

Ложи Разрозненные

*Детализированный конспект:
Егор Мельников*

Создатели

Авторы текста: Джеймс Комер, Аарон Дембски-Боуден, Стивен Марш и Чак Вендиг

Разработчик: Этан Скемп

Редактор: Scribendi.com

Арт-директор: Эйлин Э. Майлс

Дизайн книги: Эйлин Э. Майлс

Внутренние иллюстрации: Абрам Аджмал, Джон Бриджес, Джефф Холт

Обложка: Тортстайн Норрстранд

Оглавление

Дикое воинство	4
Братство Эшу	7
Кшатрии	10
Ложа 66	12
Шварцвальдская ложа	14
Ложа вечной луны	16
Ложа поверженных идолов	18
Ложа факела	20
Ложа голодных призраков	24
Ложа Илии	27
Ложа клетьбы	29
Ложа озера	31
Ложа потерянных	33
Ложа модернистов	35
Ложа красных песков	37
Ложа розы	39
Ложа шрамов	41
Ложа Сонгкрана	43
Ложа корней	46
Ложа прозрачной тени	48
Ложа единства	51
Ложа ивовых ветвей	53

Дикое воинство

Мало что может изменить облик Тени сильнее, чем мировая война. Дикое воинство зародилось во Франции ещё в годы Первой мировой, когда Урата пришлось бороться одновременно с захватчиками и чудовищами из Хисила. По окончании войны члены ложи начали устранять Раны, возникшие в Тени из-за поистине бесчеловечного поведения чужаков. Увы, как только им удалось исцелить свои земли, грянула Вторая мировая. И с Ранами, нанесёнными Тени *этой* войной, членам ложи приходится иметь дело даже сегодня.

Дикое воинство посвятило себя защите природы, хотя нередко его представители сталкиваются и с проблемами, вызванными процветанием неонацизма, расизма и других фанатичных принципов на городской территории. В свои ряды ложа принимает только Призрачных волков, поскольку считает, что политические конфликты между племенами Урата только подпитывают духов ненависти и раздора.

Многие члены Дикого воинства действуют за пределами Франции. Кроме того, некоторые из них уже справились с Ранами, открывшимися на их территории в годы войны, и теперь занимаются устранением духов и призраков, порождённых агрессией смертного населения.

Покровителем Дикого воинства служит Краснопёрый чёрный дрозд. Хотя поначалу его название может показаться парадоксальным, в действительности он выглядит как чёрный дрозд, отдельные перья и когти которого покрыты кровью солдат. Дрозд помогает своим подопечным всем, чем может, взамен требуя лишь подкармливать дроздов на полях и в лесах, где им бывает трудно найти еду. Кроме того, он просит Урата уничтожать хищных птиц при первой возможности, хотя это может нарушить природный баланс, а на родине ложи и вовсе карается по закону.

Для вступления в ложу оборотень должен отречься от любых племенных связей и согласиться на выполнение одного небольшого, но сложного поручения. Его могут попросить передать сообщение духу военной радиостанции, затерянной где-то в лесах и болотах, или прервать конфликт между призраками французов и оккупантов, для которых война всё ещё не закончилась. В случае успешного выполнения этой задачи оборотню дают небольшое владение рядом с другими стаями Дикого воинства. Как только он приведёт свою территорию к процветанию, ему могут подарить ещё больший участок земли – и так пока у Дикого воинства не останется лишних земель.

В каждой отдельной области правит Совет – организация, сформировавшаяся ещё в первые годы Второй мировой. Члены Совета стараются управлять Диким воинством мягко и демократично, однако они признают, что иногда снисхождение к подчинённым не приносит своих плодов. Более того, демократия по своей природе чужда Урата. Поэтому, если очередное голосование не приносит Совету желаемого результата, он может и пренебречь “волей народа” и навязать другим своё мнение настолько жёсткими методами, насколько позволяют обстоятельства.

Ни Рассказчику, ни игрокам не обязательно ограничивать сферу деятельности этой ложи одной лишь Францией. Прежде всего, ещё в годы Второй мировой представители Дикого воинства активно насаждали свою культуру за рубежом. Во-вторых, вы легко можете переписать историю ложи специально для своего сценария и наделить её совершенно новым этническим происхождением.

Родное племя: Призрачные волки

Требования: Гармония 6 и выше, Честь •••

Преимущества: Несмотря на отсутствие племени, эти Призрачные волки собрались в столь сплочённую, деятельную и организованную ложу, что

фактически стали локальным племенем. По окончании инициации каждый персонаж выбирает один из следующих Даров: Владычество, Вдохновение или Покровы. С этого момента он сможет приобретать выбранные Дары по цене племенных (то есть по цене *нового уровня* x5 вместо x7).

Новый фетиш: Военная карта (•)

В военные годы карты играют одно из центральных значений при разработке стратегии. В случае успешной активации этого фетиша оборотень может назвать имя любого духа, которого он надеется разыскать. Если дух находится в пределах территории, нанесённой на карту, на её поверхности появляется лёгкий ожог, показывающий расположение цели. Подобный ожог не повреждает карту и исчезает спустя две минуты.

Фетиш показывает расположение духа в Тени – не в мире плоти. Впрочем, рассказывают, что существует более сложная версия этого фетиша (••), позволяющая разыскивать материализовавшихся духов и одержимых людей в физическом мире.

Призрачное радио (••)

Этот радиоприёмник образца Второй мировой позволяет оборотню передать одно сообщение любому духу по собственному усмотрению. Если дух решает ответить, радио передаёт оборотню и его реплику. Каждая активация фетиша позволяет передать только одно сообщение (и услышать только один ответ). Общаться с духом можно даже не пересекая Вуаль. Единственное ограничение заключается в том, что дух должен находиться в пределах 50 миль (80 км) от Урата. Кроме того, попытка связаться с *незнакомым* духом налагает штраф -4 на активацию фетиша.

Птичий Маузер (•••)

Для стрельбы из этого “Маузера” не требуется патронов, поскольку вместо снарядов он выпускает перья самого Красноперого дрозда. При активации фетиша оборотень проходит проверку Ловкости + Огнестрельного оружия с бонусом +3. “Маузер” выпускает в противника длинное птичье перо, наносящее летальный урон в объёме полученных успехов, причём атака игнорирует любые виды брони. Более того, сам выстрел практически бесшумен: если рядом находится враг, он может услышать выстрел только при успешной проверке Сообразительности + Самообладания со штрафом -5.

Сюжетные зарисовки

- **Чистота превыше всего:** Неподалёку от территории Дикого воинства появляется стая Чистых, собравших вокруг себя смертных неонацистов. Что ещё хуже, они дают новую жизнь духам ненависти, которые всё это время спали в Тени. Смогут ли представители ложи победить врага, становящегося лишь сильнее с каждой вспышкой насилия и агрессии?

- **Дроздовые джунгли:** Кто-то из членов ложи совершил ошибку. Он отправился на охоту и забыл оставить еду дроздам. Теперь Красноперый чёрный дрозд даёт ложе одно поручение за другим, и каждое из них становится всё страннее. Если начинается всё с необъяснимых экспедиций в бесплодные земли, то вскоре доходит до требования наказать преступников, отрезав им ноги. В дополнение к странному поведению покровителя у оборотней появляется и ещё одна проблема. Другие духи успели почуять уязвимое положение стаи и готовятся нанести удар, пока тотем не собирается её защищать.

- **Ритуальные убийства:** Персонажи наносят визит соседней стае Урата, но обнаруживают, что её члены не просто убиты, а ритуально подвешены на колючей проволоке. С них снята кожа, а из грудных клеток вырезаны сердца. Связавшись с духами, персонажи узнают, что в город вернулся штурмбанфюрер Карл Шнеллер, который не только не умер за прошедшие годы, но даже *помолодел*. Кем или чем стал этот нацист? Зачем он вырезал у своих жертв сердца? Как он победил целую стаю оборотней? Наконец, как его можно остановить?

Вервольф

Стоит заметить, что в годы Второй мировой немецкое правительство сформировало собственное партизанское движение, иронически названное “Вервольф”. Везде, где появлялись эти убийцы, оборотни натывались на новые Раны. Кроме того, Урата несколько раз ловили бойцов ополчения и находили у них серебряные предметы, включая пули. Но что ещё хуже, сегодня, через столько лет после войны, некоторые члены Дикого воинства замечают символ “Вервольфа” на стенах европейских городов. И ходят слухи, что в некоторых местах открываются Раны, напоминающие поля забытых сражений.

Братство Эшу

Мир разрастается. Человечество заполняет священные земли, не проявляя ни малейшего уважения к духам, которые жили в этих местах ещё тысячи лет назад. Братство Эшу, также именуемое Братством облачения Эшу, оберегает такие места путём стравливания смертных и прочих захватчиков между собой. Своё название оно берёт от имени бога хаоса в вероучении африканского народа йоруба.

Братство старается не убивать противников, а по возможности – вообще не давать окружающим повода заподозрить, что даже самые отдалённые уголки природы находятся под защитой их логи. Конечно, последнее проще сказать, чем сделать, однако в истории братства хватает побед, одержанных без малейших актов насилия со стороны его членов.

Представители логи называют своего спиритического покровителя Эшу, хотя сам тотем никогда не отзывается на это имя и называет себя “Само изменение”. Это создание редко принимает одно обличье. Оно может показаться в виде чёрного волка с белоснежными паучьими ножками, или живого скелета с вулканическими породами вместо глаз, или жаровни с кипящей кровью. Само изменение говорит загадками на Первом наречии, и понять, чего оно хочет, бывает труднее, чем можно подумать.

Дух требует от своих служителей выполнения странных приказов, которые он никогда не повторяет дважды. Он может попросить их всего лишь пометить одно из деревьев когтями. Он может потребовать, чтобы при проведении ближайшего ритуала вожак справил нужду рядом с обрядным местом. В третий раз он попросит наполнить миску собачьей кровью или разделить динго и повесить её свежий череп над входом в лачугу оборотней. Не будет преувеличением сказать, что ни один представитель логи не доверяет своему покровителю. Тем не менее, когда дело доходит до сеяния хаоса среди противников, среди духов нет никого, кто помог бы им больше, чем это изменчивое порождение Тени.

Для присоединения к ложе оборотень должен перехитрить одного из её действующих членов. Неважно, как он это сделает – если член логи попадётся на его удочку, кандидату простят обман и предложат вступить в ряды братьев Эшу. Приветствуются даже опасные и агрессивные формы обмана (возможно, заканчивающиеся нанесением раны действующему члену логи), хотя они не должны причинить настоящий вред Братству и тем более – природному локусу.

Родное племя: Охотники во тьме

Требования: Хитрость ••, Чистота •, Кража ••, Скрытность ••

Преимущества: Всякий раз, когда представитель логи использует Социальные Атрибуты и Навыки для защиты священного места (или предмета), он получает +1 дайс. Кроме того, Дары Покровов считаются племенными.

Волки и вельд

В Африке почти не встречается волков в типичном значении этого слова, хотя её и населяют псовые, родственные волкам. Местные оборотни часто принимают обличья пятнистых гиен или охотничьих собак с широкими круглыми ушами и тёмными глазами. Охотятся они преимущественно на оленей и антилоп.

Члены Братства, живущие в Африке, собираются в более крупные стаи по сравнению с большинством Урата. Например, стая из десяти оборотней считается здесь вполне нормальным явлением.

С другой стороны, всё это не означает, что Братство Эшу действует исключительно на территории Африки. Этот загадочный континент полон нетронутых и неизученных локусов, но то же самое можно сказать и про многие другие части планеты.

Новый ритуал:

Аджогун (•••)

С помощью этого ритуала оборотень может призывать *аджогун*, или “коварных духов”. Он должен назначить определённую территорию “лабиринтом Эшу”, после чего духи начнут влиять на разум любых чужаков, заставляя их ходить кругами вместо того, чтобы просто добраться до локуса. Непосредственно для проведения ритуала оборотень обвязывает соломинкой три птичьих пера. Затем он закапывает эти перья в центре указанной области и пускается в пляс.

Цена: 3 очка Эссенции за каждую квадратную милю

Бросок: Гармония

Действие: продолжительное. Всего нужно накопить 20 успехов. Каждый бросок отражает минуту ритуального танца.

Любой, кто войдёт в заколдованную область, должен пройти проверку Интеллекта + Выживания со штрафом -3. В случае провала жертва начинает бродить кругами до окончания действия ритуала – а длится он на протяжении нескольких часов, число которых равно Древнему зову протагониста.

Вне зависимости от успеха или провала, ритуал обнуляет эффект Преимущества *Чувство направления*.

В случае полного провала жертва вынуждена остановиться и провести час в попытках перебороть себя и двинуться по этой загадочной земле дальше, хотя вложение очка Воли позволяет ей снова отправиться в путь. Как только этот час подходит к концу (или как только персонаж вкладывает очко Воли), жертва проходит новую проверку Интеллекта + Выживания -3.

Благословение Эшу (•••)

Название этого ритуала носит иронический характер, поскольку Эшу не благословляет никого из живущих. Единственное, что он может подарить смертным – это проклятие. Ритуалист должен окропить лицо жертвы собственной кровью. Поскольку выполнить эту задачу незаметно для жертвы практически невозможно, многие члены Братства похищают смертных, накачивают их наркотиками или гипнотизируют, заставляя забыть о произошедшем, после чего отпускают обратно.

Цена: 1 очко Эссенции

Бросок: Гармония против Самообладания + сверхъестественной характеристики, если таковая имеется (например, оборотни могут защищаться проверкой Самообладания + Древнего зова).

В случае успеха оборотень проклинает жертву, однако сама она не испытывает никаких отрицательных эффектов. Вместо этого всякий, кто находится в десяти шагах от неё, теряет возможность перебрасывать результат 10 при любых проверках и вычитает единицы из успехов. Этот эффект не учитывается при бросках на удачу.

Не забывайте о повествовательном изображении этого проклятия: собаки постоянно лают в присутствии жертвы, в воздухе появляется странный запах, по коже у окружающих прокатывается дрожь, окна облепляют стаи мушек, а инструменты начинают ломаться и барахлить.

Эффект длится на протяжении нескольких часов, точное число которых равно Древнему зову ритуалиста.

Сюжетные зарисовки

• **Защита через захват:** Стая протагонистов находит локус, заслуживающий их защиты. Тем не менее, он принадлежит другой стае оборотней. Братство решает, что оно может обеспечить защиту локуса лучше, чем его текущие владельцы.

Или, напротив, игроки могут выбрать роли обычных оборотней, защищающихся от подобной агрессии со стороны Братства.

- **Хаос среди хаоса:** Братству удалось защитить ценный локус и добиться определённого процветания собственной территории. Тем не менее, в их земли пришло великое бедствие: начинается война. Сумеют ли персонажи защитить локус, сражая врагов друг с другом и сея хаос в округе?

- **Последняя надежда:** Стая Отверженных предлагает Братству защитить локус, находящийся где-то вдали от цивилизации. Тем не менее, персонажам рассказывают далеко не всё. Прибыв на место, герои оказываются в самом сердце войны между Чистыми, Отверженными и даже сонмами.

Кшатрии

Кшатрии знают, что они рождены править. Будучи кастой воинов и жрецов, они обладают одновременно силой и мудростью, необходимой для того, чтобы вести других к процветанию. Остальные не виноваты в том, что природа не одарила их личным могуществом – интеллектуальным, физическим, социальным, оккультным или любым другим. Просто они родились, чтобы подчиняться. А путь им покажут Кшатрии.

Эта индийская группа Урата уже успела распространиться по всему миру, хотя по-настоящему консолидированную власть Кшатриям удалось установить только на родине. Важно отметить, что они уважают тех оборотней, которые сами правят железной рукой и подчиняют себе не только членов собственной стаи, но и других Урата. Таких правителей Кшатрии никогда не трогают – во всяком случае, к этому их подталкивает кодекс чести. Всех остальных они подминают под себя.

Самые благородные Кшатрии (или те представители их коллектива, кому уже удалось захватить больше земли, чем они могут защитить от противников) стараются помогать хоть сколько-нибудь многообещающим лидерам других стай закрепить свою власть. Если рядом с их территорией проживают Урата, которые *могут* стать грамотными правителями в обозримом будущем, Кшатрии помогают им набрать силу. Но если “ученики” не справляются со своей задачей, Кшатрии забирают их земли себе.

Предводителем ложи считается отпрыск Снежного волка – Морозный волк. Кшатриям неизвестно, что он только называет себя потомком Сколис-Ура, в действительности являясь всего лишь амбициозным духом. Если когда-нибудь члены ложи узнают об этом, подобное открытие может поколебать их веру в собственный авторитет.

Для вступления в ложу оборотень должен продемонстрировать своё физическое и духовное превосходство над окружающими. После того как он убедит одного из действующих членов ложи взять его под крыло, тот должен подыскать ему достойного противника и приказать кандидату победить его. Характер состязания может разниться от случая к случаю: одного кандидата заставят отнять у противника бизнес, другого – сразиться с ним в поединке. Если новичку удаётся выполнить приказ своего наставника, он становится полноценным Кшатрием.

Родное племя: Грозные владыки

Требования: Слава ••, Честь •••, любая боевая способность (Холодное или Огнестрельное оружие либо Рукопашный бой) •••. Специализация в одном из боевых Навыков считается желательной, но не обязательна для вступления в ложу.

Преимущества: Как только персонаж развивает значение Ритуалов до четвёртого уровня, он автоматически узнаёт ритуал *Создание фетиша*. Кроме того, он игнорирует штрафы к проверкам нетренированных Социальных Навыков, поскольку верит в собственный авторитет.

Дакини

Уже многие века Кшатрии борются с древним противником, который время от времени появляется даже за пределами Индии. Эта раса чудовищ, известных Кшатриям как дакини, в действительности представляет собой могущественный коллектив одержимых, в которых вселились духи хищных птиц. Все они обладают уродливыми когтями и оперением, а сросшиеся с телом руки могут функционировать в качестве крыльев.

Дакини способны подняться в воздух на количество раундов, равное их Выносливости, хотя даже эта задача требует от них проверки Ловкости +

Атлетики. Когти этих существ наносят летальный урон +2 (атака предполагает бросок на Силу + Рукопашный бой).

Новый фетиш:

Посох высокорожденного (•)

При активации этот посох наделяет владельца +3 дайсами к попыткам оглушить противника или свалить его с ног. В качестве оружия он наносит +3 очка тупого урона и повышает Защиту владельца на +1 в ближнем бою благодаря внушительному Размеру (4).

При трансформации в волка оборотень превращает посох в полоску рубцовой ткани у себя на запястье. Большинство Кшатриев носят этот фетиш при себе практически в любых ситуациях, считая его знаком власти и авторитета.

Священная нить (•••)

Эта нить, или упанайяна, предоставляет владельцу +2 дайса к проверкам Решительности + Самообладания при сопротивлении Смертельной ярости, поскольку Курут считается в кругу Кшатриев духовной скверной. Кроме того, когда Рассказчик определяет, знает ли о персонаже другой оборотень или дух, его Почёт повышается на +1 (только в целях этой проверки). По древней традиции Кшатрии обвязывают этот фетиш вокруг запястья.

Сюжетные зарисовки

- **Война с недостойными:** Появившись на территории других Урата, Кшатрии тут же находят несколько слабых стай, не заслуживающих своих земель. Будучи многочисленной и влиятельной ложей, они объявляют войну местным оборотням и стараются захватить их уголья – не переставая при этом утверждать, что война закончится, как только местные оборотни согласятся присягнуть новым владыкам на верность. Удивительнее всего то, что Кшатрии никого не обманывают. Они не хотят уничтожить или согнать других оборотней с их земель. Они просто видят, что местные представители их великой расы не достойны своих территорий – и хотят стать им заменой.

- **Клеймо позора:** И напротив, в этом сценарии Кшатрии обнаруживают, что допустили серьезнейшую ошибку. Они оказываются недостойны своих земель. Одни поддаются унынию и пытаются найти для себя наказание. Другие из всех сил стараются исправить содеянное и делают только хуже. Ситуация усугубляется тем, что со всех сторон стекаются оборотни, прекрасно помнящие об идеологии Кшатриев и предлагающие недостойным правителям освободить столь лакомую территорию.

- **Враг у ворот:** Учитывая захватническую философию ложи, неудивительно, что она нажила десятки, если не сотни врагов во всех частях земного шара. Что удивляет больше, так это появление на территории Кшатриев сразу нескольких вражеских группировок, объединившихся вопреки внутренним разногласиям специально для устранения этих захватчиков. Это могут быть Чистые, сонмы, дакини и бесконечное число обычных Урата, помнящих нанесённые им обиды или даже несущих возмездие за своих предков.

Ложа 66

Знаменитое Шоссе 66 называют “матерью американских дорог”. Увы, несмотря на свою известность, последние пятьдесят лет дорога всё больше приходит в упадок. Многие используют её лишь как вспомогательную автотрассу, позволяющую обойти пробки на более современных шоссе, а в некоторых местах асфальт покрыт настоящим бурьяном. О ней ещё помнят – но мало кто пользуется ей хоть сколько-нибудь регулярно.

Когда дорога начала увядать, слабеть стал и её дух, и служащие ему оборотни. Этим воспользовались стаи Чистых, проводившие череду рейдов на местные локусы и в конечном счёте отвоевавшие легендарное шоссе у Отверженных.

Ложа 66 собрана из Железных ваятелей, не готовых мириться с потерей своей “исконной земли”. К несчастью, они больше не могут служить духу дороги, поскольку с увяданием трассы он расслоился на множество самых разнообразных духов – гордых и слабых, мудрых и агрессивных, капризных и попросту сумасшедших. Вместо этого они заключили сделку с тотемом, известным как Нарастающий гром. Этот дух требует от них не просто давать отпор любым злоумышленникам (включая Чистых), но и совершать кровавые, мстительные убийства. Он требует, чтобы его подопечные действовали напористо и громко – во всех смыслах слова. Чем громче будут реветь их моторы, тем лучше. Чем громче будут звучать их дробовики, тем больше даров он им предоставит. Чем громче будут кричать враги, тем сильнее станет он сам.

Для вступления в стаю кандидату достаточно обладать личным транспортом (будь это мотоцикл, пикап или даже восемнадцатиколёсная фура). Поскольку Ложа 66 ведёт борьбу с заведомо более многочисленными противниками, эти Урата не могут быть слишком придирчивы в выборе кандидатов. Конечно, Нарастающий гром может отказаться принимать нового члена, если считает его слишком слабым, однако подобное происходит редко: любой Урата, желающий вступить в столь воинственную организацию, хорошо понимает, на что идёт.

Впрочем, когда Нарастающий гром видит действительно слабого кандидата, он опалает все волосы на его теле ударом молнии – что может считаться знаком позора как в ложе, так и в других стаях оборотней, построенных исключительно на уважении силы.

Обратите внимание, что эту ложу можно легко адаптировать и к другим крупным трассам. Например, в Германии есть Автобан, в Китае – Скоростная дорога Пекин-Макао, в Австралии – Первая магистраль и так далее.

Родное племя: Железные ваятели

Требования: Слава ••, Честь ••, Ремесло ••, личный транспорт

Преимущества: Оборотень знает, к кому обратиться за тюнингом автомобиля или модификацией другой техники. При попытках ремонта или улучшения экипировки (включая автомобили) персонаж получает +1 дайс. Кроме того, он может повышать Физические Атрибуты по цене *нового уровня* x4.

Локусы 66

Полевые цветы Хорхе Борхеса (локус •)

В отличие от многих других локусов, Полевые цветы Хорхе Борхеса представляют собой не место, а простую картину. На ней изображены цветы, растущие вдоль дороги. Художник, нарисовавший эту картину, потратил около десяти лет на её обработку. Закончив работу над своим детищем, он достал пистолет и выстрелил себе в висок. Остаётся только гадать, что подтолкнуло его к подобному действию, но его труд продолжает жить и теперь – в виде передвижного локуса.

Дамская комната в Одеоне (локус •)

Кинотеатр “Одеон”, расположенный в Оклахоме, закрыт уже не первое десятилетие. Тем не менее, оборотням известно, что четвёртая кабинка женского туалета представляет собой небольшой локус, пропитанный чувством печали. Рассказывают, что одна робкая девушка посещала кинотеатр только затем, чтобы посмотреть на местного футболиста, который каждую пятницу приходил сюда с новой подружкой. Затем она отправлялась в дамскую комнату и долго плакала, запершись в этой кабинке.

Хотя впоследствии она перестала сюда ходить, оставленные ей эмоции странным образом продолжили притягивать в дамскую комнату женщин, разочарованных в жизни. Теперь, когда кинотеатр закрыт, кабинку посещают уже Урата.

Моторхендж (локус ••)

В период расцвета Шоссе 66 несколько предприимчивых граждан выстроили на обочине своеобразное подобие Стоунхенджа, используя вместо камней каркасы автомобилей. В центре стоит алтарь в виде потрёпанного “Де Сото”. Вокруг него молчаливо взирают на трассу многочисленные “Кадиллаки”, “Доджи”, всевозможные мотоциклы и даже грузовики, наполовину погребённые песками Мохаве. Со временем это место стало самодостаточным локусом.

Жуткие чучела (локус ••)

Около двадцати лет назад один фермер по имени Портер Редстоун устал от ворон, портящих ему урожай, и решил поставить несколько чучел. А поскольку у него не было подходящих палок, он просто убил жену и троих детей и поставил их сторожить участок. Поговаривают, что вороны, вместо того чтобы напугаться, слетелись со всех сторон и сожрали сначала чучела, а затем и самого фермера. Трудно сказать, насколько правдива эта история, однако те, кто заходит на это поле в Канзасе, чувствуют странную ненависть ко всему человечеству. В настоящий момент поле принадлежит Чистым, которым местная аура кажется привлекательной.

Сюжетные зарисовки

- **Новая война банд:** Оказывается, что не только Ложа 66 решает вернуть себе трассу. На дороге появляется неизвестная ложа, целиком состоящая из Кровавых когтей. Проблема заключается в том, что эти Урата не собираются делиться территорией ни с Ложей 66, ни с кем-либо ещё. Ситуацию усугубляет заявление Нарастающего грома о том, что если его подопечные пойдут на компромисс, это будет равносильно слабости.

- **Бесчестные проповедники:** Огнерождённые, занимающие солидный участок дороги, решают ответить на появление Ложи 66 привычным для себя способом: отправив на сражение с противником своих пешек. Они разыскивают банды мотоциклистов по всей округе и убеждают их защитить дорогу от чужаков. Более того, некоторые из смертных союзников Ложи 66 сами переходят под эгиду Огнерождённых, впечатлённые их речами и обещаниями.

- **Настороженное стадо:** Действия этой ложи редко бывают законными. Последователи Нарастающего грома крадут мотоциклы, устраивают расправу посреди дороги, требуют бесплатной выпивки в придорожных заведениях и разбивают бильярдные кии о головы полицейских. После того как местный шериф Эрвин Малькорн лично пострадал от рук ложи, он собрал вокруг себя добрую половину города и отправился в смертоносный крестовый поход против оборотней.

Шварцвальдская ложа

После Второй мировой войны европейская Тень представляла собой не меньший кошмар, чем физический мир – во время самой войны. Досталось, само собой, и Германии. Многие оборотни были вынуждены бороться за выживание в условиях сразу двух разрушенных миров, восстанавливая увядающую природу практически на каждом клочке земли. Однако ничто не объединяет людей так, как горе.

В первые же годы по окончании войны сразу несколько стай собрались под предводительством опытной Костяной Тени, Греты Стораненной. Изначально стаи работали так же, как и другие стаи Урата, заключившие договор о временном объединении. Они выступали единым фронтом против врагов, но регулярно ссорились между собой, обсуждали спорные вопросы, меняли вожаков, – словом, жили обычной жизнью Урата с той оговоркой, что теперь у всех стай был один общий лидер.

Это не было удивительным. Удивительным оказалось то, что когда природный баланс наконец удалось вернуть, сотрудничество продолжилось. Вдохновлённые успехами этой “гигантской стаи”, со всей округи к ней начали приходить новые оборотни, желающие послужить под мудрым правлением Греты. В конечном счёте они превратились не просто в объединение стай. Они превратились в ложу, *объединяющую другие ложы*. В каком-то смысле они стали новым, географическим племенем оборотней.

Безусловно, всё не так идеально, как могут рассказывать члены ложи. Многие из них ещё ссорятся, и бывают случаи, когда старый член ложи покидает её из-за личных разногласий. Кроме того, представители ложи испытывают огромное презрение к Призрачным волкам из-за их нежелания засучить рукава и примкнуть к коллективной деятельности. Но в этом кроется и сильнейшее преимущество ложи: её члены настолько превозносят сплочённость над всеми прочими качествами, что готовы принимать в свои ряды *любых* Урата, готовых работать на общее благо.

Как уже говорилось, Шварцвальдская ложа тепло встречает даже Урата, которые уже состоят в других ложах (особенно Ложах сезонов, зимы и Гарма). Обратите внимание, что вы не обязаны ограничивать деятельность этой ложи только Шварцвальдом. Как Рассказчик вы можете решить, что существует аналогичная Ложа Большого каньона или Амазонки. Более того, даже оставаясь Шварцвальдской ложей, эта организация может распространить своё влияние и на другие европейские территории.

Кроме того, подумайте об использовании такой ложи при проведении живых ролевых игр (наподобие Театра воображения). Столь сплочённая организация позволяет объяснить, почему оборотни, привыкшие конкурировать и бороться за территорию, мирно встречаются друг с другом и решают общие вопросы.

Для вступления в ложу оборотню достаточно принести клятву верности её идеалам и провести братание с представителем каждой стаи в окрестности. Нередко в ложу вступают целыми стаями, но последнее не обязательно – и не всегда возможно.

В роли тотема этой гигантской ложи выступает Осторожный волк. Он не лишён амбиций, но никогда не стремится стать вожаком – ни для других духов, ни для Урата. Некоторые члены ложи считают, что он преследует свой долгоиграющий план, однако возможно, его поведение отражает неуверенность первых Урата, сплотившихся в ложу после Второй мировой войны.

Требования: Гармония 4 и выше.

Преимущества: Приученные доверять друг другу, представители ложи получают +1 дайс к Социальным проверкам при взаимодействии с другими

представителями этой фракции. Кроме того, они получают +1 дайс к сопротивлению Смертельной ярости.

Новое Преимущество: Засекреченный вой (•)

Требования: Членство в Шварцвальдской ложе

Эффект: Персонаж может испустить вой, который кажется совершенно обычным, однако в действительности несёт в себе тайное сообщение. Смысл послания должен быть чрезвычайно простым. Персонаж может сообщить окружающим, что “С севера наступает противник”, “Скоро начнётся охота”, “На дорогах небезопасно”, “Всё идёт хорошо”, “Чистые где-то рядом” или “Что-то неладно в Хисиле”, однако он не сможет испустить вой с содержанием “В нескольких километрах выше по автотрассе вы обнаружите следы, оставленные опасным кошачьим духом”.

Любопытно, что волкокровные также могут приобретать это Преимущество, хотя по очевидным причинам они должны ограничиться лишь пониманием чужого воя – без возможности формировать собственные сообщения.

Новый фетиш: Братская карта (•••)

Этот фетиш достаётся вожакам каждой стаи. Обычно он сделан из шкуры оленя, хотя изготовить аналогичный фетиш можно и из других материалов. Карта показывает общее расположение окружающих земель – отдельно выделяются только самые значимые границы и ориентиры. При активации карта показывает текущее состояние других стай, находящихся в окрестностях Шварцвальда. Если стае ничто не угрожает, она проявляется на карте в виде яркого символа. Если она с чем-то борется, символ кажется неустойчивым, словно покрыт растекающейся водой. Если кто-то из членов стаи ранен, края символа начинают кровоточить. Смерть нескольких членов стаи вызывает раздробление символа на несколько частей, а уничтожение всей стаи оставляет на месте её гибели небольшой ожог.

Сюжетные зарисовки

- **Подражатели:** В этом сценарии сама Шварцвальдская ложа отсутствует, однако её успех вдохновляет местную стаю (а возможно, даже самих героев) попытаться объединить всех окрестных Урата в аналогичную ложу. К чему это приведёт? Как сами протагонисты отреагируют на предложение пожертвовать абсолютной свободой ради братского единения?

- **Раскол:** Как и в случае с любой успешной организацией, некоторые члены Шварцвальдской ложи начинают уставать от слишком спокойной жизни. Из множества местных лидеров два вожака отличаются особой решительностью и харизмой. Каждый из них считает, что видит пути развития ложи лучше других. Оба стремятся сместить текущего предводителя ложи и занять его место – а заодно избавиться от конкурента. Как поведут себя члены ложи, идеология которой целиком построена на единстве – и отсутствии политических разногласий?

- **Змеи среди нас:** Всего за один месяц ложа потеряла две стаи, и обстоятельства их гибели заставляют руководство предположить, что в ложу прокрался предатель. Совет самых опытных вожаков просит героев найти изменника, не поднимая шума. Но как поведут себя протагонисты, когда поймут, что предатель сам заседает в совете?

Ложь вечной луны

Ложь вечной луны исповедует азиатский вариант истории о Пангее. Хотя само предание почти целиком совпадает с легендой об Отце Волке, меняя лишь набор действующих лиц (и, что важнее всего, заменяя материнский образ Луны фигурой могущественного лунного духа Цуки-Юми), Ложь вечной луны выносит из этого предания совершенно иной урок. Оборотни должны не бороться с нашествием духов: они должны помогать каждому из них выполнять ту функцию, ради которой он создан. Они должны помогать духу смерти подпитываться негативной энергией. Они должны протянуть руку помощи духу войны и начать локальный конфликт.

Последнее накладывает свой отпечаток на способ инициации новых членов. Кандидат должен показать себя личностью, не скованной “излишне человеческой” этикой. Для начала он должен всего лишь провести три месяца в почитании любых духов (включая опасных и агрессивных). На протяжении этого периода его сопровождает действующий представитель лжи, однако он никогда не вмешивается в дела новичка, позволяя тому выносить собственные решения и суждения. Если к концу третьего месяца кандидат не совершает каких-либо действий, указывающих на его непригодность для лжи, его приглашают принять участие в трёх испытаниях.

Сначала ему нужно аргументированно объяснить свои действия, совершённые во время трёх месяцев инициации. Затем ему предстоит хорошо показать себя в схватке с одним из судей. Третье испытание заключается в том, что кандидату приказывают стоять на месте и ничем не отвечать на любые угрозы. Сами угрозы могут быть разными, но они никогда не бывают *слабыми*. Возможно, кандидату прикажут простоять на месте две недели без еды и воды. Возможно, на его глазах будут пытаться убить близкого человека. Многие из успешных кандидатов ломаются именно на этом последнем пороге – и хотя их не принимают в ложь, её представители всегда будут относиться к таким новичкам с немалым уважением. Тем не менее, мало кто из Урата пытается вступить в Ложь вечной луны, не представляя – хотя бы в общих чертах – с какими ужасами ему придётся столкнуться.

Тотемом этой необычной лжи служит Карасу-Эн, Повелитель ворон. Он пользуется уважением лжи и сам относится к ней с определённым трепетом, хотя этот дух скорее боится своих подопечных, чем проявляет о них искреннюю заботу.

Требования: Воля ••••• •, Слава •, Мудрость •, Чистота •, Честь •.

Преимущества: Персонаж получает +1 дайс к Убеждению и +2 дайса к Запугиванию духов, которые знают о Луже вечной луны. Повышение Воли стоит пять очков опыта вместо восьми. Наконец, несмотря на мрачную репутацию лжи, она считается своеобразной элитой в мире Отверженных, что приносит оборотню +1 очко Чести.

Новый фетиш:

Камень чистоты (••)

Сжимая в руках этот небольшой драгоценный камень, персонаж должен выбрать духа, которого он собирается изгнать обратно в Хисил. Для этого он проходит проверку Гармонии против Сопротивления жертвы. Каждый бросок отражает минуту противостояния. Оборотно достаточно накопить шесть успехов; дух должен набрать сразу десять. Победит тот, кто первым наберёт указанную сумму успехов.

При желании оборотень может создать вместо камня аналогичный фетиш – *посох Шакудзё*, который также стоит два очка Преимуществ и служит этой же

цели. Его труднее носить с собой, однако по очевидным причинам можно использовать в качестве оружия.

Новый ритуал: Чествование духа¹

Этот ритуал был придуман Ложей вечной луны для выражения благодарности и уважения тем обитателям тени, которые помогают вселенной сохранять природный баланс – даже если для этого им приходится совершать жестокие действия, соответствующие их хищнической натуре.

Если дух принимает благодарность Урата, тому достаточно просто коснуться поверхности его Корпуса, чтобы оставить знак уважения. Дух не приобретает никаких игромеханических преимуществ, однако любой, кто владеет Первым наречием, автоматически распознаёт в этом знаке символ почёта.

Если дух не хочет, чтобы его выделяли подобным символом (и тем самым привлекали к нему внимание окружающих), он может воспротивиться оборотню проверкой Сопротивления. В этом случае Урата проходит проверку Гармонии. Победит тот, кто получит больше успехов.

Сюжетные зарисовки

- **Эмиссар Тенгу:** Персонажей посещает странный дух в обличье демонического ворона. Он сообщает стае, что вскоре на их территории начнётся восстание недовольных духов. Прислушаются ли протагонисты к словам посланника? Или, возможно, он хочет ввести их в заблуждение и отвлечь от чего-то ещё?

- **Странствующий проповедник:** В охотничьи угодья протагонистов заявляется проповедник Вечной луны, который не только читает лекции об истинном пути, но и пытается отметить знаками благодарности всех местных духов, включая тотем героев. В зависимости от реакции протагонистов, он может стать их союзником или опасным врагом, поскольку здешние духи могут увидеть в благодарном проповеднике друга, а в стае протагонистов – занозу, мешающую им проникать в мир плоти и выполнять свои “природные функции”.

- **Последние защитники:** Ложа вечной луны захватывает огромную территорию и позволяет духам вести себя так, как они считают нужным. Вскоре к стае протагонистов, *не состоящих* в ложе, обращается слабый дух, которому не хватает сил справляться с агрессивными духами хищничества. Ложа вечной луны считает, что если он не способен отстоять своё место в Хисиле, то он и не заслуживает жизни. Поддержат ли эту точку зрения протагонисты?

¹ Уровень ритуала не указан.

Ложа поверженных идолов

Эта группа воинствующих атеистов борется с недоказуемыми религиозными убеждениями. Слово “недоказуемые” присутствует здесь не случайно: представители ложи легко уживаются с теми духовными принципами, которые находят своё отражение в Тени. Более того, они никогда не борются с верой в сверхъестественный мир как таковой, поскольку сами живут в нём изо дня в день. Однако как только смертные начинают окружать реальные сверхъестественные явления ореолом божественной славы, приписывая “обычным” пананормальным созданиям силы, которых они лишены, Ложа поверженных идолов приступает к ликвидации бездоказательных мнений.

На этом посту члены ложи сменили другую, более раннюю организацию оборотней, которая называлась Ложей спрятанных идолов. Сформированная в Венеции в XVI веке, эта ложа поддерживала еретические течения и уже в скором времени пала жертвой римской инквизиции. Тем не менее, после суда над Галилеем несколько бунтарей, эрудитов и интеллектуалов из числа оборотней собрались вместе и возродили погибшую ложу – теперь под другим названием и с другой, более деятельной философией.

Ещё раз следует повторить, что Ложа поверженных идолов жаждет устранить любые верования, не имеющие под собой оснований. Они не пытаются уничтожить любые верования и теории, опирающиеся на чувственное восприятие Тени или других миров. Если смертные поклоняются духу потому, что он покровительствует их деревне, даже самые агрессивные члены ложи оставят его в покое. Но как только эти же смертные начнут приписывать духу божественный статус, ложа приступит к уничтожению зарождающейся религии.

Змееподобный тотем этих оборотней называет себя Нингиззида, или Змей истины. Он утверждает, что никогда не лжёт, однако истина всегда была сложным явлением, и он не видит ничего дурного в том, чтобы недоговаривать о самых трудных для восприятия тайнах. “Первый шаг ко всезнанию заключается в том, чтобы понять, насколько вы от него далеки”, – говорит этот дух.

Для того чтобы стать членом ложи, оборотень должен совершить показательный акт агрессии против недоказуемых религиозных положений. Это может быть всё что угодно, однако сам акт должен впечатлить действующих членов ложи. Например, один Элодот собрал информацию обо всех недостатках местных религиозных лидеров и раскрывал их тайны одну за другой, раздавая флаеры перед церковными службами. Последний флаер содержал ровно одно предложение: “Все эти люди – такие же смертные, как и вы, и единственное, чему вы должны поклоняться, – это ваш разум”. Другой оборотень, Иррака, и вовсе создал ложную религиозную сущность, в роли которой выступал сам. Когда настало время, он сорвал маску и показал людям, что всё это время они поклонялись обычному человеку.

После того как кандидат выполнит эту задачу, ему позволят встретиться с Нингиззидой. Дух объясняет, что он должен укусить кандидата, чтобы распространить по его венам Яд истины. Если в сердце Урата остались какие-либо сомнения в чистоте его атеистических убеждений, Яд истины убьёт его. И это не преувеличение. Каждый пятый укушенный умирает в агонии. Остаются лишь самые бескомпромиссные и решительные атеисты.

Родное племя: Железные ваятели, хотя ложа вполне охотно принимает и представителей других племён.

Требования: Образование ••

Преимущества: Прежде всего, члены ложи регулярно встречаются и помогают друг другу. Это не имеет какого-либо игромеханического эффекта, однако должно учитываться в сюжете и отыгрыше персонажа.

Кроме того, они получают +2 дайса к любым проверкам, провал в которых вызывал бы у них колебания в отношении собственной правоты. Наконец, +1 дайс они получают при любых Социальных проверках, связанных с убеждением собеседников, сомневающих в искренности их принципов. Увы, подобная самоуверенность сказывается на здравомыслии членов ложи. Проверки Гармонии получают штраф -1, хотя и не могут сократить запас дайсов менее чем до двух дайсов.

Новый фетиш: Искатель недостойных (•)

Этот фетиш представляет собой повязку на глаза. Надев её и активировав фетиш, персонаж может пройти проверку Интеллекта + Оккультизма, чтобы увидеть внутренним оком наличие религиозных верований в окружающей области. Персонаж видит облака белого дыма, густота которых показывает, насколько сильны убеждения местных жителей.

Сюжетные зарисовки

- **Праведный самообман:** После множества войн, беспорядков и катастроф жители небольшой страны или области начинают возвращаться в нормальной жизни. В этом им помогает новое верование, призывающее их творить добро и заниматься чем-нибудь плодотворным. По мере увеличения верующего населения Ложа поверженных идолов начинает понимать, что эта религия основана на *недоказуемом* обещании вознаграждения за любые старания. Но захотят ли протагонисты останавливать рост религии, которая вернула нормальный облик их собственному государству (или региону, или даже городу)?

- **Агрессивный дарвинизм:** Во главе государства (или, опять же, небольшой области) встаёт прогрессивный атеист, который начинает мешать деятельности религиозных институтов и насаждает научный образ мышления везде, где это возможно – включая школы. Некоторые члены Ложи поверженных идолов считают это настоящим прорывом, однако многие обращают внимание на тот факт, что слепая вера в науку заставляет людей забыть о влиянии их эмоций на окружающий мир (включая Хисил, о котором они не знают, но о существовании которого в той или иной степени говорит любая религия).

- **Сила сомнения:** Могущественный дух заставляет любые подсознательные убеждения смертных проявляться в физическом мире. Дети, боящиеся бугимена, встречают его на улице. Преступники, верящие в божественное возмездие, становятся жертвами неизвестных мстителей. Смогут ли представители ложи получить выгоду от появления этого духа? Или, возможно, они обратятся против него?

Ложа факела

Ложа факела занимается спасением своих земель от лесных пожаров. Большинство стай этой ложи действуют преимущественно в Австралии, хотя некоторые её представители борются с пожарами и на других континентах. Парадоксально или нет, сами они обладают неоспоримым талантом к управлению пламенем, что позволяет им как умирять разбушевавшуюся стихию, так и создавать возгорание на территории противника.

Хотя вступить в ложу могут представители любых племён и знаков, в целом эти Урата ведут традиционный образ жизни Охотников во тьме. Они ухаживают за своими землями, прогоняют врагов, налаживают контакт с духами и оберегают леса от огня (нередко при помощи встречного отжига бесполезных участков). На встречах они обсуждают состояние территории и текущие нужды земли: места, которые нужно восстановить после пожара, участки, подлежащие очищению от духов пламени, и так далее. С другой стороны, некоторые присоединяются к ложе только потому, что это помогает им установить связь с едва ли не самой крупной организацией австралийских оборотней.

В целом присоединиться к ложе может любой. Всё, что требуется от кандидата, – это найти наставника и устроить большой пожар без помощи современных инструментов (наподобие спичек и зажигалок). Возможно, затем кандидата попросят предотвратить распространение пламени, но и это не обязательно. Впрочем, если кандидат живёт за пределами Австралийского континента, основным требованием станет необходимость проживать в регионе, в котором вообще обитают члены столь специфической ложи. Примерами могут служить Бразилия, Калифорния и средиземноморские страны.

Выживать в таких необычных условиях ложе помогает Лесной пожар – дух, получающий силу только в засушливую погоду. Последнее иногда заставляет его давать своим подопечным приказы весьма сомнительного характера – например, он может попросить их воздерживаться от чрезвычайного облагораживания земли, чтобы он полностью не утратил силу.

Родное племя: Охотники во тьме, хотя двери ложи открыты представителям любых племён и знаков.

Требования: Оккультизм •, Выживание ••

Преимущества: Прежде всего, члены ложи могут осваивать уникальный Дар Факела. В дополнение к этому, любая попытка развести огонь или взять его распространение под контроль приносит автоматический успех. Огонь ведёт себя так, как этого хочет сам оборотень. На дружеской территории он даёт тепло и держится в рамках означенной территории. В землях врагов он охватывает всё больше и больше места, пока не сжигает уголья противника дотла.

Новый Дар: Факел Мушкет йимитир (•)

Используя этот Дар, Урата может разжечь огонь при помощи даже самого крохотного источника пламени. Для этого ему достаточно направить горящую лучину на цель и заставить огонь вырваться вперёд, как снаряд из мушкета.

Цена: 1 очко Эссенции

Бросок: Ловкость + Огнестрельное оружие + Слава

Действие: мгновенное

В случае успеха цель моментально воспламеняется, хотя огонь ведёт себя по всем природным законам. В дождь он потухнет. В засушливый день – спалит дом врага, как спичку.

Змеиный дым (••)

Урата пропитывает дым от любого источника пламени эфемерным ядом.

Цена: 1 очко Эссенции

Бросок: Манипулирование + Холодное оружие + Честь

Действие: мгновенное

В случае успеха дым заполняет область радиусом два метра вокруг Урата. Любой, кто оказался на задымлённой территории (не считая протагониста и его стаи), получает по очку тупого урона за раунд, а также штраф -1 к проверкам Ловкости, Манипулирования и Сообразительности. В случае исключительного успеха штраф возрастает до -2. Дым продолжает медленно заполнять территорию, пока кому-нибудь не удаётся погасить источник огня или пока не подует сильный ветер. С последней задачей легко справится ветер, достигающий скорости 10 метров в секунду.

Прогулка по дыму (•••)

Этот Дар позволяет Урата опираться на клубы дыма, как на ступени невидимой лестницы. Для этого требуется, чтобы дым не был прозрачным: иными словами, Урата не сможет подняться в облака, просто чиркнув обычной спичкой у себя под ногами.

Цена: 1 очко Эссенции

Бросок: Решительность + Атлетика + Чистота

Действие: пассивное

В случае успеха оборотень способен буквально взбираться по дыму, как по камням. Исключительный успех позволяет распространить действие этой способности на других персонажей, с которыми оборотень находится в физическом контакте. Например, в форме Урхан союзник может держать хвост протагониста в зубах, а в форме Хишу – цепляться за плечо.

Тропою предков (••••)

Оборотень зажигает кусочек священного материала (наподобие факела из западноавстралийского эвкалипта) и просит дым указать ему дорогу к ближайшему локусу. Кроме того, он может попросить духов пламени указать ему путь к другому локусу, даже если тот и не находится поблизости. Этот Дар можно использовать как в мире людей, так и в Хисиле.

Цена: 1 очко Эссенции

Бросок: Сообразительность + Оккультизм + Мудрость

Действие: мгновенное

Дым продолжает тянуться к локусу на протяжении одного дня за каждый успех, даже если его источник уже сгорел.

Проклятие вомбата (•••••)

Высыпав себе на ладонь горстку пепла, Урата делает выдох и сдувает пепел на жертву. С этого момента она не сможет изменить свою форму или состояние: например, дух не сможет материализоваться или, если он уже проник в мир плоти, останется в нём (а когда у него закончится Эссенция для продолжения физической деятельности, он упадёт замертво и будет оставаться заперт в собственном теле до конца действия этой способности). Оборотень не сможет изменить облик. Сонм, принявший свою боевую форму, не сможет попытаться сойти за человека.

Обратите внимание, что использование этого Дара без малейшей необходимости может стать преступлением против седьмого уровня Гармонии.

Цена: 5 очков Эссенции

Бросок: Манипулирование + Запугивание + Хитрость – Самообладание жертвы

Действие: мгновенное

В случае успеха враг не может изменять форму на протяжении нескольких дней, точное число которых равно полученным успехам. Учтите, что духи, утратившие очки Корпуса из-за слишком долгого пребывания в материальном мире, под действием этой способности остаются заперты в своих “мёртвых” телах. Только когда эффект этого Дара закончится, дух сможет вернуться обратно в свой мир.

Даже Урата, застрявший в обличье Гауру, по окончании обычного периода Смертельной ярости просто упадёт без сознания – но он сохранит свои нечеловеческие черты (хотя в этом случае он придёт в себя уже на следующее утро, даже если полученные успехи должны были заставить Дар действовать дольше).

Наконец, в случае исключительного успеха жертва остаётся в своём текущем обличье на протяжении *целого года*.

Новые Ритуалы

Миррайиндри – отметины скорби (•)

В соответствии с древней традицией, когда кто-либо из союзников или членов ложи покидает этот бранный мир – будь он простым человеком, Урата или волкокровным, – оборотни собираются вместе. Они распевают церемониальные песнопения, одновременно танцуя и стегая друг друга специальными плетями с заострениями. Удары плети причиняют огромную боль и наносят аггравированный урон, однако мистическим образом они не провоцируют Смертельной ярости у обладателей Гармонии выше 3. Ритуал длится на протяжении нескольких часов, точное число которых равно количеству его участников.

Действие: продолжительное. Всего требуется набрать пять успехов. Каждый бросок отражает полчаса скорбного танца и наносит обратную очко аггравированного урона.

Бросок: Гармония

Хотя основной целью этого ритуала служит простое выражение своего почтения к умершим, шрамы, полученные от ударов плетями, загадочным образом отпугивают привидений. До тех пор, пока оборотень не затянет все аггравированные раны, призраки будут страдать от штрафа -3 к *любым* действиям, направленным против протагониста. Более того, даже когда раны затянутся, штраф лишь понизится до -1 дайса – но он никогда не исчезнет. Если при проверке Гармонии оборотень накапливает на пять успехов больше, чем требуется, призраки и вовсе не смогут приближаться к протагонисту, пока тот не затянет аггравированные раны.

Парндрийиндри – горящий эвкалипт (••)

Огонь очищает и обновляет тело, а духи пламени и вовсе известны тем, что пожирают грязь и заразу. Для проведения ритуала стая встречается в любом месте, которое она считает священным. После этого один из них – совершивший преступление против Гармонии – встаёт перед костром (чаще всего без одежды), в то время как остальные принимают его тело горящими прутьями и корой эвкалипта.

По традиции оборотни должны обжигать грешнику те части тела, которые были задействованы в совершении преступления. Например, язык можно обжечь

в качестве искупления лжи, а руки – в качестве наказания за воровство. Обратите внимание, что в ходе этого ритуала персонаж может сорваться в Курут.

Бросок: Гармония

Действие: продолжительное (10 успехов; каждый бросок отражает полчаса деятельности; даже если успехи удаётся накопить первым же броском, огненная попытка продолжает длиться хотя бы на протяжении одного часа за каждый уровень Гармонии, потерянного Урата).

В случае успеха игрок получает право купить пункт Гармонии за очки опыта. Хотя сам ритуал не предоставляет ему игромеханических преимуществ, Рассказчик может помочь игроку накопить опыт специально для повышения этой характеристики. В случае исключительного успеха персонаж может приобрести сразу два пункта.

Сюжетные зарисовки

- **Огонь против огня:** Ложа факела находит себе врага в лице Огнерождённых, которые убеждены, что Дары и ритуалы этой ложи в действительности были похищены у Чистых. В отчаянии Ложа факела обращается к персонажам с просьбой помочь им расправиться с Огнерождёнными. С одной стороны, это позволит игрокам обзавестись могущественными союзниками. С другой – это поместит имя их стаи на самую вершину чёрного списка Огнерождённых.

- **Бетон и пепел:** Персонажи расследуют череду поджогов, как будто бы совершённых рукой Ложи факела. Тем не менее, члены Ложи редко встречаются в этой местности. Кроме того, непонятно, зачем им уничтожать объекты, находящиеся на территории дружественных Урата. Возможно ли, что кто-то украл их секреты?

- **Всесожжение:** Могущественный дух воды объявляет войну Лесному пожару – тотему ложи. Для того чтобы спасти своего покровителя, стая протагонистов должна собрать священные материалы и разжечь огонь, который укрепит силу Лесного пожара. Чем более редкие материалы будут использованы для растопки, тем больше Эссенции получит тотем.

Ложа голодных призраков

Духи сошли с ума, и Ложа голодных призраков делает всё, чтобы подарить им покой. Эта японская организация Костяных теней построена на убеждении, согласно которому духи и даже чудовища из мира плоти сами страдают от недостатка гармонии между царством людей и Хисилом. А если это приносит несчастья всем, то задача оборотней заключается в том, чтобы сотрудничать с монстрами, помогая им сглаживать раны, нанесённые обоим мирам.

Это вовсе не означает, что они игнорируют заповеди Отца Волка. Если они сталкиваются с нарушителем, они наказывают или даже уничтожают его. Но если духа можно успокоить, совершив для него ритуальные действия или даже выполнив его поручения в мире плоти, они с удовольствием это сделают. По их убеждению, именно привычка *принуждать* духов к сотрудничеству заставила мир теней обратиться против Урата.

В отличие от большинства оборотней, Ложа голодных призраков не видит особых различий между обитателями Хисила, Сумрака, мира плоти или загробного царства. Они готовы работать с вампирами и привидениями, безумными оборотнями и другими чудовищами. Всех этих созданий они называют “ёкай” – что в приблизительном переводе означает просто “мистическое существо”. Если Урата будут своевременно подкармливать этих созданий, у них не возникнет проблем со вторжением изголодавшихся монстров в земную реальность.

Из-за постоянного общения с миром ёкай многие члены ложи приобретают странные черты вроде могильного запаха, разноцветных глаз или выпадающей шерсти (в волчьем облике). Такие особенности можно оцифровать в виде полноценного Недостатка, наделяющего персонажа штрафом -1 к Социальным проверкам при общении с людьми и оборотнями. По очевидным причинам штраф не используется при взаимодействии с откровенно нечеловеческими существами наподобие призраков или вампиров, которые часто общаются с монстрами, обладающими куда более жуткой внешностью.

Тотемом этим Урата служит Ча-но-йу, то есть “Горячая вода для чая”. Ча-но-йу отличается непредсказуемостью, которую поначалу можно и не заметить. В девяти случаях из десяти он обращается со своими союзниками с уважением и заботой, однако время от времени из благородного и разумного покровителя он превращается в агрессивного и капризного деспота. Пока что ни одному представителю ложи не удалось разгадать причины подобного поведения.

Для присоединения к ложе оборотень должен пройти церемонию, которая может показаться элементарной. Ему предлагают просто обсудить текущие дела за несколькими чашками чая и лёгкой закуской. Чего кандидат не знает, так это того, что незадолго до встречи действующие члены ложи созывают на церемонию всех окрестных духов, чтобы те смогли оценить потенциал нового члена. Если духи остаются довольны его поведением и суждениями, ему предлагают место в Ложе голодных призраков. В обратном случае ему вежливо отказывают – возможно, не объясняя причин.

Стоит отметить, что ложа отличается весьма сомнительной репутацией “секты безумцев”, из-за которой в неё редко стремятся вступить по собственной воле. Чаще всего члены ложи сами находят потенциального кандидата и убеждают его в том, что он обладает врождённым талантом к взаимодействию с духами.

Родное племя: Костяные тени

Требования: Гармония не должна подниматься выше 7 и опускаться ниже 5; Древний зов ••; Мудрость ••

Преимущества: Прежде всего, персонаж получает дополнительное очко Эссенции при поглощении энергии локуса. Кроме того, если он пересекает Вуаль

в присутствии объектов с зеркальной поверхностью, он добавляет ещё +1 дайс к переходу в другой мир. Этот бонус он получает в дополнение к другим дайсам, которые приносит оборотню наличие зеркальных поверхностей. Ничто не мешает герою носить при себе небольшое зеркальце специально на этот случай.

Новый ритуал: Обон Темей (••••)

Ритуал позволяет оборотню заставить одного из “ёкай” сесть с ним за стол переговоров. Он разделит с чудовищем пищу и обговорит интересующие его вопросы. Прежде всего, он должен приготовить еду. Для этого он проходит продолжительную проверку Интеллекта + Оккультизма. Изготовление каждого блюда требует накопления двадцати успехов и траты одного пункта Эссенции. Каждый бросок отражает минуту стряпни.

Блюда сохраняют свою силу в течение полной недели, после чего начинают гнить. За это время персонаж может перенести их в другое место, включая Тень (хотя последнее налагает штраф -1 на попытку пересечения Вуали). Традиционно считается, что всего персонаж может предложить собеседнику до пяти блюд, хотя известны истории о мастерах, которые продолжали разговор с духами на протяжении целого пиршества, на котором подавали и большее число блюд.

Приготовив угощение, персонаж призывает к себе духа, призрака, одержимого или сонм (к сожалению, этот ритуал не оказывает воздействия на вампиров, магов и многих других существ, даже если традиционно их тоже называют “ёкай”).

Цена: 1 очко Эссенции за каждое блюдо

Бросок: Гармония против Сопротивления монстра. Этот бросок повторяется каждый раз, когда персонаж предлагает духу новое блюдо.

В случае успеха ритуалист может задать собеседнику по одному вопросу за каждое блюдо, которое тот согласился вкушать. На все вопросы дух отвечает честно, однако это не гарантирует верность (или понятность) даже самого искреннего ответа.

В случае исключительного успеха ритуалист задаёт по два вопроса за блюдо.

Сюжетные зарисовки

- **Безумная тень:** Одинокий член ложи возвращается домой после долгого путешествия по Хисилу. Вскоре местные оборотни замечают за ним странные особенности: то он пишет в грязи сообщения неизвестному собеседнику, то выстраивает маленькие пирамиды из палок и гальки, то шепчет молитвы невидимым духам. Однако большинство членов ложи считают его поведение совершенно нормальным. Они продолжают утверждать это даже тогда, когда к персонажам обращается стая Костяных теней, заявляющих, что безумец умалчивает о каком-то загадочном преступлении против Урата.

- **Отложенная казнь:** Местные оборотни обнаруживают, что преступник, которого они разыскивали последнее время, находится под защитой Ложи голодных призраков. Они утверждают, что именно он виновен в их бедах, в то время как члены ложи (и сам ёкай) отрицают какую-либо вину. На чьей стороне окажутся персонажи?

- **Разносчик боли:** Как уже говорилось, ложа стремится вовремя накормить чудовищ, чтобы не провоцировать их на ещё большую – и совершенно оправданную – агрессию. В этой истории протагонисты узнают о появлении духа боли неподалёку от их территории. Большая часть ложи тотчас же вызывает удовлетворить его запросы, прежде чем станет слишком поздно. Они разыскивают подходящих жертв и помогают духу умерить свой голод. Тем не менее, некоторые члены ложи не готовы признавать боль естественной частью

мира или указывают на то, что со временем дух станет только сильнее и начнёт охоту уже на самих Урата. Что думают персонажи?

Ложа Илии

Хотя среди оборотней хватает тех, кто не брезгует человеческими городами и даже предпочитает жить среди людей, некоторые из них делают следующий шаг и ставят достижения цивилизации в пример своим диким собратьям. Ложа Илии названа в честь легендарной матери Рема и Ромула, основателей Рима. Хотя это название заставляет предположить, что они поклоняются духу самой Илии (также известной как Рея Сильвия), в действительности тотемом ложи служит Люпа Капитолина – дух волчицы, вскормившей будущих основателей Рима после того, как они расстались с биологической матерью.

Всё это хорошо отражает мировоззрение этих оборотней. Они почитают духов и восславляют людей в равной степени – хотя если приходится делать выбор, они всегда выбирают цивилизацию, отрекаясь от варварской жизни на лоне дикой природы.

В целом представители ложи занимаются поиском, восстановлением и защитой городских локусов. Кроме того, они стараются выступать в роли советников, помогая другим Урата справляться с проблемами, связанными с человеческой цивилизацией.

Для присоединения к ложе кандидат должен совершить паломничество по пяти городским местам. Сначала ему называют лишь одно место, предлагая изучить его преимущества и недостатки. Во время изучения этого места он находит подсказку, объясняющую, куда ему двигаться дальше – и так до последнего, пятого места паломничества, которое располагается уже в Тени. По возвращении из паломничества кандидат должен продемонстрировать членам ложи какую-нибудь примечательную находку или поделиться с ними открытиями, совершёнными в путешествии. Если это впечатлит членов ложи, они примут его в свои ряды.

Родное племя: Железные ваятели

Требования: Знание улиц •

Преимущества: Все члены ложи интуитивно чувствуют душу города – вне зависимости от того, сколько они в нём провели. Рассказчик должен определить “тему” или “идею” города, будь это конкуренция, единение или определённое верование. При совершении действий, связанных с подобной тематикой, персонаж приобретает +1 дайс. Например, если он нападёт на кого-нибудь в Вашингтоне, неофициально известном как “город убийц и преступников”, все проверки атаки получат означенный бонус.

Новый ритуал: Глазами города (••)

Оборотень оmyвает или протирает глаза любым веществом, отражающим городской дух. Это может быть вода из реки или грязь из парка – всё, что по убеждению персонажа, связано с темой окружающей местности. После этого он начинает интуитивно чувствовать, что находится вокруг него. Современные оборотни нередко уподобляют этот эффект радару или электронному навигатору, который даёт им довольно общую, но информативную картину происходящего.

Бросок: Гармония

Действие: мгновенное

В случае успеха оборотень получает информацию о небольшом квартале или даже улице, на которой он находится. Помимо самых общих сведений, он понимает, где здесь действуют духи, связанные с городской темой. Например, посетив Бродвей, персонаж может понять, где обитают духи вдохновения, творчества или скорби (учитывая, сколько людей разочаровались на этой улице в

своих талантах). Исключительный успех помогает засекать локусы и другие мистические объекты.

Сюжетные зарисовки

- **Город злодеев:** Изучая историю своего города, персонажи узнают, что для обеспечения процветания своего детища его основатель не останавливался буквально ни перед чем. Воровство, ложь, убийства и даже садистские пытки – он пускал в дело всё, что помогало ему решить очередную городскую проблему. В результате герои приходят к выводу, что город не достиг процветания именно из-за нравственного ущерба, причинённого ему годы или столетия назад. Смогут ли они закончить работу этого изверга, сосредоточившись на благих целях, ради которых он и пренебрёг человеческой этикой?

- **Подземный город:** Проведя больше десятилетия в попытках узнать, откуда в город просачиваются необычные духи явлений, не существующих в городской черте, члены ложи наконец узнают о необъятной сети неиспользуемых туннелей или старинных руинах, погребённых под основной частью города.

- **Большая политика:** После того как стая протагонистов успешно решает проблему с одним из самых опасных городских районов, добиваясь его процветания, люди – не знающие об их оборотнической природе – начинают видеть в них местных героев. Вскоре им предлагают заняться реальной политической деятельностью, а в обозримом будущем один из них даже сможет стать мэром. Каких высот смогут достичь Урата, которыми восхищается целый город? С другой стороны, к каким проблемам это приведёт?

Ложь клятвы

Ложь клятвы (от чешского слова “kletba”, то есть “проклятие”) основана на религиозно-философском принципе, согласно которому любой оборотень проклят с момента Первого превращения. Единственное, что требуется для вступления в ложь, – это готовность признать себя проклятым существом.

Тем не менее, признав свою демоническую природу, представители лжи делают следующий шаг: они открыто взаимодействуют с духом проклятий, именуемым себя Сглаз. Этот дух налагает на каждого члена лжи индивидуальное проклятие, снять которое невозможно ни при каких условиях.

В период инициации кандидат получает всего один шанс отказаться от проклятого существования. На решение ему отводится месяц. Если по окончании этого срока он не обращается к Сглазу с просьбой избавить его от мучений, его принимают в ложь и наделяют способностью самостоятельно накладывать проклятия на окружающих.

Признание своей монструозной природы не означает, что оборотень обязан страдать или тяготиться своими инстинктами. Многие члены лжи вполне довольны новообретёнными способностями и отсутствием угрызений совести, поскольку, по их убеждению, они единственные из Урата, кому не нужно прятаться от самих себя.

Требования: Оккультизм ••, Мудрость ••, Ритуалы ••

Преимущества: Все члены лжи способны накладывать ритуальное проклятие на своих врагов.

Новый ритуал: Проклятие (••)

Для наложения проклятия на противника персонаж должен получить в своё распоряжение любой предмет или даже биологический элемент, связанный с личностью жертвы (например, клочок волоса или фетиш). Держа этот компонент в руках, он выбирает любой известный ему Дар, фетиш или даже другой ритуал, обладающий негативными эффектами. Ещё раз следует повторить, что персонаж должен сам обладать этим фетишем или знать этот Дар (или ритуал): он не может копировать эффекты способностей, к которым у него нет личного доступа. Жертва будет страдать именно от того эффекта, который протагонист позаимствовал у другой способности.

Выбрав желаемый результат, персонаж определяет, как долго проклятие будет сохранять силу. Назначенный срок требует от Урата вложить *равное* количество пунктов Воли и Эссенции.

Затраты Воли и Эссенции	Срок
1	30 секунд (10 раундов)
2	Пять минут
3	Час или сцена
4	День
5	Неделя
6	Месяц
7	Год
8	Пять лет
9	Двадцать лет
10	Вечность

За каждое очко Воли (и Эссенции), вложенные персонажем, он должен набрать по три успеха при продолжительной проверке Гармонии. Каждый бросок отражает одну минуту сосредоточения на проклятии, хотя если персонаж наберёт *все успехи* одним броском, он потратит на это всего один раунд.

Сюжетные зарисовки

- **Проклятая Тень:** Все духи в определённой области начинают вести себя странно и агрессивно – или, напротив, ослабевают до уровня абсолютной беспомощности. После непродолжительного расследования игроки понимают, что в зоне событий действует крупная стая Клетьбы. Зачем они прокляли духов? Или, если в проклятии виноват кто-то другой, могут ли они помочь снять эти злые чары?

- **Бывший Урата:** Духи рассказывают Урата о человеке, который был оборотнем, но каким-то образом “преодолеет” своё проклятие. Многим это кажется ересью, другим – недостижимой мечтой, однако так или иначе, местные оборотни начинают интересоваться этой легендой.

- **Несвоевременная месть:** Персонажи разыскивают Урата, знания или ресурсы которого необходимы для выполнения сложной задачи. Прибыв на место, они узнают, что он проклят членами Клетьбы и сможет помочь только в случае исцеления. Как поступят протагонисты? Чем они пригрозят – или что посулят – Ложе клетьбы, чтобы они согласились снять это проклятие?

Ложа озера

Человечество узнало о существовании озера Восток в 1996 году, но оборотни знали о нём гораздо дольше. Восток по праву считается самым крупным озером Антарктиды и занимает 5400 квадратных миль. На протяжении сотен лет стаи оборотней приходили сюда следить за поверхностью озера, интуитивно чувствуя, что оно что-то таит в своих водах. По негласному правилу, то, что скрывалось под коркой льда, должно было оставаться вдали от мира людей. Никто из Урата не знал – и не знает – что именно они охраняют. Духи отзывались о тайне озера с трепетом и благоговением, но отказывались говорить, что именно вызывает у них эти чувства.

Однако в какой-то момент вокруг озера начали появляться стаи Урата, испытывающие необъяснимое притяжение к его тайне. Они понимают, что озеро может таить опасность, а постоянные галлюцинации вроде теней, отброшенных несуществующими объектами, или клцанья чьих-то когтей по льду заставляют их соблюдать осторожность. Но они чувствуют, что должны оставаться здесь. Они избраны озером. Они нужны ему.

Эти Урата не знают (или, по крайней мере, не хотят признавать), что все они стали Адскими гончими в услужении Леди Ламашту – древнего маэлджина, традиционно связанного с Пороком Гордыни. По всей видимости, она заперта в водах озера, однако за долгие годы пребывания подо льдом смогла стать владычицей своей древней темницы. Даже те из Отверженных (или, опять же, Эсах Гадар), кто догадывается о сущности своей госпожи, не придают значения нравственной стороне своих действий. Им важно осознавать лишь то, что из тысяч оборотней во всём мире только они оказались достойны озера.

Стоит заметить, что первые стражи озера служили Ледяной рыбе, которая знала о пленнице Антарктиды и требовала от Урата следить за малейшими признаками её пробуждения. Тем не менее, когда Леди Ламашту впервые связалась с оборотнями, она лишь рассмеялась над существами, готовыми служить *рыбе*. И оборотни устыдились своей слабости. Они призвали свой прежний тотем и вероломно напали на него, чтобы память об их позоре умерла вместе с ним. Дух рыбы успел сбежать, хотя и потерял один глаз. Его всё ещё можно увидеть в Тени на почтительном расстоянии от других Урата – потерянного и отчаянного.

После того как Леди Ламашту стала новым тотемом Урата, она заставила их собраться в полноценную ложу, а заодно отняла у них Дары Ледяной рыбы, позволявшие справляться с лютым морозом, царящим в её владениях. Она сказала, что таким достойным Урата не нужна никакая защита. Сами оборотни действительно в это верят, однако Рассказчику следует иметь в виду, что в таких условиях персонаж, хотя бы временно снявший одежду (во время смены обличья или проведения ритуала), получает два уровня летального урона. Этот урон исчезает только тогда, когда персонажу удаётся как следует согреться.

А это значит, что оборотни, знавшие членов ложи ещё до того, как они потеряли связь с Ледяной рыбой, могут почуять неладное, просто заметив у старых знакомых признаки обморожения.

Вступление в ложу не требует никаких официальных действий. В сущности, представители ложи давно разослали всем своим союзникам и товарищам сообщения с приглашением присоединиться к ним в вечном бдении. Мало кто заподозрил подвох. Многие приходили сюда, чтобы увидеть великое озеро – и оставались здесь навсегда.

Требования: Гармония *не выше 6*

Преимущества: Владычица озера не лишена издевательского чувства юмора. Она наделила своих слугителей социальными преимуществами, которым в

условиях арктической изоляции практически нет применения. Члены ложи могут приобретать Социальные Атрибуты по цене *новый уровень* $x4$, а Социальные Навыки – за *новый уровень* $x2$. Хотя иногда эти способности используются для того, чтобы убедить очередного исследователя покинуть местность, по большей части они членам ложи попросту не нужны. Тем не менее, они позволяют оборотням чувствовать себя *удостоенными*. Ах да: Леди Ламашту также предоставляет им один Дар Владычества – совершенно бесплатно. Но даже он большинством членов ложи используется лишь от случая к случаю.

Новый ритуал Салон (•••)

Время от времени Леди требует, чтобы её “отпрыски” собирались вместе, надевали лучшую одежду, играли друг с другом в весёлые игры, пили лучшие напитки и ели лучшие яства, которые только доступны в этом уединённом месте.

Событие продолжается 24 часа, на протяжении которых эти дикие и безумные звери пьют, танцуют и разговаривают ни о чём. Зачем это нужно Леди? Для развлечения. Её забавляет то, что целая ложа оборотней притворяется первородной элитой Отверженных, находясь в услужении маэлджина вдали от цивилизации и других Урата.

Поскольку ритуал продолжается в течение суток, по его окончании Рассказчик может объявить проверку Выносливости + Самообладания. В случае провала оборотни начинают валиться с ног от усталости.

Цена: Все участники ритуала вкладывают по очку Эссенции

Бросок: Гармония

Успех: Все Урата, принимающие участие в ритуале, восстанавливают запас Воли и устраняют очко агgravированного урона. Кроме того, на протяжении следующих двух недель они получают +1 дайс к проверкам определённого Атрибута (по своему выбору).

В случае исключительного успеха они могут устранить два очка агgravированного урона.

Сюжетные зарисовки

- **Беглец:** Персонажи сталкиваются с полубезумным, израненным беглецом, который отчаянно желает покинуть озеро. За ним гонится стая других членов ложи, считающих его предателем. В качестве альтернативного варианта протагонисты сами могут состоять в ложе, но понимать, что они находятся на пороге превращения в Адских гончих. Не в силах мириться со своим нравственным разложением, они предпринимают попытку сбежать и сталкиваются с недружелюбной природой Антарктиды (не говоря о её отражении в Тени).

- **Охота:** Предки, наставники или союзники протагонистов принадлежали к Ложе озера прежде, чем её поработил маэлджин. Духи рассказывают им о том, какая участь постигла ложу с тех пор. Что предпримут герои? Смогут ли они образумить несчастных? Или они попытаются захватить озеро силой?

- **Брешь:** Исследователям озера из числа простых смертных удаётся просверлить в нём небольшую дыру, выпуская наружу заболевание, напоминающее вирус гриппа. С помощью духов, служащих маэлджину, эпидемия быстро перекидывается на материк. Но что ещё хуже, из озера начинает медленно выбираться сама Ламашту. Оборотни наконец понимают, что всё это время они служили владычице Раны, однако некоторые из них уже не видят пути назад и пытаются помешать тем, кто надеется её остановить.

Ложа потерянных

В первые десятилетия прошлого века человечество пережило череду потрясений, приведших к национальной депрессии, мировым войнам и социально-экономической деградации многих цивилизаций. В то время как большинство Урата привычно стремились преодолеть трудности, некоторые из них увидели в этой эпохе шанс обрести славную и благородную смерть.

Несколько американских Урата пошли ещё дальше: они собрались в единую стаю и обратились к духам Хисила с просьбой найти им противника, в борьбе с которым они погибнут героической смертью и попадут в легенды. Ответ пришёл от загадочного духа по имени Сфинкс. Этот дух заявил, что готов повести своих подопечных на верную смерть в войне с непобедимым созданием, которое он называл Великая тьма.

Тем не менее, несмотря на обещанную гибель, служители Сфинкса раз за разом побеждали могущественных врагов – только чтобы узнать, что встреча с “истинным недругом” ожидает их в необозримом будущем. Некоторые уходили, другие умирали собственной смертью или погибали в бесславной схватке с обычными обитателями Хисила, – однако Сфинкс был достаточно убедителен, чтобы костяк этой стаи продолжал следовать его указке и жаждать встречи с Великой тьмой.

И наконец, в мае 1998 года – спустя десятилетия после формирования стаи – Сфинкс заявил, что Великая тьма вот-вот вторгнется в земной мир. Собравшись на последнюю битву где-то среди холмов Чанхая, оборотни перешли в Хисил и увидели чёрное небо, которое буквально затмил своей тушей гигантский дракон. Трудно сказать, сколько длилась их схватка, но многие члены стаи действительно пали героической смертью. Однако в конечном счёте их предводительница Кейт Карсон бросилась на дракона с копьём и пронзила его чёрное сердце.

Случилось невозможное. Стая, искавшая смерти в бою с непобедимым противником, одолела его в одной долгой, кровопролитной схватке. Одновременно разочарованные и вдохновлённые, оборотни призвали тотем и спросили его, почему они не погибли. И тогда невозможное случилось второй раз за день: Сфинкс заявил, что они мертвы – просто им это неизвестно. Связавшись с другими духами, оборотни услышали тот же ответ. Духи признавали, что эти Урата стоят перед ними и дышат воздухом мира плоти, однако они мертвы – все до последнего. Когда Кахалиты стаи использовали свои Дары, чтобы заглянуть в будущее, они поняли, что не видят ничего связанного с собой. У них не было будущего – как не было их самих.

А спустя несколько дней к стае начали присоединяться новые оборотни, почитающие за честь влиться в ряды победителей Великой тьмы. И тогда стало ясно, что после формального объявления о членстве в стае новички тоже утрачивают своё будущее. Духи перестают их видеть – во всяком случае, как живых существ. Предсказания и пророчества не показывают их будущего.

Так родилась Ложа потерянных – воинов и героев, которые одолели непобедимого врага и теперь вынуждены искать своё место в мире, который они так стремились покинуть.

Для вступления в ложу необходимо, чтобы Урата хотел умереть героической смертью. Кроме того, его предупреждают, что после формального принятия в ложу любые формы прорицания перестанут рассказывать ему о будущем. Даже если кто-нибудь из союзников протагониста свяжется с духами и попросит их передать послание такому оборотню, духи извинятся и скажут, что этот Урата мёртв. И даже если союзник предоставит им доказательства *физического* существования персонажа, духи скажут что-нибудь вроде: “Любопытно... и тем не менее, он мёртв”.

Требования: Если герой соглашается на оба условия – отказ от будущего и стремление к героической смерти, – его охотно принимают в ряды Потерянных.

Преимущества: Хотя статус мёртвой персоны может показаться существенным недостатком, персонаж фактически становится невидим для любых прорицателей, которые ищут его в своих видениях. Маги не могут предсказать его действий. Духи не видят его приближения, пока он не оказывается в пределах зрительного восприятия. Даже с абстрактной повествовательной точки зрения персонаж числится среди мёртвых.

Родное племя: Любое, хотя большинство состоит в Кровавых когтях или Охотниках во тьме.

Новый ритуал: Стена Эссенции (**)**

Ритуалист обходит любую выбранную территорию по периметру, насыщая отпечатки своих ног живительной силой Эссенции. Спустя один час он определяет, на какой срок собирается возвести стену. Это может быть любой период, от нескольких минут до одного месяца. Кроме того, он должен решить, будет ли этот барьер видимым или незримым в Хисиле. В первом случае отпечатки ног начнут источать сияние, предупреждающее духов и оборотней о том, что сюда не следует заходить. Во втором наличие стены станет для любых посторонних неприятным сюрпризом.

Защитить стеной можно любой участок земли: её размер определяется только периметром, который оборотень успеет обойти за первый же час проведения ритуала.

Цена: 2 очка Эссенции

Бросок: Гармония

Действие: продолжительное (всего требуется 15 успехов; один бросок отражает 10 минут ритуальных действий; всего можно сделать до шести бросков).

В случае успеха ни одно существо, находящееся в пределах защищённой территории, не способно проводить какие бы то ни было манипуляции с Эссенцией. Духи, оборотни и другие создания могут вкладывать собственную Эссенцию для активации врождённых сил, однако они не в силах передавать её другим персонажам или забрать её из внешнего источника. Например, оборотень не сможет черпать Эссенцию из локуса, находящегося на ограждённой территории.

Сюжетные зарисовки

- **Тайны грядущего:** Невозможное случается в третий раз: самому опытному Кахалиту ложи наконец удаётся прочесть своё будущее, однако он в ужасе от того, что увидел. По словам этого оборотня, Великая тьма никуда не делась – она только перешла в тела действующих членов ложи и теперь подталкивает их вербовать новичков, чтобы стать сильнее.

- **Война за стену:** Кто-то оградил Стеной Эссенции территорию других оборотней. Узнав, что доступом к ритуалу обладают прежде всего члены Ложи потерянных, эти оборотни связываются с персонажами, требуя от них разобраться, кто возвёл стену и с какой целью. Если протагонисты не дадут ответа в ближайшее время, всем членам ложи в округе объявят войну.

- **Новая цель:** Многие представители ложи устали от бесцельного существования. Некоторые не верят даже в обещания Сфинкса предоставить им новых “непобедимых” врагов. Персонажи или другие Потерянные решают предложить ложе новую цель, не связанную с героической гибелью. Как на это отреагирует основная часть ложи?

Ложа модернистов

Эти Урата посвятили себя изучению связей между словами (или, точнее, мышлением живых существ) и их влиянием на окружающий мир. В конце концов, весь Хисил представляет собой отражение чувственного восприятия мира: эмоций, которые он вызывает, и отношений, которые складываются у разумных существ к явлениям мира плоти.

Важно осознавать, что слова постоянно меняются, и иногда даже привычные термины приобретают новые эмоциональные коннотации – а это приводит и к изменению Тени. Например, если сто лет назад слово “долг” воспринималось как благородное отношение человека к своим обязанностям, то сегодня в нём чаще всего видят печальную необходимость выполнять скучную или неприятную работу. Соответственно, если сто лет назад Хисил наполнялся эмоциями благородства и вдохновения, то сегодня в тех же местах возникают духи уныния, скорби и даже агрессии.

Покровительница этой ложи именуется себя Алефебет и считает себя воплощением любых текстов, существующих в этом мире (в том числе – ещё не написанных или давно утраченных). Увы, именно из-за этого от неё трудно добиться *истинного* ответа на какой-либо вопрос. Если сто оборотней попросят её рассказать подлинную историю Отца Волка, она предоставит сто один вариант ответа (где один будет заключаться в полном отсутствии информации).

Важную роль в глобальной деятельности ложи играет поиск значения слова “хрудли”. Всё дело в том, что в начале формирования ложи дух задал оборотням вопрос: “Что означает слово *хрудли* на Первом наречии?” Увы, сам дух отказывается отвечать на эту загадку, а за десятилетия поиска члены ложи так и не нашли ни одной подсказки. Некоторые подозревают, что это слово и вовсе связано с явлением, лежащим за пределами бытия. Другие считают, что это единственное слово, неизвестное самой Алефебет.

Большинство членов ложи состоят в племени Костяных теней, хотя членство в Хифатра Хишу не считается обязательным условием для вступления. Среди Модернистов встречаются и Железные ваятели, и другие оборотни, заинтересованные в философском и академическом изучении слов.

Для того чтобы примкнуть к Модернистам, оборотню нужно связаться с одним из действующих членов ложи. В этом случае Модернисты собирают совет из нескольких представителей (по меньшей мере двоих), которые начинают расспрашивать кандидата о самых разнообразных явлениях мира плоти. Секрет заключается в том, что конкретные ответы их мало интересуют – им важно услышать, как претендент говорит о самих словах и об их влиянии на Хисил.

Если участник кажется им многообещающим, они обращаются к своему покровителю с просьбой дать ему новое имя. Дух наделяет кандидата прозвищем, которое всегда приобретает форму обычного существительного (например, Судьба или Пламя). С этого момента задачей оборотня становится оберегание этого слова от смысловых искажений. По необъяснимым причинам дух заявляет, что если кто-либо помимо участников ложи узнает (или попросту догадается), каково прозвище протагониста, его немедленно исключат из организации.

Требования: Образование ••• или Оккультизм •••

Преимущества: Модернисты приобретают +3 дайса к любым проверкам, связанным с изучением слов и их влияния на окружающий мир. Кроме того, ходят слухи, что самые опытные Модернисты используют силу слов для более лёгкого изучения Даров и ритуалов, хотя последнее не находит своего отражения в игромеханике и остаётся сюжетной зацепкой.

Новый ритуал: Сила слова (**)**

Ритуалист прокалывает себе палец и пишет на листе бумаги или пергамента ровно один глагол. После этого он проглатывает этот клочок бумаги, по существу делая глагол “частью” собственной личности. Затем он вкладывает очко Эссенции и проходит проверку Гармонии. В случае успеха он получает бонус от +1 до +3 к любым действиям, связанным с этим глаголом. Например, глагол “бить” предоставит бонус к рукопашным ударам, а “убеждать” – к уговорам.

Размер модификатора зависит от степени близости между значением слова и действием, которое предпринимает оборотень. Эффект сохраняется до конца сцены (а в случае с исключительным успехом – и до рассвета).

Сюжетные зарисовки

- **Слово может убить:** В небольшом городке Модернисты ведут расследования череды убийств, совершённых мистической силой слова. К своему удивлению, они обнаруживают, что роковое слово открыла одиннадцатилетняя девочка, которая и сама только-только начала понимать, что в смерти своих обидчиков виновата она. Как они поступят? Более того, что если они обнаружат, что это слово “подарил” девочке жуткий дух из Хисила? Чего он хочет?

- **Увядающий язык:** Модернисты выходят на небольшую группу людей, использующих древний и почти вымерший диалект, основанный на внимательном отношении к *намерению* говорящего, а не к форме самого предложения. После непродолжительного изучения языка они понимают, что могут использовать этот диалект для существенного влияния на Хисил. Смогут ли они уберечь язык от вымирания? Что если в этом не заинтересованы другие оборотни?

- **Идеологическая война:** В чём массовая культура добилась безоговорочных результатов, так это в подрыве доверия большинства людей к идеалам подлинной чистоты. Любой благородный поступок заставляет смертных (и оборотней) гадать, не скрывается ли за ним корыстный расчёт. Как помешать физическому миру оказывать столь роковое влияние на Хисил (которое неизбежно приводит и к увяданию самого мира плоти)?

Ложа красных песков

Для египтян красный цвет был цветом пустыни. Даже местные духи иногда приобретают цвет красного цвета, напоминающего раскалённый песок или засохшую кровь. Хотя за последние тысячелетия Ложа красных песков успела распространиться далеко за пределы Египта, изначально она зародилась в Верхнем царстве Кемета для защиты пустынных локусов.

Членов ложи связывают друг с другом два основных убеждения. Первая чрезвычайно проста: они должны жить в пустынях. Старейшины ложи учат новичков выживать без современного оборудования, транспортных средств и стадных животных.

Второй принцип заключается в том, что они должны быть настолько сильны на своей территории, насколько это возможно. Речь идёт обо всех видах силы: физической, интеллектуальной и даже оккультной. Если на территории какой-либо пустыни встречаются источники силы – будь это локус или залежи ценных ресурсов, – Ложа красных песков должна сделать их частью своих владений.

Кроме того, членов ложи отличает весьма необычное отношение к Эссенции. Учитывая, как часто этим Урата приходится тратить свою мистическую энергию для выживания, неудивительно, что к Эссенции они относятся как к холодной воде. Если прямого доступа к Эссенции у них нет, они будут терпеливо ждать подходящей возможности пополнить силы. Однако наткнувшись на локус с большим количеством духовной энергии, представители ложи накидываются на неё, как на воду в прохладном оазисе.

Ещё одной примечательной особенностью Ложи красных песков служит их фирменный способ убийства врагов. Они стараются не убивать существ, с которыми у них нет настоящей смертельной вражды, но если уж воин Красных песков убивает недруга, то он старается продемонстрировать окружающим, чья рука сразила злодея. Для этого он разрезает тело убитого на 14 отдельных кусков, после чего рассеивает фрагменты мёртвой плоти по всем окрестностям. Некоторые члены ложи даже устраивают садистские игры с друзьями жертвы, разбрасывая части тела усопшего в ключевых местах его собственной территории.

В роли тотема этих Урата выступает Красный царь зверей – существо, напоминающее легендарного сфинкса. Царь зверей относится к членам ложи как к своеобразной элите. Он не брезгает наказанием тех, кто пренебрегает его советами или просьбами, но и сам готов осыпать дарами обладателей силы, воли и мудрости.

Если кто-либо из Урата хочет защищать пустынные локусы в рядах Ложи красных песков, его помещают в кузов грузовика или вездехода, как следует избивают ещё во время поездки и, наконец, бесцеремонно выбрасывают под палящее солнце пустыни. После этого кандидат должен продержаться в течение семи дней без чьей-либо помощи, в полной изоляции от людей и оборотней (если последние *сами* каким-то образом выйдут на испытуемого, тот может прогнать или запугать их, однако не должен идти с ними на контакт). Если в пределах этой недели он выйдет за пределы песков, Ложа откажется испытывать его снова. Некоторые стаи практикуют более древние способы инициации, в ходе которых они *преследуют* кандидата по пустыне, заставляя его учиться выживанию на бегу – в прямом смысле этого слова.

Требования: Слава ••, Выносливость•••, Выживание •••

Преимущества: Знание животных, Выслеживание² и Выживание приобретаются по цене *нового уровня* x2. Кроме того, Дары Владычества и Элементов становятся для членов ложи родными.

² Выслеживание (*Tracking*) действительно упомянуто среди Навыков отдельным пунктом.

Новый фетиш: Кувшин Сехмет (••)

Чаще всего этот фетиш принимает форму маленького глиняного кувшина. При активации сосуд наполняется густой, пенистой жидкостью, вкусом напоминающей свежую кровь. Жидкость даёт организму оборотня те же минералы, что и чистая вода, утоляя жажду и помогая телу нормально функционировать даже в условиях выживания в пустыне. Кроме того, персонаж восстанавливает очко Эссенции. Тем не менее, кровавая жидкость слегка опьяняет оборотня, налагая до конца сцены штраф -1 к проверкам Сообразительности, Манипулирования и Ловкости. Люди и прочие существа, не обладающие метаболизмом оборотней, получают штраф -3.

Некоторые варианты этого фетиша приписывают штраф не к указанным характеристикам, а к Решительности и Самообладанию (включая проверки сопротивления Куруту).

Нож для резки костей (••••)

Несмотря на сравнительно небольшой размер, нож с лёгкостью прорезает кости и сухожилия, нанося летальный урон +3. Живым мертвецам он наносит урон +4. Кроме того, он предоставляет бонус +2 к проверкам Медицины, связанным с проведением хирургических операций.

Сюжетные зарисовки

- **Из пустыни:** Поблизости от территории других оборотней появляется стая Красных песков. Чужаки заявляют, что не собираются оставаться здесь надолго и что во время непродолжительного пребывания в округе они будут довольствоваться лишь незанятыми и бесплодными территориями. Более того, они приглашают всех заинтересованных на регулярные встречи с целью обучить других оборотней выживать в пустыне. Тем не менее, вскоре они начинают подбираться к занятым территориям и даже черпать Эссенцию из труднодоступных локусов. Как отреагируют местные?

- **Своевременная помощь:** Во время пересечения пустыни стаю застаёт песчаная буря. К счастью, стая Красных песков успевает спасти персонажей и даже предлагает им помощь в достижении места назначения. Однако вскоре у протагонистов возникают подозрения, что эти оборотни специально ждали критической ситуации, чтобы спасти от неё героев и заручиться их доверием. Чего на самом деле хотят пустынные?

- **Смерть Осириса:** Персонажи находят тело союзника или родственника, разрезанное на 14 отдельных частей. Практически в самом начале расследования они узнают, что подобное изувечивание трупов считается излюбленным методом расправы Красных песков. Возможно ли, что союзник скрывал какую-то мрачную тайну, которая и привела его к гибели? Или пустынные первыми нанесли удар? А может быть, кто-то специально убил союзника так, чтобы местные оборотни ополчились против Ложки красных песков, которые не имеют ни малейшего отношения к гибели жертвы?

Ложа розы

Ложа розы была основана в середине восемнадцатого столетия, в мрачный период между первой и второй промышленной революцией. Человеческая цивилизация преображалась с молниеносной скоростью, и многие оборотни буквально не знали, как им вести себя в мире, меняющемся у них на глазах. Не в силах понять, какую роль они могут играть в настоящем, некоторые из них обратились к традициям прошлого.

Ложа розы – одна из нескольких организаций, сложившихся в ответ на индустриальный прогресс. Эти Урата придерживаются рыцарских кодексов, совмещая в себе дикарство и благородство так же, как рыцари прошлого объединяли аристократические идеалы и жизнь на полях сражений.

Главным приоритетом для рыцарей Розы всегда остаётся преданность: строгое соблюдение любых обещаний и клятв, принесённых друзьям или даже врагам. Другим важным аспектом рыцарства считается самоотверженная преданность лорду, хотя в современном мире под лордом обычно подразумевается вожак стаи или старейший член ложи в округе (если местные рыцари Розы достаточно многочисленны, чтобы собраться в несколько стай). Наконец, даже при расхождениях в кодексе отдельных рыцарей, все они высоко ценят скромность, любезность, умение уважать достойных врагов и стремление защищать слабых, включая детей и женщин.

Покровителем этих рыцарей выступает Благородный грифон. Он настаивает на эпитете “Благородный”, чтобы его не путали с варварским Боевым грифоном, чудовищным Гиппогрифом и другими духами низкого происхождения. Он глубоко уважает рыцарей и всегда готов щедро вознаградить их за культивацию идеалов далёкого прошлого.

Вступить в ряды рыцарей можно только по приглашению. Те, кто сам спрашивает о возможности примкнуть к ложе, могут рассчитывать только на вежливый отказ. Тех, кто продолжает настаивать, заверяют, что в этой жизни они могут даже не помышлять о членстве в столь благородной организации. Тем не менее, если рыцари видят в поведении определённого оборотня признаки благородства, великодушия и воинственного аристократизма, они предлагают ему пополнить ряды последователей Розы. В случае согласия кандидат получает короткое, но информативное сообщение с деталями поручения. Это может быть что угодно, однако само поручение необходимо выполнить в срок, не теряя достоинства.

Родное племя: Кровавые когти

Требования: Слава •• и Честь •••

Преимущества: Рыцари получают способность, известную как Щит Розы. Если кто-либо пытается переубедить рыцаря выполнять действие, которое он поклялся совершить (при помощи уговоров, запугивания или даже гипноза), он получает +2 дайса к проверке защиты. Если проверка защиты не предполагается, - 2 дайса теряет агрессор. Кроме того, если сам рыцарь совершает поступок, который *в дальнейшем* затруднит ему соблюдение своих обязательств, Рассказчик предлагает ему сделать бросок на Сообразительность + Самообладание. В случае успеха Рассказчик называет общие причины, по которым рыцарю лучше выбрать другой образ действий.

Новый ритуал:

Клятва Розы (••)

Клятва розы приносится при свете луны, покровительствующей Знаку протагониста. Оборотень, проводящий ритуал, должен засвидетельствовать клятву рыцаря и благословить её от лица самой Матери. С этой целью он

поднимает к луне цветок розы, после чего отрывает один лепесток и даёт рыцарю съесть его в качестве принятия благословения.

Этот же ритуал проводится после того, как рыцарь выполнил свой долг и хочет снять с себя обязательства.

Цена: 1 очко Эссенции

Бросок: Гармония

Действие: продолжительное (по три успеха за каждую новую клятву или устранение старой). Каждый бросок отражает минуту церемониальных действий.

В случае успеха рыцарь освобождается от тех клятв, которые он считает исполненными, и получает Щит Розы в отношении новых клятв (если он их приносит). В случае исключительного успеха Щит Розы повышает бонус на +1 при ближайшей проверке.

Сюжетные зарисовки

- **Непростительное коварство:** Один из рыцарей Розы (если даже не стая протагонистов) находит улики, свидетельствующие о связи его вожака с Чистыми. Тем не менее, он уже принёс клятву служить этому вожаку верой и правдой. Как он поступит?

- **Плотницкий кубок:** Рыцарям Розы является дух, якобы посланный оборотнем, нашедшим Святой Грааль. Ситуация осложняется тем, что автору сообщения удалось сделать это буквально за считанные мгновения до смерти, и он не успел объяснить духу, что именно его убило.

- **Поле чемпионов:** Ложа решает провести турнир, открытый для всех Урата, включая известных бойцов из окрестностей города. Хотя мероприятие задумывается в качестве достойного развлечения, некоторые оборотни понимают, что это их шанс опозорить конкурентов при помощи хитрых интриг или даже социальных действий, не имеющих ничего общего со сражениями. Учитывая количество гостей, члены ложи просто не смогут уследить сразу за всеми, не так ли?

Ложа шрамов

Мало кто из Урата доживает до старости, однако многие оборотни считают это хорошей новостью. Период немощи и безделья трудно назвать наградой для того, кто всю жизнь посвятил охоте, борьбе и подвигам. Лучшее, на что может рассчитывать постаревший Урата, – это возможность собрать вокруг себя новичков и рассказывать им о событиях прошлого, демонстрируя шрамы и незажившие раны.

Именно это подтолкнуло некоторых Урата собраться с ложу, посвятившую себя чествованию ветеранов, на жизнь которых смерть посягала десятки, если не сотни раз – и всегда безуспешно. Для представителей Ложи шрамов старики всегда будут оставаться истинными наследниками Отца Волка. И они не хотят, чтобы их мудрость пропала даром.

Строго говоря, непосредственно *членами ложи* считаются сами ветераны. Те, кто помог им найти своё место в неблагодарной старости, остаются рядом и постигают уроки старших, но все преимущества, предоставляемые этой ложей, целиком достаются Урата, проводшим уже не одну сотню охот.

Для присоединения к ложе оборотень должен совершить подвиг уже в пожилом возрасте. Даже если он многого достиг в своей жизни, но не способен участвовать в новых схватках, его могут окружить безграничным уважением – но приглашение в ложу достаётся лишь тем, кто может помочь окружающим на практическом уровне. Такой подвиг иронически называется Последней милей, что прозрачно намекает на готовность оборотня смириться со своим положением, если ему не хватит сил осуществить задуманное. Если он пройдёт эту “милю”, его примут в ложу. Если нет, ему будут обеспечены героические похороны.

Покровительствует Ложе шрамов Старый медведь – благородный, но требовательный дух, покрытый неисчислимыми ранами. Старый медведь хорошо понимает силу своих подопечных, а потому предлагает им только самые мощные Дары, передаёт их слова племенным Инкарнам и иногда даже присоединяется к ним во время охоты.

Требования: Три Дара пятого уровня, три вида Почёта не ниже •••

Преимущества: Владычество, Ярость и Вдохновение становятся племенными Дарами. Навыки Убеждения и Запугивания приобретаются по цене *нового уровня* x2 вместо x3. Это же касается навыка Политики, если персонаж приобрёл в ней Специализацию *Урата*. Любые фетиши стоят на одно очко меньше, чем обычно. Наконец, после присоединения оборотень получает три очка Славы.

Новый ритуал:

Пепельные когти (••••)

Этот ритуал носит глубоко личный характер, а потому персонаж проводит его в одиночку. Какое-то время он просто сидит перед костром, размышляя о том, что видел на протяжении жизни. Спустя приблизительно один час он опускает ладони к кончикам пламени и держит их на протяжении девяти ударов сердца, воя или рыча от осознания своей ненавистной старости.

Цена: 1 очко Эссенции

Бросок: Гармония

Действие: мгновенное

В случае успеха атаки когтями наносят до восхода солнца +2 очка аггравированного урона. В случае исключительного успеха персонаж также получает +1 очко Силы.

Сюжетные зарисовки

- **Конец пути:** Член Ложы (возможно, даже Союзник или Наставник протагонистов) решает отправиться в Тень в один последний раз, чтобы найти себе смерть в бою. Он просит стаю найти ему достойного противника, а после смерти – забрать его территорию и обеспечить ей процветание.

- **Свидетели:** Старый Урата решает вступить в Ложу шрамов и просит героев сопровождать его на всём протяжении Последней мили, с тем чтобы они могли рассказать о его подвигах остальным – особенно если он погибнет. Как отреагируют персонажи, когда поймут, что у него нет шансов пройти это испытание? Не сделают ли они ситуацию только хуже, если спасут жизнь старого оборотня – но уничтожат его гордость?

- **Забытый родственник:** Почтенный член Ложы шрамов навещает протагонистов и заявляет, что одному из них он приходится дедом. Физически он действительно похож на своего внука, однако он не принимал никакого участия ни в человеческой жизни оборотня, ни в его деятельности после Первого превращения. Как отреагирует персонаж? Возможно ли, что старик обманывает его – или что он рассчитывает сделать внука своим послушным слугой?

Ложа Сонгкрана

В тропических лесах Золотого треугольника – Лаоса, Таиланда и Мьянмы – царит первозданный хаос. Духи вторгаются в мир людей, практически не встречая сопротивления. Оборотни давно потеряли Гармонию. Некоторые даже служат созданиям из Хисила, которых в других частях света Урата считают врагами и извергами.

Не более десяти лет назад последние стаи Отверженных, помнящих о своём древнем предназначении, объединились, чтобы вернуть своей родине славу – и чистоту. Эти оборотни называют себя Ложей Сонгкрана в честь одноимённого праздника Нового года. Сонгкран знаменует весну, очищение и обновление. Именно этого жаждут немногочисленные заступники мира плоти в землях победившего хаоса.

Они выслеживают чудовищ, проникших в физическую реальность. Они помогают людям и оборотням начать новую жизнь. И они единственные, кто может что-либо противопоставить сонму пиявок – тропическим Ха-Яок, которые редко встречаются за пределами Золотого треугольника.

Покровительствует этой ложе некий Буннам. Его имя переводится как *Чистейшие воды*, что хорошо отражает его обличье. Буннам принимает форму прозрачной воды, которая движется мимо Урата во время всего разговора. Весьма характерно, что увидеть Буннам могут лишь обладатели 9 или 10 уровня Гармонии. Дух покровительствует и другим Урата, однако общаться с ним напрямую могут лишь истинные приверженцы чистоты и баланса.

Присоединение к Ложе Сонгкрана не требует каких-либо формальных или церемониальных действий, однако персонаж должен быть либо участником ещё первых стай, собравшихся для борьбы с хаосом около десяти лет назад, либо оборотнем, спасённым от полубезумной жизни уже после того, как ложа начала свою деятельность.

Требования: Эмпатия ••, Чистота ••, Гармония 6 или выше

Преимущества: Члены ложи добавляют +2 дайса к сопротивлению Смертельной ярости. Приобретение Гармонии всегда стоит на два очка меньше, чем обычно. В дополнение к этому, оборотень получает Дар Элементов *Призыв воды* – если не имел его раньше. Наконец, он может передавать очки Воли другим представителям ложи – но только по одному на каждого персонажа в день.

Ха-Яок

Под этим именем Ложе Сонгкрана известны представители экзотического “третьего сонма”, способные красть обличья не только людей, но и представителей богатейшей фауны своего региона. Некоторых практически невозможно отличить от обычных людей и животных, хотя под кожей таких созданий порой можно заметить шевеление инородных тел. Другие напоминают жуткий гибрид пиявки и человека: когда местный оборотень видит фигуру с нормальными человеческими конечностями, но присосками вместо лица, ему не приходится гадать, с чем именно он столкнулся.

Ха-Яок занимаются тем же, чем и другие тропические пиявки: они пьют кровь и стараются избегать хищников. Более того, хорошенько напившись крови, они просто уходят в леса и болота, где могут провести от трёх месяцев до полугода без нападений на окружающих. Тем не менее, с каждым очком летального урона они высасывают из жертвы не только кровь, но и Эссенцию, причём кровь Урата приносит им вдвое больше мистической энергии, чем кровь людей и животных.

Большинство Ха-Яок владеют Нумина *Развоплощение*, *Ядовитый укус*, *Лазанье по стенам* и *Секреция*. Все Нумина, кроме последней, были описаны в ранних книгах **Werewolf: the Forsaken**. Что до Секреции, то она позволяет

чудовищу вложить пункт Эссенции и покрыть свою кожу клейкой, зловонной жидкостью. Последнее наделяет создание удивительной скользкостью и проворством, что повышает его Защиту на +2 единицы.

Если Рассказчик не заинтересован в изображении Ха-Яок как нового сонма – особенно столь экзотического, – он может объяснить существование Ха-Яок особой формой спиритической одержимости. В этом случае Ха-Яок представляют собой людей, в которых вселились духи пиявок.

Новый ритуал: Воды Сонгкрана (•••)

Ритуалист возносит молитву природе, склонившись над ёмкостью с чистой водой. Затем он воскуряет ароматические масла или травы, позволяя дыму разойтись по воде, и вкладывает 2 пункта Эссенции.

Бросок: продолжительная проверка Гармонии. Всего нужно накопить 10 успехов. Каждый бросок отражает минуту ритуальных действий.

В случае успеха вода очищается от любых загрязнителей. Кроме того, она приобретает мистическую чистоту, которая наносит очко агgravированного урона любым созданиям, лишённым гармонии с природой. Эта задача требует броска Ловкости + Атлетики. В случае исключительного успеха урон повышается до двух. В-третьих, если вылить всю воду из ёмкости на Отверженного, тот принимает обличье Хишу и не может впасть в Смертельную ярость до окончания сцены – независимо от обстоятельств.

Новый фетиш: Благословенная нить (•)

Отверженный наполняет обычную нить, шнур или струну силой водных духов. Затем он обвязывает этой нитью запястье другого человека или Урата. При активации фетиша он может чувствовать эмоции этого индивида на расстоянии, хотя для этого требуется проверка Сообразительности + Эмпатии. В случае исключительного успеха персонаж также получает бонус на Социальные проверки, связанные с этой личностью: бонус равен +1 и действует на протяжении одного дня после активации фетиша.

Сюжетные зарисовки

- **Зловещая ирония:** Одними из основных нарушителей гармонии в Золотом треугольнике всегда оставались оборотни, по иронии судьбы называющие себя Чистыми. Тем не менее, Ложа Сонгкрана жаждет вернуть природный баланс тем, кто его утратил. По этой причине они стараются не убивать Чистых, а помогать им прийти к Гармонии. Смогут ли персонажи справиться с этой задачей?

- **Благими намерениями:** Ожесточённая постоянной борьбой, одна из стай Сонгкрана начинает выкорчёвывать любые проявления скверны и нечистоты всеми доступными средствами. Несмотря на благую цель, эти оборотни превращаются в местный аналог фашистов, не готовых идти даже на малейшие компромиссы. Персонажи либо оказываются в чёрном списке этих фанатиков, либо состоят в самой стае и должны остановить безумие своих лидеров прежде, чем станет слишком поздно. Что ещё хуже, на соседней территории появляется стая Огнерождённых, которые *вдохновлены* работой своих номинальных противников и начинают бороться со “скверной” своими методами.

- **Нравственная борьба:** Один из местных оборотней (возможно, даже член стаи протагонистов) утрачивает Гармонию и вот-вот станет одним из Зи'ир – то есть оборотней, потерявших Гармонию целиком. Сонгкран предлагают героям свою помощь, но лишь при условии, что они сами присоединятся к ложе. В

качестве альтернативного варианта герои уже состоят в ложе и пытаются спасти душу Зи'ир, в то время как местные оборотни защищают своего друга, не доверяя фанатичным последователям Сонгкрана.

Ложа корней

Ложа корней отслеживает и нейтрализует самых опасных представителей Тени: безумных духов, непобедимых чудовищ, амбициозных полубогов и других врагов мира плоти. Таких существ они запирают в своего рода спиритических тюрьмах, которых за сотни лет деятельности ложи набралось великое множество.

Свое название организация получила из-за стремления разбираться с корнями любых проблем, связанных с миром духов, вместо того чтобы устранять только их последствия. Первую охоту Ложа корней провела ещё в эпоху инков в Мезоамерике, и даже сегодня большинство её членов действуют на территории Мексики. Хотя у неё хватает стай и ячеек в других частях света, даже они используют фетиши и ритуалы, отчётливо напоминающие об ушедших культурах инков, ацтеков и майя.

Покровительствует этим древним охотникам Светлый кондор – царственная и благородная птица, несущая смерть чудовищам из обоих миров. Большую часть времени этот дух кажется простым наблюдателем, который безучастно осматривает владения, паря где-то в небесах. Тем не менее, когда ситуация требует решительных действий, кондор срывается вниз, и его когти впиваются в плоть нарушителей и преступников.

Для того чтобы стать служителем Светлого кондора, оборотень должен создать фетиш с его изображением – чем бы он ни являлся по существу (например, рисунком или скульптурой). Если создать фетиш не удастся, оборотень может предпринять следующую попытку только на следующий год.

Требования: Знак Итеур

Преимущества: Члены ложи приобретают бонус +2 к созданию фетишей, обладающих изображением кондора (вне зависимости от природы и функций самого фетиша). Кроме того, они могут изучить ритуал *Спиритические оковы*, а стоимость приобретения Оккультизма и Выживания понижается до нового уровня x2 вместо x3.

Новый фетиш:

Изображение кондора (••)

Этот фетиш можно активировать только при свете солнца. В случае успеха Урата получает способность летать со скоростью 30 миль в час (приблизительно 50 км/ч). За раунд это позволяет пересечь около 45 метров. Во время полёта оборотень получает штраф -3 к совершению действий, требующих аккуратности или точности (включая стрельбу).

Новый ритуал:

Спиритические оковы (•••)

Этот ритуал позволяет Урата погрузить духа в состояние, напоминающее глубокий сон. По очевидным причинам духи активно сопротивляются оборотням и даже в случае успеха веками ждут случая отомстить.

Для проведения ритуала персонаж должен пять раз повторить фразу “Ты никогда не проснёшься”. Затем он проходит проверку Гармонии против Сопротивления духа. Каждый бросок отражает 30 секунд противостояния. Как только оборотню удастся набрать 10 успехов, дух погружается в сон. Тем не менее, он способен общаться на полусознанном уровне, что позволяет представителям ложи вытягивать ценные ответы из духов, которые никогда бы не пошли на контакт в обычных условиях. Если Урата задаёт духу вопрос, на который тот *по-настоящему* не хочет отвечать, он может пройти проверку Сопротивления со штрафом -4. В случае провала ему придётся выдать и эту информацию.

Наконец, если кто-нибудь (включая других духов) пытается освободить пленника из темницы сна, соответствующие проверки получают штраф -2.

Сюжетные зарисовки

- **Невидимая чума:** Местные духи рассказывают персонажам о таинственной эпидемии, которая убивает обитателей Тени. Единственный дух, знавший секрет исцеления этой заразы, недавно был пойман Ложей корней. Протагонистам нужно связаться с членами ложи и попросить возможности поговорить с этим духом.

- **Древнее зло:** Протагонисты узнают, что всю их соседнюю стаю, включая одного представителя Ложи корней, убил неизвестный противник. Расследуя происшествие, они сталкиваются с полубезумным духом, который все эти годы был заперт в темнице на территории погибшей стаи. Похоже, недавно ему удалось пробудиться, и теперь он жаждет отомстить всем, кто хоть отдалённо связан с пленившими его оборотнями.

- **Последний шанс:** Тотем персонажей сходит с ума и начинает охотиться на собственных подопечных. Скорее всего, персонажам придётся связаться с местными представителями Ложи корней и попросить их усыпить духа, пока они ищут лекарство от его безумия. В то же время, более чем вероятно, что Ложа корней сама заявится на территорию протагонистов и объявит их тотем врагом мира плоти.

Ложь прозрачной тени

На фоне потрясений первой Французской революции группа Урата решила, что у них будет куда больше шансов защитить своих друзей и союзников с помощью информационной войны, чем при помощи своих клыков и когтей. После того, как Франция вернула себе определённый уровень цивилизованности (то есть перестала страдать от бунтов и вспышек агрессии буквально на каждой улице даже самого захолустного городка), эти оборотни расширили свою зону деятельности, став одной из первых шпионских организаций Европы.

Сегодня ложь решает вопросы европейской политики – иногда земной, иногда мистической. Она редко берётся за проведение операций на других континентах, хотя в мире шпионских игр без исключений не обойтись. Мало кому известно об их существовании – даже другие Урата чаще всего знают лишь то, что кто-то регулярно подбрасывает им нужные документы или смещает высокопоставленных лиц, помогающих Чистым, однако мало кто может с уверенностью назвать имена этих благодетелей.

Разумеется, сами представители лжи активно следят за всем, что происходит вокруг. Когда они обнаруживают Урата, которому требуется их помощь, они выходят на связь и уточняют все данные. В случае с этой ложью расхожее выражение “Когда вам потребуется их помощь, они сами вас найдут” приобретает буквальный смысл.

Дружественное отношение лжи к другим Урата не означает, что её представители действуют благородными методами. Некоторые операции можно выполнить, только пожертвовав интересами других оборотней и людей – иногда включая заказчиков, не понимающих, о чём именно они попросили. По меткому выражению одного члена лжи, “Вы можете доверить нам спасение мира, но не рассчитывайте, что в процессе мы спасём и вас лично”.

Одной из самых опасных тайн этого “агентства” служит тот факт, что они часто работают рука об руку с Чистыми. Как и другие шпионы по всему миру, они смотрят только на результаты, оставляя размышления о нравственной стороне своих методик философам и идеологам. Это не означает, что им нравится сотрудничать с Чистыми – но когда это требуется для выполнения операции, у них может и не быть реального выбора.

Тотемом этих Урата служит Коварный лис – дух, хитрость которого ещё много столетий назад вдохновила людей на создание первых сказок об изворотливых и смекалистых лисах.

Для того чтобы стать членом Прозрачной тени, персонажу нужно узнать об их существовании. Тем не менее, действующие члены лжи отнюдь не стесняются приглашать на работу новых квалифицированных специалистов – и да, они рассматривают свою деятельность как работу, а потенциальных членов – как соискателей. Присоединение к ложь требует завершения миссии, порученной действующим членом Прозрачной тени. При выполнении миссии оценивается прежде всего незаметность оборотня, и если кандидат подорвёт вражеское здание вместо того, чтобы тихо в него пробраться, ему покажут на дверь сразу после того, как заберут все найденные документы.

Требования: Суммарно восемь очков в Скрытности и Краже, Знание улиц •

Преимущества: Коварный лис гарантирует, что никто из его подопечных не выболтает врагу информацию, которую сам же считает секретной. Если персонаж объявляет определённые данные тайными, он не может раскрыть их никому, кроме других членов лжи. Даже при встрече с бывшими представителями Прозрачной тени он просто не сможет разболтать сведения, которые кажутся ему столь значимыми, что он защитил их силой Коварного лиса. Слова попросту застревают в глотке Урата, пальцы отказываются писать, и даже страшнейшие

пытки не в силах заставить оборотня выдать ценные сведения врагу. Персонаж может назначать секретными любые сведения по своему выбору – ограничения на “максимальный объём” информации не существует. Тем не менее, как только персонаж защитил информацию силой Коварного лиса, *ничто* не снимет с него этого эффекта до конца его дней.

В дополнение к этому оборотень может осваивать Дары Скрытности – если по каким-то причинам он ими ещё не владеет.

Наконец, оборотень получает доступ к новому Дару *Призрачное молчание*, хотя последний выступает скорее в роли мистического дополнения к другим Дарам, ритуалам и фетишам, чем в качестве полноценной способности.

Новый Дар:

Призрачное молчание (от • до •••••)

Дар позволяет оборотню скрывать звуки, созданные ритуалом, фетишем или Даром. Например, если Дар требует от оборотня испустить громкий рык, никто его не услышит – однако сам оборотень получит все желаемые эффекты. Обратите внимание, что Дар сохраняет силу не просто в момент активации, но и на протяжении всего эффекта.

Каждый уровень этой способности позволяет приглушать звуки Даров, ритуалов и фетишей равного уровня.

Цена: 1 пункт Эссенции

Бросок: Сообразительность + Скрытность + Хитрость. В случае исключительного успеха персонаж получает +1 дайс к активации самого Дара (или фетиша, или ритуала).

Новый ритуал:

Смена костюма (•••)

Как уже отмечалось выше, многие члены Прозрачной тени работают с Чистыми. К сожалению, это лишь часть Большого секрета. Вторая часть заключается в том, что многие из них сами являются Чистыми.

Этот ритуал позволяет Чистому изменить Почёт так, чтобы ни оборотни, ни духи не могли распознать в нём представителя Чистых племён. Для достижения эффекта ритуалист смачивает костяной кинжал кровью оборотня, после чего передаёт его в руки протагониста. Тот наносит себе шрам длиной не меньше трёх дюймов. После этого ритуалист проходит продолжительную проверку Гармонии, делая по броску раз в десять минут. За каждое очко Почёта, которым обладает герой, он должен накопить по три успеха.

В случае успеха протагонист меняет Почёт Чистых на Почёт Отверженных (получая его в том же объёме, каким обладал и раньше). Эффект длится год. Если кто-нибудь заподозрит неладное в поведении протагониста и попытается узнать его истинную природу оккультными методами, персонаж приобретёт бонус +4 к любым защитным проверкам (или, напротив, его противник получит штраф -4).

Сюжетные зарисовки

- **Невыполнимая миссия:** Секретная правительственная группа сумела поймать и обезвредить целую стаю оборотней. Жертв накачали седативными веществами и заперли в камере в невероятно крупном военном комплексе. Если протагонисты состоят в Ложке прозрачной тени, им требуется проникнуть на базу и освободить жертв без лишнего шума. В обратном случае герои должны найти способ связаться с Ложкой прозрачной тени и убедить их помочь.

- **Прикладная археология:** Ходят слухи, что до Второй мировой войны члены Ложки спрятали множество фетишей, артефактов и прочих реликвий в некоем

европейском замке (вероятно, во Франции или Германии). К сожалению, все члены ложи, знающие о расположении тайника, были убиты в последующей войне. Героям предлагается найти легендарное хранилище артефактов.

- **Армагеддон? Уже?** Агент Прозрачной тени узнаёт об угрозе, которая может стереть с лица земли всех Урата, если даже не человечество. К сожалению, он ещё не закончил текущую миссию и не может её прервать. Поэтому он обращается к стае протагонистов, умоляя их убедить других оборотней в серьёзности происходящего прежде, чем станет уже слишком поздно.

Ложа единства

Один волк способен на многое, но ещё больше может совершить целая стая. Стая не может достичь высот, которые покоряют ложи. Ложи не в состоянии сделать то, что по силам племени. Если и есть одна вещь, которая объединяет людей, волков и Урата, то это само стремление к единению. Не побочные факторы, *обуславливающие* это единение, а желание выступить одним фронтом против жестокостей этого мира.

Ложа единства посвятила себя идее гармоничного слияния любых противоположностей. Они жаждут объединить всё и сразу. В конечном счёте, гибель Пангеи вызвали внутренние конфликты между Урата. Ложа единства хочет объединить оборотней (наряду с любыми другими расами, фракциями и явлениями), чтобы вдохнуть жизнь в утерянную Пангею.

Весьма показательно, что их спиритический покровитель сам называет себя Пангеей – духом единой земли. Он выглядит как слияние всех противоположностей: стариков и детей, мужчин и женщин, людей и зверей и так далее.

Само собой, многие оборотни понимают, что этот дух может лишь называть себя таким именем, не имея никакой связи с реальной Пангеей из доисторического прошлого. Другая теория заключается в том, что этот дух воплощает *представление* самих оборотней о легендарной Пангее. Как бы то ни было, дух покровительствует любым начинаниям своих подопечных и не даёт им причин для подозрений.

Ложа единства открыта для выходцев из любых племён: попытка ограничить кого-либо в праве на вступление в ложу противоречило бы её философии. Тем не менее, для официального вступления в ложу кандидат должен совершить показательный акт “единения”. Это может быть что угодно – даже самые строгие вожаки не ограничивают кандидатов в возможностях и свободе, – но результаты должны быть весомыми и заметными.

Требования: Гармония не ниже 5

Преимущества: Прежде всего, само членство в ложе гарантирует наличие множества союзников и ресурсов хотя бы с повествовательной точки зрения. В дополнение к этому, приверженцы Единства получают мистический знак на теле, который показывает всем духам и оборотням, что они жаждут возрождения прежней земли. Это предоставляет им бонус +2 к Социальным проверкам при общении с духами и другими созданиями, заинтересованными в возвращении Пангеи.

Новый ритуал:

Яблоки и апельсины (•••)

Этот ритуал позволяет Урата сравнить любые две цели (живые или неодушевлённые) и понять, как их можно использовать в своих интересах. Урата не обязательно касаться этих объектов, однако он должен их видеть. Для успешного проведения ритуала требуется проверка Гармонии. За каждый успех игрок может задать по одному вопросу о сходствах между двумя объектами. Вопросы следует формулировать так, чтобы Рассказчик мог ответить на них или “да”, или “нет”. Например, игрок может спросить: “Выдержат ли обе лестницы вес моих братьев по стае?”

В качестве альтернативной возможности игрок может “потратить” три набранных успеха, чтобы задать более сложный вопрос наподобие: “Какое сходство между моим персонажем и этим охранником поможет мне добиться его расположения?” или “Содержится ли в этой кипе бумаг описание юридических прецедентов, которые помогут мне защитить обвиняемого?” В этом случае в

дополнение к самому ответу ритуал добавляет +1 дайс к соответствующей проверке (например, убеждению охранника или защите обвиняемого).

Сюжетные зарисовки

- **Вопрос чистоты:** Протагонисты сталкиваются с представителем Белоснежных лап, который утверждает, что он находится в ссоре с другими Чистыми и надеется примкнуть к ложе. Возможно, это ловушка, однако готовы ли персонажи пожертвовать шансом обрести союзника среди Чистых?

- **Слияние миров:** Вскоре после того, как в городе появляется Ложа единства, Вуаль начинает ослабевать практически в каждом районе. Ситуация выглядит так, словно апологеты Единства пытаются “объединить” спиритический и физический мир. Так ли это – и если да, то как отнесутся к этому протагонисты?

- **Морские дары:** Члены ложи узнают о далёком острове посреди океана, где якобы живут оборотни, уже сотни лет не вступавшие в контакт с другими Урата. Стая протагонистов решает добраться до этого места и попытаться объединить обитателей острова с другими Отверженными. Проблема заключается в том, что местные могут и не питать любви к убийцам Отца Волка, которых они прогнали из своих владений давным-давно.

Ложа ивовых ветвей

Большинство оборотней считают вампиров просто “проблемной расой чудовищ”. Они не так часто сталкиваются с этими кровососами, чтобы между обеими сторонами возникла по-настоящему явная и открытая вражда. В сущности, многие оборотни вообще не сталкиваются с Сородичами, проводя жизнь вдали от их мрачных доменов. Другие знают о существовании этих живых мертвецов, но не придают их деятельности большого значения.

Совсем иначе дела обстоят с Ложей ивовых ветвей. Эта организация состоит из оборотней, считающих, что именно безразличное отношение Урата к вампирам позволило Проклятым стать одной из крупнейших организованных фракций, нарушающих баланс в Тени на регулярной основе.

Они называют вампиров словенским термином “vjiesce”, что означает “обглоданные призраками”. Души этих созданий отправились в другой мир, но тела всё ещё бродят по земле из-за духов, вселяющихся в мертвецов. Даже название ложи указывает на ключевой способ расправы с вампирами – протыкание кровососа ивовым колом.

По иронии судьбы, члены ложи нередко борются с Проклятыми их собственными методами. Они занимают территории, которые называют “гнездами”, хотя любой вампир назвал бы такое место доменом. Как только ложе удаётся занять гнездо, её члены устанавливают в ней абсолютную власть, используя любые возможности для устранения конкурентов – включая Проклятых. Сердцем гнезда становится “domowy”, или “очаг” – убежище, в котором стаи Ивовых ветвей живут вместе со слугами из числа смертных (как правило, волкокровными). С годами они расширяют границы гнезда до тех пор, пока вампиры не окажутся в тупике, вынужденные или бежать из города, или сражаться с воинами всей ложи.

Тотемом этих Урата служит Белая ива. Она выглядит как бледнокожая женщина с волосами, напоминающими переплетённые ветви дерева, и едва заметными корнями вокруг стоп. Белая ива редко общается с оборотнями напрямую и чаще всего появляется лишь тогда, когда её подопечные собираются нанести визит очередному вампиру. Поделившись с ними одним-двумя ценными рекомендациями, она снова погружается в мир теней.

Инициация этих оборотней проходит достаточно прямолинейно. Действующие члены ложи сами находят оборотня, недавно пострадавшего от вампиров (например, потерявшего территорию или родную семью из-за кровожадности этих тварей). Они предлагают такому Урата проткнуть сердце кровососа с помощью ивового кола. Конечно, они подсказывают, как сделать подобный кол, однако убить вампира должен сам кандидат. Даже если к ложе пытается присоединиться целая стая, *каждый* из её членов должен убить по одному вампиру.

Требования: Хитрость •, Слава •, Холодное оружие ••

Преимущества: Оборотни Ивовых ветвей получают +2 дайса к сопротивлению Дисциплинам, влияющим на сознание, поведение и эмоции.

Новые фетиши

Чай из ивовой коры (тален)

Приготовленный из измельчённой ивовой коры, этот чай содержит те же компоненты, которые используются при создании современных анестетиков. Выпив чашечку этого чая, оборотень сокращает штрафы за получение ран на -2. Таким образом, лишь получив рану в последней клетке Здоровья, персонаж начинает страдать от штрафа, который равен всего -1 дайсу. Эффект длится в течение часа после употребления чая.

Ивовый кол (••)

Создание кола требует проверки Силы + Ремесла. Оборотень помечает готовый кол словом “эшта”, что на Первом наречии означает “оковы”. Кол добавляет +3 дайса к нанесению прицельных ударов в сердце противника. В случае успеха он парализует вампира, что позволяет убить его любым доступным способом. Если по каким-либо причинам оборотень решает отпустить кровососа, тот утрачивает очко Воли.

Сюжетные зарисовки

- **Расколотый мир:** Во многих городах вампиры и оборотни существуют в состоянии нейтралитета. Ничто не мешает им просто игнорировать друг друга, хотя встречаются города, в которых обе расы открыто взаимодействуют друг с другом хотя бы время от времени. Увы, один из оборотней решает вступить в Ложу ивовых ветвей и захватывает влиятельного вампира в плен. Он собирается убить его – и вампиры уже успели об этом узнать. Одни сохраняют ясную голову и хотят провести переговоры. Другие рвутся в бой. Если ничего не сделать, со следующим закатом у оборотней появится очень и очень серьёзный враг.

- **Опасный союз:** Несколько городских стай, включая протагонистов, поддерживают союзные отношения с Проклятыми. Тем не менее, члены Ложы ивовых ветвей постоянно вмешиваются в их дела, пытаясь не только убить кровососов, но и “раскрыть глаза” другим оборотням. Персонажи должны решить, какие союзники им нужны больше, и остановить эту бесконечную распрю.

- **Кровавая ветвь:** Один из вампиров сошёл с ума. Этот древний изверг потерял всякое подобие здравого смысла и творит настолько шокирующие злодеяния, что страдает не только Тень, но и домен самих Проклятых. Городские вампиры связываются с представителями Ложы ивовых ветвей, предлагая им временно объединиться, чтобы устранить общего врага.