудные решения. Бета действует как сенешаль и, если того требует ситуация, может говорить от имени альфы. Эта должность также может принести эмоциональное вознаграждение и престиж, и некоторые Гару на самом деле предпочитают роль бет альфе - меньше ответственности, но если вы можете манипулировать своим альфой, вы не потеряете силы.

Следующим логическим шагом будет достижение должности в септе. Большинство этих должностей заполняются в зависимости от заслуг - Сказитель должен быть в оптимальном случае лучшим галлиардом в племени, в то время как Мастер обрядов должен обладать самыми мистическими познаниями - но здесь и вступает в игру интрига. В конце концов, есть больше способов, чем один, чтобы заполучить должность. Среди различных должностей наиболее влиятельными и желанными являются Смотритель, Мастер обрядов или Мастер вызова. Каждый из них позволяет умному Гару вознаграждать своих союзников и при необходимости дискредитировать своих соперников.

Как член верхних эшелонов септа, если не произойдет грубая ошибка чести или смерть, Гару может рассчитывать в какой-то момент перейти в Совет Старейших. Членство в Совете - это не только кульминация успешной карьеры, но и почетное место за безупречную службу. Как член Совета оборотень довольно хорошо известен в своем регионе. Очень немногие открыто поставили бы под сомнение его суждение, и еще меньшее число бросили бы ему вызов. Первое место зарезервировано для тех, у кого есть амбиции, упорство и смекалка, чтобы выиграть титул.

Великий старейшина септа известен не только в регионе, но и во всей нации Гару. Великий старейшина имеет прочную репутацию. Он получает уважение не только за свои достижения, но и за свою способность вести переговоры в порой опасных водах кастовой системы Гару. Как только оборотень достиг этого уважаемого ранга, ему уже некуда идти, но те, кто добился этого положения с помощью интриг, обычно проводят большую часть своего времени, пытаясь сохранить его.

Психология интриг Гару

Интриги - естественный элемент игры Werewolf. Члены стаи соперничают за позицию лидера, что не всегда выигрывает в битве. Различные должности септа обладают большим авторитетом и дополнительными возможностями для реализации своих планов. Племена сражаются друг с другом на спорах за важные права, такие как каэрны, территория и право лидера. И почему так? Потому что в душе оборотни не так уж отличаются от обычных людей. У них те же самые хотелки и желания, но больше. Эмоции Гару горячее, чем у любого человека. Сюжеты и интриги не заставят себя ждать.

Слишком многие Гару жаждут ранга по простой причине - они сознательно или бессознательно хотят, чтобы их любили, уважали и ценили в тысячу раз больше, чем они хотят самого престижа. Утверждение других Гару становится значительно более важным, если принять во внимание, что оборотни живут в обществе, которое скрыто от мира в целом, без внешнего признания, без внешней благодарности и, конечно же, без денежной компенсации в конце дня. Для многих Гару чувство принятия и достижения вызывает привыкание в жизни, наполненной негативом.

Однако для некоторых Гару тяжесть ответственности может заставить их делать вещи, которые в противном случае были бы немыслимы. Немногие оборотни с нетерпением ждут своей смерти. Даже Потомок Фенрира больше заботится о хорошей смерти, чем о скорой смерти. Оборотень, который жертвует своей жизнью ради блага стаи, поступает так, потому что его совесть или чувство долга не позволяют ему меньшего. Точно так же некоторые Гару готовы пожертвовать своей личной честью, выполняя грязную работу, которую никто другой не желает (или не может) выполнять, и все это на благо нации. Теневые владыки - хороший пример - обычно считается, что это племя, которое, в любом случае, чаще всего занимается мошенничеством, у них мало что мешает им использовать закулисную тактику для достижения своих целей. Даже если цели благородные.

И наоборот, некоторые оборотни могут вмешиваться в интриги, чтобы сохранить фасад своей чести; это особенно важно, если принять во внимание то внимание, которое многие племена придают родовым связям. Позор коснулся не только Серебряного клыка. Вся его родословная, его предки, его Дом, даже его соплеменники разделяют его позор. Неудивительно, что некоторые Гару любой ценой избегают запятнать честь семьи.

Конечно, не все интриги так тесно связаны с ценностями общества Гару. Жажда мести может отправить оборотня на путь двурушничества и заговора так же верно, как и желание дополнительного престижа. И мы были бы совершенно неосторожны, если бы не упомянули любовь как мотиватор. В обществе Гару уже существует ужасное давление, заставляющее не вступать в брак с другими Гару - два влюбленных оборотня вынуждены прибегать к тайным свиданиям только для того, чтобы быть вместе. Сюжет еще более усложняется, если один оборотень влюблен в другого и хочет завоевать сердце своей избранницы, при этом сохраняя свою страсть в секрете. Но кто сказал, что все романтические интриги должны быть между оборотнями? Родичи не так сильны физически или духовно, но у них не меньше возможностей манипулировать эмоциями тех, кто влюбился в них. В некоторых случаях это вся сила, которой обладает данный Родич - неудивительно, что они будут склонны ее использовать.

И, конечно же, нельзя игнорировать мотив властолюбия. Хотя теоретически ожидается, что все Гару откажутся от своих личных амбиций на благо племени, септы и нации, на практике это не всегда срабатывает. Гару обладают властью, которой нет у большинства людей в цивилизованной стране - непосредственной властью над жизнью и смертью, способностью убивать почти без страха наказания. В конце концов, если вы хотите убить человека, которого пропустят немногие, кто вас остановит? В сочетании с духовной и политической мощью, доступной честолюбивому старейшине, неудивительно, что эта сила может вызывать привыкание.

Двигатели и трясуны

Везде, где есть важные лидеры, есть предположения о том, что эти лидеры делают за закрытыми дверями. В войне против геноцида Гару многие герои были созданы в одночасье, поскольку рассказы об их подвигах пересекают территорию за территорией. Другие известные оборотни наследуют свою репутацию из-за своего происхождения. В то время как среди рядов Гару существует много великих лидеров, лишь немногие из них могут по праву называться легендами своего времени. Эти оборотни несут огромную ответственность за свои племена и принимают в них решения.

В каждом племени есть по крайней мере один живой герой, который больше, чем жизнь. Эти старейшины и их прямые последователи обычно находятся на передовой. Их боевая тактика тщательно изучается восходящими и наступающими альфами, рассказы об их победах разносятся по стране, как лесной пожар, а их поражения оплакиваются.

По Нации Гару ходят слухи о тайных встречах между высшими альфами, которые определяют действия оборотней в целом. В то время как многие Гару считают такие разговоры бессмыслицей, некоторые начали задаваться вопросом, сколько правды скрывается за этими сказками. Политическая позиция некоторых альф не секрет. И хотя сообщения оборотней, работающих вместе в гармонии, несмотря на племенные различия, могут стать отличной речью перед большим спором, реальность структуры лидерства оборотней делает реализацию таких философий в лучшем случае сложной.

Хотя вероятность того, что каждый выдающийся старейшина сядет у костра и согласуется со стратегиями повышения общей эффективности армии оборотней, невелика, определенно несколько лидеров могут поддерживать контакт друг с другом. Заключены ли на самом деле тихие пакты или договоры между ключевыми лидерами, которые, в свою очередь, затронут любых членов их соответствующих племен, - это чисто предположение. Такое «вмешательство», вероятно, проявится в увеличении числа браков по договоренности, незначительных сдвигах территорий и большей терпимости между определенными группами. В то время как некоторые Гару сочли бы такие действия шагом в правильном направлении, большинство восприняло бы изменения с подозрением. Следует избегать любых действий, которые потенциально могут ослабить положение племени и, тем самым, поставить под угрозу их коллективную репутацию.

Рассказчикам, желающим вмешаться в подобного рода интриги, рекомендуется помнить, что, если у игроков нет возможности участвовать или каким-либо образом изменить ход этих соглашений, нет смысла строить историю вокруг этого. Персонажи ваших игроков - звезды шоу, и у них есть дела поважнее, чем узнавать о тайных встречах между старейшинами, на которые они никак не могут повлиять.

Все в семье

Политика и бюрократия простираются за пределы племен, септов и стаи оборотней до их Рода. Многие родственные организации и товарищества разбросаны по всему миру. Философские и политические программы таких групп столь же разнообразны, как и у их кузенов Гару. В социальных законах оборотней довольно сложно ориентироваться, но когда в смесь попадают Родичи, ситуации могут стать очень опасными.

Слишком часто судьба отдельного родича определяется с раннего возраста. Конечно, это не универсально; Теневой владыка, вероятно, имеет мотив и способность управлять своими семейными делами более тщательно, чем Безмолвный странник того же ранга, и европейские септы, как правило, более строги в таких делах, чем американские септы. Но происхождение, возраст и склонности могут легко определить, на ком выйдет замуж, где они будут жить, какой тип карьеры они будут делать и так далее. В то время как некоторые родичи достаточно скромны (или, к сожалению, запуганы), чтобы принять эту участь в жизни, другие стремятся создать свой собственный престиж в обществе, которое ценит личную репутацию. Если бы оборотень действительно хотел непредвзято взглянуть на то, насколько эффективны их собственные племенные системы, ей нужно было бы только взглянуть на своих родичей и на то, как они действуют. Как и все люди, родичи действуют, основываясь на том, что они видели, слышали и узнали на протяжении всей своей жизни. Хотя это может быть и хорошо, оборотни также сохранили ряд плохих социальных привычек. Родичи часто повторяют своих кузенов Гару во всем, от предубеждений до политических взглядов.

Родичи также служат основой социальной структуры оборотней. Они не только товарищи, но и смотрители, хранители и, конечно же, это очень важная связь с мирским миром. Оборотни во многом диктуют действия своих родичей. Хотя родня все еще дети Гайи, они рассматриваются как подчиненные в глазах своих родственников-оборотней. Возможности для рассказов об интригах с участием родича безграничны. Рассказчик может создать большой сюжет с участием нескольких родичей, которые пытаются достичь цели, которая не обязательно совпадает с линией партии оборотней, или история может быть более личной, относящейся к одной семье. В любом кастовом обществе найдутся люди, которые плывут по течению, потому что «Так было всегда». С другой стороны, есть те, кто воспользуется системой в своих интересах.

Создание интриги

Внутри Нации Гару достаточно политических разногласий, семейных тайн и скрытых мотивов, чтобы создать историю об уловках, даже не прибегая к каким-либо влияниям за пределами общества оборотней. Ключ к успешной сюжетной линии, включающей инсинуации, скрытые истины и шокирующие разоблачения, заключается в личном вовлечении персонажа игрока в происходящие скандальные события. Персонажи могут случайно натолкнуться на ситуацию, в которой они быстро окажутся погруженные с головой. Простое упущение информации при сообщении старейшине может вызвать эффект снежного кома белой лжи, раскрытие которой может означать серьезную утрату уважения к молодому Гару. Не все интриги можно спланировать заранее. Конкретный оборотень мог скрыть правду, чтобы избежать наказания. Другой Гару может взять на себя ответственность за действие, которое он не выполнил, чтобы помочь уважаемому старейшине спасти лицо.

Какой бы сюжетный прием ни выбрал Рассказчик, он должен понимать изнутри и снаружи мотивы, чувства и намерения тех, кто увековечивает сокрытие. У оборотня вполне могут быть благородные цели, но, возможно, его методы достижения этих целей сомнительны.

Ниже приведены некоторые вопросы, которые Рассказчик может захотеть задать себе при создании интригующего сюжета:

● Чего я хочу достичь с помощью этой истории?

Какую основную мораль или урок вы пытаетесь передать, если таковой имеется? Вы пытаетесь создать какое-то особое настроение? Вы просто пытаетесь заставить своих игроков думать о политике и союзах, а не о простых военных целях? Сюжет, включающий уловки, не обязательно должен быть серьезным, на самом деле стая, пытающаяся достичь определенной цели косвенными средствами, может иметь элементы комедии, особенно если эта стая привыкла действовать более откровенно. С другой стороны, вы можете создать атмосферу паранойи. Действительно ли конкретный человек является союзником стаи или они используются в качестве удобной ступеньки?

● Как задействованы персонажи?

Является ли секретность созданием персонажей собственными силами или они во что-то вошли случайно? Насколько глубоко вовлечена стая? Являются ли они центром определенного сюжета или больше периферией? Насколько велик масштаб интриги? Включает ли он стаю, септу или даже идет прямо к высшим альфам определенного племени? Как стая вписывается в общую картину сюжета? Могут ли персонажи существенно изменить ход событий? Если нет, то почему и что вы от них ожидаете?

● Кто играет второстепенную роль в сюжете?

Связаны ли другие стаи с ходом событий? Были ли затронуты сомнительные события кого-либо из родичей? Сколько жизней затронет тот или иной заговор? Разумно ли персонажам пытаться собрать информацию у определенной группы или отдельного человека? Кто мог наблюдать за персонажами издалека?

● Каковы последствия?

Могут ли персонажи раскрыть правду? Если да, то каких врагов они нажмут? Как это влияет на их репутацию? Каковы намерения заговорщика; благородный, эгоистичный или что-то еще? Что бы произошло, если бы правда никогда не была открыта? Насколько серьезны последствия сокрытия фактов? Кто может потерять престиж, если власть предстанет перед истиной? Насколько серьезен проступок?

● Что в этом для персонажей?

В интересах персонажа придумать способ скрыть правду или раскрыть ее? Будет ли большой выигрыш или потеря для вовлеченных персонажей? Насколько высоки ставки, если персонажи потерпят неудачу в своих действиях?

Вам не нужно отвечать на все эти вопросы, чтобы сформулировать каждый сюжет; одни интриги не так примечательны, как другие, и с ними можно справиться за одну ночь. Более того, после нескольких сюжетов такого рода вы можете обнаружить, что именно ваши игроки придумывают собственные интриги, пытаясь вести политическую игру для достижения своих собственных целей, будь то благородные или эгоистичные. Не паникуйте, когда это произойдет - наслаждайтесь их энтузиазмом. Они сделали свои первые шаги в большой мир.

Использование Литании

Литания играет довольно важную роль в большинстве игр с оборотнями; это свод правил, которым должен следовать Гару. Большинство стаи большую часть времени следуют Литании и получают Почет за то, что делают это в трудных обстоятельствах, а также они время от времени нарушают Литанию, либо по необходимости, либо в знак независимости.

Однако через некоторое время становится очевидным, что некоторые группы не придерживаются в равной степени всех догматов Литании. Они могут строго придерживаться закона «Сражайтесь с Вирмом, где бы он ни обитал и когда бы он ни размножался», поскольку это, как правило, обеспечивает множество действий, но презирать «Гару не должен спариваться с Гару» как глупый закон, которому не стоит подчиняться. Некоторые игроки даже разделяют принципы на «настоящие законы» и «законы, которые должны нарушаться».

Очевидно, это не было намерением Гару, которые так давно согласились на Литанию. У всех законов есть цель, и они были приняты не зря. Точно так же любой Рагабаш, достойный его покровительства, должен быть в состоянии бросить вызов безоговорочному повиновению любому принципу Литании - в конце концов, именно для этого и предназначен Спрашивающий Пути. Идея состоит в том, что большинство Гару будут подчиняться Литании, если это вообще возможно, и будут иметь очень веские причины, если они будут вынуждены поступить иначе.

Следующий раздел предназначен для того, чтобы дать Рассказчику немного больше возможностей, когда дело доходит до вопросов закона. Перечисленные две точки зрения на Литанию, вероятно, будут наиболее полезны в летописи. Первый - это точка зрения Филодокса, который видит причины, лежащие в основе законов, и отстаивает принципы как хорошие и достойные в целом (если иногда ими злоупотребляют). Второй - это Рагабаш, который, как любой хороший Вопрошающий Пути, смотрит на вещи по-другому, заставляя Гару анализировать свои собственные предположения и фактически обдумывать свои решения.

Гару не должен спариваться с Гару

Филодокс: Этот закон был создан не для того, чтобы сделать разочарованных подростков несчастными. Этот закон был создан не для того, чтобы дать нашим людям право мучить своих метисов. Этот закон существует для защиты наших отношений с нашими родичами. Гайя сознательно заставила нас полагаться на людей и волков, чтобы передать наше наследие. Однако, если бы нам разрешили взять других Гару в качестве наших партнеров, то наши

Родичи больше не были бы нашими товарищами - они были бы нашим движимым имуществом, нашими несчастными племенными рабами, которых держали только с целью произвести прекрасное потомство и выбрасывали, когда они больше не были полезный. Поскольку нам не разрешено любить друг друга как товарищей, мы ищем утешения в объятиях наших родичей - и мы любим их. Мы любим их, и мы остаемся привязанными к их миру, и мы помним, что значит быть, по-своему, человеком и волком. Если бы мы этого не сделали, мы бы становились все более и более изолированными, все более отдаленными от мира, поскольку Гайя хотела, чтобы мы жили в нем. Одно племя уже пало по этому пути - или, лучше сказать, по этой Спирали.

Рагабаш: Тем временем в Когтях серебряного пути растет негодование, поскольку он искренне любит Кассандру, но вынужден вступить в брак без любви с Марией. Вы знаете, кто справляется с этой обидой, когда она переходит в гнев, не так ли? Превращение родичей из простого объекта размножения в простой сексуальный объект никоим образом им не помогает.

Жизнеспособность вида, теперь есть кое-что, что раньше было действительным. Да, если бы мы несколько веков назад с радостью трепали друг друга, мы бы получили кучу инбредных, бесплодных Гару, никаких родичей и никакого проклятого будущего в течение пятидесяти лет. Открой глаза: у нас сейчас нет проклятого будущего в течение пятидесяти лет помимо того, какое оно сейчас. Апокалипсис приближается. Математика здесь несложная. Измените нашу тактику, и в течение пятнадцати лет у нас будет в девять раз больше полезных солдат. Давай, скажи мне, что тебе это не по нраву.

Сражайтесь с Вирмом, где бы он ни обитал и когда бы он ни размножался

Филодокс: Любой Гару, который не понимает, почему был написан этот принцип, недостоин даров Матери. Если бы Вирм не стал Осквернителем, в нас не было бы нужды. Формулировка этого закона абсолютна, да - не зря. Слишком многие воины забывают, что Вирм обитает в сердцах людей. Это порождает домашнее насилие, преступления на почве ненависти и вещи, которые нельзя решить с помощью когтей. Вы не можете игнорировать тонкости Вирма, потому что вы предпочитаете бороться с более очевидными угрозами. Вы не можете вылечить болезнь, вылечив несколько симптомов.

Рагабаш: возьмите урок из книги Теннисона «Атака легкой бригады»: если вас ужасающе превосходят численностью, уступают в вооружении и обходят с флангов, то вы не сражаетесь. Не атакуйте каэрны Вирма, если у вас нет для этого чертовски веской причины, чертовски веских причин, включая такие доводы, как «Мы можем победить» или «Мы все равно умрем, если не сделаем этого». В противном случае вы ничего не добьетесь, кроме убийства большого количества нас без уважительной причины.

Есть настоящая мудрость в том, чтобы выяснить, где Вирм становится сильнее, и избавиться от него, прежде чем он впоследствии станет для нас серьезной проблемой. Но делать неопределенные



заявления о том, что “Где бы оно ни обитало”, - это напрашиваться на Войну ярости. Потому что, как мы все знаем, Вирм вырос в сердцах Бастет и заставил их предать нас, не делясь своими секретами. Все мы знаем, что Вирм развращает людей, потому что их дети отрывают крылья от мух. Наш ответ на обе ситуации? Мы отрываем им головы. Мы «боремся» с проблемой. Это контрпродуктивно.

Уважайте чужую территорию

Филодокс: Некоторые любят говорить, что для людей - как Гару, так и человеков - «неестественно» убивать друг друга за такие вещи, как границы. Эти ученые мужи мало знают о «естественном» мире. Бесчисленные животные сражаются и при необходимости убивают за территорию. Территория - это еда, вода и возможность передать это своим детям. Эти вещи важны для всех живых существ. Это правило не было написано для оправдания убийства нарушителей - это правило было написано для путешественника, призывая его уважать границы, которые важны для других. Когда это правило нарушается, возникает ситуация, подобная конфликту между «европейцами» и «чистыми» или истреблению буньип. Когда он удостоен чести, результатом становится более тесное сотрудничество между септами и стаями.

Рагабаш: это один из тех принципов, которые работали лучше в прошлые годы. У нас больше нет территории. Многоплеменные септы - одно из ярких доказательств этого. Мы не слоняемся вокруг, отмечая границы мочой и фекалиями. В смысле, да ладно вам.

Позвольте мне рассказать вам историю. Какая-то стая, отчаянно пытаясь уклониться от могущественных преследователей, бежит к ближайшему каэрну, на который они только могут подумать. На них охотятся. Они не могут выть по любой очевидной, чертовой причине. Если они достаточно глупы, чтобы выть, они привлекают внимание преследующих их, ведя их прямо в каэрн. Это будет угроза высокого уровня, из-за которой мы, вероятно, потеряем много воинов. Или, что еще хуже, их преследователи слушают вой, узнают местонахождение каэрна, а затем идут за помощью. Это неудержимая угроза. Мы теряем каэрн. Так что за свою осторожность эти молодые опозорены за непослушание Литании или, в худшем случае, отвергнуты за их неуважение, а затем убиты.

Примите почетную капитуляцию

Филодокс: Если вы отказываетесь принять благородную капитуляцию, вы только что убили достойного человека и в процессе оказались бесчестным. Гайе нужны достойные люди. То, что такой закон вообще необходим, - пятно на чести нашей расы. Мое единственное уточнение состоит в том, что мудрый Гару должен уметь отличать честную сдачу от бесчестной; сдаться Вирму неприемлемо, а милосердие иногда бывает ошибкой, учитывая врагов, с которыми мы так часто сталкиваемся.

Рагабаш: У этого постулата много положительных моментов, я согласен. Я за все, что существует, чтобы защитить жизни Гару от бесполезных смертей, и этот принцип делает это. Но этого недостаточно. Прямо сейчас он поощряет политику и ответные меры, которые ослабляют всех нас. Я видел, как потенциальные политики использовали его, чтобы побаловать молодых воинов, которых они считают «будущим» (какое будущее? У нас осталось проклятые пятьдесят лет, и, вероятно, даже меньше), вытаскивая их из боев, в которых они черт возьми, заслужили, чтобы их порвали. Не убили, но наверняка немножко шлепнули по голове.

Почему искоренение этого принципа поможет? Во-первых, это сразу же вывело бы из строя слово «честь» из «сдаться». Так же, как мы говорим и проповедуем об отсутствии позора в сдаче, разговоры, о которых идет речь, говорят об обратном. Быть избитым унизительно. И вместо того, чтобы пытаться бороться с этим, этот принцип немедленно напоминает нам об этом.

Подчинение тем, кто занимает более высокое положение

Филодокс: Безусловно, этот закон частично проистекает из нашей волчьей природы. Однако для общества воинов прямая иерархия совершенно необходима. Демократическая армия не может эффективно вести войну, особенно если у ее оппозиции есть структура командования, которой у нее нет. Линии связи должны быть четкими и прямыми даже в мирное время. Я думаю, мы все знаем (или раньше знали) какого-то дерзкого подростка, абсолютно убежденного в том, что он знал все, что нужно знать о мире, пока он не был фактически вынужден жить в этом мире, после чего он начал понимать, насколько он был невежественен. Хотя этим принципом можно злоупотреблять, есть очень веская причина, по которой оборотни должны проявлять уважение к старшим.

Рагабаш: Когда этим принципом злоупотребляют, он наносит больше всего вреда. Это картбланш - говорить тем, кто ниже вас, все, что вы, черт возьми, от них хотите. Хуже того, это благоприятствует тем, кто умеет удостовериться, что они заслуживают уважения за положительные действия - они получают Почет, сохраняют свой высокий ранг и могут продолжать приказывать своим подчиненным делать за них грязную работу.

Я ни на минуту не выступаю за неповиновение в бою. Это игра для дураков и хороший способ нас всех убить. Я утверждаю, что это не «подчинение», а «высшее положение». Какую бы пользу ни приносил этот принцип, наша в высшей степени субъективная система позиций разрушает все это.

Первая доля добычи - высшим по статусу

Филодокс: Несмотря на ворчание некоторых детенышей, это не закон, созданный старейшинами, чтобы позволить им иметь все, что они хотят. Это, как и предыдущий закон, является формальным признанием нашей волчьей природы. Мы не львы, где зверь, который меньше всего работает на охоте, получает большую часть. В душе мы волки, и наше положение заслужено. И, если я могу быть откровенен, этот закон никогда не побудит Гару быть более или менее эгоистичным - но, по

крайней мере, он принесет пользу только тем эгоистичным Гару, которые доказали, что достойны тех благ, на которые претендуют.

Рагабаш: Этот принцип не только дает самое мощное оружие, самые впечатляющие трюки и самые полезные гаджеты тем, кто в них меньше всего нуждается, но он действует для того, чтобы те, кто находится «на вершине», оставались «на вершине». Вот здесь, предположительно, вступают в игру проблемы, но внезапно у нас возникает проблема. Это первая доля от убийства. Подчеркните убийство. Несправедливо утверждать, что в момент убийства можно сказать, что мы находимся в состоянии войны. Сделайте перекрестную ссылку на «Лидеру нельзя бросать вызов во время войны».

И прямо сейчас все дикие кричат, что все это доказывает, что нам нужно просто избавиться от обезьяньей политики, и это все их вина. Им я говорю: заткнитесь. Я тоже видел, как волки сражаются за это дерьмо.

Вы не должны есть плоть людей

Филодокс: Теоретически этот принцип должен добавить «или волков», но факт в том, что исторически было гораздо больше Гару, которые ели плоть людей, чем тех, кто ел мясо волков. Во-первых, людей просто больше, и легче рационализировать человека, «заслуживающего» судьбу как пищу. Однако поедание человеческой плоти - это занятие, вызывающее заражение Вирмом; следовательно, это явно неверно. Это также проблема здоровья в наше время; люди делают со своим телом вещи, которые делают их откровенно непригодными. Тем не менее, как бы плохо люди ни относились к планете, они составляют одну треть нашей собственной природы, поэтому с ними не следует обращаться как с хищными животными. Враги — по мере необходимости, да. Но никогда не добычей.

Рагабаш: Ага. Без проблем. Честно говоря, мысль о том, что моя сестра может быть закуской для какого-нибудь Красного когтя, пугает меня, и любое правило, которое не дает этому случиться, хорошо написано в моих книгах. Что, вы ожидаете, что я буду сражаться со всеми ними?

Что ж, я все равно буду. Дело в том, что мы хищники. Люди по большей части являются хищными животными. У них плоские зубы, предназначенные для измельчения растений, а овощи нагружают их пищеварительную систему намного меньше, чем мясо. В конце концов, это произойдет по целому ряду причин. Обычный первобытный инстинкт. Отомстите монстрам, которые убили вашу семью, потому что они думали, что их мех будет лучше выглядеть как шляпа.

Есть несколько настоящих опасностей в том, что ест человек. Не говоря уже о дискуссиях о химическом дисбалансе и питании, многие вещи воняют ненавистью, и в этом есть элемент пытки, это старое клише «съедено заживо». Я думаю, мы все видели, что людоеды, как правило, очень быстро становятся жестокими, и Бэйны начинают собираться вокруг них. Но сделать это наказуемым по закону - это к неприятностям. Я содрогаюсь, когда говорю это, но меньшее количество людей не повредит Гайе и не повредит нам. Если они попадут в желудок какого-нибудь волка, пусть так и будет. Убедитесь, что наши старшие наставляют детенышей об опасностях, но не давайте нам оправданий, чтобы увязнуть в дебатах о наказании за то, что почти неизбежно.

Уважайте тех, кто ниже вас - все от Гайи

Филодокс: Гару должны знать свое место в системе вещей. Они должны знать, что нужно уважать тех, кто выше их, и они должны знать, что нужно быть щедрыми по отношению к тем, кто ниже их. Все от Гайи. Вот почему вы благодарите дух оленя после того, как убили его тело, и почему вы просите разрешения войти в священные леса. Если довести это до крайности, то хорошо оплакивать убитых вами фоморов и Танцоров черной спирали, оплакивая смерть того, кем они могли бы стать, если бы не скверна Вирма. Этот принцип очень важен для того, чтобы наши люди были сосредоточены: мы должны помнить, что мы воины, и нам не разрешено уступать в наших битвах против Вирма, но мы также должны понимать, что мы должны видеть разницу между тем, с чем мы боремся, и тем, что мы защищаем.

Рагабаш: Я был бы действительно склонен соблюдать это правило, если бы когда-нибудь увидел, что оно соблюдается. В этом есть смысл, оно хорошо сформулировано и не слишком мешает нам. Единственный раз, когда это может помешать нам, - это если, честно говоря, у нас нет времени на общение, скажем, с каким-нибудь маленьким животным духом, который хочет как следует поговорить, когда мы охотимся за чем-то опасным. Очевидно, в этот момент вы игнорируете правило.

Тем не менее, я также хотел бы указать, что существует практическая проблема с этим принципом, существующим вместе с «Покорностью тем, кто на более высоком уровне». Я назову это проблемой «костегрызов». Это не эксклюзивно для них, они просто его олицетворяют. Они утверждают, что не могут следовать за Подчинением или потратят всю свою жизнь на подчинение, но им не нужно никого уважать, потому что нет никого ниже. Это ерунда, но это подчеркивает проблему в том, что правила существуют вместе - они не противоречат прямо, но все же сбивают друг друга с толку. Для нас, умных людей, было бы справедливо сыграть это на слух, но, эй, если бы мы все знали, когда уступать, а когда проводить жесткую линию, нам бы не понадобилась Литания, не так ли?

Нельзя поднимать Завесу

Филодокс: Если вы не можете оценить потенциальную опасность людей (и, тем более, дурак, если это так), подумайте о Вирме. Оставьте в стороне возможность того, что, если бы люди узнали о нашем существовании, они начали бы истреблять всех волков, которых могли найти, сносили леса бульдозерами и разрабатывали новое серебряное оружие. Вместо этого помните, что Вирм живет

там, где живут люди. То, что открывает человек, могут обнаружить твари Вирма. Секретность - одно из наших величайших орудий; мы должны держаться за него как можно дольше.

Рагабаш: Меня всегда это озадачивало. Как именно вы приподнимаете Завесу? Мы все видели, что происходит, когда мы попадаем туда и начинаем сходить с ума - люди кричат, разбегаются, черт побери, и забывают, что мы когда-либо существовали. Те, кто этого не делает, становятся маргиналами и не представляют для нас угрозы. Есть исключения. Я это полностью понимаю. Когда это случается, с ними нужно бороться, как с любой другой угрозой, и предотвратить их - хорошо.

Да ладно вам! Если, не дай бог, кому-то в руки попадется видео, на котором оборотни делают свое дело, как вы думаете, оно будет воспроизведено? Нет, за дверью будут смеяться. Никто не поверит. Между вариантами избегания того, чтобы люди видели нас, и упущения нашего шанса искоренить врага, мы всегда должны выбирать искоренение врага. Это восходит к моей основной мысли: мы не в состоянии ограничивать себя бессмысленными правилами.

Раз уж мы говорим об этом, действительно ли мы знаем, что человечество будет действовать агрессивно по отношению к нам, если мы немного приоткроем свои двери? Многие люди действительно отчаянно нуждаются в новых духовных истинах, и у нас есть чертовски лучший продукт, чем у какого-нибудь неоязычника Нью Эйдж. Я не защищаю широко распространенные «Эй, ребята! Угадай, чего ты не знашь!»- кампании, но не могли бы мы немного поэкспериментировать?

Не заставляй свой народ ухаживать за тобой в болезни

Филодокс: Почему существует этот принцип? Отчасти потому, что мы - гордые. Мало кто из нас хочет впасть в дряхлость или оказаться прикованным к постели. Но что еще более важно, речь идет о том, чтобы раса, находящаяся в состоянии войны, не тратила ресурсы на того, кто не может внести свой вклад. Смерть - это не конец для нас. Вы все еще можете служить в новой роли после благородной и почетной смерти. Старейшина, который хочет сохранить жизнь Гару любой ценой, независимо от того, в каком он состоянии, эгоистичен.

Это правило по крайней мере прагматично и подходит для культуры, находящейся в постоянной войне. И величайших злоупотреблений этим принципом легко избежать, если понять, что формулировка на самом деле не «не дайте старцу жить». Этот закон просит нас не быть обузой для наших людей. Бремя послушания ложится на больного Гару, о котором идет речь, а не на племя или септ, или даже на стареющего оборотня, который в здравом уме и может играть роль в Совете старейшин. Если ваша «болезнь» - это то, что вы можете вынести, то это не проблема.

Рагабаш: Как и в случае со многими из них, для этого есть несколько очень веских причин. Ключевые слова «заставляй свой народ ухаживать» - это отличное уточнение, оно позволяет тем, чьи таланты больше не находятся на передовой битвы, продолжать помогать другими способами. А еще лучше, это гарантирует, что мы не будем оглядываться, чтобы убедиться, что наши товарищи не перенесли сердечный приступ или что-то в этом роде. Когда вы сражаетесь, вы хотите знать, что можете положиться на кого-то.

Но это все еще правило. Это все еще что-то, что просто умирает от желания быть вывернутым наизнанку, использованным, оскорбленным и управляемым в интересах беспринципных. Я имею в виду, давайте не будем забывать о серьезности этого правила. Мы говорим об убийстве собственных соотечественников.

Теперь вы можете сколько угодно говорить о том, как больной волк может выбирать, что ему делать. Но что вы знаете-то? Я знаю многих из моего племени, и все они знают, как оказать на кого-то небольшое давление, духовно или, если необходимо, физически. Это не сложно. А пока поговорите с несколькими узорными пауками здесь и там, и я покажу вам, как создать ситуацию, при которой Гару впадет в состояние «болезни». Все это не сложно, особенно если они не ждут переезда.

Хорошо, скажите, что я цитирую крайности. Еще скажи мне, что такого не происходит.

Лидеру всегда можно сменить в мирное время

Филодокс: Веди, следуй или убирайся с дороги. Это жизненно важный принцип, потому что он предназначен для удержания неподходящих лидеров от накопления власти сверх их достоинства. Природа существования Гару требует, чтобы лидеры были наиболее компетентными из имеющихся, и это правило существует для того, чтобы наиболее квалифицированный Гару мог подняться до своей надлежащей роли в подходящих обстоятельствах.

Рагабаш: Подожди секунду. Я хочу поговорить об этом и его сестре-близнеце одновременно.

Лидеру нельзя бросать вызов во время войны

Филодокс: Поле битвы - не место для борьбы за власть. Вы должны быть едины в мыслях и действиях, когда сражаетесь с врагом, потому что это редкий день, когда он не превосходит вас численностью и вооружением. Это правило жизненно важно для обеспечения того, чтобы вышеупомянутая цепочка подчинения была здоровой и эффективной, когда Гару больше всего в ней нуждаются.

Рагабаш: Верно. Эти двое идут рядом друг с другом, так как они в основном покрывают одну и ту же территорию. Если вы воюете, вам не разрешается бросать вызов, если нет, то будьте нашим гостем. Вперед к лидеру - парню, который, вполне возможно, является самым подлым и отвратительным зверем из всех, что у нас есть, способным нанести массовый урон Вирму и ранить его. Или себя. (Ладно, значит, не все так черно-бело. Но люди, которым бросают вызов, играют на своих сильных сторонах.)

Помимо общих жалоб на то, как мы в первую очередь справляемся с проблемами, эти два принципа предполагают базовое понимание определений «военное время» и «мир», а это не так просто,

как кажется. Когда ты на войне? Если случайные уличные банды нападают на троих наших родичей, то не воюем ли мы с этими уличными бандами? Хорошо, а что если фоморы нападут на тех самых Родичей? Очевидно, здесь есть абсолютные пределы. Если в каэрн вторглись, значит, мы в большой степени в состоянии войны. Но есть группы, которые утверждают, что сейчас мы постоянно, двадцать четыре часа в сутки, семь дней в неделю, находимся в состоянии войны. Черт, я один из них. Значит, мы никогда не бросаем вызов?

Мы не можем так действовать. Я ценю, как только вы окажетесь в поле или если противник может нанести удар в любой момент (и есть разница между «всегда в состоянии войны» и «всегда уязвим»), тогда, пожалуйста, заткнись к черту и слушай приказы. Я не могу подчеркнуть это достаточно. Последнее, что нам нужно, - это ссориться на этом этапе. Но если мы находимся в состоянии войны, план вырабатывается и это отстой, то ради бога скажите так. Устройте вызов, пожалуйста. Гораздо лучше вызвать гнев перед битвой, обнаружив некомпетентного стратега, а затем потерять жизни, не подвергая сомнению плохой план.

Никакими действиями нельзя подвергать каэрн опасности

Филодокс: часть Гайи заболевает или умирает всякий раз, когда один из ее каэрнов загрязняется Вирмом, высасывается измученными жаждой колдунами или полностью разрушается. Если погибнет достаточно каэрнов, мир погибнет вместе с ними. Это не игра!

Формулировка гласит: «Никаких действий», и я согласен с такой серьезностью. Вам запрещено приводить в каэрн посторонних, таких как маги или феи, потому что, если вы допустили ошибку в суждении, а они вернутся позже с друзьями, не только вы пострадаете за свою ошибку. Сама Гайя страдает из-за вашей неосмотрительности. Нет более нерушимого правила, и не должно быть..

Рагабаш: Это снова приводит нас к тактическому вопросу.

Враг огромен, он способен уничтожить любой септ, который у нас есть. Однако они, возможно, не смогут победить трех или четырех вместе взятых. Вы стоите на своем, готовитесь потерять все три или четыре, или вы бросаете три из них, чтобы спасти четвертого, и, наконец, преодолеваете угрозу, которая, по логике, могла бы продолжить движение и захватить каэрны?

Это неприятно. Это неудачный выбор, который мы должны сделать, и нам придется сделать его очень скоро. Дело идет к этому. И я должен сказать; я думаю, что выбор отказаться от каэрна, вероятно, является более эффективным выбором. Нам лучше оставить нашу святую землю и сохранить свою жизнь, и тем самым спасти другую землю.

Но посмотри на то, что я только что сказал. Да, я хвалил эффективность на протяжении всех моих испытаний, по крайней мере, пытался. Но несколько раз я отмечал, что да, в некоторых из ектении много хорошего, и нам было бы хуже, если бы ее не было. Я даже, черт возьми, хотя бы раз призывал к новым догматам. Еще больше корма для манипулятивных мерзавцев, с которыми можно поиграть с нами.

А затем я иду дальше и говорю «да»; давай позволим врагу убить Гайю еще немного. Да, в этом есть смысл.

Я могу осмыслить это, но не могу осознать это. Да, мы не можем допустить, чтобы наша война была проиграна, пытаясь придерживаться бессмысленных правил, и через десять лет или даже меньше я могу изменить свое мнение по этому поводу, но пока - нет. Не сомневайтесь в этом принципе. Охраняйте каэрны. Потому что в конечном итоге они Гайя. И Гайя - это то, чем мы все занимаемся. Это то, чему мы не можем позволить Литании встать на пути, но мы также не можем позволить нашим дебатам о том, что должно быть в Литании, встать на пути этому.

Ранг и Слава

Общество Гару состоит из тщательно соблюдаемой иерархии, иерархии, в которой каждому члену отведено место. Гару чтят тех, кто имеет более высокий ранг, и получают почтение и уважение от тех, кто имеет меньший ранг. Некоторые рассказчики и игроки предпочитают преуменьшать социальные аспекты своей хроники в пользу большего внимания к борьбе с Вирмом или Вивер или раскрытию секретов Умбры. Однако игнорирование сложных протоколов и привилегий ранга лишает всех, кого это касается, многих поводов для интенсивной и приятной ролевой игры.

Начинающие персонажи начинают с первого ранга - скромные воины на службе у Гайи и подчиняются командам любого оборотня с более высоким статусом. Для получения более высокого ранга и прав, связанных с этим рангом, может потребоваться много игровых сессий. Даже переход с первого на два уровня требует накопления надлежащих уровней почета, не говоря уже об успешном проведении Обряда достижения. Рассказчики могут разжечь аппетит своих игроков к изучению социальной стороны жизни Гару, запустив хронику, в которой персонажи начинают игру как ветераны более высоких рангов.

Ветеранские хроники предполагают, что персонажи уже прошли через свое Первое изменение и свой обряд перехода. Кроме того, ветеран Гару обладает характеристиками, способностями и дарами на более высоких уровнях, чем персонажи, которые начинали как щенки на первом ранге. Как Рассказчик определяет справедливый способ создания продвинутых персонажей?

Следующие предложения могут дать Рассказчикам некоторые идеи. Как обычно, если вам не нравятся эти рекомендации, настройте их на свой вкус. Только убедитесь, что вы приняли во внимание самое неуловимое качество - игровой баланс. Вы хотите, чтобы ваши игроки начинали как могущественные и опытные воины, а не как супер-Гару. Помните, что даже старейшины могут продвигаться и набираться опыта, поэтому убедитесь, что вы оставили им цель, к которой можно стремиться.

Создание гару-ветерана

● Второй ранг

Атрибуты: 9/6/4 (вместо 7/5/3)

Способности: 20/13/10 (вместо 13/9/5)

Дары: 5 первого ранга, 3 второго ранга

Дополнения: 10 точек

Свободные очки: 20

● Более высокий ранг

Прибавьте по точке к какой-либо категории атрибутов за каждый ранг сверх второго. Т. е. персонаж третьего ранга добавляет точку либо к физическим, либо к социальным, либо к ментальным атрибутам – но не ко всем трем категориям.

К примеру, Бет создает рагабаша Детей Гайи третьего ранга. Первичными она берет социальные атрибуты и распределяет на них 9 точек, вторичными – ментальные (6 точек), третичными – физические (4 точки). После этого у нее есть еще одна точка (которую она потратит на социальные атрибуты).

Добавьте по 2 точки к каждой категории способностей за каждый ранг сверх второго. Персонаж третьего ранга на старте имеет 22/15/12 вместо 20/13/10.

Добавьте 3 дара соответствующего ранга (очевидно, что гару не может начать игру с даром большего ранга, чем он сам) за каждый ранг сверх второго.

Добавьте одну точку постоянной ярости, гнозиса или силы воли за каждый ранг сверх второго.

Примечание: это система создания не простых ветеранов, а выдающихся. Не стоит считать это стартовыми характеристиками каждого гару высокого ранга. Многие гару добились высокого ранга, не имея настолько высоких характеристик. Не пугайтесь, если найденный в дополнительных книгах персонаж окажется слабее созданного по этим правилам, и не подгоняйте под них всех своих NPC. Эти правила позволяют персонажам игроков сходу приступить к действиям. В конце концов, если играть ветеранами, то они должны впечатлять с самого начала.

Заполнение пробелов

Как и при создании начинающих персонажей Гару, лист персонажа знаменует начало процесса создания сложного человека. У старших персонажей даже больше предыстории, чем у стартовых персонажей.

Рассказчики должны посоветовать игрокам потратить некоторое время на размышления о том, как их старшие персонажи достигли своих предыдущих рангов, какие события сформировали их личности и какие дела принесли им необходимую известность для их текущего статуса.

Вы можете задать своим игрокам следующие вопросы. Собранная информация может также дать вам идеи для сюжетов в вашей хронике. К тому времени, когда Гару вообще достигнет какого-либо статуса, у него, вероятно, появится множество друзей, а также врагов внутри своего септа, своего племени и нации Гару в целом.

● Каким было ваше первое изменение? Ваш обряд перехода? Как вы вписались в свое племя, когда впервые узнали, что принадлежите к Гару?

Эти вопросы относятся к любому персонажу Гару, начиная от первого и до пятого ранга. Ответы на эти вопросы задают тон всему будущему развитию персонажа.

● Как вы достигли своих прежних рангов? Какие подвиги вы совершили, чтобы получить почет, необходимый для проведения рангового испытания? Кто выполнил обряд достижения для каждого ранга и насколько успешным был каждый случай?

Ответы на эти вопросы помогают игроку прочно закрепить своего персонажа в его истории и найти для него место в своей стае, септе и племени. Спрашивайте подробности или предлагайте предложения - работайте со своими игроками. Если их Гару получил славу славы за победу над духами Вирма в Умбре, это будет намного реальнее для игрока, если он знает, какие именно виды духов победил его персонаж. Если он защитил каэрн от вторжения Танцоров Черной Спирали, помогите ему выяснить количество и личности участников. Обязательно помогите своим игрокам определить, на что были похожи их предыдущие обряды выполнения; все это дает вашим игрокам дополнительные «права на хвастовство» и позволяет им ссылаться на свои прошлые поступки с той же уверенностью, что они использовали бы, если бы они на самом деле разыграли их.

● Кто ваши друзья? Ваши враги? Уважают ли вас младшие Гару в вашем септе или они просто говорят о вас из-за вашего ранга? Кто-нибудь из вашей стаи или септа жаждет вашего положения? Кто встанет рядом с вами, когда вы столкнетесь с порицанием или критикой? Кто встанет на вашу защиту? Кто обвинит вас в проступке при малейшей провокации?

Подробное описание отношений персонажа с членами его стаи и септа дает больше, чем просто справочную информацию или декорации. Эти вопросы - большое благословение, так как они побуждают игроков помочь вам в работе по конкретизации вашего вспомогательного состава. Чем больше вы вникнете в детали, тем комфортнее ваши игроки будут отыгрывать свои отношения с этими персонажами Рассказчиков.

• Какие были ваши самые большие неудачи? Вы когда-нибудь теряли почет или даже ранг, и если да, то почему? О чем вы сожалеете? Вы потеряли кого-нибудь важного для вас в результате вашей войны?

Werewolf - это, по сути, игра об ужасах и трагедиях, а также игра о героизме. Даже у великих героев Нации Гару есть свои падения и недостатки; некоторые даже совершили ужасные ошибки, прежде чем вернуть себе честь в глазах своего народа. Если игроков просят подумать о потерях, которые понесли их персонажи, они с большей вероятностью создадут персонажей с правдоподобным происхождением и мотивацией. Это не только приносит домой более темные аспекты сеттинга, но также дает игрокам возможность предоставить вам замечательные сюжетные зацепки, все, от квестов до искупления в глазах тех, когда они лично проиграли, до старых соперников и врагов. Персонаж может даже начать игру с детенышем метиса - поговорите о ролевых возможностях!

Проводя подсчет почета

Оборотни: Апокалипсис дает несколько общих примеров способов получения и потери Почета в различных категориях. Когда вы позволяете игрокам создавать продвинутых начальных персонажей, предложите им (настоятельно) придумать конкретные примеры для каждой категории почета. Вашим игрокам не нужно подробно описывать каждое полученное или потерянное очко, но у них должно быть несколько «историй славы», которые они могут рассказать у костра или на дискуссиях. Знание о том, что Теург 3-го ранга Северина Коготь звездного света получила Славу (и боевой шрам на ее правой руке), победив Теурга Черной Спирали и его питомца Бэйна у ворот ее каэрна, дает представление о мировоззрении персонажа и дает Рассказчик с потенциальным сюжетом. Что произойдет, когда товарищи по стае покойного Теурга Черной Спирали захотят отомстить?

Если этого никто не видит, считается ли это?

Один из давних вопросов о Почете в «Оборотне» заключается в том, нужно ли засвидетельствовать действие и связать его с другими оборотнями, чтобы Гару получил или потерял Почета. Два оборотня мгновенно теряют Честь и Мудрость из-за секса, даже если никто, кроме двух любовников, не мудрее? Если молодой детеныш жертвует собой, чтобы спасти карна, но нет никого, кто мог бы засвидетельствовать его последние деяния и написать его предсмертную песнь, будет ли кто-нибудь когда-нибудь приписывать его духу ту Славу, которой он заслуживает?

По умолчанию предполагается, что свидетели Гару не нужны для того, чтобы потеря или получение почета вступили в силу. Возможно, мир духов в целом считается свидетелем каждого деяния Гару; возможно, благородное или бесчестное поведение слегка меняет облик оборотня по отношению к духам, которые усиливают Ритуал Достижения. Каким бы ни было формальное объяснение, почет персонажа всегда соответствует его поступкам - справедливость побеждает «реализм». Это также, вероятно, лучшая система для обучения новых игроков действиям, которые будут поощряться их персонажами - ничто не побуждает нового игрока вести себя более благородно, чем бонус (или штраф) почета на месте.

Интересным результатом этой системы является то, что если вы хотите сделать дополнительную работу для себя, вы также можете сохранить в секрете общий почет персонажей от игроков, что не только усилит ощущение реализма, но и повысит вашу рабочую нагрузку. В такой системе персонажи, как правило, получают ранг немного медленнее, поскольку игроки не просят обряда достижения, пока не будут уверены, что они достойны. Это может быть хорошо или плохо, в зависимости от того, как вы хотите вести хронику. Конечно, это может привести к некоторым интересным ситуациям, поскольку у персонажей есть хорошие шансы обнаружить во время своих Обрядов достижения, что они значительно более достойны, чем они думали (если они скромны), или что они облажались намного больше, чем они думали.

Конечно, вы всегда можете пойти другим путем и предположить, что учитывается только Почет, официально признанный галлиардом. Это, безусловно, правильный выбор, особенно если вы хотите, чтобы Почет работал более реалистично и менее сверхъестественно. Одно из преимуществ этого подхода состоит в том, что значение галлиарда стаи возрастает и становится таким же ценным, как и старые барды. Гару гораздо сильнее заинтересованы в том, чтобы их дела были связаны, что, безусловно, соответствует мотиву племенного общества.

Однако имейте в виду, что некоторые группы действительно злоупотребят такой настройкой. Если галлиард готов смотреть в другую сторону, когда персонажи нарушают принципы Литании, в которые сами игроки не верят, вы можете быстро собрать стаю, полную персонажей, которые никогда не требуют дисциплины, без раздумий сломать Завесу и пригласить потенциальных врагов обратно в каэрн. Если вы не будете осторожны, вы обнаружите, что рассказываете истории о группе непринужденных, чрезмерно сексуальных подростков, у которых просто случайно есть суперсилы, а не о Гару. Прежде чем опробовать этот метод, убедитесь, что у вас хорошая группа.

Величайшая честь: достижение шестого ранга

Большинство персонажей Гару стремятся к продвижению в ранге и получению привилегий и обязанностей, связанных с каждым новым шагом вверх. Только самый уважаемый Гару (пятый ранг) может изучить могущественные и зачастую смертельные дары пятого уровня. Но что будет дальше после того, как ваш персонаж достигнет пятого ранга? Куда вы оттуда пойдете?

Исключительные Гару могут получить особую награду за свое мужество и служение Гайе. В Мире Тьмы существует очень мало Гару шестого ранга. Это более чем легендарные личности. Они суперзвезды нации Гару. Самый уважаемый старейшина пятого ранга уступает место Гару шестого ранга, независимо от его племени.

Как старейшина Гару присоединяется к этой августейшей компании?

Лучший из лучших

Только Гару пятого ранга может перейти на шестой ранг, но такое продвижение не зависит исключительно от достижения большего количества почета. Гару шестого ранга образуют эксклюзивный клуб. Чтобы соответствовать требованиям, старейший Гару должен отличаться необычным образом более чем в одном случае. Шестой ранг - это больше, чем признание достижений и служения на протяжении всей жизни - это пятый ранг. Шестой ранг - это не что иное, как легендарный статус - такое достойное имя произносится его людьми в тех же тонах, которые мы оставляем для таких легенд, как Геракл, Миямото Мусаси и Жанна д'Арк. Это настолько важно.

Таким образом, достижение шестого ранга не имеет никакого отношения к правилам - оно не связано с накоплением достаточного количества почета, прохождением определенного вида испытаний или чем-то в этом роде. Это личное мнение Рассказчика. Существующее руководство довольно простое: если вам нужно спрашивать себя, достоин ли персонаж, то явно нет. Если у вас есть какие-то сомнения в том, превзошел ли он могущественные дела даже величайших старейшин Гару, то нет. Только когда нет абсолютно никаких сомнений в легендарном статусе персонажа, вы можете позволить ему стремиться к высшему рангу.

История персонажа (или стаи!), достигшего шестого ранга, честно говоря, вполне возможно, самая эпическая история, которую вы могли бы рассказать. Очень мало сравнивается с точки зрения масштаба; даже уважаемая Серебряная стая уступает старейшинам такого уровня. Вы можете отказаться от реальной задачи по повышению ранга для такой истории; в конце концов, учитывая природу поступков, которым должен был подвергнуться персонаж, чтобы быть достойным рассмотрения, любой вызов может оказаться неприятным. Если вы решите сделать



сложную задачу частью процесса, сделайте ее по-настоящему запоминающейся; рейд в сердце Малфеаса, задача изучить собственную генеалогию со времен Владычества или другие подобные почти невозможные задачи. Начните свою книгу старых сказок — вот где в игру вступают горы стекла, перенаправление рек и тому подобные удивительные подвиги.

Все еще не терпится привести пример? Хорошо, вот один:

Когда репутация Гару пятого ранга распространяется по всей нации Гару настолько, что достигает ушей существующего Гару шестого ранга, один из членов этой группы может взять на себя задачу отправиться в каэрн данного оборотня и исследовать его достоинства. Гару шестого ранга обычно использует предлог для визита и может озвучить свою истинную цель только лидеру септа (если только лидер не является целью расследования) или старшему Гару, не претендующему на повышение в ранге. Убедившись в достоинстве (или недостойности) кандидата, он возвращается к себе домой и связывается с тремя другими Гару шестого ранга, чтобы изложить свою позицию - если многие из них все еще живы в данный момент. (Конечно, нет никаких гарантий. Мы повторяем: Гару шестого ранга - редкость!) Если ему удастся убедить их в том, что кандидат Гару действительно достоин, все четыре Гару шестого ранга возвращаются в каэрн кандидата и бросают вызов своему избраннику. Если кандидат преуспевает в вызове, он подвергается специальной версии Обряда свершений, выполняемой в тандеме Гару Шестого Ранга вместе с Мастером Обряда каэрна кандидата (в качестве любезности). Успешное выполнение обряда создает нового Гару шестого ранга. Рассказчик должен определить, какие перки будут сопровождать новый ранг.

Знаки достижений: Записи на стене

Ритуал свершений чтит деяния Гару, признает его успехи в почете и обеспечивает ему похвалы и статусом нового ранга. В обществе Гару обряд свершений служит способом «продвинуть» Гару, давая ему возможность изучать новые дары, брать на себя новые обязанности и служить примером для других, более молодых Гару.

Ритуал Выполнения не только провозглашает продвижение Гару в статусе его товарищам по стае, сокамерникам и другим Гару, но и имеет духовную сторону, которая объявляет новый ранг гару духам Умбры, которые служат учителями многих даров Гайи. Духи нелегко расстаются со своими знаниями, и они не решаются преподавать то, что они знают, Гару, кто не готов к знанию.

Как дух распознает, что Гару получил надлежащий ранг для изучения дар? Какого рода указание на то, что обряд свершений дает духу, что Гару, ходатайствующий о даре второго уровня, действительно заслуживает, чтобы изучить этот дар?

Хотя не существует жестких правил для определения того, как дух распознает ранг Гару, Рассказчики могут пожелать рассмотреть следующую дополнительную систему, чтобы сделать обряд свершений чем-то большим, чем просто формальностью.

Знак достижения

Успешное завершение обряда свершений наделяет Гару мистическим символом, обозначающим новый ранг Гару. Этот символ отличается от племени к племени, а иногда и от покровительства к покровительству. Рассказчик может решить, какую форму принимает символ - светящиеся руны, аура определенного цвета или наличие знака на духе в Умбре. Этот знак воспринимается в первую очередь духами, хотя Рассказчик может разрешить оборотням видеть знак, находясь в Умбре. Отмеченный таким образом, Гару объявляет свой истинный ранг любому духу, которого он встречает в Умбре или где-либо еще.

Характер отметины отражает характер племени. Знак достижений Красного когтя может выглядеть как кровавый светящийся шрам на боку Гару, в то время как знак достижений Стеклохода может состоять из люминесцентной ленты на шее или бицепсе. Знак всегда должен выглядеть как знак уважения; это не до смеха.

Если кому-то удается оспорить обряд свершений или если обряд не удается по какой-либо другой причине, знак достижения не появляется на Гару до тех пор, пока последующее выполнение обряда свершений не будет успешным.

Нарушение правил ранга

Согласно традиции Гару и воле Гайи, Гару не может изучать Дары более высокого уровня, пока не достигнет надлежащего Ранга. Это простая и понятная проблема с игровым балансом, и она предназначена для поощрения игроков за принесенные жертвы и самоотверженную ролевую игру, необходимую (мы надеемся) для повышения ранга. Однако некоторым Рассказчикам может казаться, что некоторые духи не всегда могут безупречно следовать правилам. Может ли умный оборотень выдать себя за более высокого ранга духу? Может ли непостоянный дух вмешиваться в порядок вещей? С точки зрения чистого баланса, нет, но для тех, кто рассказывает рассказчикам, заинтересованным в изменении правил в интересах придания остроты вещам, вот несколько рекомендаций. Используйте с осторожностью.

Бросайте их и плачьте: рискуя на кубах

Когда Гару пытается убедить, уговорить, принуждать или иным образом обмануть дух, чтобы он научил ее Дару выше ее текущего ранга, Рассказ-

чик может потребовать простого броска кубиков (хотя некоторые изрядные отыгрыши со стороны игрока ни в коем случае не являются необоснованной просьбой). Характер броска зависит от метода, который использует Гару.

● **Убеждение духа:** Гару использует разумный аргумент, чтобы убедить дух в том, что он заслуживает изучения данного Дара. Гару делает бросок Обаяние + Экспрессия (сложность равна уровню Дара +4). Например, Миара Идущая под дождем, Теург Уктена второго ранга, хочет убедить дух научить ее дару третьего уровня: Экзорцизму, утверждая, что ее стае срочно нужен кто-то, чтобы применить этот Дар, и в настоящее время не хватает квалифицированного человека. Игрок Миары бросает ее Обаяние плюс Экспрессию (четыре кубика) против сложности 7 (дар третьего уровня + 4) и добивается одного успеха. Рассказчик решает, что дух неохотно соглашается научить ее Дар, но может наложить некоторые ограничения на его использование. Больше успехов оказало бы более положительное влияние на дух, в то время как неудача означало бы, что дух отклонил просьбу. Провал вызовет гнев этого конкретного духа.

● **Удовлетворение духа:** Гару пытается вызвать сочувствие духа или сделать пылкую просьбу, рассчитанную на то, чтобы завоевать одобрение духа, чтобы выучить Дар, принадлежащий рангу, которого у него нет. Грегор Гибель Вирма, получивший третий ранг Галлиарда из Фенриров, пытается заручиться одобрением аватара Фенрира, чтобы научить его Дар пятого уровня: Орда Валгаллы. Грегор исполняет захватывающую интерпретацию древней саги о скальдах, иллюстрируя использование этого Дара племенным героем. Игрок Грегора заявляет, что он использует пункт Силы Воли в качестве страховки, прежде чем он бросит Обаяние + Исполнение (семь кубиков) против сложности 9 (дар пятого уровня + 4). Он достигает трех успехов с добавлением успеха от Силы Воли. Дух неохотно одобряет нервозность Галлиарда (а также его действия) и учит его Дар, не требуя дополнительных размышлений.

● **Принуждение духа:** Гару пытается запугать или заставить дух преподать ему дар, для которого она еще не обладает соответствующим рангом. Рычит на Вирма, Красный коготь Арун третьего ранга не смог достичь четвертого ранга, как он считает, из-за предубеждений против люпусов Гару в его септе, состоящей из смешанных племен. Он пытается изучить дар люпуса четвертого уровня: грызть волчий дух, угрожая духу заключением в тюрьму в виде фетиша. Игрок Рычит бросает Сообразительность плюс Запугивание (шесть кубиков) со сложностью 8 (Дар четвертого уровня +4). Он достигает трех успехов и в достаточной степени запугивает дух.

● **Обман духа:** Гару пытается обмануть духа и убедить его в том, что он действительно обладает правильным рангом. Для этого Гару необходимо каким-то образом скрыть свой текущий знак достижений или заставить дух поверить в то, что он обладает правильным знаком. Если Гару пытается замаскировать или скрыть свой знак от духа, он должен сначала сделать бросок Сообразительность + Хитрость со сложностью 7. (Рассказчик может пожелать сделать этот бросок за игрока, чтобы сохранить некоторую неопределенность, поскольку Гару, который это делает, не обязательно знает, сработала ли его маскировка, пока он не встретится лицом к лицу с духом.) Данна Спунбендер, рагабаш из Детей Гайи второго ранга, решает выучить Дар третьего уровня в ответ на вызов со стороны товарища по стае, Стеклохода. Она решает, что ей нужно обмануть Гремлина, чтобы он поверил, что она Гару третьего ранга. Она работает, чтобы замаскировать свой знак; Рассказчик совершает бросок тайно (получая четыре успеха!). Загнав Гремлина в угол, она пытается уговорить дух принять ее как достойного кандидата. Она делает бросок Манипулирование + Хитрость (запас кубиков 5) против сложности 7 (Дар третьего уровня +4). Она получает пять успехов - успех феноменальный. Дополненное скрытым броском Рассказчика, чтобы определить, насколько хорошо Данна замаскировала свою Метку, это звездное достижение полностью обманывает Гремлина. Данна уходит с Даром третьего уровня и возможностью получить славу за свою смелую мрачную шутку в соответствии с ее покровительством.

Хотя этот метод позволяет применять жесткий и быстрый подход к адаптации правил, игроки и рассказчики, которые его используют, должны уважать свои броски и принимать результаты, хорошие или плохие. Поскольку Werewolf: The Apocalypse - это игра, в которой упор делается на творчество и воображение, игроки могут выбрать более интенсивный и интерактивный метод нарушения правил.

Говорите быстро, думайте быстрее: поднимайтесь по служебной лестнице

В приведенных выше примерах и Рассказчик, и игрок решили использовать кости как единственный фактор, определяющий, удалось ли Гару изучить Дар выше своего ранга. Рассказчик и его игроки могут предпочесть уделять больше внимания хорошей ролевой игре, чем случайным броскам кубиков. Мы можем проиллюстрировать это на тех же примерах, что и в предыдущем разделе.

● **Убеждение духа:** игрок Миары Идущая под дождем вовлекает Рассказчика, который играет роль духовного миньона Уктены, в вежливом и аргументированном обсуждении, в котором она объясняет, почему ей нужно изучить Дар третьего уровня, даже если она только теург второго ранга. Рассказчик считает, что игрок Миары представил достаточно веские аргументы, чтобы убедить дух. На этом этапе Рассказчик может сделать одно из двух: он может сообщить игроку Миары, что дух согласен научить ее Дару, или он может решить, что Миара все еще должна сделать бросок с пониженной сложностью 4 или 5 из-за хорошего отыгрыша.

• **Удовлетворение духа:** игрок Грегора Гибель Вирма решает разыграть пылкую мольбу своего персонажа. Он начинает импровизированное стихотворение в свободных стихах, описывающее грандиозную битву, которая вращается на знании Дара, который Грегор желает изучить. Рассказчик настолько впечатлен игрой своего игрока, что ему даже не требуется бросать кости. Он просто награждает Даром персонажа Гару (и, возможно, дает игроку дополнительное очко опыта в конце сессии за хороший отыгрыш.

• **Принуждение духа:** Рычит на Вирма, игрок пытается разыграть попытку своего персонажа уговорить волчьего духа дать ему тот Дар, который он хочет. К сожалению, игрок не умеет вести себя агрессивно. Рассказчик решает позволить игроку Рычания бросить кости, но придает броску более высокую сложность, определяя, что дух не верил, что Рычит выполнит свою угрозу. Рычит проваливает бросок, и дух с позором отправляет его обратно в стаю.

• **Обман духа:** игрок Данны Спунбендер решает разыграть свою встречу с духом Гремлина, которого она хочет обмануть, чтобы научить ее Дару третьего ранга. Она описывает попытки своего персонажа замаскировать свой знак достижений - что-то, что включает в себя тщательно продуманное отображение краски и блеска и стратегически размещенные пирсинг в общей области знака. Когда Данна противостоит Гремлину, ее игрок начинает комический образ, который развлекает и развлекает не только Рассказчика, но и остальных игроков. Рассказчик просит игрока Данны сделать бросок Сообразительность + Хитрость с пониженной сложностью. Несмотря на то, что бросок Данны не очень хорош (она набирает только два успеха), Рассказчик решает, что дух, хотя и не обманутый мошенничеством Данны, восхищается смелостью и подачей Рагабаша достаточно, чтобы научить ее Дару - при условии, что она будет возвращаться раз в месяц, чтобы развлечь дух новой комической программой.

Эта система может показаться слишком простой, но помните, что она не является обязательной. Ни один игрок не может требовать от вас соблюдения этих правил. Также имейте в виду, что, нарушая законы ранга, требуя незаработанной привилегии, оборотень не уважает некоторые из основных принципов общества Гару. Рассказчики должны не стесняться причинять болезненные потери Чести детенышам, которые пытаются превзойти свое положение по любой причине, кроме самой веской.

Если история подходит: история всегда на первом месте

Последний метод, представленный здесь для определения результата попытки изучить Дар, не обладая необходимым Рангом, состоит в простом признании того, что для успешной истории необходимы определенные результаты. Если стае нужен особый Дар для предстоящего критического противостояния, и ни один игрок не обладает соответствующим рангом, вы хотите игнорировать неудачные броски или плохую отыгрыш в пользу продвижения своей хроники. Конечно, это не должно происходить часто, иначе игроки могут подумать, что их действия не влияют на игру, в которой события предопределены. Благоразумное отклонение от нормы со стороны рассказчика часто может спасти игру от развала, потому что у персонажей нет доступа к определенному Дару. Точно так же рассказчики могут извлечь выгоду из неудачи, включив в рассказ вражду с духом, разгневанным на одного из персонажей.

Это также полезно, если игрок пытается изучить могущественный Дар от духа, который, по вашему мнению, может не заботиться о правилах ранга - на ум приходит Койот, как и другие обманщики или духи Вильда. В таком случае вы можете просто подарить дерзкому игроку Дар без необходимости бросков кубика или тяжелой ролевой игры. Однако дух, который может игнорировать предписания ранга, также является духом, дающим Дары с… эксцентричностью. Дар может никогда не сработать полностью должным образом; Если Койот обучает рагабаша дару четвертого ранга: Тысяча Форм, возможно, Рагабаш сохраняет лапы волка в каждой форме, которую принимает. Для такой ошибочной инструкции есть много веских причин; это может забавлять дух, видя, как юноша борется с силой, которая находится прямо за его пределами, или дух может вообще не заботиться о том, что Дар, которому они научили, не подходит для Гару более низкого ранга. Такое смешанное благословение очень хорошо сочетается с одной из основных тем торговли с духами - вы никогда не получите что-то даром.

Предоставление Рассказчику свободы использовать этот вид творческого сюжета требует большого доверия со стороны игроков. Им нужно понять, что вы не просто перекручиваете события в соответствии со своими целями, чтобы высмеивать или побеждать игроков, но что вы пытаетесь создать сложную и увлекательную историю для всех.

Движение вверх: ранг и его проблемы

Большинство игроков и Рассказчиков, знакомых с игрой, знают, какие шаги должен предпринять Гару, чтобы подняться в ранге. После того, как Гару набрал необходимые очки Почета в соответствующих категориях для своего нового ранга, он ищет Гару равного или более высокого ранга и бросает вызов. Вызванный Гару (обычно отыгрываемый Рассказчиком) должен предложить подходящее испытание.

Создание задачи, которая в достаточной мере проверяет характер персонажа, но не оказывается невозможной для преодоления, часто также проверяет Рассказчика. Какие испытания подходят вашим амбициозным персонажам Гару? Простые бои не всегда срабатывают, особенно

когда противник принадлежит к покровительству, не рекламируемому за его прямолинейное воинское мастерство. Испытания также могут различаться в зависимости от племени. Галлиард Красных когтей может ожидать другого испытания для получения нового ранга, чем теург Детей Гайи.

Следующие ниже примеры ранговых испытаний могут дать вам некоторые идеи для создания ваших собственных уникальных и увлекательных тестов для ваших персонажей Гару (а также для их игроков).

Испытания второго ранга

Получение статуса Фостерна или второго ранга означает, что Гару перешел с позиции новобранца в войне против Вирма до опытного ветерана. Гару второго ранга немного знакомы с обществом Гару и знают природу войны, для которой они были рождены. Испытания для этих Гару должны обеспечивать умеренный уровень боя, стресса или творческого мышления. Поскольку большинство Гару, выживших какое-то время, в конечном итоге достигают второго ранга, эти испытания должны стать испытанием для претендента, но не должны оказаться непобедимыми.

Пример испытаний второго ранга

● «Добудьте» особый предмет, скрытый Рагабашем третьего ранга. Хотя вызов такого рода дается почти естественно для Костегрызов, Стеклоходы или Теневые владыки, возможно, сочтут это хорошим испытанием для своих Новолуний.

● Получите дар от второстепенного духа. Этот вызов проверяет способность Теурга общаться с духами Умбры. Уктена, Вендиго и Безмолвные Странники часто используют этот тип испытаний для своих членов Полумесяца.

● Используйте аргументированную речь, чтобы убедить Гару, которому вы бросаете вызов, поднять вас до третьего ранга. Серебряные Клыки, Дети Гайи и Черные фурии придают большое значение силе слов, поэтому им нравится этот тип испытаний. Это также подходит Филодоксу любого племени.

● Составьте песню или рассказ, посвященный Гару, которому вы бросаете вызов. Вызов этого типа проверяет способность Галлиарда уважать своего противника и особенно подходит для Фианны или Потомков Фенрира, хотя Красные когти иногда ценят новую песню в честь одного из своих.

● Победите аруна из вашего септа в официальной дуэли. Бодрствуйте у границ каэрна три дня и три ночи, не заснув.

Испытания третьего ранга

Гару, достигшие третьего ранга (Адрен), берут на себя основные обязанности в своем септе. Эти Гару занимают большинство важных постов в септе, выполняя обязанности Смотрителя, Мастера обрядов, Стража врат и другие должности. Испытания для этого ранга должны отсеивать людей, которые не могут действовать быстро или думать в движении. Будущие лидеры септа и племени происходят из Гару третьего ранга. Не все Гару должны пройти испытание третьего ранга с первой попытки.

Пример задания третьего ранга

● Позаимствуйте фетиш у старейшины, не используя слов, чтобы попросить об этом (или не раздражая их - шарады просто не годятся!). Рагабаши признают важность языка тела, жестов и невербальных сигналов. Следовательно, этот вызов проверяет способности Новолуния. Завершите сложную охоту за мусором за определенное время.

● Создайте оригинальный и полезный фетиш за определенное время. Для этого Гару необходимо успешно найти и связать духа, создать сосуд фетиша и убедиться, что он служит какой-то полезной цели.

● Заключите мир с давним врагом или заключите перемирие между двумя враждующими оборотнями. Хотя этот тип испытаний лучше всего используется для проверки навыков ведения переговоров Филодокса, он также может оценить способности будущих лидеров любого племени.

● Найдите малоизвестного героя Гару из прошлого, отдайте дань уважения этому человеку и исполни свою композицию на межплеменном вече. Этот вызов не только проверяет навыки Галлиарда, но и вызывает чувство солидарности и гордости среди всех Гару.

● Выдержите жесткие избиения или насмешки со стороны своих товарищей по септу, не впадая в бешенство. Воинам нужно проявлять не только силу, но и дисциплину. Бешенство в неподходящее время - злейший враг Гару. Этот вызов особенно подходит для Аруна, которому нужно понять, что насилие - не всегда ответ.

Испытания четвертого ранга

Четвертый ранг Гару (Атро) поднялся почти на вершину иерархии. Могущественные воины, известные хранители знаний, мудрые лидеры септов, отъявленные обманщики и известные судьи происходят из этого ранга. Гару, желающим занять место в этой элитной группе, необходимо продемонстрировать исключительные навыки и ум. Хотя некоторые Гару могут достичь четвертого ранга в первый раз, те, кто это сделает, должны внушать благоговение своим сверстникам. Вызовы четвертого ранга должны быть именно такими - вызовами.

Пример испытаний четвертого ранга

● Узнайте все аспекты бизнес-плана организации, потенциально представляющей интерес для Гару, и не попадитесь в ловушку. Победите старейшину в форме люпус в беге (вероятно, через лес или другие препятствия), не выходя из Хомида.

● Найдите потерянное сокровище племени. Убедите дух действовать способом, полностью противоположным его природе (например, побудив огненного элементаля отправиться в плавание), не нанося вреда духу.

● На месяц займите место Ловца Правды или Мастера Обряда септа. Убедите местную уличную банду (или другую воинственную группу людей) участвовать в общественных работах в течение месяца.

● Создайте хвалебную песню для соперника и положите конец разногласиям с этим человеком, воздав ему честь.

● Спасите Гару, захваченного какими-либо врагами, будь то Танцоры Черной Спирали, командой Пентекса, Пиявками или колдунами. Победите всех арунов в септе в борьбе, имея всего пять минут перед каждым поединком.

Испытания пятого ранга

Однако самая трудная задача стоит перед Гару четвертого ранга, который желает подняться до могущественного положения старейшины. Старейшина Гару занимает место в центре септа или племени. Эти люди держат судьбу нации Гару в своих руках. Их решения направляют Гару; их дела служат примером для молодых оборотней; их ошибки могут нанести непоправимый вред Гайе и Гару. Испытания для этого ранга должны проверять все возможные качества, которыми обладает претендент, независимо от покровительства.

Пример испытаний пятого ранга

● Посетите каэрн каждого из двенадцати племен Нации Гару, чтобы вас не заметили, не узнали или не бросили вызов, и принесите доказательства каждого посещения. Это проверка всех лучших навыков Рагабаша. Это также дает возможность Гару из любого племени практиковать скрытность и хитрость.

● Найдите затерянный каэрн и убедите тотемного духа принять его. Искупите, очистите и переименуйте могущественного Бэйна, не используя даров, кроме речи духов. Посетите дворы каждой Планетарной Инкарны и принесите знак благосклонности каждого из них.

● Найдите Гару, потерянного в Харано, и верните его Гайе. Уничтожьте мощный артефакт Вирма, бросив его в Бездну.

● Сопровождайте старейшину в его последнем искании и запишите его песню смерти для племени. Хотя это может показаться простым и недостойным испытания пятого ранга, на самом деле это испытание подвергает Гару, сопровождающего Старейшего, большой опасности. Он не только должна стать свидетелем последней славной битвы Старейшины, но и сам пережить ее и вспомнить, что произошло - и все это без ущерба для героизма его сопровождаемого..

● Возглавьте группу Гару против крупной твари Вирма или другого врага. Победите существо, не потеряв никого из своих товарищей, даже если для этого придется пожертвовать собой. Те, кто хочет вести битву, должны знать, как побеждать, не принося в жертву других. Иногда этот вызов приводит к посмертному достижению пятого ранга. Этот вызов, подходящий для Аруна, также проверяет потенциальных лидеров любого племени.

Обряды: церемонии от сердца

В игре, в которой персонажи часто позволяют своей Ярости диктовать свои действия, где дикость правит днем, менее звериные аспекты персонажей должны играть жизненно важную роль. Персонажи, которые представляют собой не что иное, как боевые машины, быстро превращаются в скучные карикатуры как для других персонажей, так и для самих себя. Через некоторое время зрелые игроки захотят чего-то большего, чем позерство, очки опыта и крутые битвы. Очевидно, что зацепки для ролевых игр (странный речевой образ, склонность влюбляться в рыжих) помогают игрокам понять личность своих персонажей. Дары и обряды, которые персонаж выбирает для изучения, также много говорят о личности, мировоззрении и целях персонажа и могут помочь определить ее роль в стае, септе и хронике. Однако многие игроки (и немало Рассказчиков) склонны смотреть на них как на «крутые способности», к которым у них есть доступ, а не как на важные части существования персонажей. Рассказчик должен уговорить свою труппу взглянуть на свои силы в ином свете. Это особенно верно для обрядов, которые обычно требуют вложенного времени и имеют мало боевых применений.

Так как же Рассказчик побуждает сделать ритуалы важными для игроков? Сделав их центром внимания Хроники. Слишком часто обряды игнорируются или проводятся за кулисами, помимо основного действия. В разгар игры многие рассказчики и игроки не хотят тратить время на «домашнее хозяйство», поэтому кто-то, у кого есть обряд, просто объявляет, что он делает это, и труппа переходит к более интересным занятиям. И тем самым они упускают из виду некоторые из самых важных, захватывающих ролевых игр и развития персонажей в Werewolf.

Обряды - это духовные критерии, с помощью которых Гару взаимодействует с творением Гайи, духами и другими оборотнями. Они служат для того, чтобы оборотни поддерживали связь с духами, с которыми они заключают договоры. Обряды также обеспечивают Гару структурированное социальное взаимодействие. Все члены стаи или септа могут принимать участие в обрядах, и от них ожидается, что они будут это делать. Гару из других племен или областей могут собираться вместе, связанные общими обрядами с общей целью, независимо от других различий, которые у них могут быть. Наконец, обряды - это инструменты, с помощью которых оборотни остаются в гармонии с природным миром, их каэрном, умброй и духами или восстанавливают баланс между ними, а также дают Гару средства для наказания нарушителей и признания достижений. Учитывая, сколько действий включают в себя обряды, было бы странно, если бы Рассказчики не могли найти в их выполнении отличных приемов для ролевых игр. Точно

так же должно быть легко найти места, где обряды впишутся в вашу сюжетную линию и побудят ваших игроков разыграть соответствующий обряд.

Привлечение стаи

В то время как Гару обычно обращаются к мастеру обрядов для проведения своих церемоний и чаще всего вовлекают септ в выполнение обряда в их каэрне, стая может проводить обряды самостоятельно, если один из них знает обряд, а другие участвуют. Некоторые стаи даже создают свои собственные личные версии обрядов, чтобы помочь определить свою роль в сотворении Гайи. Рассказчики, которые хотят вовлечь своих игроков в творческие усилия для улучшения их ролевой игры, должны поощрять их выполнять известные им обряды и находить определенные предметы, действия и слова для вызова обрядов, которые особенно важны для их собственной стаи. Возможно, вы даже захотите снизить уровень сложности обряда в качестве награды за их креативность, а также за отличную отыгрывание ролей. При этом игроки должны учитывать, что обряды служат религиозным или духовным опытом, а также являются заклинаниями, вызывающими магические эффекты.

Если изначально кажется, что игроки сопротивляются совершению обрядов, вы можете ввести такие церемонии, заставив персонажей присутствовать и участвовать в обрядах, проводимых в каэрне их септами. Если Рассказчики возьмут на себя роль мастера обряда и сделают полученный обряд по-настоящему интересным, игроки могут захотеть попробовать разыграть другие обряды самостоятельно. А как только они заинтересуются, ваши игроки смогут научиться получать удовольствие от перерыва от рви-и-круши формы кринос в качестве нападения на врагов, чтобы выполнять обряды, которые определяют более цивилизованную и духовную сторону оборотней.

Оживляя процесс

Так как же вызвать такой интерес? Возьмите это из ряда вон выходящее. Большинство игроков (за некоторыми исключениями) склонны к тому или иному типу экстравертов и им нравится ненадолго выступать на публике или привлекать внимание своими крутыми идеями. Поощряйте их в этом. В то время как Филодоксы и Теурги обычно считаются наиболее подходящими покровителями для того, чтобы стать мастерами обрядов и руководить ритуалами, любой Гару, обладающий соответствующим ритуалом, может их возглавить. Таким образом, любой член стаи может стать настоящей звездой. Тем не менее, Теурги и Филодоксы особенно обучены исполнению обрядов, что является ожидаемой частью их развития. Убедившись, что в игре у них есть возможность использовать эти навыки, они с большей вероятностью захотят изучить больше обрядов и более полно завершить своих персонажей. Это также дает им больше возможностей для ролевой игры, что мало кто считает нежелательным.

Хотя вам не следует выталкивать свою труппу за границы, которые она не желает пересекать, существует множество методов, способствующих более активному взаимодействию и творчеству игроков. Некоторым игрокам неудобно экспериментировать с ролевыми играми в реальном времени, и им может потребоваться немного больше убеждений, чем другим, но настоящий ключ к накачке обрядов - это их разыграть. Мы не имеем в виду, что вы должны выполнять какой-то псевдосатанинский ритуал с принесением в жертву животных. Но зажжение ладана, рисование символов на земле или употребление в пищу чего-нибудь, символизирующего ритуал, - все это может помочь создать настроение и помочь игрокам представить себе церемонию.

Принесение реквизита, соответствующего обряду, рисование круга и зажигание свечей - все это варианты. Так что вы играете фоновую музыку или поете. Подумайте, как вовлечь игроков в обряды. Кто-нибудь из них особенно преуспел в wordcraft? Персонаж этого игрока может быть тем, кто призывает дух, питающий обряд. Музыкально настроенные игроки могут захотеть написать свой собственный аккомпанемент или сыграть ритмичные партии ударных.

Главное - вовлечь ваших игроков. Хотя все эти методы предлагались ранее, они обычно используются в качестве фоновых техник, предназначенных для улучшения настроения. Здесь мы рекомендуем вам использовать их как часть самого обряда. Подумайте, насколько эффективным могло бы быть проведение игры на улице у костра или подумайте о проведении обряда очищения в парилке или бассейне. Даже если вы просто обдумываете, какие элементы могут создать интересный ритуал, а затем описываете его игрокам, он должен вызвать больше волнения, чем простая фраза: «И вы совершаете ритуал раскаяния».

Гулять с духами

Договор, заключенный в начале их существования между Гару и духами, требует, чтобы оборотни служили им в обмен на наделение духов силой обрядов Гару, сделку, которую воины Гайи хранили на протяжении всего времени. Таким образом, обряды служат для связи Гару с духами, к которым они могут обратиться за помощью, а те, в свою очередь, могут попросить помощи у Гару. Рассказчики, чьи труппы проводят много обрядов (в ролевых или нет), должны отслеживать, какие обряды используют персонажи и как часто. Определенные типы духов действуют как обычные проводники между Гару и мистической энергией, которая питает различные типы обрядов. Пакты или септы, которые многократно выполняют определенный обряд в течение долгого времени, могут прийти к пониманию близости с духами, которые усиливают эти обряды (по усмотрению Рассказчика). Это потенциально может создать ситуацию, в которой конкретный мастер или группа обрядов достигает пониженного уровня сложности (на один-два балла в зависимости от силы связи) при выполнении этого обряда. Это также должно открыть их для требований некоторых духов, которым оказывается помощь. Это часто упускаемый из виду источник сюжетного материала - дух, запрашивающий помощь у персона-

жей в обмен на прошлые услуги и постоянную поддержку. Это также дает Рассказчику интересного актера второго плана, который может изобразить, когда труппа разыгрывает обряд, соответствующий сфере его действия. Ниже приведены некоторые из наиболее значительных обрядов, связанных с духами из арсенала Гару. Не стесняйтесь экстраполировать и использовать эти предложения для улучшения других обрядов, не описанных здесь.

Обряд призыва

Хотя любой Гару, знающий правильный обряд, может попытаться вызвать духов, это не всегда легко сделать, и их сотрудничество не гарантировано, когда они прибудут. В конце концов, у них есть свои планы, и они не просто ждут, пока какой-нибудь детеныш щелкнет когтями и свистнет духа, чтобы тот помог ему. Конечно, тотемы и духи, которые проявляют особый интерес к любой задаче, которую Гару желает им выполнить, обычно прибывают быстрее и выказывают меньше враждебности, когда они приходят, но даже их можно вызвать в неподходящий момент или в то время, когда они заняты в другом месте. Поскольку они обязаны присутствовать после успешного вызова, даже самый приветливый дух может отреагировать чем-то меньшим, чем радость, особенно если дух считает задачу, для которой призвал его Гару, унизительной, легкомысленной или особенно опасной для дальнейшего существования духа. Точно так же они более благосклонно отреагируют на серьезный, хорошо продуманный призыв помочь в сохранении творений Гайи.

Как Рассказчик, вы должны, так сказать, поставить себя на место духа и оценить, насколько хорошо персонажи выполнили свой призыв и какую пользу они намереваются использовать. Тогда отреагируйте соответствующим образом. Несмотря на то, что в описании обряда призыва есть конкретная таблица, вы можете изменить ее, чтобы отразить отыгрыш ролей, окружающий проведение обряда. В конце концов, если у вас была важная встреча, которую вы ждали месяцами (такая, которая могла бы определить ваше будущее), и какой-то болван заставил вас пропустить ее, чтобы продемонстрировать своим приятелям, что он может заставить вас принести пиццу в его дом, вы бы очень рассердились. Вы бы еще больше разозлились, если бы этот идиот затем загнал вас в свой подвал под дулом пистолета и приковал к нему цепью с намерением заставлять вас убирать его дом каждую неделю. С другой стороны, если бы вы получили известие о том, что скромный и отзывчивый ученик желает научиться у вас боевым искусствам, и предложит вам взамен сердечную похвалу и ощутимые, ценные знаки уважения, вы, вероятно, получите удовольствие от этого опыта и почувствуете честь интерес. Помните об этом, реагируя как призванный дух.

Хотя духи изначально могут быть враждебными, это тоже можно изменить с помощью хорошей ролевой игры. Персонажи могут похвалить или искренне поблагодарить за щедрость духа в появлении (хорошо, они вынуждены появиться, но им все равно может понравиться лесть). Или персонажи могли спросить у духа, чего бы он хотел в обмен на его помощь. Те, кто планирует наперед, могут даже запастись некоторыми вещами, которые нравятся духам, и иметь их под рукой в качестве подношения, когда дух прибудет. Это только вежливо, поскольку Гару прерывали все, что делал дух, и часто вызывали его во враждебное место, чтобы выполнить какую-то работу, которая не нравится духу. Обязательно требуйте такого обращения, играя враждебного духа, если необходимо, чтобы ваша труппа думала в правильном направлении.

Отсюда легко понять, насколько важно для вас как Рассказчика задавать тон, играя духом до упора. (Некоторые мысли о том, как это сделать, даны во второй главе.) Подобным образом вы должны поощрять игроков к тому, чтобы их персонажи разрабатывали стратегии для привлечения духов, которых они должны призвать. Обнаружение предмета, аромата, замысловатого рисунка, танца, серии восхвалений, цвета или другого элемента, который каждый дух находит привлекательным и неотразимым, может даже служить в центре сюжета, ведущего к обряду. Поощряйте своих игроков мыслить символически; элементаль огня мог бы оценить это, если бы его призыватель носил золотую застежку в форме саламандры, в то время как дух боли мог бы оценить круг призыва, нарисованный клинком или в крови своего призывателя. Что бы они ни делали, персонажи должны, по крайней мере, спланировать церемонию, которую они собираются провести, чтобы вызвать дух, и игроки должны представить ее вам, прежде чем делать бросок на успех. Очевидно, что чем сильнее дух, который должен быть призван, тем больше элементов необходимо и тем больше времени тратится на выполнение сложных шагов или на мольбу духа о помощи.

Обряд пробуждения духа

Во многих отношениях этот обряд должен подражать ритуалу призыва духа с точки зрения участия игроков, поскольку они преследуют схожую цель. Однако, поскольку этот обряд специально призывает к исполнению ритмической пьесы на каком-то инструменте, это должно быть основным направлением, используемым в обряде. Вы можете подумать о том, чтобы предоставить игрокам барабан или другие ударные инструменты. Для этой цели могут подойти маракасы, бубны или даже две палочки или крышки от кастрюль, которые нужно щелкнуть вместе. Есть что-то изначально примитивное и захватывающее в выбивании ритмов, особенно тех, которые усиливаются или увеличиваются в скорости при исполнении. Добавление других инструментов (в соответствии с талантами игроков) может добавить размерности мелодии. По сути, вы издаете тревожный звук, чтобы разбудить дух, точно так же, как ваш будильник вызывает вас из сна или сирена предупреждает вас о чрезвычайной ситуации в более мирских обстоятельствах. Если у вас есть комната, и труппа склонна к этому, расстановка танца вокруг инструменталиста(-ов) и вой или рычание, в зависимости от ситуации, также могут заставить кровь двигаться и дать больше возможностей для

ролевой игры обряда. Конечно, любопытные соседи могут позвонить в психушку или экзорцисту по своему незнанию, так что устраивайте это осторожно.

Опять же, как Рассказчик, ваша работа - разыграть личность пробудившегося духа. Это ваша уникальная задача - попытаться передать одну или две узнаваемые черты неодушевленным предметам, которые ваша труппа хочет разбудить. В самом описании обряда упоминается пробуждение автобуса Фольскваген. Итак, как ты вообще можешь отыграть автобус? Вам это вообще необходимо? Объект появится в Умбре, правда, но останется неподвижным, если не используется в физическом мире. Итак, допустим, кто-то водит автобус в физическом мире, а вы, как дух автобуса, перемещаетесь по умбральному ландшафту. Вам нужно издавать звуки автобуса? Как насчет того, чтобы создать впечатление, будто вы пытаетесь подняться в гору, который испытывают многие автомобили Фольскваген? Хотя это может быть весело и интересно как для рассказчиков, так и для игроков, вы должны спросить себя, не повредит ли зайти так далеко то настроение, которое вы пытаетесь создать в своей игре. Если задыхаться, как будто вы выпускаете выхлоп из автобуса, это может вызвать больше смеха, чем признание вашего мастерства в ролевой игре. С другой стороны, разыгрывание оружия, которое неоднократно использовалось для смерти в физическом мире в качестве агрессивного, кровожадного и бессовестного существа, может вызвать озноб по спине ваших игроков, если все сделано правильно. И это может заставить их остановиться на мгновение или две и задуматься, что именно они пытаются разбудить и почему - тем более, что пробуждение духа не дает никакого контроля над ним.

Освящением называется практика пробуждения духов растений. Поскольку большинство духов растений доброжелательны, вам не нужно вводить в действие каких-либо серьезно враждебных духов. Такие духи отдают свои силы, как если бы они были талантами, предоставляя одно использование своих особых способностей. Каждое растение дает разные способности. Некоторые из наиболее распространенных растений и трав подробно описаны ниже, но рассказчики могут свободно создавать свои собственные при необходимости. Предлагаемые черты личности состоят из мнения об их пригодности. Если вам не нравится данная личность, просто измените ее. Это ваша игра. Чаще всего пробуждают растения с лечебными свойствами.

● **Базилик**

Известный своим использованием в кулинарии (особенно в песто), базилик при освящении становится мощной волшебной травой. Он дает одно из двух применений: первое - для сдерживания воздействия ядов, вызываемых паразитами, такими как укусы или укусы змей или насекомых, с удалением токсина из жертвы. Второе применение включает смешивание освященной травы с конским навозом. Это создает орду волшебных скорпионов, которые обладают игровым эффектом, аналогичным Дару Костегрызов: Заражение (хотя и менее мощным). Спасение в последнюю минуту от смертельных отравлений или великих сцен, в которых скорпионы нападают на отвратительных злодеев, могут легко последовать. Но как поступить, изображая пробудившегося базилика? (Даже задавать этот вопрос звучит немного странно.) Поскольку базилик может давать как иммунитет к ядам, так и создавать ядовитых паукообразных, в зависимости от того, как его использовать, базилик может быть очень амбивалентной личностью (и, возможно, немного тщеславным из-за его растущей популярности среди поваров). И если игроки решат, что их персонажи тоже должны пробуждать конский навоз, то тут уж вы сами по себе.

● **Кошачья мята**

Кошачья мята, признанная средством для поздних менструаций, традиционно использовалась для контроля над рождаемостью (не всегда очень успешно). Она также имеет сильную привлекательность для кошек, отсюда и название. При пробуждении эта вторая сила существенно расширяется, что делает ее неотразимой для кошачьих. Кошачьи существа, включая Бастет или кошачьих фоморов, должны сделать бросок Силы Воли, чтобы не стать жертвой приманки травы. Количество успехов, которых они достигают, равно количеству действий, которые они могут предпринять, прежде чем будут обезврежены (из-за перекатывания, облизывания, поедания кошачьей мяты, мурлыканья и принятия глупых позы с наркотиками в результате ее проглатывания). Сложность броска равна Гнозису растения. Так как же отыгрывать кошачью мяту? Рискуя показаться шутливым, мятная часть предполагает, что она свежая, в то время как другая требует… более игривого мышления.

● **Наперстянка**

Наперстянка растет в дикой природе или может выращиваться в садах. Наиболее известное применение - производство дигиталиса, препарата, ис-

Примечание о балансе

Некоторые игровые эффекты, предлагаемые в качестве способностей для пробужденных растений, могут показаться немного мощными, позволяя мастеру обрядов выполнять трюки, которые было бы трудно выполнить с помощью даров. Однако помните, что у вас есть чрезмерный контроль над Обрядом пробуждения духа - вы устанавливаете уровень силы пробужденного духа, не говоря уже о его готовности использовать свои силы для рассматриваемого Гару. Не беспокойтесь о задействованных уровнях мощности; если кажется, что ваши игроки получают слишком много при слишком небольшом усилии, легко начать с того, чтобы духи стали немного менее эффективными, особенно если некоторые из персонажей обладают высокой яростью. Духи растений всегда предпочитали Гару с низким уровнем ярости тем, у кого более сверхъестественный гнев, что очень хорошо работает против более пылких персонажей в группе. И, прежде всего, помните, что вы хотите вознаградить их за участие в обрядах - в конце концов, поступая так, они приближаются к тому, что значит быть Гару.

пользуемого при лечении сердечных заболеваний. Его менее известные свойства как освященного магического цветка включают защиту от магии фей (добавьте два к сложности любого заклинания фей или сверхъестественной силы, используемой против владельца). Его дух может казаться очень спокойным и приземленным, чтобы отразить его свойства.

• Пейот

Священное растение для многих коренных американцев, пейот - это кактус, произрастающий на юго-западе страны. Выступы на растении, называемые пуговицами, пережевывают или варят в чай и пьют. При обычном использовании пейот имеет галлюцинаторный эффект. Его пробужденная версия намного мощнее. Немногие теурги, кроме Уктена или Вендиго, знают обряд пробуждения пейота; возможно, это хорошо, поскольку немногие, кроме этих двух племен, склонны использовать его с умом. Они склонны использовать его даже без освящения, чтобы осуществлять духовные искания и прогулки во сне.

Освященный пейот имеет несколько применений. Во-первых, он позволяет тому, кто проглотил его, войти в Умбру (без шага за грань и каких-либо усилий) и оставаться там в течение количества часов, равного его Гнозису. Вдобавок, настой, созданный кипячением, позволяет кому-то, кто невменяем, игнорировать его Психологическое расстройство, опять же на столько часов, сколько у него есть Гнозис. Наконец, тот, кто пьет чай, может достичь спокойного сна, игнорируя кошмары, пока не проснется освеженным. Пейот должен быть довольно мистическим, довольно сложным и немного пространным. Однако под этим причудливым фасадом должна лежать тяжелая, дальновидная мудрость.

• Раневая трава

Это растение, также известное как подорожник, дает сильное исцеление при пробуждении. При использовании в качестве припарки или в виде настойки он лечит весь полученный урон или болезни, нанесенные в результате неистовых сражений или путешествий с духами. Освященное растение лечит столько уровней (включая усиленные повреждения), сколько имеет Гнозис за одно использование. Однако можно использовать только одну такую припарку в течение 24 часов. Принятая в виде настойки, подорожник лечит внутренние травмы. За каждую принятую дозу можно вылечить одного больного Вирмовой отравой. Таким образом, если Гару съел испорченное мясо и получил от него два уровня повреждения здоровья, один уровень можно было бы вылечить, выпив настойку подорожника. Раневую траву, скорее всего, следует изображать как заботливого, заботливого целителя, стремящегося стереть урон, нанесенный в бою.

• Яупон

Листья Яупона, растущие в низинах на юго-востоке (вплоть до Техаса), обеспечивают его силу. Чтобы разбудить, листья нужно подрумянить в духовке или на огне, а затем отварить в воде. Это создает горький черный напиток, который позволяет пьющему игнорировать усталость до одного дня на дозу, выполняя задания без сна и без каких-либо штрафов за его отсутствие. Естественно, что такие упорные усилия в конечном итоге сказываются на себе (три дня должны быть абсолютным пределом), и выпивший должен выспаться от своей усталости до количества часов, которые она «одолжила». Этот напиток не дает иммунитета от необходимости есть и впитывать жидкости, а также не дает какой-либо аномальной крепости, превышающей естественный показатель пьющего.

Яупон также используется в гаданиях. Теург, который пьет этот настой, может видеть любое заражение Вирма на своей душе и душах всех, кто разделит с ним чашу. Таким образом, он также используется, чтобы разоблачить врагов в своей среде или членов септы, которые могут подходить слишком близко к хватке Вирма. Яупон может показаться свежим и уверенным, поскольку он передает так много энергии, но в то же время проницателен.

Очевидно, что существует гораздо больше, чем эти немногочисленные растения и травы на выбор. Не стесняйтесь обращаться к травяным источникам или книгам по мифологии и знаниям о растениях, чтобы помочь вам развить особые свойства и характеры этих духов. Имейте в виду, что ни одно растение не должно быть автоматическим панацеей или решать проблемы персонажей быстрыми способами. Вы также можете подумать, просят ли эти духи что-нибудь взамен у персонажей, которые их используют. Кто знает, какие растения могут понадобиться? Удобрение? Перекрестное опыление? Прополка? Возможно, они просто хотят, чтобы персонажи взяли у них черенки и посадили новые ростки в другом месте, чтобы обеспечить их дальнейшее выживание. Попробуйте представить себе, что каждый может попросить в обмен на свою далеко не незначительную помощь. Затем разыграйте торг. И помните, запах, поза или цвет, размещение на солнце или в тени или любой другой странный элемент, ориентированный на растения, может помочь или затруднить общение. Повеселись!

Обряд фетиша

Как и в случае с обрядом призыва, Гару, использующий обряд фетиша, должен снова принуждать, льстить, подкупать или уговаривать духов помочь им. Однако вместо того, чтобы требовать одноразового усилия, этот обряд создает постоянный магический объект, наполненный духом. Это, конечно, означает, что дух должен отказаться от своей свободы, чтобы войти в материальный предмет. Хотя некоторые ультра-щедрые духи могут легко согласиться с таким планом, большинство из них не в восторге от такой перспективы. В этом случае рассказчики должны спросить своих игроков, насколько хорошо они готовят указанный объект. Если предмет не очищен с благоговением, как описано в описании обряда, любой дух, которого попросят войти в него, должен автоматически отказаться. В конце концов, это будет дом этого духа в обозримом будущем (которое может охватывать столетия); он определенно не хочет грязной посуды в раковине и грязи в ванне!

Ваша работа начинается после того, как персонажи сделают предмет пригодным для жилья. Вы действительно должны заставить их работать для этого.

Играть духа, которого просят на полупостоянной основе попасть в тюрьму и работать на надзирателя на неограниченный срок, может стать настоящим испытанием. Вы должны отстаивать свою собственную точку зрения, даже бороться за свою свободу, если вас принуждают к этому, но вы также должны быть готовы поддаться достаточно хорошим аргументам или страстным просьбам служить избранным Геи, если это то, что дух в конечном итоге сделает. Однако, как всегда, может потребоваться торг, на котором вы, как дух, объявите свои требования и условия, при которых вы согласитесь стать фетишем. В ваших руках остается вопрос о том, имеют ли духи достаточно большой интерес, чтобы учесть встречные предложения. Играйте так, как вы это видите.

Не думайте, что после того, как вы сдались (или были избиты до подчинения), у вас больше нет личности и вы становитесь просто объектом, который будет использоваться по прихоти персонажей. Фетиши должны создаваться для определенных целей и иметь уникальные свойства. В противном случае они потеряют свою мистическую ауру и станут просто еще одним инструментом, вроде гаечного ключа или метлы. Кроме того, игрокам обычно нравится иметь что-то по-настоящему необычное, а не просто хреновый фетиш, как любой другой. Так почему бы не создать фетиш, который напыщенно предлагает советы о том, как лучше всего использовать его, когда старейший Гару встречается или проповедует о боевых стратегиях в самые неподходящие моменты? Естественно, если вы сбиваете с толку персонажей таким поведением, вам лучше убедиться, что фетиш достаточно полезен, чтобы им было невыносимо просто выбросить его. Помните также (и напомните игрокам в случае необходимости), что договор Гару с духами требует от них всегда относиться к фетишам с честью, граничащей с почтением.

Некоторые Гару связывают невольных духов фетишами, что почти всегда приводит к фетишам, которые сложны и непослушны. По своему усмотрению Рассказчики могут изобразить этих духов-фетишей как несговорчивых в самые критические моменты или заставить их выдвигать требования, которые персонажи не хотят выполнять, чтобы они действовали должным образом. Хотя Гару считают такие фетиши проклятыми, договор по-прежнему требует, чтобы они оказывали честь духу внутри такого объекта. Несколько иронично (и на этом можно сыграть), что принуждение духа к фетишу навсегда против его воли вряд ли может считаться почитанием его. Если персонажи вашей труппы настаивают на этом, вы должны взыскать высокую цену и убедиться, что



они делают это только из крайней нужды и искреннего отчаяния, чтобы служить делу Гайи. Если они делают фетиш только для того, чтобы приобрести еще одну классную игрушку для себя, Гару заслуживают того, что они получают, когда орда духов, союзных тому, кого они преследуют, появляется, чтобы осаждать выскочек, которые стоят на волосок от нарушения временного пакта. Это действие будет означать катастрофу для всех Гару повсюду, поэтому убедитесь, что игроки осознают серьезность того, что они делают.

Хотя почти все духи, населяющие фетиши, являются гаффлингами, что происходит, когда это не так? Представьте, например, хаос, который может разразиться из-за какого-то мужлана, каким-то образом сумевшего связать дух тотема в фетиш. Обретет ли этот фетиш все силы тотема? Потеряет ли стая или септ, посвященные этому тотему, свою связь и силы, пока дух не будет освобожден? И что может произойти в непосредственной близости от фетиша, если тотемный дух становится все более враждебным, чем дольше он сдерживается? Может ли тотем призвать меньших духов или посвященного ему Гару, чтобы помочь в его побеге? Будет ли его конкретная работа отменена, пока он находится в плену? Это могло стать основой для всей хроники, завершившейся схваткой с владельцем(-ами) фетиша и стаей, полными решимости спасти свой тотем. А если тотемный дух может вызвать трудности, как насчет чего-то еще более могущественного, например Инкарны или Целестины? Эти великие существа могли вызвать неисчислимые разрушения (если предположить, что кто-то был достаточно могущественным, убедительным или хитрым, чтобы заставить их войти в фетиш).

Поскольку фетиши - редкие и ценные вещи, их не просто можно найти в ожидании, когда их заберут. Если ваша игра не наполнена могущественными фетишами, вырывающимися из карманов каждого щедрого старейшины или падающими ведрами от каждого побежденного врага, рано или поздно один или несколько игроков захотят создать свои собственные. Очевидно, они могут или мы не будем проводить это обсуждение, но как вы судите, как определить уровень Гнозиса предмета, который игрок планирует создать? Все фетиши, подробно описанные во втором издании Оборотней имеют рейтинг Гнозиса где-то от пяти до восьми, у большинства из них рейтинг 6. Каждый фетиш обычно выполняет только одну определенную вещь (за заметным исключением великих клайвов). Поскольку Гнозис буквально является жизненной силой духа, заключенного в фетиш, чем сильнее дух, тем выше уровень Гнозиса предмета. В общем, если фетиш предназначен для защитных или прикрывающих целей или для общей полезности (например, индикатор духов), Гнозис должен быть пять или шесть. Те, что маскируют Гару или скрывают их от проверки, а также базовое вооружение (например, клайвы) требуют оценки Гнозиса от шести до семи, в зависимости от полезности и редкости. Например, у многих Гару есть клайвы, но у немногих есть Вуаль Фиби, которая из-за своей редкости создает вуаль высшего Гнозиса. Крайне редкие фетиши, агрессивно воздействующие на более чем одного противника или обладающие более чем одной силой, могут оцениваться на семь или даже восемь. Вдобавок, если более великий дух привязан к фетишу, уровень Гнозиса должен заметно повыситься. С другой стороны, если вы позволите персонажам вашего игрока связать таких могущественных духов в фетиши, вам лучше быть готовым разыграть возникшую странность со всем Гнозисом в вашем распоряжении.

Что касается уровня самого фетиша, это не так необходимо, поскольку игроку не нужно тратить очки деталей биографии на фетиш, полученный в игре. Однако что, если вам так нравится фетиш, что вы хотите сделать его доступным для более поздних персонажей? Или если вы хотите создать свои собственные фетиши, но не уверены, какого уровня они должны быть? Хотя этот совет далек от науки, он может помочь:

Первый уровень: полезный. Фетиш с полезной, но не подавляющей силой в конкретной ситуации.

Второй уровень: надежный. Фетиш, который эффективен в ограниченных ситуациях или обычно полезен большую часть времени; кроме того, фетиш-оружие не более полезно, чем когти оборотня.

Третий уровень: мощный. Фетиш-оружие с небольшим благословением или фетиш, надежно пригодный в опасных ситуациях.

Четвертый уровень: эффективный. Фетиш-оружие с вторичной силой, которая либо постоянна (например, клайв, наносящий серебряный урон), либо мощная и требует активации. Кроме того, это фетиш с очень полезной силой.

Пятый уровень: легендарный. Фетиш-оружие с множеством способностей или фетиш исключительно мощный или универсальный. Большинство фетишей этого уровня - великие сокровища, и им уделяется много чести.

Шестой уровень: невероятный. Фетиши, обладающие способностями, превосходящими возможности смертных. Уникальные артефакты, достойные величайших героев, которые когда-либо жили.

Обряд Тотема

Во многих отрядах Рассказчик и игроки консультируются, чтобы определить, какой тотем хочет стая. Иногда они пытаются выяснить, что кажется наиболее подходящим племенам или личностям стаи. В других случаях игрокам просто нужен тотем, который является самым сильным или дает им больше всего преимуществ. В некоторых случаях игроки выбирают, основываясь на том, кажется ли он «крутым», а не «слишком сказочным», или даже выбирают тотем, который не потребует от них слишком много усилий, чтобы оставаться в благосклонности духа. В зависимости от того, чего вы и ваши игроки хотите от игры, все это веские причины для выбора определенного тотема. Обычно предпочтительнее иметь тотем, с которым персонажи чувствуют себя комфортно, и тот, который, как они чувствуют, они могут служить, не подгоняя личности своих персонажей.

Фактический обряд призывает стаю помазать свои глаза святой субстанцией, чтобы дать им волшебное зрение, чтобы найти след духа, которому они хотят посвятить себя. Хотя это требует полыни, табака или другого подобного вещества, творческие рассказчики могут попросить свои труппы искать конкретное растение, связанное с определенным духом или привлекательное для него, и использовать его вместо этого. По усмотрению Рассказчика (в зависимости от того, насколько сложно получить эту информацию или редкость вещества) использование этого элемента в обряде может улучшить расположение духа к стае, с большей готовностью принимая их как своих детей. Естественно, даже использование специальных ингредиентов не заменит хорошей ролевой игры. От членов стаи по-прежнему следует требовать, чтобы они излагали свои доводы тотему через речь и действия.

В то время как обряд может потребовать от персонажей выполнить какой-то квест, чтобы доказать свою ценность духу, Рассказчик может помочь стае повысить их шансы получить более легкую задачу или вообще не нуждаться в особом назначении, поразив дух при первой встрече. .

Как? Делая уроки. Какой дух они ищут? Тотем благородства или войны? Индивидуальная разработка их подхода, чтобы поразить дух своей зрелостью, мастерством или чем-то еще, что олицетворяет дух, должна быть вознаграждена. Прибыв на место происшествия с соответствующими дарами, доказательствами своих навыков или успешной охоты, сражений и всего, что у вас есть, стая может доказать духу, что они оба достойны и серьезны, и что они могут многое предложить духу взамен за его покровительство. Конечно, ваша работа как Рассказчика - разыграть любых духов, с которыми стая могла столкнуться раньше, с таким умением, чтобы игроки осознали всю серьезность просьб об одолжении тотема. Когда они на самом деле встречаются, вы также должны подчеркнуть величественное присутствие тотема, чтобы персонажи чувствовали себя так, как будто они удостоились большой чести вступить с ним в союз. Тотемы должны воплощать принципы Благородства, Войны, Мудрости или Коварства и должны требовать от тех, кого он усыновляет в качестве своих детей, вести себя аналогичным образом. Вам, как Рассказчику, предстоит изобразить дух таким образом, чтобы он не сбил с толку игроков (и их персонажей). Член стаи, демонстрирующий свою мудрость в победе над врагом без необходимости сражаться с тотемом войны, не должен получать никакого интереса от духа. Тем не менее, те Гару, которые приближаются к тотему войны после того, как выиграли трудную битву с помощью хороших тактических решений и личной храбрости, должны быть польщены количеством внимания, которое им уделяется.

Так что же происходит, когда игроки на самом деле не знают, какой дух им следует выбрать в качестве своего тотема, или когда вы хотите ввести в игру дух, соответствующий вашему сеттингу, но не подробно описанный в основной книге правил? Обряд требует, чтобы персонажи могли отслеживать конкретный след и отличать его от любого другого. Однако в этом случае персонажи не понимают, что они ищут. В таких случаях Рассказчик еще больше должен указать вашей труппе в правильном направлении. Поскольку они не знают, что ищут, вам нужно подготовить для персонажей целое приключение в Умбре. Вместо того, чтобы идти по определенному следу, вещество, втиранное им в глаза, должно позволить им увидеть наиболее нуждающуюся область, вести их в том направлении, в котором они должны идти, чтобы совершить великие дела, которые привлекут дух, который вы для них выбрали. В качестве альтернативы вы можете предложить труппе несколько вариантов и отметить, какой из них, по их мнению, наиболее важен, а затем использовать это как руководство для выбора духа, предлагающего свое покровительство. Наконец, их септ может поручить стае задание в Умбре, завершающееся обрядом приобретения тотема для себя. У вас может быть интересный сеанс с участием нескольких духов, которые проявляют интерес, каждый из которых кивает стае в обмен на завершение квеста. Игра за каждого духа представляет собой довольно сложную задачу для Рассказчиков, особенно если вы действительно хотите, чтобы стая выбирала один тотем над другим. Однако на самом деле разыгрывание для них различных тотемов может помочь персонажам выбрать тот, который, по их мнению, лучше всего им подходит.

Становление Гару: Обряд перехода

Ни один детеныш не считается настоящим Гару, пока он не пройдет обряд посвящения. Хотя племя детенышей также не установлено до тех пор, пока не будет проведен этот основополагающий обряд, довольно очевидно, к какому племени принадлежит большинство детенышей. Те, кто рожден от Гару, родителя Серебряного Клыка, вряд ли могут считаться Дитем Гайи или Уктена. Точно так же большинство племен следят за своими родичами, когда это возможно, и проводят крещение огнем для новорожденных, если они являются Гару. Это отмечает таких детей духовным клеймом, пиктограммой, обозначающей их племя. Тогда нетрудно разработать обряд посвящения, включающий в себя элементы, важные для будущего детеныша. Хотя племя может еще не признать, что детеныш является частью их общества, они обычно не отрицают, что происхождение детеныша лежит в его собственном племени. Заметным исключением являются Черные фурии, которые не принимают детенышей мужского пола.

Рассказчик должен разработать настоящий обряд посвящения для персонажей, который проверит их и докажет племени свою честь, мудрость и храбрость, чтобы они могли получить признание. Как и в случае с духами, нет смысла посылать стаю Уктена в лобовое столкновение с существами Вирма. Племя не будет чествовать их за это и может даже задаться вопросом, действительно ли они не принадлежат другому племени. Однако квест по раскрытию секретных знаний, охраняемых существами

Вирма, которых необходимо победить, обойти или обманом заставить выдать свои секреты, неизбежно подходит и может мгновенно вызвать уважение персонажей за его успешное выполнение. Игра за старейшин, которые отправляют детенышей завершить свой обряд посвящения, требует от Рассказчиков взять на себя роли, которые впечатляют детенышей, насколько серьезными и смертоносными должны быть обряды посвящения. В конце концов, если они не могут выполнить сложное, но не невыполнимое задание, они вряд ли заслуживают места в племени.

Но что происходит, если происхождение детеныша неизвестно? Родичи могут переехать, родичи, посланные присматривать за младенцем, могут не выполнить свои обязанности, или может случиться что-то еще, в результате чего недавно измененный оборотень останется потерянным детенышем. В этом случае обряд посвящения становится лучшим способом узнать, к какому племени на самом деле принадлежит детеныш. Племя, выполняющее обряд, не обязательно будет иметь нового члена. Обряд может доказать, что детеныш целиком предназначен для какого-то другого племени. В зависимости от отношений между двумя племенами тот, кто проводит обряд, может потребовать, чтобы детеныш отказался от своего естественного племени и присоединился к их, или может помочь детенышу найти и присоединиться к племени, к которому он на самом деле принадлежит.

По чутью истинной формы можно сказать, что молодой оборотень, несомненно, Гару, но оно не передает чувства «племени»; только генеалогия и исследования могут обеспечить это. (Чистота рода также проходит долгий путь.) Племя - это вопрос принятия, поскольку рождение не всегда свидетельствует о достоинстве. В самом деле, мужчина, рожденный от Черных фурий, может доказать во время своего обряда посвящения, что он имеет наибольшую близость к Потомству Фенрира и их вероучению, но ему не может быть предложено место в их рядах. Затем ему придется подать заявление в другое место и принять то племя, которое приветствует его. Хотя это редкость, удивительно, как много игроков хотят, чтобы их персонажи были загадочными и неизвестными, чтобы у них были секреты, о которых другие персонажи не знают. Как Рассказчик, вы должны приспособиться к этому и ничего не отдавать другим игрокам, но при этом создать обряд перехода, который будет определять племя персонажа (по крайней мере, для игрока этого персонажа), чтобы он мог получить дары, которые должен был иметь. Если игрок сам не уверен, какое племя он хочет иметь для своего персонажа, вам нужно посмотреть, как он справляется с проблемами установленного вами обряда, и сделать наилучшее предположение, основываясь на ее действиях и словах, какое племя лучше всего подходит. Если игрок недоволен, попросите его сделать выбор для себя и создать ситуации, подходящие для племени.

Иногда, что бы вы ни делали, персонажи просто отказываются вписываться в племенной стереотип. Это отлично! Каждое племя - это разнообразное сообщество, а не инбредная стая клонов. Некоторые из лучших возможностей для ролевой игры возникают из неудобных сопоставлений, таких как детеныш амишей, рожденный наследием аруна потомков Фенрира - конечно, любовь к семье присутствует, но искры наверняка полетят, поскольку философия ненасилия детеныша бежит стремительно. на воинственные пути Фенрира. Наивные Теневые владыки и, по-видимому, сверхразумные Серебряные Клыки также обеспечивают бесконечное топливо для истории. Просто убедитесь, что Обряд перехода отражает то, чем детеныш был до сих пор, бросает им физический, социальный и психологический вызов и дает им хорошее представление о том, чего они могут ожидать в будущем. Если вы так поступите, вы не ошибетесь, даже если ваша потенциальная Черная фурия окажется добродушным Дитем Гайи.

Сезонные племенные обряды

Все Гару совершают по крайней мере несколько сезонных обрядов в честь Гайи и отмечают начало года. Все племена знают эти великие обряды (хотя каждое племя накладывает свой отпечаток на их выполнение). Каждый Гару, который может присутствовать на таких обрядах, поощряется к этому. Вы, как Рассказчик, можете максимизировать эти обряды в умах своих игроков, сделав их действительно сложными делами, в которых Почет может быть получен или потерян за их знания и действия или их отсутствие. Ни один Гару в здравом уме не должен нарушать сезонные обряды, если их невыполнение не приведет к разрушению всего септа. Сделав эти обряды настолько важными для персонажей ваших игроков, вы также можете побудить их выполнять некоторые из сезонных племенных обрядов, которые соблюдает каждое племя. Особенно интересно убедить смешанную стаю или септ в том, что все сезонные обряды их племен должны соблюдаться всеми (стаей или септом), и увидеть последствия, когда член одного племени пытается понять, почему его стая или племя септы даже потрудитесь праздновать в такой манере. Хотя эти обряды впервые появились в оригинальном Справочнике рассказчиков, они были упорядочены и переработаны для включения здесь. Рассказчики должны свободно создавать свои собственные сезонные обряды, поскольку некоторые стаи и септы могут соблюдать такие обряды не реже одного раза в месяц. Очевидно, что эти обряды совершаются только в соответствующее время года, для празднования которого они были предназначены. Здесь представлено лишь несколько сезонных обрядов из-за недостатка места, но многие другие существуют или могут быть созданы специально для одного племени, септа или стаи.

• Мистерии (третий уровень)

Исполняемые Черными Фуриями во время первого новолуния после зимнего солнцестояния (20, 21 или 22 декабря), мистерии восходят к древним временам. Греческие женщины собирались вместе, чтобы отпраздновать тайны, связанные с женским полом: рождение, смерть, обновление и сомнение в своем месте в продолжающихся циклах жизни.

Фурии встречаются в пещерах, часто с деревьями на вершине холма, в котором они живут, во время этой темноты луны. Те, кто слишком стар для деторождения, разматывают черную веревку и привязывают ее к камню или дереву. Те, кто родили детей, используют красную нить, в то время как те, кто все еще девственницы, используют белую нить, символизируя тройственный аспект богини: девица, мать и старуха. Мастер обряда рассказывает историю великой героини, которая прошла путь сквозь тьму к знаниям, и фурии танцуют, переплетая свои нити в узор, а затем разделяют чашу с кровью и вином. Обряд заканчивается на рассвете.

● **Воскресный суперкубок (второй уровень)**

Каждый год в воскресенье на Суперкубке (в январе) американские костегрызы собираются, чтобы послушать или посмотреть игру. Костегрызы в других частях света совершают аналогичные обряды на футбольных матчах чемпионата мира по футболу и тому подобном. В год проведения чемпионата мира Костегрызы могут выполнять этот обряд неделями. Во время предигрового шоу все собравшиеся рассказывают друг другу, что, по их мнению, септ должен делать после игры, например, помочь кому-то, кому не повезло, спасти людей от жестоких супругов, проверить своих родичей или выследить тварей Вирма. Могут быть представлены и другие предложения. Мастер обряда передает старую шляпу, и каждый Костегрыз кидает что-то, что он считает ценным (компакт-диск, старые часы, даже пенни с индийской головой), а затем предсказывает, какая команда выиграет и по количеству очков. Никто не может предсказать один и тот же результат, поэтому популярные догадки делаются рано. Когда шляпа проходит, она становится временным фетишем. Носимое победителем, оно указывает на то, что Гару указывает точное направление, в котором ей нужно двигаться, чтобы выполнить то, что, как он ранее заявлял, он хотел, чтобы группа сделала. Обряд заканчивается на рассвете или всякий раз, когда цель победителя достигнута. По этой причине ни один Костегрыз никогда не пытается сказать, что хочет сделать что-то после игры, на что уйдет больше одной ночи.

● **День памяти**

В то время как американские стеклоходы проводят этот обряд в День памяти, другие люди во всем мире делают это в дни, которые их собственные страны назначают временем почтить память своих умерших. Перед рассветом Стеклоходы собираются на крышах, в офисных зданиях или даже в парках и скорбят о своих погибших товарищах и предках. Обряд чествует тех, кто пал на службу Гайе или пытается собрать новую технологическую информацию или устройства. С рассветом мастер обряда вызывает Стеклоходов в их Зал Почета, специальную комнату или место, где записываются имена и дела почитаемых умерших. В свитки вносятся новые дополнения в честь новых мучеников, и мастер обряда вызывает городского духа, чтобы охранять и защищать комнату в течение года в обмен на единственную услугу от Гару.

● **Обряд владычества**

Красные Когти проводят обряд владычества 28 июня, через неделю после летнего солнцестояния. В эту ночь они собираются и воют Песнь владычеств, в которой рассказывается история этого когда-то священного долга и последующее решение Гару прекратить навязывать свои веления. Этот вой настолько гортанный и насмешливо пугающий, что любой человек, не принадлежащий к племени Красных когтей, неизбежно избегает его звука. Люди, которые слышат это, могут попытаться убежать, но редко избегают охоты Когтя, когда они расходятся наружу, убивая всех людей, встречающихся на их пути, на эту одну ночь. Хотя целые города не подвержены этому, одинокие путешественники, группы в палатках, ранчо и остановки для отдыха становятся их целями, если они находятся на территории Когтей. Оборотни продолжают свою ужасающую песню, убивая тех, кто попал в их пределы, повторяя, что это священное поручение, которое они должны выполнять, и сетуя на то, что они больше не служат Гайе таким образом. На рассвете Красные когти возвращаются на свои территории вдали от человеческих жилищ, оставляя за собой хаос и ужас.

Дворы зверей

Гайя носит много масок. Или, скорее, у Гайи много лиц, каждое из которых является истинным проявлением, а не всей правдой. В восточной половине крупнейшего континента мира и в окружающих его океанических царствах Племена перевертышей взаимодействуют друг с другом и с окружающим миром совершенно иначе, чем в Европе и Америке. В этом разделе рассказывается, как живут азиатские оборотни. Для получения более подробной информации см. **Hengeyokai** и **A World of Rage**. Это введение для тех, кто не хочет погружаться в полную сложность ситуации прямо сейчас, и обновленная информация в свете недавних событий, таких как уход Звездочетов из Нации Гару.

История

Изначально, согласно мифам всех меняющихся пород, различные расы оборотней существовали в гармонии. Гайя, которую хенгейокаи (оборотни) часто называют Изумрудной Матерью, дала каждому виду оборотня определенную роль. К сожалению, между ними начались ссоры, а затем и войны.

Срединное королевство

Термин «Срединное королевство» относится к сфере общего духовного влияния. Китай находится в центре, предлагая древнейшие традиции и самое большое население. Отсюда царство души распространяется на Японию, Корею, Филиппины и другие острова Тихого океана и Юго-Восточной Азии. Существует пересекающаяся власть, а в некоторых случаях прямой конфликт на различных окраинах на севере (Сибирь и восток России), западе (республики Центральной Азии и кочевые территории) и юго-западе (Индия).

На землях Восточной Азии, Срединного королевства, эта война не превратилась в тотальную катастрофу, известную как Война Ярости. Перевертыши действительно воевали друг с другом, часто кроваво, но ни один вид не доводил другой до исчезновения, и благодаря этому все виды сохранили какую-то общую цель. Дворы Зверей Изумрудной Матери были и остаются буквальными дворами, формальными собраниями старейшин каждого вида, наделенными властью отдавать приказы и вершить правосудие. Хотя дворы иногда бывают очень напряженными, а в некоторых местах на время перестают работать, существует более или менее продолжительная традиция управления посреди хаоса.

Мудрецы Дворов Зверей представляют гораздо более сложный взгляд на историю, чем их западные коллеги. Среди сверхъестественных жителей Поднебесной преобладает мнение о Великом Колесе эпох. Он начинается с непревзойденного совершенства Первой Эпохи и постепенного спуска в упадок, смятение и горе. Некоторые истории говорят, что сам мир изменил форму в результате катастроф, положивших конец Второй Эпохе, хотя никто не может сказать наверняка. Мир сейчас стоит на пороге Шестой Эпохи, эпохи величайшей тьмы. Старые предания говорят, что колесо будет продолжать вращаться в Седьмую Эпоху с несколько лучшими условиями вплоть до Двенадцатой Эпохи восстановленного совершенства. Большинству хенгейокаев сейчас трудно поверить в это, и многие опасаются, что история остановится с приходом Шестой Эпохи. Впереди могут быть бесконечные страдания или простое уничтожение, в зависимости от того, кто рассказывает историю, но надежды мало.

Колесо эпох - это не просто вопрос интерпретации. Старейшины Дворца Зверей могут документировать конкретные изменения в своих отношениях с миром духов, действие знакомых Даров и даже свою способность черпать Ярость внутри себя. Когда одна эпоха сменяется другой, это имеет практическое и ощутимое значение, по крайней мере, для тех, кто изменит жизнь, приспособившуюся к условиям Срединного королевства.

Основы дворов

Шэнь

Одно из наиболее очевидных различий между Срединным королевством и другими регионами - это отношения между шэнь или сверхъестественными расами. Некоторые представители каждой расы придерживаются своего вида и следуют системе рангов и почета, подобной той, которая описана в Оборотнях, различных книгах по племенам перевертышей и других дополнительных материалах. Большинство объединяются по племенным родословным, как более подробно описано ниже.

В межвидовых отношениях дела обстоят далеко не так гладко. У каждого племени своя история, своя обида и зависть. Узы общей природы конкурируют с узами сообщества. Дворы проводят политику всех видов, от тонких интриг до открытого насилия. Просто узы сообщества еще не разрушились так безвозвратно, как на Западе.

Азия или везде

Очень немногие люди имеют связи и склонность проводить подробные сравнения между историческими отчетами, предоставленными различными сверхъестественными сообществами. В частности, любой, кто досконально знаком с преданиями Дворов Зверей, вряд ли сможет хорошо вытянуть информацию из подозрительных западных теургов, не говоря уже о Моколе и других наблюдателях. Нет стандартного ответа оборотня относительно того, повлияли ли и в какой степени изменения, вызванные изменением веков истории, на мир за пределами Поднебесной. Какой бы ответ вы ни выбрали для хроники, если на самом деле вопрос, кажется, требует ответа, его будет трудно раскрыть, а еще труднее проверить.

Дворы Зверей также имеют дело с другими видами шэнь, помимо оборотней. Самыми многочисленными и влиятельными из них являются Гуй-дзин, так называемые «Вампиры Востока». У этих странных вампиров сложная собственная история, которую вампиры Востока подробно излагают. Первыми в своем роде во Вторую Эпоху мира были смертные мужчины и женщины, наделенные особой силой великие духи и назначенные охранять общество и мир, наблюдая за человечеством так же, как Гару когда-то заботились о мире природы. Постепенно они уступили соблазнам силы и соблазнам развращенных злых духов, подобных тем, что наделяют силой Танцоров Черной Спирали. Духи, которые изначально создали их, превратили свои дары основания в проклятия.

Теперь Гуй-дзин живут в особом состоянии нежити. Человеческая душа, сбегающая из загробной жизни в одном из множества адов темной Умбры Срединного Королевства, иногда может воссоединиться со своим телом, когда ее движет чувство незавершенного долга. К сожалению, мертвое тело не может производить жизненную энергию, которая поддерживает все живые существа - то, что Дворы Зверей и другие шэнь называют «ци», - и должно питаться ци из других источников. Так случается, что кровь живых людей содержит ци в особенно концентрированной форме, так что несчастные Гуй-дзин начинали как кровопийцы, пока они не овладели искусством извлечения ци из менее мощных резервов.

В отличие от большинства западных пиявок, гуй-дзин заявляют о крайнем чувстве морального долга. Они существуют именно для того, чтобы делать добрые и необходимые дела, которых не было в жизни. Это дает им сходство с Двором Зверей, хотя остается много напряженности между теми, кого Зеленая Мать избрала для защиты жизни, и теми, кто должен паразитировать на жизнь. Оборотни и вам-

пиры не дружат друг с другом и не часто отправляются в отпуск вместе. У них действительно есть общие враги, такие как духи, которые уничтожат мир или парализуют его в темном хаосе Шестой Эпохи, и взаимные заботы, такие как упадок духовного понимания или нравственных амбиций среди людей. Поэтому иногда они сотрудничают по вопросам, в которых их интересы пересекаются, а в остальном они по большей части не мешают друг другу.

Даже такое ограниченное общение поражает неподготовленных Гару с Запада. Иногда избранный посторонний вмешивался в (осторожный, связанный с соблюдением этикета, напряженный) разговор Гуй-дзина и одного или нескольких хенгейокаев и бросался в атаку на вампирскую угрозу. Такие усилия никогда не увенчаются успехом, заканчиваются ли они мертвым Гуй-дзином, мертвым оборотнем, серьезными травмами вокруг или каким-либо другим исходом. Задумчивые хенгейокаи заранее предупреждают своих гостей, но настоящее зрелище вызывает шок, который не под силу никакому спокойному обсуждению. Гару, которые видят это зрелище и возвращаются в свой дом, почти всегда усиливают подозрения по поводу зараженных Вирмом азиатских перевертышей. В свою очередь, члены Дворов Зверей склонны находить реакцию Гару доказательством того, что Запад погряз в умышленном невежестве и саморазрушительных суевериях.

Другие виды шэнь появляются реже. Призраки Срединного Королевства существуют в собственном высокоорганизованном обществе под председательством Нефритового Императора мертвых Юй Хуана. (В последние годы в его царстве произошли существенные беспорядки, но империя продолжает существовать. Если вы действительно хотите узнать подробности об азиатских призраках, см. Темное Королевство Нефрита и Конец Империи. Для большинства целей достаточно сказать, что эквивалентная классическая китайская империя правит всеми землями мертвых Поднебесной.) Сянь - это что-то вроде западных фей и ангелов-хранителей, и почти все свое время они проводят, занимаясь своими собственными делами.

Сентаи

Эквивалент стаи Зверьего двора - сентай или военный отряд. По традиции требуется ровно пять членов, хотя иногда члены меньшего отряда должны выполнять несколько ролей, а иногда несколько человек берут на себя одну из ролей, чтобы сформировать большую группу.

● **Фонарь:** Фонарь возглавляет сентаев, принимая общие решения о том, как лучше всего выполнять свой мандат. Это роль, наиболее сопоставимая с Филодоксом.

● **Кулак:** Кулак осуществляет власть над военными делами, обеспечивая тактическое руководство и ведущую роль в бою. Кулак сопоставим с Аруном.

● **Зеркало:** Зеркало имеет дело с духами, поддерживая связь сэнтаев с их тотемом и другими поддерживающими силами. У этой роли много общего с Теургом.

● **Лист:** Лист идет впереди сентаев для разведки, затем возвращается, чтобы сообщить, специализируясь на искусстве скрытности и сбора информации. Лист больше всего похож на Рагабаша.

● **Колонна:** Колонна обеспечивает поддержку всем другим членам сентаев в их соответствующих обязанностях. Его можно сравнить с ролью Галлиарда, хотя различий много.

Сентаи часто формируются для определенных миссий, а не как узы на всю жизнь - хотя оборотни, которые считают, что они хорошо работают вместе, вероятно, продолжат делать это на очень разумных основаниях, что Дворцам и Изумрудной Матери нужны все успехи, которые они могут получить.

Двор

Традиция также определяет роли каждого двора. На практике большинству судов не хватает членов для каждой роли, которую мог бы выполнять отдельный человек, но они делают все, что в их силах. В идеале каждый суд берет на себя ответственность за отдельный каэрн, хотя прессинг цифр часто вынуждает суд наблюдать за двумя или более каэрнами.

● **Регент:** Регент обладает высшей властью во Дворе, разрешая споры, издавая указы и интерпретируя Традиции и веления духов. Это не та должность, на которую многие хенгейокаи добровольно соглашаются, поскольку она связана с огромными обязанностями и большим риском во время кризиса. Дворы не выбирают регентов легкомысленно, и если возникает необходимость сместить регента, все причастные к нему обычно теряют Почет.

● **Генерал:** Генерал, или мастер войны, выполняет обязанности, во многом схожие с обязанностями надзирателя каэрна, обучая членов Двора военному искусству и обеспечивая надлежащую охрану самого каэрна. Генерал обычно пользуется значительным авторитетом, но он может сильно варьироваться в зависимости от конкретных обстоятельств.

● **Провидец:** Провидец наблюдает за выполнением обрядов, призывов и других взаимодействий с духовным миром, как Мастер обрядов. Провидец должен иметь личные навыки обращения с духами, хотя некоторые видящие делегируют определенные виды задач своим подчиненным. Провидец всегда оказывает большое влияние на жизнь Суда. По возможности, у провидца есть по крайней мере один ученик, готовящийся вмешаться, если провидец получит травму, потеряется в Умбре или иным образом окажется непригодным для выполнения своих обязанностей.

● **Историк:** Историк хранит знания о Каэрне и Дворе для будущих поколений и наставляет других хенгейокаев во всем, что происходило до них. Отчасти это вопрос усвоения мифов и фольклора, но также в высшей степени практичный; историк - мастер разведчиков и шпионов, а также рассказчи-

ков историй. Чжунь Лунь, азиатские Моколе, часто исполняют эту роль, но другие отнюдь не являются чем-то неслыханным, и необходимость иногда диктует некоторые очень маловероятные задания.

Честь

Перевертыши Срединного Королевства много говорят о чести - и участвуют во многих действиях, чтобы поддерживать и увеличивать ее, - но они редко предлагают исчерпывающие объяснения посторонним. Как Рассказчик, вы должны знать, о чем думают персонажи ваших игроков из Срединного королевства.

Восточноазиатская традиция чести - это, прежде всего, выполнение своих обязанностей перед людьми, с которыми связаны клятвой и традициями. Достойный лидер стремится к благополучию тех, кто ему служит, и к торжеству их общего дела. Благородный слуга ищет величайшего блага для своего хозяина, в идеале действуя без необходимости наставления, чтобы хозяин мог свободно выполнять другие обязанности. Благородный воин сражается не только храбро, но и разумно, защищая других членов сообщества и проявляя честность и изобретательность в наиболее эффективном ведении битвы.

Честь требует, чтобы индивидуальный оборотень поддерживал благополучие своей семьи, своего сообщества и Дворца Зверей в целом. Независимо от того, велики его врожденные способности или малы, важно то, чтобы он их хорошо использовал. Честь может призывать его пожертвовать собой, если жертва принесет что-то важное для групп, к которым он привязан; это также может призывать его терпеть, когда самопожертвование было бы легким, если он остается необходимым для жизни своих групп.

Однако честь не накладывает никаких обязательств на посторонних. Гару и другие посетители из-за пределов Поднебесной не принадлежат ко дворам. У них иное (и, с азиатской точки зрения, ошибочное) понимание Гайи, истории и настоящего момента. По определению они не принадлежат к азиатским родословным или сообществам. Если они решат подчиниться и принести обязательную присягу, то они становятся частью системы. В противном случае их следует использовать по мере необходимости и отбрасывать, если они не имеют отношения к делу.

По крайней мере, этого требует честь. Если человек решает действовать из других соображений, таких как любовь к учености или личное чувство доброжелательности, это нормально. Благородные и добрые поступки заслуживают похвалы среди Дворов Зверей, как и на Западе. Однако такие действия всегда являются делом индивидуального выбора, а не общего долга, и хенгейокаи не позорятся тем, что придерживаются чести как своего руководящего принципа.

Высокая война и низкая война

Традиция определяет две общие категории конфликтов, в которые могут вступать изменяющиеся породы.

- **Высокая война:** Высокая война - это реальность, которая наиболее близко соответствует западным стереотипам о благородных азиатских воинах. Его участники соглашаются с обязательными условностями и общей заботой о чести. Они открыто объявляют войну и сражаются ограниченными средствами. Находясь на поле битвы, они могут убивать друг друга (а иногда и убивают; известно, что битва заканчивается без выживших), они ищут крови только своих товарищей-воинов. Акты всеобщего террора и безудержные убийства прохожих или гражданских лиц строго запрещены. Высокая война происходит открыто.
- **Низкая война:** Вообще говоря, все остальные конфликты - это Низкая война. Все идет в ход. Шпионаж, убийства, похищения и террор происходят в Низкой войне. Говоря современным языком, то же самое происходит с актами геноцида и регионального разрушения, или, по крайней мере, они могут, если участники решат использовать такое оружие. Единственный принцип, которым руководствуется Низкая война, - это решимость уничтожить своих врагов. Можно с честью сражаться в Низкой войне, но как только война начинается, никому не следует ожидать ничего, кроме безжалостной решимости.

Вервольфы и вертигры Азии - величайшие мастера высокой войны. Их соответствующие традиции практически превратили ее в форму искусства, полную церемоний и большого достоинства. В полной приверженности разума и тела задаче борьбы в пределах границ есть элегантность, ужасная и жестокая красота, которая обращается к чему-то очень глубокому в сердцах диких изменников. Раткины в Азии, как и везде, являются непревзойденными мастерами Низкой войны. Они делают все, что считают необходимым, и ничего не ждут от своих врагов, кроме того, что они услужливо умрут после смерти. Их не волнует, что думают другие, и они уважают только успех в своих начинаниях.

Высокая война включает в себя понятие достойной неудачи, когда человек остается верным своему кодексу, даже когда его подавляют превосходящие силы. Низкая война - нет.

Оборотни Востока

Хаккен

Хаккен - это племя оборотней, обитающее, насколько известно наблюдателям, только в Среднем царстве. Их иногда описывали как «Теневых владык, только как самураев». Хаккен разделяют стремление Теневых владык проявить власть и отказ подчиняться руководству низших, но они сочетают это с равной приверженностью сложному кодексу чести. Как это обычно бывает с Гару, сходство с человеческой культурой заходит далеко - Хаккен не просто самураи и никогда не были строго связаны человеческими представлениями о чести. Их отличительный кодекс бусидо, образ воина, оказал влияние и испытал влияние человеческих сообществ во всех Хаккен, но они принимают во внимание отличительные реалии жизни Гару.

Семейное происхождение составляет основу организации Хаккен. Правят дворянские семьи, и их обслуживают ряды вассалов. В классической формулировке Хаккэн даймё или господин - это сердце и разум, воины - руки и ноги; старшие - чувства, младшие - тело. Все это складывается, когда все работает правильно, в единый трансцендентный организм, осознающий и способный больше, чем любой из его индивидуальных членов.

Хаккен служат Дворам Зверей и редко сталкиваются с серьезным конфликтом между своими обязанностями перед двором и кланом. Превосходство в военной или иной службе Двору, тем самым обеспечивая его успех и процветание, также служит клану, принося славу сообществу, которое произвело таких достойных людей. С другой стороны, хаккен различают службу двору и службу другим хенгейокаям: они достаточно хорошо работают с кицунэ и тенгу, оба из которых имеют долгую историю в областях, где сильны хаккен, но в целом недовольны тем, что их назначают в сентаи. с другими племенами. Они стараются преуспеть в таких ситуациях, как всегда, им это просто не нравится, и они ищут любую возможность для достойных перемен.

Хаккен - одни из самых многочисленных членов Дворов Зверей, которым не грозит исчезновение. Когда старейшины Двора знают, что приближается контакт с жителями Запада, они обычно стремятся включить хотя бы нескольких Хаккен в число сэнтаев, которые будут иметь дело с посторонними, поскольку у Хаккен есть некоторые общие черты с нацией Гару, несмотря на очень разные взгляды.

Хан

Хан, вертигры, - единственные Бастет, которые в значительном количестве принимают участие в Зверских дворах. Другие племена кошек-оборотней по разным причинам находят жизнь при дворе неудобной или непривлекательной. Хан, однако, совмещает свой родовой долг по сбору секретов своих врагов с обязанностью воинов от имени Изумрудной Матери.

Хан существуют как внутри Среднего царства, так и вне его, но родословные по разные стороны пропасти редко доверяют друг другу. Это наследие предательства и войны, из-за которого обе стороны не желают ожидать чего-либо, кроме новых конфликтов от своих дальних родственников. Это глубокое подозрение усиливает от природы одинокий характер хана, и поэтому немногие хангейокай или посторонние когда-либо сталкиваются с более чем одним ханом одновременно. Многие члены Двора Зверей, не говоря уже о тех, кто из других стран, вообще никогда не сталкиваются с ханом напрямую, за исключением, возможно, большого расстояния по особому церемониальному случаю. Численность Ханов может быть меньше сотни, и все они особенные.

Опытные ханы служат при дворе в качестве генералов и стратегов. Аутсайдеры, обладающие достаточным рангом и престижем, чтобы иметь дело с великими лидерами Дворов, могут поэтому столкнуться с Ханом и, возможно, даже сражаться вместе с ними против какой-то серьезной взаимной угрозы. В противном случае Хан останется предметом сказок и придворных легенд для посетителей.

Кицунэ

Лисицы-оборотни уникальны для Азии и занимают особое положение среди племен оборотней. У них нет истории, восходящей к мифам и легендам. Скорее, они возникли как порода в рамках человеческой истории, в течение последних двух веков мира. Они сочетают в себе остроумие тенгу с безжалостной решимостью Наг и Незуми, выступая, в одном описании, как «смеющиеся убийцы» тех, кто угрожает Изумрудной Матери и Ее творениям. Их версия Литании лишает их права пытаться истребить человечество или вести войну с другими перевертышами, но, как правило, у них очень свободны руки, когда дело доходит до уничтожения сил, угрожающих творению.

Большинство кицунэ держатся особняком, но многие из них принадлежат ко Дворам зверей, так что посторонние могут с ними столкнуться, особенно во дворах, прикрепленных к особенно большим каэрнам или в особо опасных областях. Кицунэ преуспевают в столкновениях с опасностями и храбро служат там, где другие перевертыши могут найти оправдания, чтобы избежать риска. Они просто не проявляют достаточного уважения или внимания к мелочам этикета, чтобы большинство хенгейокаев чувствовало себя с ними комфортно. Такая неформальность сделала бы их особенно подходящими компаньонами для западных оборотней, за исключением того, что Кицунэ не чувствует себя обязанным относиться к незнакомцам с большим уважением.

Общение с Кицунэ немного похоже на общение с Нувиша, но, хотя оба в некоторой степени являются обманщиками, Кицунэ также являются непревзойденными дипломатами со вкусом колдовства. Они стремятся к изысканности, о которой земной Нувиша мало заботится.

Наги

Змеиный народ Срединного королевства почти так же малочислен, как и ханов: во всем королевстве их насчитывается всего несколько сотен. Некоторые настаивают на служении своему племени, не обращая внимания на заботы других оборотней, но большинство служат Дворам Зверей как тихие, ненавязчивые министры юстиции. В то время как наги вообще не видны на Западе, в Срединном королевстве их знают и уважают (обычно опасаются) как ценных участников закулисной жизни дворов.

Пока что наги остается предметом слухов, поскольку это касается немногих избранных посторонних, допущенных во двор. Нага помнят и напоминают друг другу о Войне Ярости и не хотят



рисковать новым конфликтом сейчас. Их союзники во Дворах с готовностью предоставляют противоречивые слухи и вводящие в заблуждение отчеты в тех редких случаях, когда посторонний начинает задавать неправильные вопросы.

Незуми

Раткины Азии живут на окраинах Дворов Зверей. Теоретически они так же ценны, как и любое другое племя, созданное Гайей и выполняющее свои обязанности как можно лучше. На практике на них почти повсеместно смотрят свысока и снисходительно относятся к низшим и ненадежным.

Таким образом, Незуми одновременно являются самой густонаселенной изменяющейся породой в Азии и среди тех посторонних, с которыми они вряд ли встретятся. Они заняты своими собственными заботами и мало используют для придворных формальностей и общения с другими породами, чем другие для них. Незуми в Поднебесной почти всегда привлекает внимание Незуми, по крайней мере, если незнакомцы проводят какое-то время в больших городах, но Незуми видят гораздо чаще, чем видят.

Как и Раткины на Западе, Незуми считают себя последней линией защиты Изумрудной Матери против вышедшего из-под контроля человечества. Там, где терпят поражение честь, храбрость на поле боя и величие других племен, крысы ждут с неизлечимыми дарами болезни и смерти. В самом деле, некоторые логова Незуми уже взяли на себя задачу резко сократить численность человечества: не все «промышленные аварии» и другие массовые катастрофы в Азии столь же случайны, как кажется. Гару, наткнувшись на операции Незуми, с гораздо большей вероятностью исчезнут тихо, чем получат щедрый прием и разъяснительную массу информации.

Некоторые старейшины Незуми работают с другими племенами, обучая их искусству Низкой войны. Они делают это тихо, обычно тайно, и это проявляется только тогда, когда другие начинают использовать удивительную тактику.

Саме-бито

Акулы-оборотни Срединного королевства носят те же формы, что и их сородичи в других местах, но ведут совершенно другой образ жизни. Как морские создания, они, естественно, не могут в полной мере участвовать в наземной жизни Дворов Зверей, но они принадлежат Дворам и служат с честью и отличием. Они редко бывают изощренными, и им очень мало пользы от хитросплетений дворовой политики или очень подробных статусных систем. Они не только храбры, но и обладают

здравым смыслом, а также обладают огромной силой, которая им присуща.

Моря Срединного королевства сталкиваются с множеством проблем, как естественных, так и сверхъестественных, и Саме-Бито не страдают из-за отсутствия причин для активности. Часто им приходится сражаться в одиночку с морскими противниками. Когда вызов приближается к берегу или вовлекает противников как на суше, так и на море, они присоединяются к другим племенам в сентаях, посвященных морским заданиям.

Гару, которые остаются на суше, вряд ли когда-либо пересекутся с Саме-Бито. Гару, плывущие по морям Срединного королевства, с гораздо большей вероятностью встретят их. Саме-бито очень практично подходят к посторонним. Любой, кто сражается с врагами Изумрудной Матери, - союзник, даже если он чужой. Любой, кто поддерживает врагов Изумрудной Матери или вмешивается в борьбу с ними, является врагом, даже если он знаком.

Тэнгу

У оборотней больше общего со своими западными кузенами, чем у большинства хенгейокаев. Ведь они умеют летать (как на Земле, так и в Умбре), и они привыкли к дальним путешествиям. Они, безусловно, должны учитывать препятствия, создаваемые горами, пустынями и океанами, но они могут преодолеть их легче, чем другие перевертыши.

Как и западные кораксы, тенгу тяжело работают, чтобы собрать секреты мира и делиться ими со всеми, кто также служит Изумрудной матери. Они также получают удовольствие от своего труда, чего не делает большинство других оборотней, часто пользуясь репутацией легкомысленных людей, несмотря на их частые жертвы и большие риски, с которыми они сталкиваются. Они находят не просто удовлетворение честным исполнением своего долга, но и настоящее удовольствие, и всякий раз, когда собираются дворы, обычно возникают споры о целесообразности такой реакции.

Посторонние в Поднебесной обычно первыми привлекают внимание тенгу. Свяжутся ли с ними Тэнгу, во многом зависит от того, какое впечатление производят посторонние. Тэнгу, скорее всего, вступят в дружеский контакт с Гару или другими оборотнями, которые проявляют храбрость и сообразительность, и, скорее всего, будут беспокоить особо высокомерные, невежественные или напыщенные цели. Если посторонние приезжают с миссиями, которые требуют взаимодействия с массами азиатского человечества и производят хорошее впечатление на местных хозяев, тенгу, как правило, находятся в лучшем положении, чтобы привести их к подходящим контактам.

Чжунь Лунь

Моколе Азии занимают особое почетное место внутрии Дворов зверей. Их немного, но их дар памяти делает их уникально ценными в обществе, которое придает большое значение традициям и приличиям. Они говорят, что они были первыми хенгейокай, созданными любимыми слугами Изумрудной Матери, и другие перевертыши в целом согласны с этим.

Чжунь Лунь резко отличаются от своих западных собратьев. Их покровительство связано с временами года, а не с положением самого солнца, и их грезы опираются на мифические предания региона о принцах-драконах. В своей рептильной форме архид они обычно напоминают извилистых усатых драконов азиатского искусства, а некоторые принимают поистине огромные размеры. Гигантские ящерицы и странные существа из популярных фильмов о монстрах очень искаженно отражают мифическое присутствие Чжунь Луня.

Чжунь Лунь редко глубоко вовлечен в человеческое общество или даже не уделяет много внимания его деталям. На протяжении большей части истории они могли делать это без серьезных последствий; теперь они постоянно застигнуты врасплох разрушением драгоценной среды обитания родичей и другими бедствиями, но они по-прежнему психологически неспособны пробудиться к быстрому и детальному реагированию, которого требует ситуация. Таким образом, они зависят от остальной части Дворов Зверей, чтобы помочь им защитить себя в обмен на доступ к мудрости веков и их личной силе.

Гару, которые приходят с учеными заданиями, весьма вероятно, в конечном итоге посетят мудреца Чжунь Лунь, если они произведут хорошее впечатление и будут вести себя хорошо. Другие не сделают этого не столько из-за преднамеренного отвращения, сколько потому, что у них просто мало других точек соприкосновения.

Кумо

Оборотни-пауки Среднего Царства не принимают участия в жизни Дворов зверей. Они остаются слабыми союзниками в лучшие времена и заклятыми врагами в худшие. Все великие семьи Кумо служат Вирму и энергично уничтожают всех, кто слишком усердно трудится, чтобы способствовать благополучию Изумрудной Матери или Королевы Ананасы. Независимо от того, живет ли конкретный Кумо один или в составе деревни пауков-оборотней, все они отдаются задаче погрузить мир в вечное забвение.

В шестую эпоху

В последние годы Дворы зверей были заняты войнами и слухами о войнах. В этом разделе рассматриваются некоторые важные события и их текущее состояние.

После недели кошмаров

Летом 1999 года существа, обладающие божественной силой, вступили в войну на плодородных низинах, разделяемых Индией и Бангладеш. Их

магический конфликт погубил сотни тысяч людей и опустошил землю. На самом деле Барьер вообще исчез на несколько дней на сотнях квадратных миль, допустив беспрецедентную разрушительную силу. В конце концов… видимо кто-то победил, так как битва подошла к концу и началась работа по ее прикрытию. Кажется, каждый заинтересован в том, чтобы глубоко похоронить правду. Человеческие правительства говорят о террористах и психоактивной химической войне, в то время как гуй-дзин загадочно говорят о жертвах своих старейших, а технофильные маги иногда ссылаются на сверхоружие в небесах.

Большая часть сокрытия и связанных с ним дебатов проходит без комментариев. Некоторые сентаи сосредотачиваются на том, что они считают действительно важной задачей, а именно на исцелении земли. Око Акоши, теург из Красных когтей из оплота своего племени на субконтиненте в западной Индии, с самого начала взяла на себя инициативу в непосредственных действиях и в организации других, как из Дворов Зверей, так и за его пределами. Ее столкновения со странными существами Вирма существами по обе стороны от Барьера оставили ей в наследство раны, которые не заживают должным образом, и после двух лет больших физических нагрузок ей пришлось сократить их и сосредоточиться на обучении своих преемников. Теург из небольшого бангладешского населения Хаккенов, Сайеда Наносит удар, теперь берет на себя руководящую роль в этой области, работая с преданным и очень разнообразным небольшим сообществом. Наблюдатели иногда называют его Двором Великой дыры с различными сочетаниями привязанности, восхищения и презрения.

Большая часть самого серьезного загрязнения исчезла. Последние сто миль русла Ганга, впадающего в море, остаются сильно загрязненными, и сельскохозяйственные культуры могут безопасно и здорово расти только в разбросанных участках, где очистка была наиболее успешной. В других местах в зоне боевых действий шириной в 300 миль жизнь идет замедленными темпами, в небольших регионах все еще сохраняется сильная скверна. Монстры все еще бродят по земле, но уже не с такой силой, как когда-то, и не в таком количестве, как их прежнее количество. Люди видят в этом районе то, чего они ожидают через несколько лет после короткой, но ужасной войны. Гару и другие оборотни видят больше. Барьер остается низким, не поднимаясь выше 6 даже среди областей, где он обычно поднимался бы намного выше, а духовная сила просачивается сквозь… как хорошо, так и плохо, в некоторых случаях. Среди людей, переживших кошмарную войну, вновь появилось тихое уважение к духовным реалиям, новое понимание сложных потребностей страны и ее жителей. Они редко говорят об этом из страха показаться суеверным даже самим себе, но хенгейокаи, которые имеют дело с человечеством, в наши дни находят свою работу немного легче.

Духи получают 1 дополнительную ярость, когда находятся в районе между Калькуттой и бангладешским городом Дакка, и должны каждую ночь проверять Гнозис на соответствие местному рейтингу Барьера, чтобы избежать краткого приступа безумного желания убить любого, с кем они столкнутся. (Достаточно поразить один уровень Эссенции, чтобы вернуть духа в чувство, и припадок истекает в любом случае на следующем закате или восходе солнца.) Призраки страдают от дополнительных искушений со своей темной стороны, побуждения к резне и случайных актов деградации, а юго-западные региональные стражи преступной империи Поднебесной стараются держать всех призраков подальше. Медленно сужающиеся темные штормы, которые сейчас обычно составляют милю или около того в поперечнике, проносятся по местности со скоростью 1–3 мили в час. Они наносят один или два кубика сильного урона по периферии, а еще больше - внутри. Лучшие наблюдения показывают, что эти штормы питают частички души существа, ответственного за Неделю Кошмаров, и что, когда его душа выходит за пределы сфер, известных детям Гайи, бури обрушиваются сами на себя.

Лагерь Шивы

Радикальная фракция среди индийских Гару занимает позицию, близкую к позиции Раткина: Гару защищают мир в целом и совершенно не имеют никаких обязательств перед человечеством. Люди могут уйти с дороги, когда Гару сражается с врагами мира, или люди могут умереть. Шиванитам все равно, кто именно. Человечество в целом знает, что нападения волков стали более частыми и более смертоносными в Западной Индии. Все человечество знает, что нападения волков в Западной Индии участились и стали более смертоносными. Немногие люди знают, как стаи люпусов их Черных Фурий, Детей Гайи, Красных Когтей и Теневых Лордов привели своих волчьих родичей к хорошо организованным нападениям на человечество, и как сочувствующие Стеклоходы и Серебряные клыки незаметно препятствовали человеческим усилиям по организации ответных действий. .

Их критики среди Нации Гару и Дворов Зверей говорят, что Шива Разрушитель, поскольку эти волки уважают его, просто еще одно лицо Вирма. Шиваниты говорят, что их критики больше не могут правильно различать реальные потребности мира и ослеплены собственной мифологией. Время от времени происходят очень напряженные слушания в совете, но пока без каких-либо удовлетворительных результатов. Недавно широко уважаемый Теург Око Акоши впервые критически высказалась о Шиванитах, и это может побудить Дворы Зверей к более скоординированным действиям, чтобы обуздать бесчинства Шиванитов. Со своей стороны, индийские гару за пределами Зверьего двора обеспокоены тем, что общественное давление будет способствовать массовому истреблению потенциально опасных волков, что будет дорого стоить всем драгоценным родичам.

Звездочеты

Большинство Гару смутно знают, что Звездочеты потеряли свой самый выдающийся каэрн, чувствовали себя брошенными Нацией Гару и кол-

лективно отдали свою преданность Дворам Зверей. Для большинства Гару это не имеет большого значения, поэтому последние новости распространяются медленно, если вообще распространяются.

В принципе, старейшины великих дворов зверей рады видеть среди них Звездочетов. На практике все несколько сложнее. Большинство считает Звездочетов давно потерянными братьями, которые слишком долго жили вместе с варварами - желанные и во многих случаях настоящие члены (по стандартам дворов), но тем не менее посторонние. Потребуются поколения, чтобы научить их правильному мышлению и правильному поведению, и чтобы эти принципы стали врожденными для Звездочетов, как и для Хаккена или Чжунь Лунь. Старейшины, заинтересованные в обучении новоприбывших, стекаются во дворы по всему западному и южному Китаю, открывая специальные академии с курсами истории, традиций и духовных реалий Срединного королевства. Мало кто из звездочетов утешается мыслью, что у них есть особые школы; они считают себя такими же зрелыми и цивилизованными, как любое из признанных придворными племенами, и даже больше, чем большинство других.

Не все хенгейокаи приветствуют вновь прибывших с таким же энтузиазмом. Кицунэ очень хотят иметь новую и освежающую компанию среди Дворов, незнакомцев, которых они могут ослепить своей хитростью, красотой и репертуаром, и которые, в свою очередь, могут поделиться ценными знаниями о деятельности Вирма на окраинах Поднебесной. Тэнгу также находят опыт Звездочетов очень интересным и очень заслуживающим памяти и повторения. Чжунь Лунь начали с всеобщего безразличия, но изменили свое мнение, когда стало ясно, что многие звездочеты будут поселяться в долине Янцзы. Некоторые из новоприбывших с головой окунулись в борьбу за спасение земли и духа от разрушений, созданных плотиной Трех ущелий, и заслужили сердечную благодарность Чжунь Луней.

Хаккен мало используют своих кузенов и предпочли бы, чтобы Звездочеты оставались в пределах окраин Дворов, если они вообще должны там присутствовать; некоторые утверждают, что Звездочетам нельзя доверять защиту дворов, учитывая их историю с Нацией Гару. С тех пор, как к ним присоединились Звездочеты, Хаккен подстрекали друг друга к еще большим проявлениям доблести и благородной корректности, устанавливая невозможный стандарт для оборотней, незнакомых с методами Дворов Зверей. В каждом дворе со старейшинами Хаккен за кулисами проходят очень



сложные игры полные интриг, в которых стараются вывести звездочетов в ситуации, в которых они должны опозориться. Хаккен были бы совершенно счастливи, если бы звездочеты блуждали где-нибудь еще, кроме Дворов.

Осторожность Хаккен удваивается среди ханов, которые слышали древние истории о других племенах Бастет, убитых в Войнах Ярости. Хотя тигры готовы принимать новых союзников, чтобы сражаться вместе со своим сокращающимся числом, тигры - гордая, очень гордая раса. Точно так же у наг есть большие сомнения в отношении Звездочетов, и большинство из них не желают раскрывать свою истинную природу любому Звездочёту - в конце концов, что, если оборотень вернется в свой старый септ и начнет сплетничать? Что касается Незуми и Саме-бито, обе группы, похоже, мало думают об изменениях; в конце концов, Звездочеты вряд ли придут на помощь или помешают им на их собственных фронтах.

Говорят, что Кумо ждут возможности поприветствовать своих новых соседей… должным образом.


RON SPENCER



Глава 2: Поле боя

Once again I lost myself in the moment, in the everlasting now of my wolf-life. It's as though I live with a separate notion of time when I'm a wolf, in a perpetual present renewing itself constantly, and I have no concept of tomorrow or yesterday, no sense of a time other than the very night of my transformation. My whole memory is tied to the physical, the tangible objects of my desire. My only future is the hunger I feel that causes me to stalk.

— David Holland, Murcheston: The Wolf's Tale

Город: игровая площадка Вивер

Давай будем реалистами. Есть так много игр, которые вы можете запустить на свежем воздухе, прежде чем ваши игроки захотят попробовать что-то чуть более… сложное. Что бы ни чувствовали их персонажи, большинство игроков из городских районов, как и большинство Рассказчиков. В конце концов, трудно, живя на ферме в двадцати милях от любого другого места, проводить еженедельные игры, и лишь немногие из нас строят дома в национальном лесу или среди нетронутых гор. Вот почему, вероятно, существует гораздо больше городских игр по оборотням, чем обычно. Это знакомо, и все мы знаем, что такое города. Ведь так?

С точки зрения обычного оборотня, города - это пустулы скверны Вирма, заключенные в лабиринте душераздирающих сетей Вивер. Стеклоходы и Костегрызы, конечно, остаются заметными исключениями из этой точки зрения, но большинство Гару испытывают тревожную смесь отвращения и болезненного очарования, когда вынуждены действовать в пределах города.

Таким образом, возникает следующий вопрос: как донести эту мысль до игроков и, соответственно, их персонажей? Если персонажи не находятся в городской обстановке, Рассказчики имеют свою работу, соответствующую им, адекватно изображая город и его жителей таким образом, чтобы вы вызывали реакцию отвращения-соблазнения. Некоторые из представленных ниже идей могут помочь вернуть в дом инопланетное очарование запретной территории.

Примечание для городских читателей

Знаем, знаем. Город не так уж и плох, и не всех Гару так отталкивает городская среда, как мы можем время от времени предполагать. Но, поскольку это Мир Тьмы, мы склонны акцентировать внимание на негативе - уровне преступности, расовой напряженности, всех тех вещах, за которые продают газеты и «подробности в 11». Не принимайте это на свой счет; В любом случае, хроника оборотней не будет сосредоточена на более чистых и безопасных районах города. Гару там не так много чего можно сделать, понимаешь?

Город как внешняя среда

Нам никогда не бывает так комфортно в чужом месте, как дома или в знакомой обстановке. Представляя городу сельских или диких Гару (даже если они изначально там родились и выросли), рассказчики должны подчеркнуть странности, обнаруженные там. Вещи кажутся крупнее, опаснее, мрачнее. Корпоративные гиганты, небоскребы из стали и зеркального стекла, кажется, приглашают Гару шагнуть за грань, но пейзаж Умбры задрапирован удушающей паутиной Вивер. Все люди проносятся мимо, немногие обращают внимание на кого-то еще, толкаются, лица напряжены от стресса, гнева и ненависти. Любая зелень кажется болезненной, либо захваченной удушающей паутиной из бетона и стали, либо сделанной из слишком зеленого стерильного пластика. Запаха масла, бензина, чеснока и лука, несвежей мочи, пролитой спермы и немытых тел, покрытых приторными духами и испарениями, должно быть достаточно, чтобы большинство Гару чувствовало себя хреново и тряслось. Еда и вода пахнут химикатами, а вкус золы и привкуса в равной степени сдерживается неестественными консервантами. Ревут рожки, визжат сирены, радиоприемники и проигрыватели компакт-дисков постоянно соревнуются друг с другом, предлагая все более громкие предложения, в то время как люди кричат, чтобы их услышали сквозь шум. Благодаря их острым чувствам, все эти ощущения и быстрые движения, происходящие вокруг них, могут легко сокрушить Гару. И это днем! Ночь приносит свои ужасы с неослабевающим неоновым светом и враждебностью Пиявок, на родную территорию которых теперь ступают Гару. А над головой более яркие огни сияют в воздухе и блокируют естественное освещение луны и звезд.

Как видите, описание и выбор слов имеют большое значение для определения того, как персонажи будут рассматривать город. Хотя не все в городской среде должно быть плохим, первое впечатление об оборотне - существе, созданном для защиты Гайи в ее самой первозданной форме - вероятно, будет в подавляющем большинстве отрицательным. Не стесняйтесь подчеркивать самые отвратительные, зловещие и коррумпированные аспекты городской среды. Жители кажутся сумасшедшими и загадочными, одержимыми банальными вещами, мчащимися на максимальной скорости, как неистовые стадные животные. Вспомните времена, когда вам было где-то особенно неудобно, и переведите это в свои описания города.

Город как дом

Некоторым Гару, живущим в городе, может казаться, что это такое же неестественное место, как и их деревенским кузенам. Они просто научились приспосабливаться. Они часто находят очаги зелени или нетронутые места, чтобы поселиться и бродить по улицам в поисках зараженной Вирмом добычи. Эти оборотни могут заставить себя оставаться в этой чужеродной среде, чтобы выследить врагов или попытаться очистить от грязи, которую они там находят. Некоторые связываются с товарищами по стае, которые не могут нормально функционировать за пределами городской среды, и предпочитают терпеть городской дискомфорт, а не бросать товарища по стае. Многие обречены на провал, поскольку напряжение выживания и сохранения Завесы в таком месте постепенно отравляет их умы или души, отправляя их в Харано или в ярость берсерка. Некоторые попадают в очарование города, теряя себя в очаровании постоянно меняющихся, пульсирующих моделей жизни и смерти, обнаруженных там.

Другие, например, Стеклоходы и Костегрызы, активно принимают городскую среду, наслаждаясь технологиями или живя за счет чужих пожертвований. Не менее преданные Гайе, городские Гару понимают, что могут служить Ей наилучшим образом в самых тисках гобелена Вивер. В отличие от более радикальных из своих сельских собратьев, городские Гару ценят некоторые особенности города.

Очевидно, тем Гару, что думают о городе как о «доме», ужасающие описания кошмаров кажутся до крайности неуместными. То, что Гару считает «оглушительным и подавляющим», городским оборотням может показаться «оптимистичным и захватывающим» или даже «банальным и неприемлемым». Многие городские оборотни смотрят на людей более дружелюбно, наслаждаясь душевным теплом талантливого музыканта, играющего для публики, потому что он любит свою музыку, или квартала, где соседи по-прежнему относятся друг к другу как к семье. В то время как сельские оборотни могут задыхаться от ядовитого воздуха или страдать от запаха Вирма и Вивер, городские Гару давно привыкли к этому, ассоциируя его с запахом дома. Городские жители, вероятно, находят воздух в деревне слишком сложным из-за запахов незнакомых животных или ароматов сельскохозяйственных удобрений. Не то чтобы Гару, часто бывающий в городах, пренебрегает или избегает областей, где Барьер тоньше, а природные особенности Гайи просвечиваются. Больше всего нравятся парки и лесные насаждения. Они просто не чувствуют, как присутствие Гайи удаляется из городской среды так остро, как другие люди в их роде. Рассказчики, чьи труппы выросли в городах и связаны с ними, могут сосредоточиться на хороших общих описаниях обстановки без необходимости характеризо-

вать ее как угрожающую, пугающую и чуждую. Таким образом, вы можете сохранить эти аспекты для действительно причудливых и явно больных, поврежденных или испорченных вещей, с которыми может столкнуться Гару.

Город как охотничье угодье

Конечно, для некоторых оборотней город - это не место, которое нужно избегать или лелеять - это просто территория для охоты. Если ваша игра подчеркивает ужасающие аспекты ролевых игр вервольфов, вы можете изобразить город как городской лабиринт, кишащий добычей. Даже если персонажи ограничивают свое хищничество «врагами Гайи», городская среда предлагает множество потенциальных жертв… ах, целей. Наркоторговцы, коррумпированные полицейские, жестокие уличные банды, сексуальные хищники, наемные громилы, сутенеры, торговцы оружием и поджигатели - вся стая могла охотиться на новую цель каждую неделю и не видеть фомора, вампира или танцора Черной спирали в течение года. (Конечно, даже если такая сдержанность возможна, это может быть нежелательно…)

Хотя оборотни не так восприимчивы к своим охотничьим инстинктам, как вампиры, вы все же можете позаимствовать несколько страниц из обычной хроники вампиров и хотя бы один или два раза бросить искушение на пути игроков. Если оборотень превратится в кринос посреди толпы, паническое бегство людей может подорвать инстинкт волка, чтобы преследовать убегающую добычу. Густой запах мускуса и пота в танцевальном клубе может вызвать урчание в животе голодного Гару; в конце концов, инстинкт не знает Литании. И хотя волки охотятся не ради спорта, то люди делают это. Оборотни, будучи наполовину людьми, привлекают внимание, преследуя врага (или даже обычного наблюдателя) через враждебную городскую среду, это может вызвать отклик. Попробуйте немного подразнить инстинкты персонажей; в конце концов, им не нужно решать, что их персонажи поддаются, но одним из самых мощных элементов истории об оборотнях является идея зверя в человеческой форме, который классифицирует людей как потенциальную добычу, такую же, как крупный рогатый скот или оленей. Было бы стыдно игнорировать такой яркий образ, не правда ли?

Описание города

Поскольку некоторые персонажи ваших игроков могут происходить из сельской местности, а другие - из городских, не всегда легко дать каждому одинаково точное представление о том, с чем он сталкивается. Почему-то несправедливо говорить сельской толпе: «Вы входите в бурлящее логово разложения, проникая в то, что кажется темным кишечником, мрачно освещенным адским красным светом. Вонючая, извивающаяся масса извивающихся тел дико кружится в зловонном дымном воздухе, источая запах гниющего зерна и отчаянного сексуального желания», а поворачиваясь к городской толпе и говоря:«Это танцевальный клуб». То, что они к этому привыкли, не означает, что символы города должны быть сокращены. У них те же чувства, что и у их деревенских коллег, и, поскольку они не отвлекаются на то, что им уже знакомо, они на самом деле могут улавливать больше улик - или более скрытых - чем их потрясенные кузены. Пока посторонние борются с атакой на свои чувства, пытаясь выяснить, настолько ли заражены все в комнате, что их всех нужно истребить, местные жители могут заметить настоящих фоморов, движущихся сквозь толпу, и первыми ударить их. В этом случае вы также не просто скажете персонажам: «Вы замечаете фомора», но, возможно, скажете что-то вроде: «Ваши сельские гости, кажется, ошеломлены видами и звуками, характерными для Фурий, местного танцевального клуба, печально известного своим количеством женщин, пропавших без вести после ночных танцев. Вы замечаете - и отклоняете - большинство пар и троек, работающих вместе в пульсирующем ритме. Что бросается в глаза на фоне малиновых ламп, так это три фигуры, движущиеся сквозь танцоров, как акулы, кружащие над пропитанной кровью добычей».

Какое бы описание вы ни давали, оно должно быть одновременно вызывающим и основанным на фактах. Если вы просто рассказываете о происходящем, вы упускаете возможность подчеркнуть то настроение, которое вы хотите, или тонко направить персонажей в том направлении, в котором они должны двигаться. В этом разница между тем, чтобы сказать им: «Вы смотрите на все удивительно высокие здания и понимаете, что находитесь в лапах Вивер». Вместо этого попробуйте представить, как такая обстановка нервировала бы вас, если бы вы никогда ее не видели и знали, что это территория врага, и используйте это, чтобы раскрасить свое описание. Затем вы можете объяснить: «Тысячи бездушных глаз смотрят на вас из стеклянных и стальных башен, которые окружают вас со всех сторон, как безграничный лабиринт. Бесплодные дети Вивер вырисовываются над головой и толпятся вокруг вас, словно ожидая сигнала, чтобы схватить вас своими зияющими пастями и поглотить».

Однако основная ловушка, в которую попадают многие рассказчики, - это попытаться рассказать игрокам, что чувствуют их персонажи, вместо того, чтобы использовать эмоционально заряженные слова, и позволить им сделать свои собственные выводы и решить, что они чувствуют для себя. Это столь же опасная практика в городской среде, если не больше - в конце концов, не все Гару ненавидят и избегают «струпьев», и вы не хотите навязывать это мнение своим игрокам. Если вы говорите им: «Вам холодно при виде искалеченных тел», вы отрицаете право персонажей на реакцию, которую они обычно испытывают. Может быть, некоторых из них совсем не волнует то, что они видят. Хотя обстоятельства, приведшие к этому заявлению, не объяснены, вполне возможно, что некоторые персонажи чувствуют облегчение, когда их худшие опасения подтверждаются. Другим может быть грустно из-за того, что им не удалось предотвратить подобное, в то время как третьи могут злиться из-за того, что пропустили битву. Если вы хотите, чтобы ваши игроки (и

персонажи) что-то почувствовали, вам придется заманить их в это через свою презентацию. Вы не можете сказать: «Вы испытываете отвращение, когда…», но можете заявить: «Сгустившаяся масса, блокирующая решетку канализации, корчится от ползающих личинок…», и позволить им решить, вызывает ли им отвращение это.

Составьте список всех слов, которые вы можете придумать и относящиеся к таким вещам, как ужас, красота, чистота, порча, смерть, природа, страх и гнев. А как насчет таких понятий, как честь, верность, трусость и любовь? Используйте список в своих изображениях, чтобы оживить воображение ваших игроков. Подумайте, какие чувства вызывают у вас разные типы слов. Слова несут эмоциональный заряд и могут использоваться для выражения отрицательных или положительных чувств и даже для создания ассоциативных образов в умах людей. Хорошие рассказчики знают, как находить такие слова и использовать их при составлении рассказов, добавляя их в рассказ в важные моменты.

Какие звуки заставляют вас чувствовать себя в безопасности? Какие из них заставляют вас нервничать? Отыграйте в это в своей игре, используя кассеты со звуковыми эффектами или компакт-диски со звуками природы. Попробуйте увеличить громкость действительно энергичной музыки, когда вы ведете персонажей в клуб и заставляете игроков пытаться обсудить это. Это тоже форма описания. Вы также должны помнить, что окружение персонажей более чем визуально. Смочите мех этого персонажа Криноса изображениями проливного дождя или промозглого тумана (мы не рекомендуем на самом деле поливать их водой; это может раздражать игроков). Обсудите ароматы и вкусы, которые заметят персонажи. Было сказано, что простого упоминания определенных запахов достаточно, чтобы вызвать чувственную память о них и вызвать воспоминания о том времени, когда человек испытал этот аромат. Описывая место или вещь, подумайте, какие ароматы могут присутствовать, и используйте их, чтобы усилить реальность вашего повествования. Если они касаются чего-то, это гладкое, ржавое, слизистое, холодное? Возможно, им нужно это знать. Подумайте, какие цвета или звуки заставляют вас чувствовать себя в безопасности, вызывают нервозность или волнение. Найдите странные, вызывающие воспоминания слова в словаре или тезаурусе и добавьте их в свои описательные портреты. Хотя изображения могут помочь, трудно найти фотографии, которые точно отражают то, что вам нужно. Так что главным образом то, на что ваши игроки должны полагаться, чтобы представить себе сеттинг, - это ваши слова. Не трать их зря.

Сеттинг в качестве фона

Приучив вас выбирать каждое слово с осторожностью писателя, теперь нам нужно воспользоваться моментом, чтобы сказать с точностью до наоборот. Все детали и вызывающая воспоминания игра слов должны использоваться только для выделения действительно важных моментов, а немногое имеет большое значение. В конце концов, вы здесь для того, чтобы вовлечь игроков в общую историю, а не для того, чтобы продемонстрировать свою содержательную прозу. Если каждый шаг, который делают персонажи, описан с любовью в деталях, игроки никогда не услышат ни слова, а уж тем более им нечего будет делать или инициировать. Дайте им начальную идею и время от времени повторяйте ее. Приберегите свои лучшие слова для важных встреч.

Это нормально, если обстановка станет фоном, на котором разыгрывается история. В реальной жизни мы обращаем внимание на некоторые вещи, которые считаем важными или привлекающими наше внимание, при этом игнорируя тысячи отвлекающих факторов каждый день. В повествовании нам нужно дать истории возможность двигаться и развиваться. Мы делаем это с помощью ярлыков. Как только вы составите общее описание, которое вызовет интерес у игроков, они будут продолжать играть в соответствии с ним, пока вы не дадите им что-то еще, на что можно отреагировать. Это дает им подсказки для ролевой игры, на которые они могут повесить шляпу, и игроки отлично справляются со всем, что им дают, и даже делают это на несколько шагов дальше оригинала. Они будут заполнять свои собственные данные. Если, например, вы покажете им безвкусность бедных районов города, а затем просто скажете: «Вы идете по сырой, усыпанной мусором переулке», они представят сами себе пятна мочи, битое стекло и использованные презервативы. . Некоторые могут даже попросить дополнительную информацию, например, узнать, есть ли там мусорный контейнер или используют ли это место для сна бездомные. Так что не стесняйтесь давать настройки, а затем сосредотачивайтесь на действии. Задний фон позаботится о себе сам.

Сеттинг как метафора

Вы уже пытаетесь вызвать чувство настроения с помощью слов, которые вы используете для описания города, так что вы также можете использовать их, чтобы обрисовать свою тему. В любом случае, десятки аспектов города поддаются хорошим темам для городских историй. Подумайте об упадке, который переживает большинство городов. Окрестности, заброшенные всеми, кроме наркоманов и шлюх, разбитые разобранные машины, граффити, размазанные по стенам, беспорядочные и разбитые руины зданий на заросших, заваленных мусором участках - все напоминает о разложении и душевной болезни, которую Гару может испытать в ответ на городскую атмосферу иначе сцена пошла очень не так. Если ваша тема касается правды против внешнего вида или масок, которые носят даже другие Гару, акцент на искусственности города может отразить это. Бетон и асфальт заменяют камень и грязь. Растения, увиденные в ресторане через окно, при ближайшем рассмотрении оказываются точными копиями из пластика. Думаете о том, чтобы рассказать об очаровании запретного? Есть ли лучшее место для изображения этой темы, чем соблазнительный табуированный город? Если ваша труппа любит по-настоящему драматические события или уже пережила предыдущие истории, из-за которых они чувствовали себя не-

счастными и опустошенными, приведите их в город. Покажите им, как переполненное пространство, отсутствие уединения и утомительная повторяющаяся работа, которую приходится выполнять большинству людей, в сочетании с государственным контролем, а деперсонализация и бездушное безразличие, характерные для больших городских территорий, говорят о чувстве одиночества и никчемности персонажей. Подумайте, насколько жестока и развращена городская жизнь. Гару привыкли быть самыми плохими засранцами. Покажите им, насколько они относительно ручны в борьбе с бандами и террористическими актами. Пусть они станут свидетелями того, как дети убивают других детей в школе, или наблюдают, как группа ненавистников сжигает церковь или синагогу. Подарите им серийного убийцу. По крайней мере, насилие, развязанное Гару, похоже, имеет смысл и служит хорошему делу. Тем не менее, заставить персонажей подумать о том, что они применяют чрезмерное насилие, становится больше, если они становятся свидетелями безумия, царящего в городе.

Почему Гару ненавидит город

Существам, которые проводят время, защищая мир природы от вторжений Вивер и Вирма, город кажется самой отвратительной и душераздирающей выгребной ямой, какую только можно представить. Вильд занимает лишь крошечную часть этого ландшафта. Большинству защитников Гайи трудно связно мыслить или даже дышать в этой области, где Вивер правит всеми, кроме мест, которые Вирм окутал своими кольцами разложения.

Скверна Вивер

Пока они не войдут в большой город, немногие Гару даже осознают силу, которую держит Вивер. Они так привыкли сражаться с Вирмом и видеть в его приспешниках своих главных врагов, что Гару вряд ли считает работы Вивер чем-то большим, чем неудобство и пятно на творении Гайи. Затем они приходят в город и сталкиваются с бесконечными вырисовывающимися зданиями. Огромные размеры небоскребов, их подавляющее присутствие, возвышающееся над Гару, доводят до такой степени невероятную силу Вивер, что некоторые оборотни впадают в отчаяние. Пенумбра кишит паутиной и узорными пауками. По обе стороны барьера неизбежны работы Вивер. Даже те Гару, которые не испытывают страха, испытывают чувство беспокойства, которое делает их уязвимыми для совершения ошибок и игнорирования жизненно важных ключей. По крайней мере, Гару ненавидит чувствовать себя слабым по любой причине.

Скверна Вирма

Хотя сила Вивер неоспорима, Вирм занимает большую часть города. От самых грязных трущоб до самых замысловатых, но осквернённых штаб-квартир корпораций - его спирали извиваются по всему городу. Скверна Вирма заключается в бесчисленных примерах деградации, которые характерны для города. Проституция, распространение детской порнографии, изнасилования и пытки летальности являются только наиболее очевидными. Гару, настроенный на присутствие Вирма, чувствует его постоянно вокруг себя, как и присутствие Вивер. Постоянно окруженные врагом, имея мало мест, куда они могут отступить для восстановления своей энергии, многие оборотни сходят с ума. Даже те Гару, у которых обычно нет серьезных проблем с людьми, начинают видеть всех жителей города как существ Вирма. Наркоманы, пьяницы и другие неудачливые жертвы источают запах Вирма, в то время как банды, торговцы, коррумпированные полицейские и разжигатели ненависти изрыгают осквернённый яд Вирма. Это очевидные цели Ярости Гару, но любой человек, который хоть на мгновение кажется на пути к порче, может столкнуться с разъяренным оборотнем в Криносе. Хотя такие несчастные могут пострадать лишь на мгновение, падение оборотня не ослабевает. Многие Гару, попавшие в ловушку в городе, все еще нуждаются в выходе из-за их естественной склонности к охоте. Не имея другой добычи, они обращаются к охоте на людей, а некоторые из наиболее отчаявшихся даже начинают питаться людьми, открываясь для того, чтобы стать существами Вирма, с которым они когда-то сражались. И как только они спустились так далеко, вернуться обратно становится практически невозможно - даже если они даже попытаются это сделать. Другие Гару, сталкиваясь с этими девиантами, часто должны уничтожать их, еще больше ослабляя их расу и оставляя Гайю с еще меньшим количеством защитников.

Почему Гару любит город

Несмотря на стереотип о Гару как о разъяренных эко-воинах, целиком посвященных защите Вильда и созданий Гайи от порчи Вирма и навязчивых построек Вивер, некоторые оборотни влюбляются в город. Вместо того, чтобы рассматривать город как ловушку или гниль на земле, эти Гару думают о нем либо как о «доме», либо как о беспрецедентной возможности.

Духовная связь

Стеклоходы и Костегрызы не нуждаются в оправдании, чтобы принять город. Некоторые видят в Вивер своего союзника, а не врага. Они понимают, что Вивер является оружием, используя доступные им технологии против своих врагов. Гару, которые так поступают, встречаются с духами города и могут работать с приспешниками Вивер и командовать ими. Существует еще одна духовная связь, которую не считают многие Стеклоходы. Поскольку они чувствуют такую близость с духом города, они действуют как его защитники и, в свою очередь, в некоторой степени защищены им. Некоторые приходят к выводу, что город - более духовное место, чем любая дикая местность; в конце концов, так много человеческих надежд и мечтаний связаны в городе, что великие дела только ждут своего рождения. Для этих Гару городские духи могут стать тотемами стаи. Костегрызы, в частности, прекрасно понимают, что Вильд может быть сильным в большинстве городских условий; некоторые места богаты энергией Вильда, несмотря на бетон вокруг.

Обильные возможности

Некоторые сельские Гару находят, что город их очаровывает. Волнение города, постоянное движение и огромные размеры вместе привлекают их и заставляют биться сердца. Некоторые обнаруживают, что, столкнувшись с ритмами города, они никогда не смогут быть счастливы, оставив его навсегда. Многие сельские Гару видят в городе диковинку. Они изучают его как способ узнать о людях и творчестве Вивер. Кроме того, пребывание в городе дает Гару лучшую возможность ежедневно сталкиваться с врагом лицом к лицу. Основная проблема, с которой Гару должен столкнуться, отслеживая своих врагов и сражаясь с ними, - это выбор цели. Существует так много возможных целей, что Гару иногда сложно определить, какую из них убить первой.

Городские узоры: городской пейзаж в Пенумбре

Когда Гару входят в городскую Умбру, они сталкиваются со странным ландшафтом, поражающим все их чувства. Умбра отражает духовную сторону физического мира, и многие города страдают от сильной духовной болезни. Как рассказчик, вы должны донести до своих персонажей Гару тот факт, что городской духовный мир отражает беспокойство и болезни, которые лежат в сердце большинства городов. Пристальное внимание к описанию может воссоздать чувство дискомфорта и отчуждения, которое характерно для большинства Гару в духовном пейзаже города.

Как добраться: переходя через барьер

Легкость, с которой Гару может войти в Умбру, зависит от силы ближайшего барьера. В общем, шаг в сторону создает больше проблем в городе, чем в дикой природе из-за неестественно высокого барьера. С точки зрения игры, барьер в городской среде оставляет персонажей с более высокой сложностью бросков кубиков. Рассказчики могут воплотить в жизнь эту более сложную задачу для своих игроков, используя вызывающие воспоминания слова и изображения.

Например, персонаж Кары Дариен Фаруокер, теург Безмолвных странников, пытается шагнуть за грань в затемненном переулке. Кара бросает Гнозис Дариена (четыре кубика) со сложностью 8 и достигает только одного успеха. Ее Рассказчик делает этот предельный успех реальным с помощью следующего описания.

Ваше тело касается липкой плотной пленки, которая прилипает к вашей коже и пытается удержать вас на месте. Тысячи крошечных нитей, похожих на паутину, хватают вас и пытаются удержать вас от преодоления барьера между мирами. Наконец, вы появляетесь, грязный, но неповрежденный, в отражении переулка в Пенумбре.



Кара может почувствовать борьбу своего персонажа только за то, чтобы сделать то, что так легко могло бы случиться в условиях дикой природы. Разница между нетронутой Умброй возле каэрна Дариена и мрачным духовным миром города становится более реальной и задает тон предстоящим встречам.

Домен Вивер: Городские постройки

Оказавшись в городской Умбре, Гару оказываются в мире, как это было задумано Вивер. Узорные пауки деловито снуют с места на место с непостижимыми поручениями. Повсюду гул машинных духов создает постоянный шум, причиняющий боль чувствительным ушам Гару в форме люпус или кринос. Темные призрачные формы указывают на присутствие зданий, мертвую материю, вторгающуюся в мир духов. Цвета, доминирующие в пейзаже, имеют тенденцию к нейтральным тусклым тонам - различным оттенкам серого, тускло-зеленым, коричневым и черным. Хотя эти цвета встречаются в природе, эти цвета в городском пейзаже кажутся искаженными оттенками деревьев, камней, неба и земли.

И не забывайте о паутине. Знак Вивер покрывает городскую Умбру, как приторная пленка статического электричества. Помимо графического визуального напоминания о присутствии Вивер, паутина также обладает тактильными свойствами. Толстые веревочные сети действуют как тяжелые лозы, сбивая с толку Гару, пытающихся пройти мимо, хватают их за руки и ноги. Тонкая паутина прилипает к коже, закупоривая глаза и носы и вызывая постоянное раздражение. Рассказчики могут позволить Гару частично или полностью восполнить свою Ярость из-за полного разочарования в связи с повсеместным присутствием игрушек и творений Вивер.

Куда смотрит Вирм: городской упадок

Холодная неподвижность Вивер меркнет по сравнению с настоящим ужасом, который таится в глубине городской Умбры. В городе есть места, где власть Вивер уступила место тирании Вирма. Разрушенные дома, офисы Пентекса, фабрики, производящие товары, зараженные Вирмом, заброшенные здания, в которых живут выводки фоморов - все это наполняет город зловонием скверны.

Гару должен почувствовать безнадежность и отчаяние, исходящие от этих центров активности Вирма. Опишите темноту и маслянистость скверны Вирма, зловонные запахи, скапливающиеся возле этих грязных центров. Твари Вирма и Бэйны обитают в этих местах, где контроль Вирма превзошел тщательно продуманные конструкции Вивер.

Карманы надежды: Вильд в городе

Несмотря на иногда подавляющее присутствие Вивер и Вирма, Вильд существует даже в самых отчужденных городах. Парки, заповедники и зоопарки, в которых используются природные среды обитания, обеспечивают Гару необходимое облегчение. Умбра в этих местах должна отражать относительную свободу от ограничений и скверны, которую они предлагают в физическом мире.

Используйте контрастные изображения, чтобы подчеркнуть различия между экзотическими городскими карманами Вильда и более знакомыми районами под властью Вирма и Вивер. Подумайте о поиске оазиса посреди пустыни или саде, спрятанном за высокой стеной. Опишите Умбру городского парка в терминах, которые изображают ее как передышку от натиска Вивер и Вирма. Осажденные духи Вильда собираются в этих убежищах, опасаясь зайти слишком далеко. Гару должен найти в этих духах неких союзников.

Люпусы в городе

Рожденные волками Гару находят города почти невыносимыми. Самые крайние из них отказываются посещать в города по собственному желанию. К сожалению, война идет не так хорошо, что

Обычное предупреждение «Вирма»

Игроки, которые слишком полагаются на дар Чутье Вирма, чтобы различать «зло, которое нужно убить» и «не зло, и его следует защищать», оказываются слишкмо посредственными в городе. Скверна Вирма - это всепроникающая духовная сила, она цепляется как к жертвам, так и к насильникам, как к жертвам домашнего насилия, так и к злоупотребляющим им. Хотя, конечно, не все в городе почувствуют запах Вирма, использование Чутья Вирма в любой многолюдной области, вероятно, зарегистрирует несколько случаев скверны. В ночном клубе эта скверна могла принадлежать нескольким насильникам на свиданиях, вышибалам, увеличивающим свою массу с помощью магадонских «пищевых добавок», юной леди, которая ненамеренно потягивала немного крови вампира во время своего «горячего свидания» прошлой ночью, пьянице кто привлек внимание крошечного Бэйна отчаяния, привычный наркоман на танцполе, «особая» бутылка Королевского алкоголя за стойкой, и да - любые фоморы, которые могли присутствовать. Как Гару распознает, какие случаи заражения представляют собой прямую угрозу, какие требуют немного меньшего немедленного внимания, а какие, вероятно, не замечаются им?

Он использует свою голову, как любой оборотень, который хочет выжить в городе.

Не усложняйте задачу своим игрокам. Предоставьте им доказательства, чтобы они осознали, что им нужно уделять внимание своему окружению, чтобы лучше распознавать и определять приоритеты угроз, с которыми они сталкиваются. Покажите им, что город является идеальной средой для распространения скверны Вирма, и что они не могут полагаться только на Чутье Вирма именно по этой причине. Гару не пережили бы двух Войн Ярости и тысячелетий битв против Вирма, потому что они атаковали все, что пахло забавно - они выжили, потому что они волки, а волки умеют охотиться.

стая всегда может выбрать свое поле битвы. Люпусы должны жить в городе, как и другие породы, но там они сталкиваются со своими собственными проблемами. Рассказчики должны без колебаний использовать бедственное положение люпусов Гару, чтобы конкретизировать и добавить глубины своей хронике.

Контроль за животными

Люпусы Гару считают, что их форма породы самая удобная. Немногие люпусы охотно проводят много времени в человеческом обличье. Однако городская жизнь не одобряет животных, которые бегают без человеческих «хозяев». Люпус Гару сам по себе может привлечь нежелательное внимание властей.

Собачьи ловцы, известные в современном мире как агенты по борьбе с животными, отвечают на сообщения о том, что по улицам бродят «дикие животные». Когда Гару в форме люпус или кринос противостоят фоморам, танцорам Черной спирали, пиявкам или любым другим антагонистам, последующий конфликт обычно оставляет после себя обломки крови и кусочки плоти. Для ничего не подозревающих смертных, которые сталкиваются с последствиями такой битвы, эти эффекты указывают на присутствие стаи диких - возможно, бешеных - собак. Большинство Гару могут уклоняться от обычных процедур, используемых офицерами по контролю за животными. Дротики с транквилизатором реагируют на ультра-целебные свойства Гару, в то время как большинство сетей и ловушек создают лишь минимальные препятствия для люпусов Гару.

Не все агентства по контролю над животными служат интересам человечества. Пентекс обучил группы элитных «ловцов собак» искать явные признаки вмешательства Гару. Эти опытные агенты вооружены серебряными пулями, дротиками, заряженными токсинами Вирма, и другими устройствами, предназначенными для поимки Гару.

Зоопарки

Зоопарки предоставляют Гару как хорошие, так и плохие сцены. С одной стороны, они обычно содержат по крайней мере некоторую естественную растительность, а лучшие зоопарки - те, в которых используется среда обитания, а не клетки - просто могут предложить Гару редкий шанс пополнить Гнозис, товар, который трудно найти в городских условиях. Иногда Гару попадают в плен в зоопарках, и вскоре после этого обычно приходят неприятности.

Некоторые люпусы Гару не понимают назначения зоопарков и видят только те места, где дикие животные томятся в неволе. Члены стаи хомидов иногда вынуждены сдерживать желание своих товарищей-люпусов освободить всех животных в местном зоопарке.

Городские истории

Истории, происходящие в городской среде, связаны с различными проявлениями вечной битвы между Гару и врагами Гайи. В то время как Костегрызы и Стеклоходы могут понимать и ценить многогранность городской жизни, большинство Гару находят города в лучшем случае неприятными, а в худшем - просто злом. Рассказчики могут использовать эту амбивалентность с хорошими целями при создании историй, происходящих на городском фоне. От первоначального культурного шока, когда Гару из дикой природы прибывают в большой город, до возможного открытия истинного ужаса, скрытого под улицами мегаполиса, городские истории доставляют Рассказчикам и игрокам постоянный шквал испытаний и ощущений.

Деревенские кузены приезжают в город

Самое сложное в рассказе городских историй может произойти в самом начале. Почему ваша стая Гару вообще должна направляться в город? Найти убедительную причину для того, чтобы привести персонажей в город, может оказаться непростой задачей для Рассказчиков. В зависимости от того, как долго вы хотите, чтобы ваши персонажи оставались в городской среде, вы можете рассмотреть некоторые из следующих причин, чтобы перенести Гару из дикой природы в страну небоскребов и паутины.

- **Рожденный быть диким** - подросток из центральной части города только что пережил свое первое изменение. Стая персонажей получает вызов от духа с просьбой пойти в город и вывести нового щенка; или, возможно, детеныш из родословной, связанной с племенем, члены которого в настоящее время не проживают в городе. Однако когда прибудет стая, все может быть не так просто, как кажется.
- **Зов о помощи** - если у стаи есть контакты среди Стеклоходов или Костегрызов, один из этих городских оборотней может попросить постороннюю помощь для решения проблемы, с которой они не могут справиться самостоятельно. Конечно, они, вероятно, не признают серьезности проблемы или того, что у них вообще какие-то проблемы. Они могут просто попросить об одолжении.
- **По следу** - стая побеждает группу Танцоров Черной спирали, но несколько ее членов сбегают в город. Гару должны отправиться туда, чтобы выследить своих врагов, где они обнаруживают, что у Танцоров есть свои союзники, характерные для городской среды.
- **Побег из тюрьмы** - стая обнаруживает, что некоторые родичи волки попали в лапы городского коллекционера экзотических животных и должны отправиться в город, чтобы найти и спасти их.
- **Авария в Умбре** - Стая совершает ошибку, путешествуя по Умбре, и оказывается глубоко в центре города, а не в далеком каэрне. Это особенно уместно, если стая пытается путешествовать по паутине Вивер.

Окруженный со всех сторон

Как только персонажи прибыли в город, вам нужно немедленно погрузить их в виды и звуки, ароматы и привкусы городской среды. Люпусы

или метисы Гару, привыкшие жить в дикой местности или в пределах сельского септа, должны испытать удар как шок для своей системы. Опишите рев автомобильных гудков, непрекращающийся фоновый шум движения и машин, затемняющую вид дымку от загрязнения, запах фабричного дыма и выхлопных газов автомобилей, вой сирен и непреодолимое давление людей, столпившихся вместе в нездоровой стране. узкие бетонные улочки и высокие здания. Хомид Гару тоже должен быть охвачен этими ощущениями, но они также могут испытывать уколы вины за деяния своих родственников-людей или чуть больше сочувствия к людям в этой гнетущей среде.

Городские столкновения

Теперь, когда вы собрали своих персонажей в городе, что вы собираетесь с ними делать? Какие проблемы таятся за углом, в переулке или в канализации, ожидая, когда ваша стая наткнется? Представленные здесь предложения должны стать отправной точкой для ваших собственных идей.

● **Дела сердечные** - Один из ваших товарищей по стае влюбляется в городскую девушку и просит вас сопровождать его в путешествии, чтобы убедить ее оставить городскую жизнь и переехать в меньший город. Однако когда вы приходите в ее квартиру, ее там нет, и в воздухе витает сильный запах крови.

● **Испытание** - чтобы получить новый ранг, один из членов вашей стаи должен войти в город и прожить там месяц. За это время он должен выполнить ряд задач, включая создание фетиша, содержащего городской дух, и обнаружение местоположения секретного улья Танцоров черной спирали.

● **Дипломатия в стиле Гару** - группа Стеклоходов желает положить конец своей давней вражде с конкурирующей группой Теневых владык. Каждая стая претендует на одну и ту же территорию в городе. У вашей стаи, как посторонних, есть радостная задача - разрешить мирные переговоры и предотвратить их превращение в бойню. Тем временем третья сторона хочет, чтобы вражда продолжалась.

● **Охота за трупами** - группа Красных Когтей совершила набег на город, чтобы избавить его от всех следов вампирского влияния. Они не вернулись, и ваша стая должна выяснить, почему, даже если для этого придется поговорить с ходячими трупами.

● **Отступник на свободе** - Бывший член вашего септа поддался уловкам мага, заманившего его в город в своих неблаговидных целях. Хотя отступник Гару отказался от своего священного долга и получил порицание септа, вам все же нужно помешать ему причинить еще больший вред, следуя его безрассудным поступкам. Но сначала вам нужно его найти.

● **Тихие воды бегут глубоко** - что-то загрязняет реку, протекающую через вашу охраняемую территорию, и причина кроется где-то в пределах города. Стая должна отправиться в город и попытаться выяснить, кто или что загрязняет воду, и устранить проблему на корню.

Дикая природа и оборотни

Werewolf - это игра про людей-зверей, наполовину смертных и наполовину природных духов, созданных для служения и защиты Гайи, духа мира и всего, что в нем живет. Наполовину животные, они навсегда останутся живыми существами дикой природы, даже когда они ходят по мощеным улицам современного мира, зараженного Вирмом. Только Стеклоходы, пойманные в ловушку Вивер, чувствуют себя неуютно в дикой природе. Тем не менее, многим рассказчикам по оборотням эта тема будет значительно менее комфортна, чем тем персонажам, которых они изображают. Этот раздел написан, чтобы помочь Рассказчикам рассказывать истории в дикой природе. Он охватывает в первую очередь те среды, в которых могут оказаться персонажи-оборотни - леса, горы и жаркие пустыни юго-запада Америки.

Печальный отказ от ответственности

Этот раздел Справочника рассказчиков-оборотней представляет собой невероятно сокращенное изложение фактической полезной информации о выживании в дикой природе, своего рода ускоренный курс по теме, чтобы рассказчики хотя бы немного плавали в этом, пытаясь создать игру в дикой природе. Для тех, кто еще не понял этого: пожалуйста, не пытайтесь использовать это, чтобы по-настоящему выжить это в дикой природе. Доступен ряд отличных руководств по выживанию (руководство по выживанию ВВС США особенно хорошо описывает все основы в простой и удобочитаемой форме). Используйте один из них, а еще лучше - несколько разных и множество советов от тех, кто делал это раньше. Вы действительно можете умереть жалкой смертью, пытаясь стать Гризли Адамсом, если не знаете, как это сделать.

Скорее всего, вы заставите десятки добровольцев рискнуть своей жизнью и заставите правительство тратить десятки или сотни тысяч долларов на то, чтобы найти вас и вернуть ваше промокшее, голодное «я» из ниоткуда. Этот отказ от ответственности предназначен не только для вашей защиты и наблюдения за юридической защитой компании - каждый раз, когда какой-нибудь невежественный болван выходит «грубо» и нуждается в спасении, он побуждает законодательные органы и парковые службы учитывать правила, которые ограничивают доступ в районы дикой природы и ограничивают удовольствие от людей, которые действительно знают, что делают. Не будьте таким парнем.

Правда о дикой природе

Правда о дикой местности такова - жизнь трудна. В лесу не бывает «умирающих от старости». Если вы животное, ваша жизнь почти наверняка закончится, когда что-то заставит вас слишком медленно бежать и вас съест хищник, или когда что-то заставит вас слишком медленно охотиться, и вы начнете голодать. Это может быть артрит, голод, болезнь или простая старая неудача, но вы выходите из игры, и на этом все.

Как рассказчик, вы сталкиваетесь с двумя серьезными проблемами. Во-первых, донести враждебную сторону дикой природы до игроков, которые об этом, вероятно, не знают. Это не значит, что у вас есть моральное обязательство делать это, но это абсолютно необходимо, если вы хотите, чтобы ваши игроки воспринимали ситуации в дикой природе как серьезный вызов своим персонажам. Если вы не можете осознать тот факт, что борьба за выживание достаточно острая, и эта неудача имеет самые ужасные последствия, вам будет сложно вовлечь игроков в процесс, чтобы сделать его интересным.

Во-вторых, это взгляд на дикую природу, который общество Гару не только принимает, но и одобряет. Гару видят природу не как статичный фон, а как непрерывную систему; система, частью которой они являются, и чьи острые грани не предназначены для того, чтобы быть побежденными, но критические особенности, которые Гару должны поддерживать. Литания охватывает безжалостную природу мира, призывая Гару не обременять молодых тяжелым трудом по поддержанию старых. Точно так же Владычество было вмешательством Гару как народа, чтобы помешать человечеству использовать инструменты, позволяющие им разрушить естественный порядок. Даже если у персонажей более современная, идеализированная версия природы, видение природы как безжалостной и совершенно необходимой борьбы является социальным контекстом для персонажа, воспитанного как часть Нации Гару.

Что предлагает дикая природа

Дикая местность - идеальное место для рассказов о Гару, и, учитывая тон и тематику Оборотня, ее, вероятно, лучше всего охарактеризовать как основное место для истории. Как место проведения она имеет сильные и слабые стороны и поощряет определенные подходы.

Сила дикой природы заключается в том, что это трудное место, которое вознаграждает определенный набор навыков, которыми большинство Гару обладает в изобилии. В лесу или в горах персонажи лишены всех благ общества потребления. У них может быть только то, что они могут унести, и если у них нет этого с собой, им некуда бежать за этим. Персонажи также лишены преимуществ информационного общества. Покрытие сотовой связи в лучшем случае ограничено. Скорость передачи данных ужасна, даже когда персонажи могут добиться устойчивой связи. Невозможно мгновенно вызвать союзников или найти ответы в Интернете. Колода составлена для Рассказчика, который хочет заставить персонажей действовать с умом и тщательным предварительным планированием, а не на их способности использовать свои Ресурсы для поиска решения проблемы.

В то же время, хотя они отрезаны от технологий, они также находятся в своей естественной среде. Хотя у них может и не быть рукотворных инструментов, у них есть инструменты, которые природа дала волку. Там, где простые люди не могут найти пищу, персонажи могут почуять пишу или охотиться как волки. Там, где людям приходится беспокоиться о разоблачении, персонажи переносят даже самые суровые условия и гораздо легче находят убежище. Там, где людям часто бывает тяжело в дикой природе, персонажи могут принимать быстроногую четвероногую форму с телом, которое позволяет легко проскользнуть через густой подлесок. Это одна из самых сильных сторон Гару. У них есть все природные инструменты дикого зверя, а также все чудеса, созданные руками человека, и интеллект человечества. Это ваш шанс подчеркнуть истинную силу двойственной природы Гару. Они не только чувствуют себя как дома в бетонных джунглях человеческого общества, но и чувствуют себя как дома в джунглях природы. Найдите время в дикой природе, чтобы показать, насколько эффективны эти природные инструменты, и подчеркнуть, что смена облика Гару - это больше, чем просто способность принять боевую форму, но и получить совершенно новый набор сильных сторон, дополняющих возможности человечества. Бросьте вызов персонажам с проблемами, которые были бы невозможны для нормальных людей, но которые несложны для них с их волчьими формами. Попросите их преследовать следопытов, у которых нет вертолетов, тепловизоров и любой другой невероятной техники, а затем позвольте персонажам бегать по кругу вокруг своих противников.

Приключения в дикой природе также служат отличной возможностью для общения внутри стаи и ролевой игры. Персонажи в дикой природе будут составлять компанию только друг другу, а командная работа имеет решающее значение для любого вида деятельности в дикой природе. Люди, которые вместе отправляются в длительные походы, действительно очень хорошо узнают друг друга. Подобные приключения - время для установления и подтверждения уз дружбы и уважения между членами стаи. Враждебность может быть подавлена или раздута, чтобы перерасти в открытую ненависть, а забота и уважение могут перерасти в запретную любовь.

Рассказчики, у которых были проблемы с привлечением членов стаи к ролевой игре, могут легко создать ситуации, когда персонажи будут вынуждены взаимодействовать. Бросьте вызов персонажам в одной сцене, а затем установите следующую сцену, когда персонажи сидят вокруг своего лагеря или временного логова и рассказывают о ситуации, которую они только что преодолели. Вы даже можете просто взять двух персонажей и сказать, что, выполняя задание вместе, они беседуют, а затем повернуться к игрокам и спросить, что они гово-

рят. Если ваши игроки привыкли к ролевой игре, они, вероятно, хорошо это понимают, но вы также можете использовать это, чтобы спровоцировать менее опытных игроков на ролевую игру. Определите обстоятельства, позвольте им выполнить несколько действий, чтобы завязать разговор, а затем укажите, что им следует поговорить. Если это сработает, вы получите общение один на один. Не давите на игроков сверх необходимого подталкивания - если разговор не задается, то не задается, и иногда прерывистый разговор - это то, что действительно должно произойти. Будьте бдительны, и когда он закончится, изящно переходите к следующей сцене. В качестве небольшого дополнительного совета не делайте так, чтобы разговаривали Боб и Джо, потом разговаривали Джо и Джейн, а потом разговаривали Джейн и Боб. Это явно надумано и больше похоже на запланированную рэп-сессию, чем на настоящую ролевую игру. Это нормально, когда все взаимодействуют, но постарайтесь сделать это естественным и разбейте его на действия или групповую ролевую игру.

Связь также легко внедрить - не зря опыт дикой природы используется как способ научить проблемную молодежь работать в команде. Существует бесчисленное количество ситуаций, когда нескольким персонажам придется работать вместе. Все, что угодно, от очистки от оползня до восхождения на утес или перехода вброд через реку. Даже разделение и выполнение повседневных дел - это достижение, когда вы живете в стае. Представьте проблемы, которые персонажи не могут решить в одиночку, заставьте игроков придумывать решения от лица персонажей, а затем позвольте им осуществить план. Используйте все безумные правила «групповых усилий» и «помощников» из главы Система и драма в книге Оборотни и искренне превратите преодоление препятствия в группе в важную и полезную задачу в игре. Заставьте персонажей работать и планировать вместе, и вскоре у них разовьются узы, которые, как предполагается, типичны для стаи Гару.

Трудности дикой природы

В то же время, дикая местность может предоставить множество сюжетных зацепок и имеет сильные стороны, которые может использовать Рассказчик, есть также слабые места в истории, установленной здесь, и ловушки, которых стоит избегать.

Первое препятствие заключается в том, что, если вы не делали этого много раньше, у вас, вероятно, нет опыта в захватывающем описании ситуаций в дикой природе. Перед тем, как запустить свой эпос о дикой природе, потренируйтесь немного раньше времени или запустите несколько коротких сцен на открытом воздухе, состоящих из одной или двух сцен, чтобы прочувствовать это. Постарайтесь научиться увлекательно описывать статические задачи. Прочтите несколько книг о выживании в дикой природе, чтобы узнать, как это делается. Локации разведки - выйдите в лес или в горы и посмотрите, с какими потенциальными препятствиями может столкнуться группа. Как они могли их обойти? Какие есть действенные способы атаковать препятствие и преодолевать его? Вы хотите придать ситуации более естественный вид. Если вы не описываете это хорошо и не чувствуете, что это настоящее препятствие или реальная проблема, на самом деле это будет просто ваш запрос на проверку Ловкость + Атлетика или Сообразительность + Выживание, а игроки будут пытаться добиться достаточного количества успехов. Не бойтесь использовать кости, но броски следует использовать, чтобы определить, способны ли персонажи осуществить задуманное ими решение, а не быть чем-то, что вы определяете заранее. Если нужно просто провести кучу заранее определенных тестов способностей, игроки могли бы остаться дома, потому что вы могли пройти приключение, используя лишь несколько кубиков и листы персонажей.

Кроме того, одна из самых эффективных особенностей дикой природы как сеттинга заключается в том, что когда окружающая среда становится врагом, это действительно ужасно. Это неумолимо. Оан даже не осознает и не заботится о том, что убивает вас. Но в то же время люди приходят в ролевые игры не для того, чтобы их убили безличные силы, на которые они не способны повлиять или контролировать. Пытаясь подчеркнуть суровую, безразличную сторону дикой природы, очень легко случайно создать приключение, в котором персонажи окажутся в невыносимой ситуации, чтобы продемонстрировать, что они не могут победить матушку-природу. На самом деле не в этом суть, это просто более продуманная версия персонажа, открывающего свой гардероб и обнаруживающего поджидающего их Бредущего по узлам. Даже если ситуация предназначена для избиения персонажей, сделайте это чем-то большим, чем просто избиение. Позвольте им изучить или увеличить способности, или получить духовного союзника, или получить что-нибудь из опыта. В противном случае вы просто жестоко обращаетесь с персонажами под видом придания правдоподобия.

Наконец, имейте в виду, что одним из определяющих аспектов пребывания в дикой природе является неспособность быстро добраться куда-либо еще. Это может оказаться довольно неприятным, если запланированное вами приключение окажется скучнее, чем вы ожидали, или если персонажи явно не готовы провести время со змеями и жуками. Постарайтесь заранее подумать, сколько времени (с точки зрения времени сеанса) займет планируемое вами путешествие по дикой местности. Это редкая группа игроков, которая хочет провести свою третью игровую сессию подряд, гуляя по предгорьям скалистых гор. Получите представление о том, как долго ваша группа может терпеть довольно приземленные проблемы. Если это час, убедитесь, что экскурсии по дикой природе не продлятся намного дольше. Если это одна или две сессии, установите это как верхний предел. Убедитесь, что вы немного перепланировали, потому что все, естественно, займет больше времени, чем вы ожидаете, и вы не хотите, чтобы все возвращались к следующему занятию, чтобы «еще один час пробираться через залив!»

Кроме того, если вы заранее планируете события, составьте список того, какие встречи или события обязательно должны произойти, а какие являются предметом роскоши; таким образом, если вам кажется, что что-то затягивается, вы можете знать, что вырезать, а что оставить, когда вы ускоряете дело.

Истории дикой природы

Выход на природу, на свежий воздух - естественная среда для многих историй об оборотнях, но каких именно? Список ниже - это начало, а не исчерпывающий каталог возможностей. Используйте его как катализатор и отправную точку в своей работе.

Духовное отступление

В то время как дикая местность Мира Тьмы подвергается нападению и заражена скверной Вирма во многих местах, это также святое место, место первобытной силы, намного более великое и древнее, чем Гару. Это тело Гайи и лицо мира, а оборотни - его создания. В эти все более мрачные и неспокойные времена им часто приходится искать убежище и утешение в объятиях великих лесов и гор, которые с незапамятных времен были пристанищем их собратьев-животных. Не все собрания должны быть частью ритуалов каэрна септы. В одиночестве в дикой природе или в бегах со своей стаей они могут размышлять о том, что именно они защищают, вновь обретая чувство цели и возобновляя свои связи с землей.

Гару может уйти в дикую природу, чтобы просто отдохнуть от вражды. Они могут отправиться искать себе пару-волка. Они и их товарищи по стае могут застолбить территорию и защитить ее как свою собственную - те Гару, чьи смертные жизни вынуждают их к жизни без корней, вероятно, находят это чрезвычайно удовлетворительным. Перевертышам может потребоваться поискать духовных хранителей своих Даров, или связаться с духами, чуждыми им, и найти новые Дары для своего народа, или найти тотем для своей стаи.

Как рассказчик, такие приключения могут предоставить вам тот же перерыв, который ищут персонажи - шанс уйти от непрерывности и вернуться обновленным, и бросить вызов персонажам с простыми ситуациями или просто позволить им всем свободно отыгрывать ролевую игру.

Притчи и проповеди

И может быть, природа преподносит Гару непрошенную мудрость. Находясь в дикой природе, люди-волки открыты духовным влияниям, и эти влияния вполне могут говорить с ними без приглашения. Персонаж в дикой природе может извлекать уроки из природы так, как хочет природа, а не так, как они хотят.

Несомненно, многие из этих уроков просты и на самом деле не более чем обнадеживающее прикосновение дикой природы, побуждающее Гару размножаться, пока они могут, принимать смерть в соответствии с естественным порядком и связываться со своими товарищами по стае. А другие могут быть более сложными - не бойтесь превратить дикую местность в мистическое место. Это могут быть очевидные сообщения: поток, говорящий непосредственно с Теургом с помощью дара Незримого ритма и сообщающий ему личности тех существ, которые загрязнили ручей, или лес, сговорившийся организовать стаю, чтобы натолкнуться на что-то, что преподаст урок. Однако они могли бы быть более сложными. Многие духи могут вызывать видения - иными словами, оборотень проводит в дикой природе время в полной ясности, особенно если он охотно бросается в объятия Природы. Возможно, стая испытывает подлинные религиозные видения по велению природы и духов предков или их тотема. Персонажи могут получить отличное понимание, наблюдая за природными явлениями. Подобно мастеру боевых искусств, изучающему новые приемы, Гару может прийти к пониманию новых стратегий, наблюдая, как лиса преследует фазана, но уроки могут быть гораздо глубже, чем просто боевые стили. Что, если пер-

Волк против человека

Оборотни ставит перед персонажами Гару интересную дилемму, заставляя их принимать определенные важные решения о том, как они будут использовать свои способности к изменению формы, перед любым путешествием в дикой природе. Очень небольшое количество предметов, которые могут быть посвящены данным Гару, означает, что если оборотни планируют использовать свою форму люпус, чтобы быстро пересечь землю, они очень ограничены в количестве оборудования, которое они могут унести с собой. Даже если они используют такие рюкзаки, которые позволяют собакам таскать свою еду в походах, модифицированные таким образом, чтобы их могли забрать другие Гару в форме люпус, количество припасов, которые они будут таскать, будет минимальным. У них, вероятно, будет немного больше еды для волков, чем на несколько дней, все необходимое для выживания, такое как нож, компас / GPS, мобильный телефон, карта, немного пластикового брезента и кольев для временного логова, а также комплект одежды, чтобы когда Гару должны принять форму Хомида, им не нужно рисковать переохлаждением.

Точно так же, если Гару планируют воспользоваться формой Хомид с его большой грузоподъемностью и умением использовать инструменты, то их способность использовать форму люпус для пересечения территории сильно ограничена. В то время как форма волка по-прежнему полезна для разведки или побега, бремя человеческого снаряжения по существу удерживает оборотня в форме хомида с его медленным темпом и неспособностью эффективно проскальзывать через подлесок.

Очевидно, есть способы обойти эту несовместимость - персонажи могут подготавливать припасы сами или попросить других подготовить припасы. Они могут покинуть свой лагерь и двигаться как волчанка, собирая мусор на ходу. Каким бы ни было решение, оно требует планирования, как и все успешные походы по дикой природе.



сонаж оглядывается на свое пребывание в дикой природе и обнаруживает, что проблемы, с которыми он столкнулся, были точно такими же, как те, с которыми он сталкивается в своей жизни сейчас?

Как рассказчик, это шанс, что духи, которые в противном случае устанавливали бы элементы, а также автоматы для выдачи заговоров или подсказок, стали активными частями вашей игры. Эти духи-предки больше не просто механический край; теперь они проверяют персонажа на прочность. Духовные покровители каэрна персонажей - это не просто потенциальные тотемы, а активные сущности, которые затрагивают жизни персонажей и влияют на их действия. Это также шанс для вас напрямую управлять игрой посредством вмешательства ваших персонажей Рассказчика. Если вы видите, как персонажи движутся к битве, которую они не могут выиграть, или просто сбиваются с пути умного мышления, это шанс передать им сообщение, не разрушая иллюзию свободы воли, отведя их в сторону и объяснив, что лучше.

Проникновение и исчезновение

Это неправда, что мы сделали мир меньше. Мы только что упростили передвижение по очень узким коридорам. Подавляющее большинство Северной Америки малонаселенное или совершенно ненаселенное. В то время как постоянное место жительства, вероятно, привлекло бы внимание со временем, дикая местность является отличным шоссе для небольших групп людей, которым необходимо избегать обнаружения. Хотя движение идет мучительно медленно по сравнению с автомобилями или самолетами, и в большинстве мест вы не можете проехать день, не переходя дорогу, группа, путешествующая легко и старательно заметая свои следы, может пересечь большие расстояния, не опасаясь обнаружения. Это может быть весьма полезно для Гару, которые могут часто избегать человеческих властей, чтобы сохранить Завесу, или приближаться к области, где любой или каждый, кого они встретят, может обнаружить их истинную природу.

Для Рассказчиков рассказ о путешествии - особенно напряженный, поскольку персонажи пытаются уклониться от преследования или проводят недели, подкрадываясь к тщательно охраняемым объектам - может стать отличной интермедией в хронике. В этой роли они служат не только в качестве ролевых перерывов и усиливают обертоны дикой природы в игре. Проникновение также может служить напряженным предварением драматической конфронтации или второй кульминацией штурма или шпионской миссии, поскольку персонажи, проникшие в сложную сеть защиты, должны уклоняться от преследования, чтобы совершить успешный побег.

Ситуации выживания

Наконец, персонажи могут оказаться в ситуации, когда они совершенно не готовы. Это могут быть родичи или даже Гару, попавшие в какую-то травмирующую ситуацию, такую как авиакатастрофа, авария на Лунном мосту или нападение на изолированный каэрн, которое заставляет их отправляться неподготовленными. В любом случае, персонажам остается только их смекалка и то, что они могут собрать. Вероятно, это не представляет большой угрозы для Гару, но может быть, если условия суровые или стая в значительной степени безнадежна, особенно для городских пижонов. Это вполне законное испытание для Родичей, которое может принести

им большой положительный престиж среди их родственников оборотней, даже служа шансом опробовать или изучить Дары, не будучи полностью затмеваемыми чистокровными членами семьи.

Как рассказчик, это шанс поставить персонажей в тупик и заставить их сообразить. У них, вероятно, нет всего своего оружия и снаряжения, и они, вероятно, не на своей территории. Персонажи могут быть ранены или бежать, а Стеклоходы и другие городские персонажи, вероятно, окажутся в чужом мире. Рассказчики, которые чувствуют, что стая слишком сильно погружается в городской / цивилизованный режим, могут захотеть рассказать такую историю персонажам исключительно из соображений шока. Будучи готовым к вызову, действительно ли Гару дома? Они паникуют только потому, что не на асфальте? Возможно, тотем или предки стаи вполне могут устроить такое мероприятие только для того, чтобы донести послание. Если персонажи умны и адаптируются, они будут жить и учиться, если персонажи неразумны и глупы, они, вероятно, умрут, и это один из уроков, которые дикая природа преподает лучше всего.

Выживание в дикой местности

В этом разделе рассказывается о том, что необходимо для выживания в дикой природе, и дается краткий обзор того, как именно вы осуществляете подобное. Это общий характер, но он должен служить для того, чтобы рассказчики, не имеющие опыта выживания в лесу, достаточно хорошо понимали задействованные механизмы. Хотя кое-что из этого технически может быть истолковано как «информация об игроке», в конечном итоге для вас, как Рассказчика, очень важно знать важные аспекты выживания в дикой природе, чтобы вы могли передать важную информацию игрокам, которые в ней нуждаются, или использовать незнание чрезмерно городской стаи против них. В конце концов, для игроков гораздо сложнее изучить эти техники в ходе драматической истории, чем читать ее по книге.

Строить планы

Планирование - это правило выживания номер один. Любой персонаж, попадающий в ситуацию, когда он и его товарищи остаются одни, должен точно знать, что, черт возьми, он делает, и он должен знать об этом заранее. Мудрый персонаж, готовящийся к путешествию через дикую местность, будет заранее прорабатывать каждый день прогулки с картой и альманахом, используя карту, чтобы найти хорошие кемпинги и оценить время в пути, и альманах, чтобы определить время начала и окончания дневного путешествия. Время остановки имеет решающее значение - разбить лагерь после захода солнца очень сложно. Без окружающего света уличных фонарей ночью становится очень темно. Персонажи, пытающиеся установить палатку и приготовить еду в кромешной темноте, быстро обнаружат, что это утомительно и склонно к повреждению ценного снаряжения. Планируя время в пути, мудрые персонажи обязательно предоставят щедрые отступы для члена группы, который поворачивает лодыжку, или для группы, которая обнаружит, что тропа была размыта год назад или полностью заросла кустами ежевики.

Прием пищи следует планировать заранее, уделяя внимание тому, чтобы каждый в путешествующей группе получал нужное количество калорий для того вида тяжелых физических упражнений, которые влечет за собой путешествие по дикой природе. Вода также является важным вопросом планирования. бутылки с водой тяжелы, громоздки и незаменимы. Эти факты в совокупности заставляют путешествующие группы часто пополнять запасы воды; максимум каждые 2–3 дня. В регионах с умеренным или тропическим климатом это, как правило, не проблема - сложно пройти целый день, не попав в проточную воду. Однако в засушливых регионах расположение воды обычно определяет способ передвижения.

Персонажи также должны спланировать, что делать в случае травмы, включая хорошо укомплектованную первую помощь ребенку и все необходимое снаряжение, чтобы быстро подготовить транспортировку раненого члена группы. Каждый должен знать, как выполнять все важные задачи по оказанию первой помощи - бесполезно, когда один человек, знающий ходячий медицинский словарь, теряет сознание от падающего камня. Очевидно, что без аптечки можно обойтись, когда путешествующий отряд состоит только из Гару, поскольку между Лаской матери и регенерацией не так много всего, что могло бы сдержать оборотня, но это все равно важно, если есть родичи или Гару хотят представить фасад нормальности.

В планы персонажей должна входить цель - бесцельное блуждание, не беспокоясь о том, что будет дальше, - это роскошь, которую нам предоставляет современное общество. Когда вы покидаете землю круглосуточных магазинов и торговых центров, вы должны помнить о своих целях и пытаться направить на них свои ресурсы, потому что эти ресурсы ограничены. Если вы не потратите их хорошо, они исчезнут, и вам нечего будет за это показать, а в дикой природе «ничто» означает, что у вас нет еды или места для сна. Персонажи, которые направляются к пункту назначения, ставят своей конечной целью достижение пункта назначения, и все их планы должны быть сосредоточены на этом. Персонажи, оказавшиеся в дикой природе из-за несчастного случая или по другой причине, имеют целью возвращение в цивилизацию. Даже персонажи, ушедшие в дикую местность, чтобы жить отшельниками, имеют цель; для достижения устойчивого состояния жизни, когда они собирают по крайней мере достаточно еды, чтобы сбалансировать количество, которое они съедают, при этом у них остается достаточно времени, чтобы поддерживать свое жилище и продвигать любые другие личные проекты.

Избегайте холода

Второе по важности правило выживания, выходящее за рамки планирования, - это контролировать температуру. Тела человека и волка - чрезвычайно гибкие машины, способные регулировать свою внутреннюю температуру, чтобы позволить им выжить в широком диапазоне условий. Однако человеческое тело в основном приспособлено к довольно теплой

температуре - все, что ниже 60 градусов по Фаренгейту (15,6 по Цельсию), неудобно без одежды, а температура ниже этого может вызвать переохлаждение. При переохлаждении тело теряет тепло быстрее, чем может его генерировать, пока его внутренняя температура не упадет ниже той, при которой человеческое тело может функционировать. Для голого человека переохлаждение может быть опасным даже при температуре 50 градусов по Фаренгейту (10 градусов по Цельсию). Гипотермия характеризуется сильной дрожью, которая сменяется чувством тепла и физической слабости по мере того, как тело перестает работать. Если его не исправить, пострадавший в конечном итоге впадет в шок и замерзнет.

Средства от этой опасности просты. Во-первых, персонаж может энергично двигаться, что заставляет его мышцы выделять тепло и согревать его тело. Это эффективно только при относительно высоких температурах или в сочетании с другими формами защиты. Во-вторых, персонаж может уйти от ветра. Когда персонаж излучает тепло, он нагревает воздух вокруг него. Поскольку количество тепла, передаваемого между двумя телами, зависит от их относительной температуры, это снижает скорость, с которой тело персонажа теряет тепло. Ветер постоянно подталкивает новый воздух к персонажу, заставляя его тело быстро терять тепло. Это заставляет казаться намного холоднее, чем есть на самом деле, а сильный ветер плюс минусовая температура - комбинация, которая может быстро подорвать силу персонажей, подвергшихся воздействию. Персонажи, попавшие в ловушку сильного холодного ветра, должны искать убежище в любом сооружении, которое может действовать как ветрозащитный экран. Сгущение также работает, и несколько персонажей, прижатых близко друг к другу, могут оставаться в тепле, минимизируя площадь поверхности, которую любой персонаж подвергает воздействию холода.

В-третьих, персонаж может окружить себя каким-то материалом, который поглощает излучаемое им тепло и удерживает его, вместо того, чтобы позволить ему улетучиваться в окружающий воздух - например, зимней одеждой. Однако арктическое снаряжение - не единственная эффективная защита. Все, что мешает ветру и задерживает воздух, помогает - например, ветки сосны, покрытые брезентом, обеспечат некоторую защиту. Снег - отличный изолятор, и лучшее, что может сделать персонаж, попавший в снежную бурю, - это зарыться в сугроб. Это закрывает ветер, а температура в норе может достигать 50 градусов по Фаренгейту, что позволяет даже плохо защищенным персонажам оставаться в тепле.

Если снаряжение рюкзака для холодной погоды не соответствует температуре, и он не пойдет на землю или не может спуститься на землю (например, если он застрял на открытом льду), то он почти наверняка умрет от переохлаждения. Это падет даже на Гару, если у них нет Даров, защищающих их от холода. Их удивительные способности к регенерации не могут защитить их от леденящих кровь эффектов зимы. (С точки зрения игры, Гару, которые ничего не делают, чтобы защитить себя от стихий, начинают получать отягчающие повреждения, когда холод становится слишком сильным. Этот урон должен накапливаться достаточно медленно, чтобы игроки чувствовали, что оборотни все еще лучше, чем люди, но достаточно быстро, чтобы замерзание до смерти оставалось реальной опасностью; уровень повреждения здоровья каждые пару часов, проведенных без достаточного тепла, должен быть достаточным.)

Волк зимой

Волки имеют хороший мех и хорошо защищены от зимних холода. Арктические волки могут выжить при температурах до -70 градусов по Фаренгейту, хотя они являются специализированной породой. Гипотермия не вызывает особого беспокойства у большинства персонажей в формах кринос, хиспо или люпус до температуры от -20 до -30 градусов по Фаренгейту (от -29 до -34 градусов по Цельсию), после чего большинство волков начнут думать о том, чтобы сбиться где-нибудь в снегу. Слабость волчьей изоляции в том, что, как и у гусиного пуха, он полагается на свой пух, задерживая воздух. Если волк намокнет, теплоизоляционные свойства его шерсти сильно ухудшатся. Промокший волк при отрицательных температурах - животное в ужасном положении.

У персонажей в холодных условиях также есть вторая опасность - обморожение. В то время как переохлаждение возникает из-за падения температуры тела персонажа ниже безопасного уровня, обморожение происходит из-за того, что температура поверхностных тканей падает настолько низко, что происходит реальный ущерб. Обычно это происходит в первую очередь в самых дальних досягаемости конечностей персонажей: пальцы рук, ног и тому подобное. Они находятся дальше всего от ядра тела персонажа, а их небольшой размер означает, что существует большая излучающая поверхность только для небольшого количества ткани. Однако это не единственное место, где может произойти обморожение, и персонажи, подвергшиеся сильному ветру, могут пострадать от обморожения всего лица и других открытых участков кожи. На первых этапах обморожение - это просто онемение и ощущение холода. По мере того, как это прогрессирует, нарастают необратимые нарушения кровообращения и неврологические нарушения - плоть никогда больше не будет иметь полноценного ощущения или надлежащего кровотока. Очень серьезные случаи связаны с некрозом тканей - пораженная плоть просто умирает и сгнивает со всеми связанными с этим осложнениями для здоровья. Хотя обморожение явно не вызывает беспокойства для Гару, это серьезная опасность для родичей и других обычных смертных, подвергающихся воздействию холода.

Избегайте тепла

Жара не так опасна для человеческого организма, как холод. Человеческое тело имеет феноменальную систему охлаждения, которая, если снабжена достаточным количеством воды, может поддерживать его в самых жарких условиях - неудивительно для видов, которые эволюционировали вблизи экваториальной Африки. Тело выделяет воду, которая испаряется, передавая тепло в окружающий воздух более эффек-

тивно, чем простое излучение. За исключением очень старых, очень молодых, больных и людей с нарушениями дыхания, очень немногие люди живут в страхе смерти от теплового воздействия. Тем не менее, существуют связанные с жарой эквиваленты как гипотермии, так и обморожения.

Эквивалент переохлаждения - гипертермия или тепловая прострация. Тепловая прострация происходит, когда внутренняя температура тела персонажа поднимается выше уровня, на котором его внутренние органы функционируют должным образом. Чаще всего это случается, когда у персонажа нет воды для питья, и поэтому он перестает потеть, но также может возникать, когда люди - особенно люди, не акклиматизированные к жарким условиям - занимаются спортом в жаркую погоду и под прямыми солнечными лучами в течение длительного времени. Гипертермия очень опасна, потому что упрямый человек часто может оставаться в вертикальном положении до тех пор, пока он не сможет естественным образом оправиться от этого состояния.

Первая стадия гипертермии обычно называется тепловым истощением и характеризуется чувством тошноты, головокружения и липкой кожи. На этом этапе состояние пострадавшего обычно улучшается, если его переместить в тень и дать ему воду, предпочтительно воду с небольшим добавлением соли и других электролитов. В более экстремальных случаях, обычно называемых тепловым ударом, кожа становится сухой, и жертва обычно не выздоравливает естественным путем, хотя Ласка матери, вероятно, улучшит его, как и естественная регенерация, если его убрать с света и дать ему отдохнуть.

Обычных смертных обычно лечат теплой водяной баней и солевым раствором внутривенно. Жертвы, которые не получают должного лечения, могут умереть от повреждения мозга или органов, а многие выжившие в экстремальных случаях впоследствии страдают от проблем с почками и другими заболеваниями почечной системы. Хотя оборотни достаточно устойчивы, чтобы оправиться от системного повреждения, они по-прежнему уязвимы для перегрева, обморока и даже смерти, если они злоупотребляют собой настолько, что становятся обезвоженными и теряют сознание от солнечного отравления слишком далеко от воды.

Солнечный ожог - это связанный с жарой эквивалент обморожения. Это происходит, когда кожа подвергается воздействию прямых солнечных лучей в течение длительного времени. Радиация проникает в дерму и повреждает ткани под ней. В зависимости от степени тяжести солнечный ожог может варьироваться от легкого дискомфорта до опасного для жизни. Хотя это происходит медленно, солнечный ожог - это настоящий ожог.

Все люди естественным образом выделяют пигмент кожи с радиационно-блокирующими свойствами - меланин - в различных количествах, в зависимости от этнической принадлежности персонажа. Некоторое воздействие солнечного излучения является катализатором здорового метаболического процесса, поэтому группы людей, которые адаптировались к холодной и темной среде, часто имеют относительно низкий уровень меланина по сравнению с нормой для вида. Эти подгруппы, от которых происходят многие Гару, наиболее подвержены солнечным ожогам. Все люди выделяют дополнительный меланин, чтобы блокировать излучение в качестве автоматического рефлекса, если они подвергаются воздействию солнечного света, но этот процесс происходит медленно и не может предотвратить немедленные ожоги. Вопреки распространенной мифологии, какой бы темной ни была ваша кожа, вы все равно можете получить солнечный ожог - просто порог получения травм выше. Персонажи в солнечных условиях должны покрывать как можно большую часть своей кожи. Если насекомые-переносчики болезней не представляют угрозы, светлокожие персонажи в очень жарких условиях, вероятно, захотят принять программу постепенного воздействия, чтобы затемнить свою кожу и позволить им свести к минимуму количество одежды, которую они носят, поскольку голая кожа гораздо эффективнее излучает тепло, чем кожа, покрытая тканью. Гару, которые сильно обгорели на солнце, могут, конечно, просто регенерировать повреждения.

Защититься от жары обычно проще, чем от холода. Персонажи должны избегать прямых солнечных лучей, избегать тяжелых упражнений в самые жаркие часы дня (обычно с 13:00 до 16:00) и пить много воды. Только когда они начинают нарушать эти правила, они подвергаются серьезному риску травм от жары - человеческое тело настолько хорошо рассеивает тепло. Если персонажи не проигнорируют основные правила выживания в жаркую погоду или не окажутся на дне Долины Смерти или какой-либо другой плоской, лишенной тени равнины в разгар лета, выживание, вероятно, обеспечено.

Оставайся сухим

Очень важно, чтобы персонажи в дикой природе пытались избежать промокания, по крайней мере, на местности с холодным или холодным климатом, которую предпочитают волки. Это кажется относительно второстепенным, но на самом деле очень важным. Мокрого человека покрывает поток ледяного пота, уносящего тепло. Даже после погружения в воду мокрая одежда эффективно передает тепло, ускоряя наступление переохлаждения. Персонаж, попавший под проливной холодный дождь, может умереть от острой гипотермии или быть настолько ослабленным из-за того, что у него разовьется пневмония или другое сопутствующее заболевание. Очевидное решение - укрыться от дождя, особенно от холодного и сильного дождя. Промокшие персонажи должны постараться как можно скорее высушить и высушить свою одежду.

Вторая причина оставаться сухим - это траншейная стопа. Человеческая ткань не является полностью водонепроницаемой - когда вы подвергаете ее достаточно долгому воздействию воды, она размягчается, раздувается и в конечном итоге раскалывается. Очевидно, ботинки являются худшими виновниками удержания воды (отсюда и название недуга), но трение влажной тканью о любую ткань может вызвать очень серьезные травмы.

Однако в случае длительного погружения ступня становится синей и покрывается кровавыми пузырями, и все это сопровождается мучительной болью. При своевременном лечении его, как правило, мож-

Волк летом

В жаркую погоду феноменальные теплоизоляционные свойства волчьей шерсти становятся помехой. Он потеет только из носа, языка и подушечек пальцев, и хотя остальная часть тела зверя может излучать тепло, оно изолировано мехом и не имеет потовых желез, повышающих эффективность излучения. Это не столько угроза выживанию, сколько серьезное ограничение активности животного. Хотя очень высокие температуры не очень полезны для волков, они не смертельны, если у волка есть тень и вода. Однако, если животное занимается какой-либо напряженной деятельностью в течение какого-либо периода времени, оно рискует гипертермией, поскольку его тело будет вырабатывать тепло так же или быстрее, чем у активного человека, и имеет гораздо менее эффективную систему его сброса. Рассказчики могут захотеть начать налагать штрафы на персонажей в формах хиспо или люпус в очень жарких условиях после всего лишь десяти ходов активности.

Форма кринос немного лучше адаптирована благодаря аспекту «боевой формы». Вервольф, сражающийся в Криносе, может генерировать много тепла между топкой Ярости и невероятной метаболической печью, которая стимулирует регенерацию. Таким образом, форма кринос оснащена большим количеством потовых желез, чем обычно (хотя и не таким большим, как человеческое тело), что позволяет ей отводить излишнее тепло во время или после интенсивного боя. Измученный кринос может быть в легкой пене, как перегруженная лошадь, что хорошо для кратковременного охлаждения, но не так хорошо для борьбы с обезвоживанием.

но уменьшить, хотя персонаж наверняка будет терять чувствительность и периодически испытывать боль в конечностях. Это мало чем отличается от повреждения тканей, вызванного обморожением, и, как и при сильном обморожении, существует сильная тенденция к некрозу. Мертвая плоть часто становится гангренозной, что требует ампутации.

Траншейная ступня - ужасный недуг, и его очень легко поймать, если вы не заботитесь о своих ногах. Траншейная ступня была ответственна за более 20% медицинских эвакуаций во время Второй мировой войны. Решение состоит в том, чтобы менять носки несколько раз в день. . Персонажи, которые не могут этого сделать, должны тщательно высушить носки и обувь после погружения в воду. Персонажи, которые этого не сделают, разовьют траншейную ногу и, возможно, потеряют стопы. Хотя Гару или Фера могут исцелить повреждения после того, как эпизод прошел, маловероятно, что он сможет предотвратить последующие проблемы со вздутием кожи.

Питье

Персонажи могут избегать намокания, но они определенно не хотят избегать воды. Как упоминалось выше, бутылки с водой бывают тяжелыми и объемными. Вода весит около восьми с половиной фунтов на галлон и несжимаема - вы не можете легко заставить ее занимать меньший объем, создавая давление. К сожалению, это еще и запасы, которые персонажи никогда не могут позволить себе исчерпать. Тренирующийся персонаж может использовать более галлона воды в день, в том числе персонажи, тренирующиеся в холодную погоду, и отсутствие воды более двух или максимум трех дней, скорее всего, будет фатальным. Люди могут обходиться дольше, но обычно бывает поражение почечной системы, а также поражение головного мозга и других органов.

Обычно воду получают из поверхностных источников - ручьев, прудов и рек. Собрать ее так же просто, как убедиться, что поблизости не плавает мертвая рыба и наполняет ваш контейнер. Качество поверхностных вод - критическая проблема: даже если они выглядят чистыми, это еще не означает, что их можно пить. Большая часть воды в дикой природе загрязнена естественными паразитами или содержит ядовитые для человека минералы. Водяные паразиты - это не повод для смеха. Они могут вызвать что угодно, от диареи (с последующим обезвоживанием и потерей калорий из пищи, которую персонаж не в состоянии переварить) до серьезного долговременного повреждения органов. Скорее всего, Ласка матери не может вылечить это, что вызывает все же серьезное неудобство. В общем, проточную воду пить безопаснее, чем негазированную, но вам все равно не следует пить ее, если у вас нет выбора.

Существуют отличные фильтры и комплекты для очистки, которые делают питьевую воду безопасной, и они довольно легкие. Персонажи должны знать, что современные фильтры для воды становятся неэффективными после процеживания определенного количества воды, и стоит носить с собой дополнительные фильтры. Персонажам без таких продвинутых комплектов придется полагаться на более традиционные методы. Паразиты восприимчивы к кипячению, но воду необходимо дистиллировать, чтобы удалить ее минеральное содержание. Поскольку перегонные кубы любого размера громоздки, большая часть загрязненной минералами воды практически непригодна для питья. Персонажи также должны знать, что коммерческие фильтры, такие как те, которые продаются в супермаркетах для “очистки” жилой воды, обычно предназначены для удаления минералов, которые вызывают странный вкус воды, а не для ее очистки — они не обязательно полезны против паразитов.

Персонажам в холодных регионах, возможно, придется растопить снег или лед, чтобы получить воду. Снег не годится для употребления в пищу в любом количестве - его действительно нужно сначала растопить. Персонажи в засушливых районах могут быть не в состоянии найти поверхностные воды любого рода. Можно копать воду в “складках” рельефа (там, где крутые склоны встречаются с ровной поверхностью) и, конечно, наличие роста растений указывает на воду. Точно так же сезонные русла рек часто несут круглогодичное вялое течение через донные отложения. Персонажи в засушливых условиях обычно нуждаются в солнечном дистилляторе, чтобы собрать достаточно воды, чтобы выжить. Такой перегонный куб представляет собой не более чем довольно большую яму, желательно вырытую во влажной земле. Ямку заполняют измельченной растительностью, если таковая имеется (лучше всего подходят корни

пустынных растений), а на дно устанавливают миску, чашку или другую емкость с широким горлышком. Горловина отверстия покрыта листом полиэтилена или другого прочного гибкого пластика с грузом в центре, который сгибает его вниз и образует направленный вниз конус, острие которого находится прямо над чашей в центре отверстия. Солнце освещает перегонный куб, нагревая воздух внутри и вызывая испарение влаги из влажной земли и измельченных корней. Вода конденсируется на пластике, превращается в капли, стекает по наклонному полиэтилену и стекает с кончика конуса в чашку. Каждое утро, после того как образовалась дневная роса, персонаж просто приподнимает край полиэтилена и выливает воду. Если есть пластиковый шланг, персонаж может даже засунуть его в контейнер, когда они строят перегонный куб, и пить из накопившейся воды всякий раз, когда захочет пить. Трудно получить достаточно воды, чтобы пить только из одного дистиллятора, но несколько могут поддерживать персонажа и наполнять его фляги в течение нескольких дней.

Пропитание

Посреди дикой местности нет продуктовых магазинов, поэтому все, что нужно есть персонажам, должно идти вместе с ними или быть поднятым с местности, которую они пересекают. Собирательство в поисках пищи, как правило, происходит медленнее, но это довольно точно, и вам не нужно носить с собой пищу, которую вы собираете на ходу. В Северной Америке очень мало мест, кроме как над снежной линией и, возможно, в пустынях на юго-западе Америки, где решительный человек не может найти достаточно еды. Обратите внимание на использование слова «решительный» - это слово подразумевает готовность есть мышей, насекомых и употреблять дикие растения, включая мягкую кору деревьев и, возможно, даже траву. Персонаж, который будет есть только большие, очевидные продукты питания, может довольно легко голодать. Обучение и руководство или хорошее знание области, в которой персонажи пытаются выжить, являются обязательными для фуражиров. Обычно съедобны только определенные части различных растений, и их часто нужно готовить определенным образом.

Большая часть добываемой пищи будет состоять из диких растений и мелких животных, пойманных в ловушки. Охота на более крупных животных для людей, путешествующих по дикой природе, чтобы добраться до места назначения, немного проблематична. Во-первых, обычно требуются ружья и луки. Местные правоохранительные органы весьма настороженно относятся к подобным вещам не потому, что их беспокоят безумные снайперы - большинство специалистов сельских правоохранительных органов не принадлежат к культуре, которая считает, что каждый, у кого есть оружие, должен быть жестоким сумасшедшим. Они бдительны, потому что наблюдают за людьми, которые делают именно то, что задумали персонажи, - браконьерскую игру. Охота вне сезона является незаконной, и в каждом штате есть штатные сотрудники, называемые егерями, которые патрулируют незаконную охоту. В то время как персонажи в ситуациях выживания явно не заботятся о них, персонажи, пытающиеся использовать лес, чтобы куда-то добраться, вероятно, не хотят оставлять явно разделанную, очевидно браконьерами, тушу, лежащую в лесу, чтобы ее могли найти егеря.

Во-вторых, охота требует много времени. Добычу нужно выследить и убить. Убийство выполняется быстро и относительно легко для кого-то с винтовкой

Советы по выживанию

Основная часть этого раздела содержит ключи к выживанию. Ниже приведены еще несколько полезных советов, которые не подошли ни к чему другому.

- **Всегда носите с собой прочный нож и водонепроницаемую зажигалку** - эти два предмета являются ключом к выживанию. Если у вас есть хороший охотничий нож и водонепроницаемая зажигалка, выжить в два-двадцать раз легче, чем без него. Если у вас нет этих инструментов, вам нужно будет сделать эквиваленты каменного века в качестве вашей самой первой задачи, и оригинальные каменные измельчители и огненные луки просто не могут сравниться с 5000-летним усовершенствованием, которое мы применили к этой концепции. Если есть хоть какой-то шанс, что вам придется самостоятельно выживать, имейте эти две вещи, и у вас гораздо больше шансов выжить, и выжить комфортно.
- **Цивилизация располагается вдоль течений.** Если вы найдете водоток и спуститесь по нему, продолжая следовать все более и более крупные водные течения, к которым он присоединяется, вы в конечном итоге найдете человеческую цивилизацию. Это так же удобно, чтобы избежать цивилизации, как и найти ее.
- **Не доверяйте тому, что едят животные.** Животные, особенно птицы, ящерицы и земноводные, часто имеют очень отличные метаболические процессы и пищеварительную систему, чем люди. Тот факт, что животные едят растения, не означает, что они безопасны для употребления в пищу людьми или оборотнями. Омела - лишь один из примеров того, что птицы считают съедобным, но отравляют гару.
- **Дождь и водотоки не смешиваются** - персонажи, которые разбивают лагерь в руслах ручьев или рядом с ними, даже «сухих», могут столкнуться с неожиданными сюрпризами. Дождь в двадцати или пятидесяти милях может внезапно превратить спокойный ручей в поток, как раз вовремя, чтобы смыть все ваше незаменимое снаряжение. Точно так же в засушливых районах есть каньоны, вырезанные под действием воды. У них часто есть камни диаметром пятнадцать футов, которые прочно вклиниваются между стенами на высоте двадцати футов или выше. Задумайтесь на секунду о том факте, что это показывает, насколько высоко и жестко течет вода при заполнении оврага. Вы, вероятно, не захотите быть там, когда это произойдет, потому что это не постепенный процесс. В общем, если есть реальный риск дождя, держитесь подальше от низинных мест.

или луком, или для оборотней, использующих форму хиспо. У Гару есть много преимуществ на охоте перед теми же волками и людьми. Но если персонажи не желают оставить большую часть убитого там гнить и взять только несколько порезов, туша должна быть разделана и мясо приготовлено. Возьмите немного мяса из холодильника и оставьте его на столе. Это не займет много времени, пока он не станет вонючим и вообще несъедобным, не так ли? Это не займет больше времени только потому, что ты в лесу. У персонажей есть день или два, чтобы поджарить, посолить или съесть мясо, а может быть, еще день или два после этого, если они готовы перейти в форму волчанки и использовать более жесткую собачью пищеварительную систему, чтобы переварить созревающее мясо.

Так что в целом, если только группа не путешествует очень легко, Гару, вероятно, разумно взять с собой часть или всю свою еду, а не охотиться, потому что охота требует времени и привлекает внимание. В любом случае, современные продукты выживания, как правило, спроектированные, имеют лучшее соотношение калорий к весу, чем дикая пища. Планирование еды для персонажей, которые не собираются охотиться, должно быть сосредоточено на легкой, высокоэнергетической пище-батончиках, орехах, шоколаде и жирном мясе. Легкость пищи имеет решающее значение для пребывания в дикой природе любой реальной длины; два фунта еды в день-это не так уж много, но это, конечно, много, когда вы должны нести двадцать дней на вершине двадцати фунтов воды и вашего походного снаряжения. Пищу следует хранить в водонепроницаемых контейнерах и каждую ночь поднимать на дерево вдали от лагеря. Персонажи не должны хранить еду в своих палатках, потому что большинство диких животных большую часть времени очень голодны, и Мистер Медведь не примет отрицательного ответа, когда попытается сунуть нос в ваш рюкзак. Конечно, оборотни могут победить Кадьяка в кулачном бою, но вы действительно хотите устроить этот кулачный бой на вершине своего лагеря?

Волчья диета

Персонажи в люпусе могут «стать туземцами» и выживать как хищники. Волки должны съедать около 2,5 фунтов мяса в день, чтобы выжить, или около 5 фунтов, чтобы оставаться в хорошей репродуктивной форме, что также означает, что им нужно столько мяса, чтобы оставаться в «боевой готовности». Это равняется одному большому сурку или другому подобному животному на волка в день или примерно одному белохвостому животному, антилопе или другому охотничьему животному сопоставимого размера каждые 4 дня для стаи из пяти волков. Волки могут съесть более двадцати фунтов мяса за один присест, что позволяет им «заправиться» для многодневной засухи, но 20 фунтов мяса нелегко уложить никому в желудок - волки в этом ущелье проведут по крайней мере день спать и бездельничать, прежде чем они снова будут готовы к действию.

Человеческие культуры и мифы

Мир Оборотней очень сильно отличается от того, чему современная западная цивилизация учит свой народ. Это мир духов и священной борьбы, в котором все имеет аспект святости, и мир кажется спокойным только потому, что нам не хватает знаний, чтобы слышать его многочисленные голоса. Следовательно, это мир, в котором множество историй, рассказываемых людьми друг другу на протяжении тысячелетий, могут быть частично или полностью правдивыми.

Несомненно, своим существованием Оборотни обязаны множеству мифов и историй, рассказываемых в реальном мире. Без рассказов американских индейцев о животных, которые действуют как посланники из духовного мира, без южноамериканских историй о людях-ягуарах или африканских сказок об Ананси-обманщике, без популярной легенды о «моколе-мбембе» или об индейцах. истории о нагов, без скандинавского Фенрира, американского вендиго и греческих фурий, какими были бы Оборотни? Учитывая, что Оборотни основаны на идее о том, что такие мифы имеют кровавую «реальность» в Мире Тьмы, очевидно, что небольшое внимание к другим мифам может принести только пользу хитрому Рассказчику. Любой миф, легенда или история могут стать источником вдохновения для хроники оборотней; все, что нужно, - это немного продуманности.

Меняющиеся истории

В реальном мире, конечно, нет Гару. Следовательно, никакая история из реального мира точно не отражает их влияние. Когда вы вводите элемент реального мира и объясняете его с точки зрения реалий игры, вы меняете его значение. Очень важно четко понимать это с самого начала, чтобы вы могли четко обдумать, когда и как вы хотите это сделать.

Можно ли объяснять опыт реальных людей в мире и их попытки разобраться в нем с точки зрения фантастических существ? Ответ должен быть громким: «Иногда, в зависимости от того, как вы это делаете».

Обратите внимание, что идея историй, которые существуют в фиксированной форме и несут фиксированное значение, сама по себе отнюдь не универсальна для людей реального мира, в прошлом и в настоящем. Мифы живой культуры, образцы и символы, которые выражают надежды, страхи, ценности, преданность и врагов людей, со временем меняются, так же как отдельные люди растут, взрослеют и стареют. Немногие культуры когда-либо развивали понятие “канон” в смысле текстов и интерпретаций, которые не должны меняться. (И понятие канона на самом деле не удерживает вещи от изменения; это только меняет способ выражения изменений.)

В качестве примера рассмотрим дядю Сэма. Общая фигура дяди Сэма, высокого и долговязого человека в красно-бело-синем костюме и белых волосах, впервые появляется в политических кари-

катурах в середине 19-го века. Его использовали, чтобы вербовать солдат и представлять дух нации, предостерегающий поджигателей войны, как символ благожелательного руководства Америки и со злой ухмылкой, как демона американской агрессии, как сторонника коммерческих товаров и как благородного критика меркантилизма, унижающего страну. Его пропорции различны, потому что любой реальный человек или люди, вдохновившие оригинальные иллюстрации, давно мертвы, и теперь он отражает архетипические черты.

Другие культурные герои служат столь же разнообразным целям. Только в прошлом веке к Конфуцию призывали, чтобы поддержать имперское правительство, и атаковали его, чтобы закрепить коммунизм в китайской традиции философского лидерства и оправдать отказ от традиции в пользу переформулировки, чтобы обрушить массы на первобытного мудрого ученого или же смотреть на него свысока как на коварного оправдателя тирании. Он был святым, героем, злодеем и демоном, и будет продолжать играть все эти роли и многое другое, пока все его помнят. Настоящий борющийся ученый V века до нашей эры, который преподавал принципы, лежащие в основе Аналектов, также не имеет большого значения для этих культурных функций; они имеют дело с символом Конфуция.

Таким образом, вы не делаете ничего беспрецедентного, когда предлагаете новое объяснение некоторому аспекту общества или решаете приписать другое значение одному из его символов. В самом деле, поскольку в реальной жизни многие истории рассказываются как для простого удовольствия, так и для назидательных целей, вы просто делаете то, что люди во всем мире и на протяжении всей истории уже делают. Конкретная мифология, которую вы применяете из Оборотней, может быть и сейчас, но процесс адаптации существующего материала к собственным целям так же стара, как и сами истории.

Архетип и стереотип

Сам по себе акт переосмысления не является ни хорошим, ни плохим. Важно то, как вы это делаете. Один из самых простых способов изобразить чье-то мировоззрение (из вашей собственной или другой культуры) - это забыть о разнице между архетипом и стереотипом.

Архетипы указывают на то, что люди в культуре ценят или считают, что они должны ценить. В своем героическом образе дядя Сэм олицетворяет прямую «честность» и озабоченность фактами и откровенно высказывается по поводу красивой внешности, в то время как Конфуций иллюстрирует сочетание личного смирения с проницательным умом и чувством долга. Но ни один американец не является дядей Сэмом, а отдельный китаец не является Конфуцием. Заявление «Американцы склонны хвалить откровенную честность как более важную, чем безупречная формальность изложения» говорит об одном аспекте культуры и не заявляет и не подразумевает, что у всех американцев есть эта черта или даже того, что каждый американец хочет иметь. «Ни один американец не может понять иронию» - это фанатичное принижение; «Немногие американцы учатся ценить иронию» ближе к констатации факта - это может быть или не быть правдой, но это можно обсуждать достаточно объективно, и это не пытается заставить каждого отдельного человека придерживаться определенного шаблона.

Стереотипы лишают личности идентичности в пользу коллективной идентичности. Стереотипы, которые говорящий считает позитивными, делают это так же, как стереотипы, заданные как уничижительные: «цыгане по своей природе понимают духов» и «кельты обладают особым врожденным пониманием Богини», столь же ограничивающие, неточные и обезличивающие, как «все афро-американцы ленивы» и «все евреи жадные». Положительные стереотипы навязывают людям цели и приоритеты, не обращая внимания на то, чего они могут хотеть или считать важными.

Положительные стереотипы позволяют легко скатиться к патерналистским установкам. В конце концов, если эта девушка принадлежит к группе с особым сходством с духами, разве не будет медвежьей услугой позволить ей принять религию, отрицающую духов? И если этот человек обладает особой склонностью к общению с силой природы, не следует ли нам отвлекать его от чего-то столь утомительного, как бизнес или наука?

В американской истории романтическое представление о коренных американцах как свободных от тиранических оков западного рационализма и обладающих глубокой привязанностью к чудесам природы сыграло важную роль в разработке программ и законов, которые лишали коренных американцев возможности присоединиться к жизни менее романтизированного, господствующего общества. Таким образом, вера в то, что коренные американцы превосходят других, помогала им оставаться бедными, невежественными и лишенными ненужных страданий от болезней, плохой санитарии и других проблем, которые мейнстрим решал для своих собственных членов задолго до этого.

Архетипы говорят о надеждах и страхах в обществе. Архетипы воплощают истины и принципы, которые могут проявляться по-разному, обеспечивая рост и развитие (а также утрату и упадок), в то время как стереотипы говорят о ценностях, которые могут проявляться только одним способом, не допускающим никаких движений. Помните, что люди и, следовательно, общества меняются, и не ограничивайте себя жесткими ограничивающими представлениями о том, какими должны быть люди в игровом мире, даже если вы имеете в виду под этим добро.

Оборотень в истории

Возможности и ловушки путешествуют парами через ландшафт потенциально полезных реальных историй и убеждений. Как обычно, это не исчерпывающий список, и категории обязательно несколько произвольны. Они призваны помочь вам достичь сбалансированного мировоззрения. Очень редко есть один однозначно правильный ответ на

любой вопрос о том, принадлежит ли конкретная часть реальности вашей хронике, но есть опасения, которые вы должны иметь в виду, когда видите, что кажется правильным для ваших конкретных обстоятельств.

Подробности

● **Играть в богатую, сложную и разнообразную среду очень интересно.** Одна из основных причин, по которой игра должна происходить в фэнтезийной версии реального мира, а не в полностью выдуманной, заключается как раз в том, что человечество много подготовило для вас. Как рассказчик «Мира тьмы», вы можете черпать вдохновение в действиях и мыслях миллиардов людей за тысячи лет, а также на гораздо более обширных природных явлениях.

Как только вы узнаете, где будет происходить ваша хроника, вы можете пойти в местную библиотеку или книжный магазин или во всемирную паутину и найти всевозможные вспомогательные детали. Значение цветов варьируется от культуры к культуре, например: белый - цвет траура во многих азиатских обществах, а красный - цвет удачи. Таким образом, то, что носят персонажи, может произвести впечатление, на которое они не рассчитывали, хорошее или плохое. В каждой культуре есть свои представления о том, какие продукты подходят для высших и низших слоев общества, что полезно и желательно, а что неприятно, чего следует избегать. Закуски, которые персонажи приносят с собой из дальнего полета, могут очаровывать, шокировать или просто сбивать с толку людей на дальнем конце.

Детали также имеют значение, когда персонажи находятся дома. Насколько близко вы слишком близко, чтобы стоять, когда разговариваете с незнакомым человеком? Насколько уместно публичное проявление эмоций? И почему это так? Такие нюансы заставляют игроков думать о том, каково быть их персонажами в игровом мире, и это хорошо.

● **Играть в энциклопедию вовсе не весело.** По сути, Werewolf - это игра, в которой отважные персонажи борются с надвигающимся концом света. Он работает как с широкими мазками, так и с тонкими, элегантными. Не заставляйте игроков бояться отправиться в какое-нибудь интересное место или сделать что-нибудь рискованное в ожидании того, что они столкнутся с трясиной деталей, которые неизбежно приведут к затруднению и неудаче. Выберите несколько проясняющих деталей, но будьте готовы к тому, чтобы не использовать некоторые из замечательных вещей, которые вы обнаружите в своем исследовании, или экстраполировать самостоятельно. Игровая сессия не должна превращаться в расширенную лекцию с краткими импровизированными упражнениями для иллюстрации некоторых моментов; это приключения с исследованиями, которые обогащают и поддерживают темы игры.

Идеи для игр

● **Концепции оборотней обеспечивают изящное вымышленное объяснение многих реальных вещей.** Оборотни - игра о скрытых истинах. Есть силы, о которых люди (а также большинство



животных и растений) не знают. Так что у вас есть большая свобода сказать: «Этот аспект игрового мира действительно объясняет ту интересную вещь, которую я обнаружил в истории или текущих событиях».

Одна из ключевых особенностей анимистического мира - то, что вещи существуют на нескольких уровнях. Вы как личность являетесь самим собой, а также проявлением духа вашего сообщества, вашего племени и всего человечества. Вы приобщаетесь к духу своего окружения, разделяя часть своей души с жизнью, землей, воздухом и водой вокруг вас. Могут быть задействованы и другие виды идентификации. Это означает, что объяснение, основанное на том, что что-то работает определенным образом, потому что это часть одной группы, не исключает истинности и релевантности объяснений, основанных также на вещи, принадлежащей другим группам.

Сосуществование нескольких значений позволяет вам использовать мифы и легенды реального мира, чтобы говорить о проблемах оборотней, а также о реальных проблемах, которые они решают. Сведение всего к одному значению любого рода создает стереотипы, и вам не следует торопиться с этим. Вам следует действовать особенно медленно, интерпретируя верования и обычаи реальных людей в вымышленном свете. Когда вы подходите к реальному миру как к корму для своей игры, вы должны думать о нем с точки зрения добавления смысла, а не отнимать тот смысл, который уже есть.

Дядя Сэм олицетворяет национальную гордость энергией и изобретательностью. Это то, чем они являются, отражая реальное и разнообразное наследие первооткрывателей, а также щедрую дозу мифологизации и ностальгии перед лицом меняющихся социальных условий. Все это (и многое другое) верно, и перенос этого в Мир Тьмы не делает его ложным. Скорее, этот ход делает и другие аспекты правдой. Исследователю триатики дядя Сэм мог бы показать, как принцип безграничного творчества Вильда продолжает действовать в индустриальных обществах. Технологии позднего железного века не делают Вильда неактуальным; он открывает каналы для рождения и производительного хаоса, из которого происходит все, что племенные народы могут не признать.

Точно так же Конфуций - это символ, которым его хотят видеть те, кто заинтересован в нем. Он воплощает суть науки на службе общества и защиты общественного порядка посредством усердного стремления к добродетели. Это так же верно в Мире Тьмы, как и в действительности. Конфуций также стал символом чего-то большего благодаря Триату: он проявляет аспект «доброжелательного тирана» Вивер. Этот аспект принципа равновесия и непрерывности не безумен, но его мораль открыта для интерпретации в зависимости от приоритетов наблюдателей. Как и в реальном мире, Конфуций становится примером, которым могут проиллюстрировать себя конкурирующие видения общества, так и в Мире Тьмы он может служить примером для Гару и других, которые спорят о желательности действий Вивер в долгоживущих обществах как Китай. Здесь ничто не становится ложным, больше вещей становится истинным.

Воспользуйтесь полным набором концепций, которые предлагает Werewolf. Не все происходит напрямую от Триата или племени, которое чаще всего встречается в географической области. Какие интересные люди и природные явления отражают влияние той или иной Инкарны или Целестины? Какое загадочное явление можно объяснить временным проявлением связи с одним из великих (или малых) царств Умбры? Кто такие невольные родичи других племен перевертышей, и чья семейная история постоянно подталкивает их к краю Первобытного ужаса? Если есть какой-то аспект игры, который вы хотели воплотить в игру, мост с реальным фольклором часто ведет игроков туда, куда вы хотите, не только добровольно, но и с энтузиазмом.

- **Понятия, связанные с оборотнями, не объясняют всего.** Хотя вашим игрокам полезно чувствовать, что их персонажи движутся по ландшафту с неожиданными измерениями и бесконечными интересными откровениями, будьте осторожны, чтобы не тривиализировать реальные проблемы. Не каждая история тайно связана с обстановкой Оборотня, и вы должны обратить внимание на истории, которые действительно о том, о чем они кажутся.

Действительно, определенный уровень очевидного противоречия тематически звучит в терминах Оборотня. Гару не понимают всей вселенной. Например, они мало знают о том, как работает магия Разрушителей Имен, и плохо разбираются в сложностях земель мертвых в Темной Умбре. Они не знают, что таится в глубинах царств как Вирма, так ни Вивер, ни Вильда. В естественном мире есть секреты, которые им не раскрывают, в тех местах, где ни духи, ни другие перевертыши не хотят делиться с Гару. Эти ограничения распространяются на все породы, независимо от того, насколько им хотелось бы думать, что они тоже все это знают.

Так что время от времени уместно вводить миф, объяснение которого кажется правдивым, но все же не соответствует силам, которым поклоняются Гару. Многие мифические создатели сочетают в себе элементы двух или даже трех аспектов Триата. Некоторые культуры приписывают духам планет разные личности и разные обязанности. Тотемные животные непостоянны, и их продолжительность жизни сильно различается. Гару как раса страдают от высокомерия и ослепляющей гордыни, и нет ничего плохого в том, чтобы показать персонажам, что иногда есть, неопровержимо, больше, чем они могут объяснить. Не делайте этого достаточно часто, чтобы заставить их почувствовать, что их убеждения тривиальны или глубоко нарушены, потому что в Мире Тьмы Гару понимают (или могут понять, если обратят внимание) большую часть космического порядка. Просто всегда есть что-то большее.

Мир

● **Мир прекрасен.** Как и в реальном мире, Мир Тьмы наполнен захватывающей дух красотой и чудесами. Гару тоже видят больше, чем люди - есть места, которые человеческий глаз никогда не увидит, вдали от цивилизации, а за пределами Барьера есть гораздо больше. Есть красота, которая поражает невооруженный глаз Гару (и ухо, и нос, и кожу), и есть еще кое-что, что можно увидеть в других масштабах, от эволюции здоровой экосистемы на протяжении веков до ритуального танца симбиоза среди существ. маленький, чтобы глаз мог видеть.

Когда Роберт Баллард и его команда обнаружили обломки «Титаника», они обнаружили, что он украшен сталактитоподобными выступами, которые явно были остатками металлических деталей после того, как бактерии, метаболизирующие железо, сделали свою работу. Научная группа Балларда назвала эти детали «рустиками», ссылаясь на их природу как на глубоководное проявление ржавчины и коррозии. Несколько лет спустя многопрофильный ученый Чарльз Пеллегрино и его коллеги фактически вывели на поверхность рустики, чтобы изучить их более тщательно и обнаружили чудеса. Каждый рустик на самом деле представляет собой сложное сообщество, состоящее из двух десятков различных видов бактерий, каждый со своими особыми потребностями в питании, и они образуют слои и даже грубые системы кровообращения, так что экскременты одного вида питают следующие по очереди. Бактерии, участвующие в этой удивительной синергии, происходят буквально со всего мира, переносятся глубоководными течениями, пока не найдут подходящий дом.

Большинство Гару сочли бы кораблекрушение на дне моря не очень важным для них. И все же здесь целая процветающая сеть живых организмов, останки которых сильно напоминают давно загадочные окаменелости некоторых из самых первых живых организмов. Вильд работает там, где никогда не светит солнце, внутри и вокруг Титаника, например, в вулканических жерлах вдоль срединно-океанических хребтов и других глубоких убежищах.

Это повод для мистической оценки, которая обязана своим существованием современной науке. Тема неожиданной красоты посреди трудностей, борьбы и смерти - мощная тема. Не злоупотребляйте этим, но время от времени награждайте своих игроков моментом трепета и удовлетворения наряду с более традиционными и доступными формами красоты.

● **Мир ужасен.** Мир природы неприятен, и ключевой темой Оборотней является (или, по крайней мере, может быть), что простых ответов недостаточно. Любой вид, производящий потомство, должен включать в себя некоторые условия, позволяющие его членам умирать, иначе он захлестнет мир, разрушит среду обитания, а затем вымрет. В этом отношении вымирание - это факт природы: подавляющее большинство всех когда-либо существовавших видов вымерли, и природа без колебаний уничтожает виды индивидуально или тысячами. Иногда выживание любой жизни на Земле было делом случая.

Природа не предусматривает прав в том виде, в каком их определяют люди. Хищники охотятся на свою добычу, не обращая внимания на надежды, чаяния или мечты убитых ими существ. Семена, яйца и живой молодняк создаются в гораздо большем количестве, чем может выжить, и большинство из них умирают молодыми. Как в дикой природе есть поразительные примеры гармоничной взаимной поддержки, так и ужасающие примеры паразитизма с существами, все существование которых зависит от непрекращающейся боли других.

Помните, что тьма и разрушение - это часть природы. Вирм сошел с ума, но принцип уничтожения существовал раньше. Не все, что когда-либо создавал Вильд, было приятным и дружелюбным, а равновесие, достигнутое при Вивер, часто было чем-то менее добрым. Одним из наиболее эффективных способов использования реальных мифов о происхождении темной стороны мира является приведение их в понятную для ваших игроков форму, чтобы интегрировать их с остальным пониманием их персонажей.

Отыгрывая животных

Животные - важная часть Оборотней в большей степени, чем в любой другой игре White Wolf. Будь то родичи волки, создающие проблемы для септа, олень, которого преследует стая, или сторожевой пес, с которым группа пытается подружиться, животные - обычное явление. Оборотни имеет дополнительное измерение: в отличие от большинства ролевых игр, персонажи нередко могут разговаривать с крысой в водосточной трубе или голодным тигром. Хорошие рассказчики должны относиться к животным с таким же уважением, как и к другим персонажам, находящимся под их контролем. Посмотрим правде в глаза, бывают случаи, когда разговор с орлом так же важен для сюжета, как и получение информации от местного криминального авторитета; он должен быть не менее драматичным. Но с чего начать?

Восприятие

Ключевым моментом в представлении животных является понимание того, как они воспринимают мир - или, точнее, как мы думаем, что они воспринимают мир. Возьмем, к примеру, волка. Его взгляд расположен низко относительно земли, поэтому вершина стола - неизведанная территория. Он неплохо видит, но лучше замечает движение, чем определяет неподвижные фигуры. Как и некоторым дальтоникам, ему трудно различать оттенки красного и оранжевого; они сливаются с зеленой листвой. Он видит дальше в синем спектре, чем мы, и может видеть намного лучше при тусклом свете. Когда волк сфокусирован, его слух достаточно острый, и его слух очень острый, и она может улавливать звуки гораздо более высокого тона, чем может уловить человек. И конечно, ее нос открывает обонятельный мир, который мы можем только вообразить, раскрывая ей, кто и что находится с подветренной стороны, пол и здоровье волка, кото-

рый отметил дерево и как давно он прошел мимо, и любое количество других подсказок о ее окружении. Наконец, у него есть усы, которые помогают ему чувствовать себя в темноте логова - и, возможно, в какую сторону дует ветер.

Многие существа открывают для себя свой мир через чувства, которые нам более чем чужды. Некоторые летучие мыши и дельфины используют сфокусированные звуковые волны для навигации. Многие рыбы (особенно рыбы-торпеды и акулы) охотятся, ощущая электричество, генерируемое собственными мышцами жертвы. Сложные глаза пчел регистрируются далеко в ультрафиолетовом спектре. У ястребов более узкий диапазон слуха, но они могут легко уловить движение и сосредоточиться на кролике, паря высоко над ним. Некоторые птицы, морские черепахи и рыбы могут ежегодно преодолевать сотни или даже тысячи миль, чтобы найти конкретное дерево, пляж или ручей, используя средства навигации, которые часто находятся за пределами нашего понимания. Известно, что даже собаки преодолевают невероятные расстояния, чтобы вернуться домой. Иногда мы просто не знаем, откуда животные знают, что они делают. Хорошим примером являются собаки, которые чувствуют изменения у своих хозяев-эпилептиков за полчаса до припадка.

Но дело не только в обострении чувств. Дикие животные просто более искусны в использовании того, что у них есть, чем средний человек, который проводит свою жизнь в своего рода лунном хождении в полуосознании. Выживание в дикой природе зависит от хорошо настроенных чувств, с помощью которых можно находить пищу и избегать хищников или других опасностей, и те, чей нос или ухо не так хороши, как остальные, окажутся выброшенными из генофонда.

Все в уме

Мысль и инстинкт

Поведение животных представляет собой смесь рефлексивного инстинкта и сознательного мышления. Сказать, что животные «думают» как мы, окажет им медвежью услугу. Тысячелетия эволюции наделили существ умом, который им нужен в нормальных условиях. Поскольку мы можем только догадываться, что происходит в сознании не-человека, то, как думают твари, долгое время оставалось спорным.

Животные, кажется, думают в терминах «если, то»: «Если я выберу левый путь, то поверхность повредит мои ноги». «Если мой человек находится в комнате, то я не могу достать еду из банки». Осуществление прыжков в понимании, которые соединяют «если» с «то», - это основа обучения. Например, аллигатор, оказавшийся в части пролива, когда грузовик подъезжает к свалке тел, если он соединяет грузовик и еду, будет плыть навстречу звуку двигателя, ожидая еды. Морская птица, которая замечает, что упавшая раковина раскололась о скалу, будет искать большие камни, чтобы разбить раковины мидий в будущем, предполагая, что она соединит камень и его падение с легкой едой.

На более низких уровнях иерархии животных инстинкт является основой большинства поведения, но, так сказать, по мере продвижения по эволюционной лестнице появляется больше места для индивидуальности. Плоский червь - это плоский червь, но любые два медведя по-разному отреагируют на ситуацию в зависимости от сочетания инстинктов, опыта и индивидуальной личности. Животные более высокого уровня могут легче адаптироваться к новым ситуациям и пользоваться преимуществами новизны. Пригородные или парковые олени становятся вполне самодовольными, когда им нечего бояться, до тех пор, пока они не перестают беспокоиться о том, чтобы уступить дорогу автомобилям; в сельской местности они, как правило, более внимательны к медленно движущимся машинам или пешеходам, даже если они находятся на расстоянии сотен ярдов.

Однако даже у «высших млекопитающих» мы видим «запрограммированные» реакции, инстинктивные формы поведения, которые преодолеваются с трудом, если вообще преодолеваются. Некоторые из них доброкачественные, например, собака, которая скребет пол и крутится по кругу перед тем, как лечь. Другие более опасны; даже сытая пума, рожденная в зоопарке, вскочит и бросится к ребенку, бегущему по другую сторону забора. Некоторые животные, особенно те, которые обычно считаются жертвами, обладают сильной реакцией «бей или беги»; если их удерживают и подвергают длительному обращению или даже близости к людям, их системы преодолевают стресс, что приводит к смерти на месте происшествия или в течение нескольких дней после захвата, даже если они не пострадали физически во время захвата.

Сейчас и тогда

Большинство животных живут в «сейчас»; их внимание сосредоточено в этом месте в данный момент - насколько он отличается от обычного человека, чьи мысли сосредоточены на вчерашнем споре, сегодняшнем ужине или любом числе развлекательных или философских отвлечений. Это не значит, что у животных нет ни прошлого, ни будущего. Обычно прошлое - это смутное место, где при необходимости возникают ассоциации. Например, щенок, подвергшийся насилию со стороны высокой блондинки, может вырасти дружелюбной собакой, которая рычит на высоких блондинок. Койот, чуть не попавший в ловушку с наживкой с рыбой, может избегать всего, что имеет рыбный запах.

Будущее - понятие гораздо более абстрактное. Инстинкт охватывает очень многое в зависимости от времени - готовить гнездо, когда приближается время для откладки яиц, или плыть из моря в горный ручей для нереста, - но особенности могут позволить подумать со стороны человека. Например, некоторые птицы планируют места гнездования, выискивая потенциальные источники пищи, которых еще нет. Даже пчелы могут компенсировать движущийся источник пищи, направляясь к ожидаемому новому месту, а не к последнему известному месту.

И так же, как они интуитивно связывают действие и положительный эффект, они также могут различать отрицательные последствия, при условии, что следствие наступает достаточно скоро после возникнове-

ния причины. Когда птица заболевает после того, как съела невкусную бабочку, она будет избегать всех подобных бабочек в будущем. Чем длиннее время между причиной и следствием, тем слабее связь в уме. Если волк испытывает болезненный удар электрическим током, когда кусает овцу, он связывает овцу с болью и может какое-то время избегать ее; если волк кусает овцу, а через три дня группа охотников за головами, кажется, изгоняет его, волк не увидит связи между причиной (убийство скота) и следствием (люди с ружьями).

Хищник и игра

Когда вы смотрите на животных, вы обычно можете отличить хищников от добычи. У таких видов добычи, как индейки, кролики и олени, как правило, глаза и уши располагаются под широким углом обзора - часто лучше 270 градусов по кругу - для наблюдения за опасностью. Хищники (лисы, кошки, ястребы и, конечно же, волки) с нетерпением ждут, чтобы сосредоточиться на добыче. Мозг хищника, как правило, больше (чтобы перехитрить оленя, нужно больше мозгов, чем клочок травы). С человеческой точки зрения, эти охотники часто более «умны» и с большей вероятностью пробуют новые подходы для достижения цели (указанной целью обычно является перекус).

Хотя они не обладают монополией на внеклассную деятельность, хищники больше склонны к играм. Даже будучи взрослыми, они бросают кости, подкрадываются к своим собратьям и играют в догонялки. Выдры - одни из самых опытных игроков в мире, но койоты и вороны имеют заслуженную репутацию дурачиться с другими, независимо от вида. Как и людям, этим животным, похоже, нужно работать своим телом и разумом в «развлекательных» действиях. Без новых стимулов, которые бы занимали их, высшие животные, содержащиеся в неволе, становятся все более невротичными, прибегая к стереотипным движениям, таким как бесконечное хождение или подбрасывание головы, кусание прутьев или даже членовредительство. Вот почему многие зоопарки расширили и «натурализовали» среду обитания животных, а также скрыли пищу, чтобы животные могли добывать пищу, а не просто есть.

От пустоши до очага

Еще одно различие, которое следует провести, - это разница между дикими и домашними животными. Когда люди одомашнивают какой-либо вид, они выборочно разводят его, чтобы подчеркнуть желательные черты и уменьшить или устранить нежелательные. Вот почему дойная корова дает гораздо больше молока, чем необходимо для выкармливания теленка, и в то же время достаточно послушна, чтобы справиться с ней, учитывая, что у нее возникли какие-либо агрессивные или защитные наклонности. В результате существа, находящиеся на попечении Человека, часто совсем не похожи на своих диких родственников. Дикая индейка - хитрая, осторожная птица, а белая домашняя индейка - глупая с большой буквы.

То же самое и с собаками и их кузенами - дикими волками; оба ментально очень похожи, но с ключевыми различиями. Например, как правило, собак разводят так, чтобы они сохраняли определенные щенковые черты во взрослом возрасте. Дружелюбное отношение к другим людям (собаки часто видят в людях товарищей по стае) - заметное явление; волчата открыты для других в течение первых нескольких недель жизни, но после этого периода социализации они с трудом формируют дополнительные привязанности. Связанная с этим характеристика щенка - покорность и рвение угодить, которые проявляют многие собаки, даже к дружелюбным незнакомцам. Люди, которые разводят волков, обнаруживают, что должны сохранять бдительность, чтобы их подопечные не «бросили вызов» их руководству.

Коммуникация

Самые неприятные встречи между человеком и животным - результат недопонимания и отсутствия коммуникации с обеих сторон. С помощью изменения цвета, позы и других тонких визуальных сигналов животные передают свое настроение, статус и даже намерения. Общеизвестно, что люди плохо видят и интерпретируют язык тела других видов, и часто упомянутые виды не лучше понимают нас. Вот почему раненые ястребы сражаются с теми, кто пытается их спасти, почему дружелюбные собаки атакуют злоумышленников и почему бизоны убивают людей, которые хотят обращаться с ними как с дружелюбным скотом.

Это не означает, что животные не могут читать невербальные языки других видов, только то, что интерпретация не является точной. Газель использует сигналы тела льва, чтобы отличить голодного охотника от недавно откормленного бездельника, но при этом считает, что охотник на сафари опасен, потому что не может понять намерения человека по его движениям.

В вашей игре

Мы не предлагаем вам погрузиться в учебники по поведению и научные журналы, чтобы спланировать потенциальные реакции каждого животного (хотя вы, безусловно, можете это сделать). Но полезно иметь общее представление о том, как существо будет взаимодействовать с Гару.

Вот несколько (не исчерпывающих) моментов, которые следует учитывать:

Общий темперамент

Ориентируйтесь на общее поведение животного. Сильно социализированный черный лабрадор, который виляет хвостом на прохожих, с большей вероятностью будет дружелюбен, чем изолированный дворняга со свалки, с которым плохо обращаются. В зависимости от вида одомашненные животные, как правило, будут немного послушнее и не такими быстрыми в умственном развитии, как их более дикие кузены (это не значит, что вы должны пытаться погладить боевого быка или перехитрить бордер-колли). Домашние животные, выращенные людьми, часто желают находиться рядом с людьми, тогда как дикие лошади и собаки могут бояться людей так же, как и любой дикий зверь.

Реакция на Гару

Гару - могущественные хищники, которые излучают свою первобытную ярость. Виды добычи, в том числе кролики, олени и даже лошади, скорее всего, не будут иметь хорошего первого впечатления от стаи

оборотней, независимо от того, насколько широко они улыбаются. Хищники видят в Гару скорее соперников, чем товарищей, а иногда и существ, которые убивают их ради еды. Большие, стойкие звери, такие как слоны, быки или медведи гризли, могут быть менее склонны к бегу, чем кролики, могут занять воинственную позицию. С другой стороны, синий кит, вероятно, вообще не чувствует особой угрозы.

Помимо реакции на бытие персонажа Гару, могут быть различия в поведении, основанные на форме персонажа. Собака, которая более дружелюбна по отношению к человеку, вероятно, ощетинивается на волка; у молодого волка может быть противоположная реакция.

Что это значит для меня?

Животный альтруизм (при условии, что он существует - еще одна спорная тема среди этологов) не распространяется за пределы вида. Если отбросить басни Эзопа, вы не найдете мыши, помогающей льву. Даже удивительный африканский проводник, ведущий людей к ульям, рассчитывает на свою долю добычи; если он не получает вознаграждения, он в конечном итоге перестает беспокоить. За любое действие, совершенное от имени персонажа, должна быть какая-то материальная (или, по крайней мере, ощутимая) награда. Обычно это связано с едой, но в зависимости от животного и способности стаи общаться с ним могут быть сделаны более сложные или абстрактные меры.

Моя складировала хороших говорунов

В играх по оборотням всегда было сложно общаться с животными. Разговор с люпусом часто сводился к тому, что "Я боюсь грозовой палки, она — плохая!" Не то чтобы эти реакции всегда были неуместны, но поймите, что в переводе что-то теряется. Представьте себе попытку быть красноречивым на языке, на котором вы говорите в лучшем случае несовершенно; вы будете казаться ребячливым или глупым, если вы вообще донесете свою точку зрения, а слушатели в любом случае будут либо покровительствовать, либо высмеивать вас.

Вместо того, чтобы использовать плохо построенные предложения при общении с помощью Дара, пусть животное «говорит» более бегло, но в терминах, соответствующих его естественным предубеждениям. Ястреб описывал все в визуальных аспектах, а не в звуках; он также будет хорошо осведомлен о местных погодных условиях. Хотя у лисы есть несколько острых чувств, мир лисы вращается вокруг запаха, а ее естественное любопытство (обычная черта хищников-млекопитающих) заставляет ее лучше осознавать все необычное, вызванное деятельностью человека или каким-либо иным образом. Включите концепции в опыт животного, но убедитесь, что что-то инородное, что подбрасывают игроки, сбивает его с толку. Например, ворон достаточно хорошо знаком с "днем", но "вторник" ему ни о чем не говорит.

Скажем, гальярд использует Дар: Звериную речь, чтобы спросить местную фауну, не проходили ли недавно через лес какие-то зараженные туристы. Если он спросит паука, ответ будет что-то вроде Еда, Свет, Паутина. У ранее упомянутого ястреба может быть больше подробностей, так как путешественники послали кролика прямо в когти хищника. Лисица знает, куда они пошли, потому что она некоторое время шла по их следу, надеясь, что они сбросят какие-нибудь огрызки.

Обучение

Для Гару или родичей нет ничего необычного в том, чтобы держать животных в качестве опекунов или товарищей, и такие твари обычно обучены некоторым способностям - за исключением самых затерянных каэрнов в дикой местности, даже родичей волков нужно учить, куда они не могут пойти и что они не могут есть. Как упоминалось ранее, животные думают категориями «если, то». Если прыжки к пониманию, связывающие «если» с «то», являются основой обучения, то содействие и поощрение установления связи является ключом к обучению. Дрессировать охранника намного проще, если вы можете говорить на этом языке (разговаривая на волчьем языке или используя Дар); если вы сомневаетесь в этом, представьте, что вы изучаете задачу, когда вам говорят, но не способны изучать задачу, когда вам говорят… мимом. Если такое прямое общение невозможно, тогда для тренировки требуются определенные навыки и много терпения. Умные животные учатся быстрее, но также могут капризничать. Помните, что животные быстрее всего усваивают уловки, имитирующие естественное поведение. Например, научить собаку приносить относительно легко, так как таскать вещи в зубах для них естественно. Обучение собаки-спасателя, поисковика наркотиков или пастуха требует нормального охотничьего поведения и сужения фокуса. Если вы попытаетесь научить собаку танцевать чечетку, это, вероятно, просто расстроит вас и разозлит собаку.

Подводя итог: животные ярче, чем мы часто думаем, но их восприятие, интеллект и последующее поведение не похожи на человеческие. Рекомендуется немного подумать о своих животных (и, возможно, провести некоторые фундаментальные исследования), чтобы они действительно ожили (так сказать) в вашей игре. Обладая должным характером и реакцией, существа могут стать важной и запоминающейся частью любого сценария.

Погружаясь в дух

Путешествие по Умбре означает попадание в мир духов. Двойственная природа Гару - наполовину человек или волк и отчасти дух - делает мир духов вторым домом для избранных воинов Гайи. Изображение духовых троп и ландшафтов включает детализацию окружающей среды, которая иногда радикально отличается от «реального мира». Существа, населяющие Умбру, также обладают качествами, которые отделяют их от существ, обитающих в физическом мире.

Как рассказчик, вы должны дать своим игрокам понять, что всякий раз, когда они попадают в Умбру, они не только попадают в другой мир, но и могут взаимодействовать с живущими там духами. Духи представляют собой очень важную часть жизни Гару. Гару изучает дары духов, получает помощь от дружественных духов, сражается с враждебными и связывает оба вида фетишами и талантами.



Каково это - встретить духа? Чтобы поговорить с одним и чтобы один поговорил с вами? Следующие рекомендации могут помочь Рассказчикам привести жителей Умбры к яркой, иногда пугающей, но всегда интересной жизни.

Видеть значит верить: описание духов

Визуальные описания создают основу для взаимодействия, составляющего основу любой истории. Как рассказчик, вы несете ответственность за то, чтобы мир, в котором живут ваши персонажи, казался реальным и жизненно важным. Персонажи Гару должны верить, что, стоя в присутствии Совы или одного из ее аватаров, они сталкиваются лицом к лицу с тотемным духом Мудрости, а не с грязной сипухой. То, что видят игроки (и их персонажи), находится в ваших руках.

Когда вы описываете дух, у которого есть аналог в реальном мире, будь то животное, растение или минерал, убедитесь, что дух выделяется в умах вашей аудитории. Найдите какую-нибудь характеристику, которая лучше всего представляет сущность духа, и выдвиньте ее на первый план в своем описании. Ниже представлены несколько идей.

Духи животных

Умбральный воздух вокруг путешественников Гару наполняется дурными предчувствиями. Окружающий их лес, через который они проходят, перестает двигаться. Нет ветра. Никакой звук не мешает движению беспокойной стаи. Вдруг над головой они слышат почти бесшумный взмах крыльев, и безбрежная тьма покрывает небо. Прилетела сова.

Духи животных обладают многими из тех же черт, что и их физические аналоги, но они в некотором роде больше, чем сумма их частей. Дух совы не просто похож на сову. В нем воплощена суть «совы». Спросите себя, что лучше всего описывает сову. Блестящие глаза? Выражение невинности и мудрости? Хищная натура? Безмолвные крылья и предсмертный крик маленького зверя? Используйте эти элементы в своем описании, чтобы задать тон встрече.

В вечных сумерках Умбры Сова сознательно садится на ветку прямо над головами искателей Гару. Пара бледно-золотистых глаз моргает один раз, и массивная, призрачно-белая голова поворачивается, чтобы рассмотреть каждого человека, словно заглядывая в самую их душу. Аура тишины и опасности собирается вокруг огромного ночного хищника.

Сосредоточившись на двух основных элементах, выражении лица совы и ощущении тихой опасности, которое ее окружает, вы сообщаете игрокам некоторые факты. Прежде всего, вы дадите им понять, что дух совы не обязательно будет отклоняться назад, чтобы помочь Гару. Во-вторых, вы даете понять, что Сова может уловить правду или ложь любых сказанных ей слов. Наконец, вы создаете элемент опасности, который должен насторожить

ваших игроков. Они не могут позволить себе сказать что-то не то или проявить неуважение к Сове.

Духи растений

Стена из роз возвышается в Умбральные небеса, образуя непроницаемый барьер, толстый с темными заостренными листьями и колючими шипами. Сами цветы источают аромат соблазнительности и смертоносности, запах святости и декаданса. Каскад ярких цветов, от кроваво-малинового до бледно-алебастрового, окружает одну розу, более крупную, чем остальные. Теперь она поднимается со своего места в центре розового барьера и поворачивает свои лепестки к посетителям своего сада.

Духи растений служат образцом для их земных проявлений. Дух розы олицетворяет сущность розы - красоту, опасность, любовь и страсть. Хотя Гару обычно не проводят время с духами, которые лишены подвижности, предпочитая искать совета и общения с более изменчивыми духами, которые понимают свой гнев и нетерпение, может возникнуть случай, когда Гару придется противостоять духу растения. Духи растений обычно больше склонны к оборотням с низким уровнем Ярости, чем к оборотням с высоким уровнем Ярости; но вы не должны позволять этому оттенку кажущегося «пацифизма» истощать окраску встречи. Как рассказчик, вы можете превратить то, что в противном случае могло бы быть тусклым столкновением с растительностью, в незабываемое собрание.

Книги о растениях или лечебных травах, а также сборники сказок и легенд изобилуют историческими и мифическими сносками о свойствах растений. Они могут оказаться полезными для того, чтобы вывести ваших духов растений из состояния покоя в действие и наделить их уникальными и удивительными личностями.

Роза излучает волну силы и желания, поднимаясь вверх на своем гибком стебле в защитной угрозе своих тернистых рук. Хотя у нее нет ничего похожего на глаза, ее сущность смотрит в вашу душу, оценивая ваши сокровенные мысли и мотивации. Ее лепестки раскрываются, открывая алый разрез, который открывается, когда она говорит.

Розы символизируют романтику и страсть, но они также несут в себе намек на роскошь и опасность. Тернистая тюрьма Спящей красавицы состояла из кустов роз, и в более старых версиях истории спящая принцесса называется Роза с шипами. Дух Розы должен предлагать Гару не только обещание глубоких эмоций, но также тонкую угрозу и очевидный вызов. Используйте в описании Розы слова, которые пробуждают силу, тайну и дурные предчувствия. Ваш Гару никогда больше не будет смотреть на мирские розы в том же духе.

Абстрактные существа и неодушевленные предметы

В Умбре бушует буря. Черные и индиговые молнии поражают землю вокруг молодой Черной фурии и ее товарищей по стае. Земля сотрясается при каждом ударе, и сам воздух, окружаю-



щий Гару, полон враждебности. Зубчатая форма затвердевает из осколка молнии. Гнев витает в воздухе, спрашивая, почему вы вторглись на его территорию.

Хотя духи растений и животных могут бросить вызов таланту Рассказчика в изображении персонажей, абстрактные концепции и неодушевленные предметы представляют собой другую проблему. Как вы описываете эмоцию или абстрактную идею? Как сделать камень «живым»? Потратьте несколько минут на размышления о том, какие чувства и отношения вы связываете с определенными словами. Какие символы или предметы вы ассоциируете с болью, печалью или гневом? Какие чувства возникают, когда вы думаете о камнях, песках или громе? Используйте эти слова и идеи, чтобы создать личность для своей абстракции или неодушевленного объекта.

Гару отступают друг от друга, поскольку их окружает враждебность. Прошлые неуважения и настоящие обиды витают на краю сознания. Дух Гнева возносится во весь рост, его голос, горячий и жгучий, царапает свое послание в душах просителей.

У идей и объектов нет такого же спектра эмоций и реакций, как у людей (или даже животных). Не бойтесь экспериментировать с заменой эмоций и слов звуками и цветами. Создайте картинку, которую ваши игроки будут помнить так же долго, как и их персонажи.

Мифические духи

Единорог выходит на поляну, его копыта высекают искры, касаясь земли. Невинность покрывает великого зверя, как одеяло, но в глазах существа нет ничего нежного. Он склоняет голову, приветствуя своих посетителей, но этот жест только подчеркивает жестокий острый кончик рога Единорога. Подняв голову, Единорог смотрит осуждающе, стоя в суде над вашей стаей.

Встречи с магическими существами или тотемными духами никогда не должны быть менее эпичными. Когда Гару входит в Умбру, чтобы встретиться с духом, просить ли его о помощи или узнать Дар, они покидают мир повседневности и попадают в место мифов и архетипов. Рассказчики должны дать понять своим игрокам (и своим персонажам), что они не только «шагнули за грань» в мир возможностей и потенциалов, они также вышли за границы реальности и перешли в совершенно другое место. Единороги не милые, нежные создания из пены и наивной невинности. Они действительно символизируют отсутствие вины, но они также символизируют полную аморальность и дикую свободу. Гару, сталкивающийся с Единорогом, должен задаться вопросом, не возник ли легендарный обычай использования девственниц, чтобы заманить их в плен, из идеи человеческих жертвоприношений - и действительно ли дева переживала свою встречу.

На первый взгляд кажется, что Единорог состоит из сияющего белого света. Более длинный взгляд - и такой взгляд причиняет боль вашим глазам - открывает другие оттенки: лазурно-голубой, королевский пурпурный, дымчато-серый и сверкающее серебро. Единорог качает головой, и из его длинной развевающейся гривы в воздух устремляются тысячи крошечных искр света, потрескивая от энергии и Гнозиса, когда они окружают стаю. Один маленький луч касается щеки вожака стаи и обжигает - очищающий огонь смывает с сущности Гару некоторую мелочь.

Постарайтесь задействовать все чувства в своих описаниях духов. Имея дело с фантастическими существами, такими как вендиго, драконы или химеры, обращайте внимание не только на вид существа, но и на ауру силы, которая его окружает. Используйте звук, цвет и ощущение, чтобы усилить атмосферу чуда. Еще до того, как ваш дух произнесет свое первое слово, персонажи должны задаться вопросом, не совершили ли они какую-то ужасную ошибку, войдя в присутствие духа. Если вы можете вызвать это чувство в своих игроках, значит, вам удалось изобразить легендарный дух.

Теперь, когда у вас есть несколько идей, как оформить сцену и поставить вашего актера - духа - в центр внимания, вам нужно вложить слова в уста своего духа. Вот как это сделать.

Говорить таким способом

Духи говорят иначе, чем смертные. У них нет тех же проблем, что и у людей или даже у Гару. Гайя создавала духов как воплощение определенных идей, поэтому у них есть ограничения, которых нет у людей и животных. Духи более и менее свободны, чем люди, Гару или другие сверхъестественные со свободой воли. У них нет таких же политических пристрастий или социальной осведомленности, как у смертных. С другой стороны, они существуют для одной цели - и это накладывает ограничения на то, что они могут говорить или делать. Общение подразумевает нечто большее, чем просто слова, которые использует дух. Он также включает контекст (или его отсутствие) переживаний духа. Рассказчик может продемонстрировать все это с помощью языка.

Духовный язык

Сова расправляет крылья и обращает взоры на вожака стаи.

«Говори.»

Одно слово, как приветствие, так и команда, отзывается эхом в ваших ушах. Молодой Арун начинает говорить, но его голос прерывается. Он многословен. Сова взъерошивает перья. «Достаточно. Слишком много слов. Начни сначала.» Вожак стаи глубоко вздыхает и начинает снова, на этот раз более тщательно подбирая слова.

Духи говорят не так, как люди. Как они используют слова и как складывают предложения, о чем говорят, насколько они терпеливы или нетерпеливы, все зависит от их характера. Духи животных, такие как Сова, Лев или Черепаха, говорят с той же ритмом, что и их животные. В языке совы долж-

ны использоваться короткие слова, возможно, с мягкими звуками «ух», имитирующими характерный крик совы. Лев, с другой стороны, использует резкие гортанные слова, которые перекликаются с рычанием или рычанием животного. Говоря как Черепаха, Рассказчик должен помнить о репутации этого существа как медлительного, вытягивающего слова и мысли в соответствии с медленным и методичным темпом Черепахи.

Из глубины своего малинового центра голос Роуз ласкает ветерок, доносящийся до ваших ушей звуковыми волнами, пропитанными пьянящей сладостью.

«Не трогай резко», - предупреждает Роуз. «Задержись ровно настолько, чтобы взять один идеальный лепесток. Обнови свое тело. Уходи мягко.»

Раненый Рагабаш робко протягивает руку и берет лепесток из внешнего слоя Роуз. Целебная мягкость наполняет Гару ароматом благополучия. Она колеблется на мгновение, затем замечает шипы Роуз и думает, что лучше задержаться с ее гостеприимством.

Духи растений имеют меньше упоминаний, чем люди или даже животные. Они обладают способностью общаться с другими существами, поэтому предположительно обладают необходимыми для общения знаниями лексики. Они не часто используют слова, которые говорят о человеческих эмоциях. Растения знают о росте и покое. Они чувствуют солнце, ветер и дождь и знают слова, связанные с этими силами природы. Они служат домом и пищей для насекомых и травоядных, и кое-что о них тоже знают. Однако они не понимают таких слов, как добро и зло. Они знают Змея, но, возможно, думают о Разрушителе в своих терминах, называя его Эксикатором, Великой Сухостью или Опаляющим Пламенем.

Гару, возможно, придется разгадывать смысл иногда загадочных комментариев духов растений, но это должно дать Рассказчику возможность бросить вызов своим игрокам таким образом, чтобы не было боя или превосходства. Подумайте о том, с каким растением встречается Гару. Дуб говорит совсем не так, как маргаритка. Слова дерева сильно падают на уши слушателей, а голос ромашки должен звучать так же свистливо и подвижно, как будто он дует на ветру. Выберите подходящие слова и тон голоса.

«Зачем вы здесь?» Гнев набросился, его голос звенел, как несоответствующие тарелки на ревущем ветру. «Скажи мне или уходи!» Его крик пронзил чувствительные уши Гару, заставив Галлиарда провыть вызов.

«Готово!» воскликнул Гнев. «Сражайся и получи свое благо или беги и познай позор!»

Дух принял форму зубчатого волка, созданного из тьмы и молнии. Начался вызов на право помощи от духа гнева.

У абстракций еще более чуждый образ мышления, чем у растений. Рассказчики должны попытаться передать эту крайнюю странность игрокам не только языком. Тон голоса играет важную роль в описании духов, соответствующих эмоциям. Гнев должен говорить враждебно и язвительно. Печаль должна рыдать своими словами, в то время как Желание должно пытаться словесное соблазнение с помощью мягкой речи и внушающего словаря. Не бойтесь экспериментировать, хотя вы можете потренировать свою духовную речь, прежде чем пробовать ее во время игровой сессии, на всякий случай.

Неодушевленные предметы представляют собой аналогичную проблему для Рассказчиков. Как скала «разговаривает»? Подумайте о словах, которые тяжелые (каламбур) с сотрясающими звуками. Позвольте своему голосу звучать громче, но замедлите речь, чтобы она приобрела громоздкость. Скалы не обладают чувством быстротечности. Если ваши игроки становятся нетерпеливыми, напомните им, что их персонажи, вероятно, так же нетерпеливы со Скалой, но последствия гнева этого духа делают неразумным показывать свое разочарование.

Единорог шел вперед, пока не остановился перед дрожащим Дитем Гайи. «Изгони неуверенность из своего сердца, юный», - сказало великое существо, и его голос прошел мимо ушей Гару и согрелся в ее сердце. «Вы мудро и честно искали что-то, что могло бы спасти свой умирающий мир. Вы не всегда делали лучший выбор, но действовали в соответствии со своим сердцем, и поэтому у вас все хорошо. Я окажу тебе услугу, которую ты ищешь.»

Мифические существа должны быть мифическими. Звери из легенд обычно обладают большим умом и необычайной мудростью. Они пришли из прошлого, эпохи, которая не знала значения сленга, сокращений или идиоматической речи. Не стоит недооценивать своего мифического духа, используя простую речь или невнятный лепет. Прочтите некоторые из классических сказок из разных культур, чтобы понять, какие слова использовать и какова ритмичность вашей речи. Ваши игроки оценят время, которое вы потратите, чтобы сделать встречу между их персонажами и Единорогом - или Пегасом, или Драконом, или Грифоном - незабываемой.

Образцы мышления

Помните, что духи - это не то же самое, что люди или животные. Духовный мир полон символизма, и вещи «более верны» своей природе, чем их физические аналоги. Короче говоря, дух не думает как человек; даже духи полностью человеческих понятий, таких как искусство или романтическая любовь.

Одним из наиболее важных аспектов духовной природы является то, что духи на самом деле не обладают свободой воли, по крайней мере, в той степени, в которой это нравится людям и Гару. Они связаны самой своей природой, что может вызвать тревогу у западного человека. Огненный дух ни-

когда не пойдет добровольно поплавать, как бы убедительно теург ни доказывал, что ему не причинят вреда. Дух дуба не может спорить, склоняясь на ветру, точно так же, как дух травинки не может решиться стоять твердо и непоколебимо. Это очень важный аспект анимистического мира; иногда вещи такие, какие они есть, не потому, что наука еще не опровергла их, а просто потому, что они такие. Это может показаться упрощенным выходом, но если вы позволите духу идти против его собственной природы с помощью только мучительной, геркулесовой борьбы, вы потеряете силу символизма, которая делает мир духов таким важным в первую очередь.

Конечно, всегда есть исключения - вроде как. Например, чем сильнее дух, тем больше у него свободы в интерпретации своей роли и обязанностей. Акула Гафлинг не может устоять перед предложением окровавленного мяса, но Инкарна самой акулы может продержаться достаточно долго, чтобы допросить человека, делающего подношение, или заключить сложную сделку, включающую торговлю мясом в обмен на услуги. Отчасти это связано с тем, что Инкарны и Целестины представляют внутри себя множество концепций. Великий Фенрир - это гнев, жажда битв, предвестник Апокалипсиса, аспект Волка, сила и так далее. Великий Пегас олицетворяет ряд важных вещей, из которых защита Женщины и защита Вильда - лишь два. С этими дополнительными аспектами приходит гибкость, а с мудростью и силой воли Инкарны приходит сила выбирать свой собственный путь - если этот путь служит его конечной природе, то есть. Даже Вирм не может выбирать строить, а не разрушать.

Кроме того, очевидно, что духи могут изменить свою триатическую принадлежность; в конце концов, вот откуда столько бэйнов. Однако это изменение обычно осуществляется сторонними организациями; дух становится Бэйном, потому что он пойман и наполнен энергией Вирма, или потому что его физический аналог разрушен или поврежден, и так далее. Теоретически только величайшие духи могут «выбирать» изменить свою принадлежность - и на самом деле нет никаких доказательств этого.

Изображая дух, всегда помните о его мотивации. К счастью, прямая символическая природа духовного мышления позволяет довольно легко выяснить, откуда приходит дух, что он может хотеть от стаи и как он может предложить для достижения своих целей. При необходимости оживите дух несколькими причудами, но на самом деле вам не нужно беспокоиться о том, чтобы сделать его таким же сложным персонажем, как реальный человек - на самом деле, слишком сложным мышлением в чем-либо, кроме духа интриги или обман может действительно отвлечь от вашего изображения. Игроки ожидают, что Голубая сойка будет болтливой, а Росомаха грубым и жестоким - используйте это в своих интересах. Это меньше работы и в то же время более эффективно; что может быть лучше?

Если, конечно, вы не имеете дело с духами предков - но это совсем другое.

Заключительные слова

Хотя нет никаких жестких правил для ролевых встреч с духами, следующие рекомендации должны помочь вам оживить ваших жителей Умбры и заставить ваших игроков серьезно относиться к ним как к чудесным существам, которыми они являются.

● **Используйте сленг с умом** - изображая духов преклонного возраста и благоговения, используйте речь, которая немного более формальна, чем повседневная беседа. Не используйте сокращения или идиомы. Духи обычно не говорят «Круто!» или «Все хорошо». Однако есть исключения. Городские духи вполне могли бы дополнить свою речь последними стилистическими причудами. Дух 1960-х приправлял ее предложения такими словами, как «отпад» и «круто». Духи ткачей могут использовать техноречие. Енот гаффлинг, опрокидывающий мусорные баки в пригороде, может показаться самим подростком из пригорода. Язык символизирует природу духа, а сленг подразумевает современность, которая может соответствовать вашим целям, а может и не соответствовать. Просто помните, что большинство духов не говорят «не надо».

● **Используйте визуальный язык** - слова не только передают идеи, они рисуют картинки. Используйте язык, который создает образы в умах ваших игроков. Духи растений используют слова, которые имеют отношение к силам природы и циклам покоя, бутонизации, цветения и плодоношения. Духи животных говорят об охоте или бегстве, о спаривании и вызове. В абстракциях используются слова, вызывающие эмоции или идеи, которые они представляют. Скалы используют слова, которые падают на землю или тяжело садятся на язык.

● **Войдите в свою роль** - включите язык тела в игру, усевшись в свою роль. Поворачивайте голову из стороны в сторону и старайтесь не моргать при изображении Совы. Раскачивайтесь взад и вперед, как ива на ветру, когда говорите как дух растения. Величественно расхаживайте по комнате, когда говорите как Единорог. Вы даже можете надеть свитер с высоким воротом или свободно обернуть вокруг шеи шарф, когда берете на себя роль Черепахи, чтобы вы могли имитировать движение черепахи, уходящей в свой панцирь во время стресса или между словами. Ваши дополнительные усилия поднимают настроение ваших игроков и усиливают их недоверие.

● **Не бойтесь обустраивать сцену** - уделите несколько минут, чтобы поместить ваших персонажей в надлежащий контекст. Опишите обстановку, в которой происходит встреча. Используйте слова, которые создают пейзаж, соответствующий вашему духу. Как только вы это сделаете, ваши игроки должны быть готовы выслушать, что скажут ваши духи.


PENTEX



Глава 3: Хроника

— Если мы больше не увидимся, Орех-рах, — сказал, укрываясь в траве, Одуванчик, — давай пожелаем друг другу, чтобы о нас рассказывали самые замечательные в мире истории.

Ричард Адамс, «Обитатели холмов»

Начало

Werewolf the Apocalypse как игра не имеет какой-то одной тематики. Разные хроники (или даже части одной хроники) могут быть посвящены чему угодно: от драматических событий, меняющих мир, до того, как исполнение обязанностей «защитников Гайи» мешает человеческой жизни юных оборотней. Одна лишь основная книга правил вываливает на рассказчика огромное количество информации: политика племени, Умбра, Красная звезда, другие виды перевертышей. А ведь еще надо помнить, как персонажи восстанавливают гнозис, как и в какой форме они поглощают разные типы урона, как разные племена выбирают лидеров, как они друг к другу относятся...

Но в этом изобилии и заключается прелесть системы Werewolf the Apocalypse. Имея столько информации, любая труппа сможет выстроить хронику по своему вкусу. Будет это драма или реалистичный сюжет, кровавая бойня или путешествие в мире духов – зависит лишь от того, чего хочется вам и вашим игрокам.

Но с чего начать?

Создание персонажа

– А по какой стране и какому времени играем? – интересуется Брайан.

Еще четыре игрока – Хэлли, Райан, Кит и Джули – слоняются по подвалу, разглядывая книги.

– Пока не уверен, – отвечает Мэтт. – Зависит от того, чего вам хочется. Хотите игру по современности или по Дикому Западу, или еще чего?

Игроки какое-то время советуются и, с учетом того, что никто из них не знаком с Werewolf the Apocalypse, а Райан и Джули вообще играют впервые, решают играть по современности.

– В общем, мы в полнолуние превращаемся в волков и едим людей? – спрашивает Джули.

Мэтт ухмыляется:

– Не обязательно. Давайте пройдемся по основам, чтобы вы могли создать персонажей. Но сперва, - он подтягивает к себе географический атлас, - давайте разберемся с местом действия.

• • •

Персонажи – важнейшая часть любой ролевой игры, поэтому логично начать с создания персонажей. Лучше всего этот процесс (часто называемый «генережкой») проводить, собрав всех игроков вместе. Это особенно важно для Werewolf the Apocalypse, т. к. стаю нужно прорабатывать так же внимательно, как отдельных персонажей.

Ограничения

Если кто-то из игроков незнаком с космологией Werewolf the Apocalypse, самое время ее объяснить.

Сообщите игрокам (или, как в примере выше, пусть они выберут сами), где будут происходить игровые события и какие ограничения вы наложите на создание персонажей. Например, если вы решили, что игра будет сосредоточена вокруг городского каэрна в Сиэтле, контролируемого, в основном, Стеклоходами, то вполне можете запретить создавать персонажей из племени Красных когтей.

Однако будьте осторожны с такими запретами.

Бывает такое, что придуманная игроком концепция кажется неподходящей для игры, но на самом деле открывает интересные сюжетные возможности. Когда вы накладываете ограничения на генережку, помните, почему вы это делаете. Например, в примере выше рассказчик запрещает племя Красных когтей, потому что каэрн расположен в городе, а красным когтям в городе неуютно – ограничение кажется логичным. Однако для этого запрета нет никакой сюжетной причины, поэтому, если игрок придумает разумную причину для того, чтобы в этом каэрне оказался красный коготь, то почему бы ему не разрешить? Возможно, красный коготь родился в зоопарке и после обряда перехода

Достоинства и недостатки

Мастерский инструмент или приманка для манчкина? Бесполезный костыль или ценный ресурс? И то, и другое.

Достоинства и недостатки – это опциональный способ дать персонажу больше возможностей за счет оцифровки его маленьких слабостей. В конце концов, если ваш персонаж – курильщик (чисто для примера), что даже оборотню портит здоровье, то что плохого в том, чтобы получить за это дополнительное свободное очко?

Ничего плохого в этом нет. Проблема возникает, когда игрок берет недостаток «Фобия акул» для хроники на суше или недостаток «Компульсия», не планируя отыгрывать навязчивое состояние. Особое беспокойство вызывают такие недостатки, как «Одержимость целью» – при правильном отыгрыше это потенциальный двигатель сюжета, но при неправильном он не стоит своих трех очков. Кроме того, некоторые любители лишней драмы берут себе психологические недостатки, такие как «Психоз» или «Месть», чтобы перетягивать на себя спотлайт или получить повод для переигрывания (это те же игроки, которые любят персонажей-фера, котому что они «особенные»).

С другой стороны, некоторые из достоинств ужасно имбалансны. «Иммунитет к выделениям Вирма» и «Переносимость серебра» позволяют гару игнорировать (или, по крайней мере, не так страдать) некоторые из своих величайших слабостей! Конечно, любой здравомыслящий рассказчик, стремящийся сохранить целостность игры, немедленно запретит эти достоинства и проверит остальные достоинства и недостатки.

Загвоздка в том, что нет такой вещи, как «целостность игры». Это ваша игра, и если вам нужен полный набор возможностей системы, то вы вправе его использовать. Достоинства и недостатки опциональны, а это значит, что рассказчик может их запретить – и тогда игроки их не получат. Вот и все.

Однако, несмотря на все сказанное, есть несколько веских причин, чтобы дать достоинства и недостатки игрокам. Эти причины работают в том случае, если: а) игроки берут это все с целью отыгрыша, а не ради очков; б) рассказчик знает, во что ввязывается.

Достоинства и недостатки могут служить напоминаниями о прошлом персонажа или последствиями того, что он сделал. Род персонажа был проклят много поколений назад? «Разорванная Вуаль» не позволит об этом забыть. Персонаж при первом превращении впал в неистовство берсерка и пришел в себя весь в крови? Возможно, именно так он заслужил недостаток «Цель охоты»... или «Призрак-преследователь». Это работает и с достоинствами. Персонаж, известный своей сверхъестественной везучестью (достоинство «Любимчик фортуны» или «Удача»), наверняка прославится — и, вероятно, у него есть какие-то «ритуалы», которыми он призывает удачу (например, потирает кроличью лапку). Игрок, у которого нет идей для предыстории персонажа, может найти их в одном достоинстве или недостатке.

Ну а рассказчик может выстраивать вокруг достоинств и недостатков целые истории. Если у персонажа есть недостаток «Враг», то это враг только для одного персонажа или для целой стаи? А что если этот враг – знакомый другого члена стаи? А если это один из их наставников? А что если сам враг уже и забыл о причине вражды и именно персонаж затаил обиду?

Проницательный читатель может сказать, что любая из этих идей будет работать и без оцифровки в очках. Совершенно верно. Но разве добровольное вовлечение игрока в историю, которую он иначе и рассматривать бы не стал, не стоит 3-4 свободных очков? Пока в центре внимания находится сюжет, а не точки (или «крутизна»), нет причин запрещать достоинства и недостатки.

решил вернуться в город. Возможно, персонаж находится в опале от своего племени и отправляется присоединиться к городской стае в качестве наказания (и это повлияет на развитие стаи).

Цель ведь не в том, чтобы зарубить персонажа, а в том, чтобы сохранить вашу концепцию игры. Если игроку прямо очень хочется отыграть красного когтя, но в придуманном вами септе это племя по какой-то причине действительно не приветствуется, то уточните, вдруг замысел игрока удастся реализовать в персонаже-люпусе другого племени.

Вы можете предъявить к группе определенные требования – например, потребовать, чтобы в стае были представлены все покровительства (для чего потребуется не менее пяти игроков). Это редко становится проблемой: игроки и так обычно не любят, когда персонажи похожи друг на друга. Если вы планируете, что большая часть первой главы хроники будет происходить в соседнем городе, то выясните, являются ли персонажи (особенно хомиды) уроженцами этого города. Если да, то можете дать этим персонажам несколько бесплатных точек знания местности (или потребовать, чтобы игроки купили эти точки).

Проблемные игроки

Создание персонажей позволит вам узнать игроков и понять, чего от них ждать в ходе хроники. Обратите внимание на их решения на этом этапе – это позволит вам понять, какого рода игры им нравятся.

В каждой партии есть свои проблемы, и именно на этапе генережки можно их выявить и решить. История еще не началась, поэтому ее еще невозможно разрушить, но вы можете понять, как именно игроки разрушат ее впоследствии.

Вот некоторые из этих проблем:

● **Лучше поздно, чем никогда.** Пунктуальность – не проблема, когда никому не нужно возвращаться домой и можно играть всю ночь до утра. Вот только так не бывает. Если игрок опоздал на создание персонажа (особенно без уважительной причины), он может опаздывать и впоследствии.

Это может показаться придиркой, но один хронически опаздывающий человек способен испортить всю игру, вынуждая партию ждать или заставляя рассказчика отыгрывать его персонажа.

● **Человек без лица.** Некоторые игроки в силу отсутствия опыта или неспособности придумать хорошую идею, просто читают книгу и выдают персонажей из разряда «арун-воин» или «рагабаш-трикстер». Неплохо, но если нужен именно персонаж, а не карикатура, то его нужно детализировать и вложить искорку жизни.

Ниже, в разделе «Предыгровка», дано несколько советов по тому, как отучить игроков от этого, но важно следить за точками, которые кажутся взятыми наобум. Если у хомида 3 точки в драке (Brawl), то пусть игрок объяснит, как его персонаж стал профессиональным бойцом. Эта придирка – не для того чтобы запретить взять способность, а чтобы заставить игрока поразмыслить над обоснованием.

● **Математик.** Бывает такое, что игроки забывают о том, что Werewolf the Apocalypse – это не видеоигра. Вы только закончили говорить о том, что хроника пройдет в каэрне исцеления, где тотем – Голубка, а игрок уже вручает вам лист персонажа, где по 5 точек в драке (Brawl), холодном оружии (Melee), огнестреле (Firearms) и кайлиндо (Kailindo). Для многих игра сводится к убийствам, вот они и создают боевых монстров.

Фокус здесь в том, чтобы изменить восприятие игрока, а не высмеивать его за манчкинизм. Нужно, чтобы он понял, что хорошая игра – это когда все хорошо проводят время и наслаждаются хорошей историей, а для хорошей истории нужны объемные персонажи. Вполне нормально играть воином — в конце концов, культура гару жестока и брутальна — но воину тоже нужна глубина. Кроме того, если персонаж уже на старте замаксил боевые способности, то как ему развиваться? Если эти аргументы не работают, то, возможно, вы действительно напоролись на манчкина – гоните его на мороз.

● **Уникальная снежинка.** Не бывает «типичных» гару: двенадцать племен (тринадцать со Звездочетами, если рассказчик их не запрещает), бесчисленные лагеря внутри племен, пять покровительств, три породы — комбинации бесконечны. Но некоторые игроки считают, что их «уникальный» персонаж должен быть максимально непохож на персонажей соигроков. Обычно они выбирают фера, вурдалаков или членов утраченных племен.

Игра за фера имеет смысл, и о ней будет рассказано далее. Что касается прочих глупостей, то лучше всего спросить у игрока, зачем ему это. Если он ответит что-то в духе: «Потому что это круто», - напомните ему о бесконечном числе комбинаций (см. выше). Если игрок не может сгенерировать нового для себя персонажа, то сами выберите ему породу, племя и покровительство случайным образом.

Тотемы

Одно из первых решений, которое труппа примет сообща, - это то, за каким тотемом следует стая. Рассказчик может поучаствовать в этом несколькими способами в зависимости от типа планируемой хроники.

Во-первых, рассказчик может позволить игрокам выбрать тотем до начала игры. Игроки суммируют свои точки в трайте «Тотем» и решают, какой тотем лучше всего представляет их и их персонажей, а также решают, как потратить дополнительные точки, если их сумма превышает базовую цену тотема. Преимущество этого метода заключается в том, что он позволяет игрокам определиться со специализацией стаи, а вам как рассказчику дает понять, каких сюжетов желает труппа. С другой стороны, неопытные труппы могут просто выбрать тотем, который сочтут «лучшим», т. е. дающим максимальный бонус при минимальных запретах, не беспокоясь о том, что означает долгосрочное служение, например, Койоту. Поэтому убедитесь, что игроки осознают смысл своих действий, выбирая конкретный тотем.

Второй способ заключается в том, чтобы позволить игрокам выбрать тотем, но во время игры. Это, вероятно, потребует каких-либо духовных поисков и, возможно, путешествия по Умбре (скорее всего, персонажей будет сопровождать более опытный гару, возможно наставник одного из них), где игроки столкнутся с несколькими возможными тотемами. Все эти тотемы будут соперничать за перспективную молодую стаю, давать им задания и создавать трудности, а на основании того, как стая разберется со всем этим, решат, какой дух ей наиболее подходит (естественно, эти тотемы должны быть подобраны так, чтобы персонажам хватило точек на один из них). Однако этот способ не обязан быть таким сложным. Стая может просто попросить старейшину выполнить обряд тотема для них и надеяться, что выбранный тотем примет их. Примет или нет – зависит от того, хочет ли рассказчик превратить выбор тотема в отдельный сюжет, ведь игроки будут относиться к тотему своей стаи с гораздо большим уважением, если им пришлось поработать ради его получения. Но независимо от того, сколько усилий стае придется приложить, чтобы получить свой тотем, этот способ хорош тем, что позволяет игрокам познакомиться с духовной стороной общества гару в мягких (относительно) условиях. Пожалуй, единственный недостаток этого способа – это то, что он требует времени. Труппа, которая собирается только раз в месяц, может пожелать пропустить этот этап и перейти к основной части хроники.

Наконец, тотем для стаи может выбрать рассказчик, основываясь на сумме точек в трайте «Тотем» у персонажей и своем понимании подходящего им покровителя стаи. Преимущество очевидно: рассказчик может определять роль стаи и раскидывать сюжетные зацепки, основанные на тотеме. Более того, этот способ лучше соответствует легендам и традициям, на которых основан поиск видений – там тотем выбирает вас, а не наоборот. Есть и очевидный недостаток – игроки могут быть разочарованы тем, что такое важное решение сделали за них.

Что делать в том случае, если никто из игроков не вложил точки в «Тотем»? Рассказчик вместе с игроками должны решить, почему стаю избегают или игнорируют духи. Возможно, им предначертана позорная судьба, и ни одна из инкарн не желает, чтобы ее выводок связал себя с персонажами. Возможно, стае просто нужно проявить себя, прежде чем духи окажут ей милость. Каким бы ни было объяснение, отсутствие тотема говорит о стае не меньше, чем выбранный тотем.



Предыгровка

Предыгровки — сюжетные зарисовки с участием мастера и игрока один на один с целью описания первого превращения персонажа — кратко обсуждаются в основной книге правил Werewolf the Apocalypse. В данном разделе дано несколько советов по максимально эффективному проведению предыгровок, а также по альтернативным предыгровкам.

Как и сказано в основной книге правил, предыгровка представляет собой соло-игру с участием рассказчика и только одного игро-

ка. Возможно, ее стоит проводить в отдельной комнате. В рамках предыгровки игрок должен обдумать и отыграть ключевые моменты своей «оборотневской» жизни, и чем меньше он будет отвлекаться, тем лучше. Первое превращение во многом формирует картину мира для оборотня – например, если персонаж впервые перекинулся, когда его пытались ограбить или изнасиловать, то он наверняка перебил преступников и будет считать себя эдаким мстителем (однако с той же вероятностью его может мучить комплекс вины). Однако если первое превращение произошло в менее жестокой обстановке – например, просто под светом луны своего покровительства – оно будет куда менее травмирующим для персонажа. Он наверняка будет скрывать свою истинную природу от окружающих, но сможет даже научиться управлять сменой формы до того, как его найдут другие гару (потому что в его понимании превращение не связано с неконтролируемой яростью).

Предыгровка позволяет также обыграть бэкграунды персонажа и показать игроку, как сложно в ходе хроники сохранять ресурсы и союзников: из-за проклятья оборотня персонаж может потерять работу (и не может иметь точек в «Ресурсах»), а его друг мог увидеть персонажа во время изменения и сойти с ума от первобытного ужаса. А вот персонаж с бэкграундом «Предки» будет видеть сны и слышать голоса из-за того, что духи пытаются ему помочь (при этом они могут практически свести его с ума). Наличие фетиша на предыгровке маловероятно, если только это не фамильная реликвия, которую персонаж получит по наследству. Интересно, что случится, если он случайно ее активирует?

Предыгровки для метисов и люпусов требуют особого подхода. Большинство гару, которых встретит люпус, будут хомидами, поэтому отношение персонажа к людям приобретает особое значение. Он вырос в неволе, в тепле и сытости? Или он был диким зверем и видел, как его охотничьи угодья сокращаются, а риск поймать пулю фермера растет? Кроме того, предыгровка позволит игроку примерить на себя образ мышления люпуса. Волки не думают подобно людям, и важно отыграть то, как волк перестал мыслить образами и начал мыслить идеями. Узнавая больше о людях, люпус поймет, что его инстинкты могут быть использованы против него, и ему придется иногда от них отказываться. Это откровение может быть настолько же пугающим, как и то, с чем сталкивается оборотень-хомид.

Метис с рождения является частью общества гару и наверняка лучше готов внезапно «встать в строй», чем хомид или люпус. Однако все детство метиса проходит под грузом той стигмы, которая с рождения лежит на нем. Представьте, каково метису быть филодоксом, призванным защищать Литанию, и видеть, что он сам является ходячим ее нарушением.

Метис наверняка будет знать родной септ лучше, чем остальные персонажи (т. к. он там вырос), и будет знать всех членов септа (хотя бы по именам и репутации). Предыгровка позволит метису «познакомиться» с этими персонажами и понять, как они к нему относятся.

Проведение предыгровок как отдельных сессий – это, наверное, лучший вариант, но что делать, если на это нет времени? Рассказчик может просто выдать каждому игроку список вопросов (это можно сделать по email) из основной книги правил (раздела, посвященного генережке) с уточнениями для конкретных персонажей. Игроку придется охарактеризовать бэкграунды персонажа: дать имена «Союзникам» и «Контактам», рассказать о происхождении фетиша и о видных предках. Если рассказчик не запрещает брать достоинства и недостатки, им тоже следует уделить внимание.

В качестве альтернативы предыгровку можно провести в форме «перекрестного допроса». Каждому из игроков все остальные задают вопросы, на которые нужно ответить от лица персонажа (впрочем, допустимо говорить о персонаже и в третьем лице). Преимущество этого способа в том, что игроки могут придумать интересные вопросы, которые не пришли в голову рассказчику. Кроме того, если игрока, например, спросили о любимом мороженом его персонажа, то и остальные игроки придумают своим персонажам такое, даже если их об этом не спрашивали. Однако у этого способа есть и минусы.

Прежде всего, некоторым людям элементарно неуютно оказаться в таком центре внимания. Кроме того, игрок может забыть свои ответы, если их не записал – а ведь вы могли бы использовать их как основу сюжета.

Какой бы способ ни выбрал рассказчик, важно следить за тем, чему каждый игрок уделяет особое внимание. Предположим, что двое игроков в предыстории своих персонажей указали смерть отца, но один игрок подробно описал и самого отца, и обстоятельства его смерти, и день его похорон, а другой сосредоточился на том, как персонаж привыкал к своему оборотничеству и жизни после первого превращения – это дает рассказчику понять, что игроки считают важными разные вещи. Возможно, первому персонажу стоило бы в хронике наткнуться на родственника, которого он едва знал, но который смог бы рассказать ему что-то такое, чего персонаж не знал об отце. Возможно, второй персонаж с головой

бросился в новую оборотневскую жизнь, потому что бежит от чего-то в жизни человеческой. Даже если игроки не говорят, что для них важно, их персонажи скажут вам достаточно.

Тематические элементы

Игроки разошлись по домам, а Мэтт сидит над кучей листов персонажей и горой книг по Werewolf the Apocalypse, ему не до сна. Игроки решили, что родиной их персонажей будет Луизиана, и Мэтт решает создать септ в южной части штата совсем неподалеку от Мексиканского залива. Однако он не знает, о чем будет эта хроника.

Мэтт понимает, что все персонажи по-своему чужаки, а стая получилась весьма разношерстная – все из разных племен, два метиса, все молоды и глупы. И тут он понимает, что эта стая вобрала в себя то, чем стала нация гару – все в сомнениях и страхе, на ножах друг с другом, объединяются лишь по воле обстоятельств (Мэтт решает, что эти пятеро – единственные клиаты в септе). Если члены стаи смогут уладить свои разногласия, их пример многому научит всю нацию гару… Но чему именно? Мэтт вновь смотрит на свою гору книг.

Нувиша, кораксы, моколе… А что если молодой стае удастся заключить мир с одним из этих видов перевертышей?

Создание хроники – настолько большая задача, что непонятно даже, с чего начать. Разумно начать с создания персонажей, чтобы внести свои коррективы в зависимости от того, что на что должно влиять по вашему замыслу: персонажи на сюжет или наоборот (персонажи игроков – это в любом случае ключевой элемент, поэтому про их генережку было написано в первую очередь).

При создании хроники важно решить, что будет в ее основе: сюжет или персонажи. Кроме того, важно обратить внимание на тему и настроение, добавить символизм и атмосферу, чтобы хроника ожила в глазах игроков.

Основа хроники – сюжет или персонажи?

Может быть, у вас уже готов сюжет и нужна лишь бесстрашная стая гару, которая через него пробьется? Или вы предпочитаете превращать фантазии игроков в приключения для стаи? У обоих способов есть свои достоинства. Наличие продуманного сюжета сделает игру более структурированной и, вероятно, более эпичной. Если вы полагаетесь на игроков и их персонажей, выстраивая хронику глава за главой, то персонажи обязательно будут развиваться, а игроки будут относиться к событиям хроники гораздо внимательнее.

Само собой, способы можно сочетать. Можно начать хронику с истории, которая не связана непосредственно с персонажами, лишь для того чтобы заставить их работать вместе и задать тон хронике, а позже и создать личные сюжеты.

Самое главное – это то, чего хотят игроки. У вас может быть отличная идея для постапокалипсиса, но если игроки хотят игры по современности, то лучше прислушаться к ним. Это не означает, что игроки должны контролировать хронику: вы – рассказчик, и у вас есть право выбирать любые декорации. Просто будьте в курсе мыслей игроков и будьте готовы пойти им на некоторые уступки в случае необходимости.

Тема

В большинстве книг по Werewolf the Apocalypse (а на самом деле – в большинстве книг от White Wolf) говорится о теме и настроении. Эти два термина схожи, но принципиально различны. Если вкратце, тема – это то, о чем рассказывается в хронике.

Например, в приведенном выше примере Мэтт решает, что главной темой его хроники будет урок, который молодежь преподаст старикам. Это вариация темы «Отмеченный судьбой» из основной книги правил: персонажи, сами того не понимая, покажут своему септу не то, кем гару являются, а то, кем они должны быть. Чтобы еще сильнее обострить эту тему, Мэтт решает использовать в качестве фокусных точек других перевертышей и Войну ярости — у молодой стаи есть шанс искупить (или усугубить) ошибки, совершенные нацией гару в войне с фера.

Но как задействовать тему в хронике? Рассказчик должен продумывать каждую главу и вплетать события главы в общую тему. Если тема хроники состоит в том, что персонажи в одиночку и без учителей «изобретают» новые традиции для всех гару, то каждая глава может быть посвящена отдельной части общества оборотней, с которой персонажи еще не сталкивались. В приведенном выше примере Мэтт может в каждой главе вводить представителя очередного вида перевертышей.

Не нужно навязывать тему насильно. Если игроки хотят, чтобы хроника свернула в другом направлении, то не противодействуйте им, а попробуйте применить ту же тему к их сюжетам. Тема «Молодые и перепуганные», о которой говорилось выше, примет совсем другой оборот, если стая решит обратиться за помощью в другой септ, но этот квест может стать прекрасной историей. Не навязывайте тему – это портит сюжет в глазах игроков.

Настроение

Настроение хроники – это «обрамление» темы. Настроение – это то, как хроника ощущается, и оно создается такими средствами, как погода, отношения NPC и музыка (если рассказчик таковую использует). Настроение должно улучшить понимание и оценку хроники игроком, поэтому, если игроки просто «не погружаются», рассказчику стоит усилить настроение.

Настроение может и должно играть большую роль в структурировании игры. Например, тема хроники Мэтта – то, что молодые члены традиционного общества могут чему-то научить стариков. Казалось бы, события хроники должны происходить в тайном ритуальном месте, но заявлена ведь игра по югу Луизианы – однако это лишь означает, что нужное настроение надо передать другими способами. Мэтт может решить, что лидер септа будет убежденным ксенофобом: в этом септе редко появляется кто-то новый, и одни и те же гару каждый месяц проводят вече одним и тем же образом. Это упрямое желание местных гару «жить так, как всегда жили» автоматически сделает персонажей (которые, как уже упоминалось, не только новички, но и аутсайдеры) вольнодумцами и смутьянами. Напирая на то, что все должны знать свое место и блюсти верность традициям, рассказчик создаст нужное настроение.

Кроме того, рассказчик может (и должен) использовать визуальные элементы – возможно, на территории септа найдутся развалины некогда прекрасного особняка плантаторов. Когда-то он был великолепен, в нем были помещения для рабов и несколько надворных построек, то теперь осталось только главное здание, покрытое мхом и виноградом. Подвал затоплен, а на крыльце греются змеи.

Однако помните, что, как и в случае с темой, настроение отдельной главы вполне может сильно отличаться от настроения хроники. Предположим, персонажи отправляются на поиски духа далеко от своего дома – настроение, скорее всего, сильно изменится хотя бы по той причине, что изменится окружение. Тем не менее, рассказчик может пожелать сохранить общее настроение в умах игроков путем добавления напоминаний. В хронике Мэтта персонажи из Болотного септа, придя в другой септ, могут столкнуться с ворчливым и подозрительным мастером обряда, и один из персонажей буркнет под нос: «Совсем как дома».

Поддержание настроения даже важнее, чем поддержание темы. Если рассказчик для создания использует определенный аромат, то им должно пахнуть на каждой сессии. В этом случае, если стая отправится в путешествие, а рассказчик намеренно не использует запах, игроки заметят изменения и поймут, что их персонажи находятся далеко от дома. Одного и того же NPC нужно отыгрывать каждый раз одинаково — и тогда внезапное (даже небольшое) изменение в его поведении будет предупреждать персонажей о том, что что-то не так. Рассказчик может даже выбрать определенную музыку для каждого из важных мест или персонажей – через некоторое время игроки будут ассоциировать треки с персонажами, и это позволит давать игрокам тонкие намеки (если игроки задаются вопросом, к какому старейшине обратиться за советом, можно просто включить музыку нужного старейшины, при этом ни к чему не подталкивая игроков напрямую).

Проектирование игры

– Что ж, дамы и господа, – обращается Мэтт к собравшимся игрокам, – запишите под словом «Хроника» в своих чарниках название нашей хроники – «Покончим с войной». Все готовы начинать?

Он делает паузу, пока игроки копаются в листах своих персонажей. Они все выглядят довольно уверенно, поэтому Мэтт включает магнитофон, и на фоне начинает звучать тихий волчий вой.

– Итак, вы расселись вокруг костра, и все гляды направлены на вас. Это первое вече, куда вас пригласили как стаю, и старейшины септа...

– Может, пиццу закажем? – перебивает Райан.

Мэтт бросает на него недовольный взгляд и просит не выходить из образа. Однако в предложении Райана есть разумное зерно...

Тема и настроение очень важны для событий хроники, но как рассказчику определиться с самими событиями? Как ему создать обитателей септа или врагов стаи? Тема – это хорошо, настроение и музыка – это отлично, но что насчет игрового процесса?

Идеи игроков

Это может показаться глупостью, но рассказчики часто игнорируют персонажей игроков при проектировании игры – а зря. Если игрок придумал персонажа, который враждовал с другим гару настолько, что во время обряда перехода они чуть не поубивали друг друга, то почему бы не дать тому гару небольшую должность в септе, чтобы он смог давить на персонажа? Если персонаж одержим идеей заучить «Серебряную летопись», то почему бы в септе не быть нелюдимому, но известному галлиарду, который помнит часть «Летописи» наизусть? Если вы придадите такое важное значение мотивам и целям персонажей, для игроков они тоже станут важны.

Рассказчику, у которого кончились идеи для сюжета, стоит пробежаться глазами по листам персонажей.

Мифические циклы

В этой книге мы не будем подробно разбирать фольклорные паттерны в литературе (хотя

в разделе «Библиография» можно найти несколько хороших экземпляров). Однако в этом разделе мы дадим несколько вариантов использования этих патттернов в играх по Werewolf the Apocalypse.

● **Путь героя.** Для использования этого принципа не нужно быть знатоком мифологии, социологии и литературы – достаточно посмотреть «Звездные войны», «Матрицу» или любой другой из сотен художественных фильмов. Путь героя состоит из двенадцати этапов, которые обычно идут в строго определенном порядке.

1) Обыденный мир — персонаж в привычной для себя обстановке.

2) Зов к странствиям — персонажа выдергивают из привычной обстановки и вынуждают действовать (или реагировать).

3) Отвержение зова — персонаж по какой-то причине не поддается зову.

4) Встреча с наставником — это может быть наставник, соответствующий бэкграунду «Ментор», или просто старейшина, заинтересованный в персонаже. Он обычно объясняет суть зова к странствиям и говорит персонажу, почему он должен последовать зову.

5) Преодоление первого порога — персонаж всецело погружается в приключение. Это для него точка невозврата.

6) Испытания, союзники, враги — персонаж узнает о своих врагах, заводит друзей, выявляет предателей, участвует в битвах и борется с трудностями. Независимо от конкретных событий, этот этап влияет на сюжет в целом.

7) Приближение к сокрытой пещере — персонаж осознает свою цель и понимает, что ему нужно, чтобы одолеть врагов (иногда это означает необходимость узнать, кем враги являются на самом деле).

8) Главное испытание — персонаж повержен, потерял надежду, утратил союзников (обычно они убиты). На этом этапе персонаж охвачен горем и должен справиться с собственными внутренними демонами.

9) Награда — за упорство персонажу воздается знанием или иным преимуществом, которое поможет ему против заклятых врагов.

10) Обратный путь — персонажу нужно торопиться, чтобы применить то, что он получил на этапе награды. Обычно его преследуют враги.

11) Возрождение — персонаж сражается с врагами, используя все, чему научился. Победа дается дорогой ценой – не все персонажи выживают – но в любом случае приводит к некоему коренному изменению.

12) Возвращение — раздается почет, меняется ранг, меняется лидерство в стае. Это развязка, где реализуются все последствия предыдущего этапа. Здесь нужно как-то увязать все сюжетные линии, которые ни к чему не привели. Конец истории требует не меньше внимания, чем всё предыдущее.

Путь героя не обязан быть именно таким. Это не строгая формула, путь может и должен меняться. Подумайте над тем, где персонажи начнут – возможно, для них это будет совсем не обыденный мир. Возможно, они не отринут зов и с самого начала погрузятся в приключение. Не вынуждайте персонажей следовать строгой схеме лишь по той причине, что так делает Голливуд.

● **Городские легенды.** Городские легенды – это выдуманные истории, рассказываемые как реально произошедшие и обычно несущие какое-то сообщение. Это сообщение может быть полезным для применения в реальности, или оно может выдавать страхи и предрассудки общества, но в любом случае как конкретные городские легенды, так и их общий тон могут помочь в создании сюжетов для оборотней.

Например, в течение многих лет ходили слухи о гигантских аллигаторах в нью-йоркской канализации и чудовищных сомах, живущих в водоемах. В игре эти существа вполне могут существовать и мешать — или даже помогать — благородному гару (примеры таких тварей можно найти в Book of the Wyld). Но в качестве затравки сюжета могут послужить и другие, менее фантастические легенды. Как насчет истории о похитителях почек? Несчастная жертва после дикой вечеринки просыпается в ванне, полной льда, и обнаруживает, что у нее вырезали одну (или обе) почку, чтобы продать на черном рынке?

В этой истории нет ни капли правды — но разве она не похожа на то, что могло бы произойти в Мире тьмы? Что если такая жертва была родственницей одного из персонажей — или, что еще хуже, жертвой стал гару (для этого потребовался бы достаточно сильный наркотик, чтобы вырубить персонажа, но это только добавляет ужаса)? Кто мог сделать такое? «Пентекс»? «ДНК»?

Вместо того чтобы использовать городские легенды в качестве сюжетных крючков напрямую, рассказчик может реализовать в сюжете их стиль. Городские легенды обычно имеют поэтический или иронический оттенок или, по крайней мере, простую мораль.

Например, распространенная история про няню и человека на втором этаже имеет очень четкую мораль — уход за детьми требует большой ответственности, и нельзя упускать детей из виду, даже если тебе не звонит маньяк. В историях о похитителях почек обычно страдает путешественник, к которому на вечеринке или в клубе подсел незнакомец — эта история учит нас быть осторожными во время путешествия. Рассказчик может подобными простыми, но жестокими сюжетами рассказывать основы жизни в обществе гару.

Допустим, у члена септы развивается истощающая болезнь, которая распространяется на

других, и стая не заразилась лишь по чистой случайности. Стая берется за расследование и выясняет, что тот гару убил и съел человека, а после этого заболел. Независимо от того, излечима ли эта болезнь или нет, стая стала свидетелем ужасного непосредственного напоминания об одном из принципов Литании.

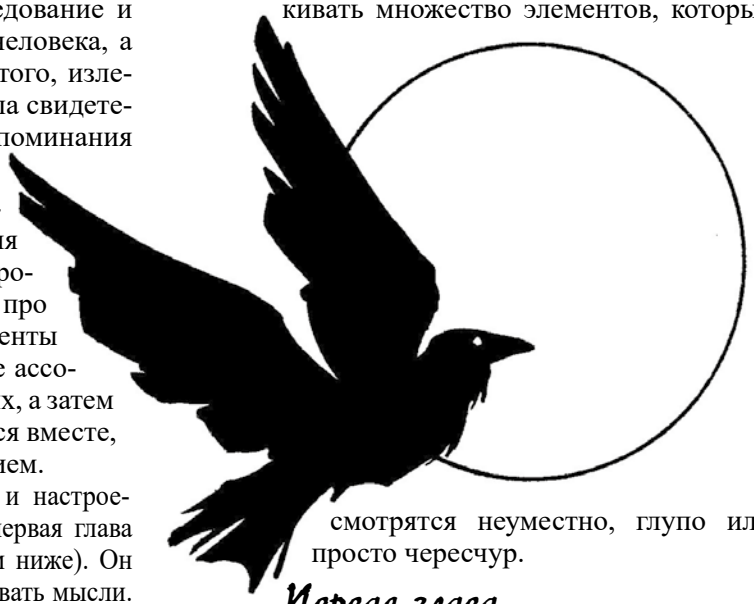
● **Мозговой штурм.** Один из лучших способов придумать идею для хроники (и вообще сюжета) – это выбросить все из головы, а затем подумать про Werewolf the Apocalypse. Какие элементы игры хочется увидеть? Почему? Какие ассоциации приходят в голову? Запишите их, а затем выберите те, которые хорошо смотрятся вместе, и сочините историю с их использованием.

Пример. Мэтт определился с темой и настроением, но не знает, какой должна быть первая глава (о важности первой главы мы расскажем ниже). Он берет ручку и блокнот и начинает записывать мысли. Через пару минут у него получается вот такой список:

- кораксы;
- блестяшки;
- драгоценности;
- пираты;
- вампиры;
- проклятье;
- бейны-пиявки;
- бейны в аллигаторах;
- скрипка;
- болото;
- каджунская музыка;
- лавкрафтианский ужас на острове Марш;
- «Цвет из иных миров»;
- салун возле пляжа;
- деревни среди болот.

Просмотрев список, Мэтт вычеркивает аллигаторов, а также лавкрафтовщину. Возможно, он вернется к этим идеям позже, но сейчас он хочет сосредоточиться на пиратах-вампирах и их зарытых (и, возможно, проклятых) сокровищах.

Главное при использовании этого способа – это не пытаться сохранить все элементы списка. Оставляйте только то, что хорошо смотрится вместе, или наоборот – красиво контрастирует (пусть вампиры сходят с корабля на берег под каджунский блюз). Будьте готовы вычеркивать множество элементов, которые



смотрятся неуместно, глупо или просто чересчур.

Первая глава

– Думаю, на острове Марш есть что-то еще, – произносит Брайан.

Первая глава закончена, и стае удалось разделаться с вампирами-пиратами при помощи нового союзника – приятного в общении (хоть и слегка педантичного) коракса по имени Защитник Охотников. Игроки уже вышли из образов и общаются, а Мэтт прикидывает, насколько большим будет перерыв между главами.

– А вы ведь помните, что там появились какие-то странные духи?

– Отправишь стаю их искать? – между делом интересуется Мэтт.

– Если старейшины скажут, – отвечает Хэлли. Ее персонаж из племени Фианна, хоть и чувствует себя не на своем месте, но стал вожаком стаи, и остальные игроки согласно кивают. А вот Брайан призадумался, и на губах Мэтта появляется ухмылка: «А вот и раскол в рядах».

Первая глава – это испытание для всех. Персонажи встречают свой первый вызов как стая.



Игроки проверяют, способны ли они отыграть своих персонажей и соответствуют ли эти персонажи хронике. Рассказчик испытывает свои навыки сторителлинга и вождения, свои идеи, умение задавать тему и настроение, умение создавать NPC. Над первой главой стоит потрудиться, ведь она ставит планку для остальных глав хроники.

Длина и ширина

Возможно, первую главу стоит уложить в три сессии, причем концовка главы должна дать понять, что это была лишь вводная часть, а не вся хроника целиком. Она не обязана быть полностью законченной – должны ведь остаться зацепки для дальнейшего сюжета – но задача, поставленная в этой главе, должна быть решена. Это дает персонажам ощущение небольшой победы (или, наоборот, поражения) и хорошую стартовую позицию.

Если игроки впервые знакомятся с Werewolf the Apocalypse, покажите им в первой главе как можно больше аспектов игры: боевку, Умбру, дары, обряды, духов. Не слишком зацикливайтесь на одном из них (особенно если это не боевка) – просто покажите игрокам, что в системе много всего, а они сами решат (и, возможно, сообщат вам), какие аспекты им понравились больше.

Корректировка

После завершения первой главы можно предложить игрокам слегка «подправить» их персонажей. Бывает, например, что персонаж говорит о своем спортивном прошлом, но при этом у него нет точек в атлетике (Athletics) – в таком случае можно перекинуть туда точки с других способностей. Как пьесу можно оценить только в театре, так и персонажа можно проверить только в игре, поэтому первая глава становится подготовительным этапом хроники, после которого вносятся коррективы во всё: в персонажей, в сюжет, во что угодно.

Также по итогам первой главы можно определиться с используемыми хоумрулами для остальных глав хроники. Например, вы можете счесть стандартные правила ботча слишком мягкими и решить, что ботчем должна считаться ситуация, когда единичек больше, чем успехов. Сообщите игрокам об этом, испытайте такой подход в ходе первой главы и либо оставьте этот хоумрул, либо откажитесь от него исходя из результатов.

Опыт и прочие награды

Выдавая опыт в конце первой главы, вы создаете прецедент. Поощряйте то поведение, которое хотите простимулировать – особенно хорошую сцену стоит поскорее вознаградить очком опыта. Можно выдавать меньше опыта игрокам, которые систематически опаздывают или вносят в игру разлад. Вам нужно выработать систему, и если вдруг игрок спросит, почему он получил за сессию два очка опыта, а не три, то у вас будет, что ответить.

Также уделите внимание почету. Персонажи получают почет в процессе игры или на вече, после рассказа о своих подвигах (что возлагает большую ответственность на галлиарда стаи)? В первой главе вы найдете информацию и советы по почету и рангам, но, повторимся, будьте последовательны.

Решите, насколько сложно будет персонажам изучать дары и прокачивать трайты. Не допускайте ситуаций, в которых один игрок может просто купить новый дар за опыт, а другому для этого нужны долгие странствия в мире духов (если только у персонажа второго игрока нет ограничений на изучение даров).

Перерыв между главами

После первой главы рассказчик должен решить, сколько времени будет проходить между главами. Это важно: если следующая глава начинается на следующий день, то персонажи едва успеют перевести дух, не то что отдохнуть (возможно, вам этого и нужно). Спросите игроков о том, чем их персонажи займутся во время перерыва. Попробуют изучить новые дары и обряды? Будут обучаться у других гару или попробуют вернуться к своей человеческой жизни? Если они решат заняться тем, что узнали в ходе первой главы – слушайте внимательно.

Благодарные игроки будут внимательно и с уважением относиться к вашей истории. Поблагодарите и вы их – позвольте их персонажам заняться тем, что интересно игрокам (и вплетите это в новую главу).

Середина

После одной-двух глав хроники у рассказчика может появиться соблазн расслабиться. Стая уже обзавелась друзьями и врагами, а игроки поняли, что им нравится и не нравится в Werewolf the Apocalypse. Если игрокам нравится боевка, почему бы не устраивать битву каждую сессию? Если игрокам нравится Умбра, то их можно водить по ее царствам – хватит на тринадцать глав.

Минус очевиден: каким бы захватывающим сюжет не был в первый раз, при повторении он уже не произведет того же впечатления. Ведя хронику, рассказчик должен думать о прогрессе, а не о повторении – хроника должна куда-то двигаться. В этом разделе говорится о том, как двигать хронику, желательно делая ее лучше.

Развитие хроники

Мэтт закрывает за игроками дверь и возвращается в гостиную. Он откладывает в сторону книги и листы персонажей, открывает блокнот и записывает события завершенной главы.

Стая – уже не та кучка робких гару, что в начале хроники. Вевила, персонаж Хэлли, беременна и вскоре не сможет превращаться, поэтому Хэлли придется создавать нового персонажа, вероятно к концу следующей главы. Воин Брайана из племени Потомков Фенрира бросил пить и по сути возглавил стаю, хотя технически вожаком оставалась Вевила. Персонаж Джулии из племени Красных когтей продолжал ходить на охоту с Кровавым Дождем и другими своими соплеменниками – никто из них не знал о том, что Кровавый Дождь шпионит на танцоров Черной спирали. В целом, персонажи сыгрались. Но что будет дальше?

Развитие стаи

По ходу хроники стая меняется. Каждый персонаж развивается, и его прогресс легко наблюдать (по крайней мере, игромеханически) по трате очков опыта, а вот развитие стаи в целом отслеживается хуже. Обратите внимание на то, чем персонажи занимаются в перерывах. Разделяются ли они? Воздает ли кто-то из них почести тотему? Относятся ли они друг к другу как к друзьям или как к коллегам? Члены стаи связаны на духовном уровне и, как правило, готовы биться насмерть, защищая друг друга – но это не делает их друзьями, и это не всегда легко понять.

Если стая не проводит время вместе, их мистическая связь может ослабнуть, что усложнит применение стайных тактик. Возможно, тотем отдалится от них или станет отдавать предпочтение тому члену стаи, который не забыл о нем. Появится стая NPC, на фоне которой разрозненная стая персонажей игроков будет выглядеть жалко. Стая – один из центральных компонентов игры в Werewolf the Apocalypse, потому ей нужно уделять не меньше внимания, чем каждому из ее членов.

Одна из причин, по которой стаям уделяется столько внимания – это то, что в последние дни мира перед каждой стаей поставлена какая-то задача. Когда цель достигнута, у стаи нет больше причин оставаться стаей. Возможна ситуация, когда гару по юности вступает в одну стаю, добивается выполнения ее задачи, а затем вступает в другую стаю (хотя это и не распространенное явление).

Рассказчик должен продумать стоящую перед стаей задачу еще в первой главе. Направлять стаю должен тотем – очевидно, что перед стаями, ведомыми Фенриром и Дельфином, стоят разные цели. Учтите также племенную принадлежность членов стаи – например, перед стаей, состоящей из членов племен Уктена и Вендиго, могут поставить задачу по исправлению чего-то, что вирмоносцы сотворили с Чистыми землями (с другой стороны, перед стаей вирмоносцев также могут поставить такую задачу, но сюжеты будут совершенно разными).

И, что самое главное, прислушивайтесь к игрокам – скорее всего, они сами найдут цели для стаи. Да, рассказчику придется отказаться от своих тщательно продуманных сюжетов, но радость игроков от победы над архиврагом или нахождения пути в родной мир стоит того.

Когда судьба стаи станет ясна, можно начать давать им знаки и видения, направляя к цели. Можно давать им вещие сны, особенно если теург стаи владеет даром Прозрение (Sight from Beyond). Также стая может понять свое предназначение по реакции окружающих. Если стае суждено спасти каэрн от осквернения силами Вирма, духи могут начать обращаться к членам стаи как к «почетным стражам» или «благородным защитникам» – и стая поймет, что речь идет об их долге перед Гайей.

Очертить предназначение стаи поможет также и почет (вы можете отдельно вести учет почета стаи в целом или просто использовать среднее значение почета членов стаи). Если стая заработала свою репутацию в боях, то это отметят встреченные аруны. Галлиарды начнут воспевать подвиги стаи, а теурги в своих видениях будут созерцать, как стая совершает нечто великое – и это нечто вполне может стать предназначением стаи.

По мере развития стаи рассказчик может захотеть подчеркнуть те узы, что объединяют ее членов (или же проверить их на прочность). Сыграйте на различиях в предыстории персонажей и их отношения к происходящему. Возможно, одни из них считают главной угрозой Вирма, а другие – Вивер. Создайте для них ситуацию, когда им придется выбирать, с кем из них бороться.

Кроме того, для подчеркивания важности стаи можно задействовать ее тотем. Тотемные духи не всесильны и не всегда добры, у них могут быть свои цели, противоречащие целям других духов. Обратите внимание на тотем стаи и обдумайте те образы и сюжеты, что придут вам в голову.

Развитие персонажей

У каждого члена стаи своя история, и рассказчик должен быть готов помочь игрокам рассказать эти истории и помочь развить их персонажей.

Один из простейших способов – контролировать трату очков опыта. Игрок не должен брать новые точки без ведома и согласия

рассказчика. Именно рассказчик – последняя инстанция, решающая, может ли у персонажа появиться новый трайт или увеличиться уже имеющийся. Т. к. максимальное значение большинства трайтов равняется 5, каждая новая точка – это улучшение атрибута или способности на целых 20%. Для этого персонажу нужно много учиться и практиковаться. Особое внимание нужно уделять при повышении атрибута или способности до 4 или 5 точек, ведь это делает персонажа одним из всемирных чемпионов по этому трайту.

Кроме того, при трате очков опыта нужно учитывать слабые стороны персонажа. Если персонажу неуютно в мирах духов и он предпочитает общаться с материальными сущностями, то как он на каждой сессии изучает новые дары? Сообщите игроку, что теург септа не будет призывать духа для обучения дару, пока его не убедят, что персонаж способен ему обучиться. А если персонаж хочет выучить новый язык, то пусть потратит на это достаточно времени. Если у вас между главами проходят долгие перерывы, то игрок может просто заявить: «Мой персонаж тратит на учебу три часа в сутки в течение перерыва», – но если персонаж пытается учить язык на фоне событий главы, то ему нужно найти время на чтение учебников.

Перед тем как потратить опыт, его надо получить – и вы можете контролировать развитие персонажей путем выдачи опыта за обучение (если персонаж в ходе сессии чему-то научился, он получает дополнительное очко опыта – см. основную книгу правил Werewolf the Apocalypse). Однако рассказчик должен убедиться в том, что этот урок не будет забыт уже на следующей сессии, особенно если персонаж узнал что-то интересное о стае, нации гару или самом себе. Если персонаж пришел к выводу о том, что старейшины септа лишь кажутся могучими и мудрыми, на самом деле таковыми не являясь, то запишите это и используйте далее по ходу игры. Возможно, слуги Вирма решат воспользоваться мятежными стремлениями персонажа? Возможно, персонаж озвучит свое мнение и старейшины услышат? Это усложнит получение нового ранга.

У каждого персонажа есть (или должна быть) своя история, которая началась задолго до того, как он вступил в стаю. Чем подробнее игроки прописали прошлое своих персонажей, тем больше внимания вы должны уделить их будущему. Если же игрок оставил огромные белые пятна в предыстории персонажа (такое должно отсекаться на предыгровке, но иногда случается), рассказчик имеет право сам придумать персонажу прошлое (в разумных пределах и согласуя с игроком – игрок должен сохранять контроль над персонажем). После нескольких глав проанализируйте историю каждого персонажа и, если там остались нерешенные вопросы, используйте их в продолжении хроники. Аналогичным образом проанализируйте все новое, что появилось у персонажей: врагов, друзей, возлюбленных, боевой опыт (и, возможно, боевые шрамы) – всё это может изменить мировоззрение персонажа. Допустим, у персонажа еще до первого превращения была девушка, и он не видел ее с момента вступления в стаю. Теперь он побывал и в вирмовых ямах, и в дальних уголках Умбры, а она приходит и спрашивает, почему он не пишет. Как он к ней отнесется? Как к возможности сбежать от ужасов его нынешней жизни? Или как к ненужному напоминанию о банальной человеческой жизни? Подобные ситуации могут возникать и у люпусов с метисами. Что если люпус вернется в родные края и увидит, что их закатали в асфальт? Что если метис всегда хотел найти своих родителей?

Все это может стать историей всей стаи, и, т. к. это очень важно для персонажей (по крайней мере, одного из них), ставки в таких сюжетах будут выше. Кроме того, объединение усилий всей стаи для помощи одному из ее членов помогает стае развиваться.

Почет и репутация важны для развития персонажа так же, как и для развития стаи. Возможно, персонаж еще не заслужил имя среди гару и получает его в ходе хроники. То, как он его получил, может быть рассказано на вече, принесет персонажу почет и укрепляет его положение в септе. Рост репутации персонажей может привести к тому, что другие гару – даже старейшины – могут искать их совета и помощи. Эта репутация обычно специфична: в обществе воинов вряд ли можно прославиться просто как «хороший боец». Скорее, обсуждать станут то, что персонажу нравится разрывать глотки.

Рост почета и ранга приведет к тому, что на персонажей возложат новые обязанности. От аруна могут потребовать, чтобы он воспитывал новых стражей. От галлиардов, филодоксов и теургов ждут, что они овладеют различными ритуалами. И никто не знает, чего ждать от рагабашей...

Развитие сюжета

Развитие стаи и достижение ею своих целей не должны отвлекать рассказчика от основного сюжета. Хотя игроки могут строить свои планы и эти планы могут развиваться в течение целых глав, рассказчик всегда должен быть готов устроить сюжетный поворот.

Некоторые рассказчики после нескольких глав (а то и нескольких сессий) выдыхаются и не могут придумать продолжение. В таком случае стоит почитать новости (в них всегда рассказы-

вается о каких-нибудь кризисных ситуациях, и из свежей новости может получиться хороший сюжет для Werewolf the Apocalypse), прочесть книгу, посмотреть телевизор, послушать музыку – везде можно найти источник вдохновения. Но лучше всего посреди хроники вдохновляться ее же событиями. Остались ли незадействованные сюжетные зацепки, которые могут внезапно стать критически важными? Есть ли у стаи враги, которые могут начать действовать? Только не делайте «плохих парней» легкими мишенями: если они бросают вызов стае, то у них должен быть план поумнее, чем «бросаемся на стаю и ждем, пока нас убьют». У антагонистов должны быть какие-то свои цели, которые привели их к конфликту с персонажами – продумайте их.

Если прошлые события хроники не наталкивают вас ни на какие мысли (или хроника идет недавно, поэтому действия персонажей пока не привели к далеко идущим последствиям), бросьте стае «крученый мяч». Допустим, умрет почтенный старейшина, причем по естественным причинам – такая смерть сразу подпитает сюжет. Надо устроить проводы усопшего, надо распорядиться телом покойного согласно его последней воле, надо исполнить его завещание. А что если он умер совсем не от естественных причин?

Еще один вариант – спросить игроков о том, чего бы им хотелось (впрочем, рассказчику и так нужно время от времени об этом спрашивать). Хороший способ – попросить каждого игрока записать три идеи для продолжения хроники, а потом посмотреть, какие идеи у них совпали. Игроки часто запоминают события и персонажей, которых сам рассказчик не счел важными. Если игроки считают, что блондин, который заговорил с ними в закусочной на первой сессии, имеет сюжетную важность – пусть имеет. Создайте NPC, пропишите его историю, введите его в хронику снова, но теперь с мотивацией и планом действий – в этом вам снова могут помочь игроки. Если они вспоминают его в духе: «Помните того парня? Он был такой тощий и в еде так ковырялся... Наверняка он коракс», – не выдавайте своей заинтересованности и берите на заметку. Когда блондин отрастит перья, игроки будут радостно вопить: «Мы знали! Знали!».

Развитие NPC

Старейшины септа, возлюбленные и друзья персонажей, даже заклятые враги стаи – все они заслуживают развития не меньше, чем

Этот ужасный метаплот

Fuck you, I won't do what you tell me!

Rage Against the Machine, "Killing in the Name"

Некоторые рассказчики относятся к «канону» White Wolf с фанатичной приверженностью. Если каэрн пал в каком-нибудь Rage Across Ohio, то он падет и в хронике. Если злодей в каноне умер своей смертью, то стая не сможет сразиться с ним и отомстить за ужас, который он наводил на их септ.

Но существуют рассказчики, которым вообще плевать. В конце концов, «золотое правило» – наверное, единственное нерушимое правило игры – говорит о том, что игра принадлежит игрокам. Так что если Апьялш Айанрёч, потомок Вирма, погиб в какой-то из книг, то кому какое дело? Это было в каком-то другом Мире тьмы, не в вашем.

По правде говоря, оба подхода хороши. Метаплот не должен указывать вам, как играть – он нужен для того, чтобы мир в Werewolf the Apocalypse не стоял на месте. Если в какой-то из книг произошли события, которые не подходят вашей хронике, просто игнорируйте их (а лучше – пусть персонажи двигают события). Мы не против. Вы в своей хронике разбираетесь лучше, чем мы.

Но как быть в том случае, когда игрок прочел очередную книгу, увидел там «каноничное» событие и создал персонажа с его учетом? Запрещать лишь потому, что это связано с метаплотом? Нет, конечно! Прочтите эту книгу и решите, есть ли у такого персонажа хороший сюжетный потенциал. Если да – работайте с игроком, берите его концепцию и меняйте в ней все, что считаете необходимым.

Однако если вы планируете внести значимые изменения в канон или базовые игромеханические правила, то сообщите об этом игрокам до начала игры. Нет ничего плохого в том, что вы решите, что гару победили на Амазонке или заключили мир с ананаси, или даже способны передавать оборотничество через укус (советы по разным вариантам игр см. в главе 5). Но игроки должны об этом знать, потому что эти изменения могут повлиять на то, как они будут создавать персонажей. Кроме того, некоторые изменения неплохо бы согласовать. Например, вы можете захотеть полностью запретить возможность обучаться дарам у духов, но игроки будут недовольны тем, что у них отняли одну из важнейших частей игры.

В общем, помните о том, что дополнительные книги по Werewolf the Apocalypse – это не инструкции, а материалы. Они служат источниками идей и сюжетных зацепок, а не запретов играть каким-либо племенем по причине его вымирания. Ну и не злитесь так на метаплот. Если бы мы перед описанием каждого события указывали «Используйте в своих играх, только если понравилось», то и смысла бы не было печатать все эти книги. В них много хорошего материала, так что позвольте этим книгам вдохновлять ваши сюжеты, а не ограничивать их.

персонажи игроков. Персонажи рассказчика учатся на своем опыте и своих ошибках, как и персонажи игроков, и их мотивы и цели (особенно те, что касаются стаи) могут и должны меняться. Если персонажи рассказчика не продуманы и не интересны, то толку от них не больше, чем от NPC-торговцев в компьютерных «ролевых» играх. Чем подробнее рассказчик пропишет своих персонажей, тем живее и драматичнее сюжет будет для стаи.

Однако это не означает, что NPC могут дать игрокам ответы на все их вопросы. Иногда NPC лгут. Иногда они не знают, о чем говорят. Иногда они попросту неправильно понимают заданный вопрос. Если вы продумали, кем NPC является и какими знаниями располагает (иногда полезно выписать в блокнот, что именно знает NPC), то вам будет проще отыгрывать его с одной и той же манерой поведения и речи. А это значит, что если в его поведении и речи что-то изменится, то игроки это заметят...

Союзников и друзей стаи отыгрывать сложно. И для рассказчика, и для игроков существует соблазн относиться к персонажам, представленным бэкграундами («Союзники», «Контакты», «Кинфолки» и «Ментор»), как к ресурсам персонажа. Лучше считать, что эти бэкграунды обозначают не конкретных лиц, а отношения персонажа с ними. Бэкграунд «Ментор» означает не наличие высокорангового наставника, а связь между персонажем и ментором. Эти связи нужно поддерживать, и сложность их поддержания во многом зависит от рассказчика. Менторы могут требовать помощи в сложных обрядах или отправлять молодых гару на сбор трав и духов. Менторы двух персонажей могут враждовать, и тогда двое старейшин-маразматиков могут натравливать персонажей друг на друга, чтобы выяснить, у кого длиннее.

«Союзники» – это друзья персонажа, поэтому важно не только то, что от них получает персонаж, но и то, что они получают от него. Персонаж играет в боулинг вместе с шерифом округа, поэтому может обратить внимание полиции на загрязнение окружающей среды? Но какая польза шерифу от гару (кроме результатов в боулинге)? Пусть союзники время от времени просят персонажа о каком-либо одолжении, которое, как они считают, он может им сделать. Если персонаж долгое время не общается с союзником, тот может обидеться. Старый школьный товарищ, с которым персонаж обменивается открытками на Рождество и почти не общается в течение остального года, нормально отнесется к тому, что персонаж не выходит на связь несколько месяцев – а вот товарищ по команде в боулинг будет вне себя от ярости, если персонаж пропускает третью игру подряд.

С «Контактами» проще, потому что этот бэкграунд не подразумевает таких личных отношений, как в случае «Союзников». «Контактам» можно запросто позвонить в любое время. Однако рассказчик может использовать и этих NPC для развития сюжета. Допустим, у персонажа в «Контактах» секретарша одного из руководителей King Breweries. Что если она получит повышение? Персонажу придется задуматься над тем, не подвергнется ли она порче и чем это чревато для гару. Т. к. у «Контактов» нет оснований блюсти верность персонажам, враги стаи могут на них надавить, чтобы получить информацию или устроить западню. Если персонажем заинтересуется полиция, они допросят всех, с кем он связан – «Контакты» с хорошей памятью и отсутствием необходимости хранить молчание могут навредить персонажу.

«Кинфолки» требуют от персонажа еще больше внимания, чем «Союзники». Они – семья персонажа, их связывают уникальные узы. У рассказчика возникнет сильнейший соблазн использовать кинфолков как наживку – их будут похищать танцоры Черной спирали, в них будут вселяться бейны – и это, естественно, мотивирует персонажей. Однако не стоит превращать кинфолков в слабых беспомощных людишек, которых вечно нужно спасать. Кинфолки – главная связь гару с миром людей: проклятие мешает многим оборотням вести активную социальную жизнь, поэтому они прибегают к помощи кинфолков. Поэтому к кинфолкам нужно хорошо относиться, чего некоторые гару не делают. Рассказчик должен следить за тем, как персонаж относится к своим кинфолкам. Часто навещает? Или держится в стороне, чтобы не навести врагов на свою семью? Сделал их частью общества гару или прячет ото всех? Подробнее о взаимоотношениях гару и кинфолков можно прочесть в книге Kinfolk: Unsung Heroes, где приведены также хорошие идеи по использованию кинфолков в играх по Werewolf the Apocalypse.

О различных видах антагонистов и их использовании в играх по Werewolf the Apocalypse можно прочесть в главе 4. Но важно помнить о том, что независимо от того, какими сверхъестественными силами обладает враг, он должен учиться и развиваться в результате контактов со стаей.

Если стая в бою с танцорами Черной спирали убьет одного из них, остальные могут запомнить «шестерок Гайи» и вернуться, чтобы отомстить за товарища. Но эти танцоры не должны просто бросаться в смертный бой, ис-

текая слюной и пеной – пусть месяцами следят за персонажами, изучая их сильные и слабые стороны, устраивая засады и изучая дары, чтобы уравнять шанс.

Но есть то, что важнее стратегии – это причины, по которым вражда между стаей и ее противниками сохраняется. Персонажи стремятся получить репутацию «заклятых врагов стаи Вопящей слизи»? Или одна из сторон продолжает войну по той лишь причине, что наличие могущественных врагов приносит много почета? Если так, то что с ними будет после победы? Или же на это есть личные причины (пропишите отношения между стаей и ее врагами, если вражда началась не в ходе хроники)? Как протекала их первая схватка? Персонажи сами видели чудовищные преступления своих врагов или слышали о них с чужих слов?

Причем, врагам не обязательно быть служителями Вирма (или Вивер). В роли антагонистов могут оказаться полицейские, охотники и даже члены семьи персонажей – они также будут узнавать о стае все больше и менять свою тактику. Допустим, полицейский расследует теракт и выясняет, что «террорист» на самом деле оборотень. Совсем не факт, что он помчится домой и начнет снаряжать патроны серебром. Он может начать спрашивать у коллег, не сталкивались ли они с чем-то подобным – это может привлечь внимание других ведомств, которые начнут преследовать персонажей. Даже если персонажам удастся предотвратить нападение или стряхнуть слежку, остается вопрос: «Как они о нас узнали?» Прорабатывая антагонистов, учитывайте объем их знаний о стае и источник этих знаний.

NPC не должны оставаться неизменными. Между главами хроники рассказчик должен составлять список основных NPC с указанием того, что они делали в перерыве и как изменились. Жизнь никогда не бывает спокойной, и в жизни NPC также должны происходить события. Возможно, союзник персонажа развелся и взял отпуск – это на какое-то время сделает его по сути бесполезным. Возможно, кинфолк попал в аварию и лежит в реанимации. Персонаж легко может вылечить его даром Прикосновение матери (Mother's Touch), но это нарушит Вуаль.

Главные роли по-прежнему у персонажей игроков, но NPC также должны действовать и меняться, иначе это просто картонные фигуры для экспозиции.

Проблемы со стороны игроков

Мэтт открывает дверь и видит Хэлли с незнакомым парнем.

– Привет, Мэтт, – говорит она. – Можно мой парень поиграет с нами?

– Привет, парень Хэлли, – отвечает Мэтт, которого эта ситуация неслабо напрягла.

Тем не менее, он приглашает их войти. Выясняется, что парень Хэлли уже создал персонажа-костегрыза, который почти ничего не знает о культуре гару и даже не совершил надлежащий обряд перехода. Мэтт открывает блокнот и правит несколько событий, вписывая туда нового персонажа, а игроку сообщает, что не будет заставлять стаю принять его.

Игра начинается, и Мэтт вводит сцену, в которой стая во время патрулирования окрестностей натыкается на нового персонажа, слоняющегося около каэрна. Он представляется как Кусок Бекона.

Игроки смеются, Мэтт кивает: потерянный, безнадежный и ничего не понимающий Кусок Бекона как раз вписывается в игру. Пусть остается.

Игроки приходят и уходят

К сожалению, труппа с постоянным неизменным составом – это редкость. Обычно кто-то из игроков по какой-то причине уходит, а другой игрок просит взять в игру его парня/девушку. Что рассказчику делать со всем этим?

Появление нового игрока посреди хроники может создать сложности, особенно если нет необходимости в новом персонаже. Отдельные трудности это создает в Werewolf the Apocalypse, где персонажи связаны тотемом, поэтому появление нового члена стаи требует обрядов и состязаний.

Прежде всего, нужно решить, есть ли вообще в хронике место для нового игрока. Если хроника близка к завершению, добавление нового персонажа приведет к топтанию на месте и просто оттянет финал. Кроме того, этот персонаж не получит нужного внимания. Кроме того, некоторым рассказчикам сложно водить большое число игроков: пять игроков для них нормально, а шесть – уже чересчур. У рассказчика есть полное право отказать новому игроку, если в хронике или труппе для него нет места. Однако рассказчик может и решить взять нового игрока на одну сессию, особенно если игрок до того ни разу не играл.

Допустим, рассказчик все же решил взять нового игрока – что дальше? По возможности рассказчику и новому игроку стоит провести одну-две соло-игры, чтобы у персонажа появилась история и причина оказаться в том месте, где проходят события основной хроники. Если у нового игрока нет идеи персонажа, рассазчик может предложить ему подходящий для сюжета концепт. Если хроника проходит в каэрне видений, то персонаж может быть по-

слом другого септа, который пришел просить разрешения воспользоваться пророческими способностями каэрна. Если стая заработала себе репутацию, подбирая потерянных щенят, новый игрок может отыграть молодого оборотня сразу после первого превращения.

Обычно появление новых игроков идет хронике на пользу. Новый персонаж может повернуть хронику в другом направлении, оживить стаю, а то и выбить игру из колеи. То же самое может случиться и при уходе игроков, но это редко происходит без проблем.

Игроки могут уходить по самым разным причинам. Семейные или карьерные проблемы заставляют людей пересмотреть свои приоритеты, и хобби часто уходит на второй план, уступая место более важным делам. Иногда игроки уходят из-за скуки, поэтому важно наладить общение между рассказчиком и игроками. Если игрок знает, что в случае утраты интереса к игре может поговорить об этом с рассказчиком, то вряд ли он просто уйдет.

Если игрок хочет уйти, узнайте причину. Если игроку просто разонравилась игра, то труппе лучше без него. Если же что-то можно исправить, то попробуйте. Если это вопрос времени, выработайте вместе с труппой новое расписание игр. Если проблема временная – например, выпускные экзамены – можно временно вывести персонажа из хроники и провести соло-игру, когда у игрока устаканится расписание. Если игрок хочет остаться в партии, большинство проблем можно решить.

Все становится сложнее, если проблема затрагивает более чем одного члена партии. Если между игроками были отношения, а потом они расстались, то это проблема. В таком случае постарайтесь не принимать сторону одного из них, а просто сообщите, что им придется уладить разногласия, иначе кому-то из них придется уйти из игры. Аналогично вам придется выгонять игрока, если он создает проблемы и обижает других игроков (см. «Взрослые темы» ниже).

Это нелегко. Лучше всего спокойно объяснить игроку суть проблему и сказать, что остальным будет комфортнее без него. Если игрок хочет извиниться и готов исправиться, позвольте ему попробовать, но ничего не обещайте. Это не самая приятная часть работы рассказчика, но цель игры – хорошо провести время, и если один игрок мешает остальным наслаждаться игрой, то рассказчику придется принять меры.

Предупреждение для рассказчика

Спросите у новичка – не у того, кто его привел, а у самого новичка – хочет ли он вообще играть. К сожалению, часто случается такое, что игрок хочет приобщить близкого человека к своему хобби (что естественно) и этот близкий соглашается, ничего толком не зная об игре. Убедитесь, что новичок относится к Werewolf the Apocalypse с энтузиазмом или хотя бы любопытством. Если уверенности нет, предложите новичку посидеть и понаблюдать за тем, как вы играете. Ответьте на все его вопросы об игре и персонажах и попытайтесь понять, заинтересовался ли он игрой. Если новичок пришел лишь для того, чтобы его парню было приятно, игре это только навредит.

Смерть персонажа

Исчезновение персонажа – совсем не то же самое, что уход игрока. Персонаж может покинуть игру по самым разным причинам: пасть в бою, получить тяжелую рану или заболеть так, что не сможет больше быть членом стаи, или даже подхватить порчу и уйти в Эребус.

Если игрок просто решил забросить персонажа и отыграть нового, то все, что остается рассказчику – это как-то перестроить события так, чтобы сюжет не слишком пострадал. Сделайте так, чтобы уход персонажа не казался беспричинным, и устройте ему проводы, которых он заслуживает (это может привести к тому, что игрок вновь решит, что персонаж ему нравится – все благодаря рассказчику), а также по возможности введите в сюжет нового персонажа игрока.

Если же персонаж погибает в бою, у рассказчика есть два варианта. Первый – сделать все «так, как фишка ляжет» (т. е. как выпадут кубы). В конце концов, война – опасное занятие, и внезапная смерть напомнит стае (и игрокам), что даже могучие гару не бессмертны.

С другой стороны, это ведь игра. Если игрок потерял своего персонажа в результате неудачного броска и чувствует себя так, будто его поимели – сохраните персонажу жизнь, но выдайте боевой шрам. Именно вам как рассказчику решать, оправдывает ли драма от утраты персонажа неудобство от введения нового. Если вы таким образом дали ему «соскочить», то покажите, как близко он был к смерти. Пусть кто-то из старейшин проведет для него обряд первой раны, а галлиард воспоет его подвиг, но кинфолк-возлюбленный персонажа станет замкнутым и отстраненным от осознания того, что почти потерял любимого. Угроза смерти должна быть реальной, она должна пугать, и такая близость смерти должна повлиять на стаю.

Если же вы решили, что смерть настигла персонажа, сделайте это максимально драматично. Устройте проводы усопшего, и пусть каждый член стаи скажет пару слов о покой-

ном товарище. Покажите реакцию NPC, особенно кинфолков и близких друзей. А что если друзья персонажа не знали о том, что он гару? Товарищам покойного по стае придется что-то им соврать.

Смерть товарища по стае сама по себе может быть топливом для сюжета. Никогда не сводите это просто к исчезновению одного персонажа и появлению другого в конце сессии – это неуважение к персонажу, игроку и истории.

Взрослые темы

Разговор о взрослых темах в контексте игры в жанре фэнтези, где люди притворяются оборотнями, кажется слегка неуместным. Однако именно взрослый подход в Werewolf the Apocalypse является ключевым, причем это не всегда относится к самой игре. На самом деле речь идет об отношении к другим.

Некоторые темы, которые существуют и в реальном мире, и в Мире тьмы, больно бьют по игрокам. Это темы изнасилования, растления, секса, наркотиков и смерти членов семьи. Их можно использовать в игре, но хороший рассказчик перед началом хроники поинтересуется, каких тем лучше избегать. Если игроку некомфортно, он не получит от игры удовольствия – а ведь в нем и весь смысл. Игроки должны быть уверены, что могут сказать о том, что некоторые темы их смущают – и рассказчик их услышит. Поощряйте такое поведение своим примером, общайтесь с игроками. Если один из них начнет обижать других, то именно вам решать эту проблему (см. «Проблемные игроки»).

Финал

Сюжеты не могут быть вечными, и рано или поздно хроника должна закончиться. Остается надеяться, что закончится она в нужное время – рассказчику не придется завершать ее досрочно или, наоборот, затягивать вопреки всем законам логики. В этом разделе вы найдете несколько советов о том, как и когда завершать хронику по оборотням.

Подготовка к финалу

Когда лучше закончить игру? Когда персонажи достигнут определенного ранга или одолеют заклятого врага? Или когда игрокам просто надоест Werewolf the Apocalypse?

Сложно понять, когда заканчивать хронику. Это одна из причин, по которой надо еще в самом начале задуматься о стоящей перед стаей задаче (см. «Развитие стаи»). Хроника должна закончиться не раньше, чем стая выполнит эту задачу (или потерпит поражение, пытаясь).

Досрочное завершение

Завершение хроники раньше срока – это всегда плохо. Если игроки или рассказчик внезапно понимают, что хронику придется бросить, то лучше ее достойно закончить, а не пытаться продлить любой ценой. Сделайте последнюю главу по-настоящему особенной. Спросите у игроков, кого из NPC они бы хотели увидеть снова (пусть хотя бы и с целью отомстить). Пусть на смертный бой выходят могучие антагонисты (см. «Финальные сражения»). Но за фасадом насилия и пиротехники нужно попытаться увязать нити сюжета, зачастую комбинируя изначально несвязанные события, лишь бы «чеховские ружья» выстрелили. Если персонажи постоянно сталкивались с кабалом магов и время от времени сражались с крабообразными бейнами, то на последней сессии выяснится, что именно эти маги призывали бейнов из темнейших уголков Умбры. Ну и что с того, что это полностью противоречит вашему замыслу? Игроки ваших мыслей не читали, так что будьте убедительны – и сюжет не пострадает.

А еще попробуйте вытащить всех скелетов из шкафов, если у членов стаи такие есть. Со всеми этими тайнами и постыдными фактами нужно разобраться до конца хроники, чтобы герои могли выступить против злодеев с чистой совестью, но, если хроника заканчивается внезапно, это не всегда возможно. Пусть злодеи узнают тайны персонажей. Пусть верность стае окажется под угрозой. Не случится ли так, что в момент отчаяния, когда пора идти ва-банк, члены стаи пойдут друг против друга?

Запланированная развязка

Если у вас есть время запланировать финал, то потратьте немного на то, чтобы свернуть все сюжетные линии, которые не будут задействованы в последней главе. Вырвите ростки, которым не суждено дать плоды. Допустим, если вы придумали для персонажей отличное приключение в Пангее, но они не клюнули на наживку, то поздно их заставлять.

Опять же, открыто общайтесь с игроками и выясняйте, что им в хронике кажется важным, каких NPC они бы хотели увидеть снова, какие места хотели бы посетить до финала.

Решите, что должно быть в последней главе. Какое событие станет апогеем хроники? Werewolf the Apocalypse – это игра в жанре дикого ужаса, поэтому хроника должна заканчиваться громко. Кошмарная бойня? Наступление на улей танцоров Черной спирали? Великое вече? Или же что-то меньшее? Например, хроника может закончиться тем, что стая бывших клиатов занимает важные должности в родном септе и впервые объявляет вече.

Последняя сессия не обязана быть травмирующей. Свадьба или роды могут быть не менее драматичными и волнующими, чем бой насмерть (можете спросить об этом любого женатика). Возможно, последняя сессия будет посвящена празднеству – там, конечно, всё может пойти не так, но атмосфера будет совсем другой.

Обыграйте тему и настроение хроники в последней сессии и сделайте логичную развязку.

Финальные сражения

Хэлли вновь бросает кубики:

– Еще три успеха, – произносит она. – Почти получилось.

Остальные игроки напряженно наблюдают. Если Вевила – персонаж Хэлли – не откроет каэрн до восхода, то расстанется с жизнью.

Мэтт обращается к Джулии:

– Ты чувствуешь странный запах, исходящий от воды. Пахнет не гниющими водорослями, а больше похоже на нефть...

– Мля, – произносит Джулия. – Тогда Красная Тень издаст вой – предупреждение о приближении Вирма. И добавит к этому вою имя – Турифуг.

Финальное сражение не обязано быть битвой за судьбу Гайи (хотя может им быть). С кем бы персонажи ни бились в конце – со штурмовым отрядом «Пентекса» или с герцогом Малфеаса – последний бой должен быть кровавым, жестоким и эпичным.

Враги стаи

В течение долгой хроники стая гару может легко обзавестись врагами на высоких постах. Могущественные твари Вирма, старейшины танцоров Черной спирали и даже другие гару могут возненавидеть стаю. И когда хроника заканчивается, эти враги придут за персонажами (или наоборот).

Финальное сражение с заклятыми врагами может показаться голливудским клише, но на самом деле это явление куда старше. Возьмите, к примеру, Рагнарек – в последней битве скандинавских богов многие из них нашли и убили своих злейших врагов, часто ценой своей жизни. Это должно заставить персонажей задуматься – пусть они полны ненависти, но готовы ли они умереть, чтобы забрать врагов с собой?

Враги также должны задать себе этот вопрос. И если они действительно готовы пожертвовать собой ради убийства стаи, то как они планируют их убивать? Серебром? Взрывчаткой? Бейнами? А если хотят победить и остаться в живых, то есть ли у них пути отхода? Если да, то намекните персонажам об этом и позвольте расстроить планы врагов. В конце концов, это последняя битва, так что умный план отхода немного неуместен.

Если где-то и должны быть бои как в кино, то это здесь. Драматические речи просто необходимы, так что рассказчик не должен прерывать персонажа, когда он озвучивает обвинение или последнее проклятие. Однако в финальной схватке все прогнозы бессмысленны, и рассказчик не должен испытывать угрызений совести из-за смерти персонажа.





Апокалипсис

Хотя для захватывающей концовки совсем не обязательна битва такого масштаба, Апокалипсис позволяет максимально поднять ставки. Что делать, если персонажи решат напасть на Малфеас и вырвать сердце Вирма? Или же вы сами хотите бросить их в пучину последней битвы?

Во-первых, важно дать персонажам четкую цель. Werewolf the Apocalypse – не варгейм, а сюжетная игра, т. е. крупномасштабное сражение с миниатюрами выбивается из игровой стилистики. Решите, как персонажи могут повлиять на Апокалипсис. Им нужно кого-то уничтожить? Или Гайя возложила на них обязанность выжить и возродить нацию гару? Возможно, они смогут помешать Вирму сожрать мир (или помешать Вивер погрузить его в стазис), добыв могучий фетиш в глубинах Умбры? В таком случае персонажи бегут наперегонки со временем, а физически драться им приходится разве что со слугами Вирма и Вивер, которые пытаются их задержать.

Если же неизбежна последняя битва, ознакомьтесь с соответствующими мифами. О Рагнареке мы уже говорили, но как насчет откровений Иоанна Богослова (если вам сложно продираться через цветастые обороты синодального перевода, воспользуйтесь детской Библией)? В большинстве религий есть миф о конце света, и там обычно сами боги спускаются из Асгарда или откуда-то еще, чтобы свести старые счеты, сокрушить врагов и создать кучу проблем. В Мире тьмы всё точно так же. Возможно, древние вампиры встанут из могил, чтобы сожрать целые города. Возможно, огромная статуя в септе Пробуждения (Вашингтон, округ Колумбия) оживет и пойдет крушить все вокруг. Когда грянет Апокалипсис, о Вуали можно не беспокоиться: люди все равно обо всем узнают.

Во-вторых, решите, можно ли остановить Апокалипсис. Причем, и у положительного, и у отрицательного ответа есть свои плюсы и минусы.

Если нет, то меняется весь тон игры. Если только хроника изначально не была построена как подготовка к Апокалипсису, его наступление обесценивает все, что было раньше, и это может сильно обидеть игроков. Не нужно устраивать Апокалипсис только из-за того, что вам показалось, что это крутая концовка. И если сражение неизбежно, найдите способ дать персонажам какую-то надежду. Дайте им то, за что можно сражаться, даже если это сведется лишь к тому, что они заберут с собой в могилу пару тварей Вирма.

Боги из машины

Независимо от того, какой финал вы выберете для своей хроники или даже для истории, любой ценой избегайте deus ex machina. Речь идет о ситуации, когда жизни персонажей спасает внезапно появившийся NPC. Проблема очевидна: этот сюжетный прием лишает персонажей достоинства, делает NPC звездой шоу и полностью лишает игроков влияния на сюжет.

Игроки и их персонажи – это сердце, душа, кровь и кишки хроники. Не имеет значения, насколько крут NPC или насколько хорошо рассказчик его описывает – он не должен лишать стаю триумфа. Они – настоящие звезды, и они заслуживают лучшего.

Примечание: если игроки сами просят союзника спасти их шеи, это совсем другое дело. Но потом этот союзник может навязывать им свою волю, так что пусть не жалуются.

Если же персонажи могут как-то предотвратить Апокалипсис, то избегайте шаблона «две секунды на таймере». Во множестве остросюжетных фильмов герой бежит наперегонки со временем и успевает разминировать бомбу/обрести сверхспособности/взорвать корабль пришельцев за две секунды до того, как станет поздно. Это не так уж плохо, но очень клишировано. Возможно, вместо этого лучше позволить персонажам как-то поднять шансы нации гару или узнать способ победить. Например, стая получит возможность освободить Вирма из сетей Вивер. Возможно, освобожденный Вирм все равно разрушит мир – но не до конца?

Послесловие

Итак, все сделано, последний танцор Черной спирали убит, павшие персонажи похоронены – что дальше? Что делать труппе?

Наверняка игроки не поняли каких-то сюжетных моментов и у них возникли вопросы. Теперь, когда история закончена, можно пригласить игроков за ширму и дать ответы. Кроме того, спросите у игроков, понравилось ли им, что в хронике их зацепило и, что самое главное, над чем вам стоит поработать. Не обижайтесь на их ответы – если игроки прошли хронику от начала и до конца, то им явно понравилось.

Возможно, вы решите сделать перерыв в вождении игр. Может быть, кто-то из игроков захочет занять кресло режиссера, возможно с другой игровой системой. Поучаствуйте в хронике, посмотрите на действия игроков и мастера с другой стороны.


PRESCOTT



Глава 4: Враги

Хотя герой может выиграть день, именно его устрашающий противник придает жизненную силу этим сказкам. Монстры и драконы бывают самых разных форм - и, конечно, могут менять формы по желанию... Зло может войти в мир в облике одного существа, но его семья быстро умножается, и испытания настоящего героя никогда не заканчиваются.

- Ричард Эрдос и Альфонсо Ортис (редакторы), Мифы и легенды американских индейцев

Триат

Наряду с «Гайей», «миром духов» и «людьми, которые превращаются в волков», Триат является одним из основных элементов, которые делают Оборотней такой игрой, какой она есть. Без Триата не было бы ни надвигающегося Апокалипсиса, ни угрозы для Гайи - на самом деле, стае оборотней было бы гораздо меньше чего поделать, да и мир духов был бы намного менее интересным. Две из трех членов Триата - это силы, порождающие легионы антагонистов для средней стаи Гару, а третий даже не их союзник.

Тем не менее, Триат не так-то просто вынести за скобки. Оборотни - это не игра о четко различимых добре и зле. Вильд не настоящий друг Нации Гару; он находится в таком ужасном положении, что Гару вынуждены защищать его. Есть духи, связанные с Вирмом и Вивер, которые являются скорее союзниками, чем врагами. Хотя племена перевертышей любят упрощать отношения между различными членами Триата, правда в том, что космический танец между Вирмом, Вивер и Вильдом сложен, особенно когда он разыгрывается на Земле. Триат является источником бесчисленных антагонистов и сюжетных линий, но этими тремя столпами Творения оказывается большая медвежья услуга, сводя их влияние к следующему: «Это Вирм! Убей это!»

Если и есть способ победить в Апокалипсисе, то только благодаря умному пониманию Триата: что им следует делать, где они ошиблись и как вернуть их в нужное русло. В хрониках, где есть некоторая надежда на победу в Апокалипсисе, важно показать вашим игрокам в игре то, что способствует этому пониманию. И в хрониках, где нет никакой надежды, есть только возможность накопить впечатляющее резюме деяний до вашего славного конца, по-прежнему важно показать вашим игрокам настоящее лицо своего врага, чтобы они хотя бы знали, за что сражаются.

Другие источники

Если вы извините, казалось бы, бессовестную наемную пробку, мы хотели бы отметить, что затронутые здесь темы также более подробно рассматриваются в Книге Вирма, Книге Вивер, Книге Вильда и Дочерние компании: Руководство по Пентекс. Хотя в этой главе мы приложили огромные усилия, чтобы избежать дублирования и дать Рассказчикам наиболее полезные обобщения рассматриваемой информации, по своей природе одна глава не может предоставить столько подробностей, как три справочника. Три книги Триата (и дополнение по дочерним компаниям) ни в коем случае не являются необходимыми для хроники оборотней, но тем, кто хочет как можно больше информации о антагонистах, их трудно превзойти.

Приносим извинения за эгоистичную рекомендацию. Спасибо за терпение.

Расширяющиеся горизонты

Уродливая правда в том, что Триат поддаются некоторым довольно лишенным воображения историям, если с ними не обращаться осторожно. Уж больно легко позволить хронике превратиться в повторение «Смотри! Этот объект/человек/место пахнет Вивер/Вирмом/Вильдом! Мы должны уничтожить/убить/защитить его!» В конце концов, это не требует много усилий, и игрокам, кажется, это нравится. Но если вы хотите представить Триат как нечто большее, чем дуэт порождающих антагонистов сущностей и квестовый объект, это не потребует особых дополнительных усилий - только небольшое внимание к деталям. Подчеркивая множественность Триата и их далеко не всеобъемлющее земное влияние, вы можете помочь своим игрокам увидеть Триат в том свете, которого они заслуживают.

Множественность

Одна из самых фундаментальных концепций Триата - то, что они действуют в космическом масштабе. Согласно некоторым легендам, эти трое по сути управляли самой Вселенной. И из-за этого масштаба каждый из трех слишком велик, чтобы его можно было описать простыми словами, такими как «Стазис» или «Творение». Точно так же, как Гайя - это и пустыня, и лес, и ледник, и болото, каждый член Триата имеет множество граней, которые выражают целое.

Будьте очень осторожны, делая абсолютные утверждения о Триате. Они могут легко ограничить духовный аспект вашей игры нездоровым образом, вместо того, чтобы дать полезные рекомендации. Утверждение вроде «Вильд - это творение, поэтому он не может разрушить» не только неточно (Вильд - это больше, чем творение), но и ограничивает вашу способность делать интересные вещи с помощью Вильда. Спонтанная вспышка плотоядных бактерий может рассматриваться в аспекте крайности Вильда, как и стихийное бедствие - вы действительно хотите исключить возможность того и другого только из-за необоснованного абсолютного утверждения «факта»?

Множественность Триата - ваш друг. В духе Баланса может обнаружить столько же скверны Вирма, сколько в дух, порожденном Мэлджин Инкарной. Дух технологических инноваций может быть «от Вивер» или «от Вильда». Показывая своим игрокам различные аспекты каждой Триатической силы, вы побуждаете их больше думать о том, что на самом деле означает быть ориентированным на одну из Триатических сил. И когда ваши игроки начнут ценить эти разные грани, они начнут использовать это знание в своих интересах, помогая Бейну вернуться к состоянию духов Вирма, которыми они должны быть, а не к духам Вирма, которыми они являются, отличая безумные элементы Вивер от тех, которые необходимы и достойны сохранения, и так далее. Как отмечалось ранее, это одна из самых полезных работ, которые они могут делать, если они действительно хотят победить в Апокалипсисе, а не просто славно умереть.

Земное влияние

Работая над борьбой Триата, легко впасть в определенный образ мышления: а именно, допустить, что все, имеющее какое-либо значение, является «частью» одного из Триата, что безгранично укрепляет силу его космологического покровителя с каждой незначительной целью, которую он достигает на земле. Теперь, по общему признанию, присвоение Триатической близости или преданности (независимо от того, осознает ли это лицо или сущность, о которой идет речь, или нет) - это своего рода забава, но когда вы начинаете воспринимать вопросы типа “Так он связан Вирмом Равновесия, или что?” более серьезно, чем пустая болтовня, вы можете столкнуться с проблемами.

Помните, что в идеально функционирующей вселенной почти все в физическом мире, вероятно, было бы равными частями Вирма, Вивер и Вильда. Здоровый человек будет иметь установленную форму (предоставленную Вивер), способность к росту и размножению (предоставленную Вильдом) и окончательную судьбу смерти, чтобы цикл мог продолжаться (предоставленную Вирмом). Теперь, когда Вирм потерял способность правильно функционировать как Баланс (по крайней мере, так гласит история), эта идеальная вселенная теперь невозможна, но дисбаланс, с которым сражаются Гару, не так вездесущ, как может показаться. Обычный человек, животное, философский идеал - все это не может быть «от» ни Вирма, ни Вильда, ни Вивер.

Между прочим, это основная причина того, что оборотни имеют тенденцию быть такими нервными или возбужденными, когда они чувствуют «налет» одного из Триата на человеке, сверхъестественном существе или части мира. В идеальном мире, в котором не было бы нужды в Гару, таких существ или мест было бы немного и они были бы далеко друг от друга. Присутствие триатического заражения подразумевает проблему, проблему, для решения которой якобы были созданы племена перевертышей. Мудрый Гару, сталкиваясь с такой «испорченной»

сущностью или местом, сначала спрашивает себя, почему присутствует заражение, а затем спрашивает себя, что он может сделать, чтобы решить проблему (если действительно духовный запах указывает на проблему). Конечно, не все оборотни настолько мудры, но было бы медвежьей услугой предположить, что даже самые мудрые старейшины не действуют хотя бы немного предусмотрительно.

Вирм

Вирм является ведущим кандидатом на звание «самого непонятого члена Триата» просто потому, что он является и был таким множеством разных вещей для стольких разных оборотней. Это был Вирма Баланса, олицетворение осторожного разрушения в интересах гладко протекающей вселенной. Он стал Порчей, воплощением Разрушения, которое пошло не так. Некоторые называют это энтропией или смертью; другие связывают это с Безумием, Ненавистью или даже Злом. Вирм - это все это, а на самом деле не одно из них.

Первоначально Вирм Баланса, сила, сдерживающая Вильда и Вивер, теперь Вирм превратился в силу порчи, силы духовного, а также физического разложения. Согласно космологии Гару, сознание Вирма было потеряно в безумии, обретенном во время заключения в сетях Вивер. Его попытка сбежать дала его самым темным побуждениям и аспектам их собственные жизни, разделив их на новые головы гидры - Триатических Вирмов и Вирмов Позывов.

В результате Вирм поражен чем-то вроде расстройства множественной личности - но из-за масштаба сущности каждая из его отдельных «личностей» может действовать самостоятельно, нанимая своих собственных слуг и далее разделяясь на меньшие аспекты. Большинство исследователей знаний о Вирме используют имя «Гидра», чтобы отличить Вирма, как он есть сейчас, разделенного и безумного, от Вирма как он есть, великого духа равновесия. Для тех Гару, которые хоть что-то знают об истинной природе этого представителя Триата, задача состоит не в том, чтобы «убить Вирма», а в том, чтобы отрезать искривленные головы, выросшие из его тела.

Головы гидры

Как отмечается в книге правил Оборотней, три Триатических Вирма - основные «дети» Вирма, три большие головы, которые растут из его тела. Первый, Зверь войны, - это «Вирм Бедствия» безудержного гнева, насилия и разрушения. Он действует наименее хитро среди Триатических Вирмов, и он не нуждается в коварности. Каждая война, каждый акт бездумного насилия, каждое убийство, совершенное по причинам, отличным от выживания, питает Зверя войны, укрепляя его на тот день, когда он может вырваться на свободу и превратить Творение в пыль. Многие Танцоры Черной Спирали почитают Зверя войны превыше всех других аспектов Вирма, провозглашая его Отцом Апокалипсиса и духовным покровителем их безумного крестового похода.

Второй триатический змей - Пожиратель душ, «Поглощающий Вирм». Это аспект нездорового голода, желания втянуть все в себя и таким образом превратить всю вселенную в Змея. Жадность, обжорство, похоть и всевозможные желания подпитывают его силу. В отличие от своих собратьев, Пожирателю душ однажды удалось физически проявиться на Земле, где он наверняка поглотил бы всю планету, если бы не был изгнан жертвой всего племени Кроатан. Хотя это действие сильно ослабило Пожирателя душ, хищные преступления, совершенные на Земле во имя жадности, продолжают укреплять его, так что он может когда-нибудь вернуться. Голая жадность Пентекса и его корпораций - один из самых сильных союзников Пожирателя душ.

Последний Триатический Вирма во многих отношениях наиболее опасен, поскольку он и самый коварный, и самый самосознательный. Вирм Осквернитель - это выражение высшей порчи, деградации и страданий, а также всех духовных недугов. Он особенно активен в планах своих последователей, которые во многих отношениях являются худшими из слуг Вирма. Осквернитель ненавидит невинность, добродетель и духовную силу и старается запятнать их и развратить до более отвратительных эмоций, которые служат его собственной цели. У Осквернителя есть приверженцы среди всех последователей Вирма, хотя среди его фаворитов есть различные человеческие культы, отвратительные фракции Танцоров Черной Спирали и стаи, создающие фоморов и бэйнов.

Ниже Триатических Вирмов находятся Вирмы Позывов, воплощения каждого из самых темных желаний Вирма. Когда Вирм пытался вырваться из паутины Вивер, его базовые эмоции распадались на отдельные «головы», как тесто, проталкиваемое через стальную сетку. Каждый Вирм Позыва и его слуги действительно стремятся работать ради абсолютной свободы Вирма, но их собственные цели стоят на первом месте; в конце концов, как может проявление порочного желания само по себе отбросить собственное побуждение продвигать порочные желания в других? Вирмы Позывов работают, чтобы стать сильнее, взращивая собственные идеалы в других. Некоторые ученые Гару горячо надеются, что Вирм проявил еще не обнаруженные Позывы несколько более альтруистической природы, потенциальные ключи к исцелению самого Вирма, но доказательств существования таких доброжелательных Вирмов Позывов крайне не хватает. Известные следующие Вирмы Позывов:

- Фоэбок, позыв страха
- Ворус, позыв жадности
- Махстрак, позыв власти
- Карнала, позыв желания
- Абхорра, позыв ненависти
- Ангу, позыв жестокости
- Ба`акшай, позыв насилия
- Кхаалубх, позыв потребления
- Псевлак, позыв лжи
- Сикора, позыв паранойи
- Гри, позыв отчаяния
- Летарг, позыв апатии

Последние четыре великих аспекта Вирма - это те, которые родились, когда разрушительная сила Вирма контактировала с четырьмя стихийными силами воздуха, земли, огня и воды - Хога, сущностью Смога; Х'ругг, сущность слизи; Фурмас, сущность гибельного огня; и Вакшаа, сущность токсина. Эти четыре стихийные силы и служащие им осквернённые элементальные духи являются аспектами Вирма, которые больше всего выигрывают от загрязнения природного мира и поэтому больше всего заинтересованы в такой деятельности. Ходят слухи, что есть еще две сущности, относящиеся к азиатскому духовному миру, искаженные версии металла и дерева, хотя Нация Гару еще официально не признала их.

«Это сделал Вирм!»

Одно из наиболее распространенных заблуждений о Вирме - это слишком буквальное восприятие Гару. Оборотни, как и многие другие племена перевертышей, склонны возлагать бедственное состояние мира к ногам Вирма или винить самого Вирма в действиях его потомков и приверженцев. Хотя технически это верно, это может создать впечатление, что Вирм уделяет гораздо больше внимания деталям мира, чем на самом деле.

Подумайте о тяжелом положении проститутки-наркоманки, которая постепенно превращается в фомора. Хотя большинство оборотней легко признают, что виноват Вирм, они обычно не имеют в виду, что думают, что сам Вирм посмотрел вниз и приказал Бэйну соблазнить эту несчастную женщину силой - и, следовательно, к обладанию. Скорее всего, Бэйн попытался овладеть ею по своей воле, учитывая его укоренившуюся потребность способствовать духовному пороку или яду, за который он выступает. Возможно, что Бэйн был направлен на эту женщину высшей силой, но указанная высшая сила, вероятно, в лучшем случае является личным слугой Карналы. Вероятно, не самим Вирмом Осквернителем, и уж точно не Вирмом во всей его мощи!

Используйте эту иерархию в своих интересах. Чем крупнее голова Гидры, тем менее вероятно, что она причастна к мелким деяниям осквернения. Передайте масштаб, начав с малого, а затем постепенно показывая вашим игрокам все больше и больше иерархии скверны, которой является Гидра. Сохраните прямое вмешательство Вирма Позыва, обслуживающего его Мэлджин Инкарну или самого Вирма Осквернителя для кульминации истории или даже хроники. Мало того, что эффекты будут более мощными, игроки также получат лучшее понимание того, насколько Вирм несет прямую ответственность, а за что не несет прямой ответственности. Они могут продолжать использовать простые термины, такие как «Силы Вирма» и «Это служит Вирму» для простоты, но не предполагая, что эти фразы не имеют никакого значения, кроме самого буквального.

И когда ваши игроки поймут, что происходит так много духовного разложения, а Вирм на самом деле не думает об этом - тогда, если повезет, вы будете вознаграждены очень приятной дрожью.

Когда использовать Вирм (а когда нет)

Большое преимущество Вирма (и всех его сил) в том, что это прекрасный мотиватор. Это не только может угрожать прямым насилием, но может угрожать гораздо хуже. Сравните угрозу нападения на каэрн Черных спиралей с угрозой захваченного Танцора, который злобно смотрит на персонажа и делает ему комплимент его «симпатичной сестре», а затем отмечает, что некоторые из других в Улье тоже заметили. Растущая угроза Вирма - отличный способ привлечь внимание ваших игроков и начать вечер жестоких действий и ужасов. Фоморы и монстры - оптимальные противники из разряда «кровь и кишки», если вы хотите грязную, кровавую игру за Вирма-разрушителя.

Тем не менее, вы также должны использовать Вирма осторожно, не только для контраста, но и для того, чтобы подчеркнуть, что клыки, гибельное пламя и ихор - лишь часть арсенала Вирма. Бейны особенно эффективны для историй, которые подчеркивают тихие, соблазнительные аспекты Вирма как Осквернителя, но умные Танцоры Черной Спирали и фоморы тоже хорошо работают - как и люди или сверхъестественные существа, которые понятия не имеют, что такое Вирм, а тем более их дела прямо усиливают его. И, конечно же, подготовьте истории, где лучше всего «сражаться» с Вирмом не в прямом бою, а в борьбе с его духовным влиянием - помогая в клинике для женщин, подвергшихся насилию, кормя голодных и бездомных, даже помогая наводить порядок в районе. Оборотни - это игра о духовности, и возвысить человеческий дух - такая же достойная цель, как вырвать глотку коррумпированному застройщику (если не более).

Во что бы то ни стало, избегайте соблазна задействовать силы Вирма непосредственно при каждой встрече с духовно испорченными. Вампиры - отличный пример антагонистов, которые во многих отношениях являются "от Вирма", но ничего не знают об Апокалипсисе. Работа с вампиром-работорговцем, который покупает и продает подростков в качестве кровавых игрушек для других пиявок, прекрасно сочетается с темами вирмовой порчи и осквернения, но если сюжет разворачивается без малейшего взгляда на Бэйна или фомора, тем лучше. Люди также являются замечательными антагонистами историй подобного рода, за исключением того факта, что, когда Гару, наконец, их выслеживают, они оказываются значительно реже. Истории, подобные этой, помогают подчеркнуть, что борьба с Вирмом ведется на всех уровнях, а не только на самом буквальном - они подчеркивают, что Вирм, как и все духи, не только его проявления, но и то, что он символизирует.

А Вирм Баланса?

Принимая во внимание некогда благородную цель Вирма, может возникнуть соблазн привлечь некоторых агентов, которые все еще служат Вирму Баланса, чтобы продемонстрировать, что порча Вирма не является врожденной. Старые духи Вирма, которые сопротивляются порче, являются

основным инструментом выбора, но их должно быть немного. Нелегко на протяжении тысячелетий избегать своих ныне испорченных собратьев. Таких духов лучше всего использовать в качестве объектов великих поисков, потенциальных источников информации и силы, которые могут быть последней надеждой Гару на исцеление Вирма. (И, конечно же, они обнаруживаются при помощи Чутье Вирма, что было бы еще одним способом убедить ваших игроков, что ощущение «скверны Вирма» - это не то же самое, что обнаружение злого умысла.)

Но что касается смертных агентов - вот небольшой секрет.

В некотором смысле Гару - фактически, почти все меняющиеся породы - наиболее близки к активной силе, отстаивающей идеалы Вирма Баланса на сегодняшний день. Они защищают Вильд - не потому, что считают его своим другом, а потому, что он самый слабый из Триата. Они сражаются с Вирмом и Вивер, пытаясь уменьшить их до нормальных размеров. Большинство надеется вылечить Вирма, а не уничтожить его, чтобы можно было восстановить Равновесие.

Это просто показывает вам, что быть «от Вирма» иногда хорошо.

Вивер

Хотя Вивер гораздо менее многогранна, чем Вирм, она все еще страдает той же основной проблемой - это не то, чем должно быть. Первоначальная цель Вивер - придать структуру несформированному, построить законы и определенность вселенной - была извращена. В чистом виде Вивер олицетворяет разум, науку, закон и порядок - все концепции, которые могут принести как пользу, так и зло. Но с безумием Вивер приходит извращение этих идеалов. Теперь Вивер - это сила разума, подавляющая возможность, науки, которая прямо противостоит мистицизму, закона и порядка, преследуемых ради них самих выше всех других идеалов.

Это, конечно, не означает, что наука и техника считаются «злом» в Мире Тьмы, даже в космологии Оборотней. Оборотень может вызвать такси, выстрелить из пистолета или воспользоваться банкоматом, не согрешив против Гайи. Это предмет разногласий среди более радикальных старейшин, особенно из племен, более приверженных Вильду, но в целом считается, что технология и наука не коррумпированы и не виноваты. Гару беспокоит распространение этих вещей и то, как они выходят из-под контроля.

В качестве примера возьмем занятия медициной и наукой, призванные замедлить старение и искоренить болезни. Конечно, исцеление больных и облегчение боли стариков - достойное дело. Но в Мире Тьмы безумное влияние Вивер побуждает человечество развивать такие достижения, невзирая на то, способны ли люди морально справиться с такой ответственностью. Если люди сохраняют свою жизнь, не снижая собственную рождаемость, тем самым создавая еще большую проблему с населением, Вивер это не волнует. Если наука против старения или даже «лечение бессмертия» попадет в руки самых богатых и могущественных, удерживая их у власти на неопределенный срок и подавляя шансы последующих поколений определить свою собственную судьбу, что заботит Вивер? В результате наукой, рожденной из лучших побуждений, злоупотребляют и растрачивают ресурсы, что приводит к ухудшению состояния мира. Идея Вивер о прогрессе отбрасывает все естественные циклы, передавая силу, способную разрушить мир, в руки тех, кто недостаточно подготовлен к тому, чтобы использовать ее ответственно.

Гару видят, что эта проблема разворачивается, и поэтому они считают Вивер врагом. Большинство оборотней получают штрафы к известности за то, что слишком полагаются на «виверское» снаряжение, а не на свои собственные способности; Считается неразумным отдавать себя во власть врага. Города расширяются, но не сокращаются. Разрастание городов все время поглощает новые земли, в то время как районы в центре города разъедают и становятся игровой площадкой Вирма. Влияние Вивер вызывает очень серьезную озабоченность, и не по стереотипным (и неточным) причинам, которые обычно цитируют: «наука - плохо, лес - хорошо».

Когда использовать Вивер (а когда нет)

Вивер и ее приспешники, пожалуй, самая разносторонняя группа поддержки в «Оборотне». Они могут быть злейшими из врагов или лучшими друзьями (хотя, по общему признанию, последнее возможно только для Стеклоходов). В то время как Гару может легко почувствовать моральное обязательство противостоять Триатическим Вирмам или Вирмам Позывов, противостояние Вивер - это не столько вопрос морали, сколько вопрос этики и практичности. Это допускает некоторые острые моральные дилеммы, если вы хотите их разрешить. Заслуживает ли ученый смерти, если его работа еще больше угрожает равновесию между человеком и природой? Ответ не всегда ясен, несмотря на готовность оборотней вынести такое суждение.

Для большинства оборотней Вивер олицетворяет инопланетно-человеческие идеалы, доведенные до своего духовного предела, отрицающие естественный цикл. Истории, сфокусированные на Вивер, оптимально подходят для подчеркивания этого чувства отчуждения и угнетения. Вивер также можно использовать, чтобы бросить вызов некоторым представлениям ваших игроков - обязательно ли все устройства для экономии труда хороши? Неужели всем нам нужны машины и шоссе? Или, если ваши игроки более луддиты в мировоззрении, вы можете так же легко оспорить их предположения; у всех прогресс действительно плохой? Что, если бы особо проницательный человек, который мог добиться реального прогресса в борьбе за Гайю, родился с недугом, который был бы фатальным без лекарства Вивер? Кажется странным классифицировать Вивер как гибкую, но роль, которую она выполняет в обычной хронике оборотней, такова.

Помните, что Вивер может действовать как тонко, так и неуловимо, в зависимости от сюжета. Чтобы привлечь внимание игроков, вы можете легко описать очень слабое, но постоянное гудение в ушах их персонажей, когда они находятся в Пенумбре городского района. Хотя это, конечно, не угроза, этот звук четко передает безжалостную, вездесущую природу Вивер. С другой стороны, вы, безусловно, можете привлечь внимание игроков, поставив им по пятам массивного духа-паука из хрома и стекла размером с восемнадцатиколесник. Но даже если такая угроза более непосредственная, не забудьте сделать преследователя столь же безжалостным, чтобы должным образом передать непоколебимую безумную одержимость Вивер.

Кроме того, не все научное, технологическое или даже человеческое должно быть «от Вивер». Хотя большинство созданных руками человека структур проявляются в виде паутины в Пенумбре, если они вообще появляются, духовная «скверна Вивер» должна присутствовать только тогда, когда это необходимо. Бревенчатая хижина в глухом лесу не должна вызывать воспоминания о Вивер, даже если внутри есть винтовка. Однако, если в хижине есть компьютер с доступом в Интернет, уместно прикоснуться к паутине Вивер.

И, наконец, помните, что Вивер олицетворяет прогресс в такой же степени, как и бесплодие. Научные инновации - лучшее доказательство того, что Вивер - это нечто большее, чем просто непоколебимая форма - это лучший инструмент Вивер для именования, для закрепления неограниченного потенциала в ограниченной форме. Каждое научное достижение может добавить в мир больше знаний и, казалось бы, больше возможностей - хотя, как только что-то доказывается, часть «неправды» навсегда удаляется как возможности. В некотором смысле Вивер олицетворяет эволюцию и даже изменения - вопрос в том, действительно ли ее представление об эволюции является лучшим для Вселенной.

Как всегда, помните, что Вивер - это прежде всего дух - намерения значат не меньше, чем их реализация. Спрашивая себя, должно ли что-то быть «от Вивер», думайте не о букве закона, а о его духе.

Вильд

На первый взгляд Вильд кажется младшим членом Триата во многих отношениях. Это не настоящий антагонист, такой как Вирм или Вивер. У него не так много духовных миньонов, а те, которые у него есть, далеко не так организованы, как выводки Бейнов и духов Ткачей. Вильд по-прежнему силен местами, но в большей части мира (по крайней мере, в тех частях мира, которые, вероятно, будут исследованы вашей хроникой), первобытная сила созидания и текучести сильно сказывается на веревках. Большинство Гару считают своей обязанностью защищать и лелеять места Вильда, как минимум в интересах баланса. Некоторые племена, такие как Черные Фурии, относятся к этой обязанности еще более серьезно.

И в ходе защиты Вильда от нападений его более сильных и хищных братьев и сестер у некоторых Гару - и, конечно же, у некоторых игроков - создается впечатление, что Вильд - их союзник. В конце концов, он представляет (среди прочего) довольно благоприятные понятия, такие как жизнь, рождение и рост. Его нет в списке антагонистов в книге правил. Некоторые даже считают, что Вильд больше «от Гайи», чем его братья и сестры, что он, как и Гайя, является прирожденным союзником оборотней во всем мире.

Это предубеждение, как и многие другие, не очень точное.

Как и другие члены Триата, сам Вильд вообще не имеет в виду интересы Гару - или любой другой разумной расы на лице Гайи. Вильд просто есть - он делает все возможное, чтобы выполнять роль, предписанную ему в начале творения, и все остальное будь проклято. Если стая оборотней или их каэрн будут подвергаться неблагоприятному воздействию внезапного всплеска энергии Вильда в этом районе, Вильд не собирается сокращать свои усилия по росту и процветанию там, не больше, чем торнадо изменит курс на избегайте каэрна. Фактически, Гару, вероятно, было бы легче заставить торнадо изменить курс. Духи погоды в глубине души заботятся о высших интересах Гайи, а духи Вильда - нет. Вильд подчиняется своему внутреннему распоряжению и ничему другому.

Излишне говорить, что эта склонность может сильно усложнить жизнь оборотням. Оборотень, поклявшийся защищать Вильда, обязан защищать то, что может обернуться против него в любой момент без всякой понятной причины. Сам Вайлд такой же инопланетный, как и другие члены Триата. Целестина настолько огромна, что ее самые могущественные Джагглинги - не более чем «мысли», бегущие по тому, что можно было бы описать как ее нервная система. Конечно, с духами Вильда можно договориться; они действуют более близко к собственному уровню Гару и «думают» более понятным образом. Но они неизбежно являются отражением самого Вильда и разделяют его хаотическую природу.

Во всем мире мало что может быть более отрезвляющим, чем теория Гару о том, что мир такой, какой он есть сегодня, потому что две фундаментальные силы вселенной сошли с ума тысячелетия назад, а третья была настолько близка к безумию, что все это время не имеет никакого значения.

Противник или союзник?

Как и другие члены Триата, Вильд аморален. Он действует в соответствии с тем, что лучше всего можно описать как инстинкт, преследуя свою первоначальную цель - создать чистый потенциал и действовать как агент изменений - в ущерб всем остальным целям. Каким бы общим сознанием ни руководствовался Вильд, вполне вероятно, что оно осведомлено об усилиях Гару не больше, чем слон знает об антителах, которые защищают его от болезней.

Да, Гару защищают Вильд от нападений его братьев и сестер. Да, некоторые заключают догово-

ры с духами Вильда и называют этих духов «друзьями» - в некотором роде. Однако сам Вильд не отвечает благодарностью. Разница между пактом с духом Вильда и преданностью Вильду примерно равна разнице между отношениями человека с любимой собакой и отношениями с самой Природой.

Как Рассказчик, у вас есть замечательная свобода изображать Вильд как полезную союзную силу в одних хрониках и как равнодушную враждебную силу в других. Вильд находится в оползне, который уравновешивает деревню невинных людей так же, как и в искре жизни, которая процветает в самом сердце пустоши. Вы можете заставлять своих игроков гадать сколько угодно. В конце концов, они, вероятно, придут к тому же выводу, что и большинство нации Гару, - что защищать Вильд мало благодарности, но это нужно делать в любом случае. Альтернатива - мир без создания нового или силы перемен - слишком ужасна.

Вильд - это не Гайя

Стоит повторить. Довольно легко спутать «Вильд» с «дикой природой» - предположить, что Вильд также является силой самой дикой местности, духовным отражением частей мира, еще не сформированных людьми. С самой строгой точки зрения оборотней, это не так.

Оборотни обычно смотрят на это в следующих терминах: Вильд представляет собой потенциал для жизни, Ткач представляет законы, которым должна подчиняться такая жизнь, Вирм отражает конец жизни и поворот цикла - но Гайя - это жизнь. Гайя - душа вселенной, высшая часть существа космоса, которая порождает такие силы, как любовь и красота (хотя некоторые называют ее также изначальным автором жестокости и других отрицательных эмоций). Оборотни также чаще изображают Гайю как способную к эмоциям, особенно эмоции матери, преданной своему творению, чем они считают Триата способным к таким более высоким идеалам.

В стандартной интерпретации космологии Вильд силен в нетронутых природных местах не потому, что он является душой этих мест, а потому, что Ткач, соответственно, там слаб. Гайя также сильна в этих местах, отчасти по тем же причинам, но также и потому, что в этих местах естественный мир работает в его «чистейшем» виде - экосистемы функционируют так же, как они, более или менее, с момента возникновения мира. У них схожие интересы, но это не делает их одинаковыми.

Когда использовать Вильд (а когда нет)

Вильд на самом деле является одним из наиболее важных мотивов в Оборотне, и все же не всегда уместно, чтобы энергии или духи Вильда лично появлялись в ваших хрониках. Одна из фундаментальных проблем в состоянии мира заключается в том, что Вильд осажден, слабый член Триата, который рискует быть полностью уничтоженным или захваченным. Трудно передать это отчаянное положение вещей, если у вас есть духи Вильда, появляющиеся в качестве вспомогательного состава каждую сессию.

В этом отношении Вильд станет более эффективным инструментом в вашем репертуаре повествования, если вы будете использовать его не только экономно, но и вызывающе. Вильд должен настроить игроков, по крайней мере, немного - его мотивация чужды, его методы непредсказуемы, а его сила часто поразительно опасна. Рассмотрим пугающую спонтанность торнадо, случайный характер вспышки болезни, безразличный характер внезапного наводнения. Хотя не все проявления Вильда опасны для тех, кто находится в непосредственной близости, они могут быть опасны - шанс есть всегда. Игроки (и их персонажи) должны чувствовать риск, присущий любому проявлению Вильда. Именно двойная природа Вильда делает его таким интересным.

Вильд, очевидно, хорошо подходит для историй, в которых участвуют странные участки земли, внезапные стихийные бедствия, иррациональные вспышки хаоса и другие подобные мотивы. Его инопланетный характер дополняет незнакомые условия, в которых он может процветать, и эту черту вы можете использовать в своих интересах. Чем дальше персонажи удаляются от цивилизованных областей, с которыми их игрокам комфортно, тем больше игроки будут чувствовать себя немного не в своей тарелке - эмоциональное состояние, которое, хотя и редко бывает сильным, будет работать в ваших интересах при представлении элементов Вильда в вашей истории. Чем более дикая (или вильданутая) земля, тем менее «безопасным» может казаться игрокам, и это к лучшему.

Но, как отмечалось во второй главе, Вильд также имеет свое место в городских хрониках - ни один город не является сильным местом для Вильда, и, несомненно, Ткач и Вирм угрожают подавить там влияние своего более слабого брата, но тем не менее Вильд является частью городской жизни. Он проявляется в различных случайностях, хороших и плохих, которые случаются с жителями города. Он процветает там, где нарушаются законы соответствия Вивер, например, в заброшенных и покинутых районах центральной части города. Не стесняйтесь использовать Вильд в городской среде так же, как вы бы использовали его в других местах - для создания напряжения, но также и для надежды.

Что больше: Гайя или Триат?

Ответ на этот вопрос намеренно оставлен расплывчатым. Некоторые Рассказчики предпочитают интерпретировать космологию так, что Триат универсален, тогда как Гайя ограничена непосредственной близостью к Земле (как физической, так и духовной). Другие предпочитают идею о том, что Гайя - это Вселенная, а Триат - ее своенравные дети - хотя дети, обладающие силой убить свою мать, если до этого дойдет.

Сами племена перевертышей не знают ответа на этот вопрос, хотя у них есть свои идеи, и часто они явно не согласны с ними. Поэтому не беспокойтесь о правильном или неправильном ответе на вопрос, который является «юридически правильным», - ваш ответ имеет значение.

Пентекс

Никогда не говорите о том, что вы знаете человека, если вы не делили с ним наследство.

- Иоганн Каспар Лафатер

Все начинается с малого.

Выполняя свои обязанности по защите и очистке земель вокруг своего каэрна, стая оборотней начинает, среди прочего, выявлять людей, которые наносят наибольший экологический ущерб земле. В некоторых случаях все, что требуется, - это небольшая активность или влияние родичей. В других случаях хитрость и неверное направление могут повернуть обидчиков в сторону. В более крайних случаях в порядке вещей - небольшой саботаж или экотерроризм; Возможно, это не самый эффективный способ делать что-то, но он обращается к желанию Гару увидеть, как их враги основываются и терпят поражение.

И по мере того, как стая продолжает эти различные действия, они начинают замечать несколько знакомых имен. Когда они уезжают дальше от своего каэрна или обмениваются новостями с галлиардами других септов, они начинают замечать, что некоторые корпорации кажутся более жестокими по отношению к окружающей среде, более жестко осознающими эффективность и чистую прибыль. Несколько названий начинают чаще появляться в словарном запасе стаи: Эндрон, Магадон, О'Толли, Радуга.

Но по мере того, как расследование продолжается, стая находит… вещи похуже. Они считают, что эти корпорации несколько более серьезно следуют агрессивной тактике «заставить людей нуждаться в наших продуктах», чем другие компании. Они обнаруживают, что у некоторых из этих корпораций есть охранники-фоморы на своих заводах, фоморы, которые во время собеседования не могли сойти за человека. Они обнаруживают признаки того, что кто-то из высшего руководства должен кое-что знать о вызове Бэйнов в качестве сторожевых собак.

А потом они начинают находить намеки на то, что за этими корпорациями стоит нечто большее. Что-то более крупное и могущественное, чем эти транснациональные корпорации с миллиардными доходами. Организация, которая может безнаказанно отдавать приказы главам этих гигантов. Они начинают пересекаться с элитными секретными командами убийц, убийцами, нацеленными на них как на «потенциальные проблемы» - и в некоторых из этих элитных команд есть более чем один сверхъестественно могущественный член среди них.

И как только стая наконец осознает огромный масштаб угрозы, стоящей перед ними, ту огромную финансовую и политическую мощь, которую это существо может использовать против Гару и их земель, у них наконец-то появилось имя для этого самого коварного из врагов:

Пентекс.

Управляя Пентексом

Приведенное выше описание может быть не стандартным способом, которым Пентекс входит в среднестатистическую хронику, но для большинства оборотней именно так они узнали о корпоративном гиганте антагонистической организации Оборотни. Это точно не потому, что гигантский фургон с логотипом Пентекса подъехал к каэрну и начал извергать волну за волной тяжеловооруженных фоморов в стильной корпоративной униформе.

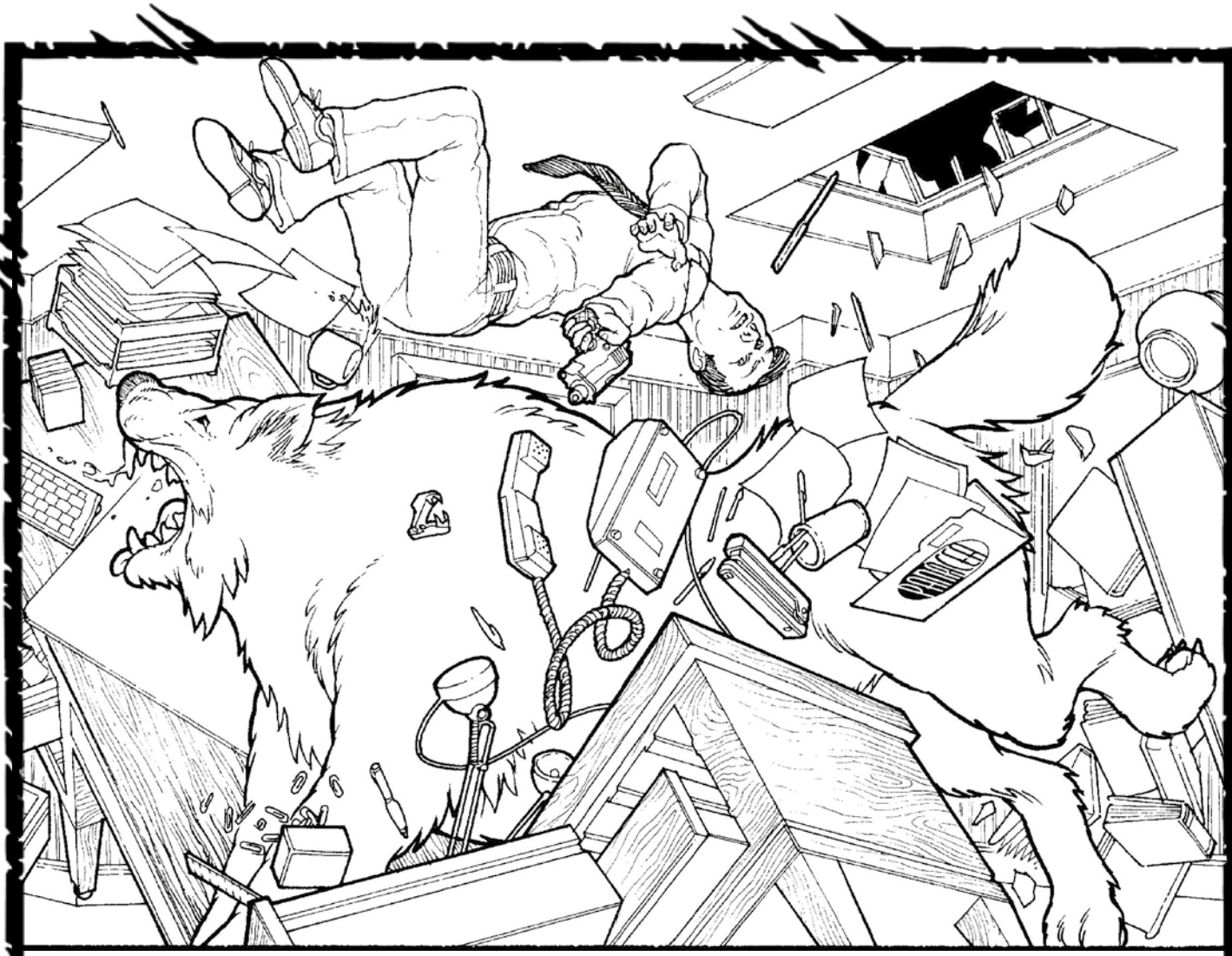
Пентекс - это практически невидимая мегакорпорация. Сам «Пентекс» не производит продуктов, которые вы видите на полках; он владеет дочерними предприятиями, производящими многие продукты, пользующиеся популярностью в Мире Тьмы, но сам Пентекс в значительной степени является административным органом. Большинство людей всю жизнь не видят логотипа Пентекса. И в этом-то и дело.

Там, где Танцоры черной спирали - темная ипостась Гару, а Бэйны - воплощение духовного разложения, Пентекс выполняет роль в основном приземленной, ужасно тонкой угрозы, которая незаметно действует в человеческом мире. Большая часть зла Пентекса - это такая же преданность «чистой прибыли», которую вы видите в компаниях в нашем собственном мире; простой, понятный эгоизм. На более низких уровнях Пентекса и его дочерние компании могут быть любой корпорацией с сомнительной репутацией в нашем собственном мире, но ключевое отличие состоит в том, что чем выше вы поднимаетесь, тем больше Пентекс становится похожим на извращенный фильм о заговоре. Менеджеры становятся все более умными, но не менее злонамеренными - их различные грехи против окружающей среды и человечности уже нельзя приписывать близорукости. По мере того, как персонажи раскрывают все больше и больше отвратительных маленьких секретов, скрытых на всех уровнях организации, игроки могут тосковать по добродушным теориям заговора, вроде того, как нефтяные компании подавляют автомобили, работающие на воде. Правда - по крайней мере, в Мире Тьмы - намного отвратительнее.

Прежде чем мы перейдем к основам того, кто работает на Пентекс, чем они занимаются и почему, давайте рассмотрим эффективные способы использования этой холдинговой компании и ее дочерних компаний в игре Оборотни. Это большая картина. Детали могут подождать несколько минут.

Кардинальные правила использования Пентекса:

- Пентекс, тематически, является материалом для фильмов и книг о заговорах. Жадные предприниматели делают все, что в их силах, чтобы использовать свою финансовую и политическую власть, бездушные корпоративные решения, тайные клики людей у власти - вот суть истории Пентекса. Пентекс и его сотрудники связаны интригами внутри интриг внутри (как вы уже догадались) других интриг. Кажется, что все работают вместе, но всегда есть тайные диссиденты и планы. Игровые персонажи могут быть вовлечены в некоторые из этих интриг и думать, что они понимают, что на самом деле происходит за кулисами, но, скорее всего, они только коснутся поверхности.



● Редко, если вообще когда-либо, эта монолитная мегакорпорация позволяет использовать свое имя в полевых условиях. Даже люди, которые работают непосредственно на сам Пентекс, такие как их первые команды или другие агенты, не бегают в куртках с логотипом Пентекс. Любой оборотень (или другое существо, если на то пошло), который узнает, что компания по имени Пентекс на самом деле владеет химической компанией Магадон, либо везунчик, либо до крайности любопытный. Любой вариант создает для рассматриваемого ищейки много проблем. Власти Пентекса не будут сидеть сложа руки, если узнают, что кто-то копается в их мусоре.

● Есть судьбы более жестокие, чем смерть. Если Пентекс может развратить, калечить или принуждать оппонента, это обычно более эффективно (и доставляет удовольствие), чем простое убийство. Подумайте о восхитительном искусстве шантажа и запугивания, если персонаж слишком много узнает о Пентексе или его дочерней компании. Отравление ценного члена семьи, а затем нормирование противоядия может заставить даже хулигана-оборотня вести себя хорошо… или жаждать мести. Если игрок желает и заинтересован (потому что это действие, вероятно, будет означать смерть или отставку его персонажа), подумайте о том, чтобы в стае был «доносчик», который в конечном итоге предаст его по хорошим или плохим причинам.

● Отрицание - ключевое слово Пентекса. У них всегда найдется рациональное объяснение любому происшествию или погрому, а также найдется несчастный козел отпущения, который возьмет на себя всю вину. Однако имейте в виду, что если вы злоупотребляете Пентексом и всегда отказываетесь игрокам в возможности отомстить, им будет скучно и они будут разочарованы. Подумайте о том, чтобы раздавать лакомые кусочки о том, что делает компания по ходу вашей игры, а затем в один прекрасный день, если вы считаете, что это уместно, позвольте игрокам сдуть пыль с вещей. Вероятно, это должно стать поворотным моментом в вашей хронике. С Пентексом паранойя полностью оправдана; действительно есть о чем беспокоиться!

● Не все в Пентексе или ее дочерних компаниях - плохие люди. Некоторые из них просто несчастные работники, выкладывающие все возможное, чтобы их не сократили в ходе следующей «корпоративной реструктуризации». Безусловно, множество ужасных примеров человечности; рабочая среда вознаграждает тех, кто достаточно бездушен, чтобы ставить свое благополучие (или благополучие компании) выше любых надоедливых этических соображений, таких как экологические проблемы или надлежащее распределение кредитов. Есть и худшие - фоморы, добровольные слуги Вирма или люди, которым удается быть злыми без какого-либо внешнего влияния. Но худшее, что

можно сказать о многих сотрудниках Пентекса, - это то, что они слишком хорошо научились, чтобы не поднимать голову и не создавать проблем. Перефразируя старую пословицу, зло процветает, когда добрые люди стоят рядом и ничего не делают.

● Пентекс, как и любая хорошая компания, диверсифицирует. Не все, что они делают, имеет печать Вирма. Некоторые из антагонистов в истории Пентекса могут быть пешками Вивер (Пентекс поддерживает множество достижений в области высоких технологий и однородности), в то время как другие могут быть третьей стороной (например, пешками вампира). У многих других может вообще не быть сверхъестественных связей - они просто делают то, что ставит под угрозу Гайю, или любые другие планы оборотней, которые могут быть поставлены на карту.

● Напряжение - это хорошо! Вы хотите, чтобы у игроков были бабочки в животе каждый раз, когда они противостоят агенту Пентекса или противникам из одной из дочерних компаний. Они должны беспокоиться и волноваться о результате; это не должно быть прогулкой по парку. Чего у смертных из Пентекса нет с точки зрения грубой силы, на их стороне есть информация и некоторые опасные технологии. Они проводят много исследований и могут приготовить вонючие токсины или оружие, которое действительно может навредить оборотням. Как можно больше обыгрывайте этот жуткий фактор.

● Сделайте это личным. Подставное лицо одной из дочерних компаний Pentex могло бы стать идеальным противником. Игроки всегда будут гораздо больше интересоваться вашими заговорщическими интригами, если они каким-то образом напрямую влияют на персонажей. Может быть, этот рассказчик нарушает планы стаи по защите определенной местности или группы Родичей. Какой бы ни была причина, этот персонаж - заноза в боку. Вытяните это и позвольте их гневу достичь точки кипения, прежде чем начнется серьезное выяснение отношений.

● Выбросьте множество отвлекающих факторов, но не забудьте позволить персонажам узнать правду о Пентексе и его дочерних компаниях по пути. Если вы не позволите оборотням почувствовать, что они иногда чего-то добиваются, игроки будут измучены и обескуражены. Вероятно, у вас в голове должно быть какое-то решение, даже если оно не появится в течение длительного времени. Не намного хуже, чем сюжетная линия заговора, которая периодически не закрывает все свободные концы.

● Правдоподобность… или нет. Пентекс достаточно велик и разнообразен, чтобы вы, рассказчик, могли решить, как вы хотите использовать их в своей игре. Вы хотите, чтобы они были воплощением мрачного, сурового реализма, или их сюжеты будут больше похожи на самые отвратительные заголовки таблоидов? Это, конечно, зависит от вас; учитывайте сочетание игроков и персонажей при адаптации Pentex к вашей индивидуальной хронике.

Источники и ресурсы

Фильмы и телешоу, посвященные темам заговора, сокрытия информации и сверхъестественных тайн, всегда были популярны. Вот лишь некоторые из классических вещей, на которые стоит обратить внимание в поисках вдохновения при использовании Пентекса:

Свой человек (откровенно говоря, его нужно обязательно посмотреть не только из-за тактики, но и как доказательство того, что людям не нужна никакая мотивация, кроме алчности, чтобы быть «злыми»); Гражданский иск; Теория заговора (Патрик Стюарт в роли злодея - дополнительный бонус); Враг государства; Ее звали Никита (телешоу и фильм, которые очень разные); Секретные материалы и Одинокие боевики; Миллениум; Убийство в 1600 году; Эрин Брокович (актуальное разрушение окружающей среды); Игра ; Нет выхода; Девятые ворота; Маньчжурский кандидат; Три дня кондора; Все люди президента; Гражданин X; Grosse Point Blank и True Lies (манерно, но весело) и, если у вас все еще есть на это смелость, все, что связано со всем этим делом в Розуэлле / Зоне 51.

Цели Пентекса

Так чего же именно Пентекс и его дочерние компании надеются достичь? Какова их основная цель?

Что ж, первое, что нужно установить, это то, что «то, что хочет Пентекс», является некорректным. Большинство его различных повесток дня восходит к тому, «чего хочет Совет директоров», а это совсем другое дело. У каждого члена Совета директоров есть свои мотивы, амбиции и личный имидж для «изменения мира», не говоря уже о тех, кто ниже них. Однако, как правило, двумя основными факторами, определяющими политику и действия Пентекса, являются те сотрудники, которые знают о Вирме и служат ему, и те, кто не знает.

Те, кто «осведомлен», составляют в Пентексе подавляющее меньшинство. Вполне возможно, что даже в Правлении есть люди, которые не знают, что такое Вирм, и испугались бы мысли, что их разыгрывают как его марионеток. Кроме того, те фигуры Пентекса, которые знают о Змеи (и которые, в большинстве случаев, поклоняются ему), имеют свои собственные мотивы. Некоторые из них рабски преданы лику Вирма, которого они знают лучше всего (чаще всего Мэлджин Инкарна или другой высокопоставленный Дух Змея); другие наивно думают, что это они разыгрывают силы Вирма для дураков. Повестки дня этих «просвещенных» руководителей сильно различаются, но в целом они подчиняются одной и той же схеме - стремлению сломить человеческий дух, превратив все человечество в идеальный рынок потребителей. Когда миру нечего предложить более привлекательного, чем то, что может предложить корпорация, Пентекс будет обладать абсолютной монополией. Когда «просвещенные» заказывают еще одну экологически разрушительную меру, часто бывает так же важно уничтожить что-то еще, что может отвлечь

людей от их идеального «мира потребителей» - и если эти проклятые надоедливые Гару тоже страдают от этой меры, это тем лучше.

Вторая группа, и гораздо более многочисленная, - это те сотрудники Пентекса, которые не знают (или, за редким исключением, верят) в сверхъестественное. Подавляющее большинство менеджеров Пентекса поклоняются не Всепоглощающему Вирму, а Всемогущему доллару. Этих людей просто не волнует ничего, кроме увеличения собственной прибыли, даже если они выражают это словами вроде «теперь я могу купить тот спортивный автомобиль, о котором всегда мечтал» или «теперь я могу отправить своих детей в действительно престижный колледж.» Такие персонажи не нуждаются в доработке; В нашем собственном мире есть множество красочных моделей, которые вдохновляют. Самым важным моментом, конечно же, является то, что эти люди помогают расширять возможности и поощрять самые скупые и неэтичные проекты Пентекса просто потому, что это поможет увеличить их долю в пироге. (Те менеджеры, которые больше заинтересованы в личной этике, чем в увеличении зарплаты, долго не задерживаются ни в одной из дочерних компаний Пентекса.)

Для достижения своих целей Pentex и ее дочерние компании делают все возможное, чтобы оставаться конкурентоспособными в информационную эпоху. В настоящее время Pentex занимается разведкой в основном в области связи (телевидение, телефон и радио), изображений (фотографии и наблюдение) и электронных носителей (компьютерные данные и Интернет). Они используют эти арены для определения возможностей и намерений своих врагов, анализа ресурсов противостоящих компаний, защиты своих секретов и противодействия контрразведке. Текущий корпоративный климат осуждает менее изощренные акты экологического терроризма или вопиющую привязку к продукции; некомпетентных региональных менеджеров, которые явно привлекают слишком много внимания оборотней, не добиваясь реальных результатов, легко заменить.

Прибыль растет, и медленно, но верно информация топ-менеджеров об оборотнях растет. Нет ничего хуже для игровых персонажей, чем столкнуться с врагом, обладающим как реальной силой, так и сверхъестественными связями.

Бюрократия Пентекса

Пентекс - это лабиринт подразделений и дочерних предприятий. Каждое реализует свои собственные проекты и повестки дня более или менее независимо, хотя все они подотчетны директорам подразделений и дочерних предприятий и, в конечном итоге, исполнительному директору. Основная структура включает следующие подразделения, которые указаны в скобках. Для более подробной информации см. Книгу Вирма, вторая редакция.

Каждый глава подразделения или дочернего предприятия входит в совет директоров, что фактически отличает Пентекс от его дочерних компаний, где ведущими инвесторами являются люди, которые в конечном итоге становятся членами совета директоров (и большинство из них не осведомлены об истинных целях различных компаний). Как и в реальных компаниях, практически никто из посторонних не может обнаружить, кто входит в правление Пентекса или дочерних компаний. Однако для дочерних компаний личности должностных лиц обычно являются достоянием общественности, что, конечно же, полностью отвечает потребностям Пентекса; если дочерняя компания облажается, начальник и ее лакеи станут идеальными козлами отпущения.

Исполнительный отдел:

Исполнительный отдел, состоящий из исполнительного директора и его личного персонала, наблюдает за всеми остальными филиалами Пентекса. Директор следит за тем, насколько хорошо выполняются задачи других подразделений, имеет право вето в отношении всей политики компании и наблюдает за заседаниями совета директоров.

Координация проекта (связи с общественностью и финансы):

Как следует из названия, персонал этого подразделения курирует многие предприятия Пентекса и ее дочерних компаний. Координаторы проекта планируют мероприятия, которые принесут прибыль компаниям; они также следят за общественным восприятием дочерних компаний и следят за минимальным дублированием усилий среди персонала. Это крупнейшее подразделение Пентекса, его директор и подчиненные обладают значительной властью.

Приобретения (системы сбора информации):

Подразделение Приобретения говорит само за себя; здесь цель состоит в том, чтобы любой ценой приобрести компании, которые принесут пользу Пентексу и его целям. Подразделение регулярно использует корпоративный шпионаж и шантаж (как и многие другие мегакорпорации), и с этой целью сотрудники отдела поглощения собирают информацию и данные о потенциальных приобретениях (или о чем-либо, что считается полезным) для использования в качестве будущих боеприпасов. Это подразделение также следит за поведением всех сотрудников Пентекса, при необходимости настраивая «исчезновения» и устанавливая контакты между некоторыми другими… необычными группами (случайный Танцор Черной Спирали или вампир нашли свое место в корпоративной культуре Пентекса).

Операции (человеческие ресурсы):

Операционное подразделение наблюдает за повседневными делами корпорации, включая мониторинг дочерних компаний на региональной основе. Управление рабочими также подпадает под это подразделение, хотя идеологическая обработка, вероятно, более подходящее слово, чем обучение, для описания обращения с сотрудниками, даже с теми, кто находится в высших эшелонах. Высшее руководство отдела операций также напрямую работает с директорами дочерних компаний в различных подчиненных компаниях Пентекса.

Специальные проекты (Проект Илиада и Проект Одиссея):

Подразделение специальных проектов является самым маленьким подразделением в Пентексе, но также и наиболее потенциально опасным. Оно курирует различные эксперименты и исследова-

тельские проекты, в том числе контроль над разумом, генетику и развитие биотехнологий. Илиада фокусируется на создании фоморов, а Одиссея - на развитии экстрасенсорных способностей.

Прочие предприятия

У Пентекса также есть ряд «плавающих» проектов, которые могут доставить больше всего хлопот персонажам. Это одни из наиболее нестандартных схем Пентекса и его дочерних компаний, поэтому рассказчики могут свободно планировать и разрабатывать эти проекты (или новые) по своему усмотрению.

Проект Энеида:

Когда-то обнадеживающая попытка пересечения проектов Одиссея и Илиада, цель проекта Энеида заключалась в создании воспроизводимого Бэйна под названием Пожиратель разума и внедрения его в мозги экстрасенсов. Конечным результатом был бы телепатический фомор, полезный агент по любым стандартам, хотя испытуемые демонстрировали неудобный, ненасытный аппетит к материи человеческого мозга. Однако недавно проект был свернут, хотя и не из-за каких-либо этических возражений. Глава специальных проектов Гарольд Зеттлер считал, что экстрасенсы из проекта Одиссея слишком ценны, чтобы ими жертвовать. Этот акт получил твердое согласие со стороны Киро Ямазаки, надзирателя «Одиссеи», но крайнее несогласие со стороны главы Илиады Франческо. Главный человек в Илиаде очень хочет отомстить своему сопернику Ямазаки и своему боссу Зеттлеру за отказ от своего любимого проекта. Франческо, филодокс из Танцоров черной спирали - существо на редкость неприятное, но он, возможно, готов продать свои силы, чтобы нанести ущерб своим врагам в Пентексе. Предприимчивый Рассказчик мог превратить это в моральное затруднение для персонажей-оборотней - достаточно долго сотрудничать с Франческо, чтобы получить какую-то внутреннюю компромат на Пентекс, или нет.

Первые команды Пентекса:

Первые команды - это кадры высококвалифицированных агентов, которые обычно работают небольшими подразделениями. Их обычные цели варьируются от случайных тотальных атак на организованное сопротивление - септы или стаи - до более общих задач проникновения и сверхсекретных сетей. Как правило, они используются в крайнем случае, когда второстепенные методы просто не справляются со своей задачей. Ориентированные на боевые действия Первые команды имеют полдюжины или более агентов в каждом кадре. Шпионские команды обычно состоят из двух или трех человек. Теоретически директор может собирать отряды с любыми специальностями, необходимыми для конкретной миссии, но на практике пары или тройки агентов обычно привыкают работать друг с другом и стараются держаться вместе, когда это возможно. Специализации включают взлом компьютеров, организованное проникновение и аналогичные типы навыков. По возможности, в команду войдет экстрасенс из проекта “Одиссея”. Команды, более ориентированные на боевые искусства, добавляют мощных фоморов как часть ударной силы. Одно изменение, которое реализовал Моллет, - это предоставление командам лучшего оборудования и улучшенного обучения. Она привела веские доводы в пользу того, чтобы не рассматривать команды как полностью расходный материал. Таким образом, при определенных обстоятельствах команды будут иметь доступ к усовершенствованным лекарствам и новейшим высокотехнологичным устройствам, в дополнение к серебряным пулям, крупнокалиберным пушкам и тяжелым транспортным средствам.

Команда Прайм:

Эта группа представляет собой сливки агентов, взятых из Первых команд, проектов Илиада и Одиссея. Они подчиняются непосредственно исполнительному директору, и никто из авторитетов Пентекса не знает об их существовании. Генеральный директор использует их для своей самой грязной работы, от убийств и воровства до пыток и шантажа. Всем новобранцам сделали косметические операции и изменили личность, чтобы они стали чрезвычайно средними, поэтому они практически анонимны (и уж точно неизвестны никому из бывших друзей в компании).

План Омега:

План Омега во многом похож на тот «великий роман», который каждый планирует когда-нибудь написать; В теории это звучит неплохо, но на практике это сложно реализовать. По сути, это большой план захвата мира. Шаг первый включает истощение человеческого духа и ресурсов планеты до точки почти глобального уничтожения. Это тот момент, где сейчас находятся компания и ее дочерние предприятия. На втором этапе Пентекс становится белым рыцарем планеты, спасающим человечество от вымирания. Затем, на третьем шаге, они будут полностью отвечать за все. Излишне говорить, что это нигде не записано, но это то, о чем знает или думает каждый директор и подчиненный. Некоторые из старших членов совета директоров считают этот план вполне жизнеспособным. Некоторые из новых членов сомневаются, но достаточно осторожны, чтобы не оспаривать план, по крайней мере открыто.

Проект Лед:

После краха проекта Энеида, проект Лед стал новым популярным предметом обсуждения в Пентексе. Некоторое время некоторые из директоров отмечали, что Антарктида в основном является неиспользованным ресурсом. Существует множество странных историй и легенд о потерянных цивилизациях, существах до гуманизма и захороненных сокровищах на ледяном континенте. Итак, Pentex наконец-то отправила специально оборудованную Первую команду, чтобы проверить некоторые слухи. Команда только что создала небольшую базу и надеется начать расследование весной и летом следующего года.

Тактики Пентекса

Пентекс, наряду со своими дочерними предприятиями, имеет несколько базовых стратегий широкого спектра для достижения своих целей. Ниже приведены некоторые общие рекомендации о том, как лучше всего использовать Пентекс в качестве противника в вашей хронике.

Мыслить глобально, действовать локально

Несмотря на то, что Пентекс действует по всему миру, многие из его сюжетов сосредоточены на создании проблем на местном уровне. В конце концов,

Шпионский жаргон

По мере того как «Пентекс» все больше и больше вовлекается в корпоративный шпионаж, и Совет директоров, и оперативники Первой команды начали использовать определенные собственные кодовые слова для препятствий и тактики, характерных для их работы, особенно сверхъестественного характера. Ниже приведены наиболее распространенные термины, которыми могут пользоваться агенты. Большинство агентов-шпионов "в курсе", по крайней мере, в том, что касается оборотней (и часто химически невосприимчивы к Первобытному ужасу), хотя они могут не знать подробностей о некоторых более эзотерических ресурсах, имеющихся в распоряжении Пентекса, таких как Бэйны.

Ангел: Невидимая поддержка, такая как Бэйн.

Актив: Агент.

Общественные работы: нанесение удара по цели через его друзей и семью.

СНВ: Смерть на виду. Приказ об увольнении.

Пыль и зачистка: один агент дымит или задерживает цель, в то время как другой агент обыскивает дом или офис цели.

Оценщик: Психолог, который готовит агентов к работе на местах. Кэтрин Моллет - один из примеров.

Фамильные драгоценности: Самые важные секреты и агенты компаний.

Подача документов: Вход в офис, чтобы что-то украсть, оставить жучок или ложные улики.

Медовая ловушка: сексуальная ситуация, предназначенная для того, чтобы задержать или скомпрометировать цель.

На холоде: Агент, работающий без надзора со стороны корпорации; агент, работающий без контроля.

В кармане: Агент, выполняющий секретную миссию.

К9: Оборотни, дружелюбные к Пентексу (обычно Танцоры черной спирали).

Помет: Местное нашествие оборотней.

ППД: агенты Фоморы. От "потребителей пищевых добавок"; большинство агентов, даже сами фоморы, считают, что способности и мутации агента фомора вызваны химическим путем.

Четвертаки: Серебряные боеприпасы.

Поездка домой: устройство для самоубийства, такое как зуб с цианидом. Многих агентов "подвезут домой" вместе с инструктажем, в котором подчеркивается, что им лучше умереть, чем быть пойманными оборотнями.

Рулон четвертаков: Обойма серебряных пуль.

Неряшливый Джо: Убийство, предназначенное для запугивания, обычно путем почти полного неузнаваемого увечья цели.

Бродячий: оборотень. Очень редко используется для идентификации других оборотней ("бродячая кошка", "бродячая птица" и т. Д.); большинство агентов Пентекса даже не знают о существовании других оборотней.

Говорит: Особые приметы, которые могут помочь в идентификации тайного агента.

ЖАП: Жуткая автоавария с пожаром. Убийство, которое выглядит как несчастный случай.

Водопой: Конспиративная квартира с солидным запасом оружия.

он не может создать апатичную публику, не выходя на поле боя. Что он может сделать, так это создать много страданий в типичных городах и общинах, в самых разных регионах и местах. Как это работает? Давайте посмотрим на один город среднего размера, в котором случайно находится дочерняя фабрика. Во-первых, сотрудники фабрики, вероятно, подвергаются слабым загрязнениям каждый день, когда идут на работу. Это может создать проблемы со здоровьем в долгосрочной перспективе, поэтому потребуются продукты или услуги от Магадона или Центра здравоохранения Осень. Эти загрязнения также могут влиять на личность сотрудников, делая их более восприимчивыми к определенным типам рекламы, что, в свою очередь, побуждает их использовать больше вспомогательных продуктов с более неприятными побочными эффектами. Результаты для Пентекса? Прибыль, общественная апатия и жадность. Это идеальный сценарий, который может разворачиваться на заднем дворе персонажей.

Держите друзей ближе, а врагов - ближе

Пентекс не возражает против создания неприятных союзников среди некоторых других сверхъестественных фракций; будучи осторожными, они хотели бы завязать больше отношений с колдунами, вампирами и им подобными. Лечь в постель с этими типами важно, но не так важно, как получить хорошую грязь о местных оборотнях. Пентекс активно пытается проникнуть в септ, но не для того, чтобы уничтожить стаи (пока), а для того, чтобы точно выяснить, как работает общество Гару. У вас будет достаточно времени, чтобы потом убивать. Сейчас они хотят информации. С этой целью некоторые оперативники Первой группы разыскивают того редкого оборотня, который, возможно, готов сдаться. Каким бы ужасным это ни казалось, Пентекс уверен, что это произойдет; все, что им нужно, - это терпение.

Дезинформация - ключ к успеху

Даже у членов правления Пентекса нет всех частей бесчисленного множества участков внутри самой компании и ее дочерних компаний. Более того, восхождение на ключевые должности практически требует способности дезинформировать и вводить в заблуждение как начальство, так и подчиненных. Так что для посторонних найти настоящую грязь на Пентекс и ее дочерние компании должно быть сложно. На каждые три крупинки информации две будут в лучшем случае нестабильными; третий может быть правильным, но это еще не все.

Используйте врагов против самих себя

Пентекс, возможно, не является экспертом по оборотням, но они обнаружили, что между местными «пометами» существует естественное трение. Они хотели бы превратить эти разногласия в полномасштабную войну. Более того, видя явные различия между оборотнями западного мира и азиатскими оборотнями, у Пентекса есть несколько агентов, выясняющих, есть ли потенциал для межкультурного спора. Все, что может заставить оборотней отвлечь свою энергию от Пентекса и навстречу друг другу, заслуживает внимания.

Компании Пентекса

Если Пентекс - безликий кукловод, то его дочерние компании - закопченные враги, с которыми сталкивается большинство оборотней. Более подробные описания некоторых из этих компаний см. справочник Дочерние компании: руководство по Пентексу.

Помимо ведущих дочерних компаний (см. ниже), существует ряд перспективных компаний, поддерживаемых Пентекс, которые преуспевают, несмотря на спад в экономике. Это включает:

● Брэдфорд инкорпорейтед: Воспользовавшись всеобщим криком о плачевном состоянии образования, Брэдфорд - одна из многих корпораций, которые взяли на себя управление государственными школами наравне с небольшими независимыми предприятиями. «Продукты» - это дети, которые могут бездумно показать рост результатов стандартизированных тестов. Проблема с Брэдфордом в том, что они не допускают особой индивидуальности, а тем более творчества. Дети в этих школах делают оценки, но ценой превращения в утомительных автоматов.

Пример агента первой команды

Этот человек - типичный, хорошо обученный нормальный сотрудник Pentex. Рассказчики могут захотеть индивидуализировать агентов, чтобы дать им определенные особенности, такие как взрывчатка, проникновение или рукопашный бой. Не забывайте, что многие агенты будут иметь при себе определенные лекарства, которые могут временно повысить статистику (хотя авария из-за использования этих наркотиков исключительно неудачна).

Атрибуты: Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 4, Обаяние 2, Манипулирование 2, Внешность 2, Восприятие 4, Интеллект 2, Сообразительность 4.

Способности: Бдительность 3, Атлетика 3, Рукопашный бой 3, Компьютер 2, Вождение 1, Уклонение 3, Огнестрельное оружие 4, Расследование 1, Холодное оружие 3, Медицина 1, Скрытность 2, Знание улиц 1, Хитрость 2, Выживание 2.

Сила воли: 6

Кто есть кто в Пентексе

Ваши игроки могут никогда не встретить этих людей, но, как Рассказчик, вы должны знать, кто дергает за ниточки за кулисами и почему.

Питер Каллифорд, исполнительный директор: Каллифорд - мастер обмана и одержим идеей создания мира, полного беспомощности и отчаяния.

Бенджамин Рашинг, директор отдела координации проектов: Рашинг амбициозен и дальновиден. Он стремится любой ценой увеличить мощность Пентекса.

Адриан Ньюберри, директор по операциям: Ньюберри - административный гений, стоящий за Пентексом и его дочерними компаниями. Ничего не происходит без его ведома.

Гарольд Зеттлер, директор отдела специальных проектов: Развратный и непостоянный, Зеттлер, тем не менее, обладает большим видением, особенно когда речь идет о его любимых проектах.

Дэнфорт Стерн, директор отдела закупок: Стерн - полный бездельник, который считает, что инопланетяне придут на Землю со дня на день. Большая часть его власти и контроля перешла к Ламонту.

Джеймс Кайкер, директор подразделения по связям с общественностью: Кикер, специалист в области рекламы, не успевает за современными тенденциями и технологиями так успешно, как следовало бы.

Киро Ямазаки, директор подразделения проект Одиссея: Ямазаки умен и проницателен. Будучи неудачником в политике Пентекса, он не из тех, кого можно злить.

Чейз Ламонт, директор подразделения систем сбора информации: Новейший (и самый противный) золотой мальчик Пентекса, Ламонт. Рашинг готовит его для великих дел в будущем.

Кэтрин Моллетт, директор отдела кадров: единственная женщина в правлении Пентекса, Моллетт умело манипулирует как своими подчиненными, так и своими коллегами с помощью проницательной психологии.

Франческо, директор подразделения проекта Илиада: Несмотря на рост популярности в Пентекса, Франческо (танцор черной спирали) не совсем доволен тем, как все пошло. Он оставляет варианты открытыми.

Франклин Рубин, директор подразделения финансирования: Рубин - абсолютная дикая карта. Несмотря на его огромную финансовую проницательность, никто в Пентексе не может ничего узнать о его биографии.

● Мейерс, Файнштейн и Харгретт: с учетом многонациональных интересов совет директоров Пентекс увидел необходимость иметь дочернюю юридическую фирму с офисами по всему миру. Мейерс, Файнштейн и Харгретт открыли свои практики в крупных городах США и имеют международные офисы в Лондоне, Бангкоке и Йоханнесбурге. У фирмы может быть молодой, энергичный и совершенно беспринципный поверенный, который встанет локтем с нуждающимся сотрудником дочерней компании в течение нескольких часов, независимо от того, где произошло преступление или проблема.

Интриги внутри интриг

За последние пару лет несколько членов правления Пентекса купили и создали свои собственные частные компании, чтобы получать некоторую личную прибыль и преследовать свои собственные интересы. Чейзу Ламонту и Бенджамину Рашингу особенно нравятся эти секретные задания. Неясно, знают ли Каллифорд и другие в Пентексе об этих действиях (или заботятся) об этом. Рассказчики могут использовать эти небольшие связи с Пентексом как инструменты, чтобы вовлечь персонажей игроков в более глубокие сюжеты, так сказать, через черный ход.

Юго-восточный технический менеджмент (ЮВТМ)

Якобы консалтинговая фирма по техническим вопросам, ЮВТМ является детищем Чейза Ламонта. Они продают и устанавливают высококлассное компьютерное оборудование корпорациям по всему юго-востоку; клиентами являются энергетические компании, органы местного самоуправления и различные кадровые агентства. ЮВТМ предоставляет своим клиентам услуги межсетевого экрана; однако они не объясняют, что только они контролируют пароли и доступ к межсетевым экранам. Короче говоря, любой в ЮВТМ, желающий узнать больше о своих клиентах или даже о клиентах своих клиентов (жители юго-востока), может легко обойти защиту. Таким образом, Чейз Ламонт может собирать данные о миллионах людей; такая информация - его хлеб с маслом для шантажа.

Credicorps

Рашинг, вдохновленный своим протеже, приобрел собственную компанию через несколько дымовых завес. Credicorps - типичная фирма по управлению кредитными ресурсами; они проводят проверки для различных компаний, выпускающих кредитные карты, и банков. Рашинг использует эту информацию, чтобы получить компромат не только на людей, которые могут оказаться полезными для его проектных усилий, но и на большинство сотрудников дочерних компаний и их родственников. Деньги говорят, и Рашинг знает, что люди пойдут на все, чтобы сохранить свое финансовое благополучие, если такая тактика станет необходимой для него, чтобы получить то, что он хочет.

Лучшие дочерние компании Пентекса

Пентекс оценивает свои ведущие компании по двум понятиям: прибыльность и полезность. Следующие дочерние компании являются либо основными источниками дохода, либо настолько ценными для достижения целей Пентекса, что их называют крупными игроками. Рассказчики должны отметить, что это не единственные дочерние компании Пентекса. Если у вас есть идеи для других компаний, обязательно развивайте их и передавайте своим игрокам.

● **Ardus Enterprises:** Ardus - это компания по управлению отходами, которая собирает (и часто повторно использует) все виды отходов, от радиоактивных загрязнителей до биологических отходов. Они не слишком разборчивы в том, как утилизировать такую продукцию.

● **Центр здравоохранения Осень:** эта фирма покупает и управляет больницами и домами престарелых, поддерживая минимальные стандарты ухода и получая при этом непомерную прибыль.

● **Avalon Incorporated:** казалось бы, невинная компания по производству игрушек, продукция Avalon незаметно превращает молодежь в жадных и разрушительных детей. В последнее время они также заработали на прибыльном рынке игрушек для взрослых.

● **Black Dog Games:** лидер в индустрии ролевых игр, игры от Black Dog побуждают игроков предаваться плаксивому эгоизму и трагедиям, играя за жестоких антигероев. Другая дочерняя компания Tellus Enterprises производит сопутствующее программное обеспечение.

● **Circinus Brands:** Circinus производит и продает табачные изделия, ориентируя свою рекламу именно на молодежь. Они продвигают курение как обязательное условие, чтобы быть крутым, модным и модным. Кроме того, вопреки правилам FCC, они время от времени используют подсознательную рекламу для привлечения покупателей.

Определенный запах в воздухе?

Многие продукты дочерних компаний Пентекса содержат духовные загрязнители, называемые сквернами. Скверны обычно не поддаются обнаружению; однако они имеют тенденцию вызывать легкие эффекты у людей, которые используют или потребляют эти продукты. Такие побочные эффекты могут включать зависимость, апатию, болезнь или даже расстройства личности. Обычно загрязнения со временем не исчезают, поэтому бутылка вина King Distilleries будет опасна даже на долгие годы. Многие испорченные продукты также обладают эффектом замедленного высвобождения; следовательно, пользователь может не связывать свою крайнюю усталость с косметикой Magadon, которой она пользовалась несколько недель назад.

Некоторые дары оборотней могут определять наличие порчи. В противном случае практически невозможно обнаружить коррупцию, невинно таящуюся на полке продуктовых историй.

● Consolidex Worldwide: несмотря на низкую доходность, эта инвестиционная компания, которая продает паевые инвестиционные фонды без нагрузки, продолжает привлекать молодых, наивных инвесторов даже в условиях замедляющегося рынка. Consolidex, в свою очередь, реинвестирует эти деньги, снимает с них верх и распределяет средства среди других дочерних компаний Пентекса.

● **Endron International:** Endron - старейшая компания под эгидой Пентекса и одна из самых разрушительных. Они специализируются на производстве нефтепродуктов; Если бы не некоторые осторожные взятки со стороны пиар-отдела Пентекса, OSHA давно бы закрыла Endron. На их заводах нет стандартов безопасности, а продукция производит опасные выбросы. Может быть, Endron старомоден в своих методах, но компания по-прежнему остается главным оплотом в семействе Пентекса.

● **Good House International:** с одним из самых широких рынков сбыта Good House является ведущей дочерней компанией Пентекса. Компания производит разнообразную бумажную продукцию; как и Endron, они регулярно активно занимаются вырубкой лесов и наносят вред окружающей среде.

● **Hallahan Fishing Corporation:** Халлахан не только занимается незаконным рыболовством, убивая дельфинов в сетях и убивая китов, но и ложно представляет свою продукцию, продавая поддельных крабов и другие предметы как настоящие. O'Tolleys также использует продукты Халлахана в своем фаст-фуде.

● **Harold and Harold Mining, Incorporated:** недавние экспансии в Южную Африку не только обеспечили дальнейшее существование этой дочерней компании, но и увеличили рентабельность. Гарольд и Гарольд предпочитают открывать месторождения полезных ископаемых для получения ценных товаров, таких как цинк, уголь и свинец.

● **Herculean Firearms, Incorporated:** Herculean производит чрезвычайно дешевое оружие и боеприпасы, превращая часть прибыли в финансирование оружейных лобби и комитетов политических действий. Их влияние на вопросы контроля над оружием, а не прибыльность, делает их достойными сохранения в семье Пентекса.

● **Herrick's:** в эпоху сетей супермаркетов Herrick's находится на вершине рейтинга. Они предоставляют идеальные средства для продажи товаров других дочерних компаний, таких как сигареты Circinus, игрушки Avalon и пиво King. Поскольку нет дистрибьюторов-посредников, размер прибыли увеличивается для всех.

● **King Breweries и Distilleries:** тайно изменяя содержание алкоголя и запуская агрессивную и успешную рекламную кампанию, King Snares привлекала новых клиентов каждое последующее поколение. Несмотря на то, что компания публично осуждает употребление алкоголя несовершеннолетними, в большинстве рекламных объявлений не показаны лица старше 22 лет.



• **Magadon, Incorporated:** после приобретения двух других дочерних компаний Пентекса, Магадон уступает только Endron по размеру и прибыли. Гигант фармацевтической промышленности, Магадон также занимается производством косметики и медицинских товаров. Тактика продаж Магадона ориентирована, в частности, на молодых женщин; продукты включают таблетки для похудения, грудные имплантаты и химические вещества так называемого «перманентного макияжа».

• **Nastrum Enterprises:** небольшое, но прибыльное предприятие, Nastrum разрабатывает и производит оружие массового уничтожения, а также системы доставки и летательные аппараты. Большинство продаж осуществляется нелегально в страны третьего мира или независимым террористам.

• **Omni Television:** эта продюсерская компания за последние несколько лет добилась большого успеха, заработав на огромном рынке реалити-шоу. Превратившись из банальных шоу о реальных полицейских в ужасные драмы о неотложной помощи, они наконец-то достигли высшей лиги благодаря шоу «Зуб и коготь», которое отправляет любителей сафари в экзотические места по всему миру.

• **O'Tolley's:** используя многие продукты других дочерних компаний, O'Tolley's является мировым лидером в сфере быстрого питания. Это жирная, нездоровая и совершенно неотразимая пища для большинства потребителей. К тому же дешевая. С O'Tolley's на каждом углу семьи могут съесть испорченные гамбургеры в любое время, когда захотят.

• **Rainbow Incorporated:** это дочернее предприятие производит и продает различные изделия из пластика и резины, от шин до трубок для внутривенных вливаний. Rainbow недавно вложила больше средств в крупные рекламные кампании, посвященные возможности использования пластика.

• **Tellus Enterprises:** Tellus выросла из небольшой компании по производству видеоигр в мирового лидера на рынке программного и аппаратного обеспечения. Они по-прежнему выпускают множество игр, пропагандирующих бездумное насилие, и получают огромную прибыль от своих элегантных футуристических процессоров, которые по цене намного ниже, чем у продуктов конкурентов.

• **Vesuvius Incorporated:** Везувий контролирует широкий спектр издательских интересов, от журналов и книг до комиксов и газет. Это дает им прекрасную возможность продвигать другие дочерние компании с помощью рекламы, а также влиять на общественное мнение в пользу Пентекса по различным актуальным вопросам, таким как контроль над оружием и насилие в молодежной среде.

• **Young and Smith, Incorporated:** третье по величине дочернее предприятие, Young and Smith, производит широкий ассортимент продуктов питания и товаров личной гигиены. Полуфабрикаты приносят им наибольший доход; все пищевые продукты полны консервантов и невероятно вредны для здоровья.

Инструменты и методы повествования

До сих пор мы обсуждали создание определенного образа мышления для Пентекса, более или менее основанного на модели шпионажа и заговора. Но вопрос для Рассказчиков состоит в том, как лучше всего показать игрокам, как работает Пентекса, не раскрывая при этом всех секретов. Имея это в виду, вот несколько инструментов и советов по повествованию, которые вы можете использовать, чтобы лучше передать настроение заговора, когда враги действуют из тени.

Секретные стенограммы и записи -

В конце концов, персонажи придумают способ прослушки или прослушивания одной из дочерних компаний (здесь могут пригодиться Стеклоходы). Вместо того, чтобы рассказывать игрокам о том, что узнали персонажи, найдите время, чтобы подготовить реальную расшифровку стенограммы, кассету или фрагмент электронного письма. Эти образцы информации не должны быть длинными, но они должны показывать беседу, которая поможет игрокам либо получить полезную информацию о своих врагах для использования в будущем, либо обнаружить некоторые полезные лакомые кусочки, которые помогут с проникновением. Если вы технически подкованы, вы можете использовать такие реквизиты, как оцифрованные аудиофайлы и видеоклипы; возможно, персонажи успешно прослушивали компьютеры своих врагов и теперь имеют доступ даже к некоторым зашифрованным файлам.

Информаторы -

В какой шпионской истории нет вариации тайного информатора? Несмотря на то, что Пентекс и его дочерние компании не хотят этого признавать, не всем в большой корпоративной семье нравится. И не все настолько глупы, чтобы держать свои чувства в секрете. При небольшой удаче и проницательности персонажи, вероятно, смогут найти инсайдера, готового работать с ними, чтобы нанести серьезный ущерб.

Детали, детали, все в деталях -

Важным элементом заговоров является уровень детализации. Как Рассказчик, вам нужно будет немного проработать вещи, чем если бы вы при более физическом сеансе; это включает в себя такие задачи, как создание интересных личностей для персонажей Рассказчиков, а также четкое представление в вашей голове о том, каковы сюжеты и планы каждого. Кроме того, убедитесь, что игроки тщательно записывают ваши заговоры в лабиринте (то есть те, которые они обнаруживают). Рассмотрите возможность присуждения дополнительного очка опыта игроку, который делает хорошие заметки, которыми можно поделиться с группой. Точно так же, если между сеансами должно пройти много времени, постарайтесь держать всех в курсе и быть в курсе того, что происходит. Электронная почта или чаты могут быть наиболее эффективными, чтобы напомнить всем о том, что произошло, кто участвовал и каковы следующие планы группы; они также предоставляют готовую письменную запись. Это намного удобнее, чем пытаться перефразировать каждую мелочь в начале каждой новой игровой сессии.

Слухи -

Иногда бывает немного сложнее вовлечь персонажей в большой корпоративный сюжет. В конце концов, если бы все это было таким большим секретом, с какой стати оборотни узнали бы об этом? Вот тут и появляются слухи. Слухи могут добраться до персонажей разными способами: сбой в системе безопасности в дочерней компании, слишком много болтающий сотрудник или просто глупая удача. В любом случае, слух должен преодолевать барьер между достаточно конкретным, чтобы привлечь внимание оборотней, и достаточно расплывчатым, чтобы заставить их захотеть узнать больше.

Попади в настроение и запиши -

Формат не важен. Вы можете использовать дневник, виньетку или полный рассказ. Важно то, что вы, Рассказчик, сочиняете какую-нибудь художественную литературу, чтобы привести себя (и, возможно, игроков, если уместно поделиться материалом) в правильном настроении. Возможно, вам захочется попасть в голову нечестивому корпоративному служащему, который облажается и попадет в ловушку какого-нибудь симпатичного молодого оборотня. Записав запись в его дневник, вы можете проникнуть в его голову и, таким образом, использовать этого персонажа Рассказчика более эффективно, чем если бы он был не более чем набором характеристик на бумаге.

Игрушки Пентекса

Пентекс, его агенты и дочерние компании имеют под рукой широкий спектр полезных устройств. Распределение этих предметов зависит от двух вещей: характера миссии и стоимости задействованных агентов. У дежурных пехотинцев не будет доступа к более причудливому снаряжению и стимуляторам! Но хорошо обученный компьютерный инфильтратор, вероятно, сделает это - на его обучение было потрачено достаточно времени и денег, чтобы его сохранение окупилось (на какое-то время).

Наркотики

Помимо большинства обычных фармацевтических препаратов, некоторые сотрудники Пентекса имеют доступ к трем сильнодействующим лекарствам. Первые - это препараты против Первобытного ужаса; как следует из названия, использование может временно свести на нет эффекты Первобытного ужаса, когда агент противостоит оборотню. Хорошая новость заключается в том, что они представлены в форме автоинжектора быстрого действия; Плохая новость в том, что они длятся недолго, может быть, минут 15 или около того, в зависимости от индивидуального метаболизма. Лучше всего их использовать в качестве инструмента «уйти»; препарат позволяет агенту достаточно прочистить голову, чтобы убежать от разъяренного оборотня (во всяком случае, теоретически). В настоящее время Магадон работает над более продолжительным вариантом.

Вторая категория препаратов - это анагатики или антивозрастные препараты. Их сложно производить, и они, вероятно, являются наиболее контролируемыми веществами в семействе Пентекс. В настоящее время только Исполнительный совет директоров (и несколько избранных им лакеев) имеют доступ к этим лекарствам. Побочные эффекты незаметны, но коварны, включая зависимость, панические атаки и приступы крайней паранойи.

Наконец, есть стимуляторы (в просторечии известные как стимуляторы или бустеры). Взятые перед боем, они могут временно повысить Физические характеристики на случайные d10 пунктов, измененные по усмотрению Рассказчика для улучшения Силы, Ловкости или Выносливости. Примерно через час после прекращения приема наркотиков пользователь становится бесполезным; он истощен, и ему нужно около 24 часов, чтобы полностью выздороветь.

Устройства

Агенты, принимающие участие в крупномасштабных атаках, имеют доступ к арсеналу оружия, способному составить конкуренцию военным излишкам любой страны. Одна из последних модных тенденций - использование боеприпасов с обедненным ураном; Он не только действительно хорошо взрывает вещи, но и оставляет после себя следы радиации на несколько лет вперед. Даже в этих малых дозах радиация может вызвать болезнь и, возможно, ухудшить состояние пострадавшего.

Пентекс также использует новейшие технологии компьютерного шпионажа. Пауки - это крошечные устройства, которые могут вытаскивать, а затем восстанавливать биты данных при извлечении. С другой стороны, уничтожители данных полностью уничтожают целевые данные; даже программы первой помощи не могут восстановить материал после того, как измельчитель закончит свою работу.

Наконец, для использования в некоторых из своих более местных и скромных операций у Пентекса есть несколько дочерних компаний, производящих, казалось бы, невинные предметы, которые могут иметь долгосрочные последствия для местного целевого населения. Один из их фаворитов - Мемориальная доска Малой лиги. Это устройство выглядит как простая табличка с благодарностью; его вручают в местном ресторане или компании, чтобы выразить признательность за поддержку детской спортивной команды. Однако любой, кто часто посещает этот бизнес или ресторан, постепенно поражается данной болезнью. Ни одна семья никогда не связала бы его повышенную утомляемость и ворчливость с местным О'Толли, не так ли?

Семена для историй

Чтобы дать вам некоторые идеи по использованию Пентекса и его дочерних компаний, вот несколько примеров схем, которые они могут придумать. Вам, конечно же, придется подогнать их под вашу хронику и состав игроков и персонажей.

Сотрудник недели

Дочерняя компания Пентекса нанимает родичей или другого важного друга одного из персонажей. Поначалу кажется, что дела у нового сотрудника идут неплохо; его не просят делать что-то необычное, и работа достаточно приятная. Однако со временем, возможно, с этической точки зрения ему придется стоять на шаткой почве. Возможно, если они знают о его связях с оборотнями, высшее руководство начнет задавать любопытные вопросы. И к этому времени власть имущие обладают достаточным влиянием, чтобы заставить сотрудника совершить действия или раскрыть секреты, которые он предпочел бы хранить при себе. Он пойдет за помощью к своим друзьям или родичам. Как они ответят?

После падения

К несчастью для Пентекса, неудачливая Первая команда просчитывается. Во время миссии они совершают достаточно ошибок, чтобы поставить под угрозу свое положение, а также засоряют территорию телами. Возможно, обычное испытание нового вспомогательного продукта дает обратные результаты, или же происходит какая-то утечка информации, которая позволяет СМИ неожиданно появиться. В любом случае персонажи натыкаются на место этого беспорядка до того, как прибудет группа зачистки. У них будет время, чтобы попытаться выяснить, что именно произошло, и, возможно, собрать некоторую полезную информацию и доказательства, но в конечном итоге появится команда зачистки, готовая уничтожить всех посторонних. Оборотням придется не только навести порядок, но и потенциально иметь дело с двумя отрядами высококвалифицированных солдат (и команда чистильщиков определенно будет более искусной, чем предыдущая партия), не говоря уже о защите ни в чем не повинных прохожих.

Пирсинг

Должностные лица Магадона, стремясь прочно закрепить контркультуру в качестве рыночной базы, усовершенствовали серию специальных чернил для татуировок и колец для пирсинга (их можно использовать в пупке, ушах или в любом другом месте по выбору клиента), которые он выпускает в тщательно подобранный тестовый рынок в городке не слишком далеко от домашней базы оборотней. Чернила и металл в кольцах имеют легкий налет, имеющий двоякий эффект. Прежде всего, получатель хочет получать все больше и больше боди-арта, что, конечно, увеличивает силу заразы. Во-вторых, заражение усиливает любые атрибуты апатии, эгоизма и летаргии, уже существующие у жертвы. Вместо того чтобы наслаждаться татуировками или пирсингом как формой самовыражения или искусства, покупатель полностью поглощается собственным чувством значимости. Персонажи могут участвовать разными способами, возможно, заметив резкий рост числа праздных молодых людей, слоняющихся по городу, или, возможно, посетив местный салон татуировки и пирсинга и почувствуя себя после этого странно. Как бы они ни вмешивались, должны быть какие-то способы проследить за чернилами до Магадона. Это может привести к дальнейшему расследованию и использованию компании как давнего врага для стаи.

Танцоры черной спирали

Нет врага более свирепого или более ужасного, чем близкий враг.

Танцоры Черной Спирали не похожи на всех антагонистов, с которыми сталкиваются Гару, потому что они очень похожи на самих Гару. Не питайте иллюзий, какими бы искаженными или чудовищными они ни казались время от времени. Танцоры Черной Спирали - оборотни. Это делает их, возможно, самым грозным противником, с которым может столкнуться нация Гару.

Тысячелетия назад Белые завывателями сражались с легионами Адриана в шотландских болотах северной Британии вдоль границы с Каледонией. Вильд был силен здесь в свое время, и жестокость Белых завывателей в сочетании с их решимостью избавить свои родные земли от приспешников Вивер и Вирма не только заставили притормозить армии Рима, но и породили одержимость в пиктском племени. это в конечном итоге станет ключом к их гибели. Белые завыватели довели свою войну и свою ярость до самого порога Вирма, их гордость ослепила их иллюзиями решительной победы над великим истребителем. Вместо этого Вирм проглотил племя целиком, а затем изверг их обратно на лик Гайи как Танцоров Черной Спирали.

Танцоры Черной Спирали - такой же духовный и моральный противник Гару, как и смертный. Каждая встреча персонажа игрока с членом Племени Падших должна дать персонажу игрока отчетливое ощущение не только смертности, но и довольно твердое осознание того, насколько далеко может упасть оборотень. Танцоры Черной Спирали не должны просто представлять цель ради боя, и они не должны служить упрощенной формой для врага. Танцоры Черной Спирали представляют то, что Гару следует рассматривать как предзнаменование смерти, простое и ясное. Не просто смерть тела, но смерть разума и души. Они смерть чистоты и надежды. Они - смерть мечты, лелеемой Нацией Гару, и ужас и неуверенность смерти, смотрящие назад с лиц любого из их давно потерянных братьев или сестер. Ни один Гару не должен чувствовать себя комфортно, глядя на Танцора черной спирали. Заглянуть в глаза одному из Падших Племен - значит испытать, что ждет, если война с грядущим Апокалипсисом будет проиграна. Во многих смыслах Танцоры Черной Спирали олицетворяют все, против чего Гару Гайи борется каждый божий день своей жизни.

Закон Ньютона гласит, что для каждого происходящего действия существует равное или противоположное противодействие. Безусловно, это один из общепринятых правил вселенной. Там, где Гару борются за спасение Гайи и за то, что осталось и что еще не было потеряно, обратная повестка дня Танцоров Черной Спирали одинакова и противоположна.

Великая коррозия

Очень легко списать племя Танцоров Черной Спирали как разросшийся культ безумных предателей, уродливых и выродившихся преступников, пожирателей плоти и бормочущих жрецов давно умерших или проклятых богов и ничего более. Многие из племен Гайи придерживались этого мировоззрения на протяжении всей истории, и можно предположить, что многие делают это и по сей день. Удобно классифицировать вашего врага в целом по стереотипам, присущим самым слабым среди вашего врага. Это легко сделать. Конечно, легче набраться храбрости против врага, когда враг значительно уступает ему.

Такой образ мышления - серьезная ошибка по отношению к павшему племени, и он стал оружием, которое Танцоры Черной Спирали используют при каждой доступной им возможности.

Хотя падшие действительно считают безнадежно безумных и чудовищно уродливых среди своего числа, эти люди внутри племени вряд ли составляют большинство членов племени. В то время как где-то половина всего Племени Танцоров Черной Спирали - метисы, существует огромное количество Танцоров, отпавших от милости Гайи и, следовательно, от племен, в которых они родились. Многие оборотни попадают в Племя Падших благодаря опыту и просвещению к жестоким чудесам Вирма, а не через рождение. Гордость Гару - питательная среда для негодования, алчности, жажды власти, положения, статуса и знаний. Все Гару - гордые создания, но некоторые поглощены своим высокомерием и, следовательно, своими желаниями. Вирм, как комар, набрасывается из тюрьмы Узорной паутины на существ, чьи души скрывают в себе желание и власть. В обмен на то, что требуется, он заполняет испражнениями порчи сердца, умы и души тех, кто позволяет своим низменным желаниям контролировать и направлять их.

Таким образом, коварность Змея неизменна. Гару Гайи, попадающий в плен к Вирму, чаще всего делает это, даже не осознавая, что произошло. К тому времени, как они станцевали спираль, уже слишком поздно. Поднимаясь из болотной и навозной ямы Улья, заблудшие блудные дети Клыков Гайи обволакивают весь Теллуриан новым видением и просветлением через маслянистую мембрану, которую Вирм наложил на их души. В некоторых случаях целые стаи падают на волю своей ярости или гордости, а в некоторых случаях - на комбинацию того и другого. Судьба Белых завывателей сложилась в хитрости, манипуляциях, гордости и обмане. Скверна изнутри, а не извне - это формула, которая работает для Вирма, и это оружие, которое Танцоры Черной Спирали используют при каждой возможности.

При использовании Танцоров Черной Спирали в хронике оборотней важно передать ужас такого оружия. Внедрение в умы игроков идеи о том, что любой оборотень, любая стая представляет собой потенциал для служения Вирму, жизненно важно для ужаса, представленного павшим племенем. Например, персонаж с предысторией союзников может обнаружить, что, когда он обращается к бывшему товарищу по стае, он совсем не тот, кем был раньше, и что на самом деле он является чем-то намного большим. Персонаж с недостатком Кошмары может видеть повторяющиеся кошмары, связанные с его участием в полной резне людей в колониаль-



ной деревушке Новой Англии и неестественным насилием над девушками и женщинами города, когда он смеется и наблюдает. Позже персонажу может быть раскрыто, что один из ее ранних американских предков пал из-за порчи Вирма и предал родичей, которых он поклялся защищать.

Тонкое привнесение Танцоров Черной Спирали в ваших персонажей и хроник помогает избежать подавляющего знакомства ваших игроков с Племенем Падших из-за чрезмерного прямого, непосредственного воздействия на них. Как Белые завыватели пали из-за внутреннего разложения и коррозии Вирма, так падут и те из Нации Гару, которые не прислушиваются к предупреждению, которое представляет падшее племя. Танцоры Черной Спирали не всегда состоят из брыкающихся и кричащих пленников-оборотней, которых швыряют в Малфеас, чтобы они сами сразились с Вирмом. Часто Вирм входит прямо через парадную дверь в качестве приглашенного гостя.

Одеяния из силикона и ржавчины

Если бы Танцоры Черной Спирали что-то не делали правильно, они были бы измельчены объединенной мощью Западного Конкордиата столетия назад. Как было сказано ранее, хитрость во многом связана с успехом Племени Падших. Однако их солидарность и организованность усугубляют ущерб их существованию. Танцоры Черной Спирали могут не соглашаться друг с другом, и они могут не все нравиться друг другу, но все они признают одну истину, которая объединяет их как единую силу. Все они служат одному хозяину. Вплоть до 20-го века Танцоры Черной Спирали рассматривались многими в Нации Гару как смущающая группа предательского и безнадежно испорченного сброда. На каждую стаю Танцоров Черной Спирали, которая нанесла удар по Гайе, приходилось полдюжины стай ее чемпионов, готовых отомстить за нее. Эта недооценка Племени Падших стоила Нации Гару современными ночами, поскольку Танцоры Черной Спирали теперь могут похвастаться самым большим единым организованным племенем оборотней в мире, легко составляющим одну десятую всего населения оборотней.

Единство имеет более чем небольшое отношение к недавнему успеху Танцоров черной спирали. В то время как Гару Гайи ссорятся и скулят друг с другом относительно ранга, положения, лидерства, преступлений своих отцов, их прав по рождению, территории и правильного и праведного способа сражаться против Вивер и Вирма, Танцорам Черной Спирали остается только одна миссия. Вивер должен быть уничтожен. Вирма нужно спустить с привязи, и все остальное не имеет значения. Хотя способы и средства выполнения этой миссии могут отличаться от Улья к Улью, сама миссия - это та, за которую каждый Танцор Черной Спирали поручается стать чемпионом и, если необходимо, умирает за нее. Конечно, Танцоры черной спирали по-прежнему индивидуальны, и у них есть индивидуальные мотивы, которые часто ставят их в противоречие друг с другом. Теурги внутри племени могут спорить о своих предзнаменованиях, в то время как Филодокс спорит о материалах и распределении ресурсов; борьба за власть и господство может стать чрезмерно кровопролитной. Но, в конце концов, Танцоры Черной Спирали все на одной стороне в своей войне против Гайи. Даже в их темной литании говорится, что каждый член Племени Падших обязан служить Вирму во всех его формах и помогать его детям, где бы и когда бы ни сталкивались, в достижении победы в их борьбе против того, что Вирм стремится поглотить и поглотить.

Так что, если Танцоры Черной Спирали не все - пенящиеся челюсти, спутанная, гниющая шерсть, гниение и неприятный запах изо рта, тогда что же они такое?

Заключение Вирма в Узорчатую паутину Вивер побудило его усилить и вооружить свои ударные войска маскировкой того, что их окружает. Хотя, безусловно, есть несколько ужасно чудовищных Танцоров, которые внешне напоминают кого угодно, кроме оборотня, из-за явного уровня их личной порочности, в армии Вирма также есть генералы, которые во всех отношениях выглядят совершенно и совершенно нормальными. Тщеславие - шестизарядный револьвер на бедре великого аннигилятора, а Танцоры Черной спирали, за что они сражаются и источник их силы, временами могут появляться как волки в овечьей шкуре.

Танцоры Черной Спирали когда-то прятались в тенях и темных лабиринтных туннелях своих Ульев от своих кузенов Гайи и от глаз людей. В наши дни Племя Падших буквально повсюду. Зараза Вирма растекается по Узорной паутине, как грубое кружево. На нашей планете нет города, в котором не осталось бы следов поцелуя Вирма. Где присутствует Вирм, так и Танцоры Черной Спирали, защищающие его интересы. Адаптация племени к разрастанию людей в городах и цене, которую она несет, соперничает с племенами Костогрызов и Стеклоходов. Фактически, никакое другое организованное племя оборотней не подходит лучше для процветания и поддержки в грязных карманах человеческой изобретательности, чем Племя Падших. Хотя они могут быть неочевидными и могут стремиться оставаться в тени небоскребов и глубинах канализации, Танцоры Черной Спирали ползут по городам людей, как термиты по гнилому бревну. В таком случае нелегко просто идентифицировать танцора среди толпы без использования даров. Проникая на все возможные уровни общества, насколько это необходимо для их дела, Танцоры Черной Спирали занимают место практически на каждом уровне пирамиды человеческого общества, от самого уважаемого генерального

директора до самого бедного социального работника. Такое насыщение общества помогает Племени Падших оставаться невидимыми теневыми игроками за пеленой человеческого безумия. Хотя они не могут напрямую участвовать в делах и действиях Корпорации X или Братства Z, они наверняка сделают все, что в их силах, чтобы убедиться, что любые и все препятствия, которые могут встать на пути Корпорации X или Братства Z удаляются в том случае, если их планы совпадают с планами Вирма.

Паранойя постоянного окружения врага со всех сторон и во всем жизненно важна для темы и настроения Оборотней и грядущей Войны Апокалипсиса. Игроки должны чувствовать, что каждый сюжет, с которым они сталкиваются, каждый конфликт, который встречается на их пути, подобен яблоку. Как только они откусывают от него кусочек, и только тогда они осознают, что заражение разъедает и пожирает его изнутри. Никто не может быть ближе к Вирму, чем Танцоры Черной Спирали, и поэтому к Племени Падших следует относиться как к убийце яиц эпидемии, разлагающей мир изнутри. Ниже приведены несколько примеров того, как более нормальные Танцоры Черной Спирали могут появиться и действовать в Мире Тьмы:

• Корпоративные благотворители. Группа бизнесменов финансирует первоначальные затраты на создание свалки недалеко от окраин города. В планах свалки есть схемы общественного парка, построенного на вершине покрытой дерном озелененной горы мусора. Однако под свалкой группа бизнесменов, стая танцоров Черной спирали, посвятит яму, а затем и Улей.

• Отрекшиеся. Стая Танцоров черной спирали проникает в группу бездомных и обездоленных города, защищая бродяг, торговцев, сутенеров и шлюх от частых нападений, которым они подвергаются со стороны тех, кто пытается их угнетать, включая городских костогрызов.

• Теневики. Контроль над городскими профсоюзами по переработке отходов не только окажется прибыльным делом для Улья, но также даст им огромное влияние и власть во всей городской инфраструктуре и организованной преступной иерархии.

• Союзники. Хотя это не обычное дело, Танцоры Черной Спирали часто заключают союзы с сектой вампиров, известной как Шабаш. В городах, «контролируемых» Шабашем по всей Северной и Южной Америке, Танцорам Черной Спирали может быть предоставлено как место, так и разрешение служить своему хозяину практически любым способом, который они сочтут нужным, в обмен на защиту, которую они предлагают вампирам в дневное время.

Как бы они ни появлялись, в каких бы обличьях они ни выбирали, будь то коварные и скрытые или полноценный кринос, и в вашем лице Танцоры черной спирали - все это одно, если не что иное. Олицетворение разрушения и главный инструмент аппетита Вирма. Зло - банальный термин, особенно когда он применяется к таким существам, как Танцоры. Танцоры черной спирали превосходят общепринятое определение зла в том, что они полностью лишены какого-либо подобия концепции добра. У них нет никаких иллюзий относительно морали. Их совесть, если она когда-либо была у них, исчезла во время их танца по Черной спирали. Даже хомиды в рядах Племени Падших - нечто гораздо меньшее, чем люди внутри. Танцоров черной спирали нельзя искупить, и фактически никто из них не желает этого. Чтобы искать искупления, нужно сначала признать, что они преступили границы приличия. Для Танцоров черной спирали порядочность - это крылатая фраза в детской книжке, которую у них нет ни времени, ни возможности использовать. Как однажды сказал Джеймс Мур, имея дело с танцорами черной спирали; «В конце концов, спасения нет. Есть только иллюзия спасения ».

Танцоры черной спирали не извиняются за то, что они есть, и при этом они не сохраняют способность беспокоиться о том, кем они стали как племя. Белые завыватели мертвы. Их больше нет. Остались только Танцоры черной спирали, чтобы напомнить вселенной, что они когда-либо существовали. Хотя вы, как рассказчик, можете принять решение преуменьшить зловещий порок, который олицетворяют Танцоры черной спирали, жизненно важно, чтобы вы никогда не упускали из виду тот факт, что они являются полной и совершенной противоположностью всему, за что выступает Нация Гару. Танцоры Черной Спирали служат Вирму и называют его своим хозяином. Их преклонение перед своим тёмным лордом так же сильно и искренне, как любовь и духовная преданность Гару Гайе. Вирм представляет собой не что иное, как разрушение, потребление и осквернение, а Племя Падших - его чемпионы. Хотя это было не всегда так, когда дело касалось Вирма или Танцоров черной спирали, но теперь это так. Важно, чтобы вы донесли до своих игроков, что если они забудут об этом или проигнорируют серьезность того, с чем они столкнутся в отношении Танцоров черной спирали, это ускорит их гибель.

Важно, чтобы Танцоры Черной Спирали имели смысл. Шаблон бормочущего, хихикающего и пускающего слюни танцора черной спирали с щупальцами там, где должны быть уши, рожками газели, торчащими из носа, который мочится нитроглицерином по требованию, отлично подходит для грубого эффекта. Он может даже иметь свое место в Оборотнях (в зависимости от того, насколько серьезным вы хотите быть), но то же самое делает и «Черный рыцарь», который компетентно защищает силы тьмы и отчаяния. Без врагов, которые проверяют все до последней капли храбрости персонажей игроков, вы теряете

что-то важное для Оборотней - героизм. Каждый великий чемпион от Беовульфа до Люка Скайуокера - великий чемпион, потому что он победил превосходящего врага своим умом, храбростью, убеждениями и способностями. Превратите персонажей ваших игроков в героев, сделав их противников достойными и грозными противниками. Вызвать гнев их оборотней, столкнув их с врагом, который нарушает правила и использует слабости персонажей против них. Направляйте своих игроков к преодолению недостатков и врожденных слабостей своего персонажа через необходимость выживания и через смелость делать то, что они знают в своем сердце, как поступать праведно, независимо от их опасений или опасений и независимо от шансов против. их. Ни один другой антагонист в Оборотнях не является более полезным средством для достижения этого в хрониках, чем Танцоры черной спирали.

Используйте их с умом.

Борьба с дьяволом

В Оборотнях неизбежен конфликт. Конфликт присущ игре и тому, что такое Гару. Будет битва и противостояние, но Рассказчик должен с особой осторожностью относиться к противостоянию с Танцорами черной спирали. Ни одна стая не должна уходить из боя с Танцорами невредимой.

Хотя позиция многих игроков «сначала стреляй, потом задавай вопросы» в некоторых случаях эффективна, когда речь идет о Танцорах черной спирали, это, как правило, должно восприниматься как серьезная ошибка. Хотя Танцоры черной спирали могут быть не более чем темным, пустым отражением Гару в глазах персонажей-оборотней, которые сталкиваются с ними, они, безусловно, являются хранителями своих братьев. Имея непосредственное численное преимущество, это уже плохо, но, обладая таким же стратегическим опытом, как и их противники Гайи, когда дело касается тактики стаи, Танцоры Черной Спирали не представляют собой физическую угрозу, которую следует принимать легкомысленно. В отличие от большинства вампиров или охотников, Танцоры Черной Спирали могут встретиться с Гару на любом уровне, в том числе лицом к лицу. Танцоры могут (и должны) делать практически все, что могут делать персонажи игроков. У них есть дары, как и у игроков. Они призывают свои тотемы, как и игроки. Они могут достичь Умбры, как и игроки, и они настолько же сильны, хитры и свирепы, как и сами персонажи игроков. Одна вещь, о которой следует помнить при ведении боя между игроками и Танцорами Черной Спирали, - это полное и настоящее отчаяние, которое Танцоры могут дать в отношении своей Ярости. Танцоры - дети Вирма, а их Ярость - подарок Зверя войны. Чем дальше они продвигаются к рычащему, разъяренному зверю, которого Гару Гайи подсознательно боится и сознательно стремится подавить, тем более могущественными и грозными они становятся в боевом сценарии.

Танцоры Черной спирали без колебаний используют серебряное оружие против своих врагов. Хотя всегда предпочтительнее обратить врага на свою сторону, Танцоры не мучаются из-за пленников, чья воля и преданность “Суке-матери” перекрывают любые попытки обращения. Если противник не может быть обращен, то враг уничтожается сразу, даже не оглядываясь назад. Хотя Танцоры черной спирали на самом деле берут пленных и о своей склонности к этому ходят легенды, о побеге из их лап практически ничего не слышно. Следует подчеркнуть, что каждая битва, в которой группа игровых персонажей сражается против Танцоров черной спирали, ведется насмерть. Нет серой зоны. Игроки должны понимать, что либо они, либо стая танцоров, с которыми они сталкиваются. И что все они скорее будут убиты в бою против них, чем проиграют и столкнутся с тем, что будет дальше.

Разные, но такие же

Единство не обязательно означает сходство, когда дело касается Танцоров черной спирали. В то время как подавляющая повестка дня племени в целом - это то, что приносит пользу Вирму, так же, как и оборотни нации Гару, Племя Падших имеет в своем племени различные подразделения для выполнения своих задач. Если хотите, разные зубцы на одних вилах. В то время как Улей Первой коррозии может стремиться подорвать саму Нацию Гару посредством открытого и прямого конфликта в серии хорошо спланированных, высокотехнологичных хирургических ударов от Каэрна до Каэрна, септ Горящего пороха может искать более изощренные, менее жестокие способы достижения тех же целей, что и их племенные союзники, используя оружие политического лоббирования для ослабления законодательства, касающегося контроля над огнестрельным оружием и доступности огнестрельного оружия и требований безопасности огнестрельного оружия. Улей Первой коррозии может одерживать одну победу за другой под покровом ночи в своих высокотехнологичных блицкригах в малонаселенной пустыне Канады, пока септ Горящего пороха довольствуется тем, что просто сидит и слушает новости об очередной резне в средней школе на Среднем Западе, когда они блаженно смотрят на торговый центр в Вашингтоне, округ Колумбия, и улыбаются. Такое разнообразие не только имеет логический смысл, но и помогает игрокам угадывать.

Адвокат дьявола: философия падших

Конечно, всегда полезно иметь немного боеприпасов в рукаве, когда игроки задают вопросы вроде «Как Танцоры Черной Спирали могут хотеть уничтожить Гайю?» Следующие ниже примеры возможных философий Танцоров черной спирали представлены с точки зрения Племени Падших персонажей, чтобы лучше помочь в дебатах о убеждениях, которые могут возникнуть между персонажами игроков и антагонистами Танцовщиц. Обратите внимание, что это лишь некоторые

из возможных подходов к философии окончательного разложения или разрушения; расширяйте их, изменяйте или вытесняйте по своему усмотрению.

Нигилизм

Нигилизм, существительное - полное отрицание социальных нравов: общее неприятие установленных социальных условностей и убеждений, особенно морали и религии; вера в то, что ничего не стоит: Вера в бессмысленность жизни и бесполезность человеческих ценностей

Мир вокруг вас умирает, и я знаю, что вы это чувствуете. Я знаю. Если я чувствую это, а вы это чувствуете, то как вы можете отрицать, что это не так? Как в этом можно увидеть надежду? Люди уже несколько десятилетий говорят об изменении погодных условий, частоты землетрясений и дыры в озоновом слое, но никто ничего не может с этим поделать. Может, эта планета хочет умереть. Вы когда-нибудь думали об этом? Вы когда-нибудь думали, что потеря равновесия, в которой человечество виновато более чем в малой степени, - это то, что просто невозможно исправить, как бы вы ни старались или сколько крови стекает с ваших когтей?

Есть только один способ исправить то, что сломалось: снести все это и отстроить заново от фундамента. То, что вы называете изнасилованием и разрушением Гайи, я называю убийством из милосердия в попытке воссоздать то, что было потеряно. Когда дом осуждают из-за его грязи и ветхости, он сравняется с землей. Когда скаковая лошадь ломает ногу, в нее стреляют, чтобы не продлить страдания животного. Чем отличается Гайя? Как ты можешь называть себя защитником Матери, если она грязная, неопрятная насмешка над тем, кем она была в дни до Раскола? Вы должны радоваться тому, что мы предлагаем, и стремиться к достижению. Вы должны восхвалять уход от болезней и обновление вселенной через очищение холодным огнем забвения. Вместо этого вы тратите свое время на борьбу с неизлечимым неизлечимым раком, продлевая неизбежное.

Вирм делает то, что делал всегда; он пытается поддерживать баланс любыми необходимыми средствами. Творения людей и сила Вивер мешали ему выполнять свои функции во вселенной, но они мало что сделали, чтобы полностью остановить это. Единственный способ вылечить этот недуг - болезнь дисбаланса - это полностью его выжечь. Все, что мы стремимся сделать, - это зажечь костры, которые очистят вселенную до обновления. Как это не так? Баланс через разрушение - это все же баланс, не так ли?

Братоубийство

Братоубийство, существительное - убийство брата: преступление, при котором кто-то убивает своего брата; убийца брата: тот, кто убивает своего брата

Клыки Гайи - оскорбление творения и должны быть уничтожены. Тысячи лет Гару охотились и истребляли всех, кого считали врагами, с неизбирательной жестокостью. Мы не более чем карма, которая вернулась троекратно, чтобы наказать их за столетия лицемерия и расточительства. Человечество является доминирующим хозяином саванны мира. организм настолько сложный, насколько это возможно во всем творении, в то время как в своей основе он прост, как вирус. Человечество - высшее творение и торжество потенциала баланса между порядком и хаосом. Гару, опасаясь потери своего положения в пищевой цепи, охотились и пасли людей, как скот, уничтожая тех, кто представлял для них угрозу, сохраняя при этом слабых в качестве племенного стада. Когда Владычество, наконец, закончилось, Гару обратились против своих кузенов Фера с той же самой корыстной целью - утвердить свое господство и защитить свое положение в мирах плоти и духа.

Как агенты Вирма, мы отвечаем за поддержание всеобщего баланса. Вирм когда-то служил разводящим по углам между Вильдом и Вивер, устраняя творения или классификации каждого из них, которые угрожали равновесию всего. Теперь Вирм лежит в ловушке Узорной паутины безумной Вивер. Мы служим его цели и действуем как поборники его воли, пока он находится в тюрьме. Вместо того, чтобы служить болонками воли Суки-матери, мы служим вестниками Пожирателя. Отпрысками его гнева и ярости против тех, кто будет стремиться подчинить его себе и тем самым разрушить хрупкое равновесие, необходимое для распространения вселенной. Гару своими предубеждениями и глупостью нарушили, если не разрушили последнее подобие равновесия, которое осталось на Земле. Их гордость и упрощенный характер делают их неспособными к разуму или компромиссу, и поэтому мы созданы, чтобы их уничтожить. Только когда последний из последователей Гайи выкашляет последнюю кровь своей жизни у наших ног, мы достигнем плато, на котором можно по-настоящему восстановить равновесие для всего творения.

Господство

Господство, существительное -1. Правящий контроль: господствующая сила, власть или контроль; сфера влияния: чья-то зона влияния или контроля.

Дарвинизм, представленный Нацией Гару, практически немыслим для кого-либо за пределами их рядов. Они утверждают, что являются Клыками Гайи и главными хищниками. На самом деле, мы такие, какими хотели бы себя слуги Гайи. Мы оборотни, но мы оборотни, лишенные нашей мелочности и нашей слабости. Мы не служим никому, кроме Вирма, который требует от нас ничего, кроме борьбы за господство над всеми, кто ниже нас. Мы позволяем человечеству отравлять себя, погружаясь в собственную грязь и отходы, и это сводит нас с ума? Понятия вменяемости и безумия - это юридические термины, разработанные людьми для осуждения людей с помощью человеческого закона. Мы не люди, и поэтому мы не подчиняемся их законам. Мы не дети их богов, и поэтому нам нечего бояться их языческих богохульств. Пометы Суки-матери не могут решить, что они собой представляют. Они ходят по тонкой грани меж-

ду миром того, чем они являются на самом деле, и миром людей, осторожно или опасаясь, чтобы никогда не упасть далеко в ту или иную сторону. Они считают, что это баланс. Это слабость.

Слабость оборотней Гайи - сила Танцоров Черной спирали. Мы избавились от всего нашего заблуждения. Мы были обескровлены всем нашим несовершенством. Вирм крестил нас в своей ярости и показал нам, кем мы являемся на самом деле и чего нужно достичь. Вирм должен быть свободным. Благодаря мощи освобожденного Вирма мы станем свидетелями того, как человечество и Гару склонятся перед нами в последние ночи Апокалипсиса. Этот мир по праву наш. Кто вы такой, чтобы спрашивать, что мы с этим делаем или чего не делаем и как это делается, а что нет? Служение Вирму само по себе является наградой, и этот мир, каждый кусочек его, который тебя окружает, каждый кусочек воздуха, которым ты дышишь, каждая капля воды, которую ты выбрасываешь из окна, каждая капля жира, которая стекает по твоей жирной обезьяньей морде, когда ты жуешь то, что собрано на убой, принадлежит нам. Наслаждайтесь этим, пока можете.

DHK: Дизайн неогенетических компонентов

Мы никогда не должны проводить эксперименты для подтверждения наших идей, мы должны просто контролировать их.

- Клод Бернар

ДНК - это темная нить в сетях Вивер. Возможно, они злейшие враги, потому что заблудшие ученые из Дизайна неогенетических компонентов искренне верят, что они делают ценную работу по спасению жизни. Судя по всему, они герои, спасающие человечество от страшной угрозы. Однако глубоко в сердцах их лабораторий страдания оборотней и родичей невыразимы. Возможно, когда-то цели ДНК были чистыми, но теперь эти ученые извращены и не видят собственного высокомерия. Эти мужчины и женщины больше не соблюдают этику фундаментальных исследований и не практикуют гуманный уход со своими пациентами. В настоящее время для них имеет значение только их цель - искоренить «болезнь ликантропии», которая якобы угрожает выживанию человечества. В лучшем случае ученые рассматривают своих подопытных как интересные аномалии для изучения и лечения. В худшем случае они хотят, чтобы оборотни и все связанные с ними люди или волки были уничтожены, прежде чем они заразят генофонд мира. Все ученые в ДНК, конечно, совершенно не обращают внимания на собственное тщеславие и ограниченность взглядов.

Использование DHK в хрониках

Зачем вообще использовать ДНК? На то есть множество причин. Прежде всего, это моральная двусмысленность. Большинство ученых, работающих в этом институте, ужасно бессердечны в том, что касается прав оборотней, но их мотивы, как правило,



гораздо благороднее, чем прямая наживка Пентекса или жестокость Бэйнов. Если вы заинтересованы в том, чтобы предложить своим игрокам несколько моральных дилемм - а почему бы и нет? - ДНК может оказаться плодородной почвой для таких рассказов.

Кроме того, ДНК является таким же эффективным способом создания историй с чувством паранойи, связанной с заговорами, как Пентекс, но с гораздо более безличным и бесплодным привкусом. В частности, это служит модельным примером того, почему оборотни работают, чтобы сохранить Завесу - нет лучшего доказательства того, что люди опасны и, вероятно, не должны знать, что оборотни существуют. ДНК может угрожать родичам более изощренным и жутким образом, чем мародерствующие фоморы или Танцоры черной спирали. Нарушения здравомыслящих, но безжалостных ученых так же устрашающи по-своему, как и коварные когти слуг Вирма. И, конечно же, ДНК сильно подчеркивает Вивер как врага и способствует освежающему изменению темпа от постоянной диеты борьбы с Вирмом.

ДНК сильно отличается от Пентекса, хотя в своем безумии они используют одни и те же методы. Во-первых, у ДНК нет никаких сверхъестественных ресурсов. Ни один сотрудник, даже в высшем эшелоне, прямо не «поклоняется» или «присягает» Вивер. Ни один из высокопоставленных руководителей ДНК даже не поверил бы в Вивер, если бы им рассказали об этой концепции. Напротив, узы ДНК более искусны и косвенны, чем преднамеренные. Их философия и действия вдохновлены Вивер без необходимости преданности Вивер как концепции. Сотрудники компании, зачастую хорошо образованные, не более могущественны, чем соседи по улице. Опасность ДНК связана с объемом точной информации и данных, которые они получили об оборотнях за последнее десятилетие или около того. Им еще предстоит многому научиться, но то, что они знают, довольно ошеломляет… а в их среде знания - это сила. Более того, как у ученых, у них есть множество неприятных технологий, подтверждающих их планы. Это правда, что ни один ученый с лабораторным арсеналом ДНК не выживет в битве против когтей оборотней, если не произойдет какой-то странный поворот судьбы. Однако даже в случае смерти ДНК может быть смертельно опасной. Подумайте о воздействии записывающих устройств, размещенных по всей лаборатории; даже если половина персонала погибнет, ДНК все равно будет иметь чрезвычайно точную запись того, что произошло. Любые и все виды данных будут использованы с пользой.

Таким образом, ДНК лучше всего использовать за кулисами. Они работают по всей Северной Америке, в клиниках, школах и собственных частных лабораториях, наблюдая и слушая. Любой слух стоит проверить, поэтому их особенно интересуют «нападения диких собак» или люди, которые в конечном итоге получают кровавые когтистые раны, но не могут вспомнить, что произошло. Когда бушует Первобытный ужас, свидетелями которого являются смертные, вполне вероятно, что ДНК тоже может появиться… и все это, конечно, в интересах искоренения ужасной эпидемии.

Лексикон

Эти термины использует ДНК при обсуждении аспектов «ликантропной болезни», которая, по их мнению, поражает как людей, так и волков.

Носитель - термин ДНК для родичей.

ГСЛ - генетический ликантропный синдром; ДНК считает, что «болезнь» поражает некоторых людей и волков.

ГСЛ-1Х - термин ДНК оборотней-хомидов.

ГСЛ-1Л - термин ДНК для оборотней-люпусов.

ГСЛ-2 - термин ДНК для метиса.

Почему существует ДНК

ДНК олицетворяет безумие Вивер в его стремлении усилить застой, инерцию и жесткость. Они хотят устранить отклонения от стандартных образцов в генофонде, независимо от последствий. В ходе этого процесса ученые-ДНК разработали свой собственный взгляд на то, как должна развиваться биологическая жизнь, и «болезнь» в виде оборотней просто не является частью этого процесса.

Они верят, что перевертыши являются жертвами прискорбной генетической аномалии и что любыми необходимыми средствами эту болезнь необходимо вылечить или искоренить. Даже если бы они услышали сверхъестественные объяснения, ученые ДНК ни в коей мере не могли бы в них поверить, предположив вместо этого, что исторические случаи из легенд об оборотнях являются скорее примерами мутантных штаммов ГЛС, процветающих в небольших инбридинговых популяциях. Другими словами, всему есть рациональное объяснение, имеющее твердую научную основу.

Историческое прошлое

ДНК возникла около 20 лет назад как совместное предприятие двух ученых, доктора Митчелла Ховака и доктора Алана Кенчлоу (см. Проект Сумерки). Отчаявшись найти лекарство от БАС Кенчлоу (широко известного как болезнь Лу Герига), эти двое вложили свои значительные состояния и опыт в создание непревзойденного института генетических исследований. Филиалы открылись в США и Канаде. Хотя Кенчлоу в конце концов ушел, поначалу в

Медиа, которые нужно посмотреть

Следующие фильмы и телешоу должны вдохновить Рассказчиков. Некоторые имеют дело непосредственно с манипулированием генофонда и вытекающими из этого эффектами, в то время как другие - просто прекрасные примеры того, что наука пошла наперекосяк.

Гаттака; Дикие пальмы; Матрица; Кома; Парк Юрского периода (обратите внимание, что книга производит впечатление менее сенсационной и содержит больше научных двусмысленностей для использования); Крайние меры; Freejack (ну вроде).

хороших отношениях, компания продолжала процветать и выполнять достойную работу.

Но в 1992 году все изменилось. Оборотень ворвался в одно из комплексов ДНК и, несмотря ни на что, был тяжело ранен и схвачен. Ховак сошел с ума, когда увидел оборотня и начал его изучать. Он отбросил исследовательскую этику, проигнорировал совет своего напуганного бывшего партнера Кенчлоу и поклялся найти лекарство от новой ужасной болезни. Ховак и его сотрудники поддерживали жизнь оборотня в течение многих месяцев, проводя бесчисленные эксперименты с образцом и собирая данные о Первобытном ужасе, влиянии серебра и даже использовании зеркал, что позволяло совершать шаг за грань. Первого подопытного в конце концов усыпили, но затем последовали поимки других оборотней и родичей. К коллективу присоединились не только генетики, но и психологи, антропологи и эксперты по дикой природе. ДНК дала название болезни: генетический синдром ликантропии, или ГСЛ, и объем их информации увеличился.

Ховак исчез при странных обстоятельствах в 1997 году, но ДНК продолжили свою работу под экспертным руководством генетика доктора Рубена Сендлара. Он быстро продвинул исследовательскую программу компании, планируя испытать лечебную генную терапию для ГСЛ уже в 2010 году.

Цели и планы ДНК

В первую очередь, сотрудники отдела ДНК интересуются генетическим наследием жертв ГСЛ. Любые опасения по поводу этики уступают этой цели, потому что они считают, что угроза от болезни слишком велика, чтобы ждать одобрения со стороны каких-либо регулирующих органов. Они достигают своих исследовательских целей двумя ключевыми способами: путем непосредственного полевого наблюдения и путем исчерпывающего тестирования в лаборатории.

Полевое наблюдение - более сложное и рискованное дело, чем работа в лаборатории, поскольку всегда возможны неожиданные встречи с оборотнями, но полевые исследования также позволяют получить некоторую уникальную и ценную информацию. ДНК запускает процесс, глядя на статистически вероятные географические местоположения вспышек ГСЛ. Канада, Аппалачи, племенные резервации и некоторые культурные анклавы в крупных городах прекрасно подходят для этого (и, как ни странно, прошлые свидетельства действительно выявили как жертв, так и носителей ГСЛ в этих местах). Мексика и Индия - другие горячие точки, ждущие своего исследования. Иногда местные легенды, СМИ и веретенница слухов также приводят ДНК к местам вспышек ГСЛ.

Как только вероятная область будет выбрана, полевые исследователи отправятся в путь. Они утверждаются среди местных жителей (и это особенно полезно, когда исследователь из этого района или имеет там контакты). Затем исследователи терпеливо и кропотливо приступают к интервью, наблюдениям и постоянному анализу данных. Если они найдут разумные доказательства жертв ГСЛ (иными словами, оборотней), они могут рекомендовать команду отлова, умеющую работать с опасными животными. После записи или завершения наблюдения полевые исследователи возвращаются в лаборатории, собирают свои выводы и делятся ими с другими специалистами отдела ДНК.

Лабораторная работа с захваченными предметами, конечно же, сопряжена с определенными рисками. Обычно сотрудники сильно употребляют наркотики и удерживают оборотня, чтобы они могли собрать все типы образцов. Ученые анализируют эти образцы, сравнивая их с образцами предыдущих подопытных и полевыми образцами. Ученые-бихевиористы также изучают влияние длительного заключения на психику жертвы. В конце концов, всех отловленных подопытных усыпляют.

Таким образом, используя собранные данные и знания, Сендлар и его сотрудники составили следующие стратегические планы и цели на будущее:

Устранение ГСЛ

Это первая задача ДНК, на которую направляется около половины всех средств и ресурсов компании. Большая часть денег идет на найм наиболее квалифицированного персонала, закупку лучшего оборудования и финансирование полевых и лабораторных работ. ДНК прожигает немало денег, большая часть которых поступает из различных исследовательских грантов, умело полученных благодаря замечательным лоббистским способностям директоров, но значительная часть которых исходит от благотворительных спонсоров. Неизвестно, где Сендлар нашел людей, у которых было столько денег, чтобы потратить их на малоизвестный проект, который нелегко объяснить публике, и какой бы ответ ни был, это, вероятно, будет плохой новостью для обнаружившего оборотня.

Завершить проект картирования генома ГСЛ

Примерно пятая часть ресурсов ДНК финансирует картирование генетических паттернов жертв ГСЛ. Это долгосрочный проект, но он жизненно важен для поиска лекарства.

Эксперимент с лечебной генной терапией

Хотя генная терапия только начинает взрослеть, она открывает большие перспективы. Именно так ДНК в конечном итоге надеется вылечить ГСЛ. В настоящее время на эту цель идет около десятой части их средств.

Совершенный метилделериан

Первобытный ужас вызывает большие трудности при изучении жертв ГСЛ. Чтобы предотвратить эту трудность, компания ДНК разработала синтетический препарат под названием метилделериан. Его использование по-прежнему рискованно и непредсказуемо, поэтому компания ДНК тратит десятую часть своих средств на усовершенствование этого вещества для использования персоналом лаборатории и полевыми исследователями.

Проект Жнец

Несмотря на то, что ДНК надеется вылечить и ликвидировать ГСЛ в ближайшем будущем, у них также есть план действий на случай непредвиденных обстоятельств под названием проект Жнец. Если заразится слишком много людей и волков, компания выпустит тщательно разработанный ви-

рус, который предположительно убьет любое существо, несущее генетический код ГЛС. Эффект, конечно, был бы катастрофическим для нации Гару, так как он уничтожил бы оборотней и родичей.

Что считает ДНК, что они знают

Несмотря на свое модное оборудование и степени «алфавитного супа», большинство ученых утратили большую часть своего творческого потенциала. Они могут делать наблюдения и записывать данные, но в процессе они пожертвовали своей интуицией. Итак, хотя ДНК дала много информации об оборотнях, они упускают из виду некоторые важные выводы. Они узнали следующее:

Породы:

ДНК пришла к выводу, что, несмотря на все научные разногласия, ГСЛ одинаково влияет на людей и волков. Они также определили, что наиболее пострадавшие жертвы этой болезни, метисов, являются результатом «инбридинга» между жертвами ГСЛ (два человека или два волка, которые также больны). Для них непонятно, почему, зная результаты такого размножения, зараженные волки и люди вообще размножаются.

Формы оборотней:

Увидев жертв ГСЛ в полевых условиях и в лаборатории, ученые определили пять «паттернов искривления тела», другими словами, пять форм оборотней. Однако они еще не открыли, что метисы рождаются в криносе, и не предложили объяснения изменения массы от формы к форме.

Племена:

Хотя они отметили, что ГСЛ чаще встречается среди определенных культурных и этнических групп (а именно, кельтов, коренных американцев и германцев), ДНК ничего не говорит о различиях между племенами или даже о том, что племена существуют.

Родичи:

Одна из непреходящих загадок для ДНК заключается в том, почему носители ГСЛ, кажется, сознательно группируются вокруг жертв ГСЛ, вплоть до брака и размножения. К сожалению, им удалось найти несколько неосведомленных родичей, и эти носители невольно предоставили ДНК изрядную часть информации.

Первобытный ужас:

Первобытный ужас был одним из первых секретов, обнаруженных ДНК; его эффекты были довольно очевидны во время первого поимки оборотня. Ученые давно искали средства противодействовать эффектам Ужаса и придумали метилделериан, синтетический препарат, который может на короткое время предотвратить истерию. Теперь это стандартное оборудование во всех лабораториях ДНК.

Зеркала:

Они могут этого не понимать, но ДНК знает, что позволяя пойманным оборотням приближаться к любой отражающей поверхности, их жертвы получают шанс спастись. У ученых есть много диких теорий о том, как это работает. По общему признанию, ученые не знают, что оборотням не нужны отражающие поверхности, чтобы сбежать, но перчатка вокруг средней лаборатории ДНК настолько опасна, что попытка сделать шаг за грань без нее - опасная и опасная задача.

Серебро:

Использование серебра было одним из скачков интуиции, на котором ДНК удалось заработать. Если, постулировали ученые-бихевиористы, жертвы ГЛС думают, что они оборотни, то, возможно, серебро нанесло бы им серьезный вред. Представьте себе реакцию более традиционных ученых, когда эта теория оказалась верной. Серебряные пули теперь являются стандартным оборудованием во всех лабораториях.

Что ДНК не знает:

На данный момент ДНК ничего не знает о традициях и космологии Гару, и их это не особо заботит. Они также не имеют ни малейшего представления о существовании других оборотней или хенгейокай. Они также не поняли, что метисы бесплодны.

Люди и места в ДНК

В настоящее время у ДНК есть исследовательские центры во многих городах США и Канады, включая Рочестер, Миннесота; Исследовательский треугольник; Торонто; Атланта; Балтимор; Ванкувер; Боулдер; Пало-Альто, Калифорния; Стовингтон, Вермонт; Майами; Бостон; и Даллас. Они находятся на завершающей стадии завершения своих первых лабораторий в Великобритании, в Оксфорде и Бангоре, Уэльс. Рассказчики, конечно же, должны свободно размещать новые ДНК-лаборатории там, где их хроники приносят наибольшую пользу.

Все лаборатории ДНК имеют четыре ключевых подразделения: менеджмент и финансы (MF), исследования и разработки (RD), кибербиотехнологии (CBT) и безопасность и расследования (SI). Исполнительный директор (ED) наблюдает за всеми лабораториями, хотя каждая из них имеет собственное управление на базе сайта и более или менее работает независимо. Нынешний ED - сообразительный генетик по имени Рубен Сендлар, который успешно руководил компанией ДНК с момента исчезновения Ховака. Чтобы узнать больше о персонале ДНК, загляните в Книгу Вивер.

Как выглядит типичная ДНК-лаборатория? На самом деле это будет выглядеть довольно безобидно - многоэтажное здание в каком-нибудь вездесущем офисном парке. Но на самом деле картина иная. Во-первых, безопасность будет на высшем уровне, как внутри, так и снаружи. Захватчики увидят очевидные установленные камеры; есть вероятность, что они пропустят те, которые тщательно спрятаны внутри стен и арматуры. Большинство административных лабораторий и лабораторий с низким уровнем загрязнения расположены над землей, а настоящая работа проводится в чрезвычайно безопасных подземных бункерах. Вооруженные охранники постоянно патрулируют территорию и здание, а аварийные тайники с серебряными пулями и метилделерианом находятся за стеклянными панелями доступа в нескольких местах на каждом этаже. Потенциальным злоумышленникам придется нелегко, чтобы попасть на любой из этих объектов.

Еще одна особенность лабораторий - это современные сетевые компьютеры. Ученые делятся результатами, а также время от времени общаются со своими товарищами из других лабораторий. Тем не менее, кодирование требуется для всего, а незнание не допускается как оправдание нарушения безопасности.

Стандартное оборудование

У ДНК есть великолепный ассортимент, в основном разрешенные наркотики, оружие и электронное записывающее оборудование, доступное как ученым, так и полевым агентам. Пока соответствующий персонал дает разрешения, эти предметы можно получить бесплатно.

Наркотики

При наличии надлежащих приказов о реквизиции полевые агенты ДНК могут получить несколько полезных наркотиков. Первый - это, естественно, метилделериан, который может предотвратить эффекты Первобытного ужаса, если принять его вовремя; Доступны пероральные и инъекционные формы. Для поимки оборотней агенты могут использовать либо пенакотран, невидимый газ без запаха, который может легко поразить большую группу людей, либо веринал, жидкую смесь, которая идеально доставляется дротиком. Ни один из препаратов не выбивает оборотня полностью, но оба заставляют Гару терять мускульный контроль и умственную осознанность. Жертва получает кумулятивный -1 к пулу кубиков, включающему Сообразительность и Ловкость, в течение четырех ходов. Чтобы полностью противостоять эффектам, каждый ход нужно тратить очко Силы Воли. Два препарата предназначены для того, чтобы сбить цель с толку, чтобы она не знала, куда бежать или даже что ему нужно убегать.

Боевое снаряжение

Боевые агенты регулярно носят полевые наборы, содержащие метилделериан, веринал и пенакотран. Эти комплекты также содержат измерительную ленту, ручки и карандаши, листы данных, запасные дозы лекарств, шприцы, пинцеты, флаконы для образцов, скальпели, дыроколы для татуировок губ и базовое руководство по ДНК. Кроме того, у агентов есть дротики и личное огнестрельное оружие. Несмотря на то, что они делают, доступны кевларовые жилеты, а также ограниченное количество костюмов КЭХ (см. информацию ниже). Некоторые бригады несут небольшой криокомплект для хранения образцов тканей и подкожные микротрансмиттеры для использования при отслеживании убегающих жертв.

Базовый полевой комплект

Социологи, чьи намерения заключаются в наблюдении и интервью, а не в захвате, носят личное огнестрельное оружие (хотя оно иногда остается в перчаточных ящиках), но кроме автоинжектора метилделериана, их наборы довольно обыденны. Стандартное оборудование включает аудио- и видеомагнитофоны, фотоаппарат, бумагу для записей, мобильный телефон, бинокль с ночным освещением и компьютерные программы, которые помогают в качественном и количественном анализе данных.

Последние достижения

В последние годы Сендлар и его сотрудники как никогда убедились в том, что устранение ГСЛ зависит от раннего обнаружения. С этой целью они значительно усилили то, что они называют «информационно-пропагандистскими мероприятиями», с целью выявления детей и подростков, у которых проявляются ранние симптомы болезни. ДНК удалось найти горстку детей с положительным результатом в качестве носителей и всего пару подростков, которые, кажется, находятся на грани развития ГСЛ - удачно, потому что по тем или иным причинам оборотни потеряли след этих очень немногих детенышей и родичей. Таким образом, ДНК смогла привести их для изучения без особых хлопот. Тем не менее, если они будут продолжать поиски, в конечном итоге они встретят более осведомленные семьи, которые не позволят своим детям стать подопытными крысами. И тогда ученые столкнутся с множеством разъяренных оборотней, жаждущих крови.

Образец персонала ДНК

Это рекомендуемые характеристики для двух типов полевых агентов, один из которых обучен методам социальных наук, а другой подготовлен к борьбе и поимке опасных животных. Также прилагается шаблон для ученого-лаборанта. Рассказчики могут свободно вносить изменения в более специализированных персонажей.

Социолог

Атрибуты: Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 3, Обаяние 2, Манипулирование 3, Внешность 2, Восприятие 4, Интеллект 3, Сообразительность 2.

Способности: Бдительность 1, Понимание животных 1, Компьютер 2, Вождение 1, Эмпатия 2, Загадки 1, Этикет 1, Экспрессия 1, Огнестрельное оружие 1, Расследование 1, Медицина 1, Холодное оружие 1, Оккультизм 1, Естественные науки 4 (Специализация на выбор: психология, социология или антропология), Уличные порядки 2, Хитрость 2, Выживание 1

Сила воли: 5

Боевой агент

Атрибуты: Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 4, Обаяние 2, Манипулирование 2, Внешность 2, Восприятие 4, Интеллект 2, Сообразительность 4.

Способности: Бдительность 2, Атлетика 2, Рукопашный бой 3, Компьютер 2, Вождение 1, Уклонение 2, Огнестрельное оружие 2, Запугивание 1, Расследование 1, Холодное оружие 2, Медицина 1, Скрытность 2, Понимание улиц 1, Выживание 2.

Сила воли: 6

Лаборант

Атрибуты: Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 2, Обаяние 2, Манипулирование 2, Внешность 2, Восприятие 3, Интеллект 4, Сообразительность 3.

Способности: Бдительность 1, Понимание животных 2, Компьютер 2, Вождение 1, Расследование 1, Медицина 1, Естественные науки 4 (специализация на выбор: генетика, биохимия, биология или химия).

Сила воли: 5

Необычные способности

На различные должности, такие как педагогические антропологи и школьные психологи, ДНК направила квалифицированных социологов в школы по всей стране. Они сконцентрировались, в частности, на областях, в которых, похоже, сосредоточена ГСЛ. Социологи ищут классических неудачников - детей и подростков, которые не подходят или не проявляют антисоциальных наклонностей. Они также следят за детьми, которые, кажется, обладают необычными способностями, например, возможно, повышенным уровнем силы и ловкости. Ученые проводят наблюдения и опрашивают студентов. Если есть основания, они проконсультируются с родителями и посоветуют продолжить тестирование. С помощью этих методов ДНК надеется привлечь больше потенциальных жертв ГСЛ для изучения, полагая, что болезнь, такая как рак, может быстрее распространяться в организме молодого человека.

Проверка общин

В нескольких избранных сообществах ДНК внедрила собственный эквивалент агентов глубокого прикрытия. Эти люди хорошо обучены, обычно в области антропологии или социологии, и с некоторым гипнозом и полным погружением в определенную культуру почти идеально сливаются. ДНК рассматривает эти агенты как чрезвычайно долгосрочный проект; они знают, что могут пройти годы, прежде чем небольшие сообщества поверит и включат этих людей. Но в конечном итоге, они надеются, жертвы ГСЛ ускользнут и оставят какие-то доказательства своего состояния в открытом доступе. В этот момент агенты могут запросить извлечение, а также вызвать группы захвата или другой соответствующий персонал. Сендлар и его коллеги проявляют терпение, потому что знают, что приобретение хотя бы одной жертвы на развернутой стадии болезни будет стоить таких кропотливых усилий.

Они на шаг ближе

Зная, что беременные женщины проходят множество пренатальных тестов (например, несколько анализов крови, частые анализы мочи и сонограммы), ДНК поняли, что у них может быть встроенный механизм распознания ГСЛ. Они извлекли выгоду из того факта, что многие пренатальные исследования передаются из различных кабинетов врачей в частные лаборатории, большинство из которых перегружены работой. ДНК незаметно вмешалась, чтобы облегчить рабочую нагрузку этих лабораторий - и помочь себе с множеством образцов. Теоретически все такие образцы сразу же уничтожаются как биологически опасные после завершения испытаний. Однако ДНК сохранила многие образцы после того, как вернула результаты врачам, которые заказали тесты. В настоящее время они стремятся стать сторонней лабораторией для амниоцентеза и взятия проб ворсинок хориона - тестов, которые выявляют генетический состав плода. Такой шаг откроет перед учеными совершенно новый источник данных.

Киберэлектрохимический костюм (КЭХ)

КЭХ костюм является экспериментальным, но многообещающим проектом. Он работает путем введения микротонких игл в эпидермис пользователя. Таким образом, костюм может посылать телу электрохимические сигналы, чтобы увеличить или уменьшить адреналин и эндорфины, подавить серитонин и даже вызвать свертывание крови. Тем не менее, у костюмов есть два основных недостатка. Во-первых, легкие батареи могут работать только около 30 минут. Во-вторых, устройства мониторинга костюмов иногда неправильно передают информацию в мозг владельца, вызывая такие осложнения, как сердечные приступы и инсульты. Так что, хотя иметь повышенную силу и скорость - это хорошо, иногда ношение костюмов имеет слишком высокую цену для большинства агентов.

Семена для историй

Как лучше всего использовать ДНК в своей хронике, в конечном итоге зависит от вас, Рассказчика. Подумайте, какие у вас есть игроки; если им нравится расследование, противостояние опасностям заговора и сверхнауки или случайным рейдам в лаборатории, им понравится столкнуться с ДНК. Вот несколько идей, которые помогут вам начать внедрение этой организации в свои игры.

Новые соседи

Эта история потребует от вас некоторого терпения и небольшого долгосрочного планирования, и, вероятно, она лучше всего подходит для стай оборотней, которые регулярно контактируют с цивилизацией. Новая пара переезжает в район или небольшой городок, недалеко от места проживания стаи. Это тоже хорошие люди. Они дружелюбны и полезны, и они много работают, чтобы стать полноценными членами сообщества. В течение нескольких игр (не торопясь) они подружились с одним из членов стаи. Все безобидно и честно; новички никоим образом не подобострастны или маслянисты. Но, конечно, все не так, как кажется. Спустя несколько месяцев они делают свой ход. Пара - агенты ДНК. Возможно, кто-то из них - антрополог, интересующийся изучением культуры жертв ГСЛ. У другого, наверное, больше боевая подготовка. В любом случае они хотели бы поймать оборотня или родича и привести несчастного «пациента» для изучения. В качестве альтернативы они могут просто продолжать выжидать, медленно, но эффективно собирая все больше и больше информации, и вся эта информация передается в их домашнюю лабораторию.

Проблемный подросток

Персонажи-оборотни присматривают за потенциальным новобранцем, подростком, близким к своему первому превращению. Фактически, они готовятся спуститься вниз и взять молодого человека на тренировку и, в конечном итоге, на Обряд перехода. Но какое-то событие - возможно, нападение Черных спиралей или путешествие в Умбру - задерживает их захват подростка. К тому времени, когда они готовы сделать свой ход, представитель ДНК уже выступил в качестве поддерживающего школьного психолога. Он предупредил потенциального оборотня о его потенциальной болезни, а также о незнакомцах, которые могут захотеть его похитить. Подросток соглашается получить помощь в лаборатории ДНК, поэтому стая должна не только спасти новичка, но и потратить немало времени на то, чтобы объяснить ему, что происходит на самом деле.



Двое одного вида

ДНК действительно выигрывает джекпот: им удается привлечь как родича, так и его сестру Гару, чтобы провести подробное сравнительное исследование их генетической структуры. Если родия ничего не знает, он может быть терпеливым пациентом. Такие действия, конечно, не принесут ему большой пользы ни у кого из спасателей, хотя родич невиновен в каком-либо преднамеренном предательстве. Даже если он в курсе и не желает помогать ДНК, он все равно будет иметь меньший приоритет для оборотней, чем его сестра, и это может его не радовать. Это семя должно поднять пару моральных дилемм для персонажей-оборотней, вращающихся вокруг обращения с родичами и их ценности.

Приманка и улов

Понимая, что жертвы ГСЛ по какой-то непонятной причине, как правило, путешествуют и работают небольшими группами, ДНК разработала тщательно продуманные планы крупномасштабного захвата. Прошлый опыт показал им, что оборотни обычно заботятся о себе сами. ДНК намеренно захватывает оборотня и не скрывает этого факта. Они могут даже передать некоторую информацию, чтобы убедиться, что другие жертвы болезни знают об этом. Персонажи-оборотни готовы прийти и спасти несчастного пленника, но они не знают, что ДНК заготовили ловушку для них. Они планируют захватить как можно больше спасателей, желательно живыми, или же мертвыми, если необходимо. Им интересно проанализировать боевые приемы группы и то, как они работают вместе как единое целое. Любые собранные образцы и данные будут стоить затрат и возможных смертельных исходов персонала (для всех добровольцев предоставляется бонус). Для стаи должно быть грубым сюрпризом, что их ждут.

Предатель

Этот сценарий как бы переворачивает семя для истории Новые соседи. Здесь агент глубокого прикрытия ДНК, вероятно, находится здесь дольше, чем оборотни. Он - неотъемлемая часть сообщества, и он открыл много истин, лежащих в основе общества оборотней. Проблема в том, что этот агент серьезно задумывается о том, что делает. Его отчеты в свою домашнюю лабораторию замедлились, более того, он мог фальсифицировать некоторую информацию, чтобы защитить тех, за кем шпионит. В любом случае агент не может делать это вечно. В конце концов, ДНК станет подозрительней и придет, чтобы забрать его, с разрешения агента или без него. Время агента на исходе. Ему нужна помощь, и он идет на большой риск. Он подходит к одному из оборотней и признается в своем затруднительном положении. Что будет дальше, зависит от персонажей игрока. Они тут же выпотрошат его? Или они пытаются помочь ему, предоставляя убежище или помогая обмануть его работодателей? Чтобы усложнить ситуацию, пусть этот агент пригодится оборотням. Возможно, будут худшие последствия, если они сразу убьют его, а не помогут. В любом случае, это семя должно предоставить вашей труппе интересные возможности для ролевой игры.


PRESCOTT



Глава 5: Ломая шаблоны

Земную жизнь пройдя до половины,
Я очутился в сумрачном лесу,
Утратив правый путь во тьме долины.
- Данте Алигьери, Божественная комедия

Оборотни в исторических сеттингах

Когда первый Гару ходил по земле? Была ли он творением Гайи? Был ли он участником ритуала, объединяющего волков и людей? Был ли первый оборотень духом, проклятым и плененным в смертной форме богами людей и волков? Легенды о Гару никогда не говорят ясно, как они возникли, только то, что они сделали. Оборотни существуют очень давно, по крайней мере, столько же, сколько люди и волки. И с этим древним наследием появляются новые возможности.

Оборотни предлагают отличные возможности для ролевой игры в исторической обстановке. Гару были здесь всегда. В любое время, в каждом месте, где жили люди, были оборотни. Они пережили все трагедии и бедствия, стали свидетелями всех побед и славы.

Оборотни большинства племен также имеют возможность непосредственно испытать жизнь своих предков или, по крайней мере, призвать своих духов-предков к себе, чтобы узнать об ушедших эпохах. Если вы не хотите вести полную хронику с альтернативной историей, вы можете попросить персонажей заново пережить испытания своих предков. Вы также можете попросить их сыграть разные роли в жизни старейшины или воссоздать заточение древнего духа.

Большинство оборотней, если их не убить в бою, могут прожить долгую жизнь, сохраняя свою молодость на десятилетия. В хронике, действие которой происходит в 70-х годах, и в одной сегодняшней хронике могут быть одни и те же главные герои. Рассказчики могли даже проследить опыт стаи с ранних лет до начала 20-го века, пока они не стали старейшинами.

Одна из самых важных вещей, которую следует помнить, - это то, что вы должны сообщить игрокам, как вы собираетесь подходить к сеттингу. Если вы ведете хронику времен Римской республики, убедитесь, что они знают различия между патрициями и плебеями и понимают, насколько велика империя. Им не нужно знать все об обстановке, но они должны знать достаточно, чтобы чувствовать себя комфортно. Рассказчик может помочь, объясняя правила этикета или современные технологии по мере их появления.

Возможно, вам нравится историческая обстановка, но вам не хочется часами искать материал в библиотеке. Может быть, вам нравятся мифы и вымысел, и вы хотите основать свою версию прошлого на любимом фильме. В этом нет ниче-

го плохого, просто убедитесь, что игроки заранее знают, что вы играете более лузово. Таким образом, никто не отвлечется, указав, что Клеопатра не могла посещать Колизей, поскольку он еще не был построен.

Использование вариантов истории может быть очень забавным. Что, если День Д никогда не состоялся или Сталинград пал во время Второй мировой войны? Что, если бы Конфедерация выиграла Гражданскую войну? Или что, если бы британцы выиграли американскую революцию? Может быть, Карфаген мог построить империю, охватывающую известный мир, вместо Рима? Или, может быть, азиатские державы могли колонизировать Америку раньше европейцев? Может быть, Теневые владыки взяли на себя руководство всеми оборотнями?

Самое главное, что это ваша игра. Как рассказчик, вы обязаны позаботиться о своей труппе, чтобы они развлекались, и ради себя. Не бойтесь исследовать прошлое и даже переделывать его по своему усмотрению. Получайте удовольствие, исследуйте возможности и наслаждайтесь игрой.

Наконец, в следующих разделах описаны различные периоды времени и их возможные интерпретации для вашей хроники. Они далеки от завершения. Они предназначены больше для того, чтобы вдохновлять, а не обучать. Если вы решите использовать одну из этих настроек, небольшое исследование будет иметь большое значение, будь то книги по играм вервольфов, проверяющие легенды Гару, или фактические исторические тексты, подробно описывающие события.

Мифические времена

Это не столько периоды времени, сколько мифические эпохи, известные оборотням. Что касается того, когда они произошли в отношении истории человечества, никто не может достоверно сказать. Предыстория человечества в сотни раз длиннее современной истории. Большая часть времени существования нашего вида потеряна для нас в забытых веках. Возможно, цивилизация много раз поднималась и падала до того, как началась известная нам история. Однако Гару были там. Их легенды живут.

Рассказчик имеет право помещать любые мифические временные рамки в любую историческую эпоху, которую они сочтут подходящей. Если вас привлекает Древний Египет, проведите Войну Ярости с фараонами и их монументами в качестве фона. Некоторые оборотни могли навязать Владычество во времена Римской империи. Используйте эти настройки по своему усмотрению.

Первые времена

Вначале Умбра и Земля были как одно целое. Путешествовать между мирами было легко. Вы просто отправлялись в нужном направлении. Барьера не было и духи свободно бродили по лику Земли. Разных племен не существовало. Метисы были крайне редки. Литания была оформлена лишь наполовину. Все оборотни принадлежали к одному племени. Они жили в гармонии с природой. Люди также жили в гармонии с природой. Для Владычества было еще слишком рано.

В это время оборотни могут жить среди своих людей и волков, помогая им в борьбе за выживание. Великие и ужасные духи свободно бродили по миру, а оборотни сражались с ними, защищая своих Родичей. Обширная нетронутая дикая местность тянется во всех направлениях, чтобы Гару мог ее исследовать.

Если вы используете современные теории о нашей предыстории, чтобы обосновать это мифическое время, оборотням придется сразиться со многими вещами. Саблезубые кошки, лютоволки, гигантские кабаны, пещерные медведи и другие крупные доисторические млекопитающие заполнили мир. Монстры действительно существовали, и люди встречали их с копьями, в то время как у волков были только клыки и когти. Погода была гораздо более нестабильной. Произошли климатические изменения, сделавшие американскую «пыльную чашу» незначительной. По земле обрушивались бури, которые были сильнее самых сильных ураганов. Из Арктики стекали огромные ледяные покровы. Жизнь была суровой.

Существовали и другие виды людей, включая неандертальцев, которые соревновались с современными людьми. Возможно, у них были свои собственные защитники, меняющие форму. Кроме того, люди, опасавшиеся оборотней, могли иметь доступ к магии или своим союзным духам.

Могущественные духи бродили по земле в первые времена. Некоторые, возможно, требовали поклонения богам. Другие оборотни могли бросить вызов Гару как защитникам природы. Знаки отделения Умбры от материального мира преследовали оборотней в эти дни. Персонажи могли даже испытать раскол нации Гару и формирование первых племен. Возможно, они могли непреднамеренно помочь людям встать на путь цивилизации.

Владычество

Владычество был временем раздоров и конфликтов для Гару. Племена разделились. Люди вышли из-под контроля. Древние города выросли в долинах рек по всему миру. Оборотни разделились в борьбе за Владычество. Некоторые строго следовали Владычеству, равномерно отбирая людей, чтобы защитить Гайю. Другие зашли слишком далеко, истребляя целые культуры, удаляя людей из истории. Некоторые сражались против Владычества, отказываясь соблюдать правила. Еще несколько избранных осторожно использовали Владычество как предлог, чтобы захватить власть для своих Родичей.

Во многих отношениях это самое мрачное время в истории Гару. Заключенный Вирм начинает рожать все более и более ненормальное потомство. Порча таится среди людей. Ярость глубоко пронизывает оборотней. По мере того как уничтожение

продолжается, люди обращаются к силам тьмы, чтобы помочь им в борьбе с оборотнями. Они поклоняются вампирам как богам. Темным духам Вирма приносят жертвы. Сама Гайя восстает в гневе против человечества, вызывая Великий Потоп, извержения вулканов и многие другие бедствия.

Персонажи-оборотни, особенно хомиды, столкнутся с множеством моральных дилемм в хрониках Владычества. Как они поступают со стаями, избирательно применяющими Владычество? Что они делают, когда другие оборотни заходят слишком далеко, заставляя людей призывать темные силы? Могут ли они заставить себя убить своих родичей, если это необходимо? Очевидны ли признаки недовольства Гайи? Для трупп, которым нравятся нравственные проблемы, и трупп, которые любят постоянные конфликты, Владычество может многое предложить.

Точная историческая дата для Владычества никогда не была установлена, только то, что это произошло до того, как люди начали строить города. Чтобы добавить немного больше культурного колорита, вы можете продлить жизнь Владычества даже до зарождения цивилизации - таким образом, вы можете установить все более неэффективное Владычество на фоне Древнего Египта или Шумера. Минойская цивилизация и легенды о греческом герое Тесее могут легко превратиться в истории Владычества, поскольку минойцы приносят жертвы существу в лабиринте. Библейские события и истории также могут работать в обстановке. Что сделали города Содом и Гоморра, чтобы их разрушить? Амбициозные рассказчики могли даже противопоставить Гару легендарному Первому Городу вампиров в качестве кроссовера. Было бы трудно победить время, когда вампиры могут быть могущественными, но ни один Пиявка не прожил достаточно долго, чтобы стать непобедимым, а Гару молоды, но в большом количестве, чтобы конфликт начал войну предков.

Война ярости

Гару обвинили другие Сменяющиеся породы в службе Вирму. Гурали отклонились от Гайи, потому что они разбудили мертвых. Бастет забыли о своей роли защитников и служили только своим прихотям. Моколе приняли саму форму Вирма. Чуждую природу Рокеа и Ананаси было легко ощутить. Раткины прятался в темноте, сея грязь и болезни. Даже Кораксам нельзя было доверять.

В большинстве источников говорится, что оборотни начали Войну Ярости без особой провокации. Они напали на все остальные племена перевертышей. Остальные ответили тем же. Вскоре события вышли из-под контроля, разум был потерян для всех сторон, и Война Ярости превратилась в борьбу за выживание. Персонажи могут быть оборотнями, охотящимися за другими изменяющимися породами во время Войны Ярости. Они также могли взять на себя роль защитников, изо всех сил пытаясь выжить перед натиском атак других оборотней. Для трупп, которые любят боевые действия, эта хроника может стать отличным местом для боевых сцен.

На фоне Войны Ярости человечество все больше выходит из-под контроля. Пока стая занимается Бастет, Вирм продолжает развращать. Как рассказчик, вы можете создать хронику, в которой персонажи пытаются закончить Войну Ярости и вернуться к битве с Вирмом. Это могло дать им союзников и врагов с обеих сторон. Многие Гару - закаленные ветераны Войны Ярости. Это все, что они знали при жизни. Им нелегко отступить перед своими врагами. У других оборотней есть десятилетия ненависти, горя и ярости, которые они изливают на оборотней. Они не будут легко доверять своим врагам. Тем временем Гайя страдает, Вирм развращает, и паутины Вивер плотнее смыкаются на мире.

Как Рассказчик, Война Ярости также дает вам возможность создавать новые Подарки, фетиши и таланты, специально созданные для Войны. Некоторые оборотни узнали Дары от духовных союзников своих врагов. Может существовать оружие, предназначенное для убийства представителей других изменяющихся пород.

Этот сеттинг является хорошим ретроспективным кадром для уже существующей хроники. Современному Гару по-прежнему приходится иметь дело с чувством вины и шрамами, оставшимися после Войны Ярости. Для многих других Война Ярости продолжается и сегодня. Духи, связанные с другими оборотнями, не забыли, что делали оборотни. Предметы и оружие, созданные Гару для борьбы с Войной Ярости, могут все еще существовать. Что, если некоторые из этих фетишей попадут в руки охотников или Танцоров черной спирали? Это также возможность показать войну с точки зрения обеих сторон. Разумеется, Гару были худшими нарушителями, но в соответствии с оттенками серого Мира Тьмы, было бы неплохо показать вашим игрокам, что не все Фера были невинными жертвами. Если ваши игроки сталкиваются с другими оборотнями, которые на самом деле злоупотребляли своими способностями, тогда контекст самой Войны Ярости немного меняется. Вместо Гару как бездумных агрессоров их ошибка становится, по крайней мере, понятной, если не простительной, что делает Войну Ярости более актуальной и реалистичной историей.

Война Ярости является хорошим фоном для любой хроники с участием древних Гару. Как и во многих мифических легендах об оборотнях, точные даты не указаны. Война начиналась и заканчивалась в разное время в разных странах. Трудно отрицать, что битва Бастет и Моколе с оборотнями на лесах строящейся пирамиды в Египте была бы чудесно кинематографической сценой. Поединок во время друидской церемонии в Стоунхендже также был бы драматичным. Этот конфликт также должен заставить игроков задуматься о том, всегда ли оборотни являются хорошими парнями - или, если у вас есть игроки, которые убеждены, что оборотни всегда плохие парни, вы также можете поколебать их представления.

Исторические времена

Оборотни были свидетелями важных событий и даже оказали некоторое влияние на историю, но в первую очередь они интересовались событиями на периферии цивилизации, в тени истории. Это означает, что почти все основные исторические события в Мире Тьмы обычно происходили, как и в реальном мире, без помощи оборотней.

Постарайтесь избежать соблазна превратить всех исторических персонажей в оборотней или родичей. Хотя в то время это может показаться хорошей идеей, история о том, как исторические события косвенно влияют на жизнь Гару, создает гораздо лучшие истории, чем когда стая убивает Наполеона или Христофора Колумба. Позволяя людям руководить историей, избегая слишком большого количества сверхъестественных влияний, мир кажется более реальным, более правдоподобным.

При этом рассказчики не должны бояться появления исторических личностей в исторических хрониках. Просто будь осторожен. Лучший способ общаться с историческими личностями - держать их за кадром и заставлять их действовать через неисторических персонажей, таких как слуги или друзья. Помните, что всякий раз, когда на сцене появляется исторический персонаж, есть шанс, что игрок совершит действие, которое его убьет. Если это недопустимый риск, помните, что игрокам трудно убить любого, кто на самом деле не появляется в сцене. Например, персонажи, безусловно, могли знать о Наполеоне через прокламации, законы, новости и трофеи, привезенные во Францию его армиями. Его жизнь могла иметь большое влияние на хронику, но ему никогда не приходилось взаимодействовать с персонажами. Вы даже можете использовать встречу или взгляд на историческую личность в качестве награды стае или игроку за хорошо выполненную работу; вспомните эпизодическую роль Гитлера в «Индиане Джонсе и последнем крестовом походе».

Великий переход

Около 10 000 лет назад Берингов пролив был сухопутным мостом, соединяющим Азию с Северной Америкой. По мере того, как племена охотников пересекались после охоты, то же самое произошло и с тремя племенами оборотней: Вендиго, Уктена и Кроатан. Путешествие было чревато опасностями и невзгодами, но когда они прибыли на новый континент, перед ними открылись обширные нетронутые Чистые земли. Какие духи пришли с ними? Какие конфликты возникали между разными племенами? Были ли Вендиго, Уктена и Кроатан уже разделены или произошли события, разделившие племена после того, как они прибыли в Чистые Земли?

Когда эти люди прибыли в Северную Америку, они не нашли земли, наполненной молоком и медом. Перед ними маячила необузданная дикая местность, наполненная монстрами ледникового периода. Приливные волны обрушиваются на се-



веро-западе Тихого океана. Мили льда покрыли большую часть севера. Лютоволки и саблезубые тигры охотились на колумбийских мамонтов и людей. Духи животных, которые никогда не имели дела с Гару, видели в этих пришельцах угрозу.

Никто не знает, что происходило с людьми в течение столетий, последовавших сразу за переходом Берингова пролива. Похоже, они были отличными охотниками, поскольку мегафауна, особенно крупные хищники, быстро исчезли после прибытия людей. Гару заключили мир с духами Чистых земель. Спустя годы оборотни открыли каэрны и, как и их родичи, жили в гармонии с природой. Они по-прежнему сталкивались с проблемами. Война между племенами родичей и оборотнями унесла много жизней. Темные духи приобрели влияние на некоторые из великих цивилизаций, сформировавшихся в Южной Америке, заставляя стаи оборотней отправляться на юг, чтобы изгнать зло. Смертоносные Бастет захватили огромные южные тропические леса, убив Гару, которые вторглись в их владения.

Древний мир

Древний мир охватывает Финикию, Грецию, Микены, Персию и Рим. Это было время мифов, легенд и создания великих цивилизаций. Прогресс в обучении и науке произошел вместе с распространением людей и разрушением диких земель. И Вивер, и Вирм обрели власть в это время, поскольку их убеждения подвергались испытанию и оспаривались, а дороги и города распространялись по всему Средиземному морю.

Античная Греция

Афины, Спарта, Фивы и Коринф - это лишь некоторые из греческих городов-государств. Расцвели афинская демократия и культура, а спартанцы подняли военное государство на новый уровень. Многие истории и мифы возникли из классической греческой культуры. «Илиада» и «Одиссея», вероятно, самые известные, относящиеся ко времени микенской культуры до возникновения Афин. Легенда об амазонках, несомненно, возникла под влиянием Черных фурий. У рассказчиков есть множество мифических зверей, из которых можно извлечь (или развратить; представьте, например, гарпий как фоморов!). Любая хорошая книга по греческой мифологии должна содержать материал для продолжительной хроники, а затем и некоторых. Персидские войны также дают хороший фон. На ум сразу приходят битва при Марафоне и то, что спартанцы удерживают перевал у Фермопил.

Античная Греция - это область, где рассказчики не должны чувствовать себя обязанными ограничивать себя. Многое из того, что мы знаем о греческих городах-государствах, исходит от Геродота, который в своей истории писал о гигантских насекомых и мифических животных. Спустя столетия римляне с политическими взглядами написали множество других историй. Мы не знаем о Классической Греции гораздо большего, чем то, что мы делаем.

Александр Великий

Сын Филиппа Македонского, Александр Великий, возможно, был величайшим полководцем из когда-либо живших. Он создал мощную армию, окружил себя превосходными полководцами и по воле случая завоевал известный мир. Александр правил греческими городами-государствами и их колониями, Египтом, всей Персидской империей и некоторыми частями Индии. Хотя он был великим завоевателем, он не прожил достаточно долго, чтобы наслаждаться своим правлением, и умер в конце своих завоеваний.

Александр объединил многие культуры. Оборотни, преследующие армии Александра, окажутся в ураганном путешествии по древнему миру. Они могли сражаться с Вирмом на каждой остановке, потратить день, чтобы оценить культуру и двигаться дальше. Стая могла обнаружить затерянные каэрны в Индии или исследовать гробницы давно умерших фараонов в Египте. И наоборот, персонажи могут взять на себя роль местных жителей, чьи родичи пострадали от завоевания Александра, что, возможно, приведет к хронике «Настоящая причина, по которой Александр остановился в Индии».

Республиканский и Императорский Рим

Рим изменил мир, объединив культуры Средиземноморья. Римская империя на пике своего развития простиралась от Ближнего Востока до Британских островов и обратно в Северную Африку. Как гласит старая пословица, Рим был построен не за один день. Римский мир со временем сильно изменился.

Ранние дни Рима - предмет мифов. Это были времена римских царей. Согласно легенде, Ромул основал Рим в 753 году до нашей эры на берегу реки Тибр, убив своего близнеца Рема. Близнецов вырастили волчица, священное животное Марса. В Мире Тьмы Ромул - одна из немногих фигур, которые могут легко фигурировать, по крайней мере, как родич и, возможно, оборотень. Персонажи могли быть некоторыми из воинов Ромула и Рема, объединяющие латинян в единый народ, а не разбросанные по племенам. Во время правления Ромула римляне вели переговоры с сабинянами, а затем украли их женщин. Сабиняне отомстили новым римлянам, но женщины умоляли своих отцов и братьев заключить мир со своими новыми мужьями. Это одна из многих легенд о раннем периоде существования Рима.

После правления ужасных королей римляне основали республику. Сенат, состоящий из представителей дворянского сословия или патрициев, принимал законы, регулирующие город. Два выборных должностных лица, консулы, разделили обязанности по управлению городом, в частности, по командованию войсками. Во время крайнего кризиса Сенат назначал диктатора, обладавшего абсолютной властью. За это время Рим расширился по всей Италии. Они вели великие Пунические войны с Карфагеном, что в конечном итоге привело к разрушению этого контролируемого вампирами города. Засолив землю на месте, где когда-то стоял Карфаген, рим-

ские легионы завоевали Грецию и расширились на Восток. Пиявки с большими политическими навыками манипулировали своим путем к власти, но они никогда не обладали таким влиянием на Республику, которое имели в Карфагене. Гонки на колесницах и гладиаторские игры были частью повседневной жизни, но не на том уровне экстравагантности, который был во времена Империи.

Римская республика придерживалась ряда сильных ценностей, ориентированных на упорный труд и права всех граждан. Однако было явное различие между патрициями, которые были потомками первых семей времен королей, и плебеями, происходившими из семей побежденных. Эта классовая разница была причиной многих конфликтов и беспорядков в городе. По мере расширения Рима в общество вошли рабы, взятые из далеких стран. Людям в отдаленных провинциях не давали права граждан Рима, если они не делали что-то, чтобы их заработать. Со временем римская концепция трудолюбивого гражданина/государственного деятеля/фермера перестала существовать.

Во время Республики персонажи могут бороться с темным влиянием Змея, поскольку коррупция медленно нарастает. Болезни также шли по пути римского завоевания. Наступающие римские армии часто разрушали священные места, принадлежащие другим культурам, или переделывали их по образу римских богов. Какие защиты они могли разрушить? Какие гневные духи хотели отомстить за смерть своего народа? Сколько каэрнов нарушили римляне? Поработили ли Теневые Лорды родичи Черной Ярости в своих завоеваниях? Неужели Костегрызы ответственны за плебейские восстания?

Рассказчики легко могли рассказывать истории, основанные на Пунической войне. Согласно Вампиры: Маскарад, Карфаген был городом, полностью управляемым вампирами. Оборотни, посланные, чтобы стереть этот зараженный пиявками упадок, могли помочь в войне в Сенате, на поле боя или в десятках секретных локаций по всему Средиземному морю.

По мере роста армий и завоеваний падение республики стало неизбежным. Юлий Цезарь, популярный и успешный генерал и государственный деятель, сформировал Триумвират с Помпеем, который, возможно, был величайшим из военачальников Рима, и Крассом, человеком, чей личный доход превышал доходы остальной части республики. Трио захватило власть, а затем боролось друг с другом за окончательный контроль. Цезарь выжил и стал пожизненным диктатором. Хотя группа сенаторов убила Цезаря, все было готово для того, чтобы его племянник Август стал первым императором Рима.

Императоры обладали абсолютной властью в Риме. Сенат предлагал оппозицию, но в конечном итоге, если император пользовался поддержкой военных, он диктовал условия. Римская империя была местом гедонизма, упадка и страданий среди граждан. В то время как правительство строило величественные памятники в честь военных триумфов, люди жили в многоэтажных деревянных домах, называемых инсулами. Элита раздавала еду голодным массам в виде щедрости. Императоры устраивали более масштабные и экстравагантные игры, чтобы отвлекать людей.

Безумие и коррупция преследовали Римскую империю. Многие императоры сошли с ума, приказывая совершать зверства, посылая армии для сбора ракушек и даже полагая, что они являются живыми воплощениями греческих мифических героев. Немногие императоры называли наследников, поэтому гражданские войны часто вспыхивали после смерти Императора, поскольку генералы по всей Империи объявляли себя новым Императором. В то время как люди, живущие в Риме, были отброшены, у них, по крайней мере, были свои игры. В дальних провинциях вспыхнули восстания, особенно среди кельтов. Фианна, Потомки Фенрира и Белые завыватели - все подняли свои когти против римлян. Во время роковой битвы у Стены Адриана Вирм поглотил Белых завывателей, превратив их в Танцоров черной спирали.

Христианство пустило корни в Римской империи и распространилось по всему западному миру. В первые дни существования Империи римляне преследовали христиан и обвиняли их в принесении в жертву младенцев и поклонении рыбам. Наконец, во время гражданской войны генерал Константин обратился в христианство и занял трон. Он сделал христианство государственной религией. Он также переименовал город в Византию и разделил империю на Восточную и Западную Римские империи. Константинополь в ночи, дополнение для Вампиры: Темные века, имеет обширный исходный материал, который можно преобразовать для использования в хронике оборотней. Позже императоры преследовали не-христиан и разрушали языческие святилища. Олимпийские игры в Греции закончились, потому что они почитали ложных богов.

Римская империя - благодатная почва для рассказчиков. Это был город, основанный человеком, воспитанным волком. Империя достигла величия, прежде чем погрузиться в борьбу и коррупцию. Достаточно взглянуть на крупнобюджетные голливудские фильмы про эти годы. Трагедию Белых завывателей легко записать в хронику. Извержение Везувия и разрушение Помпеи было предметом различных книг, фильмов и даже мини-сериалов. Изучение разрушения христианами языческих поселений, многие из которых были каэрнами, было бы отличной темой для истории об оборотнях. Римские игры, гонки на колесницах и гладиаторские бои, конечно же, составляют захватывающий материал для любой хроники. Варварские вторжения, которые в конечном итоге разрушили Западную Империю в 476 году

нашей эры, наверняка заставили оборотней сражаться бок о бок с захватчиками. В римской политике были убийства, взяточничество, браки по договоренности, романы, ссылки и всевозможные примеры коррупции. Хотя политическая хроника не обязательно придерживается темы Оборотней, римская политика могла подтолкнуть противников к рассмотрению любого рода нечестивого захвата власти. Это лишь некоторые идеи, пришедшие из Римской империи. Падение Рима стало началом Средневековья, но многие идеи и истории поздней Империи сохранились в Константинополе.

Средневековый мир

После падения Западной Римской империи Европа погрузилась в Средневековье. Хотя Римская империя пала, Римско-католическая церковь - нет. Церковь практически безраздельно властвовала в средневековом мире. Это было хранилище всего обучения и знаний. Знать нуждалось в благословениях церкви, чтобы поддерживать свой авторитет. Рим стал центром веры и охотников. Вампиры: Темные века и Оборотни: темные века содержат гораздо больше информации на этот раз; однако в первую очередь они сосредоточены на конце XII века. Хотя эти дополнения полезны, они не обязательны для запуска игр, действие которых происходит в этот период.

Инквизиция

Подъем католической инквизиции ознаменовал трудные времена для Европы. Инквизиция преследовала еретиков и поклонников дьявола. Инквизиторы долго и упорно искали все, что, по их мнению, было адским или антихристианским. Инквизиция допрашивала подозреваемых, используя всевозможные пытки, чтобы вынудить их истину. Особенно гнусной формой была пытка водой. Испытуемый проглотил длинную ткань, которая медленно пропитывалась водой. При этом ткань разбухнет. Затем мучитель выдергивал ткань из субъекта, обычно обнаруживая, что она залита кровью. Инквизиция настроила соседа против соседа, мужа против жены, детей против родителей.

Хотя тактика инквизиции была ужасающей, она дала результаты. Некоторые из пойманных людей были настоящими еретиками и инфернал истами. Многие вампиры спасались бегством, поскольку Инквизиция убивала их пешек, разыскивая пиявок. Оборотни того времени, конечно, пострадали не так сильно; было немного инквизиторов, которые могли пережить ярость оборотня, не говоря уже о гневе всей стаи или каэрна. Но Гару не могли быть везде одновременно, и изолированные родичи подвергались большому риску. История, происходящая среди этих событий, могла бы стать хорошим социальным вызовом, а не физическим; что, если пылкий церковник настраивает целую деревню против семьи родичей? Готова ли стая зарезать город, чтобы спасти своих



близких? И если они это сделают, что будет делать, чтобы расследовать такое явное проявление сверхъестественного насилия?

Черная чума

Охватив Европу с удвоенной силой, ужас, известный как Черная чума, убил четверть населения Европы. Смерть заполнила улицы. Люди съеживались от страха, прятались по домам, молясь, чтобы не стать следующими жертвами. Суеверия овладели сердцами и умами. Детеныш хомида, претерпевающий в это время свое первое превращение, вполне мог поверить, что он умирает. Эти мысли о гибели и смерти вызвали духовное недомогание.

У оборотней, возможно, было достаточно сил, чтобы противостоять чуме, но не у всех их родичей. Многие люди искали причину, какой-то тайный грех, который привел к ужасу и смерти. Каждый раз, когда очередная жертва становилась жертвой Черной Смерти, рождался потенциальный охотник. Эти заблудшие люди будут искать все, что, по их мнению, может быть ответственным. Поскольку так много людей погибло, нежить пировала, и обещания Змея о безопасности в обмен на услуги привлекли много последователей. Бэйны стекались к страждущим, делая городской пейзаж очень опасным местом даже для оборотней.

Эпоха Возрождения

В эпоху Возрождения суеверия средневекового мира пошли на убыль. Церковь потеряла влияние по мере того, как Реформация распространилась по Европе, и Англия основала свою собственную Церковь, основанную на божественном праве королей. Обучение и изобретения распространились по землям, особенно после создания печатного станка Гутенберга. Знание больше не было исключительно в руках Церкви. Стеклоходы (тогда еще Стражи), очевидно, больше всего интересовались достижениями человеческой цивилизации; в частности, они были активны на своей родине в Италии в разгар итальянского Возрождения.

Для большинства оборотней самое важное событие этого периода произошло в 1492 году, когда Христофор Колумб прибыл в Новый Свет. По некоторым данным, членом его команды был Костегрыз. Многие Гару уже знали о Чистых землях. Потомки Фенрира узнали об этом от норвежских исследователей за несколько веков до Колумба. Но теперь слухи распространились по Европе, и все страны пожелали создать империи из этой неизведанной пустыни.

Европейские оборотни стекались в Новый Свет под видом меховщиков, солдат и даже миссионеров. Они не осознавали, что они также принесли с собой агентов Вирма в форме заразы и чумы. Для племен Кроатан, Уктена и Вендиго начало европейского вторжения стало их собственным апокалипсисом.

Эпоха исследований

Болезнь распространилась на Чистых землях быстрее, чем любые европейские захватчики. Как и тогда, когда Черная чума опустошила Европу, погибли тысячи людей. Целые культуры исчезали, когда болезни убивали и убивали снова. От болезней погибло больше коренных американцев, чем от всех сражений с европейцами вместе взятыми.

Нападение Вирма на Чистые земли было крайне разрушительным для оборотней, которые тысячелетиями защищали эти земли. Теурги вызывали духов, чтобы помочь вылечить больных, в то время как конкистадоры грабили Империи ацтеков и инков за их золото. Худшее было еще впереди.

Пожиратель душ, аватар Вирма, прибыл в Чистые Земли. Для оборотней Америки конец был близок. Болезнь убила их родичей и проредила их ряды. Они не могли ни ухаживать за своими каэрнами, ни обороняться от надвигающихся волн захватчиков. Они не могли остановить Пожирателя душ, по крайней мере, дорогой ценой.

Племя Кроатан заплатило эту цену. В ритуале, одолевшем Пожирателя душ, Кроатан пожертвовали всем своим племенем. В мгновение ока погибло целое племя оборотней. Духовные потрясения прокатились по Умбре. Теурги в России выкалывали себе глаза в безумии. Для Уктена и Вендиго потеря их братьев и сестер была как конец света. Многие члены уцелевших племен тихо погрузились в траур, затем Харано и умерли.

Когда европейские оборотни прибыли вместе с людьми-колонистами, они обнаружили, что каэрны Кроатан заброшены. Потомство Фенрира рьяно захватило контроль над многими из этих священных мест, чтобы защитить их, поскольку слабые Уктена и Вендиго, очевидно, не знали, кому нужно сражаться с Вирмом. Другие племена испытывали похожие чувства к племенам Чистых земель. Со своей стороны, Вендиго и Уктена нашли цели для своей ярости во вторгшихся Гару. Межплеменная война бушевала в лесах Америки, в то время как колонисты боролись сначала за выживание, а затем за независимость от Европы. (Дополнение Песнь Кроатан содержит гораздо больше информации о доколумбовой Северной Америке.)

В то время как это происходило, оборотни возобновили Войну Ярости по всему миру. Европейские державы хотели завладеть миром, и на это они потратят следующее столетие. Куда бы они ни пошли, Гару шли с ними.

Возникновение разума

Со временем интеллектуалы начали подвергать сомнению благородство и права личности. Французская революция стала поворотным моментом в истории Европы, поскольку простые

люди восстали против дворянства. В конечном итоге события привели к казням знати и террору на улицах Парижа. В то время как торжество разума оказало неизгладимое влияние на сердца и умы европейцев, Наполеон захватит власть и на время наведет порядок в хаосе.

Завоевания Наполеона изменили Европу, заключив союзы между старыми врагами и изменив политические границы. Его окончательное поражение сделало Великобританию самой могущественной из европейских стран. Все было готово для господства Британской империи.

Большинство оборотней с тревогой наблюдали за событиями в Европе. Мир быстро менялся. Многие из старейшин не знали, как адаптироваться. Наполеон собрал армию такого размера, которого никогда не видел ни один оборотень. Французские рациональные движения казались работой Ткача, заменившего религию разумом, превратившего мир в часовой механизм и формулы.

Американская гражданская война

Хотя исторически Гару не сильно повлияли на гражданскую войну, создание сюжета на фоне самого кровавого конфликта в истории Америки - это слишком хорошая возможность, чтобы ее игнорировать. Представители всех племен, кроме Звездочетов и Буньип, присутствовали в Америке, что допускало большое разнообразие характеров. Самая очевидная история - это пара септов, которые по какой-то причине воюют друг с другом, отражая братоубийственный конфликт того времени. Когда Север сражается с Югом, брат сражается с братом, а племя борется с племенем. Другие сюжеты могут повлечь за собой участие Гару в подземной железной дороге (Уктена, Дети Гайи и Черные фурии - хороший выбор для этого), Чистые, берущие месть под прикрытием войны, или Гару из любых племен, пытающихся защитить своих родичей от кровопролития.

Дикий Запад

Война между Уктена, Вендиго и европейскими Гару окончательно закончилась с приходом Пожирателя бурь. Смерть Кроатан, долгое время находившихся в ловушке духовной сети, сотканной тремя племенами Чистых Земель, ослабила узы Пожирателя бурь настолько, что он вырвался на свободу. Первоначально огромный дух Вирма, Пожиратель бурь стал чем-то большим, когда поглотил могущественного духа Ткача, став кощунственным гибридом обоих. Где бы он ни проходил, Умбра превращалась в новые формы, создавая Расколотые земли, где Барьер почти отсутствовал, или превращая духов в пародии на их прежнюю природу.

Среди этого хаоса Вендиго и Уктена сражались, чтобы защитить свои оставшиеся каэрны от посягательств европейских поселенцев и дру-



гих оборотней. Все это время им требовалась помощь, чтобы остановить Пожирателя бури, который был достаточно могущественным, чтобы превратить всю Пенумбру американского Запада в шторм, созданный им самим. Желание остановить Пожирателя бурь в конце концов победило.

Борьба за победу на Западе имела эпические масштабы. Смешайте все обычные атрибуты Запада, преступников, игроков, стрелков и орду извращенных чудовищ Штормовой Умбры, и у вас будет много материала для хроники. Оборотни: Дикий запад подробно описывает этот период и обеспечивает хорошую основу для адаптации любого временного периода Оборотни: Апокалипсис.

Индустриальная революция

Промышленная революция обещала людям расширение прав и возможностей. Обычный человек мог стать богатым. По мере роста производства промышленность приведет к роскошной жизни и достатку для всех. Но расширение прав и возможностей людей произошло за счет остального мира.

Промышленная революция привела к уничтожению лесов. Это принесло ужасное загрязнение. Рабочие стали рабами своих компаний, работая долгие часы в опасных условиях за небольшую плату. Технологический прогресс пришел с промышленной революцией, но только после того, как люди заплатили высокую духовную цену.

Оборотни никогда не подвергались нападениям на окружающую среду. Уничтожая леса и загрязняя воду и воздух, промышленная революция убивала духов. Большинство оборотней не знали, что делать, кроме как атаковать эти новые фабрики в надежде закрыть их. Духовная сущность рабочих ускользала. Приспешники Вирма обрели силу в страданиях и отчаянии, проникая в души людей, создавая невиданные прежде числа фоморов.

Во многих отношениях промышленная революция стала поворотным моментом в борьбе Гару. Сила Вивер поднялась на новый уровень, сделав набеги на города еще более опасными. Вирм тоже жировал и накапливал свое могущество. Хроника, действие которой происходит в этот период времени, может быть посвящена тому, как мир меняется навсегда, что является первым истинным признаком Апокалипсиса.

Двадцатый век

В прошлом веке технологический бум сопровождался демографическим взрывом во всем мире. Многие оборотни считают, что Апокалипсис здесь и сейчас. Дикая природа исчезает с угрожающей скоростью. Технологии принесли с собой потребление и отходы, разрушив окружающую среду. Промышленная революция была лишь предзнаменованием грядущих событий. У людей теперь есть оружие разрушения, которое ставит их почти в один ряд с Гару. Современное огнестрельное оружие способно убить любое животное. Ядерная война может уничтожить мир одним нажатием кнопки. Суматоха разрушает общество оборотней, потому что, очевидно, где-то что-то пошло не так.

Первая Мировая Война

Инновации и изобретения конца 19 века продолжились и в первые годы 20 века. Мир стал меньше. Колониализм продолжался по мере столкновения империй, о чем свидетельствуют такие события, как испано-американская война и русско-японская война. Путешествие сделало мир меньше. В те годы телефон, автомобиль и самолет нашли широкое распространение. Во многих отношениях это было время оптимизма и национализма.

Никто не был по-настоящему подготовлен к тому, что произойдет, когда сербский убийца убьет эрцгерцога Австро-Венгрии. Первая мировая война изменила мир. Современные технологии изменили способ ведения войн нации. Впервые оружие массового поражения увидело действие на полях сражений. Горчичный газ и другие ядовитые яды убивали не только солдат противника, но и все живое. Стратеги изобрели окопную войну, создав негостеприимные ничейные земли между окопами. Наземные мины нашли свое первое применение, оставаясь смертоносными свидетельствами военных инноваций еще долгое время после прекращения боевых действий. Механизированные машины, первые танки, с грохотом выехали на поля сражений. Смерть летела в небе, когда бипланы сражались друг с другом за господство в воздухе и выслеживали позиции врага. Гару впервые увидели мощь промышленной революции в жестокой бойне. Вирм стал сильнее в Европе, вынудив Гару принять отчаянные меры.

Во время Первой мировой войны оборотни сражались со всеми сторонами. Некоторые сражались за свою нацию. Другие боролись, чтобы защитить свои дома. Некоторые Гару даже пытались убить как можно больше солдат с обеих сторон в надежде облегчить страдания. Коммунистическая революция в России отвлекла внимание Серебряных Клыков от других племен. Когда монархии в Европе закончились, многие оборотни оказались без руководства Клыков. Большинство септов решили праздновать свою независимость.

Первая мировая война также вернула призрак глобальной болезни. Эпидемия гриппа убила молодых и здоровых в Соединенных Штатах и вернула некоторые страхи, забытые со времен Черной чумы. Когда американские войска достигли Европы, они принесли с собой грипп. Никто, солдат или гражданское лицо, не был застрахован от чумы, которая продолжала убивать даже после того, как воюющие народы заключили мир.

Ревущие двадцатые

Окончание Первой мировой войны принесло в Соединенные Штаты экономический бум. Женщины получили право голоса, триумф, справедливо отме-

ченный Черными фуриями. Сухой закон предотвратил попадание легального алкоголя в руки богатых и влиятельных, и, следовательно, организованная преступность решила помочь. Богатые вели экстравагантный образ жизни без каких-либо границ. 20-е годы - забавный период для труппы, которая любит гангстерские фильмы. Федеральные агенты и мафиозные боссы вели не столь секретную войну, чтобы поддерживать продажу спиртного. Когда головорезы с автоматами Томми наносят удары толпой, это одно дело, но если привлечь несколько оборотней, то вы что-то увидите. В частности, Стеклоходы и Костегрызы получат массу удовольствия. Такая хроника, вероятно, немного больше похожа на массовое действие, чем обычный дикий ужас Оборотней, но это не обязательно плохо - сыграть сильно-челюстного, накормленного кукурузой, полностью американского Потомка Фенрира, сражающегося с культами Вирма своими двумя кулаками может стать восхитительной сменой темпа. Приключение! Игра, хотя и не полностью совместима с механикой Оборотней, содержит больше материалов по сеттингу для этого периода времени и следующего десятилетия, чем вы могли бы попросить.

Последние дни Буньип

В начале 20 века погибло целое племя, истребленное в результате массового братоубийства. Может быть, трудно создать целую хронику вокруг падения Буньип, но длинная сюжетная линия, действие которой разворачивается в последние дни Буньип, может привести к трагедии их утраты способами, которые невозможно описать простым повествованием. Если вы хотите играть за Буньип во время их упадка, но до их фактического последнего часа, вы устанавливаете хронику немного раньше. Австралия в 19 веке была очень похожа по настроению на американский Запад и могла предоставить множество жестоких пограничных историй.

Великая депрессия

Когда в 1929 году произошел крупный крах фондового рынка, мировая экономика пошла по спирали. Банки обанкротились, уничтожив все сбережения людей. Работа исчезла. Следом исчезли деньги. Бедность существовала на почти непостижимом уровне. Бездомные заполнили улицы города. Страдания, отчаяние и голод стали нормой дня. И снова Вирм заполз в сердца людей. Костегрызы были самым стойким племенем и лучше всех находили пищу, чтобы накормить своих голодных родичей. Однако главная проблема для Гару заключалась не в еде - оборотни меньше полагаются на функционирующую экономику, чтобы прокормить себя, - а в росте численности Бэйнов. По мере того, как отчаяние людей нарастало, росла и удача духов Вирма, питавшихся отрицательными эмоциями, оставляя оборотням много работы. Наконец, Новый курс Рузвельта начал действовать напролом судьбе, хотя Депрессия в конечном итоге закончилась так, как никто не хотел.

Вторая Мировая Война

Сегодня трудно понять, на что была похожа Вторая мировая война, хотя просмотр первых двадцати минут «Спасти рядового Райана» - неплохой



способ настроиться на хронику войны. Гитлер изолировал Англию и обрушил на ее граждан ужас и смерть. Фашистские правительства правили Европой железным кулаком. Сталин перемалывал тела русских солдат под колесами немецкого блицкрига в надежде замедлить его. Эти безумцы устроили массовую резню и подняли ее до уровня геноцида. Пусть никто никогда больше не испытает ничего подобного концентрационным лагерям. Африка была в огне, когда страны Оси сражались с союзниками. Япония обошла остальную Азию. Соединенные Штаты оставались охваченными изоляционизмом, пока японское скрытое нападение на Перл-Харбор не уничтожило весь Тихоокеанский флот. Никто не знал, чем закончится война, и Ось могла победить.

Гару сражались против обеих сторон в начале войны, но со временем большинство из них поняли, что державы Оси были настоящими врагами Гайи. Потомки Фенрира сыграли важную роль в саботаже нацистской военной машины. Оборотни были в южной части Тихого океана вместе с войсками, сражаясь с духами войны, проснувшимися в джунглях вместе с японскими оборотнями. Во время битвы Вирм никогда не прекращал вести свою войну против Гайи. Когда победа союзников казалась неизбежной, Вирм также добился своего величайшего триумфа в изолированном районе недалеко от Лос-Аламоса, штат Нью-Мексико.

Атомная бомба наделила людей невообразимой разрушительной силой. Хиросима была первым городом, подвергшимся ядерной атаке. Даже после того, как Соединенные Штаты разрушили Хиросиму, японскому правительству было трудно поверить в то, что произошло. Они думали, что все, что случилось, не могло повториться. Нагасаки убедил их, что мир - единственный выход. Хотя капитуляция Японии спасла тысячи жизней от ужасов, которые последовали бы за вторжением в Японию, ящик Пандоры был открыт. Никто и нигде в мире больше никогда не будет в полной безопасности.

Холодная война

После Второй мировой войны старые союзники быстро превратились в соперников. Две сверхдержавы, Советский Союз и Соединенные Штаты, начали делить мир на коммунистические и демократические государства. Когда у обеих стран появилось ядерное оружие, угроза ядерной войны нависла над каждым живым существом. Защитники Гайи теперь были абсолютно беспомощны, чтобы остановить конец света, если лидеры двух сверхдержав решат начать войну.

Это было время недоверия и страха, тщательно скрытых за цензорами, которые считали, что защищают мораль. В период расцвета маккартизма сосед доносил на соседа. Для оборотней необъяснимые исчезновения или озвучивание каких-либо антиправительственных настроений означало визиты федеральных агентов. Гару начали проникать в некоторые правительственные учреждения, но эти попытки не всегда увенчались успехом.

Экономика процветала, но меньшинства остались за бортом. Началось движение за гражданские права, но во многих странах, особенно на юге, афроамериканцы не рассматривались как настоящие граждане. Сегрегация, отдельная, но равная, была политикой. Чтобы это изменить, в следующие два десятилетия потребуется немало мужества, кровопролития и решимости.

По мере роста послевоенных бэби-бумеров в школах росло большое количество подростков. Они открыли для себя новый тип музыки, рок-н-ролл, который привел в ужас их родителей своими наводящими на размышления текстами и крутыми музыкантами. Эта бунтарская форма музыки, возможно, помогла подготовить бэби-бумеров к грядущим годам протеста.

Холодная война достигла апогея во время кубинского ракетного кризиса. Военно-морской флот США перехватил советские транспортные средства с ядерными ракетами на базу на Кубе. В течение нескольких дней мир балансировал на грани ядерной войны. Между двумя сверхдержавами возникли угрозы. Люди прятались в бомбоубежищах, надеясь переждать нападение. Мультики учили детей прятаться и прятаться под одеялами в случае ядерной атаки. После нескольких напряженных дней советские корабли развернулись. Кризис закончился. Однако страх, порожденный угрозой, придал Вирму больше силы. В ближайшие десятилетия люди во всем мире будут нести с собой страх глобального разрушения.

Вьетнамская война началась как одна из попыток Америки остановить распространение коммунизма. Самый продолжительный и самый напряженный бой в джунглях, когда-либо известный, произошел, когда американские солдаты пытались защитить Южный Вьетнам от армии Северного Вьетнама и Вьетконга. Судя по всему, ветераны войны во Вьетнаме жили напряженными днями и спали в кошмарах. Они сражались с врагом, который никогда не сдавался, умирая, чтобы завладеть холмами посреди бездорожных джунглей. В отличие от Второй мировой войны, многие солдаты не понимали эту войну. Они не знали, за что сражались. Несколько оборотней попали во Вьетнам. Они сражались с духами войны и бейнами, питавшимися страданиями, но не могли найти способа положить конец войне.

Постапокалипсис и другие вариации

Оборотни одержимы Апокалипсисом. Фанатики среди них верят, что он приближается, и это последние дни. Если, конечно, этого уже не произошло. Как выглядит постапокалиптический мир? Что делают Гару после того, как потерпели поражение? Сеттинг постапокалипсиса позволяет вам исследовать несколько тем с другой точки зрения, чем в стандартной игре Конца времен. Приключения постапокалипсиса могут быть такими же простыми, как изгнанники, пытающиеся выжить

во враждебном мире. Молодые оборотни могли искать искупления для всего общества Гару, постоянно пытаясь компенсировать неспособность своих предков предотвратить Апокалипсис. Возможно, Звездочеты правы, и Апокалипсис - всего лишь еще один этап в вечном цикле.

Изменение окружения стандартного Мира тьмы ставит перед Рассказчиком как возможности, так и проблемы. Теперь у вас есть шанс по-настоящему персонализировать свой мир - он может быть тем, чем вы хотите. Вы можете изменить правила, не беспокоясь о жалобах игрока, «но на странице 68 написано, что это сработает, если я наберу 4 успеха!» Изменение обстановки, особенно если группа состоит из опытных игроков-оборотней, может помочь поощрить ролевую игру и дать новый взгляд на общество Гару. Это держит игроков в тонусе и дает им новые области для исследования. Однако это приводит к проблемам. Не все игроки готовы позволить вам вырвать книгу правил из их протестующих пальцев. Некоторые игроки могут чувствовать себя смущенными или неудобными. Хорошая идея для любой игры, особенно для той, в которой вы планируете изменить правила, - заранее предупредить игроков, что не все будет так, как они ожидают.

Мир Тьмы - это удобная обстановка для многих игроков, достаточно похожая на реальный мир, чтобы они могли без особых проблем относиться к нему. Это знакомство является частью того, что придает Оборотням его ужасную ценность. Игроки внезапно сталкиваются с темой и моралью Оборотней, которые противоречат их восприятию реального мира. В результате изменение сеттинга может ухудшить правдоподобие вашей игры. Большинство альтернативных настроек работают лучше всего, когда игроки все еще могут относиться к чему-то - человеческим эмоциям, определенному месту или чему-либо еще, что позволяет игрокам общаться со своими персонажами. Конечно, у каждого правила есть исключения, и вполне возможно создать альтернативный сеттинг, который полностью дезориентирует игроков. Просто убедитесь, что вы готовы справиться с последствиями.

Если вам нужно вдохновение, посмотрите несколько ваших любимых апокалиптических фильмов или прочитайте несколько книг. Обратите особое внимание на сообщения - они часто сосредоточены на выживании, искуплении и возрождении, и все это отличные темы для Оборотня. Ниже приведены некоторые идеи для кампаний после апокалипсиса и другие варианты настроек. Используйте их как начало ваших собственных историй или как видение будущего в стандартных условиях.

Это конец света, каким мы его знаем

Оно самое. Кто-то нажал на большую красную кнопку, и грибовидные облака выросли по всему известному миру. Оставшиеся Гару вместо того, чтобы объединиться для спасения Гайи, распадаются на враждующие фракции. Одни винят безумие Вирма, другие - неконтролируемую технологию Вивер. Скептики обвиняют человеческую глупость, утверждая, что люди пытались убить людей, и скатертью дорога. Несколько стай набрасываются на своих собратьев-оборотней, обвиняя всех остальных в том, что произошло. Типичный сеттинг после ядерной войны дает персонажам возможность увидеть последствия сошедшей с ума войны. Вариант сценария конца света позволяет Вильду отомстить - вместо ядерной войны Землю ударяет астероид или другое небесное тело (возможно, управляемое Роргом, планетарной инкарной пояса астероидов).

Мир, в котором многие (если не все) существующие каэрны были разрушены, а члены их септов убиты, предоставляет Рассказчику прекрасную возможность собрать вместе множество разнообразных Гару. Старейшины и детеныши всех разных племен могут собираться вместе и либо работать вместе, либо сражаться между собой. Это отличный повод для стаи из нескольких племен, поскольку весь молодняк оказывается брошенным вместе. Затем стая может бродить по миру, сражаясь с силами Вирма. В конце концов, они смогут узнать правду о том, как начался ядерный Армагеддон, и узнать некоторые способы спасти Гайю от разрушения.

Возможно, вы захотите сделать обстановку реалистичной или использовать целую научно-фантастическую «извилистую пустошь». По пути стая может встретить странных мутантов, бродящих по земле, в том числе осквернённых существ, которые когда-то были оборотнями. Им, возможно, придется столкнуться с последствиями ядерной зимы и ужасающего климата. Представьте себе леса из увядших деревьев или береговые линии, очищенные от человеческих построек гигантскими цунами.

Формируются странные культы выживших, которые объединяются ради выживания. Эти выжившие обычно будут падальщиками и оппортунистами. Каннибализм не был бы чем-то необычным в мире, где мало еды. Выжившие соберут оружие и направят его на всех, кто не входит в их число. Безумные выжившие - легкая добыча Вирма. Просто подумайте о беглецах из фильма «Безумный Макс» и дайте им скверну Вирма.

Не каждый, кто выживает, - измученный параноидальный психопат. Выжившие пацифисты могут попытаться мирно объединить всех. Некоторые могут искать духовный мир. Другие могут приветствовать возможность построить новое, лучшее общество. Они будут полны решимости не повторять ошибок прошлого.

Естественно, что в такой среде духовный мир будет страдать не меньше, чем физический мир, если не больше. Фоновое излучение усиливает Барьер, отрезая Гару от Умбры, за исключением самых мощных каэрнов. В Пенумбре формируется больше Скверны, благодаря чему Бэйнам намного легче посещать физический мир. На земле образуются адские дыры, куда Бродящие по узлам заманивают странников, отчаянно нуждающихся в надежде. Израненные духи Гайи неистовствуют в Пенумбре, стремясь исчезнуть, став свидетелями ужасов ядерной войны. Многие из них набрасыва-

ются на что угодно в своей последней предсмертной агонии. К сожалению, оборотням приходится сражаться и убивать духов, которые когда-то были их союзниками, но теперь зашли слишком далеко, чтобы спастись.

Паутина Вивер рухнула. Узорчатые пауки отчаянно трудятся, чтобы исправить структуру. Многие стали разносчиками скверны Вирма и жестоко нападают на своих кристаллических собратьев. Вирм мог даже вырваться на свободу, предвещая время ада на земле.

Вы также можете запустить хронику ядерного апокалипсиса как одиночный сеттинг. Может быть, каждый в безопасности в убежище, из которого никто не может выйти, не опасаясь подвергнуть сообщество опасным осадкам. Хроника, посвященная развитию персонажей игрока и Рассказчика, Гару и человека, которым приходится вместе выживать в изолированном пространстве, бросит вызов ролевым игрокам. Как люпус может удержаться от Харано, если он знает, что, по всей вероятности, каждый волк на Земле мертв? Может существовать несколько изолированных убежищ с несколькими кабелями, соединяющими друг друга. Через несколько недель группа может попробовать выйти на улицу. Что происходит, когда запасы продовольствия заканчиваются? Если оборотни потеряют контроль, что с ними будет делать сообщество?

Как рассказчик, вы можете изменить доступные навыки в зависимости от того, как долго после падения бомб вы создадите свою историю. Сразу же после Апокалипсиса Гару, очевидно, будут обладать всеми современными навыками, и им придется учиться всему новому, что им нужно, чтобы выжить в своем новом мире. Поколение или два спустя у персонажей была бы возможность освоить эти новые навыки с детства. В результате возникают новые виды флоры и фауны. Духи, которые выжили, могут иметь новые Дары для обучения, чтобы помочь оборотням выжить на враждебной планете. Затерянный мир ждет открытия и восстановления.

Тихий потоп

Население мира опустошено неизвестной быстро мутирующей болезнью. Очень немногие люди выжили при контакте с ним, но Гару и их родичи кажутся удивительно стойкими. Оборотни обладают почти неоспоримой способностью доминировать на планете. Им больше не нужно беспокоиться о Завесе, поскольку большинство из оставшихся - их родичи. Гару потеряли своих естественных лидеров, поскольку одни Серебряные Клыки оказались уязвимыми для болезни. Еще более тревожно то, что Костегрызы и метисы оказались самыми стойкими, понеся очень мало потерь ни со стороны Гару, ни родичей.

Пока Гару борются за господство, силы Вирма стали намного сильнее. Болезнь была их союзником (возможно, даже их делом), и они были готовы к ее последствиям. Пиявки, которые когда-то правили городами, обнаруживают, что теперь у них есть только один хороший источник крови - родичи Гару. Гару должны попытаться защитить своих родичей от нападений пиявок, которые теперь сражаются между собой за немногий оставшийся человеческий «скот». Многие из них также хотят защитить немногих оставшихся людей, несмотря на протесты Красных Когтей и других, которые счастливы видеть уничтожение человечества.

Такой сценарий представляет собой прекрасную возможность перевернуть взгляды игроков на общество Гару с ног на голову. Костегрызы и метисы могут взять на себя руководящие роли, ранее недоступные для них. Эта возможность, вероятно, приведет к радикальным изменениям в обществе Гару. Насколько вероятно, что лидеры метисов будут соблюдать раздел Литании, запрещающий Гару спариваться? У Костегрызов могут быть разные мнения. Некоторые из них захотят полностью покончить со статусом, в то время как другие хотят господствовать со своим новым статусом над остальными Гару, как это происходило по отношению к ним так долго.

Это сеттинг, который может расстроить игроков, особенно игроков-ветеранов, которые думают, что знают, как должно работать общество Гару. Если только вам не нравятся несчастные игроки, убедитесь, что они не идут в эту игру с планами создать Серебряного Клыка Аруна, который однажды будет править миром на основании своего первородства. С другой стороны, если они захотят сыграть последнего из Серебряных Клыков, пытаясь сохранить благородство и честь, это станет большим испытанием для ролевой игры.

Другая возможность состоит в том, что болезнь не закончила свою работу. Может быть, она мутирует и медленно убивает родичей и заражает избранных оборотней. Персонажи могли определить источник чумы и найти лекарство. Сцены, в которых персонажи гуляют по тихим городам, заваленным трупами, были бы очень жуткими.

По другому варианту болезнь могла убить всех волков вместо людей. Смогут ли персонажи найти способ сохранить немногочисленных оставшихся волков? Что произойдет, если Гару потеряют всю свою волчью кровь?

Смерть духа

Умбра полностью отделена от материального мира. Повсюду люди потеряли дух и страсть. Человечество больше не производит музыки, смеха или радости. Люди стали способны лишь на отчаяние и безнадежность. Хотя Гару были более стойкими, они также пострадали, а в некоторых отношениях даже сильнее. Гару больше не могут связываться с Умброй, равно как и с духами. Влияние духа больше не сдерживает гнев оборотней, и многие из них неистовствуют посреди толп человеческих овец, которые теперь населяют мир. Теурги и филодоксы сильно пострадали, и многие уступили Харано.

В глазах Гару мир стал безжизненным. Цвета потускнели и стали тускло-пыльно-бледными. Воздух стал густым и затхлым, давя на легкие с каждым вдохом. Озера больше не сверкают на солнце, а лежат неподвижно под пасмурным небом. Обо-

ротни до сих пор помнят, как раньше выглядел мир, и оплакивают потерю духовного мира. Некоторые Гару даже начали забывать. Большинство Стеклоходов поддались этой серой смерти.

Пока есть такие, кто помнит, Гайя не полностью потеряла своих защитников. Персонажи должны быть среди тех, кто помнит и пытается восстановить связь мира с духом. Хроника, действие которой происходит в бездуховном постапокалипсисе, может стать историей вдохновения и возрождения. По мере того как персонажи ищут способы восстановить Гнозис и пробудить дух, они могут вдохновлять других и помогать им воссоединиться. Хотя это чрезвычайно мрачный и удручающий сеттинг, тема надежды и обновления поможет сбалансировать тон.

Что случилось? Оборотни проиграли? Могли ли они быть ответственными за раскол? Одно из первых действий, которое захотят предпринять стаи, - это выяснить, что произошло и почему. Освободился ли Вирм? Могущественный дух вернулся из древних времен? Отделялась ли Умбра от физического мира в прошлом?

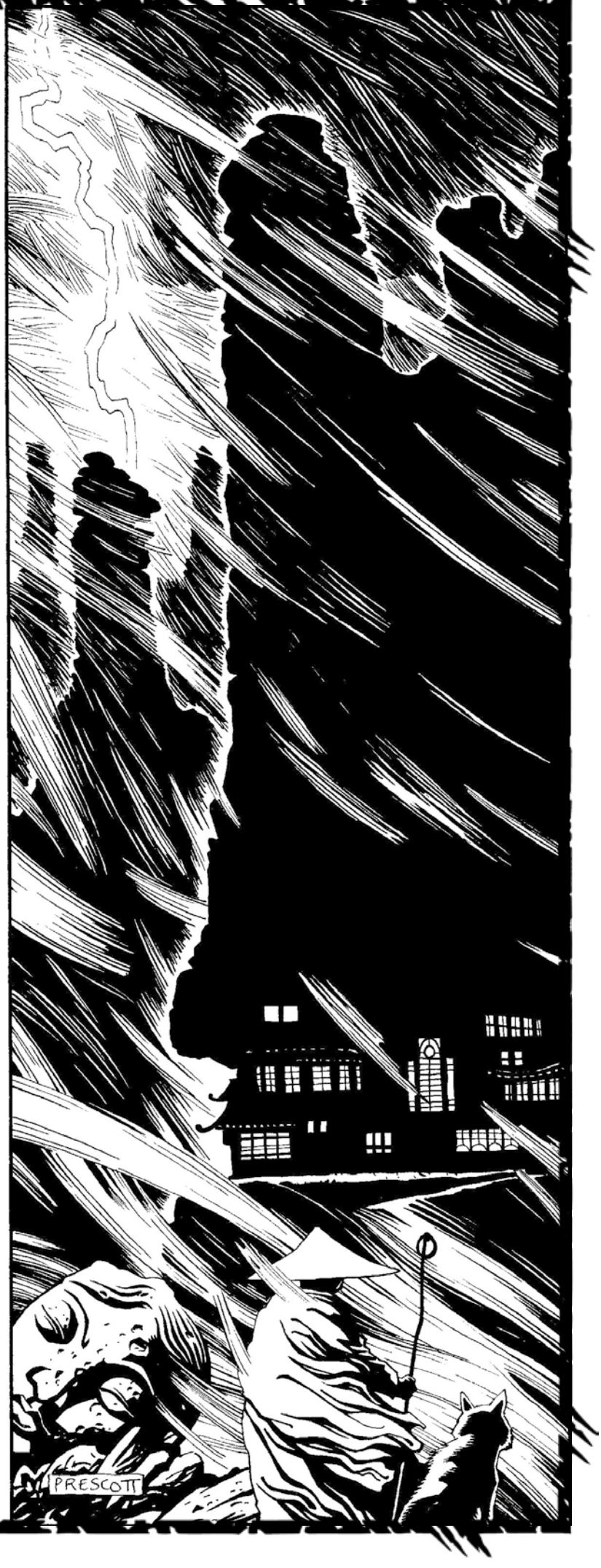
Возможно, утерянный ритуал или фетиш могут дать возможность воссоединить Умбру с землей. Может быть, оборотни должны прорваться в мир духов и предпринять опасные поиски видений, чтобы восстановить связь. Другая идея - оставить несколько одиночных каэрнов единственными связями с Умброй. Септы, потерявшие свои каэрны, готовятся отобрать у защитников оставшиеся.

Победа Вильда

В прошлом окружающая среда мира была намного более изменчивой. Апокалипсис может иметь очень мало общего с Вивер и Вирмом. Возможно, Вивер смогла удержать Вирма в узде... и, возможно, это действительно не очень хорошо. Растущее влияние безумного танца Вивер с Вирмом коренным образом изменило ход природы. Возможно, они заставили Вильда впасть в бешенство.

В то время как Вильд развязывает свою месть, ураганы размером с Атлантику формируются длятся годами. В мире десятилетние засухи, землетрясения, огромные вулканы, тающие ледники, сильные прибрежные наводнения... любое стихийное бедствие, о котором вы только можете подумать. Целые континенты могли быть затоплены или погрузиться под волны (это была Австралия?). Оборотни могут оказаться в незнакомой и неудобной позиции, сражаясь против Вильда.

Гару могут распасться на предсказуемые раунды обвинений и взаимных обвинений...



или они могут быть наконец вынуждены признать, что ни одно племя не может вернуть Гайю в равновесие в одиночку. Вильд - неизбирательный убийца, не проявляющий пощады ни к животным, ни к людям. Это дает вам возможность мирно объединить представителей всех племен для достижения общей цели. Вариант этой настройки позволил бы вам, чтобы ваши игровые персонажи лишились племенного разделения. Возможно, это план Гайи по воссозданию Единого Племени.

Этот тип стихийного бедствия позволяет Рассказчику буквально переделывать географию. Если вам нравится идея о том, как пламя от Статуи Свободы вырывается на поверхность Атлантического океана, дерзайте. Хотите превратить всю Флориду в Эверглейдс? Это твой мир. Уровень моря может упасть, обнажив давно забытые древние руины, возможно, высвободив заточенное зло из далекого прошлого. Может быть, секрет стабилизации погоды и умиротворения Вильда спрятан где-то в мире.

Возможно, ничто не может остановить погоду. Оборотни и люди должны научиться адаптироваться. Гайя может создать святилище - место, подобное Летней Стране на Земле, которое Гару должны найти. Не сколько оборотни должны попасть в это скрытое убежище, но и их родичи.

Мы, забывшие прошлое...

Оборотни рождались, жили и умирали в мире постапокалипсиса на протяжении многих поколений. От времен «до» остались только истории, и те немногие приняли характер мифов. Конечно, такого мира никогда не могло быть в этом мрачном, темном, опустошенном месте. Персонажи должны быть хорошо подготовлены к суровой жизни, со страданиями в прошлом и перспективой еще большего страдания в будущем. Атаки тварей Вирма, Танцоров Черной Спирали и отступников Гару происходят с удручающей частотой.

Среди всей этой боли одна стая молодых Гару находит духовные врата, которые позволят им отправиться в прошлое и, возможно, остановить Апокалипсис. Одна из многих проблем, возникающих при этом, заключается в том, что никто из них не знает, что им нужно исправить. Как вообще начался Апокалипсис? Хотя они знают, что врота доставят их в нужное время и в нужное место, они не знают, что им нужно искать, когда они туда попадут. Согласно мифам, оборотни того времени были великими героями, которые погибли, защищая Гайю. Они потерпели неудачу, так как же могла эта молодая стая надеяться на успех? И все же для них хуже было бы иметь шанс и даже не пытаться.

Этот сценарий предполагает эпическую кампанию, в которой, если молодым оборотням удастся изменить прошлое, они могут перестать существовать. Герои прошлого могут быть теми, кого они должны остановить. Возможно, им нужно помочь приспешникам Змея в их усилиях посеять хаос, чтобы прервать серию событий, которые приведут к Армагеддону. Другие возможности включают в себя вторую посылку из будущего, чтобы остановить их. Работают ли врата духа в обратном направлении? Что произойдет, если Черные Спирали захватят будущее? В зависимости от вашей труппы, неприятным продолжением этого типа хроники может быть возвращение, когда действия, которые предпринимают Гару, ведут только к менее разрушенному, но более мрачному будущему.

В качестве важного примечания в этом типе сценария не слишком увлекайтесь причинно-следственной связью. Если вы позволите таким вопросам, как «ну, если мы это исправим, нас не будет, поэтому мы не вернулись бы, чтобы мы не исправили это», чтобы стать обычным явлением в вашей хронике, вы получите только куча разочарованных игроков. Это хроника путешествий во времени - она не должна быть реалистичной! Один из вариантов - создать духа-хранителя ворот, который объясняет, что если стая изменит прошлое, изменения будут постоянными, даже если изменится временная шкала. Конец дискуссии, и все снова начинают беспокоиться о том, что делать, вместо того, чтобы пытаться с головой окунуться в проблемы пространственно-временного континуума.

Победа!

Вирма излечили - или даже уничтожили! Оборотни пережили Последние дни! Это сделали защитники Гайи. Ну что теперь? Что произойдет после того, как Вирм будет побежден? Обращаются ли племена друг против друга без постоянной угрозы Вирма? Нужны ли Гайе вообще Гару? Они всегда сосредотачивали свою ярость против Вирма и его приспешников. Без разрушительной силы Вирма Гару постепенно теряют свою ярость. Межплеменная война поднимает свою уродливую голову, поскольку различные племена пытаются доминировать в это время после победы.

При глубоком отыгрыше ролей оборотни могут постепенно терять способность менять форму. Они должны выбрать, в какой форме оставаться, потому что, как ребенок, корчащий глупые рожи, они могут застыть в этом случае. Вирма Осквернителя, возможно, уже нет, но это не касается всех его слуг-людей. Зло все еще существует в мире. Например, вампиры - не обязательно твари Вирма. Могут ли оборотни по-прежнему защищать свои каэрны или жить своей жизнью, если Гайе они больше не нужны? Стала ли Вивер большим врагом? Стеклоходы могут оказаться в очень плохом свете по сравнению с другими племенами.

А если Вирма действительно уничтожили - не излечили, а стерли с лица земли - что тогда? Без силы Баланса вселенная могла бы быстро распасться, поскольку Вивер и Вильд борются за господство, не имея ничего, что могло бы их контролировать. Сможет ли кто-нибудь вступить на пустующую позицию хранителя Баланса? Могут ли сами Гару найти способ заменить Вирма?

Добро пожаловать в Апокалипсис

Глаз Вирма полностью открыт; пришло время последней битвы. Оборотни должны попытаться вызвать духов своих предков и приготовиться к войне. Ничего не должно сдерживаться, потому что

агенты Вирма вступают в силу. Действие этой хроники происходит в последний из последних дней. На Земле и в Умбре происходят последние знамения, знаменующие конец света.

Это амбициозный сеттинг, наполненный драматизмом и отчаянием. Персонажи-оборотни в этой хронике могут быть намного более могущественными, чем начальный персонаж, созданный по правилам, представленным в первой главе, или они могут быть пехотинцами в финальной битве. Не пытайся нанести разменный удар. Конец здесь и сейчас. Чувство срочности должно окружать каждое действие персонажей. Танцоры Черной Спирали, фоморы и им подобные должны иметь такое же чувство отчаяния или самоуверенности, если хотите.

Хроника должна развиваться до финальной битвы, происходящей в Умбре и на Земле. В конце концов, было бы неплохо, если бы Гару победили, но это не совсем необходимо. Возможно, конец должен быть похож на Рагнарёк как в скандинавской легенде. Все воины умирают великой и благородной смертью, убивая своих врагов, оставив лишь нескольких выживших, миротворцев, людей добрее и мягче, которые смогут построить лучший мир для будущего. То, насколько успешными были персонажи в рассказах, ведущих к финальной битве, должно помочь определить окончательный результат. Может быть, они умирают от ран, полученных в битве, но только после того, как получат шанс увидеть победу. Может быть, хорошие парни проиграют, но они каким-то образом выживают, чтобы попытаться восстановить общество оборотней и продолжают сражаться до победного конца.

Запуск Апокалипсиса позволяет вам совершить турне всех главных героев и злодеев из вашей хроники. Возьмите всех персонажей, которые вам когда-либо нравились, из каждого дополнения по оборотням и используйте их. Позвольте персонажам отправиться на поверхность Антелиоса или собрать величайших героев из каждого Ближнего царства, чтобы помочь им. Развлекайтесь и сделайте это событие, которое запомнится вашей группе. Если вы действительно хотите переборщить, сделайте дешевые значки с надписью «Я пережил Апокалипсис» или «Я умер в Апокалипсисе». Ваши игроки будут с гордостью носить их долгие годы.

Владычество?

Звездочеты были правы. Апокалипсис был лишь еще одним этапом вечного цикла. Этот цикл изменился. Человечество вернулось в каменный век эоны назад. Теперь Гару сталкиваются с быстро растущим человеческим населением... которое развило сельское хозяйство, начинает формировать города и быстро распространяется по всему миру. Ну что теперь?

Оборотни помнят истории Владычества. Позволят ли они этому повториться снова? Могут ли они остановить повторение цикла, даже если они захотят? Это очень похоже на историческую хронику Владычества, но на этот раз люди могут быть немного более подготовленными. Духи могут противостоять идее Владычества Гару. Жесткие оборотни могут рассматривать это как время необходимых действий. В конце концов, если бы Владычество оставалось в силе, Апокалипсиса никогда бы не произошло.

Вы можете использовать этот вариант вместе с некоторыми другими настройками постапокалипсиса. Возможно, ядерная война была Апокалипсисом, и человеческая цивилизация наконец начала восстанавливаться несколько тысяч лет спустя. У всех персонажей могут быть воспоминания об Апокалипсисе от своих предков.

Другие варианты

Сеттинг постапокалипсиса - не единственные варианты мира оборотней. Изменение частей мифологии об оборотнях дает множество способов изменить тон вашей хроники, при этом сохраняя при этом повествование об оборотнях. Прежде всего, ваша хроника - это способ для вас и ваших игроков повеселиться, рассказывая историю вместе. Никогда не позволяйте правилам или «официальной» сюжетной линии мешать.

Правила и темы Оборотней могут быть переведены в альтернативные сеттинги, которые могут быть не распознаны как игра Оборотни для посторонних. Это может быть отличным способом разбудить игроков и заставить их задуматься. Кроме того, это представляет собой особую задачу для Рассказчика. Создавая свой собственный мир как Рассказчик, вы получаете больший контроль. Кроме того, если вы запускали несколько хроник оборотней, это дает вам возможность заняться чем-то другим, но при этом наслаждаться своей любимой (мы надеемся, что это ваша любимая) игровой системой.

Посмотрите на сеттинги из художественной литературы и найдите элементы, которые вам нравятся. Вы можете выбросить из окна всю претензию на серьезную игру и отправить к звездам стаю, чтобы бороться с гигантскими жуками в каком-нибудь Звездном десанте с клыками. Если вы хотите заниматься высоким фэнтези или мечом и колдовством, наличие персонажей, способных превращаться в оборотней, должно заставить эту орду орков или варваров подумать дважды. Они могли быть святыми воинами Великого Волка. Может быть, быть оборотнем - это настоящее проклятие, а не подарок, и персонажи борются, чтобы освободиться.

Следующие ниже варианты - это всего лишь несколько идей о возможных вариантах игры Оборотни. Они больше предназначены для разжигания вашего воображения, чем что-либо еще. Если вам нравится идея, но вы не хотите выводить из равновесия или радикально преобразовать вашу хронику, используйте ее как часть сна или царства в Умбре. Многие из этих сеттингов имеют определенную тему или тон и могут использоваться как аналогии или символы для событий в существующей хронике.

Суть в следующем: не бойтесь делать со своей игрой все, что хотите. Как Рассказчик, это ваш мир, ваше творение и ваш сюжет. Хотя мы уже говорили об этом раньше, стоит повторить: единственное правило - получать удовольствие.

Последние защитники Гайи

В далеком будущем ученые создали идеальных солдатов. Смешивая нестабильную ДНК волков и

людей, воины-оборотни теперь ведут войну с врагами своей страны. Кибернетические имплантаты и боевые препараты помогают им достичь состояния, в котором они становятся практически неудержимыми машинами для убийства. Наука прославляет оборотней как окончательный триумф технологий и природы. Они внушают страх своим врагам, регенерируют практически любую рану и полагаются на научные методы лечения, которые гарантируют их лояльность и заставляют дышать.

В темном кибер-будущем оборотни служат в качестве специальных полицейских сил и элитных солдат. Они получают приказы от «Человека» с безжалостной эффективностью. Их формы призваны вызывать страх и служить практическим целям. Альтернативы оборотням существуют в виде андроидов-убийц и других генетически усовершенствованных киборгов, но ни один из них не внушает ужаса оборотня.

В этом варианте Гару не существует. Это не те любящие дух волки-натуралисты, которых мы знаем и любим. Возможно, последний Гару погиб, защищая последний каэрн несколько десятилетий назад. Завеса все еще существует, но она намного слабее. Люди знают о проекте оборотней. Оборотни могут напугать их до чертиков, но никто не отрицает их существования. Дары - это специальные имплантаты или кибер-наркотики, которые даются персонажам, чтобы помочь им выполнить свои миссии. Оборотни могут рассчитывать на то, что они будут оснащены полным набором современного оружия и получат официальные или неофициальные санкции от своих создателей. Все готово для кровавой корпоративной войны и аморальной бойни. Горе всем, кто встанет на пути. О, серебро - не большая проблема, чем любой другой металл.

Некоторых даров нет в этом мире. Кому нужно разговаривать с духами, которых не существует? Гнозис не должен иметь большого значения. Умбры не существует, поэтому никому не нужно беспокоиться о Гайе… или же стоит?

Сеттинг в мрачном будущем обычно заканчивается тем, что главные герои узнают какую-то неприятную тайну, которая может навредить «Человеку». Корпорациям всегда нужен повод, чтобы включить свои творения, и наоборот. Почему мы должны быть разными, особенно когда у нас их целая серия книг?

Воскресшие

В этом варианте Гару-спроектированных солдат действительно существуют Гайя и Умбра. Возможно, Гару давно уже нет, они стали жертвами Апокалипсиса или просто вымерли давным-давно. Гайя не забыла своих защитников. Теперь современная наука нашла способ вернуть их. Духи Гайи хотят их вернуть, и они не собираются оставлять их в покое. Что произойдет, когда искусственные оборотни будущего подключатся к Умбре? Неужели их создатели решили, что творения сходят с ума? Что произойдет, когда они поймут, что Вивер и Вирм сделали с миром? Их лояльность связана с правительством и учеными, которые их создали, или с духовным миром, отчаявшимся вернуть их? Как их работодатели обращаются с магией духов



и настоящими волшебными дарами? По мере того, как оборотни заново открывают для себя прошлое, они могут получить слабость к серебру, но они также вернут себе Дары и фетиши. Кроме того, никто не сказал, что Вирм и его прекрасные слуги когда-либо уходили.

Этот вариант может охватывать множество различных сеттингов по типу государственного заговора. Например, оборотни могут быть полицейскими или охотниками за головами, созданными для выслеживания преступников и некоторых людей, которые просто слишком много знают. Оборотни могут быть правительственными силовиками, созданными для того, чтобы внушать ужас нормальным людям, как если бы Завеса была пробита. Что произойдет, если группа этих оборотней восстанет?

Волки-перевертыши

Что, если бы хомидов не существовало? В этой хронике все - люпусы или метисы. Хомидов больше нет, их убивают до последнего - а может быть, их никогда и не существовало, а оборотни никогда не должны были относиться к людям как к родственникам. Кроме того, люди знают об оборотнях. Забудьте о Завесе, люди узнали, что оборотни существуют, и они несчастны. Одной мысли о гигантских оборотнях, терроризирующих ночь, достаточно, чтобы встревожить любое правительство.

В этой обстановке Гару отчаянно пытаются сохранить жизнь своим волчьим родичам и самим себе против человеческой расы, решившей найти и истребить их. Некоторые оборотни проникают в ряды своих врагов, используя человеческие формы, чтобы ходить среди врагов. Специальные подразделения охотников на оборотней, вооруженные высокочастотными сиренами, огнеметами и серебряными пулями, ищут Гару. У них есть государственная поддержка, включая вертолеты, радио и группы поддержки. У некоторых могут быть даже экстрасенсы.

В этом мире Красные Когти - величайшее и наиболее уважаемое из племен. Люди вновь и вновь доказывали их правоту. Стеклоходы и Костегрызы живут на грани исчезновения, но все же осмеливаются проникать в города и саботировать своих охотников. Это время войны, войны, в которой у Гару мало шансов выжить.

Дети Гайи понимают, что человечество слишком мощно, чтобы победить его просто клыками и когтями. Они надеются начать диалог и договориться с людьми. Они верят, что их враги прислушаются к разуму и остановят этот геноцид. Лидеры Красного Когтя подозревают Детей Гайи в заговоре с целью предательства своего общества. Их не волнует, насколько хороши могут быть намерения Детей.

Если этого было недостаточно, Вирм все еще стремится уничтожить Гару. Фоморы помогают охотникам в их попытках найти и убить оборотней. Группа людей, Серебряный Круг, открыла правду о Вирме. Они знают, что только оборотни способны остановить Вирма. Однако попытки Круга связаться с Гару привели только к мертвым членам. Более того, они не могут убедить политиков и военизированных охотников не убивать оборотней.

Хроника, построенная вокруг этого сеттинга, посвящена темам преодоления ненависти и предрассудков, а также борьбе за выживание. Когда стаи волков бегут от людей, оборотни должны защищать своих родичей и вести их в безопасное место. Между персонажем и человеком, сражающимся с Вирмом, может возникнуть острый роман. Возможно, некоторые Гару будут спариваться с людьми в надежде снова завести хомидов как породу. Красные Когти не воспримут это хорошо.

Бешенство в обмен на лекарство

Ликантропия не имеет ничего общего с наследием или защитой Гайи. Оборотни передают это хроническое заболевание, когда кусают человека. Верный жанру фильмов ужасов об оборотнях, оборотень не может контролировать себя ночами в полнолуние. Сложность бросков Ярости ниже, поэтому оборотень с большей вероятностью потеряет контроль.

Все персонажи должны начинать игру как люди, желательно с установленными связями друг с другом. Каждый из персонажей переживает нападение оборотня. Они заражаются болезнью. Сначала болезнь прогрессирует медленно, что приводит к внезапным всплескам гнева, необычному росту волос и более острым клыкам. Может быть, настоящий оборотень все еще скрывается за пределами их города, а может, и нет. Есть ли лекарство, если они найдут и убьют зверя?

Со временем проблема усугубляется. Вы должны отыграть личные хоррор-аспекты трансформации с драматическим эффектом. Персонажи должны найти способ спасти себя и свои семьи от бушующего зверя внутри. Если они не будут осторожны, они могут передать болезнь другим. Со временем волк начинает жаждать свежего мяса. Они представляют серьезную опасность для своих друзей и близких.

Зловещая корпорация или государственное учреждение начинает задавать вопросы. Они хотят выследить оборотней в своих целях, возможно, планируя вивисекцию зверей. Если они узнают, кто такие оборотни, они захотят ни перед чем не остановиться, чтобы найти способ взять одного живым. Они будут угрожать друзьям и семье персонажей, при этом, как ни странно, оставаться вне досягаемости закона.

В конце концов, оборотни могут организовать наступление. Они могли обнаружить, что исследователи - это те, кто создал вирус. Возможно, они даже спрятали лекарство где-нибудь в своих лабораториях. Если персонажи готовы рискнуть залезть в пасть льва, они могут найти выход из своего кошмара.

Этот сеттинг вращается вокруг поиска лекарства. Даров и племен как таковых в этом мире не существует. Зараженные оборотни могут обладать определенными физическими дарами, если они имеют смысл; например, существование Заточенных когтей было бы правдоподобным. Умбры тоже не существует. Никто не может совершить шаг за

грань. Новым оборотням придется изо всех сил пытаться найти баланс, используя свои вновь обретенные способности, с поиском способа вылечить себя. Конечно, у лекарства есть своя цена. Было бы печально, если бы кто-нибудь нашел лекарство только для того, чтобы обнаружить, что плохие парни все еще пытаются его достать. Вылеченному персонажу, возможно, придется искать зараженного друга, чтобы повторно заразиться от него, чтобы защитить своих близких или положить конец этой чуме.

Вечная стая

Некоторые битвы никогда не заканчиваются. Если вы, как Рассказчик, хотите использовать все исторические сеттинги, это может быть идеей для вас. Что бы ни случилось, вечная стая всегда прибывает, чтобы сразиться с тьмой. Хроника могла начаться с того, что стая оборотней в далеком прошлом сражалась с ужасным врагом. Стая борется до конца, но не может остановить существо. На последнем издыхании члены стаи клянутся Гайе, что, если у них будет сила, они будут использовать ее для борьбы с ее врагами на протяжении всей своей жизни. Гайя удовлетворяет их просьбу, но теперь они снова и снова перевоплощаются, чтобы сражаться с ее врагами, всегда появляясь во времена большой нужды. В качестве альтернативы, стая могла подвести свой септ или племя, выпустив ужасный аватар Вирма в мир, возможно, даже Вирма Позыва. Они могут не найти истинного покоя, пока дух остается свободным. Хотя они могут снова заключить его в тюрьму, каждый раз, когда он освобождается, духи стаи возвращаются, принимая физическую форму, чтобы вернуть дух в свою тюрьму. Только когда они окончательно его уничтожат, они обретут покой. Кроме того, как и в любой хорошей истории о духах, Гару может быть привязан к человеку, например, к истинному королю Серебряных Клыков, или к месту, например, к Каэрну Священного источника. Всякий раз, когда этим творениям угрожает опасность, Вечная стая возвращается, чтобы защитить их.

Каждая история в этом типе игры может происходить в отдельный период времени. Хроника заканчивается, когда персонажам удается навсегда убить своего врага или достичь своей цели. С таким типом хроник вам не нужно беспокоиться о том, чтобы не убить кого-либо из персонажей игрока. Они вернутся в следующей истории, хотя вы, возможно, захотите бросить так, чтобы стаю можно было навсегда уничтожить или заставить вечно страдать. Вы должны избегать того, чтобы игроки слишком уставали от мира и пытались саботировать стаю, хотя может быть забавно наблюдать, как один человек пытается это сделать для истории или двух. Кроме того, персонажи, которые небрежно бросают свои жизни, могут через некоторое время состариться, хотя несколько героических жертв могут быть очень забавными.

Персонажи стали легендой среди Гару. Будущие поколения могут даже расслабиться, ожидая, что придет Вечная стая и спасет их. По прибытии у них могут быть другие проблемы. Скептики могут обвинить их в том, что они самозванцы, пытающиеся выслужиться, выдавая себя за великих героев прошлого. Им придется приобретать новые навыки по мере изменения обычаев и культур. Представьте себе удивление, когда кто-то впервые направит пистолет на одного из членов стаи. Они также обнаружат, что им поклоняются и занимают почетные должности среди духов-предков. Теурги и Филодоксы могут рассердиться, когда стая не сможет предложить им божественное понимание работы духовного мира. Гару могут ожидать, что они вернут мертвых или выполнят другие чудеса. Некоторые стаи могут обидеться, что спасители пришли защитить их.

Хорошо проработанный повторяющийся злодей или группа злодеев укрепят эту хронику. Когда стая узнает, как действует их противник, он узнает и о них. Ничто так не добавляет к сцене боя, как то, что хорошие парни и плохие парни называют друг друга по имени или указывают на ошибки, допущенные их противником в прошлый раз. Персонажи-рассказчики могут снова появляться в разных историях, возможно, будучи молодым детенышем в одной истории и почитаемым старейшиной в другой. Некоторые оборотни могли вспомнить вечную стаю через предков своих предков.

В качестве забавного варианта этой концепции, возможно, персонажи меняют покровительство каждый раз, когда возвращаются, или даже меняют тела. Однако будьте осторожны, это будет хорошо работать с некоторыми труппами и очень плохо работать с другими. Не удивляйте игроков тем, с чем они не могут справиться, иначе вы услышите что-то вроде: «Что вы имеете в виду, я такой-то персонаж? Я ненавижу костегрызов.»

Что в этом особенного?

Все оборотни. Все.

В этом типе сеттинга персонажи являются частью Серебряной стаи или имеют какое-то другое преимущество перед большинством людей, но каждый - Гару. Люди держат свои аргументы под строгим контролем, чтобы ярость не разразилась слишком сильно. Врачи прописывают своим пациентам специальные лекарства, чтобы помочь им сохранить контроль. Спортивные состязания проходят с участниками в форме Криноса. Шампуни для окрашивания меха в моде (каламбур). Вместо космической программы оборотни колонизируют Умбру специальными лунными мостами. Все уважают Гайю. В университетах преподают уроки разговора с духами. Вместо того чтобы города были разросшимися, Гару построили их вокруг каэрнов и спроектировали так, чтобы они гармонировали с природой. Политики решают споры с помощью клайвов. Таким же образом общество может относиться к разводам. Для владения серебром требуется разрешение.

Метисов на самом деле не существует. Технически все метисы, но разведение работает нормально и никаких уродств нет. Любой может принимать дары из списка хомидов или люпусов. Конечно, дети иногда могут родиться метисами. Люди считают их инвалидами и относятся к ним с особой заботой и сочувствием. Другими словами, они, как обычно, вырастут злыми и озлобленными. Как

сюжетная идея, возможно, истинные метисы начинают рождаться все в большем и большем количестве. Что-то может быть не так в больнице.

Фоморов не существует. Вместо этого любой, кто попадает под влияние Вирма, становится Танцором Черной Спирали. Легионы Преисподней из Черных Спиралей ведут постоянную войну против остального мира. Стаи противодействия Танцорам черной спирали формируются специально для борьбы с угрозой.

Этот сеттинг, вероятно, лучше подходит для короткой хроники, чем для длинной. Но опять же, это должно заставить игроков задуматься, особенно если они имеют тенденцию подталкивать обычных людей. Другой вариант, более подходящий для одноразового приключения, чем для полной хроники, - это превратить персонажей игрока в людей или волков в этом мире. По какой-то причине они единственные, кто не Гару. Это может сделать их изгоями или сделать их более заслуживающими доверия, поскольку они не борются с Яростью. Возможно, им придется отправиться на поиски, чтобы достичь своего наследия Гару и присоединиться к обществу.

Слуги дракона

Хотите перевернуть Оборотней с ног на голову? Попробуйте это.

Вирм или Дракон отчаянно пытается спасти безумную Гайю от враждующих сил Вильда и Вивер. Дракон нигде не заключен в тюрьму и не сумасшедший. Его агенты баланса, Гару, пытаются очистить испорченных духов. В противном случае они отсеивают угрозы Гайе. Все племена отдают дань уважения Дракону.

Фоморы - благородные люди, поклявшиеся служить Дракону. К сожалению, каждый из этих людей знает, что человеческое тело не может долго сдерживать силу Дракона. Со временем они медленно переносят физические и даже душевные страдания, но они готовы сделать это, чтобы спасти Гайю от Нее самой. Фоморы - великие мученики, настоящие герои во всех смыслах.

Вирм - это не сила порчи, а скорее очищающее пламя. Он изо всех сил пытается спасти Гайю, но его сила такова, что он может с таким же успехом уничтожить Ее. Следовательно, ему нужны оборотни, чтобы помочь ему попытаться исцелить и спасти Гайю. Сила Дракона может развратить слабовольных, поэтому Гару должны получать Почет, чтобы доказать, что у них есть сила воли и характер, чтобы справиться с Дарами Дракона. Танцоры черной спирали - одно из величайших племен оборотней, в то время как Серебряные Клыки поддались безумию Гайи много веков назад.

В качестве альтернативы, просто переместите Вирма с его позиции главного антагониста в Оборотнях. Вивер или Вильд легко могут его заменить. Стеклоходы или Красные Когти могли взять на себя роль павшего племени. Сама Гайя может наброситься на своих детей, поскольку она страдает от экологического и духовного ущерба. Триат могли объединиться в своих попытках спасти Гайю. Святилища каэрнов - это места, где духи Гайи переходят между мирами, прежде чем буйствовать на Земле, убивая всех на своем пути. Оборотни должны искать альтернативные места для получения духовной энергии, возможно, получая гнозис из лабораторий Вивер в этом альтернативном мире.

Инопланетное вторжение

Глядя в зеркало, ища порчу и тому подобное, оборотни иногда забывают смотреть вверх. Что ж, в этой альтернативной обстановке приготовьтесь отложить Триат на задний план. На Землю проникла гораздо более серьезная физическая угроза. Гару могут быть нашим единственным шансом.

Исходный материал для инопланетных вторжений есть везде. Вы можете найти такие фильмы, как «День независимости», «Эволюция» и трилогия «Чужой» в ближайшем видеомагазине. Литература тоже есть повсюду, но «Война миров» Герберта Уэллса, вероятно, будет на первом месте.

Инопланетяне могут быть гигантскими насекомыми, коварными существами с большими умственными способностями, искусственными формами жизни или, что лучше всего, оборотнями. У них должны быть технологии, превосходящие возможности землян; в конце концов, им удалось попасть сюда. Однако они не должны быть настолько могущественными, чтобы человечество и, что более важно, Гару не могли сопротивляться.

В классических рассказах о вторжении инопланетян у захватчиков всегда есть какие-то слабости, которыми герои могут воспользоваться. Обычно труднее всего обнаружить эту слабость. Может быть, их корабли непробиваемы для современного оружия, но у них нет защиты от атак с Умбры. Стаи оборотней могли проскользнуть через Умбру и проникнуть внутрь инопланетных кораблей. Пришельцы, возможно, изучали людей, но они даже не подозревают о существовании оборотней.

Вторжения инопланетян также имеют прекрасный эффект превращения смертельных врагов в лучших друзей. В конце концов, если они уничтожат нашу планету, за что мы будем сражаться? Охотники, вампиры и танцоры Черной спирали могли объединиться с оборотнями, чтобы отбить вторжение. Как только инопланетяне уйдут, все может вернуться на круги своя, или, возможно, бывшие враги найдут общий язык.

Конечно, вторжение могло быть недоразумением. Корабли пришельцев, вынужденные приземлиться для ремонта, могут непреднамеренно выпустить в атмосферу высокий уровень радиации, что военные могут интерпретировать как атаку. Стае может понадобиться помочь инопланетянам получить то, что им нужно, чтобы починить корабль и сбежать с планеты. Возможно, для инопланетян нетрадиционным способом вернуться домой будет долгий путь через Глубокую Умбру.

Вторжения могут происходить с любого направления. Они не обязательно должны быть из космоса. Инопланетяне могут прибыть из другого измерения, глубоко в ядро Земли или из будущего. Захватчики могут быть из альтернативного мира, как и любого другого сеттинга, перечисленных



здесь. По-настоящему будет весело, захватчики могут быть злыми аналогами Гару. Персонажи должны очистить свои имена и остановить вторжение. Если позволить игроку вмешиваться в подобные вещи и заставить его сыграть своего злодейского двойника, то паранойя труппы может обостриться. Если вы сделаете это, дайте каждому шанс сыграть плохого парня в разные моменты, если можете. Таким образом труппа не избегает паранойи одного человека, и всем в труппе приходится немного нервничать.

Чтобы еще раз сменить темп, инопланетяне могли захватить стаю и увести ее в космос. Стая могла вырваться на свободу и сбежать, но тогда ей пришлось бы найти путь домой. Не самая простая задача, но, безусловно, неожиданный вызов для игры с оборотнями.

Тоталитарное общество

В ближайшем будущем люди живут в тоталитарной антиутопии. Правительство все наблюдает, контролирует и подвергает цензуре. Все законы абсолютны. Оно казнит любого, кто бросит вызов его авторитету словом или делом. Даже малейший намек на недовольство влечет за собой быстрое наказание.

Оборотни по самой своей природе - подрывники, скрывающие свою истинную природу от правительства. Тем не менее, даже антиутопия не свободна от Завесы. Гару используют свои формы кринос, чтобы уклоняться от властей. Стеклоходы особенно хороши в использовании своих Даров для саботажа мирового правительства.

Каэрны существуют за пределами закрытых городов, но стаи должны рисковать своей жизнью ради освобождения детенышей и родичей, оказавшихся в живых тюрьмах мирового правительства. Спасать тех, кто вырос с промытыми государством мозгами, чрезвычайно опасно. Самая большая угроза - это часто жертва, которую правительство внушает, чтобы она верила всему, что ей говорят. Неоднократно подопытный приводил в действие сигнализацию, пытаясь спастись от похитителей. Несколько оборотней попали в руки следователей. Каждый раз, когда это происходит, угроза для оставшихся каэрнов растет.

Потомки Фенрира хотят атаковать и уничтожить мировое правительство. Пока мир страдает в цепях тотального контроля, сеть Вивер сжимается. Фенриры считают, что война - единственный выход. Черные фурии, Теневые владыки и Фианна соглашаются с Фенрирами. Костегрызы и Дети Гайи верят, что работа над постепенным взращиванием семян инакомыслия в конечном итоге разрушит государство, но терпение - единственный ответ. Красные Когти просто хотят, чтобы люди оставались запертыми в своих городах и вне дикой природы. Если в результате пострадают люди, пусть будет так.

Для этого типа мира необходимо прочитать «1984» Джорджа Оруэлла и «О дивный новый мир» Олдоса Хаксли. Этот параметр позволяет игрокам исследовать философские и политические вопросы. Где права личности противоречат потребностям государства? Стоит ли жить без свобод? Если государство с рождения обучало своих агентов удовлетворению своих потребностей, правильно ли обвинять их в их действиях? Конечно, некоторым игрокам все равно. Они получат слишком много удовольствия, пытаясь свергнуть мировое правительство.

Стимпанк

Представьте себе оборотней, сражающихся с паровыми чудовищами в викторианскую эпоху. Хотя это не является истинным историческим сеттингом, существует ряд источников о паровой эпохе. По сути, все они работают исходя из того, что паровая машина достигла своего предельного потенциала, обычно в сочетании с магией. Труды Жюля Верна и Эдгара Райса Берроуза предоставляют надежный исходный материал для этого типа сеттинга. Сеттинге в жанре стимпанка обычно противопоставляют преимущества и опасности науки. Это очень простой альтернативный способ играть в Оборотни: Дикий запад. Просто добавьте несколько условных обозначений стимпанка в сеттинг, и все готово.

Криминальные гении, дирижабли, затерянные миры, наполненные динозаврами, скрытые инопланетные расы, обитающие под землей или волнами - все это неотъемлемые части мира стимпанка. Оборотни должны помешать планам дворян, намеревающихся захватить мир. Гигантские паровые роботы угрожают национальным столицам. Танцоры черной спирали атакуют каэрны и сбегают на паровых дирижаблях. Нефтяные скважины, пробуренные глубоко в земной коре, открывают потерянную цивилизацию и ее могущественных духовных хранителей. Практически любая часть XIX века может быть наполнена паром.

Имейте в виду, что технологии в эту эпоху не должны быть надежными даже для злодеев. Большие лязгающие металлические устройства с обильным свистом пара от шестеренок - это обычное дело. Наука обычно создает больше проблем, а не меньше. Действие должно происходить в темпе серийного типа субботним утром, когда герои избегают одной смертельно опасной ситуации, чтобы прыгнуть в другую. Дайте игрокам возможность перевести дух, а затем снова отправьте их на путь приключений.

Это также место для революции и новых идей. Бросьте вызов статусу-кво, но таким образом, чтобы не выбросить вас полностью из общества. Молодые представители европейской знати обсуждают революцию. Изобретатели предлагают концепции устройств, которые могут изменить баланс сил между странами. С помощью технологий угнетенные могут стать совершенно опасными.

Отпуская то, что вам не нравится

Другой способ создать альтернативные сеттинги - просто удалить все, что вам не нравится. Например, возможно, вы ненавидите кроссоверы с другими играми Мир тьмы. Удалите их. Вампиры, маги и мумии - никого из них никогда не существовало в вашем мире. Все это просто мифы.

Вы можете нацелиться на конкретное племя. В вашем мире Безмолвные странники могли исчезнуть много веков назад в Египте. Может быть, Костегрызы не пережили Черную смерть. Последний из Серебряных Клыков покончил жизнь самоубийством во время Русской революции. Подумайте о последствиях потери любого из племен. Если Безмолвных странников не существовало, кто или что выступало против темных сил в Египте? Заполнили ли Стеклоходы нишу, которую занимали Костегрызы, или городскую бедноту и бездомных пасут крысы-оборотни вместо Гару? Захватили ли Теневые владыки власть над племенами сразу же после падения Серебряных Клыков или они немного подождали из уважения? Если серьезно, как другие племена отреагируют на падение Серебряных Клыков?

Рассказчики также могут изменить племя. Черные фурии - традиционные лидеры Гару, а не Серебряные Клыки, и внезапно нация Гару принимает матриархальный поворот. Фианна присоединяются к Белым завывателям и падает во власть Вирма. Стеклоходы полностью пали под власть Вивер так же, как Танцоры Черной Спирали воюют за Вирма. Стеклоходы достигли своего предела технических достижений и теперь пытаются помешать человечеству двигаться дальше. Черные фурии допускают в свои ряды мужчин-оборотней. Красные Когти решают, что люди тоже являются частью природы, и приветствуют в своих рядах породу хомидов. Серебряные Клыки охотятся на другие племена оборотней, ведя свою небольшую Войну Ярости.

Что, если Завесы никогда не существовало? Охотников будет гораздо больше. Каэрнов выживет в гораздо меньшем количестве. Оборотни должны были устроить маскарад, как вампиры, если они хотели выжить надолго. Игроки должны быть осторожны с действиями своих персонажей. Как племена найдут способ контролировать свою ярость?

Вы можете изменять породы. Что, если бы метисы не имели уродств? Сделайте метисов сильнее обычных оборотней. Дайте им несколько очков атрибутов бесплатно. Эти супер-оборотни могли попытаться заменить родичей, создав общество чистых Гару. Как бы с этим справились другие оборотни? Без опоры на родичей, какую проверку должны были бы иметь метисы, чтобы помешать экстремистам среди них без разбора убивать волков и людей? «Нам не нужны дру-



гие», - вполне могло быть их отношение. Даже если это не так, будут ли другие породы притеснять их из страха, что они могут захватить власть? Как духи Гайи отреагируют на них?

Отберите способности у оборотней. Гару, регенерирующий вдвое медленнее, чем обычно, будет жить в гораздо более смертоносном мире. Возможно, оборотни в далеком прошлом утратили способность переходить в Глабро или Хиспо. У оборотней, которые могли меняться только при свете луны, днем были бы настоящие проблемы. Аконит может фактически отпугивать волков, а белладонна может препятствовать изменению формы оборотня. Конечно, достаточное количество красавки может их просто убить.

Удалите Гайю и Триат. Духи могли просто существовать, не принадлежа к более могущественным духам в Умбре. Оборотни могут служить своим личным целям, поддерживая свободное сообщество. Ежедневное выживание заменит общую цель. Рассказчики также могли заменить Гайю и Триат сущностями, созданными ими самими. Фенрир мог править всем Гару. Может быть, мифические греческие или скандинавские боги реальны и командуют оборотнями. Это всего лишь несколько идей, которые вы можете развить в разных мирах для оборотней. Мифология со всего мира предоставляет большую часть исходного материала, который мы используем для Мира Тьмы. Возьмите то, что найдете, и сделайте это по-своему.

Добавьте то, что вам нравится

И наоборот, вы всегда можете добавить в свои игры больше контента. Создавайте свои собственные племена, стараясь уравновесить их с уже существующими. Патриархальное племя могло существовать, чтобы противостоять Черным фуриям. Еще одна идея - зараженное хаосом племя, посвященное Вильду. Старые племена думали, что вымершие все еще могут существовать. Предложите игрокам сыграть за персонажей Белых завывателей, Кроатан или Буньип. Может существовать новое покровительство, подобное редким детям, рожденным во время лунного затмения. Может быть, они злятся легче, чем аруны, но у них еще меньше контроля. Или они могут быть изгоями, которым не доверяют и не любят старшие, которые не могут легко их классифицировать.

Войны Ярости, возможно, никогда не было. Все племена перевертышей могут быть приняты в каэрнах, работая в гармонии друг с другом. Может быть, объединенные оборотни заставили врагов Гайи скрыться, а у большинства Гару оптимистичное мировоззрение. Оборотни могут быть бессмертными. Они могут никогда не стареть, достигнув зрелости, найдя смерть только в битвах. Гару также может продолжать свою борьбу в виде духов еще долго после того, как их тела пали.

Как Рассказчик, вы можете повысить уровень силы всех оборотней. Чутье Вирма может быть бесплатным даром, которым обладают все оборот-

ни. Серебро может нанести Гару не больше повреждений, чем любой другой металл. Оборотни, которые регенерируют вдвое быстрее, чем обычно, сочтут мир гораздо менее опасным для них.

Исторические варианты

Как упоминалось в разделе об исторических периодах, ничто не мешает вам играть в мире с альтернативной историей. Представьте, что Гару проиграли Войну Ярости, а медведи-оборотни были главными защитниками Гайи. Оборотни, сражающиеся в качестве подпольного сопротивления мировому нацистскому правительству, тоже могли бы стать забавной игрой. Даже простые изменения в истории могут иметь далеко идущие последствия. Что, если бы компьютеры никогда не изобрели? Это небольшое изменение в игре, но оно имеет большое значение в современном мире.

Земля нацистов

Вторая мировая война закончилась, и Ось победила. Все живут при фашизме. Оборотни могут быть бойцами сопротивления, борющимися против тирании Оси. Они также могут быть более обеспокоены Вирмом, и мировое правительство может просто мешать им. Нацисты также могли быть слугами Вирма. Единственная оппозиция Гитлеру могла исходить от его бывшего партнера по Оси, Японии. Этот сеттинг будет хорошо работать с дополнением и персонажами Хенгейокай.

Вторая гражданская война в США

Некоторое время назад Конфедерация выиграла Гражданскую войну. Теперь Союз решил, что он больше не может терпеть разделение, и его заводы произвели достаточно оружия, чтобы иметь вторую попытку. Споры по поводу западных государств слишком далеко завели дипломатов с обеих сторон. Если вашей группе нравится иметь дело с множеством напряженных моральных проблем, угроза современной гражданской войны заставит обратить внимание даже самого изолированного оборотня.

Добро пожаловать на Марс

Соединенные Штаты не удовлетворились тем, что они были первой страной, достигшей Луны. Космическая программа продолжала развиваться до основания первой марсианской колонии. Теперь молодые оборотни отправляются на Марс в попытке открыть первые каэрны и вступить в контакт со странными марсианскими духами.

Колонизация Европы

Что, если бы люди Северной и Южной Америки открыли и колонизировали Европу, а не наоборот? Были бы у нас храмы инков в Испании? Как Вендиго и Уктена будут относиться к своим угнетенным европейским собратьям?

Постижение неизвестного

Нет конца множеству странных причин, по которым оборотни могут бегать по миру, ни одна из которых не обязательно имеет какое-либо отношение к Гайе. Возможно, оборотни возникли в результате смешения генов пришельцев с человеческими, что стало предвестником инопланетного вторжения. Может быть, вам нужно спать, чтобы быть оборотнем, и вы преследуете свою добычу во сне. Возможно, волки превратились в разумных существ и правят землей, а люди оказались порабощенной расой. В конце концов, как мы уже неоднократно заявляли, занимайтесь тем, что вам нравится. Убедитесь, что вы и ваши друзья прекрасно проводите время, исследуя весь потенциал Оборотней. На самом деле не имеет значения, соответствует ли ваша хроника «официальному» миру оборотней, если она работает для вашей труппы.

Кроссовер

Варианты изучения хроники Оборотней почти безграничны. Политика на уровне стаи, септы, племени и даже на глобальном уровне. Борьба против Вирма, Вивер или даже Вильда. Царства тьмы от необъятных до карманных. Почти бесконечное количество поддерживающих персонажей, состоящих из смертных, родственников, духов, оборотней, фомори и многих других.

И все же есть потенциал для большего - точнее, остального Мира Тьмы. Соблазн ввести другие племена перевертышей довольно силен, а искушение использовать другие игровые линейки Мира тьмы иногда даже сильнее.

Однако главная проблема заключается в том, что эти альтернативные типы персонажей и общества не всегда хорошо сочетаются с игрой Оборотней. Не все сверхъестественные существа заинтересованы в войне против Вирма (или даже верят в нее). Если игроки объединятся с союзниками, неспособными путешествовать по Умбре, они могут оказаться отстраненными от духовных миссий в интересах справедливости.

Так что впереди у вас несколько задач. Но если вы читаете эти слова, вам все равно интересно попробовать, верно? Больше власти для вас. Этот раздел призван помочь вам превратить хронику кроссовера во что-то, что понравится всем вашим игрокам так же, как и вам. Используйте эти правила в качестве руководства, адаптируйте их как вдохновение или полностью игнорируйте, если вы решите, что что-то другое подойдет лучше - вы босс.

Фера

«У каждого из Фера есть - или была цель при Гайе. Некоторые из них кажутся избыточными, некоторые загадочными. Я должен признаться, что цель Гару кажется простой, и тем не менее именно Гару развили сложную и далеко идущую культуру. Конечно, рост других Фера в этом отношении мог быть замедленным.»

- Из дневника Мартина Одно имя, Филодокса Стеклоходов (умершего)

Как следует из названия игры, Оборотни - это перевертыши. Однако в Мире Тьмы существуют и другие оборотни, и было бы несколько лицемерно публиковать книги о них, а затем не ожидать, что

люди захотят сыграть в них. Этот раздел предназначен для того, чтобы показать Рассказчикам, как интегрировать племена Перевертышей в игры Оборотней, либо как сюжетные зацепки, либо как персонажей игроков.

Фера как персонажи рассказчиков

Фера может хорошо работать в вспомогательных ролях для стаи, либо в качестве союзников или контактов (даже если стая не знает об истинной природе Феры), либо в качестве противников. Они могут появляться как одноразовые сюжетные приемы (особенно как противники) или как повторяющиеся персонажи в хронике.

Изображая Фера

При использовании Феры следует учитывать то обстоятельство, что, за некоторыми исключениями, другие породы в лучшем случае не доверяют Гару, а в худшем - ненавидят их. На эти плохие чувства обычно отвечают взаимностью. Хотя Кораксы и Нувиша, как два племени, которые имеют дело с Гару, но меньше всего пострадали от Войны Ярости, могут обладать способностью объявлять о себе оборотням и не ожидать, что их встретят клыками и когтями, эта добрая воля совсем не универсальная. Многие Гару слышали истории о других племенах, но эти истории в основном носят пропагандистский характер (по крайней мере, с точки зрения оклеветанных Фера) и редко освещают породу в положительном свете.

Представляя Фера стае оборотней, подчеркните их необычность. Гураль не должен выглядеть мягким защитником пустыни. Он должен воплощать ярость медведя, чудовищного рычащего зверя. Фера, не относящиеся к млекопитающим, особенно причудливые ананаси, напоминают монстров Вирма в своей средней форме, и Рассказчик не должен проводить слишком много различий между этими существами и фоморами или другими животными, с которыми, возможно, сталкивалась стая. Если стая не атакует сразу, но пытается идентифицировать угрозу (особенно с помощью дара, такого как Запах истинной формы), тогда «монстр» может быть обнаружен как одна из меняющихся пород. Однако это не означает, что все внезапно сглаживается.

Одинокий Фера никогда не должен стоять и сражаться против стаи Гару. Все они знают, что это самоубийство. Это означает, что паук-оборотень, который может их удивить во время ночных походов кормления, затем растворяется в кучке крошечных пауков, или Пумонка, которую они случайно встречают на равнинах, использует Дар (которого Гару никогда не видели) и исчезает. Первая встреча с племенами оборотней не должна вовлекать Фера и оборотней, которые сидят и болтают о том, какой ошибкой была Война Ярости. Первая встреча должна быть наполнена страхом - помните, насколько известно большинству других Фера, Гару все еще жаждут крови (что не всегда соответствует действительности!).

Обновляя память

Фера представлены в Руководстве для игроков-оборотней и подробно описаны в соответствующих книгах племен перевертышей. Тем не менее, вот список выживших племен оборотней и краткое введение в них:

- **Аджаба:** вергиены, когда-то многочисленные в Африке, были почти полностью истреблены Бастетами. Сейчас во всем мире существует менее десятка. (Примечание: информацию об Аджаба можно найти в Бастет.)
- **Ананаси:** почти повсеместно презираемые другими Фера, пауки-оборотни. В высшей степени преданные своей королеве Ананасе, они плетут свои сети и исполняют ее приказы.
- **Бастет:** Девять племен кошек-оборотней в настоящее время бродят по Земле, от загадочных оборотней Куолми в Северной Америке до могущественных вертигров Ханов в Азии. Считая себя Глазами Гайи, Бастет - воины и хранители тайн.
- **Кораксы:** Дети солнца, вороны-оборотни знают Умбру как никакое другое племя (за одним возможным исключением). Из выживших Фер у них самые лучшие отношения с Гару.
- **Гурали:** Целители, воспитатели и стражи, лишенные своих прав, медведи-оборотни живут спокойно, опасаясь, что Война Ярости начнется заново.
- **Кицунэ:** Лисицы-оборотни редко встречаются за пределами Срединного Королевства, за исключением эмиссаров Дворов зверей (см. Главу 1 и Хенгейокай: Оборотни Востока для получения дополнительной информации).
- **Моколе:** Принимая форму аллигаторов, крокодилов и других крупных ящериц, Народ Драконов называет Гару «Громящими кладки» и в лучшем случае не доверяет им.
- **Наги:** Предполагаемые вымершими большинством Фера, змеи-оборотни действуют как судьи и палачи Гайи. Секретность - их величайший закон и их величайшее горе.
- **Нувиша:** Хотя койоты-оборотни не слишком сильно пострадали во время Войны Ярости, на Земле живут только 100 человек, остальные уступили в Умбру. Они обманщики Гайи и ее самые суровые учителя.
- **Раткин:** бешеным крысам-крысам когда-то было поручено держать человечество под контролем. Теперь они в первую очередь сосредоточены на выживании, но с нетерпением ждут того дня, когда воцарится хаос.
- **Рокеа:** акулы-оборотни не признают Вивер, Вильда и Вирма, но имеют свою культуру и собственные представления о Триате. Они верят, что Море, а не Гайя, создало их, чтобы пережить Великое Разрушение.

Если стая спросит у старейшин своего септа совета о Фера, они, скорее всего, услышат ужасные истории. Смотри в этой книге «Легенды Гару» то, что старейшина Гару может сказать даже о нежном Гурале. Рассказы о Моколе должны быть сосредоточены на огромных, порабощающих драконоподобных чудовищах, не на том факте, что оборотни должны быть не воинами Гайи, а Ее памятью. В рассказе о Раткинах может быть храбрый Гару, который противостоит ордам крысолюдов, чтобы спасти своих Родичей от болезней. Помните также, что многие из этих легенд являются устной историей, а это означает, что, хотя они изменились со временем, они также не являются полностью ложными.

Фера как союзники

Ниже описано, как каждый из Фера может вписаться в игру с оборотнем. В целом, однако, если вы планируете позволить стае иметь союзника из другого племени перевертышей, подумайте, что союзник получает от сделки. Помните: Гару фактически совершили геноцид против другой Феры, и хотя молодые поколения оборотней могут очень сожалеть обо всем этом, это вряд ли заставляет Фера чувствовать себя комфортно рядом с ними. Таким образом, каждое из племен нашло способы спрятаться от Гару и преследовать свои собственные цели. Если Коракс отправляется на разведку в поисках стаи, он может делать это просто потому, что это его работа под руководством Гайи, - или он может планировать привести Гару к конфликту со своими собственными врагами. Моколе может согласиться использовать свой Мнезис, чтобы попытаться найти решение проблемы, которую ищут Гару, но ему вполне может потребоваться целая миссия, чтобы доказать добросовестность стаи.

В общем, самая сложная часть получения помощи от одного из Фера должна заставить их сесть и поговорить (как обсуждалось выше). Даже если Фера надеется, что Гару не разорвет его пополам, он никогда не приведет Гару к себе домой (особенно это верно в случае умбральной поляны Гурала или логова Моколе). Кроме того, если дом Фера или родня не находится под угрозой, они обычно не будут сражаться вместе с Гару. Для этого есть две веские причины. Во-первых, склонность Гару к кровавой ярости широко известна среди других племен, и никто не хочет оказаться на одном поле битвы с неистовым оборотнем. Во-вторых, Гайя создала только Гару как своих воинов, а не другие племена. Поскольку Гару изо всех сил старались продемонстрировать, насколько они эффективны в своей работе, другие Фера не испытывают никаких побуждений пытаться превзойти их.

Никогда не говори никогда

Читатель может заметить, что упоминаются вещи, которые Фера «всегда» или «никогда» не делает. Конечно, есть исключения. Конечно, эти исключения могут - и, возможно, даже должны - появиться в ваших хрониках. В конце концов, идея состоит в том, что стая персонажей в некотором роде особенная. Вот почему они звезды шоу. Так что, если ни одна стая за пять веков не видела - а тем более наладила узы - гуралей? Стая в твоей хронике может быть первой.

Просто обязательно подчеркните, насколько это редкое и особенное событие.

Фера как антагонисты

Мотивы, которые может иметь Фера для работы против Гару, разнообразны. Возможно, Гару гнались за Танцовщицей Черной Спирали прямо к Фере. Возможно, Фера затаил обиду на Войну Ярости (эта обида будет идеологической для всех, кроме Моколе, некоторые из которых, возможно, действительно ее помнят). Возможно, Фера не ненавидит Гару в целом, но ненавидит стаю (или одного члена стаи) за прошлое пренебрежение. С другой стороны, Фера может быть просто садистским, кровожадным монстром и хочет навредить стае, просто чтобы увидеть, как они страдают.

Рассказчик должен четко определить причину ненависти Феры, если она планирует использовать такое существо в качестве врага стаи. Искать проблемы с оборотнями - небезопасное предложение для кого-либо, и хотя некоторых Феру это может не волновать, любые действия, предпринимаемые против Гару другими Породами, наносят ущерб их и без того шатким отношениям.

Если Фера имеет личную неприязнь к Гару и / или стае и желает, чтобы они пострадали, она может привести к двери Гару всевозможные неприятности. Она может устраивать засады и заманивать оборотней в опасные ситуации, возможно, нанеся удар, пока стая сражается с другими врагами, а затем снова исчезнет, прежде чем они заметят ее присутствие. Поистине злобный противник может преследовать Родичей Гару, возможно, используя Притяжение животных, чтобы соблазнить их (представьте себе ужас оборотня, который обнаруживает, что его Сородичи вынашивают ребенка паука-оборотня!).

Однако, если интересы Феры просто идут вразрез с Гару, он вряд ли предпримет насильственные действия, прямые или иные, против стаи. Фера знают, как трудно убить оборотней, и это непростая задача. Если Гару просто разрушают территорию Феры или рискуют подойти слишком близко к его дому, он может создать проблемы в другом месте, чтобы утащить оборотней со своей территории. Если их битвы привлекают слишком много внимания со стороны врагов, Фера может на самом деле тайно помогать стае какое-то время, но пытается заставить врагов и Гару прикончить друг друга, просто чтобы снова сделать область безопасной.

Предостережения

При использовании Феры в качестве Рассказчиков, друзей или врагов, возникает опасность. Остерегаться:

● **Синдром «Монстра недели»:** во время последней истории персонажи столкнулись с рассерженным медведем-оборотнем, недавно пробудившимся от спячки. Во время другой истории стая находит только что прошедшего свое превращение Бастет и должна решить, что с ним делать. Возможно, в следующей истории они все поймут, что ворон наблюдает за ними, куда бы они ни пошли….

Каждый из Фера особенный и создает свое неповторимое настроение. Использование одного оборотня за другим удешевляет это и создает иллюзию того, что мир перенаселен оборотнями. Конечно, если тема хроники вращается вокруг различных Fera, как показано в примерах в главе 3, более частые встречи с Fera становятся частью настроения. Однако, если это не главная тема хроники, остерегайтесь приводить более одной Фера.

● **Знакомство:** Гару не проводят занятия с другими Фера, и даже если наставник Гару достаточно хорошо осведомлен о них, он определенно не собирается использовать книгу Моколе в качестве учебника для урока. Гару не знакомы с легендами о сотворении и общим философским мировоззрением каждого из племен Фера, и, честно говоря, племена не собираются слишком интересоваться их просвещением. Информация - сила, в конце концов, у Гару уже достаточно.

Даже если стая подружится с другим Фера, этот оборотень должен постоянно быть начеку. Он может доверять стае, но совсем не доверять другим Гару в септе. Он не будет преподавать им дары или рассказывать им о своем обществе, кроме довольно бесполезных (хотя и интересных) лакомых кусочков. Это не вопрос упрямства (обычно). Фера совершенно точно рассматривают это как вопрос жизни и смерти.

● **Fera ex machina:** Fera обладают способностями и дарами, которых нет у Гару, и многие из них весьма впечатляющие (даже «крутые»). Это не означает, что Рассказчик волен позволить приятелю стаи, который случайно оказался Багирой пятого ранга, появиться в форме Джуддхо и опустошить врагов стаи. С союзником стаи следует обращаться, как с любым другим союзником, чтобы избежать deus ex machina, если не еще более осторожно. Игроков бесит, что в центре внимания находятся «домашние персонажи Рассказчика», а поскольку Фера привлекает внимание по самой своей природе, их следует использовать с осторожностью.

Фера как персонажи

Если Рассказчик решит позволить игроку иметь персонажа, не являющегося Гару, в игре Оборотней, он должен знать, что включение этого персонажа, вероятно, станет главной темой в хронике. Стая оборотней, отправляющаяся в квест с Кораксом, конечно же, не привлечет столько внимания, как стая (не Костегрызов) с напарником-оборотнем. Но даже в случае с племенами, более «дружелюбными к гару», необходимо много объяснений, почему у стаи есть приятель Фера и почему Фера вообще хочет тусоваться с волками.

Повестки дня

У каждого из Фера, как отмечалось выше, есть свои заботы и цели. Например, гурали обязаны лечить и оказывать помощь. Это делает стаю, которая может похвастаться тремя арунами и Грифоном в качестве тотема, довольно плохим выбором для персонажа Гуралей. Если игрок желает сыграть за Фера, концепция персонажа должна давать Фера повод для связи с оборотнями. Если персонаж является типичным представителем своего племени, то миссия стаи (и тотем) должна соответствовать цели Фера. Если персонаж - какой-то мошенник - возможно, бежит от своего народа и ищет убежища у Гару - тогда как он относится к своей задаче, данной Гайе? Продолжает ли Нувиша, разочаровавшийся и путешествующий со стаей Гару, шутить, или он просто пытается поддерживать Гару в хорошем настроении?

И еще есть немаловажная проблема: как старейшие смотрят на своего странного друга. Конечно, это во многом будет зависеть от доминирующего племени (племен) септа. Потомки Фенрира, скорее всего, приветствовали бы Коракса в своей среде, но если дети приведут домой Ананаси, старшие по праву будут в ужасе. С другой стороны, септ Стеклоходов мог бы оценить знания духов Вивер, которых паук-оборотень мог бы принести к столу, но грубый хаос, сопровождающий Раткинов, вероятно, был бы причиной большого ужаса.

Несмотря на то, чему учили некоторых Гару, нет ни одного племени, которое бы хорошо относилось к какому-либо конкретному племени, как само собой разумеющееся. Да, Костегрызов и Раткинов объединяет тотем, но если стая внезапно подвергается нападению стаи Раткинов, и они просто кричат: «Я - Костегрыз!» вряд ли получат особый ответ (кроме «Правда? Мы тоже кости грызем. Смотри!»). Имея это в виду, причина для включения Феры в стаю должна быть больше, чем «Ну, мой персонаж - Дитя Гайи, и они ладят со всеми, поэтому у нас может быть Моколе, который чувствует себя в безопасности рядом с нашей стаей». Может быть, прелюдия Фера может совпадать с одним из персонажей, или, возможно, Фера протягивает руку помощи по прихоти во время первой миссии стаи. Какой бы ни была причина, отношения между персонажами должны быть хорошо продуманы. Гару не общаются с другими Фера «просто потому что».

Вне стаи

Некоторые Фера - например, Гару, Рокеа и Раткины - путешествуют группами, укомплектованными тотемами. Остальные - одиночки. Помимо очевидных трудностей, которые это представляет для одиночки Феры, которая должна бороться с инстинктом для приключений со стаей Гару, есть и другие проблемы.

Одна из основных проблем, связанных с этим, заключается в том, что сбор почета затрудняется. Стая может хвалить Фера на вече Гару, но Почет, дарованный Гару, признается в минимальной степени или вообще не признается Ферами. Что еще хуже, некоторые породы могут фактически потерять известность из-за слишком тесной связи с оборотнями (особенно с Моколе и Бастет). В то время как такие племена, как Ананаси и Кораксы, могут довольно легко подчиняться своему виду и, таким образом, получать Почет, часто кровавые подвиги Гару могут не принести им славы, необходимой им для повышения ранга (конечно, все дело в том, как рассказывать истории).

Другая проблема - тотем. Как упоминалось выше, тотем стаи должен, по крайней мере, одобрять присутствие Фера, но, если не произойдет чего-то действительно экстраординарного, Фера не получит преимуществ тотема (если Раткин путешествует со стаей, которая следует за Крысой, или в другой подобной ситуации, это, конечно, может измениться). Это создает несколько трудностей для Фера, помимо того, что они не получают тех же бонусов, что и оборотни от тотема. Во-первых, Фера не может действовать согласованно со стаей во время боя. Фера освобожден от инициативы стаи, и любые стайные тактики с его участием получают сложность +2. Однако это еще не самое страшное.

Без благословения и принятия тотема Фера навсегда останется изгоем. Оборотни в стае связаны мистической связью, поэтому их объединяет связь, выходящая за рамки слов и чувств. Даже если Гару не совсем лучшие друзья, они понимают друг друга и в любой момент готовы броситься друг другу на помощь. Давние товарищи по стае могут заканчивать предложения друг друга или шутить (как и любая группа давних товарищей), но независимо от того, как долго Фера путешествует со стаей, он всегда остается чуждым. Для племен одиночек это может оказаться не более чем раздражением, хотя рожденный человеком оборотень может чувствовать себя исключенным. Однако для социальных племен это может быть пыткой. Посредник Рокеа, который дружит со стаей оборотней, может получать удовольствие от их компании, но он никогда по-настоящему не впишется в нее, независимо от того, сколько он узнает о культуре оборотней. Со временем это может привести Фера к депрессии, беспокойству и негодованию.

Преодолевая барьеры

Это будет неизбежно. Рано или поздно игрок спросит вас, может ли он разыграть гибрид Гару/Бастет, метиса с силами и дарами обоих, или другой игрок может попытаться изучить высокоуровневые силы Наг, чтобы увеличить свои шансы на надирание задниц,. или возникнет подобная ситуация. Следующий совет является официальным способом решения таких вопросов в Мире Тьмы. Вы можете решить иначе: это хорошо. Просто помните, что эти правила предназначены для того, чтобы каждое племя перевертышей оставалось особенным, а не для того, чтобы позволить однородным смесям всех самых крутых сил править днем. Если вы не против изменить этот принцип, продолжайте. В любом случае, пожалуйста.

Дары и знания

История племен перевертышей полна историй об обмене и краже даров и обрядов. Гурали утверждают, что обучили Гару обрядам гармонии, Бастет утверждают, что украли Дары почти у всех и так далее. Очевидно, что подобный «культурный обмен», вероятно, происходил раньше. И это все еще возможно - с некоторыми ограничениями.

Во-первых, рассматриваемый Дар или обряд не может полагаться на уникальные способности его родительской изменяющейся породы. Гару не сможет выучить дар Спицы от Ананаси (который требует буквальных прядильщиков), и точно также Ананаси не способен изучить Песнь Ужаса (для чего требуется форма Хиспо, способная выть). Никогда не позволяйте чистому соблюдению правил преобладать над здравым смыслом.

Во-вторых, если Дар - это то, что оба вида (или племени) могут использовать на разных уровнях, ученик может изучить его только на том уровне, на котором он обычно мог бы его получить. Оборотень должен выучить Кошачью грацию на третьем уровне, независимо от того, есть у него учитель Бастет или нет. Различные уровни некоторых общих Даров представляют собой врожденную способность племени перевертышей к некоторым уловкам, и этому умению невозможно научить. Нувиша всегда будет лучше, чем Бастет или Моколе в путешествии по Умбре, вот и все.

В-третьих, рассматриваемый дар должен быть не выше третьего уровня. Дары четвертого и пятого уровней являются исключительной собственностью их племени перевертышей. (Некоторые Рассказчики могут также распространить это правило на изучение Даров через племенные преграды; для Потомка Фенрира действительно кажется глупым иметь возможность выучить Вызов духа каннибала, независимо от обстоятельств.) Точно так же любые обряды, которые кажутся Рассказчику полностью исключительными для одного типа оборотней - такие как Обряд чумы родов - запрещены.

Наконец, вы можете запретить игрокам изучать какие-либо дары или обряды, не относящиеся к их племени перевертышей. Вам решать, какими трюками можно делиться, а какими - нет - и ваше слово закон. Точка.

Скрещивание

Очевидно, что каждое племя перевертышей может принимать человеческий облик, и, таким образом, представители любых двух пород способны к спариванию. Возникает вопрос: могут ли они произвести потомка-оборотня? Будет ли он гибридом.

Ответ, как правило, отрицательный - два разных оборотня могут дать потомство, но шансы на то, чтобы вывести потомство любого племени, значительно снижаются. Официальная аргументация такова.

Статус оборотня не является исключительно генетическим по своей природе; Фактически, генетика отходит на второй план по сравнению с духовной частью уравнения. Каждое животное-оборотень наполовину смертно, наполовину духовно. Независимо от того, исходит ли половина духа от наследия, от яйца фетиша или от родовой чумы, значение это не имеет. Духовная природа оборотня бесспорна - и ее нелегко разбавить.

Вообще говоря, если два оборотня разных племен зачат ребенка, у ребенка есть 5-процентный шанс стать оборотнем, как у отец, 5-процентный шанс стать оборотнем, подобным матери, и 90-процентный шанс стать родичем одного из них. Однако, если мать рождает в животной форме (люпус, фелин и т.д.), любые дети будут нормальными родичами ее племенами родичей или оборотнями, как она сама - люпус не может родить хана, или тигрят, или даже волков, которые являются родичами ханов. Она может рожать только волчат, и вероятность того, что один из них будет Гару, в лучшем случае составляет 5%. Снижение шансов для чистокровных детей - одна из причин, по которым различные расы оборотней считают вязки между племенами в лучшем случае бесчестными, а в худшем - оскорбительными. Оборотень, который берет в жены Фера вместо родича Гару, возможно, не предает свою расу, но он определенно игнорирует важный долг. Кровная месть разгоралась и из-за меньшего.

Ни в коем случае оборотень не может принадлежать двум разным племенам перевертышей. Гару с кровью Бастет просто родич Бастет и не более того. В одном теле нет места двум душам-оборотням. Отсюда также следует, что Крысиная родовая чума не может воздействовать на других оборотней; так же как и обряд фетиш-яйца. Гайя требует только по одной обязанности от каждого из Ее детей.

И, если нужно сказать, чистота рода полностью разбавлена таким радикальным скрещиванием. Если Серебряный Клык с Чистотой рода 5 спаривается с Багирой, у которой также есть Чистота рода 5, у любых детей, которые окажутся оборотнями, нет ни единого шанса на получение хотя бы точки Чистоты рода. Эта чистота потеряна.

Тематическая интеграция

Каждое из племен перевертышей, включая Гару, имеет определенные тематические элементы. Игнорировать эти элементы - значит не уважать эти племена. Следовательно, при включении Фера в игру Оборотни Рассказчик выиграет, зная цель каждого вида, предоставленную Гайей, а также его основное направление.

Аджаба

Когда-то гиены-оборотни служили благородной цели. Они заботились о том, чтобы больные и слабые животные (и люди) не умирали медленной, затяжной смертью под африканским солнцем. Вместо этого они разрывали этих несчастных в клочья. Естественно, люди не часто видели то хорошее, что принесли Аджаба. К сожалению, и Бастет тоже.

Кошки-оборотни (особенно Симба) никогда не ладили с Аджаба, и в 1984 году лорд симба Черный зуб возглавил нападение на дом Короля гиен возле горы Килиманджаро и перебил всех присутствующих. Лишь горстка выживших выжила, чтобы сохранить родословную. Теперь, годы спустя, когда труп Чёрного Зуба становится кормом для червей, Аджаба испытывают чувство надежды.

Игра за «уникального» персонажа

«Я хочу быть таким же, как все люди».
- King Missile, «Сегодня суббота»

Как уже говорилось в третьей главе, все персонажи уникальны. Игрок, который хочет сыграть одним из Фера просто, чтобы он мог стоять отдельно от остальной стаи, вероятно, а) пытается отвести дополнительное внимание от Рассказчика и б) не учитывает, насколько сложно это будет на самом деле.

Фера - часть мира Оборотней. Однако это не означает, что Рассказчик должен допускать их как персонажей, особенно без четкой концепции. Кроме того, желание сыграть чудака может быть заразительным. Один игрок говорит: «Я хочу сыграть за Коракса!» И через мгновение у вас есть пять игроков, которые хотят сыграть за разных Фера, но ни один не хочет играть одним из главных персонажей игры.

Лучшее, что можно сделать, если вы не хотите, чтобы у вас было такое превосходство, - это с самого начала дать понять, что игра за Гару, и персонажи будут только стаей гару. Предложите помощь любому игроку, которому сложно придумать уникальный концепт. Если игрок просто ищет персонажа, которого он считает уникальным и особенным, это нормально. Предложите каким-то образом связать предысторию своего персонажа с сюжетом хроники, чтобы игрок почувствовал, что его персонаж незаменим для хроники (конечно, так должно быть со всеми персонажами). Игрок, который просто хочет отличаться от других, обычно соглашается с этой мудростью.

Однако игрок, который абсолютно влюблен в данное племя перевертышей, попытается умолять Рассказчика. Он разработает свой концепт, вероятно, с помощью и предложениями других игроков, так что для его персонажа Фера будет иметь смысл тусоваться с Гару. Если вы найдете такого игрока - того, кто понимает последствия игры за Фера и готов помочь вам вписать персонажа в хронику - вы, вероятно, сможете позволить ему сыграть за выбранный им тип персонажа. По крайней мере, это представляет собой интересную задачу для Рассказчика…

Темы: У оборотней, возможно, осталось немного, но у Аджаба ничего нет. Они ненавидят Бастет с поистине пугающей страстью, и их Ярость по большей части праведна. Однако после резни при дворе Короля гиен некоторые искали и находили союзников в незнакомых местах. Некоторые стаи Аджаба включают Танцоров Черной Спирали, и большое количество оборотней отдали себя Вирму в обмен на некоторую защиту. Поэтому их темы включают Ярость, месть, искупление и порчу.

Ананаси

Ананаси не считают Гайю своей матерью. По словам пауков-оборотней, королева Ананаса - создание самой Вивер - родила их и поручила им их цель. Их цель - просто любить и подчиняться своей Королеве.

Все ананаси должны подчиняться приказам Ананасы, но вместо прямых приказов они делают то, что хотят. Каждый оборотень следует одному аспекту Триата, и поэтому некоторые ананаси подражают Вильду, некоторые - Вивер, а некоторые - Вирму (однако следует отметить, что народ пауков пытается подражать тому, чем в идеале должен быть каждый из Триата, а не то, что они есть). Большинство ананаси - одиночки, наблюдающие за другими и использующие их в свое удовольствие. Некоторые из них злобные хищники, все кровопийцы. Ананаси отстранены, если не просто холодны. Эмоции, в том числе верность, им чужды.

Темы: Ананаси никогда не были друзьями с другими Ферой и Гару (или Овидами, как их называют пауки-оборотни), поэтому они уже привыкли прятаться, когда Гару начали убивать остальных. Таким образом, они обычно не стремятся к мести. Однако большое разнообразие представленных ими философий (каждый ананаси не только подпадает под покровительство Триата, но и принимает фракцию в рамках этого покровительства) обеспечивает столь же широкое разнообразие тематических возможностей. Некоторые более общие темы ананаси включают манипуляции, суровые уроки и ужас (Ананаси трудно победить из-за явного страха).

Бастет

С незапамятных времен девять племен кошек-оборотней были соперниками Гару. Бастет, призванные стать Глазами Гайи, рыщут по всему земному шару, выискивая секреты того или иного типа. Трудно найти группу Фера, которая бы больше возмущалась Гару.

Каждое из девяти племен в последние годы пережило свои собственные испытания и невзгоды, и место не позволяет обсуждать их все здесь. Однако смерть короля симб Чёрного зуба и мирное соглашение между африканскими Фера (называемыми Ахади) заставили Бастет в других странах обратить на это внимание. Хотя Гару и Бастет могут никогда не стать друзьями, возможно, они согласятся не соглашаться...

Темы: Любое сотрудничество между волком-оборотнем и котом-оборотнем будет непростым. И это не просто старая шутка про кошек и собак. Эти два вида никогда не чувствовали себя комфортно друг с другом - каждый видит в другом конкурирующего хищника и угрозу своей территории. Возможные темы с использованием Бастет включают секреты, компромисс, соревнование, древние истории, соблазнение (возможно, соблазнение, основанное на силе, а не на похоти), любопытство и войну.

Кораксы

Вороны-оборотни также в некотором смысле утверждают, что они занимаются установлением фактов для Гайи, и, честно говоря, они кажутся более щедрыми в отношении своих секретов, чем Бастет. У них есть общая история с несколькими племенами Гару, и из всех рас перевертышей они, скорее всего, будут желанными союзниками для волков.

Однако Кораксы не воины и не претендует на них. Ворону-оборотню, путешествующему со стаей Гару, лучше быть готовым к опасности. Хотя наблюдение битвы воочию может раскрыть некоторые очень интригующие секреты, они не принесут пользы, если посланник не доживет до того, чтобы их рассказать.

Темы: в хрониках с участием Коракса могут использоваться темы секретов (но более временного, немедленного полезного характера, чем секреты Бастет), срочности, ящика Пандоры или надежды.

Гурали

По большому счету, Война Ярости началась из-за того, что Гурали не делились своими самыми могущественными дарами исцеления с Гару. Они считали волков-оборотней незрелыми и не думали, что они будут использовать Дары, в том числе способность воскрешать мертвых, должным образом. Независимо от того, как именно это началось, медведи-оборотни были истреблены в Войне, и большинство выживших впали в спячку.

Сейчас многие из них просыпаются, и у них начали появляться новые детеныши. Это все еще отчаянное время, но с Гайей в таком ужасном положении, даже легенды про гуралей-злодеев прошлых лет не всегда убеждают юных Гару в том, что медведи-оборотни заслужили то насилие, что им причинили.

Темы: Если какое-то племя создано для прощения, так это гурали. Такие темы, как прощение, покаяние, обновление и помощь, подходят для историй с участием медведей-оборотней.

Кицунэ

Таинственных лисиц-оборотней редко можно встретить за пределами Дальнего Востока, и когда они встречаются, они выступают в роли эмиссаров Дворов зверей. См. главу 1 для получения тематической информации о Хенгейокай.

Моколе

Созданные быть Памятью Гайи, Моколе - старейшая из рас оборотней. Многие из них помнят

события из прошлых веков, а некоторые могут вспомнить времена великих королей динозавров. Однако все хорошо помнят дни, когда Гару разбивали яйца и убивали их детенышей. Моколе не забывают и редко прощают.

В то время как отношения между Народом Драконов и волками-оборотнями в некоторых местах улучшились, большинство Моколе все еще думают о Гару как о «Громящих кладки», а большинство Гару все еще думают о Моколе как о существах Вирма.

Темы: Истории с участием Моколе могут быть рассказами о войне, памяти, справедливости и перемирии.

Наги

Змеи-оборотни следят за соблюдением законов Гайи и поэтому действуют как ее судьи и палачи. Бесподобные убийцы, они судят другие расы перевертышей и убивают тех, кого сочтут нужным. И все это они делают в строжайшей секретности - даже Кораксы считают их мертвыми.

Темы: любая история с участием Наг должна включать тему паранойи. Стая никогда не должна точно знать, с чем они столкнутся (если они узнают, это только даст наге больше стимула для их охоты). Другие темы включают осуждение (и наказание), коррупцию и благородство (поскольку легенды изображают нагов прямыми и миролюбивыми).

Нувиша

Гару могут счесть койотов-оборотней как незрелых шутников, но правда несколько сложнее. Нувиша созданы для того, чтобы подшутить над другими, да, но причина не в том, чтобы потом просто посмеяться над этим, а чтобы преподать урок. Если этот урок нужно применить в следующей жизни жертвы, пусть будет так. Во многих легендах американских индейцев Койот отнюдь не мягкий обманщик, и те, кто мешают ему, познают его гнев.

Как и Кораксы, Нувиши питают некоторую надежду на Гару. Однако, в отличие от своих крылатых собратьев, они не работают упорно, пытаясь помочь оборотням. Вместо этого они путешествуют по миру, распространяя свой собственный хаос, и в конечном итоге покидают Землю в Умбру.

Темы: Смех - обычная тема Нувиша, конечно, но это насмешливый смех, направленный на слабых и глупых. Другие темы включают поэтическое правосудие (см. «Городские легенды» в третьей главе), наставления и загадки.

Раткины

Крысы-оборотни смотрят в будущее на Апокалипсис и жаждут хаоса, который он принесет. Многие крысы обезумели от Ярости, другие просто обезумели. У них нет ни любви, ни доверия к Гару - волки-оборотни выслеживали



их и убивали за выполнение задания, данного Гайей. Теперь крысы процветают повсюду, в то время как растущее число людей вынуждает волков вымирать. Раткины не забыли иронию. Крысы-перевертыши также полностью преданы Вильду, и хотя люди построили свои города, чтобы защитить себя от мирового хаоса, крысы (и крысы-оборотни) всегда рядом, готовые показать людям, что хаос не так уж далек от реальности. дома вообще.

Темы: темы Раткинов включают безумие, возмездие, хаос, насилие, терроризм и болезни.

Рокеа

Гару вряд ли встретят акул-оборотней, если они не путешествуют по морю или не часто посещают побережья. Даже тогда Рокеа замкнуты. Их задача - выжить - и все, что они слышали о Гару, указывает на то, что общение с волками-оборотнями не способствует выживанию.

Тем не менее, Рокеа воюют друг с другом. На тех, кто предпочитает жить на суше, охотятся их братья, живущие в море, и иногда Гару оказываются свидетелями такой охоты (или оказываются втянуты в нее). Рокеа не в большей степени безмозглые животные, чем Гару, но они определенно могут таковыми казаться.

Темы: подходящие темы для историй с участием акул-оборотней включают страх, столкновение культур и бешенство. Менее определимая, но очень подходящая тема - это «другое»: мышление Рокеа полностью отличается от человеческого (да и вообще любого наземного жителя). Почти чуждые различия между Рокеа и Гару могут создать захватывающие истории, когда они встречаются.

Остальной мир тьмы

Хотя включение Феры в хронику кроссовера может быть непростым делом, объединение других игровых линий в игру «Оборотень» может вызвать головную боль. Каждая из игровых линеек Мира тьмы разработана, механика и все такое, чтобы поощрять и отражать разные темы, от «личного ужаса» до «современного фэнтези», в результате чего механика варьируется от системы к системе. Человечность, столь важная для темы психологической деградации Вампиров, полностью отсутствует в Оборотнях, где личное вырождение - наименьшая из забот Гару.

Таким образом, главный трюк состоит в том, чтобы с самого начала спроектировать кроссоверную хронику в соответствии с вашими требованиями. Если вы решите, что вам нужна электрическая, напряженная, динамичная хроника оборотней и магов, вы захотите преуменьшить более интроспективные элементы Мага. Если вы хотите, чтобы кроссовер с Подменышами был беззаботным отходом от обычного фатализма оборотней, вы можете уменьшить шансы, что Гару взбесится и разорвет своих друзей на части. Спросите себя, чего вы хотите достичь, а затем настройте хронику с этой целью.

Самое главное - быть гибким. Могут возникнуть действительно безумные ситуации, и вы не хотите полагаться на текст правил, когда они это делают. В частности, хорошо иметь возможность быстро принимать тематические решения, когда ваши игроки неизбежно сталкиваются со странными конфликтами между образами игровых линий. Также важно быть последовательным; Как только вы выберете общий шаблон, по которому вы хотите, чтобы все работало, вы просто запутаете и рассердите своих игроков, принимая решения, отклоняющиеся от этого шаблона.

Просто помните, что хроники с кроссовером по своей природе странные звери, и ни одна из задействованных игр не будет идти так, как вы обычно ожидали. Не позволяйте игрокам запугивать вас криками: «Но обычно это так не работает!» - вампиры, созданные с помощью правил Вампиры: Маскарад обычно не объединяются (или работают бок о бок) с полноценным Гару из Оборотни: Апокалипсис. Все ставки сделаны — хроника в ваших руках, а не книги. Как и должно быть

Общие рекомендации

Руководящие принципы кроссовера здесь обычно предназначены для представления оборотней, сталкивающихся с другими сверхъестественными существами. Здесь попросту не хватит места для рассмотрения ситуаций со всеми расами перевертышей. Используйте эти рекомендации как основу для подобных суждений.

Вообще говоря, когда магическая сила требует для сопротивления бросок Ярости или Гнозиса, цели без Ярости или Гнозиса не повезло. Если Рассказчик считает, что субъект должен иметь какое-то сопротивление силе такого рода, он может призвать к проверке соответствующей Добродетели или аналогичной черты (например, замены Смелости на Ярость). Дары, которые используют Ярость или Гнозис цели в качестве сложности, обычно должны иметь сложность по умолчанию 6.

Не-оборотни не могут активировать фетиши, за очень немногими исключениями. Клайв в руках вампира - это, например, просто неуклюжий большой серебряный кинжал; а клык-кинжал нанесет только смертельный урон в руках человека, не являющегося оборотнем. Маги могут использовать свою сферу духа для активации фетишей, но, как правило, никакая другая сущность не может этого сделать.

Другие сверхъестественные существа, конечно, невосприимчивы к Первобытному ужасу. Их природа не позволяет им чувствовать страх, который испытывают обычные люди, глядя на оборотня криноса.

Относительные уровни мощности

Иногда существа используют силы, противоречащие друг другу; оборотень использует Дар, чтобы обнаруживать своих врагов, а вампир использует Дисциплину, чтобы оставаться скрытым. Хотя может возникнуть соблазн сравнить относительные уровни мощности двух рассматриваемых полномочий и применить правило «побеждает более высокий уровень», это часто может вводить в заблуждение. Например, слабокровный молодой Пиявка, который потратил все свои свободные очки на получение пяти точек в дисциплине, таким образом, сможет победить могущественного Гару четвертого ранга, который борется с вампирами и побеждает более десяти лет. Как правило, более справедливо правило, что сила более высокого уровня имеет шанс преодолеть силу более низкого уровня, и назначать бросок сопротивления. Не стесняйтесь регулировать сложность для двух участников, если вы чувствуете, что уровни мощности двух противоборствующих сил не точно отражают навыки двух участников. Это ваша хроника.

Вампиры

Редко, когда кроссовер вампиров и оборотней оказывается чем-то, кроме насилия. У обеих сторон долгая память, и они воспитаны на рассказах о предательстве и убийствах другой стороны. Но именно эта древняя война делает кроссовер между двумя играми таким интересным в первую очередь. В конце концов, конфликты и сюжетные ходы создают сами себя.

Вампиры считаются изначально осквернеными Вирмом. Сила, которая их оживляет, духовно сродни силе Вирма. Если рассматриваемая Пиявка имеет показатель Человечности 7 или больше, то скверна не обнаруживается Чутьем Вирма. Однако Пути просвещения не могут замаскировать скверну Вирма, независимо от рейтинга. Каинит на Пути принимает свою вампирскую природу, а не сопротивляется ей. Эту скверну Вирма нельзя удалить обычным способом, так как она буквально является частью вампира. Обряд очищения или подобное средство причинит вампиру сильную боль, но не сможет избавиться от нее. Любой вампир обнаруженный Чутьем Вирма считается соответственно тварью Вирма для целей Даров и других способностей, специально нацеленных на них.

Оборотни не считаются смертными для большинства сил. Они могут, например, сделать бросок Силы Воли, чтобы противостоять Поцелую. Считается, что у большинства оборотней общий запас крови 20 (25 в криносе или аналогичных более крупных формах). Это благодаря силе их крови, а не излишнему количеству. Рассказчики могут изменять эту цифру вверх или вниз для больших или меньших форм различных оборотней. Например, у Раткина в форме Роденс должен быть значительно меньший запас крови.



У оборотней аллергия на вампирское витэ, и их труднее обратить в гулей или связать кровавыми узами. Лишь немногие могут проглотить это вещество, не извергая его обратно. Если хотите, вы можете вызвать бросок Гнозиса со сложностью 3, когда оборотень впервые попробует кровь вампира. Если бросок успешен, рассматриваемый Гару относится к тем, у кого аллергия на это вещество; если он терпит неудачу или неудачу, оборотень терпимо относится к витэ.

Дисциплины и дары

Ниже приведены рекомендации по разрешению наиболее распространенных конфликтов, которые могут возникнуть; используйте их как основу для разрешения споров, основанных на более эзотерических способностях. Как правило, Дисциплины, нацеленные на Добродетель противника, вместо этого используют Силу Воли оборотня.

● Силы анимализма относятся к Гару в форме люпуса, как к оборотням, а не к обычным животным; никакая сила Анимализма, которая воздействует только на животных, не окажет никакого влияния на оборотня любой расы. Единственная разница - это общение. Шепоты зверя позволит вампиру общаться с оборотнями с помощью волчьей речи. Способности, влияющие на Зверя оборотня, действуют как обычно.

● Силы Прорицания могут использоваться для пробивания Даров скрытности и тому подобного. Сила Духовной проекции несколько проблематична, поскольку не предполагает многослойной Умбры. Для удобства предположим, что «астральный план», к которому обращается вампир, - это Земли теней, «Пенумбра» Темной Умбры.

● Иллюзии Химерии должны быть тщательно обработаны, чтобы воздействовать на обостренные чувства Гару. Предположим, что оборотень получает автоматическую попытку «доказать» ложность иллюзии (Вампир, стр. 154), если только вампир сам не обладает Обостренными чувствами и не может точно построить дополнительные слои аромата и другие подробные детали.

● Сила Доминирования, Одержимость, не так эффективна для оборотней, которые на самом деле не смертны; если цель-оборотень достигает на три успеха больше, чем вампир в броске сопротивления, попытка прерывается. Если оборотень достигает пяти успехов, прежде чем прервать попытку, он становится невосприимчивым к попыткам Доминирования со стороны этого вампира, как если бы вампир ошибся.

● Затемнение не проникает в Пенумбру. Оборотень, выглядывающий из Пенумбры, увидит вампира в его истинной форме, а не в том виде, в каком он хочет, чтобы его видели. (Эта информация спрятана в этой книге по какой-то причине! Не позволяйте своим подлым мерзавцам злоупотреблять этой привилегией.)

● Гару имеет -1 сложность на бросках на бешенство, когда рядом активны силы Власти над тенью. Дисциплина контактирует с веществом Бездны, что приводит Гару в ужас.

● Оборотни могут поглотить урон, нанесенный силой Превращения, Когти зверя. Их естественная способность поглощать аггравированные повреждения считается «такой силой, как Стойкость».

● Сила Тауматургии, Кража Витэ, наносит Гару один уровень летального урона за каждые два украденных пункта крови. Котел крови наносит оборотню один уровень аггравированного урона за каждые два вскипяченных пункта крови.

● Гару лечит изменения Изменчивости, как если бы они были аггравированными повреждениями.

● Ни один дар не может восстановить полученный вампиром урон. Дары исцеления, такие как Ласка матери, не действуют на нежить, а вампиры не являются неодушевленными объектами (и, следовательно, не подвержены Видоизменению объекта и т.п.).

● Сопротивление токсинам не может предотвратить загуливание, хотя дает Гару четыре дополнительных кубика, чтобы поглотить эффекты Дисциплин, таких как Смертоносность, которые наносят урон сверхъестественно «ядовитой» кровью или другими веществами.

● Дар Серебряных клыков: Непроницаемый разум работает против Присутствия и Доминирования как прямых ментальных атак, так и против Затемнения как «более коварного психического нападения».

Мерзости

Иногда какая-нибудь глупая Пиявка пытается сделать из Гару питомца, обычно с помощью Становления. Поскольку почти все оборотни страдают сильной аллергией на витэ, они, соответственно, тяжелы на загуливание. Милостью Гайи их так же трудно обратить: большинство оборотней умирают при попытке. К сожалению, Становление работает в чрезвычайно редких случаях, и жалкие результаты - это правильно названные Мерзости.

Вампиры-оборотни - это буквально то, чего быть не должно. Оборотни - это чистейшая форма первобытной жизни на планете, а вампиризм - это живая смерть. Становление отсоединяет Гару от души мира, самой причины их существования. В результате основной причиной Окончательной Смерти среди дюжины или около того Мерзостей, существующих в любой момент времени, является самоубийство. Прошедший становление Гару потерял гораздо, намного больше, чем среднестатистическое когда-то смертное дитя.

Мерзости создаются в основном так же, как и все вампиры, за исключением того, что даже самый развратный Танцор черной спирали не склонен добровольно жертвовать своим высшим духовным существом ради сил могилы. Практически все Мерзости были взяты в плен как живые существа, а затем были обращены своими сирами.

Гару получает последний шанс избежать живой смерти. После становления Гару делает рефлексивный (и инстинктивный) бросок Гнозиса со сложностью 6, чтобы тихо умереть. Если бросок успешен, он умирает без боли, и его дух отправляется в предназначенное ему место. Если бросок не удается, он умирает в мучительной агонии, но его дух свободен. Если бросок провален, Гару становится Мерзостью и не может надеяться когда-либо увидеть свою племенную родину. Никакая Дисциплина, Дар, магия

или любой другой вид силы, кроме прямого вмешательства Целестины, не может повлиять на этот бросок, кроме одного - оборотень может потратить очко Силы Воли, чтобы получить автоматический успех, как обычно (и почти наверняка это сделает).

Недавно становленный оборотень входит в клана своего сира, изучает три точки клановых дисциплин и получает слабость клана, как и любой другой новорастановленный. Он может тратить пункты крови, чтобы увеличить свои Атрибуты или лечить себя, как любой другой вампир.

На этом преимущества становления заканчиваются.

Становление Мерзостью приводит к немедленной потере двух постоянных очков Славы, трех постоянных очков Чести и трех постоянных Мудрости. Становление обычно заставляет даже могущественных старейшин Гару опускаться по крайней мере на два места в ранге. Действительно, недавно обращенная Мерзость может даже пасть ниже первого ранга. Если оборотень не был ранее Танцором черной спирали, он не может снова получить почет или подняться в звании. Только развратные Танцоры признают своих не-живых родственников, и даже тогда Танцор получает только четверть стандартных наград почета за свои деяния. Мерзости также не могут тратить опыт на повышение своей Черты Гнозиса.

После смерти связь Гару со всем духовным миром Гайи безвозвратно прерывается. Эта потеря означает, что Мерзости не могут регенерировать свои раны, как это делают Гару. Мерзости могут лечить себя, только тратя очки крови.

Это отделение от источника жизни также имеет серьезные последствия для отношений Мерзости с миром духов. Хотя Мерзости сохраняют знания о Дарах и обрядах, которыми они обладали до своего становления, они не могут выполнять никакие другие обряды, кроме обрядов Вирма. Только самые испорченные духи отвечают на зов мертвого. Мерзости также не могут учиться новым Дарам от каких-либо духов, кроме Бэйнов, и эти духи - злобные, коварные учителя. Во время становления (или, точнее, смерти) любые специальные предметы или настроенные фетиши теряют связь с некогда Гару. Духи Гайи, даже связанные фетишами, раздражаются присутствием нежити. Чтобы настроиться на фетиш Гайи после становления, Мерзость все еще может бросить Гнозис, как обычно, но со сложностью 10, и провал приводит к тому, что Мерзость теряет постоянное очко Гнозиса.

Мерзости не могут тратить пункты крови на какие-либо цели в тот же ход, когда они тратят Гнозис, делают проверки Гнозиса, тратят Ярость или делают проверки Ярости. Ярость, Гнозис и витэ мешают использовать друг друга, и нежить Гару может использовать только одно из трех в любой момент времени. У Мерзостей есть пулы крови в соответствии с их поколением, как обычно - их вдвойне мощная кровь Гару была высосана во время Объятия, и они должны обходиться обычными витэ.

Мерзости существуют в состоянии вечного Харано. В каждой сцене Мерзость должен потратить очко Силы Воли, чтобы провести сцену со своими кубиками полностью. Если он не будет или не сможет этого сделать, его запасы кубиков уменьшаются вдвое на сцены. Более того, бездуховные Мерзости не могут тратить очки Силы Воли на автоматический успех при бросках кубиков.

Будучи кем-то другим, кроме людей, Мерзости не используют Человечность как систему морали. У них гораздо большая ставка риска - их Гнозис. Это единственное, что удерживает их от воздействия мерзких импульсов, которые растут в них в нежити: не естественные побуждения, а семена, посеянные Вирмом во время их становления. Черта Гнозиса Мерзости определяет, насколько крепко оно спит днем, и в большинстве случаев действует как человечность. (Конечно, Мерзость все еще проверяет бешенство, бросая Ярость.)

Всякий раз, когда Мерзость нарушает обычаи Гару Гайи, намеренно или бессознательно (например, в бешенстве), оно рискует деградировать. Чем выше Гнозис Мерзости, тем больше вероятность того, что даже незначительное нарушение может отнять у него больше духа. Это верно даже для Танцоров черной спирали - их обычные обычаи и тактика - верный путь к вырождению. Приведенная ниже таблица является приблизительным руководством к тому, какие действия заставляют Мерзость проверять потерю Гнозиса. Если вампир Гару выполняет действие, требующее проверки, он делает бросок Гнозис со сложностью 7 (с модификаторами на усмотрение Рассказчика - особенно жестокие поступки могут значительно облегчить дегенерацию). Неудача означает, что он безвозвратно теряет точку Гнозиса. Провал дает несчастному существу Психологическое расстройство. Когда весь Гнозис Мерзости исчезнет, он больше не сможет совершать шаг за грань, использовать какие-либо дары или фетиши.

Есть только один способ предотвратить это вырождение - Мерзость может полностью предложить то, что осталось от своей души, Вирму (точнее, его могущественному посреднику, например, Мэлджин Инкарне). После заключения этого черного пакта Мерзость становится персонажем, управляемым Рассказчиком. Его Гнозис больше не подвергается риску. Вирм заботится о подпитке своей духовной энергии. Однако у Мерзости больше нет никакой свободы воли. Каждое действие, которое он предпринимает, осуществляется по указанию его покровителя.

Другие расы перевертышей, если уж на то пошло, еще менее подходят для вампирской жизни. Бастет, например, начинает терять постоянный Гнозис, по одному на луну после становления, и никогда не может восстановить свою потерю. В конце концов, кошка-нежить полностью отрезана от мира духов, не в силах даже активировать Дары. Нувиша, для сравнения, не может подвергнуться становлению - люди, которые пытаются навязать вампиризм койотам, обнаруживают, что Нувиша умирает тихо, все до одного. У Моколе и Кораксов дела обстоят еще хуже из-за их связи с солн-

Иерархия Порчи Вирма

Гнозис	Минимальное прегрешение для проверки на Гнозис
10	Случайное нарушение Литании
9	Намеренное нарушение Литании ; отказ от честного состязания; каннибализм (питьё крови людей или волков).
8	Отказ признать поражение в состязании (отсутствие инстинкта); передача знаний Гару приспешникам Вирма (в том числе вампирам).
7	Несправедливое убийство другого Гару; применение вампирских способностей по контролю над разумом (Доминирование, Присутствие) против Гару; выдача Гару приспешникам Вирма.
6	Сделки с духами или их принуждение ради недобрых целей.
5	Уничтожение природной области (нанесение вреда Гайе); помощь Яме в разрастании и губительном воздействии.
4	Союзничество с приспешниками Вирма.
3	Каннибализм (питьё крови Гару); садизм и извращения (добродетели Черной Спирали).
2	Боевые действия против любого из племён.
1	Уничтожение каэрна или помощь в его уничтожении.

цем - оба умирают Окончательной смертью в течение одного дня после становления, потеря связи с Гелиосом безвозвратно убивает их к следующему закату. К несчастью для всех окружающих (включая его сира), Мерзость Моколе проводит остаток своего существования в жестоком, бессмысленном бешенстве, что почти всегда приводит к тому, что от будущего сира в конечном итоге оказывается так много красноватой слизи, растекающейся по земле. К счастью, все оборотни, по крайней мере, получают стандартный бросок Гнозиса, чтобы избежать становления и тихо умирают.

Маги

В жесткой космологии **Оборотней** реальность не является консенсуальной, она анимистична. Мир духов отражает мир физический и способен на него влиять, но реальность сама по себе не будет объектом, который может формироваться достаточной силой веры. В частности, люди вовсе не центр вселенной — они весьма влиятельный вид, но не причина того, почему реальность именно такова, какая она есть. Это может нанести довольно серьезный тематический вред элементам линейки Магов в кроссовере, и становится одной из причин, по которым Маги и Оборотни не играются вместе настолько хорошо, как можно было бы ожидать. Но на техническом уровне изменения невелики. Порождается ли Парадокс яростными попытками Вивер удержать реальность неизменной или же неверием вселенского уровня — не имеет особого значения, когда решается, будет ли механика кубиков работать так же, как и прежде.

Хотя оборотни и не столь враждебно настроены к магам, как к вампирам (по крайней мере, в целом), между ними по-прежнему тысячелетия кровопролитий. Позволить магу, даже магу-родичу, которая является сестрой одного Гару и женой другого, войти в каэрн — нарушение Литании. Оборотни неплохо осведомлены, что *нечто* плохо реагирует на магов, когда те применяют свои способности, и общепринятое толкование этого — что маги изначально не должны были владеть такими способностями. Это усложняет взаимоотношения — но не делает их невозможными.

Умбра

Оборотни совершенно не заметили Бурю Аватаров. Какая бы из черт, которыми обладают маги, ни подвергала их опасности, оборотни не наделены ею. Они переходят на ту сторону как обычно.

Космос присутствует и в **Оборотнях**, Барьер там обычно не выше 1; но космос и Умбра не одно и то же.

Существующая в **Магах** концепция Допотопных (Bygone) неприменима к **Оборотням**; существование кошмарных чудовищ, вроде Громовирмов или Ваджанки (болезненно любопытных адресуем к **Книге Вирма**) указывает, что чудовища могут отлично существовать и перед лицом людского неверия. Большинство фанатастических «легендарных зверей» без проблем могут найтись среди духов, возможно, с помощью Чар «Материализации».

Повреждения

Большинство обычных способов нанести аггравированный урон — огонь, эффекты, подпитываемые Основами, и тому подобное — отлично срабатывают и против оборотней. Большинство эффектов, связанных с призванием серебра, считаются вульгарными, и серебро должно быть по-настоящему чистым, чтобы оказать какое-либо воздействие на Гару; сплавы и примеси — не многим более, чем раздражители.

Наполовину духовная сущность оборотней обеспечивает их средствами защиты от некоторых видов магии. Скажем, эффекты Жизни не окажут воздействия на оборотня, если только не будут объединены с равной долей Духа.

Со своей стороны, у перевертышей нет никаких проблем с тем, чтобы нанести аггравированный урон магам.

Контр-магия

Маги могут применять контр-магию, чтобы защитить себя от Даров или фетишей, которые направлены прямо на них. Для этого обычно используется сфера Духа, но вы можете позволить и применение других сфер, чтобы отменить воздействие определённых эффектов; скажем, использовать Разум для отражения дара Опрокидывание. Бросок Арете производится по сложности, равной Рангу Гару +3; каждый успех отменяет один из успехов оборотня.

Вы можете позволить магу использовать контр-магию против Даров, которые не нацелены на него напрямую, если маг обладает достаточными познаниями в сфере Духа или иных подходящих сферах. Сложность на использование контрмагии против обряда всегда равна 8; обряд поддерживается не силой проводящего его вервольфа, а призываемыми им духами.

Некоторые Дары Гару могут использоваться для отражения эффектов мага; скажем, Экзорцизм может применяться для отражения магии Духа. Подобные попытки оставляются всецело на усмотрение Рассказчика и будут не столь эффективны, как была бы контр-магия магов; вервольф отменяет один из успехов мага за каждые два успеха, набранные в броске контр-магии.

Оборотни и Истинная Магия

Оборотни, все до единого, неспособны пользоваться Истинной магией в том смысле, как её понимают маги. Поскольку все оборотни рождаются наделёнными духом оборотней, их наполовину духовная сущность, даже до Первого превращения, делает их с самого рождения Пробуждёнными существами. Они не наделены личными Аватарами, которые известны магам. Вместо этого они погружаются в источник благословения Геи, чтобы производить собственные чудеса — «статичную магию», как называют её маги. Магия сфер — область, доступная исключительно людям; оборотни наделены Дарами иной природы.

Редкие отдельные оборотни способны изучить некоторые пути линейной магии, бедной родственницы магии сфер. Однако подобное встречается нечасто. В конце концов, Дары и обряды оборотней по меньшей мере столь же могущественны, если не более сильны. Лишь самые любопытные и дотошные оборотни испытывают желание изучить подобное людское колдовство.

Создание новых оборотней

Маги часто любят заявлять, что способны сделать что угодно при наличии времени, и некоторым игрокам нравится подтверждать это «исправляя проблему» Гару, связанную с продолжением рода. По ходу спора маг утверждает, что может обеспечить продолжение рода Гару практически навсегда.

Всё не так просто.

Способ, с помощью которого размножаются перевёртыши, не имеет никакого отношения к генетике или к эволюции. Пытаться поспорить с судьбой и обеспечить, чтобы ребёнок родился Гару, весьма опасный способ «поиграть в Гайю». Теоретически (и это потребует чего-то вроде Оккультизма 6, чтобы сложить все факты воедино), чтобы гарантировать, что дитя родится Гару, нужно суметь найти откуда берётся духовная половина новорождённого оборотня (а Гару полагают, что от самой Гайи), отделить нужное её количество и без изъяна прикрепить её к ребёнку точно в момент зачатия. Даже так называемого полубожественного статуса Архимага скорее всего будет недостаточно для столь тонкой операции, и чертовски мало шансов, что Гару позволят ему предпринять подобную попытку.

Более разумный подход связан с привлечением Энтропии для воздействия на «шансы» по зачатию истинного Гару, а не родича. Щедрый Рассказчик может позволить, чтобы каждый успех в броске увеличивал шансы продолжения истинного рода на 1% (продолжительный бросок не допускается). Однако маг должен присутствовать при зачатии, а большинство оборотней достаточно бережно относятся к своим родичам и молодняку, чтобы убрать мага просто из-за того, что он странно поглядывает на комнату молодожёнов. Помощь на поле боя — это одно, но использование способностей, которые способны навлечь на малыша гнев Вивер — решительно недопустимо.

Призраки

Оборотни, которые с наибольшей вероятностью могут столкнуться с призраками — это Безмолвные странники, которые часто служат посредниками между мертвыми людьми. Однако война во имя Гайи ведёт к многочисленным потерям, и кроссовер с Призраками — отличный способ столкнуть безответственно агрессивного Гару с последствиями его поступков, или продемонстрировать зло, сотворённое врагами, показав призраков убитых ими противников, которых они оставили н своём пути.

Призраки обычно не определяются как существа, порченые Вирмом, если только их Тени не слишком сильны; если постоянный Ангст призрака выше его постоянной Силы Воли, он испускает «запах» Вирма. Спектры считаются полноценными существами Вирма, все до единого.

Призраки как правило не считаются духами с позиции применения обрядов или Даров. Их нельзя заключить в фетиши, призвать Обрядом вызова, командовать ими с помощью Приказа духу и так далее. Однако вы можете делать исключения, если они идут на пользу истории; если это соответствует теме игры, Дар Экзорцизм может действовать на призраков, или набор священных колокольчиков может препятствовать материализации привидений. Но будьте умеренны; у вервольфов есть масса средств для взаимодействия с духами, и позволить слишком большому количеству этих средств влиять на призраков — это чересчур. Также помните, что призраки — это не живые существа; их форма Корпус может сделать некоторые Дары, вроде «Кровавого Пира» или «Ледяного Сердца» бесполезными.

С другой стороны, оборотни — это не призраки и не могут считаться таковыми, даже при путешествии сквозь Темную Умбру. «Лепка» (Moliate) не действует на Гару, которые состоят не из плазмы; способность «Темница» не отправит их в Бурю (Tempest), и так далее.

Арканои

Некоторые Арканои, действующие на смертных, не оказывают эффекта на вервольфов; другие работают как обычно. Основные различия перечислены ниже.

● Если Рассказчик использует опциональное правило, по которому вервольфы в Темной Умбре обретают Тени, способности «Наказания» могут применяться против этих Теней, пусть и с +1 к сложности.

● Оборотни, обречённые на смерть, не несут на себе знаки смерти, и способности «Фатализма», сосредоточенные на знаках смерти («Кисмет» и «Роковое Зрение») бесполезно применять на перевертышей.

● Призраки не могут пользоваться «Вселением» (Inhabit), чтобы вселяться в фетиши.

● «Плач» (Keening) зачастую более эффективен против оборотней, этих необузданных зверей. Пять успехов при использовании «Погребальной Песни» (Dirge) погрузят перевертыша в Харано на неделю, а «Крещендо» (Crescendo) и «Реквием» (Requiem) заставят слушателей-Гару совершать проверки на Бешенство.

● Те, кто практикует «Паутину Жизни» (Lifeweb), не смогут заключить «Соглашение Души» (Soul Pact) с оборотнем.

● Призрак не может использовать «Лепку» (Moliate), чтобы менять форму оборотня, но оружие созданное с помощью «Боевой Формы» (Martialry) наносит аггравированные повреждения.

● Способность Неистовства (Outrage) «Каменный Кулак» наносит оборотням летальные повреждения; «Забвение» (Obliviate) наносит аггравированный урон.

● Эффекты Фантазма «Элизия» и «Агон» не действуют на перевертышей, ведь они не наделены тем типом «души», к которому привыкли призраки.

В Темной Умбре

В Тёмную Умбру нельзя попасть с помощью шага за грань обычным образом; необходимо провести особый обряд или пройти по тёмным путям из Срединной Умбры. Но, оказавшись здесь, оборотни будут существовать как обычно. Они регенерируются, тратят Ярость и так далее; основные различия заключаются в атмосфере.

Оборотень — это порождение пульсирующей жизни, и энергии Темной Умбры конфликтуют с самой его сущностью. Во время пребывания в Темной Умбре сложность использования любых Даров увеличивается на 1. Дары, не требующие бросков, работают как обычно. Для Видения Жизни призраков оборотни выглядят как крепкие, светящиеся существа, что делает путешествие инкогнито весьма проблематичным. Оборотень может потратить пункт Гнозиса, чтобы в любой момент «выпасть» из Земель теней в физический мир. Если он отдаляется от Землей теней, трата Гнозиса лишь даёт оборотню почувствовать, где находится ближайший путь, ведущий назад в Среднюю Умбру.

По усмотрению Рассказчика оборотни могут обретать временные Тени (обычно они относятся к подвидам Мучителей(Abuser), Уродов(Freak) или Чудовищ(Monster)) на время пребывания в Темной Умбре. Тень перевертыша обладает Ангстом, равным Ярости оборотня (минимум 1) и любыми Шипами (Thorns), которые Рассказчик сочтёт уместными).

Призраки оборотней

После смерти духовная половина оборотня обычно отправляется назад, на его умбральную родину, чтобы там слиться с Гайей. Даже те, кто потом возвращаются, чтобы помочь своим друзьям или потомкам (обычно с помощью кого-то, обладающего дополнением «Предки»), делает это в виде духа-предка, а не призрака.

Однако существуют и редкие исключения. Иногда, если оборотень умирает лишь с толикой порчи Вирма на своей душе — всего лишь достаточной, чтобы оторвать его от естественного порядка вещей — и сильным желанием завершить дело, незаконченное при жизни, он просыпается в Землях теней в виде призрака.

Призрак бывшего оборотня не сохраняет никаких специальных способностей из своей былой жизни. Он считается таким же призраком, как и любой другой; даже столь простая вещь, как превращение, невозможна без помощи Лепки (Moliate). Его Корпус внешне повторяет его былой облик, будь то человеческий, волчий или даже Кринос. Однако его Атрибуты не меняются в зависимости от этой формы — его облик лишь вопрос самовосприятия, вот и всё. Персонаж становится призраком во всех своих аспектах, с базовыми Атрибутами формы Хомид, обычным набором Способностей (хотя некоторые, вроде Первобытного инстинкта, теперь для него бесполезны), ничего более. Он теперь не обладает Яростью или Гнозисом. Его Дары больше не работают; как и его обряды или любые другие способности, находящиеся за пределами круга знаний призрака. По сути, он теперь всего лишь простой призрак. Однако новые возможности призрака позволяют ему исследовать области, которые редко доводилось видеть другим оборотням. Битва против Вирма, олицетворяемого Спектрами (по крайней мере, с точки зрения Гару), продолжается даже в Землях Теней.

Самый страшный бой, разумеется, произрастает из крошечного семени порчи Вирма, которое закралось в душу Гару на момент его смерти — откуда вскоре прорастает его Тень. Темная половина оборотня куда более жестока, чем большинство людских Теней.

Подменыши

Согласно стереотипам, у Фианна налажены наиболее тесные связи с подменышами, а другие племена ими не интересуются. Однако кроссовер с Подменышами способен легко опровергнуть этот стереотип. Безмолвный странник может завязать дружбу со столь же бродячим Эшу. Делегация Сидов может потребовать заключения сделки со знатью Гару, то есть — Серебряными клыками. Костегрызы могут познакомиться с городскими гоблинами, и так далее. Хотя Гару мало интересуются конфликтами подменышей, и феи скорее всего будут избегать участия в войне оборотней, это в итоге только к лучшему. Кроссоверная хроника может оказаться отличным упражнением в дипломатии и передышкой, где

каждая из сторон пытается заручиться поддержкой другой, не обещая в обмен слишком многого. В конце концов, сделки с феями легендарны своей рискованностью — и лишь глупец приступит к переговорам с кровожадными оборотнями, не чувствуя хотя бы легкой нервозности.

Искусства

Очевидно, что для воздействия на оборотней или духов необходимо Королевство Смертных (Actor Realm), хотя, по решению Рассказчика, Королевство Фей (Fae Realm) может действовать на определённых Химерлингов (Chimerlings).

- Способности «Обмана» (Chicanery), вроде «Закрытых Глаз» (Veiled Eyes) не могут проникать в Пенумбру и не влияют на находящихся там наблюдателей. Некоторые случаи применения «Беспокойного Сердца» (Haunted Heart) могут спровоцировать проверку на Бешенство, если используются против перевертышей.
- Чтобы воспользоваться «Фокусами» (Legerdemain) для управления фетишем, подменыш должен победить фетиш в оппозиционном броске — Сила Воли подменыша против Гнозиса фетиша.
- Искусство Изначальности «Удар Падуба» (Holly Strike) наносит аггравированные повреждения, которые могут поглощаться оборотнями.
- Любой подменыш, находящийся в пределах мили от Фианна, применяющего Дар «Сказочная Родня» может сделать бросок Силы Воли, сложность 8, для сопротивления призыву. Те, кто отзываются на зов Фианна, не обязаны безоговорочно подчиняться оборотню, но неподчинение без веской причины способно нажить врагов среди других фей, которые желают соблюдения древних соглашений.

То или Другое

Подменыши — это души фей, родившиеся в людских телах. Перевёртыши — это души оборотней, рождённые в телах оборотней. Новорожденный является тем или другим, или же просто человеком. Пусть и возможно существование подменышей, которые технически являются Родичами (пусть и не имеющими доступа к Дарам и другим способностям Гайи) или оборотнями с толикой фейской крови, ни одно существо не способно быть и тем, и другим.

Охотники

Большинство кроссоверных историй, включающих в себя линейку Охотники: Расплата склоняются к вражде, хотя кратковременная банальность «объединимся против общего врага» также популярна. Охотники вряд ли могут надеяться сравниться с оборотнями в открытом бою, но их способности могут сделать их серьезными противниками — если они подходят к делу с умом.

Убеждённость (Conviction) защитит охотника от всевозможных Даров, связанных с иллюзиями или влияющих на разум, от простого «Размывания» до могущественного Повиновения. Даже оборотни в форме Хомид могут быть опознаны как «чудовища».



Физические эффекты (вроде тумана, призванного «Проклятьем Эола») могут влиять на чувства охотника, но чисто сверхъестественные эффекты не сработают. По своему усмотрению вы можете решить, что особенно могущественные создания (скажем, проявившаяся Инкарна или оборотни пятого ранга) могут получить шанс преодолеть этот иммунитет; в таком случае вы можете запросить бросок основной Добродетели по соответствующей сложности (от 6 для оборотня пятого ранга до 8 для Инкарны).

Однако ясновиденье охотника не распространяется на Умбру. Оборотень, находящийся в Пенумбре, по сути невидим. Убеждённость охотника защищает его от сверхъестественных атак, проводящихся из Умбры, вроде чар Одержимости. Единственное исключение — наделённые способны выцеливать призраков в Землях Теней.

Ясновиденье отмечает родичей как «непричастных», в то время как «Распознавание» (Discern), «Свидетельство» (Witness) и «Озарение» (Illuminate) выявляют кровную связь родни с оборотнями.

Грани

Большинство Граней писались с учётом наличия различных умений сверхъестественных существ. Лишь немногие требуют дополнительных пояснений. Если не указано иначе, Грань не может проникать за Барьер (Gauntlet) и воздействовать на духов или перевертышей в Пенумбре.

● Озарение (Illuminate) действует даже на оборотней, пользующихся Дарами вроде Тысячи Форм для принятия различных обликов.

● «Оберег» (Ward) распространяется и на Пенумбру; духи и другие жители Пенумбры не могут приблизиться к области, непосредственно окружающей охотника. Знак, оставленный «Клеймом» (Brand) остаётся виден во всех формах.

● Оборотень может сделать шаг за грань чтобы сбросить эффекты «Бремени» (Burden). «Равновесие» (Balance) может применяться для предотвращения использования Ярости или Гнозиса. Оборотни, которых открывает взгляду «Разоблачения» (Expose), обычно вызывают Первобытный ужас, если находятся в соответствующей форме.

● Обостренные чувства позволяют оборотню обнаружить «След» (Trail).

Наделение

По очевидным причинам оборотни не могут быть Наделены. Вообще. Как и родичи. Какая бы сила ни наделяла новый вид охотников их странными дарами, она явно способна распознать родичей и никогда не избирает их для Наделения. Даже те родичи, что не подозревают о своей сущности, никогда не избираются; они просто-напросто слишком близки к сверхъестественному и, соответственно, являются неподходящими защитниками человечества.





Глава 6: Всякая всячина

Ками: Манифест, созданный Гайей

Во времена первых волнений Гайи Мать смотрела на Свое новое творение и чувствовала сильную тоску внутри нее. «Я хочу увидеть, услышать, потрогать, попробовать и почувствовать все, что я сделала», - прошептала Она сама себе. И с этой мыслью Гайя родила Своих самых первых детей, духов, окутанных материей физического мира. Части Ее Самости вышли из Ее чрева и приняли материальные формы. Духовные дети Гайи бегали с оленями и тиграми, плавали с рыбами, летали с орлами и неслись по земле с ураганными ветрами. Каждый день Гайя находила новый способ родить Себя и радовалась богатству Своего творения. Животные и растения, в свою очередь, считали своих духовных братьев и сестер естественными, поскольку не знали разницы между одним миром и другим.

Вирм все изменил. Его безумие раскололо миры, а его порча научила создания физического мира бояться духов, которым они когда-то доверяли. Духовные дети Гайи забеспокоились и разошлись со своими бывшими товарищами. Некоторые из них навсегда сбежали в Умбру, вернувшись в свои духовные формы и отвернувшись от физического мира. Другие предпочли остаться в своих проявленных формах, но прятались в самых диких местах мира или маскировались, пытаясь выдать себя за настоящих людей, животных или растений.

Появление Барьера мешало Гайе влить Свой дух непосредственно в мир, но она видела еще большую потребность прикоснуться к Своему творению. Теперь, когда Вирм и Вивер угрожали нарушить хрупкое равновесие Триата, Гайя поняла, что ей придется найти новый способ установить связь между физическим миром и Умброй. Таким образом, из Ее печали, Гнева и Любви Гайя создала своих вторых детей, Гару и другие племена оборотней.

- Ариана Создатель историй, галлиард Черных фурий, «Как появились ками»

Существа, известные как Ками, занимают уникальное место во вселенной. Некоторые Гару описывают их детенышам как «фоморов Гайи», несовершенный способ описания уникальной смеси духа и материального существования. Как и фомори, большинство Ками существуют как духи, воплощенные в физических носителях, объединяющие материальный и нематериальный мир. Однако, в отличие от фоморов, в которых слияние Бэйна и плоти (или материи) приводит к порче и, в конечном итоге, к вырождению физического хозяина, Ками образуют цельный союз между физическим и духовным, который

работает для конкретной цели: проявление любви Гайи к Ее творению.

Ками - отличные элементы, которые можно экономно добавить в хронику - это редкие и чудесные проявления духов Гайи, живые напоминания о том, что Мать и Ее дети еще не побеждены. Присутствие Ками указывает на то, что Гайя все еще касается Своего творения, что Гару не совсем без союзников в физическом мире. Хотя столкновение с Ками должно быть подходящим образом единичным (эти сущности нельзя злоупотреблять), именно эта редкость может вызвать у ваших игроков ощущение, что они только что участвовали в столкновении, которое немногие достойны пережить.

Первые дети Гайи

Древние легенды говорят о времени, когда Гайя наполнила весь мир выражениями Своего духа. До Гару, до других перевертышей Ками ходили по Земле в своих многочисленных формах. По легенде, поскольку Барьера еще не было, границы между духом и плотью еще не существовало. Духи могли проявляться, когда захотят, и Гайя разрешила им принимать формы, наиболее подходящие для них, когда они захотят.

Ками восхищались обилием форм, созданных их Матерью, выражая себя в виде духов гор, рек, деревьев, растений, животных и других растущих существ. Ками даже приняли человеческий облик, наслаждаясь многими формами общения и самовыражения, доступными этим созданиям.

Безумие Вирма и его растущая сила сделали создание Ками все более трудным для Гайи. Сегодня новые Ками появляются редко. Когда происходит такое знаменательное событие, все духи поблизости собираются, чтобы засвидетельствовать чудесное рождение. Большинство ками создаются, когда дух Гайи овладевает человеческим, животным или даже растительным хозяином в симбиотическом соединении, таком как соединение фомора, хотя некоторые из них на самом деле возникают в результате более или менее постоянной материализации или в результате пробуждения. участка земли.

Семейные отношения

В наше время у Ками мало поводов для общения с перевертышами. Обычно одинокие и застенчивые существа, Ками ревниво хранят свою тайну, опасаясь гнева тех, кто узнает их истинную сущность. Только самые мудрые Теурги знают их предания, и только самые опытные галлиарды знают легенды, которые рассказывают о ками. Эти старейшины, происходящие из гордой расы, как они это делают, редко рассказывают истории детей, которые предшествовали им в пользу их Матери. То же самое справедливо и для Фера, которые часто разделяют нежелание Гару признать (или поверить), что другие пришли до них.

Иногда, когда возникает необходимость, Ками взаимодействует с Гару или другими перевертышами. Эти встречи всегда зависят от вовлеченных людей. Ками обычно может чувствовать, когда один из их дальних родственников благосклонно или, по крайней мере, не враждебно отреагирует на их появление.

Из-за своей природы как меньших проявлений Гайи, Ками редко работают напрямую против Гару или кого-либо из других детей Матери, если только Гайя не дает прямого указания сделать это. Иногда Ками нуждаются в помощи Гару или других Ками. В этих случаях они выходят из изоляции и заявляют о своих желаниях. Однако, поскольку Ками, как правило, живут отшельниками, они редко разбираются в тонкостях культуры или философии Гару. Они ничего не знают о Литании, о племенах или покровительстве Гару, и тем более о междоусобных ссорах, составляющих большую часть общества Гару. То же самое верно и в отношении знаний Ками о других Фера.

Проявления щедрости Гайи

Все Ками разделяют определенные преимущества, предоставленные им Гайей. Каждый ками обладает интеллектом, по крайней мере равным интеллекту большинства людей, хотя их мыслительные процессы могут значительно отличаться от человеческих. Мысли птицы-Ками, например, будучи более связными и разумными, чем мысли обычных птиц, совсем не похожи на мысли Ками с человеческим хозяином. Вместо этого мысли отражают то, что беспокоит птиц - характер ветра, смену времен года, изобилие или недостаток пищи, присутствие хищников и возможные угрозы для них самих.

Оборотни, духи и другие сверхъестественные существа с духовно осознанными чувствами (которые могут включать некоторых магов, но определенно исключать вампиров) могут ощущать ауру святости или духовности, исходящую от Ками. Это сияние не оказывает ощутимого воздействия на другие существа, которые его ощущают, кроме как объявлять о присутствии одного из особых детей Гайи. Любой, кто ощущает это излучение, знает, что рядом находится нечто чудесное.

Большинство Ками уязвимы к каким-либо веществам, таким как огонь, холодное железо, стекло, пластик, дерево или металл. Любой Ками, раненный оружием или предметом, сделанным из их губительной субстанции, получает аггравированные, непоглощаемые повреждения.

Как и другие дети Гайи, Ками обладают Гнозисом. Некоторые, но не все, Ками также обладают Яростью. И Гнозис, и Ярость восполняются по усмотрению Рассказчика. Ками, обладающие Яростью, обладают потенциалом к бешенству, как и Гару, хотя причины бешенства могут различаться в зависимости от индивидуальной природы Ками. Уровни здоровья зависят от размера

Ками. Ками с животными, небольшими растениями или людьми-носителями имеют столько уровней здоровья, сколько было бы у обычных представителей этих типов. У больших ками, таких как те, что населяют деревья, валуны или реки, больше здоровья, и их труднее уничтожить. Оживленные земли практически невозможно уничтожить, кроме как с помощью чрезвычайных мер, таких как химическое воздействие, токсичные отходы, радиация или лесные пожары.

Некоторые Ками могут также обладать гейсом в форме запрета, например запретом говорить шепотом или невозможностью носить одежду определенного цвета или материала (для Ками с человеческими носителями). Нарушение этого правила может привести к последствиям, которые варьируются по степени от серьезных до фатальных, в зависимости от характера нарушения.

Силы Ками

Перечисленные ниже силы представляют собой примеры способностей, которыми обладает Ками. Каждый ками проявляет свои уникальные способности, соответствующие своему хозяину. Рассказчики могут настраивать перечисленные здесь способности или могут создавать свои собственные, чтобы отразить уникальность каждого Ками (Дары дают больше идей и имеют тематическое звучание). Даже два ками с дубами в качестве носителей могут различаться по своим силам.

Поскольку Ками предназначены в первую очередь как персонажи Рассказчиков, а не как персонажи игроков, никаких фиксированных правил для создания персонажей не существует. Если Рассказчик желает разрешить одному или нескольким своим игрокам играть персонажем Ками, он может адаптировать правила создания персонажей из «Оборотня: Апокалипсис» или придумать свои собственные правила. Количество и тип способностей, доступных Ками, должны оставаться совместимыми с существом-носителем Ками и должны соответствовать цели Ками в мире.

● **Родство с животными** - Ками с этой способностью может влиять на животных. Пострадавшее животное рассматривает Ками как надежного компаньона или лидера и будет помогать Ками любым возможным способом, в соответствии с его естественными инстинктами. Для нормальных животных проверка не требуется. Эта сила напоминает Дар Филодокса: Царь зверей.

● **Общение с животными** - Ками наслаждается способностью общаться с животными любого вида, а также «звериными языками» оборотней в их животных формах. Ками владеют всеми формами речи животных и могут «разговаривать» с ними с помощью звуков и жестов тела, обычных для каждого конкретного животного. Хотя ками могут издавать звуки и двигаться, на самом деле общение происходит телепатически. Эта способность сродни дару Галлиарда: Язык зверей.

● **Силы животных** - Ками с этой способностью может изменить свою форму, чтобы позволить себе принять какой-то животный аспект, или его форма носителя уже обладает одной или несколькими из этих способностей. Если Ками должен трансформироваться, он должен тратить одно очко Гнозиса на каждое преобразование, независимо от количества сил, которые дает такой сдвиг в форме. Например, Ками может обрести обостренные чувства волка, изменив черты его лица на волчьи. Несмотря на то, что это изменение затрагивает три или более чувств, ками нужно потратить только одно очко Гнозиса. Однако, если Ками желает получить пользу от когтей в дополнение к обостренным чувствам, он должен потратить два очка Гнозиса - один на усиленные чувства и один на когти. Ками, чья форма хозяина - волк, однако, обретает естественные силы своей животной формы, не расходуя Гнозис. Дополнительные примеры Сил животных включают клыки, цепкий хвост, дыхание под водой, крылья и плавники.

● **Призыв животных (стоимость: 1 гнозис)** - Ками использует эту способность, чтобы призывать животных на помощь. Рассказчик определяет количество и тип животных, которые откликаются на зов Ками. Независимо от количества животных, ответивших на звонок, расходы Ками на Гнозис остаются прежними. Эта способность напоминает дар люпуса: Звериная жизнь.

● **Оживление себя (Стоимость: 1 Сила воли)** - Неодушевленные Ками могут пробудиться к действию с помощью этой силы. Хотя большинство неодушевленных Ками используют эту способность только для коротких всплесков активности, некоторые поддерживают ее почти постоянно, позволяя себе ходить, бегать или выполнять какие-либо другие физические действия в любое время, когда они того пожелают. Если движение требует, чтобы Ками оторвался от земли или другого объекта, он должен потратить два пункта Силы Воли. Например, дерево ками должно вырваться с корнем из земли, чтобы ходить; таким образом, использование этой силы стоит 2 очка Силы Воли. Эффект от этой силы длятся до тех пор, пока Ками не вернется в свою неодушевленную форму, или на одну сцену.

● **Аура спокойствия** - Ками с этой силой излучают ауру миролюбия, которая успокаивает всех в пределах своей области, будь то союзники или враждебные существа. Оборотни не могут использовать Ярость, вампиры не могут впадать в безумие, а любые другие считают почти невозможным совершать насильственные действия. Чтобы вызвать эту силу, Ками должен сделать бросок Обаяние + Эмпатия (сложность равна Силе Воли цели). Цели, провалившие бросок, не могут действовать агрессивно. Ками может воздействовать этой силой на более чем одну цель, но должен делать отдельный бросок для каждой отдельной цели. Большинство Ками, обладающих этой силой, постоянно проецируют ее.

● **Осенние благословения** - Ками могут вызывать в области вид и эффекты осени. Листья меняют цвет, животные готовятся к зиме, накапливая

запасы пищи, а погода приобретает черты осени. Внезапные изменения, такие как одновременное опадание листьев со всех деревьев в обозначенной области, обходятся Ками в одно очко Гнозиса за эффект, но постепенные изменения не требуют затрат. Ками с этой силой узнает людей, которые прошли расцвет жизни и приближаются к поздней зрелости.

● **Дитя стихий (Стоимость: 1 гнозис)** - Ками с этой силой может призывать элементалей наиболее подходящего для них типа. Например, Дитя Земли может вызвать земного элементаля, а Дитя Огня может призвать огненного элементаля к себе на службу. Для этого Ками должен сделать бросок Манипулирование + Экспрессия (сложность 7). Каждый успех позволяет Ками вызвать одного элементаля, хотя Ками может контролировать только столько элементалей, сколько его рейтинг в Сообразительности. Большинство Ками, обладающих этой силой, могут призывать элементалей только одного типа, но Ками, чьи носители объединяют элементы, могут вызывать элементалей любого вида. Таким образом, Дитя Пара может призывать элементалей огня или воды, а Дитя Грязи может вызывать элементалей воды или земли. Часто ками дети элементов обладают другими способностями, соответствующими их стихии.

● **Управление землей (Стоимость: варьируется)** - Ками использует эту силу, чтобы подчинить землю своей воле. По команде Ками земля может превратиться в пустыню, зыбучие пески или что-то среднее между ними. Ками может вызывать землетрясения, оползни, камнепады или любые другие природные явления. Эта способность стоит одно очко Гнозиса для незначительных эффектов, таких как небольшой участок пустыни или небольшой камнепад. Основные эффекты, такие как превращение большой территории в зыбучие пески или возникновение землетрясения, требуют двух или более очков Гнозиса.

● **Проклятие Гайи (Стоимость: 3 гнозиса)** - Ками может использовать эту силу, чтобы наложить проклятие на любого, кто нарушает волю Матери или нарушает равновесие в мире природы. Ками определяет природу проклятия, которое может варьироваться от относительно незначительного - например, невезения - до серьезных препятствий или смертельных недугов. Ками могут побудить Харано в Гару, обратить смертного преступника в камень, вызвать у человека изнурительную болезнь или заставить землю поглотить проклятую жертву. Природа проклятия зависит от Ками (или Рассказчика). Большинство Ками могут наложить только одно большое и одно второстепенное проклятие.

● **Очаровательный голос (Стоимость: 1 Гнозис)** - этой силой Ками может увлечь любого, кто услышит его песню. Слушатель должен сделать бросок на Силу Воли (сложность Обаяние + Исполнение Ками), чтобы не быть привлеченным к голосу Ками. Эта способность не дает Ками дополнительной власти над жертвой. Если ками желает заручиться помощью жертвы или наказать целевого человека, он должен сделать это, используя другие силы или способности.

● **Призыв Гайи (Стоимость: 1 Гнозис, 1 Сила Воли)** - Ками с этой силой может призвать к себе одну из сил или существ Матери. Ками может призывать Вильдингов, Великих Зверей, тотемных духов или, в некоторых случаях, определенную группу Гару или Фера (в том числе всех Рагабашей в области). Вызванные существа склонны действовать в интересах Ками, которые их призвали. Те, кто желает сопротивляться призыву, должны сделать бросок Силы Воли против своего призывателя.

● **Великая судьба** - Ками существует для важной цели, и ничто, кроме достижения этой цели, не может его остановить. Чудеса происходят в окрестностях Ками всякий раз, когда что-то угрожает успешному выполнению его цели. Даже смерть не может остановить его, пока он не исполнит судьбу, выбранную для него Матерью. По понятным причинам это одна из самых редких способностей, подходящая только для Ками, которым суждено сыграть значительную роль в хронике.

● **Чувство сердца (Стоимость: 1 Гнозис)** - Ками с этой силой может заглядывать в сердце или сущность человека и определять, принадлежит ли это существо в первую очередь Вильду, Вирму или Вивер. Кроме того, Ками с Чувством сердца может идентифицировать связи человека с прошлым (например, предоставленная деталь биографии Предки), определять невиновность или вину человека, выявлять чьи-то мечты и желания или открывать истинную форму кого-то в другой форме. Ками должен преуспеть в броске Восприятие + Сочувствие (Сложность 7). Каждый успех дает Ками дополнительную информацию.

● **Неуязвимость** - эта способность дает Ками от одного до пяти пунктов Выносливости (по усмотрению Рассказчика) для использования при поглощении урона. Ками с этой силой обычно проявляют ее каким-то образом визуально, например, кожей со слегка металлическим оттенком, твердым панцирем или экзоскелетом. Ками с каменными носителями часто обладают этой силой.

● **Долголетие** - Хотя Ками не бессмертны, многие обладают этой силой, которая значительно продлевает их «нормальную» продолжительность жизни, замедляя их жизненные процессы и заставляя их очень постепенно стареть. Ками с человеческими хозяевами могут жить два или три столетия, в то время как насекомые Ками могут жить несколько месяцев (феноменально долгая жизнь!). Горные Ками или одушевленные земли с этой силой имеют продолжительность жизни, которая может быть бесконечной по сравнению с продолжительностью жизни смертных существ. Без этой силы Ками «живет» только до тех пор, пока нормальная продолжительность жизни его хозяина.

● **Повелитель Земли** - Ками с этой силой постоянно осведомлен обо всем, что происходит на его территории. Наиболее распространенные ками, обладающие этой силой, включают растения или деревья ками, горы или реки ками или одушевлен-

ным землям. Ками может использовать эту способность бесплатно.

● **Присутствие маски (Стоимость: 1 Гнозис)** - На протяжении одной сцены Ками с этой способностью может помешать другим видеть, слышать или иным образом обнаруживать его присутствие. Эта сила может проявляться, делая Ками невидимым или маскируя или маскируя его иным образом. Иногда сила просто заставляет тех, кто находится в непосредственной близости от Ками, игнорировать ее, как если бы ее там не было.

● **Сверхсила** - Ками дополнительно имеют от одной до пяти очков Силы. Гора Ками, тенистое дерево Ками или Ками с большими животными-носителями, как правило, обладают этой силой.

● **Исцеление матери** - эта сила действует как дар Теурга: Ласка матери.

● **Мирный бой** - Ками с этой силой могут защищаться, не нанося длительный физический урон своему противнику. Ками сражается нормально, но наносимый им урон с каждым уровнем здоровья длится до конца сцены. Противник полностью исцеляется, когда сцена окончена. Если Ками наносит несколько уровней здоровья за один удар, равный показателю Выносливости противника, противник падает без сознания, просыпаясь в конце сцены. Тем временем Ками имеет возможность покинуть окрестности или иным образом уберечься от опасности.

● **Пронзающий взгляд (Стоимость: 1 гнозис)** - Ками может заставить любого, на кого он смотрит, почувствовать себя так, как будто его душа обнажилась перед Ками. Жертвы этой силы становятся возбужденными и напряженными. Иногда они поддаются гневу или другим неблагоразумным эмоциям. Даже Ками, у которых нет физических глаз (например, растения Ками или одушевленные земли), могут использовать эту силу, чтобы заставить людей в их окрестностях чувствовать, что кто-то или что-то наблюдает за ними. Ками использует эту силу, чтобы отражать злоумышленников, изгонять нежелательных существ со своих земель или заставлять человека признаться в каком-то скрытом преступлении или великой тайне.

● **Оживление растений (стоимость: варьируется)** - эта способность позволяет ками оживлять растения, заставляя цветы, деревья, кусты или другие формы растительности двигаться способами, которые обычно им недоступны. Рассказчик определяет, что может сделать каждое пораженное растение. Розы могут наброситься на незваного гостя, поцарапав его шипами. Виноградная лоза может опутывать жертв ками, в то время как массивная ветка дерева может вытянуться и обернуться вокруг врага, нанося серьезные сокрушительные повреждения. Растения обладают от одного до трех пунктов Ловкости и от одного до 10 пунктов Силы. Участок оживленной травы может иметь только одно очко силы, в то время как анимированное красное дерево почти наверняка будет обладать максимальной Силой (10 очков). Стоимость использования этой способности в Гнозисе для ками варьируется в зависимости от количества пораженных растений и вероятности нанесения ущерба. Ками может использовать эту способность, чтобы воздействовать на небольшое количество деревьев или большее количество более мелких растений.

● **Родство с растениями** - Подобно родству животных, эта способность дает Ками дружбу всех растений. По возможности на помощь Ками приходят оживленные растения. Эта способность также дает Ками способность разговаривать с растениями. Эта способность похожа на дар Галлиарда: Язык зверей, за исключением того, что она относится к растениям, а не к животным. Несмотря на то, что растения не обладают истинным разумом, ками могут использовать эту силу, чтобы узнать, что происходит в той или иной области, по растениям, которые там растут.

● **Регенерация** - Ками с этой способностью могут восстанавливать уровень здоровья по одному за ход. Это касается только повреждений без отягчающих обстоятельств.

● **Беззвучная речь** - эта способность дает Ками способность общаться без речи. Подобно телепатии во многих отношениях, она полностью обходит язык. Таким образом, ками могут использовать эту способность, чтобы одновременно разговаривать с людьми из многих разных культур, независимо от их родного языка. Каждый человек или существо слышит Ками так, как если бы оно говорило на языке, наиболее знакомом получателю.

● **Родство с перевертышами** - Ками с этой силой наслаждаются дружбой и доверием одной из рас перевертышей, к которой они настроены. Наиболее распространенная версия этой способности - Родство с Гару (из-за упадка других племен), но Ками может обладать Родством с любой расой оборотней, даже с Рокеа или Раткинами. Эта сила эквивалентна рейтингу чистоты рода, равному трем.

● **Пробуждение духа (Стоимость: 1 гнозис)** - Ками с этой силой может пробуждать духов аналогично обряду пробуждения духа, хотя Ками нужно потратить только один ход, чтобы разбудить выбранного духа.

● **Духовные чары** - Некоторые Ками обладают определенными духовными чарами, такими как Реформирование, Разрыв реальности или Чутье аэрта. Ками, которые используют эти способности, могут принимать или не принимать определенные аспекты духов, которые чаще всего обладают этими Чарами. Только те Ками, которые обладают Темным проходом, могут обладать этой силой. Ками, как правило, используют Гнозис для усиления этих чар, но иногда они могут использовать Ярость для соответствующих чар.

● **Чувство духа** - Ками может смотреть в духовный мир и разговаривать с любыми духами, которых он случайно видит, даже если сам Ками остается в физическом мире.

● **Благословения весны** - эта сила действует аналогично Благословениям осени, за исключением того, что позволяет Ками заставлять область принимать аспекты весны. Растения в целевой области дают ростки и бутоны, животные выходят из спячки или чувствуют желание спариться, а температура приобретает мягкость



весны. Используя эту способность, Ками может также идентифицировать беременных людей или существ, которые еще не достигли своего истинного потенциала.

● **Странные чувства** - Ками с этой силой обладают чувствами, которые не поддаются определению в человеческих терминах. Эти Ками могут видеть звуки, слышать цвета, обнаруживать невидимых существ или ощущать эмоции других. Другие проявления этой силы зависят от Рассказчика.

● **Скрытое присутствие** - Ками с этой силой становится трудно угнаться за и чрезвычайно трудно найти. Они не оставляют физического следа, и людям трудно удерживать в памяти Ками, забывая, что они видели Ками. Любой, кто активно ищет Ками, должен преуспеть в броске Восприятие + Бдительность (сложность 9), чтобы иметь хоть какой-то шанс найти его, и даже в этом случае поисковику требуется больше времени, чем обычно, чтобы найти свою цель.

● **Благословения лета** - Ками заставляет область принимать аспекты полного лета. Листья становятся зелеными, деревья приносят плоды, животные рожают и занимаются охотой, а температура становится теплее времени года. Ками может использовать эту силу, если они того пожелают, чтобы вызвать у людей солнечный удар. Эта форма силы стоит одно очко Гнозиса и требует, чтобы Ками сделал бросок Выносливость + Первобытное желание (сложность 7). Жертва может сделать бросок на Выносливость, чтобы сопротивляться. Успех означает, что жертва не пострадает. Неудача означает, что жертва теряет сознание и получает один непоглощаемый уровень здоровья с отягчающими обстоятельствами. Ками с этой силой может ощущать присутствие существ, которые находятся в расцвете сил.

● **Трансформация (Стоимость: 1 Сила Воли)** - Ками с этой силой могут превратиться в какое-то другое существо. Таким образом, ками может трансформироваться в особый тип формы (животное, растение, минерал), избранную группу (все собаки, деревья, насекомые) или единственную форму (немецкий дог, орел, ивовое дерево). Некоторые ками могут даже выбрать несколько не связанных между собой форм (береза, голубь, камень и бабочка). Эта сила работает как в Умбре, так и в физическом мире.

● **Шаг за грань** - Ками бросает Гнозис и использует эту силу, чтобы пересечь Барьер, подобно способности Гару шагать боком. Хозяева растений или животных оставляют свои физические формы в материальном мире и принимают духовные формы в Умбре. Хотя иногда растения или животные Ками принимают духовные формы, которые отражают их земных хозяев, чаще всего они принимают человеческую или другую форму, способную к движению, когда они путешествуют в Умбру.

● **Универсальный язык** - Ками с этой силой может говорить на языке всех живых существ и общаться со всеми ними.

● **Благословения зимы** - Ками может вызвать появление признаков зимы в определенной области. Растения засыхают и впадают в спячку или умирают, вода в прудах и озерах замерзает, животные, впадающие в спячку, ищут места, где можно провести сезонный сон, а воздух становится холодным от ощущения и запаха зимы. Ками может создавать порывы ледяного воздуха в качестве оружия, подобно Дарам Вендиго: Рассекающий ветер и Заморозок, хотя для этого им нужно потратить одно очко Ярости. Ками с этой силой может чувствовать людей, которые приближаются к концу своей жизни, а некоторые Ками могут даже использовать эту силу, чтобы заглянуть в Темную Умбру.

● **Род Вильда** - Ками с этой силой, как правило, обладают способностями, подобными силам существ Вильда. Эти Ками могут создавать элементы и часто проявлять Чары, общие для Вильдлингов. Духи Вильда считают Ками своих собственных и чувствуют склонность помогать Ками, если это не приказывает им делать что-то, что идет вразрез с их инстинктами. Ками, который пытается заставить дух Вильда действовать вопреки его природе, должен преуспеть в противоположном броске Силы Воли и рискует оттолкнуть Вильда. Ками также может использовать эту способность для вызова духов Вильда, выполнив бросок Обаяние + Экспрессия (сложность 7). Каждый успех привлекает одного духа. Ками может контролировать количество духов, равное его рейтингу Сообразительности. Вполне возможно, что Ками может проявить подобную силу «Рода Вирма» или «Рода Вивер», хотя безумие Вирма и Вивер серьезно подорвало отношения каждой Целестины с Гайей.

Слабости Ками

Точно так же, как Ками получают доступ к силам, предоставленным им от Гайи, они также платят за эти способности в виде гейса или обязанностей. Эти запреты или табу служат нескольким целям в контексте игры. Что касается игровой механики, они служат противодействием силам Ками, делая этих духовных существ немного большим, чем просто набором изящных способностей. Рассказчики могут захотеть назначить одно действие на каждые три или четыре силы или довольствоваться тем, что каждому Ками назначается единственный запрет, независимо от того, сколько способностей он обладает.

В самой истории Ками приобретают дополнительную глубину и намек на трагедию, когда проявляют определенные слабости. Многие легенды приписывают запреты или табу героям, которые часто сталкиваются с гибелью через ловушку, основанную на этих запретах.

В следующем списке приведены некоторые примеры гейсов, подходящие для Ками. Не все эти запреты подходят всем Ками. Рассказчики должны выбрать наиболее подходящие для своих персонажей Ками, иначе не стесняйтесь придумывать свои собственные. У рассказчиков также есть возможность, конечно, полностью игнорировать идею слабостей Ками.

Штрафы за нарушение гейса могут варьироваться от потери некоторых или всех его способностей, уменьшения Атрибутов, потери Гнозиса, Ярости или Силы воли или полного растворения, в зависимости от строгости запрета и обстоятельств, при которых он был нарушен. Гайя назначает наказание в то время (а Рассказчик определяет характер наказания).

● Босиком - Ками никогда не должны носить обувь или какие-либо покрывала для ног. Само собой разумеется, что это относится только к Ками с людьми или носителями в одежде.

● **Запрет цвета** - ками не могут носить одежду или украшения определенного цвета. Хотя изначально это, кажется, относится только к людям ками, этот запрет также распространяется на ошейники животных, седельные одеяла, ленты, привязанные к ветвям деревьев, и даже граффити, нанесенные распылением на скалах.

● **Гендерный запрет** - ками не могут разговаривать напрямую с мужчиной (или женщиной). Любое общение с запрещенным полом должно происходить через посредника.

● **Непрямое движение** - Ками не может двигаться по прямой линии, но всегда должен идти косвенным путем к своей цели.

● **Запрет на вопросы** - Ками никогда не могут ответить на прямой вопрос.

● **Бродяга** - Ками не могут называть ни одно место своим домом. Ками с таким запретом не может спать в одной «постели» или проводить ночь в одном и том же месте две ночи подряд. Ками должен обладать способностью к мобильности, чтобы обладать этим гейсом.

● **Молчание** - Ками не могут говорить во время выполнения поставленной задачи. Он должен заявить о своих желаниях другими способами.

● **Запрет на субстанцию** - ками не должны контактировать с определенными веществами, такими как дерево, серебро, золото, пластик, вода и т.д.

● **Неблагодарность** - Ками не может ни благодарить кого-либо, кто ему помогает, ни принимать благодарность за помощь. Кроме того, он не может объяснить свою явную неблагодарность без нарушения запрета.

● **Связанный шепотом** - Ками никогда не может повышать голос выше шепота, даже когда зовет на помощь.

Персонажи Ками

Следующие примеры персонажей предоставляют Рассказчикам примеры нескольких различных типов Ками в зависимости от формы их носителя. Рассказчики могут использовать этих персонажей в том виде, в котором они представлены здесь, или могут изменять их, чтобы они соответство-

вали своим хроникам. Эти примеры также могут служить руководством для создания персонажей ками в целом. Как показывает практика, Рассказчики должны начать с создания «нормального» существа, которое будет служить носителем Ками, а затем изменить это существо, настроив Атрибуты и Способности и добавив соответствующие силы и один или несколько гейсов.

Растительные и животные носители

Растения и животные, наполненные сущностью Гайи и ее сознанием, составляют основную часть Ками, существующих в современном мире. Большинство из этих Ками обладают телепатией, а некоторые могут даже иметь способность общаться на одном или нескольких человеческих языках. В то время как многие животные или растения Ками неотличимы от своих обычных собратьев, некоторые обладают некоторыми необычными качествами, такими как странная окраска (синяя белка), огромный размер (кошка размером с Фольксваген) или странная форма (грибное кольцо). Все растительные и животные носители имеют несколько способностей, данных им Гайей, а также могут обладать по крайней мере одним запретом.

Мау'рут Охотник

Тип ками: Животный носитель (Дикая кошка)

Физические атрибуты: Сила 1, Ловкость 4, Выносливость 4.

Социальные атрибуты: Обаяние 5, Манипулирование 3, Внешность 3

Ментальные атрибуты: Восприятие 4, Интеллект 5, Сообразительность 5

Таланты: Бдительность 3, Атлетика 3, Рукопашный бой 4, Уклонение 4, Эмпатия 2, Запугивание 2, Первобытный инстинкт 5.

Навыки: Понимание животных 4, Этикет 1, Лидерство 3, Скрытность 5, Выживание 5.

Знания: Загадки 4, Исследование 3, Лингвистика 4

Детали биографии: Союзники 4, Предки 5 (могут контактировать с доисторическими кошками), Контакты 3

Силы: Родство с животными, Силы животных (Кошачьи лапы, Когти, Обостренные чувства), Вызов животных (животные леса и поля), Чувство сердца, Долговечность, Присутствие маски, Исцеление матери, Пронзительный взгляд, Безмолвная речь, Универсальный язык.

Ярость: 2; Гнозис: 8; Сила воли: 10

Уровни здоровья: OK, -1, -1, -2, -5.

Атаки: Укус (Сила + 1 урон от отягчающих обстоятельств); Когти (Сила + 2 урона от отягчающих обстоятельств).

Запреты: Бродяга

Шепчущий Мау'рут получает две атаки за ход, одну укусом и одну когтями.

Внешний вид: Мау'рут выглядит как крупный (более 25 фунтов) длинношерстный коричнево-черный полосатый кот. Многие люди, которые видят его, принимают его за дикую кошку мейнкун. У него огромные лапы, хохлатые уши, ерш, плотно прилегающий к шее, и полный, похожий на щетку хвост. Его голоса почти не слышно, он больше напоминает пронзительный крик котенка, чем хриплое кошачье мяуканье. Мурлычет он редко и неслышно. Он понимает любой язык и может телепатически передавать свои желания другим.

Подсказки для отыгрыша: Мау'рут живет в дикой местности сельского Нью-Гэмпшира. Гайя поручила ему следить за балансом «его» царств и следить за тем, чтобы вторгающееся человеческое население не распространялось слишком далеко. Он выполняет свою задачу разными способами - появляясь, чтобы вести заблудших людей в безопасное место, действуя как скрытая угроза и отпугивая злоумышленников, и проводя партизанскую войну против неосторожных отдыхающих или туристов. Он может, а иногда и дружит с людьми, но отказывается от любых попыток приручения.

История: Мау'рут вспоминает приход европейцев и их родственников Гару в Северную Америку. Он имел обыкновение контактировать с коренными американцами, которые признавали его духовным существом и делали ему подношения со своей охоты. Он обнаруживает, что его Ярость в связи с потерей диких мест Матери растет не по дням, а по часам и изо всех сил пытается сохранить свое невозмутимость и сосредоточенность.

Арбина, Укрывающий клен

Тип ками: Растительный носитель (клен)

Физические атрибуты: Сила 12, Ловкость 0/3 (в оживленном состоянии), Выносливость 10.

Социальные атрибуты: Обаяние 4, Манипулирование 3, Внешность 2

Ментальные атрибуты: Восприятие 3, Интеллект 3, Сообразительность 3

Таланты: Бдительность 2, Рукопашный бой 2, Эмпатия 3, Запугивание 1, Первобытный инстинкт 2.

Навыки: Понимание животных 5, Выживание 3

Знания: Знание местности (Южная Каролина, Пьемонт) 5, Загадки 3, Медицина 1

Детали биографии: Союзники 5, Контакты 2

Силы: Призыв животных (ближайшие животные), Оживление себя, Повелитель земли, Исцеление матери, Мирный бой, Оживление растений, Духовные чары (Разрыв реальности, одержимость), Чувство духа.

Ярость: 4; Гнозис: 8; Сила воли: 10

Уровни здоровья: OK, OK, OK, -1, -1, -2, -2, -5, -5, недееспособность

Атака: Удар ветвью (Сила + 1 ударный урон)

Запрет: Запрет субстанций (пластик), Неблагодарный

Внешний вид: Арбина - крупный клен с широкими ветвями и широко раскидистой листвой. Она живет в регионе Пьемонт в Южной Каролине, где дает приют мелким животным и многочисленным видам птиц.

Подсказки для отыгрыша: Арбина с растущей тревогой наблюдает, как расширяющиеся городские центры вторгаются в ее дом и угрожают маленьким существам, выживание которых все больше и больше зависит от нее. Время от времени она пробуждалась, чтобы ходить в человеческом обличье, мстя тем, кто намеренно насилуют дикую

природу, и может оказаться полезной Гару, который вежливо просит ее о помощи. Ее сок обладает целебными свойствами (Исцеление матери).

История: Арбине более века, и на ней пока нет никаких признаков гнили или гнили. Хотя она не ходила по земле последние 20 лет, она видела растущее смятение в Умбре, вызванное появлением Антелиоса, и рассматривает возможность снова принять человеческий облик, чтобы сделать все возможное, чтобы отреагировать на его угрозу. Она считает, что Гару могут владеть ключом к борьбе с красной звездой, но она не хочет отдавать себя им в долгу.

Человеческие носители

Смертные, ставшие носителями Ками, сохраняют свои человеческие души, но приобретают дополнительное измерение. Некоторые люди не осознают, что они собой представляют, но называют себя «посланниками», «инопланетянами» или даже «ангелами». Они достаточно хорошо вписываются в человеческое общество и иногда порождают местные легенды или «небылицы», подобные рассказам о Джонни Эпплсиде и Поле Баньяне.

Старик Фишер

Тип ками: человек-носитель

Возраст: 70?

Физические атрибуты: Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 3.

Социальные атрибуты: Обаяние 4, Манипулирование 3, Внешность 2

Ментальные атрибуты: Восприятие 5, Интеллект 3, Сообразительность 5

Таланты: Бдительность 4, Уклонение 1, Эмпатия 3, Хитрость 3.

Навыки: Понимание животных (рыба) 5, Ремесло (рыбалка) 5, Выживание 4

Знания: Загадки 4, Исследование 3, Наука (морская биология) 5

Детали биографии: Союзники (рыбаки) 4, Ресурсы 1 (случайные работы)

Силы: Родство с животными (морские существа), Аура спокойствия, Проклятие Гайи (вызывает проблемы у тех, кто чрезмерно ловит рыбу в близлежащем озере), Чувство сердца, Пронзающий взгляд, Присутствие маски, Трансформация (рыба)

Ярость: 1; Гнозис: 10; Сила воли: 9

Уровни здоровья: как человек

Запрет: Босиком

Внешний вид: Старик Фишер скорее наклоняется, чем стоит. На вид ему около 70 лет, хотя его телосложение предполагает более выносливое телосложение, чем можно было бы предположить по его годам. Он одевается в поношенную одежду с заплатками. Его редеющие волосы в основном белые, и он собирает их в растрепанный хвост. Он никогда не носит обуви, а его ступни покрыты толстыми мозолями.

Подсказки для отыгрыша: Старик Фишер живет недалеко от большого рыбацкого озера, в окружении небольшой деревни и множества домов для отдыха. Он считает, что инопланетяне похитили его, когда он был молод, и приказали его защищать все виды водной флоры и фауны. Он учит местных детей уважению к водным существам и следит за тем, чтобы никто не чрезмерно ловил рыбу в озере, которое он считает своей территорией. Он может быть грозным противником, а также верным союзником.

История: Когда он был подростком, Терри Фишер столкнулся с «инопланетянами». Почти утопающий опыт открыл его дух для вливания Гайи ее собственной сущности, дав молодому человеку новую жизнь в качестве одного из ее Ками. Спустя годы Терри отказался от своего имени и стал просто Фишер. Он является местным «персонажем» в своем сообществе, и хотя многие люди смеются над ним, никто не может отрицать его мощную ауру миролюбия, когда он приходит к ним.

Одушевленные земли

Гайя иногда наполняет своей сущностью целый регион, пробуждая сознание на самой земле. Земля становится единым разумным существом, и все растения и животные, обитающие на ней, действуют как часть «тела» земли. Иногда люди могут жить и обрабатывать землю, если они не делают ничего неуважительного по отношению к ней. Одушевленные земли восстанавливают Гнозис быстрее, чем другие ками, пополняя их запасы три или четыре раза в день, если необходимо.

Первобытный лес

Тип ками: Одушевленная земля (лес)

Физические атрибуты: не применимо

Социальные атрибуты: Обаяние 4, Манипулирование 2, Внешность 0

Ментальные атрибуты: Восприятие 5, Интеллект 4, Сообразительность 6

Таланты: Нет

Навыки: Понимание животных 8, Знание растений 8

Знания: Знание местности 10, Загадки 5, Знание Гару 2

Силы: Общение с животными, Призыв животных, Благословения осени, Дитя стихий (все), Управление землей, Проклятие Гайи (приводит к сбою технологий в непосредственной близости), Чувство сердца, Повелитель земли, Пронзительный взгляд, Оживление растений, Родство с растениями, Чувство духа, Благословения весны, Благословения лета, Благословения зимы

Ярость: 5; Гнозис: 10; Сила воли: 10

Запрет: неизвестны

Внешний вид: Первобытный лес выглядит как большой участок старовозрастного леса, расположенный в Аппалачах в Западной Вирджинии. Он может становиться хриплым или очень тихим и дурным. Те, кто бродят по нему, клянутся, что у леса есть глаза - и действительно, они есть.

Подсказки для отыгрыши: лес редко предпринимает действия, если только ему не угрожают непосредственно охотники, лесорубы, дорожные строители и другие узурпаторы. Затем он начинает действовать, обычно вызывая насильственное и необратимое исчезновение тех, кто подвергает его опасности.

История: Первобытный лес проснулся, когда первые лесозаготовительные компании пришли ограбить древние деревья, покрывавшие пологие горы Западной Вирджинии. Хотя большая часть лесных угодий стала жертвой сил Вирма и Вивер, Первобытный Лес остался невредимым из-за множества Даров Гайи. Некоторые Гару только что обнаружили этот нетронутый лес и пытаются выяснить, что отличает его от близлежащих земель.

Вдохновение

Рассказывание историй может быть искусством, ремеслом, тщательной попыткой смешать разрозненные темы и мотивы в аккуратный и опьяняющий меланж, который побуждает ваших игроков пересмотреть то, как они смотрят на мир, - но это также в основном способ рассказывать истории, которые вы считаете здорово. Нет ничего постыдного в том, чтобы заимствовать мотивы, которые вы видите где-то еще, если они не отвлекают ваших игроков. (Если вы скажете своим игрокам, что грубый Мастер испытания похож на Хью Джекмана из Людей Икс, это одно, но если он начнет цитировать фильм или щелкнет адамантиевые когти, ваши игроки могут найти это менее чем внушающим трепет.) Возможно, вы обнаружите, что легче планировать истории, если у вас играет особенно подходящая музыка, или что просмотр одного из ваших любимых фильмов об оборотнях всегда вдохновляет вас на создание нового сценария.

В завершение «Справочника рассказчиков» представлены следующие эссе и рекомендуемые источники, чтобы дать вашим творческим сокам последний толчок. Если повезет, что-то здесь найдет отклик в вашем стиле рассказывания историй или представит несколько идей, о которых вы раньше не думали.

Медиа в целом

Кино

Мы уже говорили об этом, и стоит повторить: жанр фильмов об оборотнях страдает от нехватки качественных предложений. Лишь небольшой процент фильмов об оборотнях обходится без сырного фактора, и идеальный фильм об оборотнях, вероятно, все еще ждет своего часа. Поэтому вместо того, чтобы перечислять все фильмы, посвященные оборотням («Волчонок»? «Волчонок тоже?»), Мы выбрали те, которые, скорее всего, внесут что-то, даже небольшое, в вашу игру вервольф.

13-й воин - Столкновения культур, злодеи-людоеды, скрывающиеся в подземных лабиринтах, и темы достойной жизни, храброй смерти и запоминания ваших деяний в песнях. Этот взгляд на легенду о Беовульфе - скорее оборотень, чем вы могли подумать.



Американский оборотень в Лондоне - один из самых ярких представителей жанра фильмов об оборотнях, стоит посмотреть только на эпизоды трансформации.

Ведьма из Блэр: Курсовая с того света - Забудьте о шумихе; этот фильм замечательно полезен как пример того, как обычные люди должны бояться леса в Мире Тьмы. Это то, чем было Владычество.

Братство Волка (Le Pacte des Loups) - французский фильм, пересказывающий один из самых выдающихся мифов об оборотнях из реального мира, чудовище из Жеводана. Практически сюрреалистично по количеству смешанных элементов. Проверить это.

Полное затмение - сырный, но в хорошем смысле слова; «Адам Гару» и его ликантропическая оперативная группа заслуживают как минимум аренды.

Оборотень (Ginger Snaps) - Нетрадиционный фильм об оборотнях, мало чем отличающийся от Хизерс о ликантропии. Умный, остроумный и да, дикий ужас.

Принцесса Мононоке - Мы не смогли бы снять более подходящий фильм, если бы попытались.

Вой - возможно, первый «Кринос» в фильме и, безусловно, самый влиятельный. Есть ряд сиквелов, но все они легендарны из-за своего халатного статуса. Имейте в виду.

Волк - Несмотря на неоднозначную реакцию, этот фильм по-прежнему остается одним из лучших фильмов об оборотнях, независимо от того, являетесь ли вы ярым фанатом Джека Николсона или нет.

Волки (Wolfen) - интересное средство для настройки настроения для изображения волков с человеческим интеллектом и того, какими чуждыми они кажутся людям.

Книги

Говорит Черный лось - обязательно к прочтению для всех, кто хочет понять Вендиго, а также обладает прекрасным голосом для тех, кто интересуется стороной гальярдов.

Эрдос, Ричард и Альфонсо Ортис, редакторы - ***Мифы и легенды американских индейцев***. Да, это касается не только хроник Чистых земель. Этот том демонстрирует большую часть тем животных-людей, которые пронизывают «Оборотня», а также дает представление о том, каким, должно быть, был мир до Раскола.

Холланд, Дэвид - ***Murcheston: The Wolf's Tale.*** Веселая викторианская история об оборотнях с особенно яркими описаниями чувственного опыта становления волком.

Ланг, Эндрю - ***Зеленая книга фей, Синяя книга фей, Красная книга фей*** и др. Хотя эти книги преобразованы в подходящий для детей формат «сказок», они, тем не менее, представляют собой удивительные сборники фольклора и странных историй и могут стать отличным источником вдохновения для рассказов о предках стаи. И да, они выходят за пределы Европы.

Леопольд, Альдо - ***Альманах Sand County***. Очень заслуживает внимания тех, кто интересуется экологическими и природоохранными аспектами Оборотня.

Мьевиль, Китай - ***Крысиный король.*** Современная басня, в которой легендарные фигуры животных и людей сочетаются с неистовой энергией городской культуры. Особый интерес для рассказчиков, которым нравится использовать Раткинов.

Мовat, Фарли - ***Never Cry Wolf***. Отличный ресурс для понимания и изображения волков-родичей и люпусов.

Стигер, Брэд - ***Книга оборотней: Энциклопедия перевертышей***. Несмотря на то, что он сильно дополнен записями, лишь периферийно связанными с преданиями об оборотнях (такими как серийные убийцы и малоизвестные мифические оборотни), это все же надежный ресурс для рассказчика об оборотнях.

Музыка

Практически любая музыка может внести свой вклад в игру Оборотня, если правильно рассчитать время. Быстрая танцевальная музыка, такая как различные ответвления техно, хорошо подходит для городских историй, равно как и более жесткие хип-хоп и рэп; наоборот, world beat отлично подходит для хроник, где много путешествий. В вашей группе есть много кельтской музыки для Фианны, но аутентичная музыка кантри тоже подойдет (для того же самого племени, не меньше!). Metallica, Dead Kennedys и Slipknot столь же актуальны, как Dead can Dance и Afro Celt Sound System; все зависит от того, как вы с этим справитесь. Конечно, вы можете избегать использования альбомов или песен, которые ваши игроки слышали тысячу раз раньше; ничто так не убивает песню, как переигрывание.

Преимущество бессловесной музыки, такой как музыка из фильмов, состоит в том, что игроки менее склонны подпевать - это настоящий опыт, нарушающий настроение, если он когда-либо был. Только будьте осторожны с некоторыми современными саундтреками к фильмам, в конце которых обязательно должна быть поп-песня. Например, саундтрек к фильму «Возвращение мумии» действительно может вызвать у ваших игроков настроение сюжета Во власти Ярости: Египет, только чтобы разрушить атмосферу, которая в конце переходит в популярный номер. Это приносит больше вреда, чем пользы, и этого следует избегать. Некоторые из лучших саундтреков к фильмам и мини-сериалам включают «500 наций», «Клинок», «Храброе сердце», «Конан-варвар», «Гладиатор», «Последний из могикан», «Принцессу Мононоке», «Рапа Нуи», «Роб Рой» и «13-й воин».

Моральные дилеммы

Под авторством Кайли Гринхэм

Одна проблема, которая недооценивается во многих играх с оборотнями, - это мораль: черная или белая. Является ли оборотень по натуре социопатом? Многие игроки разыгрывают их как таковых, с удовольствием пробираясь сквозь свидетелей и людей, оказавшихся не в том месте и не в то время, как будто это не имеет значения и никогда не будет. В конце концов, эти люди - не более чем препятствия, которые существуют здесь из-за терпения в лучшие времена - и если ими нужно пожертвовать, то это все для общего блага. По крайней мере, так думают оборотни, и нет никакой реальной необходимости оспаривать эти предположения. Верно?

Неверно. В особенности для тех, кто хочет вести свои хроники в городе, человеческая природа - и мораль Гару - это вопрос, требующий более глубокого изучения. Среднестатистический Гару не должен быть машиной для убийств, неспособной чувствовать что-либо, кроме предвкушения следующей битвы. Мало того, что оборотень способен испытывать любые эмоции, которые может испытывать человек - любовь, печаль, страх, а также ненависть, - но зверь внутри гарантирует, что оборотень часто может испытывать эти эмоции гораздо острее, чем их человеческие коллеги.

Вы можете сыграть на этом факте, чтобы воспроизвести невероятно напряженные сцены от ваших игроков. Возьмем следующий пример, с группой игроков, с которыми мне посчастливилось некоторое время назад сыграть в Storyteller.

Действие хроники происходило в вымышленном городе, и игроки играли роль стаи Стеклоходов. Одна из первых историй связана с семьей - ключевым элементом в Оборотнях. Майкл Лукас - Рагабаш - имел несчастье обнаружить, что его отец работал в дочерней компании Пентекса. Естественно, стае это не понравилось. Майкл Уитмен - Филодокс и альфа - проявил безжалостность. В конце концов, отец был из рода Стеклоходов. Такая измена недопустима. Стая устроила похищение и допрос.

Отец не обязательно был злым. Среди рядов Пентекса можно найти много невинных людей. Но в данном случае отец Лукаса знал значение испорченной корпорации, на которую он работал. В ходе допроса выяснилось, что его самой большой мотивацией остаться в компании был страх перед начальством. Он попытался торговаться за свою жизнь со стаей, предлагая информацию, только если они позволят ему покинуть город. Он играл на сочувствии своего сына, утверждая, что компания угрожала остальной его семье. Уитмен прямо сказал ему, что он лжет Филодоксу.

Уитмен предложил ему быструю и достойную смерть за информацию, которую он искал, сделку, на которую он в конце концов согласился. Несмотря на призывы Лукаса об обратном, Уитмен выстрелил этому человеку в голову, мгновенно убив его. В ответ на коленный рефлекс горя Лукас немедленно бросил вызов Уитмену за позицию альфы стаи, заявив, что Уитмен не имеет права вести себя, как такой «бесчеловечный ублюдок».

Принятие Уитмена было предсказуемым; задача, которую он поставил, была поразительной. Он попросил, чтобы Мастер Вызова Септа сформулировал ряд вопросов о морали Гару и задал их двум участникам вызоваа. Затем Мастер сам решал, кто станет лучшим альфой из молодой стаи, основываясь на полученных ими ответах.

Должна признаться, что изначально эта проблема меня сбила с толку. Действуя как Рассказчик, я решила как Мастер вызовов принять этот запрос, сообщив обеим сторонам, что вызов будет проходить в зале заседаний со свидетелями через два дня. Это дало мне время между игровыми сессиями, чтобы поработать над рядом вопросов, которые, как я полагала, не только заставят обоих персонажей задуматься, но и заставят Лукаса переосмыслить, почему именно он бросил вызов. Я также пригласила двух других людей поучаствовать в игре с предыдущими персонажами, которых они играли, в качестве свидетелей испытания.

Следующая сессия до сих пор остается в моей памяти как одна из самых интенсивных сессий ролевых игр, которые я когда-либо проводила. Мертвая тишина повисла над стаей, когда между Мастером Вызова и двумя спорщиками возникали вопросы. Они оба заикались над первыми двумя вопросами, не отвечая на них к чьему-либо удовлетворению, но все бодро пошло после третьего:

МАСТЕР: Как много людей нужно убить, чтобы защитить Завесу?

ЛУКАС: Одного.

МАСТЕР: Одного? Вы хотите сказать, что вы уйдете от срыва Завесы и оставите свидетелей в живых, чтобы они рассказали историю?

ЛУКАС: Нет. Я бы выполнил свой долг и убил этих свидетелей. Но и смерть одного все равно слишком много.

[Лукас выиграл тот раунд.]

МАСТЕР: Вы бы пожертвовали собой, чтобы спасти стаю волков?

ЛУКАС: Да.

МАСТЕР: А как насчет семьи людей?

ЛУКАС: Да.

МАСТЕР: Я обращаюсь к мистеру Уитмену.

УИТМАН: Нет и нет.

МАСТЕР: Почему бы и нет?

УИТМАН: Потому что я более полезен в борьбе за Гайю живым. Что семья людей или стая волков может сделать для Гайи, кроме спаривания?

[Из-за стола кивнули. Уитмен выиграл этот раунд.]

[Наконец, это стало очень интересным, когда мы остановились на вопросах, которые заставили Лукаса задуматься о ситуации с его отцом.]

МАСТЕР: Вирм - это зло?

ЛУКАС: Да.

МАСТЕР: Тогда можно ли сказать, что все, кто пытается помочь и поддержать Вирма, тоже злы?

ЛУКАС: Нет.

МАСТЕР: Значит, враг просто ... заблуждается.

ЛУКАС: Да.

МАСТЕР: Это дает нам право убивать их? Вы хотите сказать, что танцоры черной спирали просто заблуждаются?

ЛУКАС: Гм. Да.

[К этому моменту, я думаю, он пытался спасти свое положение от отца.]

МАСТЕР: Убивая их, мы становимся лучше, чем они?

ЛУКАС: Нет.

[В ответ на этот ответ было много бормотания.]

МАСТЕР: Ваш вопрос, мистер Уитмен. Вирм - это зло?

УИТМЕН: Да.

МАСТЕР: Все, кто пытается помочь и поддержать Вирма, такое же зло?

УИТМЕН: Они не обязательно могут быть «злыми», но они, по крайней мере, пешки зла, и поэтому мы убиваем их, потому что находимся в состоянии войны.

[Обращение к Уитмену. На лице Лукаса появилось сомнение. Был ли он неправ в своем вызове? Но он продолжал.]

МАСТЕР: Вы проследили тяжелый след заражения Вирма и обнаружите, что он ведет к колыбели шестимесячного ребенка. Хотя сам ребенок кажется невиновным, все признаки указывают на то, что младенец одержим Бэйном. Что вы делаете?

ЛУКАС: Я ... не знаю. Я просто ... не знаю.

УИТМАН: Я проверю, а затем убью его.

[Очень холодный ответ от Уитмена в его обычном ровном тоне, но считающийся правильным. Лукас выглядел готовым заплакать, его явно тошнило от одной только мысли об этом.]

МАСТЕР: Вы обнаруживаете Танцора черной спирали и преследуете его, пока он в конце концов не найдет убежище в густо переполненном ночном клубе. Как вы справляетесь с этой ситуацией?

[Этот вопрос вызвал много споров. Были они со своей стаей или без? Мастер вызовов попросил их дать ответ на обе ситуации. Ни один из них не дал удовлетворительного ответа, хотя Лукас подошел близко. Он сказал, что подождет Танцора. Мастер ответил: Что, если тем временем Танцор позвал свою стаю для поддержки? И вот он там споткнулся. Оба они ответили, что если Танцор сначала переместится в Кринос, Завеса уже будет повреждена, и поэтому они вступят в бой, а потом будут беспокоиться о свидетелях.]

МАСТЕР: Значит, вы убили бы всех в ночном клубе?

УИТМЕН: Только тех, кто не будет затронут Ужасом.

МАСТЕР: Удобный план. К сожалению, как бы вы распознали их?

УИТМАН: Я бы узнал… э-э, каким-то образом.

[Лукас ответил так же, хотя был более скромным и признался, что не знал, как сказать. Никто не выиграл этот раунд.]

МАСТЕР: Вы бы убили одного человека, невиновного или нет, чтобы спасти, возможно, сотни?

УИТМЕН: Да. Я верю в большее благо.

МАСТЕР: Ваш вопрос, мистер Лукас.

[Лукас точно знал, на что был нацелен этот вопрос. Он ответил очень тихо и чуть не плакал.]

ЛУКАС: Это будет зависеть от ситуации. Трудно узнать ответ, когда вы просто обсуждаете теорию.

[Оба ответа были сочтены подходящими.]

МАСТЕР: Вы бы убили кого-то, кого любите, если бы это сохранило все, ради чего вы — и они — жили и отстаивали?

УИТМАН: Я бы убил своего брата, если бы это было необходимо.

[Еще один плоский ответ. Холодная быстрота этого ответа заставила заморгать даже Мастера Вызова. Уитмен быстро закрепил среди Стеклянных Ходоков репутацию холодного и бесстрастного Гару.]

МАСТЕР: Ваш вопрос, мистер Лукас.

ЛУКАС: Честно говоря, я не уверен, что смогу. Если бы была причина, я бы понял, что они должны умереть, но убить их сам? Это ... эмоционально трудно.

[Раунд за обоими, действительно. С благосклонностью к Лукасу.]

В этот момент Лукас знал, что бросил вызов по неправильным причинам, но когда обоих участников спора спросили, не хочет ли кто-либо отказаться от вызова до того, как будет принято окончательное решение, он тихо покачал головой. Он заметил холодность ответов своего альфы, и хотя они сделали его эффективным, он не верил, что такой явно бессердечный человек должен быть альфой.

Как вы думаете, кто победил? Ну... Когда Мастер вызова объявил, что перед тем, как сделать свой выбор, было время для любых окончательных дебатов, два свидетеля из септа высказали свое мнение, перечислив свои мысли по поводу ответов, которые они дали. Во время этого Уитмен, раздраженный тем, что его холодные ответы анализируются и рассматриваются, совершил ошибку, возразив, что он не уважает свою стаю, поскольку они «слишком человечны».

Когда это произошло, два разъяренных члена стаи немедленно встали и бросили ему вызов. Очередь до них не дошла. Это все еще была середина первого официального вызова. Мастер пригласил их сесть и обратил свой взгляд на Лукаса, которого только что спросили, почти насмешливо, уверен ли он, что он Гару. Его ответ? Нет. Он понятия не имел, должен ли он быть здесь. Нет, когда это, казалось, отрицало мораль, в которую он верил до этого момента.

По общему мнению, ни Лукас, ни Уитмен не были правильным выбором на позицию альфы. У одного был драйв, но не уважение ни к своей стае, ни к жизни вокруг него. У кого-то было уважение, но не было драйва. Мастер Вызова вежливо посмотрел на них обоих, повернулся к бете стаи и назначил его альфой.

Уитмен молча вышел из комнаты. Лукас признал мудрость принятого решения. Ни один из них не выиграл, но обоим было о чем подумать. В этот момент игра довольно резко сместила фокус; из «Рагрх! Убейте Вирма!» на «Неужели мы так уверены, что поступаем правильно?»

И постановка этого вопроса привнесла гораздо больше глубины в игроков и в игру, чем я могла надеяться.

Мораль именно этой истории? Никогда не забывайте о роли человечества в ваших играх. Человеческая мораль и мораль Гару часто находятся в состоянии войны, и тот факт, что ни один из них явно не прав все время - возможно, даже большую часть времени - может вдохновить на создание поистине замечательных историй. Есть последствия социопатических актов насилия. Будь то выжившие жертвы, правоохранительные органы или собственная совесть преступника. Не бойтесь действовать в соответствии с ними.

Повествовательная игра о диком ужасе

Под авторством Итана Скемпа.

Это прямо на заставке свода правил. Мы цитируем это как то, что отличает Оборотней от других ролевых игр по Миру тьмы - не «Личный ужас», не «Реальность на грани», не «Страсть и ужас», не «Современное фэнтези», не «Праведная ярость».

Конечно, все эти другие темы, сведенные к их голым заявлениям о миссии, на самом деле очень хорошо вписываются в рамки Оборотней, ведь Оборотни - это обширное, разностороннее чудовище, чем оно и является. Личный ужас? Конечно; покажите мне оборотня, который приходит в себя после того, как попал в рабство Вирма, который не подвергается личному ужасу, и я покажу вам игрока, который не умеет отыгрывать роли (или предпочитает играть абсолютного психопата очень, очень хорошо). Реальность на грани? Конечно; космическая борьба Триата и война Гару за то, чтобы не дать Змею быть тем, кто переписывает правила вселенной, по-видимому, довольно хорошо соответствуют этому счету. Страсть и ужас? Естественно; взбалтывающие силы Ярости и Гнозиса внутри оборотня, как правило, подразумевают, что он будет испытывать страсти такого масштаба, которые могут напугать нас, людей. Современное фэнтези? Да, если немного наклоннее; техношаманы Стеклоходов и духи городского умбрального пейзажа сгодятся. А праведная ярость? Ну, пример не нужен?

Так что да, Оборотни универсальны, и он может обрабатывать самые разные настроения и темы. Мы знали это. (Это одна из причин, по которой эта книга написана в твердом переплете. Если бы Оборотень был упрощенным типом “жги и убивай”, вы бы читали Брошюру для рассказчиков по оборотням.) Мы возвращаемся к повествовательной игре о Диком ужасе.

Почему так? Гару - герои, верно? Вы можете шутить, если играете за Рагабаша, Коракса или Нувиша, или одеваетесь сексуально и вызывающе, если вы Бастет, да? Племена движимы идеалами, такими как мир между народами, благородное руководство, мудрость и просвещение; причем тут «дикий ужас»?

Ответ простой. Он появляется, как только вы произносите слово «оборотень».

В целом Гару - довольно уникальная раса оборотней. Они не «заражены» нападениями оборотней, они не становятся бессмысленными животными, когда меняются, они на самом деле не во власти луны и так далее. Они не только могут принимать форму оборотня по своему желанию, они могут даже вести рациональный диалог при этом (хотя, по общему признанию, это сложно) - то, чего вы никогда не увидите ни в одном фильме об оборотнях, кроме комедий. Изучая их словарный запас, их обычаи, их традиции, легко начать думать о них исключительно как о «Гару» и почти полностью отказаться от слова «оборотень».

Если я могу быть таким смелым, это ужасная ошибка.

«Гару» - это имя самих оборотней. По мере того, как ваши игроки учатся сочувствовать им все больше и больше, они все больше и больше привыкают к этому термину, но, забывая «оборотень», они теряют из виду тот факт, что по сути они играют монстрами. Да, монстры, которые в целом более человечны и отзывчивы, чем те, которых вы найдете в обычном романе ужасов, но тем не менее монстры. Но есть один человек, который должен быть готов снова ввести «оборотня» в Гару, чтобы сыграть на человеческих чувствах игроков, чтобы показать им ужасную сторону мира Гару. И да, этот человек и есть вы.

Вернитесь за пределы игры и вспомните, прежде чем вы когда-либо брали в руки книгу White Wolf. Что вызывало у вас слово «оборотень», когда вы были моложе? Почему вы вообще заинтересовались этой концепцией? Скорее всего, образы, которые затронули самые глубокие струны, были почти бессмертным диким зве-

рем, чудовищем с интеллектом человека и моралью животного. Да, с годами концепция стала более безобидной, благодаря таким вещам, как Fangface, Drac Pack и Teen Wolf, не говоря уже об ужасных спецэффектах, которые не напугали бы вашу кошку, но все же за всем этим было что-то более глубокое, что-то пугающее. Концепция все еще была сильна. Вы, вероятно, все еще хорошо реагируете на это на инстинктивном уровне, и ваши игроки тоже - даже если они почти забыли. Но, играя в Оборотней, вы можете вспомнить этот интуитивный азарт - лучше, вы можете воссоздать его. И действительно, почему бы тебе этого не захотеть?

И это возвращает нас к «Дикому ужасу». Хотя это не единственная тема, которую можно использовать для точного описания Гару, это основная тема, которая больше, чем любая другая, описывает миф об оборотне. Оборотень - дикий зверь, носящий человеческую одежду, неумолимый хищник, невосприимчивый к мольбам о пощаде, страху животных перед людьми и даже к пулям. Это часть дикой местности, которая не боится нас, людей, которая может легко убить нас - и которая нас ненавидит. Он не только сбивает нас с нашего места на вершине пищевой цепи, он разрывает нас на кровавые куски и ломает наши кости до мозга костей. Все, что мы построили, оборотень может разрушить, и ему будет все равно.

Используйте это. Используйте жестокость и ужас мифа о оборотнях себе во благо. Когда персонаж убивает человека (мы уверены, по очень веским причинам), проработайте небольшое описание, которое уподобит хруст позвоночника жертвы собаки, раскалывающей куриную кость. Поиграйте с образами бойни: трупы валяются на земле, как куски мяса, теплая струя крови, тонущая в земле. Подчеркните, что враг оборотня для него не более, чем мышь для кошки или корова для мясника. Когда персонаж впадает в бешенство, это идеальное время, чтобы показать жестокость оборотня.

И ни в коем случае не ограничивайте всю эту бойню действиями игровых персонажей! Одно из главных правил ужаса - «любой может умереть в любой момент»; экстраполяция состоит в том, что в игре диких ужасов «любой может ужасно умереть в любое время». Если вы хотите, чтобы уважаемый старейшина или родич был убит Танцорами черной спирали в качестве сюжета, не позволяйте игрокам просто найти труп с ранением Бэйнклайва в спину. Обязательно подумайте о том, чтобы труп был разорван на части и засорял местность, настолько пропитанную кровью и искалеченную, что персонажи вынуждены тщательно собирать останки, чтобы они могли определить, кто мертв. Не все, кого ужасно убил оборотень, заслуживают этого; это пугает их.

Тот же принцип действует и в бою, особенно с «дикими» противниками, такими как многие фоморы, бэйны и, конечно же, Танцоры черной спирали. Никогда не описывайте рану только с точки зрения уровня здоровья - это серьезно подрывает настроение. Даже рана от когтя, которая наносит лишь незначительный ущерб здоровью, должна окунуть руку получателя в кровь и пульсировать от боли. Более серьезные раны могут привести к отрыву мускула от кости, осколку ребер, отрыву ногтя или когтя, разрыва большого участка кожи - возможности ограничены только вашим воображением. Да, идея состоит в том, чтобы заставить игроков то и дело вздрагивать. Вот что такое дикий ужас.

(Хотя постарайтесь избегать слишком ярких описаний насилия. Когда вы начнете описывать разбивание черепа как «как взрывающиеся волосатые арбузы, наполненные губчатой серой мякотью», ваши игроки действительно вздрогнут. Но не в хорошем смысле.)

И не забывайте проявлять эгалитаризм. Если некоторые из ваших игроков играют менее кровожадную Фера иного рода, например, остроумного Коракса или придирчивого Кицунэ, не расслабляйтесь от их имени. Даже если у Нувиша нет Ярости, он все равно машина для убийства с инстинктами животного, а койоты не вегетарианцы. Фера - часть мира оборотней, и хотя тема игры, посвященной Фера, может несколько отличаться от традиционной хроники Гару, ни один оборотень не находится вне войны за Гайю. В Апокалипсисе нет мирных жителей. Это вдвойне подходит для персонажей в кроссоверных играх, таких как маги или вампиры - любой, кто добровольно входит в мир оборотней, берет свою жизнь в свои руки. Нет, вы не хотите портить игрокам удовольствие от игры и не должны крестить каждого персонажа под кровавым дождем. Но большинство людей, которые подписываются, чтобы играть в игру по Миру тьмы, ожидают небольшого ужаса, и это может быть для них очень приятным и катарсическим.

При правильном использовании резня и кровопролитие в истории оборотней выходят далеко за рамки жестоких историй о линчевателях. Насилие становится не просто способом выпустить пар, но способом проникнуть глубоко внутрь и сыграть на глубоко укоренившихся эмоциях ваших игроков и ваших собственных. Небольшой ужас удерживает ваших игроков на краю стульев и делает игры еще более запоминающимися. В конце концов, в следующий раз, когда один из персонажей вашего игрока совершит ужасное убийство, разорвав врага на части со свирепостью бешеного хищника, этот игрок может немного остановиться и подумать: «Если бы я был в Мире Тьмы, я бы не был больше, чем мясо для оборотня.»

И разве это не хорошо?