

ПРОИСХОЖДЕНИЕ, ЭВОЛЮЦИЯ и ФИЗИОЛОГИЯ

1. Происхождение Науду и их родная планета | 2. Физиология | 3. Психология
4. Эволюция и приобретение технологий

*«Разные хищники требуют разного обращения. С некоторыми вы **должны** быть уверенными в себе и держать позицию, иначе они воспримут вас как добычу. Но в то же время другие воспринимают такую уверенность как **вызов**».*

— Доктор Бергстром, *Predator: Homeworld #2*

Log 01. ПРОИСХОЖДЕНИЕ НАУДУ и ИХ РОДНАЯ ПЛАНЕТА

Раса существ, известных среди людей как Хищники, имеет собственное название — Науду. Это название они получили от теоретической родной планеты Науд-Аурит'сений (обсуждается ниже).

Родная планета Науду до сих пор не открыта. Вполне возможно, что к настоящему моменту она уже может быть заброшенной, полностью опустошенной и лишенной всех своих ресурсов. Тем не менее, исходя из физиологии Науду и учитывая то, что эти существа, очевидно, предпочитают высокие температуры, можно сказать, что эта планета должна была быть с довольно жарким климатом. Также там должно было быть довольно темно, так как Науду развили врожденную способность видеть в инфракрасном спектре. Однако каким образом планета могла быть горячей и темной одновременно — совершенно не ясно.

Одной из теорий о родной планете Науду на сегодняшний день является следующее. Планета, на которой сформировалось общество Науду — Науд-Аурит'сений — вращается вокруг двух звезд, имеет среднюю температуру на экваторе +333°K (+60°С). День на планете длится около 65 земных часов, ночь — 12 часов. Полный оборот вокруг «солнца» происходит за 4 земных года. Большая поверхность Науд-Аурит'сений — это гористая местность. Атмосфера присутствует. Содержание кислорода в атмосфере — 5%, азота — 60%, неизвестных газов — 34%, других газов — менее 1%.

Происхождение и эволюционное развитие Науду на этой планете точно не известны, но можно сказать, что это не искусственно созданные существа, как ксеноморфы. Вполне вероятно, что Науду давно потеряли связь со своей «колыбелью», так как наиболее распространенной теорией остается мнение о полностью кочевом характере этой расы — путешествие от системы к системе в поисках прекрасных охотничьих угодий. Однако, учитывая то, насколько они привержены ритуалам и насколько чтят свои корни, Науд-Аурит'сений могла остаться центром и средоточием расы Науду.

Очевидно, что Науду могут дышать кислородом. Однако они полагаются в своем дыхании и на специальные аппараты, а значит, им нужна для жизни схожая с земной атмосфера, но с примесью других газов, включая метан и азот. На основании этого заключения можно сделать предположение, что их родная планета состоит из джунглей, болот и топей с большим количеством растительной жизни и гниющих растений, производящих эти газы. Так же эта планета должна обладать разнообразным животным миром, который побуждал бы Науду заниматься тем, что в настоящее время стало смыслом их жизни — охотой.

На примере зрительного восприятия Науду можно заключить, что эта планета весьма удалена от местного солнца или же свет, производимый этим солнцем, сильно отличается от земного. Это объяснило бы то, что оригинальное зрение Науду без специального шлема явно приспособлено к иному визуальному спектру. Возможно также, что планета вращается вокруг своей оси с достаточно маленькой скоростью, надолго оставляя Науду в темноте — прежде всего они могут быть ночной разновидностью.

Медленное вращение планеты могло бы быть следствием ее большой массы, создающей сильную гравитацию, что в свою очередь объяснило бы невероятную силу Науду. Их проворство также говорит о том, что планета должна была преимущественно состоять из гор, скальных образований и других подобных структур, вынуждающих существ в процессе эволюции приспосабливаться к передвижению по таким трудным областям. И как упоминалась ранее, планета, наиболее вероятно, также обладала обширными джунглями, так что там было множество лесов и деревьев, которые помогли бы Науду развить свои способности в выслеживании, преследовании и распознавании объектов.

Другой теорией и самым удивительным предположением о происхождении Науду как вида является мнение о том, что эти существа такие же выходцы из колыбели человечества, как и сами люди, — то есть они произошли и развились на Земле! Доктор Бергстром теоретизировала, что Науду, с которым столкнулись в Йеллоустуне (1999 год), совершал паломничество на Землю, чтобы вернуться к своим корням, первородным землям, следуя через весь космос ведомый неким инстинктом. В эволюционной диаграмме Земли присутствует огромное количество белых пятен, — к примеру, существа, которые исчезли с лица планеты буквально за одну ночь. Теория доктора Бергстром заключалась в том, что Науду и были существами из

далекого прошлого Земли, развившиеся от некоторого своего предка вроде протомлекопитающих или чего-то в этом роде. Они избежали массового уничтожения, которому подверглись другие расы.

Возможно, они действительно развивались здесь. Когда-то местные горы были полны существ, предназначенных для величайших охот (динозавры и прочие). Возможно, Науду выжили в этой схватке и, лишившись достойных противников, двинулись дальше. В тех местах, куда они прибыли, были иные условия обитания, что обусловило их дальнейшее физиологическое развитие. Кто-то когда-то сказал, что если бы крокодилы жили в лучших условиях, они развились бы в драконов.

Мигрирующие животные используют в качестве навигации магнитные поля. Возможно, в космосе существует некоторая разновидность кондуктивности. Возможно, корабли кочующих Науду уловили ее. Поэтому так редко привилегия на возвращение. Как правило, это будет позволено одному из многих Науду, но это никогда не будет Плохая Кровь.

Log 02. ФИЗИОЛОГИЯ



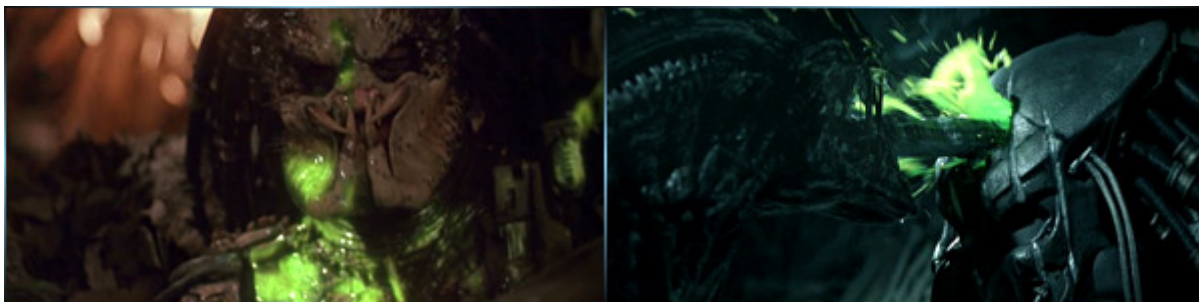
Лучше всего Науду подходит классификация млекопитающей рептилии, что означает, что это теплокровные существа с внешностью рептилии. Также внешне Науду является двуногим гуманоидом, чей рост составляет приблизительно 2,20—2,70 метров, а средний вес самца колеблется между 115 и 180 кг. Некоторые ученые считают, что в расе Науду самки крупнее самцов и обладают ростом от 2,50 до 3 метров.

Науду адаптированы к проживанию в теплом влажном климате и могут выдерживать температуру до +250°C. Хотя Науду теплокровные, они не могут жить в холодном климате. Если незащищенный Науду окажется в окружающей среде с температурой ниже 3—5°C, он, вероятно, умрет в течение нескольких часов. Науду были замечены в ледяных областях Сибири и, казалось, бродили по холоду безо всякой защиты, покрывая тело лишь несколькими клочками одежды и некоторой броней. Но это обманчивое наблюдение, так как, судя по всему, Науду обладают технологией, которая может окутывать их неким видом энергетического поля и защищать от неблагоприятных погодных условий без необходимости надевать тяжелую и толстую одежду.

Благодаря хищническому образу жизни и пристрастиям в питании, большую часть тел Науду составляют чистые мышечные ткани с очень небольшим количеством подкожного жира. Мускульная система Науду устроена достаточно похоже на мускульную систему людей: даже посредством обычного наблюдения можно установить схожие группы мышц и их расположение. Причина, почему Науду настолько сильнее людей, заключается в более эффективном транспорте питательных веществ и отходов, что обеспечивается их трехкамерным органом наподобие человеческого сердца. Значительная сила также обеспечивается большим процентом мускульной ткани на килограмм массы тела.

Кровь существ имеет темно-зеленый фосфоресцирующий цвет, возможно, благодаря различным кислородным носителям в их гемоглобине. В то время как люди используют для переноса молекулы кислорода железа, Науду могут использовать для этого медь или другой подобный элемент. Их кровь в некоторой степени

нейтрализует коррозионные свойства крови «жесткого мяса» или ксеноморфов. Организм Науду, как и организм человека основан на углеродистых составах, что поддерживает теорию доктора Бергстром об их земном происхождении. В биологии Науду также присутствует большое количество цианидов (некоторые указывают на наличие фосфатов), однако, процент белка очень мал, поэтому легко можно говорить, что Науду имеют не белковое строение. У существа нет сердца, а точнее органа, схожего с человеческим сердцем. Все медицинские термины являются условными.



Кровеносная система Науду может быть разделена на три круга кровообращения:

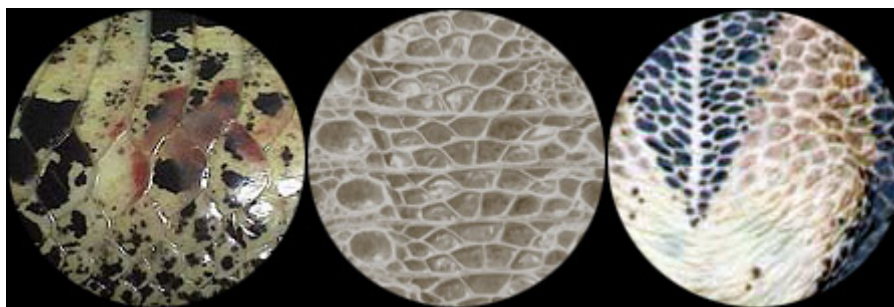
- от сердца к легким;
- от сердца к телу;
- от сердца к мозгу.

Как видно, в кровообращении Науду мозг имеет свой отдельный кровеносный круг. Это позволяет создавать более высокое кровяное давление в остальном теле существа без риска повредить тонкую сеть кровеносных сосудов мозга. Благодаря этому Науду живут с таким высоким кровяным давлением, которое убило бы обычного человека. Способность создавать и выдерживать такое высокое кровяное давление имеет некоторые преимущества. Кровь быстрее транспортируется сквозь все тело, и одновременно внутренним органам быстрее поставляется дыхательный газ и питательные вещества, а также удаляются отходы жизнедеятельности. Эта особая циркулярная система является одной из причин того, почему Науду столь сильны. Внутренние органы и мускулы работают с большей производительностью, увеличивая мощь мускулатуры.

Насколько нам известно, легкие Науду устроены практически так же, как легкие человека, но их легкие усваивают дыхательный газ более эффективно, чем наши, что объясняется большим количеством кровеносных сосудов и большим объемом легочных пузырьков. Науду вдыхают на 1% больше кислорода и на 4% больше азота, чем люди. Это природная необходимость, поскольку они дышат атмосферой, в которой на 2—3% меньше кислорода, чем в атмосфере людей. Их атмосфера богата азотом и имеет высокую степень влажности. Как правило — 70—90% влажность считается нормой. Хотя Науду могут адаптироваться к естественным газам Земли, но не могут выносить их дольше недели. Кислород для Науду губителен, а точнее является слабым «наркотиком». Надышавшись в земной атмосфере, Хищник теряет сознание, но не умирает. Основной газ, пригодный для его дыхания — это азот. Если доктор Бергстром права в своей теории, это может быть оттого, что такова была атмосфера на Земле миллионы лет назад. Науду могут задерживать дыхание на несколько минут.

Существо имеет строение скелета схожее с земными существами, однако скелет состоит не из кальциевой основы. Костная система Науду прочнее костной системы людей, хотя материал, из которого состоит их скелет, не прочнее материала, из которого состоят наши кости. Скелет Науду прочнее из-за того, что имеет большую плотность. Их кости толще человеческих и одновременно гораздо более компактны, что делает их очень тяжелыми. Судя по всему, у Науду не возникает проблем с окостенением, которое делает кости более хрупкими. Естественное ли это сопротивление, или у Науду есть изобретенное средство против окостенения — неизвестно.

Кожа Науду по своему происхождению очевидно рептильная, хотя на первый взгляд кажется, что она лишена специфичных для рептилий чешуек. В течение миллионов лет эволюции их чешуйки стали настолько тонки, что теперь практически невидимы. Чрезвычайно толстая, кожа существ может выдерживать температуру до +250°C без всяких признаков обгорания, а кипящая вода становится некомфортной спустя 5 минут. Кожа создает плотный изоляционный слой и обеспечивает их высокой стойкостью к изменению температуры окружающей среды. Благодаря ей Науду могут сбросить со счетов большинство мелкокалиберных (9 мм) патронов, но в то же время они достаточно быстры, чтобы уклониться от пуля, если заметят их.



Цветовая схема кожи Науду имеет множество вариаций и может отличаться у разных представителей этой расы. Преимущественно это пастельно-желтые цвета, усыпанные черными пятнами, но цвет также может варьироваться от красно-коричневых до сине-зеленоватых оттенков. Это широкое разнообразие цветовых схем и рисунков, вероятно, возникло в период, когда Науду начали расселяться по различным планетам. Скорее всего, в то время их корабли не были столь быстрыми, как сейчас, и им требовалось определенное время, чтобы только добраться до следующей солнечной системы. Науду, высаживающиеся на новой планете, могли быть фактически отрезанными от остальных представителей своей расы. Затем они начинали адаптироваться к своей новой среде обитания, что и вызывало появление новых цветовых схем окраски их кожи.

Цвет глаз существ варьируется от желтого до зеленого оттенка. На головах Науду имеют эквивалент человеческих волос, напоминающий прическу из длинных, черных и толстых кос.



В то время как тело Науду в общих чертах напоминает человеческое, то же самое нельзя сказать об их лицах — будучи описанными как «мутировавший краб» по своей внешности, Науду обладают очень примечательными лицевыми особенностями. Крупные лбы с костистыми наростами по бокам — это лбы охотников. Прочная кость обеспечивает естественную дополнительную защиту. Но наиболее очевидные черты — это четыре нижние челюсти (мандибулы), выступающие наружу и окружающие небольшой рот, заполненный острыми зубами. Возникали споры, для чего нужны эти жвала — образование ли это естественной эволюции или атавистическая черта, пережившая свою биологическую бесполезность, вроде человеческого аппендикса? Насекомые пережевывают жвалами пищу, но у Хищников для этой цели имеются зубы. Арахниды используют жвала как органы чувств, а некоторые — как средство брачного обряда. Последняя теория говорит о том, что жвала биологически оправданы и используются, когда Хищник надевает маску. Ими он может легко нажимать кнопки на внутренней стороне маски, например, чтобы переключать режим видения, и при этом обе руки у него остаются свободными.

Эти же мандибулы используются для коммуникации, очень подобной тому, как представители семейства кошачьих используют свой хвост для выражения своего настроения. Вдобавок к этому Науду имеют собственную вербальную речь, состоящую из рычания, щелчков и стрекота, а также способны в известной степени подражать другим устным языкам.

Биологически Науду гораздо сильнее и быстрее среднестатистического человека, и обладают молниеносными рефлексам и ловкостью. Они могут прыгать на высоту, в три раза превышающую их рост, и могут упасть на глубину, превышающую их рост в десять раз, приземляясь на ноги. Неуязвимы к воздействиям электричества и радиации.

В случае с сенсорным восприятием, полагают, что Науду схожи с людьми, но превосходят их в этом — а также общепринятой практикой у Науду является использование технологий, чтобы еще более усилить свои сенсорные восприятия. Похоже, что из окружающей среды Науду предпочитают горячую и влажную погоду с атмосферой богатой азотом, возможно в силу эволюции на их родной планете.

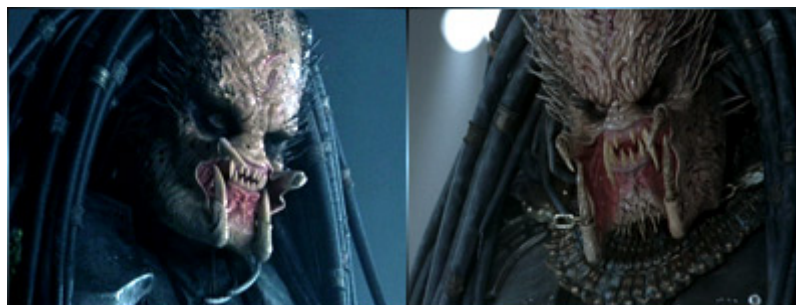


Оригинальное зрение Науду

Судя по всему (с нашей точки зрения) видение Науду смещено в инфракрасную область электромагнитного спектра. Очевидно, что на Земле, при удалении маски со своего лица зрение Науду существенно снижается. Учитывая то, что каждый вид развивает ту систему зрения, которая удовлетворяла бы его образу жизни и среде обитания, то можно сказать, что либо родная планета Науду обращается вокруг звезды с иным спектром излучения, нежели у нашего солнца, либо они развивались в другой экологической нише в отличие от нас (к примеру, ночной хищник). Бедное качество видения без маски на Земле может быть просто результатом естественного освещения на нашей планете. То есть в более соответствующих условиях Науду может иметь совершенно пригодное к эксплуатации видение. Когда Науду снимает шлем, весь спектр его видения меняется на красный вместо нормального синего цвета. Это, вероятно, означает, что на землях, где достаточно жарко — скажем, как тропические области Земли — синий цвет помогает изменять температуру окружающей среды в более «холодные» цвета, позволяя Науду более точно распознавать добычу.

Науду могут услышать шепот на расстоянии 15 метров. Они могут имитировать речь /звуки других рас, но не обязательно понимать значение сказанного. Они часто имитируют голоса своей добычи, чтобы запутать или напугать ее. Они быстро осваивают языки, однако не изучают их специально в качестве дополнительного навыка.

Случаи псионики среди Науду редки, но существующие — невероятно мощны, и Науду, обладающие подобным даром, не охотятся с обычными Науду. Науду-телепаты, модифицированы на уровне ДНК Доминаторами в мета-Науду, охотятся только вместе с другими мета-Науду и только на мета-людей.



Интересны очевидные возрастные отличия у Науду подобные людским: поседевшие валары и явные морщины на лице. Для сравнения слева — более молодая особь Науду.

Науду испускают запах вроде мускуса, который может распознать каждый член их расы. Люди не чувствуют этот специфический запах. Науду могут использовать мускус для передачи дополнительной информации своим сородичам в довольно примитивной манере вроде того, как это делают животные. Мускус может сигнализировать страх, готовность к спариванию, гнев и тому подобное. Когда Науду чувствует запах сородича, они обычно постоянно фыркают, опускают голову и издают угрюмые горловые звуки.

Log 03. ПСИХОЛОГИЯ

Данные по психологии всегда основываются на наблюдении поведения. Благодаря естественному отбору Дарвина, живые существа приобретают врожденные предрасположения вести себя так, как того требует их окружающая среда.

Многие связанные с выживанием образцы поведения «впаяны» в нервную систему животного, и срабатывают в определенное время, благодаря возникновению группы специфических раздражителей в окружающей

среде (вроде вида подходящего партнера для спаривания) и в организме (вроде усиленного выброса сексуальных гормонов).

К сожалению, очень мало известно о социальных взаимоотношениях Науду вне охоты.

Социальная фобия

В своем мире Науду каждый день сталкиваются с настоящими угрозами для своей физической безопасности. Однако некоторые угрозы производят больше психическое воздействие, нежели физическое. Эти психические угрозы вызывают умеренное раздражение, которое мы называем беспокойством.

Беспокойство — это сигнал об опасности или необходимости внимания. Социальное беспокойство также называют социальной фобией. Индивидуум с такой проблемой испытывает постоянный страх перед социальными ситуациями и боится трудностей. Люди с социальной фобией понимают, что их опасения преувеличены, но, тем не менее, не могут с ними справиться. Они стараются избегать ситуаций, в которых им приходится выступать перед другими, и это приводит к тому, что им приходится какими-то способами урегулировать свою жизнь.

Старейшина Науду (*AvP Annual 1: Chained For Life*) был Мастером, перед которым расстилались лавры всего мира. Однако такой возвеличенный статус требует постоянного доказательства перед обществом, в котором все должны отстаивать свою позицию в группе или умереть. Его заменил бы другой или ему был бы брошен вызов. И он предпринял одну славную Последнюю Охоту — хотя и хорошо понимал, что его лучшие дни уже миновали, и погиб под когтями *каинде амедха*.

Log 04. ЭВОЛЮЦИЯ и ПРИОБРЕТЕНИЕ ТЕХНОЛОГИЙ

Дальние предки Науду, вероятно, не были доминирующим видом на их планете (как люди или волки). Но в определенный момент их непосредственный предок оказался более интеллектуальным, лучше приспособленным к охоте и овладению техник охоты.

Как и в большинстве эволюционных случаев за столетия могли развиваться несколько разновидностей Науду. В конечном итоге, нынешний вид стал доминирующим хищником на планете.

После этого Науду развивались там как доминирующий плотоядный вид. Как и в случае с большинством видов, их сообщество было вовлечено в жаркие войны, длящиеся в течение многих эр. Главным образом они боролись за права охотиться в каком-то регионе, и только сильнейший выживал.

В конечном итоге, когда накал войн начал спадать из-за уменьшения численности их вида, они пришли к единственному способу установить доминанту: Состязание и Охота. Индивидуальные бои всегда проводились в рукопашную с наличием одной только набедренной повязки и полагаясь только на личную силу.

Возможно, самый любопытный вопрос, касающийся расы Науду, заключается в том, каким образом они умудрились развиваться до уровня вида, проживающего в космосе и обладающего технологиями, далеко превосходящими наши, и при этом сохранить такие дикие и примитивные обычаи. Такое положение дел привело к возникновению мнения, что их технология была украдена ими или позаимствована от другой технологичной космической расы (или рас). Однако некоторые полагают, что Кодекс Чести Науду не позволил бы им пойти на такое. Все, что на данный момент известно, — это что их технологии являются силой, с которой нужно считаться. Даже в самое простое оружие Науду вроде мечей и копий включены великие новшества, благодаря которым все это можно использовать для самых разных дел или которые делают их более компактными, пока они не нужны. Большая часть оружия Науду изготовлена из сплава, который сами Науду называют *Д'лекс*. Это вещество является одновременно легким, невероятно прочным и эластичным.

Существуют предположения о том, как и когда Науду получили свои знания и развили технологию. Мы можем только делать предположения по этому поводу, но основные пункты следующие.

Наиболее общепринятая теория заключается в том, что поскольку Науду довольно примитивные и племенные существа, значит, они сравнительно недавно освоили свои технологии. Вероятно, с ними, наконец, сконтактировала другая технологически продвинутая раса в надежде обжиться на малоиспользуемом континенте вдали от Науду; реакцию Науду можно было более чем легко предсказать. Несколько посадочных судов приземлились и вернулись к материнскому кораблю под завязку нагруженные сердитыми охотниками. Они с легкостью победили потенциальных колонистов и обратились к звездам. Технология пришельцев была взята на вооружение, подвергнувшись необходимым изменениям, чтобы соответствовать стилю жизни Науду. Это все равно, что племя коренных американцев, не знающих ничего, кроме луков и стрел, неожиданно получили в свое распоряжение ящик винтовок. Их ценности охоты и стиль жизни остались прежними, изменились только методы.

Другое мнение говорит о том, что Науду уже обладали развитой цивилизацией, но из-за Великих Войн или внутренних конфликтов Кланов она развалилась и отбросила их назад к их основным племенным взаимоотношениям. Возможно также, что раса Науду уже находится в разгаре глобальной племенной войны в течение эонов, в которой все Кланов сражаются за мировое господство. В таком случае, если технологии еще не были развиты, каждый Клан был вынужден быстро разрабатывать новые методы защиты и нападения. Такое предположение базируется на идее, что Науду чрезвычайно разумны, и от природы имеют склонное к технике мышление.

Весьма вероятно, что, будучи кочевым видом охотников, Науду колонизировали множество планет, продолжая раздвигать границы своих владений сквозь звезды. Учитывая это, можно с уверенностью сказать, что на данный момент могут существовать бесчисленные разновидности Науду, каждая из которых развивалась под влиянием окружающей среды их собственной планеты.

СОЦИУМ И УСТРОЙСТВО ЖИЗНИ

1. Расы | 2. Цивилизация | 3. Касты | 4. Устройство жизни — мужское сообщество
5. Устройство жизни — женское сообщество | 6. Размножение / Сезон спаривания
7. Культура, искусство и религиозные мотивы | 8. Ритуалы
-

Log 01. РАСЫ

Науду делятся на две группы: Яута (Ятжа) и Аттури. Яута — суровое племя звездных Хищников. Аттури — племя Хищников, специализирующихся на технологиях.

Изначально раса Науду была цельной, но внутри нее давно зрел большой конфликт между старшей кастой воинов и кастой ученых. Каста ученых неоднократно (иногда и безуспешно) пыталась влиять на Совет Старейшин, пыталась навязывать чуждые Науду контакты с другими расами в торговых и иных целях. В ход шли подкупы глав Кланов, воспитание «своих» в рядах касты воинов, с последующим их «продвижением».

Конфликт перерос в аналог гражданской войны, в ходе которой было уничтожено большинство Науду из касты ученых. Оставшиеся в живых, имея в распоряжении почти все научные суда и немного военных кораблей, ушли в **Исход**, прихватив с собой некоторое количество гражданских и прочих малых каст. В дальнейшем изгои основывают поселение на планете Аттур.

Контакт между расколотой расой был восстановлен спустя несколько сотен лет. За это время Аттури создали свое общество, сильно превзошли Яута в технологическом прогрессе, который у Яута после Исхода практически остановился. В настоящий момент между ними сохраняется холодно-напряженные отношения, так как война невыгодна обеим сторонам.

Короткие стычки показали, что Яута превосходят Аттури в тактике и стратегии ведения боя (что неудивительно, это умение шлифовалось и передавалось почти на генном уровне в течение поколений), но Аттури превосходят в качестве и моще вооружения...

Log 02. ЦИВИЛИЗАЦИЯ

Науду имеют социум, основанный на Кланах, в которых члены Клана приобретают себе определенный статус посредством охоты на другие разновидности, являющиеся достойными принятия вызова, достойными экземплярами, обеспечивающими замечательные трофеи. Каждый Клан обычно ведет Предводитель, который обеспечивает выживание и честь Клана.

У каждого Клана может быть свой взгляд на проведение охоты. Например, некоторые Кланов отказываются охотиться на людей, считая их разумными существами и поэтому к ним нужно относиться уважительно. Другие Науду будут охотиться на людей, оставляя, однако, жизнь молодым особям и беременным самкам, обращаясь с ними при этом как с животными — то есть, позволяя молодняку вырасти и обогатить генофонд вида для будущей славной охоты.

Обе расы Космических Жокеев и Науду, похоже, имеют длительные взаимоотношения с ксеноморфами. Некоторые теории говорят о том, что Жокеев создали этих существ, в то время как Науду используют их в культуре своей охоты, но схожесть в технологиях Науду и Жокеев, а также хитине Чужих предполагает, что все три расы весьма тесно связаны. Возможно на обе расы Чужие оказали сильное влияние или, что более вероятно, Космические Жокеев сыграли некую репрессивную роль в судьбе обоих видов.

Трудно собрать краткую информацию о том, как действует сообщество Науду, но существует весьма вероятное предположение, что у них существует иерархические классы (или касты) — поэтому отношение к индивидууму обуславливается его положением в обществе. Другим фактором является то, что поскольку индивидуальная сила Науду (и физическая, и ментальная) определяет его социальный ранг, все споры или разногласия должны решаться посредством борьбы. Эта борьба может быть эквивалентом драки в баре или же чем-то более зрелищным и публичным. Довольно часто победу приносила бы жизнь проигравшего, но это же и доказывало то, что победитель был справедлив в своих требованиях.

На вершине командной лестницы Науду (если цивилизованное общество существует) должно стоять что-то вроде Правительства Науду или, скорее всего, некая форма Сената, куда входят лидеры Кланов. Эти лидеры должны являться Старейшинами каждого Клана, поддерживаемые великими охотниками перед менее опытными. Время от времени проходили бы основные собрания Правительства, и в это время устанавливались бы новые законы, происходил бы обмен технологиями, новостями и передавались бы предупреждения, и, конечно, планы на новую Охоту и хвастовство трофеями.

Правительство устанавливает важнейшие правила, именуемые Кодексом Чести, в которых оглашаются самые основные законы Охоты и оговариваются наказания за их нарушения. Эти законы распространяются на все Кланов без исключения, хотя каждый Старейшина мог установить правила, законы и наказания и для своего Клана в частности.

Но существуют и другие взгляды на вещи. Так как есть вероятность того, что в данный момент Науду могут быть не столь цивилизованными, чтобы иметь свое собственное Правительство, главенствующие Кланов в попытке оградить расу от войн и полного забвения, могли направить свои усилия на улаживание конфликтов посредством чего-то вроде Олимпийских игр, но, разумеется, их спорт — это Охота. Победивший Клан получал бы власть над этим получивилизованным обществом, либо правил бы диктатор.

Другое мнение — что поскольку женщины правят на своих территориях и вообще в основном ведут дела своей расы, Науду могут иметь матриархальное общество. Одно из общепринятых мнений, что женщины Науду сильнее мужчин и даже превосходят их по численности. Женский клан в таком случае состоит из многих поколений дочерей, матерей и бабушек, и поэтому легко предположить, что во главе будет стоять единственный матриарх... Королева Науду.

Однако социальная структура Науду не до конца понятна, и они вполне могут оказаться очень цивилизованной расой, несмотря на общее мнение.

Log 03. КАСТЫ

ИТА (около 1% населения). Низшая каста Науду. Обычно они хромы или рождены с другими дефектами, из-за которых не могут присоединиться к Охоте (или слишком трусливы). Они служат рабами и выполняют черную работу за Охотников. Ежедневно их высмеивают и оскорбляют другие Науду. Многие ИТА убивают себя и сохраняют честь.

ПРЕСТУПНИКИ или ПЛОХАЯ КРОВЬ (около 2%). Те, кто совершили преступления против расы Науду, вроде убийства, постыдной охоты или секс с несовершеннолетней самкой. Этот социальный класс очень маленький, поскольку пойманные на этих преступлениях уничтожаются на месте, а те, кому удалось сбежать, немедленно преследуются и постоянно разыскиваются Мастерами Охоты.

РЕМЕСЛЕННИКИ (около 10%). Забытый класс Науду. Те, кто изобретает, создает новые вещи, экспериментальные суда и т. д. Охотники, пострадавшие от тяжелых изнурительных ран часто переходят в этот класс, туда же попадают постаревшие и не желающие больше охотиться мужчины или те мужчины и женщины, кто уже больше не может производить потомство.

НЕОКРОВАВЛЕННЫЕ (около 10%). Молодые Науду, развивающие свои навыки для будущей охоты. Они переходят в следующий ранг после своей первой охоты. Для них запрещены смертельные сражения, а так же охота на *пвод амедха*.

ДЕТИ ПЕРВОЙ КРОВИ, МОЛОДАЯ КРОВЬ (около 10%). Недавно поохотившийся в первый раз Науду. Он молод и полон амбиций, а так же полон гордости, так как только что собрал череп своей первой жертвы.

ОКРОВАВЛЕННЫЕ (около 20%). Единственная разница между Окровавленным и Молодой Кровью в том, что Окровавленный обладает большим опытом, но все еще не ценится высоко среди зрелых охотников.

ВОИНЫ (около 9%). Жестокий, уважаемый, одинокий охотник, обладающий высокой технологией Яут. Он путешествует по Вселенной в поисках достойной охоты, никогда не сражается в клане, сохраняя право оставаться одному как на охоте, так и на войне. Через поколения передаются рассказы о могущественных воинах. Отборная каста.

БЛАГОРОДНЫЕ. Высшая лига. Элита социума Науду. Эти Хищники убили больше, чем обычный средний охотник, и развиты по всем параметрам.

ДРЕВНИЕ или СТАРЕЙШИНЫ (менее 2%). Величайшие Науду, которые когда-либо жили, ветераны, известные как «Древняя Порода». Они выжили в тысячах охотах и теперь, как ни странно, наименее в них заинтересованы. Они все еще великие воины, просто у них уже и так слишком много трофеев, чтобы добывать еще больше. Они более дисциплинированы и сострадательны, чем другие Науду. Многие из них в течение долгих лет изучили новые виды борьбы, иногда даже от других рас.

ПРОИЗВОДИТЕЛИ ПОТОМСТВА (около 90% самок)*. Это отдельный класс специально для женщин-Науду, достигших зрелого возраста, когда они могут рожать и воспитывать детей.

МАТЕРИ (около 20% самок)*. Самки, которые родили много детей.

ВЕЛИКИЙ ЧЛЕН СОВЕТА (около 1%)*. Исключительно почитаемые Матери, которым позволено принимать участие в совете Клана.

ГЛАВА КЛАНА*. Высокопоставленный Великий Член Совета, самка. Она имеет последнее слово, касаемо действий Клана.

ВЕЛИКИЙ СТАРЕЙШИНА. Высокопоставленный Великий Член Совета, самец. Он имеет последнее слово, касаемо действий Клана (если нет большого перевеса на одной из сторон).

МАСТЕРА ОХОТЫ или АРБИТРЫ (около 10%). Полиция Науду, которая в основном состоит из Старейшин, которым наскучила охота. Они судьи, обвинители и палачи одновременно для тех, кто нарушает закон. Их решения невозможно обжаловать.

* — *касается только самок и имеет отношение к социальному строю самок.*

Старшей кастой в обществе Аттури является каста Ученых. Чуть меньший вес имеет каста Воинов. Управляет всем Совет Старейшин, состоящий наполовину из представителей касты Ученых, наполовину из касты Воинов. Младшие гражданские касты не претерпели практически никаких изменений, за исключением нового образования — касты Торговцев. Это одна из самых низких каст. Торговцы занимаются налаживанием торговых путей, продажей и поставками для других рас Галактики. Поскольку Науду ксенофобичны, эта каста (как и вообще любые контакты с другими расами), не пользуется популярностью. Аттури мирятся только из-за необходимости новых технологий и материалов. У Яута эта каста отсутствует вообще.

Log 04. УСТРОЙСТВО ЖИЗНИ — МУЖСКОЕ СООБЩЕСТВО

Возможно, одно из наиболее явных различий между человеком и Науду — это длительность жизни, которая у Науду иногда достигает 300 лет, а также то, что Хищники большую часть своей жизни проводят на охоте. С самого детства маленькие Науду интересуются охотой, играют в нее, устраивают бои между собой. После рождения, сыновья отправляются к отцам, чтобы постигать Философию охоты, учиться. На огромных атоллах они проводят чуть больше сорока лет. Там они постигают азы охоты, изучают биологию Чужих и других существ, учат языки, жесты, правила и кодексы. Одним словом готовятся к встрече с врагом. Дочери же остаются с матерями на планете и готовятся для продолжения рода. Половое созревание самки происходит очень рано. Уже в 20 лет самка готова рожать.

Итак, молодые самцы отправляются в космос, где их обучает принципам охоты старший опытный самец. По окончании тренировки, молодые Науду должны пройти учебное испытание — охота на *каинде амедха*, или на Чужих. После убийства своего первого Чужого молодой охотник считается Окровавленным и, наконец, повзрослевшим. Но, хотя эти охотники и получили свою первую кровавую отметку, они все еще считаются слабыми и должны пройти еще множество охот под руководством своего Лидера, пока не приобретут достаточные навыки для самостоятельной охоты. Только тогда им будет позволено уехать.

У самок и самцов разный строй. У самок существует принцип уравнительности, и на территории планет, на которых они живут, господствует матриархат. У самцов же во главе стоит Совет Старейшин, в который входят представители самых сильных кланов (самцы). Мужчины-Науду живут отдельно от женщин свободными неродственными группами, а женщины живут в кланах родственных женщин и их детей.

Кочевой характер мужчин предполагает, что у них нет никакой «домашней территории», и что их дом — это то, что они носят с собой. Например, их суда. Сыновья были бы больше заинтересованы тем, кто является их отцом, нежели дочери, поскольку это отразилось бы на их ранге, когда им придет время покинуть матерей. Как правило, мужчины не вовлекаются в женскую политику, а женщины не интересуются мужской социализацией. Женское и мужское общества — совершенно разные, и говорить, что у Науду матриархат — это неправильно, так как самки имеют свой строй, а самцы свой.

Если возникает необходимость встать против женщины, мужчине пришлось бы выступить не только против нее (и это притом, что она физически превосходит его), но также и против ее сестер, и их матерей и бабушек и т.д. Братья этого мужчины-неудачника не оказали бы ему никакой поддержки, а только высмеяли бы.

Воина, который осмелился бы на это, нельзя было бы назвать мудрым, поскольку оскорбленная и сердитая Науду-женщина совсем не похожа на то, что хотел бы получить даже не слишком мудрый мужчина. Принимая во внимание, что воин обычно вооружен и опытен, конфликт и его разрешение мог бы быть похожим на состязание. Женщины Науду крупнее своих мужчин, но они не превосходят их в силе. Они менее подвижны, и если самец будет драться с самкой один на один, то он выиграет в 90% случаев. При оскорблении женщины мужчина-Науду подвергает себя угрозе кастрации. Мало того, что это устраняет его возможности продолжения его линии, но также и любого ранга, который он может иметь в мужском обществе. Такие мужчины наиболее вероятно убили бы себя в такой ситуации. Кажется разумным, что только женщины уполномочены провести ритуал кастрации, мужчины вместо этого отдавали друг другу дань уважения и просто убивали.

В такой атмосфере состязания среди мужчин за право размножаться, всегда есть мужчина, который будет привлекать женщин, и множество тех, кто никогда не смогут получить шанс на продолжение рода. Эти расстроенные мужчины могут становиться подчиненными у тех, кто имеет право размножаться, кто доказал свое превосходство, охотясь на опасную добычу и добывая много внушительных трофеев. Второе, что получает успешный в охоте Науду, — это восхищение со стороны братьев по клану. В основном, мужчины охотятся по одной причине, — ради высокого статуса (самки не охотятся никогда).

Log 05. УСТРОЙСТВО ЖИЗНИ — ЖЕНСКОЕ СООБЩЕСТВО



Общепринятое мнение, что самки-Науду похожи по своей внешности на самцов, но намного крупнее и во многих случаях сильнее. Скорее всего, все новорожденные и дети-Науду начинают свою жизнь одинакового размера, как и у большинства млекопитающих, и лишь с возрастом достигают размеров и формы, присущей их полу. Однако в настоящее время существует очень мало данных об истинной внешности самок-Науду.

Существует два взгляда на положение самок в обществе Науду. Суть одного: по традиции самки просто живут на планетах и занимаются потомством, но при этом охотятся для прокорма этого самого потомства и охраняют клановые территории, а, кроме того, учат молодых Науду охотничьим навыкам.

Считается, что после рождения дочери останутся со своими матерями в защищенной окружающей среде, чтобы растить своих собственных детей и защищать территории Клана. В это время матери будут учить детей сражаться и выживать. Они грозны и безжалостны, когда дело касается защиты их детей, которых они держат в безопасности и для которых охотятся.

Самки также могут охотиться ради трофеев, но, пожалуй, по другим причинам, нежели самцы. Основным фактором, конечно, может быть доминирование, но более вероятно — это просто демонстрация того, что они способны защитить свою территорию, самих себя и детей своего Клана от вражеских самок другого.

В таком случае женский Клан будет состоять из многих поколений дочерей, матерей, бабушек и прабабушек. Можно предположить, что его также будет возглавлять единственный матриарх. При таком устройстве жизни самкам Науду, в принципе, легко встать и на полноценный путь Охотника.

Но есть и другой взгляд, согласно которому самки вообще никогда не охотятся, и более того — им закрыт путь и в науку.

Данное описание основывается на последнем. Почему известны (на Земле) Хищники, но никто никогда не видел Хищниц?

Самки-воительницы Науду до недавних времен были большой редкостью. Чаще всего они были или изгоями общества, или тайными личностями, вынужденными играть в двойную игру, что, как известно, не может длиться долго. По устоям Науду, самцы и самки живут как бы отдельными обществами — первые кочуют на охотничьих кораблях, а вторые оседло живут на освоенных планетах — пересекаясь лишь в брачные периоды, чтобы дать потомство, или в особых ситуациях, когда требуется переселение клана. И хотя существует иллюзия «матриархата» (глава Клана — всегда самка, за которой последнее слово в клановых делах), путь Воинов, в общем, для самок был недоступен. Дело не только в том, что самки крупнее и медлительнее. И не только в том, что забота о потомстве накладывает свои обязательства (ведь можно и растить детей, и охотиться, разве что, может быть, реже, и быть во сто крат осторожнее). Все гораздо хуже. Воин — не статус и не профессия, а половая принадлежность. Проще говоря, воин и самец — синонимы, и самок-воинов «не бывает».

В число дискриминируемых, однако, не входили самки малоизвестного малочисленного племени ГхайэРра (Отколовшихся). Равноправие самок и их статус таких же Охотниц, как и самцы — одна из трех причин (наряду с культом богини Разума Саэ-Гхун’ди и запретом охотиться на большинство мыслящих существ), по которым это племя и возникло, чуть позже появления Аттури. Это немало изменило и саму физиологию этих самок: исторически в генах ГхайэРра закрепилось то, что их самки не выше самцов, а одного с ними роста и даже ниже. Получив равные права, они стали охотиться и сражаться; и закономерно выживали те из них, кто мельче и проворнее. Это дает им свои преимущества. Они могут быть слабее, но они очень ловкие и увертливые. Впрочем, маленькое кочевое племя — всего лишь счастливое исключение.

Иначе — более жестоко и несправедливо — дело обстоит у Яута и Аттури. Аттурийкам, вероятно, легче — главенство касты ученых и приоритет интеллекта в какой-то мере нивелирует дискриминацию и дает некоторым самкам возможность стать почти равноправными с самцами, превзойдя их знаниями и мудростью. Но воинами и они являлись очень редко, ибо их ценили как выдающихся ученых и не пускали на Охоту (они и сами не шли, заинтересованные только наукой). У Яута не было и этого. Их самки почти безвылазно сидели на планетах, не зная другого образа жизни — и потому-то и сложилось мнение, что существо женского пола годно только для рождения и выхаживания детенышей.

Но всегда были те, кто шел против системы. Против законов, против традиций, против вековых устоев — навстречу свободе, космосу и Охотничьей славе. Слава эта ограничивалась лишь осознанием отдельной одинокой охотницей своих подвигов (ибо в обществе самцов-Охотников ее ждала смерть), но это были именно подвиги, и они остались в веках — пусть даже и как деяния «преступниц», но все же опасные, почетные, по сути, заслуживающие Чести свершения. Известны имена трех великих самок-воительниц: двух Аттуриек Вк’Танэ и Кой’ирди и одной Яута Эа-На’ри (самки ГхайэРра не в счет, ибо в этом племени половой сегрегации нет, а мнение Яута и Аттури им безразлично). Это были пути, залитые сначала детскими слезами, а потом и кровью — не только их собственной, но и вражеской. До определенного времени традиционалистское общество считало их преступницами, но позже пересмотрело отношение к ним.

И поныне появляется немало самок, претендующих на статус Охотниц. Ясное дело, что им приходится сталкиваться с сильнейшим шквалом сопротивления, но они с Честью выдерживают это испытание.

Открытый вопрос о самках Науду

Существует широко распространенное мнение, что самки Науду крупнее и агрессивнее самцов. Некоторые идут еще дальше и утверждают, что самки правят социумом Науду в качестве землевладельцев, ученых, благородных и священников. Единственная роль, которая в данной ситуации подходит самцу, — это роль охотника. Однако существуют некоторые факты, которые прямо указывают на то, что это не правда.

Совершенно очевидно, что существа, с которыми человечество сталкивалось до сих пор, были представителями самцов вида Науду. Мы также знаем, что они охотятся на других существ не ради пищи, а ради трофеев. Зачем они собирают трофеи? Очевидно, что это имеет культурологическое или даже духовное значение для них. Остановимся на гипотезе, что трофеи играют в жизни Науду культурологическую и биологическую роли.

Почти среди всех земных существ, стоящих в пищевой цепи выше насекомых, самец всегда крупнее и агрессивнее самки. Этот эволюционный механизм просто работает без логики и очевидной необходимости. Самки, по определению, вынашивают потомство, будучи беременными, откладывая яйца, рожая или что бы то ни было. Нагрузка и вмешательство, которые ложатся на ее тело, так же как и время, потраченное на

заботу о потомстве и общие усилия, потраченные на репродукцию, намного больше, чем того требуется от самца (спросите любую мать). А потому анатомия и биология самки должна быть устроена и подогнана для всего этого, в то время как тело самца при относительно той же биомассе свободно для прочих функций. И самцы как раз и нуждаются в этих дополнительных функциях, так как обычно именно им приходится конкурировать друг с другом за процесс спаривания.

Здесь в игру вступает один из аспектов сбора трофеев. Большинство животных соревнуются за возможность спариваться посредством физической битвы, и Науду, похоже, начинали с того же самого. В какой-то момент их истории, однако, в их культуре возникло понимание, что такие соревнования обходятся им слишком дорого... зная их типичные отношения, можно ожидать, что их схватки приводили к смерти. Поэтому была изобретена охота, как способ проверки характера самца без того, чтобы Хищники умирали целыми группами. В конце концов, трофей стал признаком ценности самца как партнера по спариванию, хотя есть признаки, что самок могут привлекать и другие вещи. На дредах Науду почти всегда висят маленькие кольца, вырезанные из дерева, кости или изготовленные из других материалов. Они не играют какой-то видимой важной роли (за исключением той теории, что они выдаются в качестве награды за особо сложную охоту), а потому могут быть попросту формой тщеславия. Самцы Науду украшают свои волосы так же, как земные женщины носят серьги или павлины демонстрируют свои перья. Это приводит к умозаключению, что дреды сами по себе — это форма «плюмажа», привлекающего партнерш. Так что самки Науду могут иметь недоразвитые дреды или не иметь их вовсе. Но мы отвлеклись... Охота как форма соревнования не только привлекает партнеров по спариванию, но и приносит пользу сообществу, поставляя еду, уменьшая популяцию других крупных плотоядных и заставляя сообщество достигать большего технического знания... что доказано большим разнообразием вооружения и оборудования Науду.

Как происходит со всеми видами, поставленными перед необходимостью тем или иным образом конкурировать между собой физически, самцы Науду были вынуждены стать больше, сильнее и гибче. Чем крупнее и быстрее самец, тем на более впечатляющую добычу он может охотиться, добыть больше трофеев и завоевать для себя больше партнерш. Таким образом, сильные мужские гены передавались из поколения в поколение и, в конце концов, стали нормой. Самки, не сталкиваясь с подобным давлением, не имели никакой потребности в подобном развитии, чтобы соответствовать своим противникам, а соответственно у них не было необходимости вырастать крупнее своих самцов. Конечно, увеличение размеров и силы всегда выгодно, но эволюция так не работает. Людям, например, было бы неплохо обладать горячими лучиками, вырывающимися из глаз, и быть пуленепробиваемыми... но это не является необходимым условием для выживания нашего вида в целом, а потому наш геном не развил подобные функции.

Так же существует предположение, что самки Науду более агрессивны, нежели самцы. Опять же, в этом нет никакого смысла. Мы уже видели, насколько агрессивны самцы... а теперь представьте себе что-то еще более злущее. Представьте, что такая тварь должна заботиться о своем потомстве, особенно, когда оно еще хнычет, когда у него режутся зубы, когда оно пачкает пеленки и требует еды. Маленькие Науду вряд ли дожили бы и до двухлетнего возраста.

Есть теория, что из-за своего внушительного размера самки Науду должны править их социумом. Однако, нельзя выстраивать теории о социуме, основанные на одной только биологии. Если же допустить это, то получилось бы так, что людьми должны были бы править люди из NFL и NBA, а не личности, подобные королеве-матери и Биллу Гейтсу. У нас также есть одно каноническое наблюдение... один из Науду, охотившихся в Нью-Йорке в 1989 году носил орнаментированный меч и провел своего рода церемонию, чтобы отметить проход мертвого Хищника. Это ставит данного самца на позицию власти, шаман ли он, клирик, клановый или племенной лидер. Таким образом, мы знаем, что самцы могут достигнуть ранга, который будет выше ранга простого охотника. Какие-то большие выводы об их культуре делать трудно, так как мы очень мало видели. Равно как и нельзя однозначно утверждать, что один пол доминирует над другим.

Log 06. РАЗМНОЖЕНИЕ / СЕЗОН СПАРИВАНИЯ

Очевидно, что Науду разного пола достаточно привлекательны друг для друга, чтобы начать сексуальные взаимоотношения. Все ощущения направлены на сексуальное притяжение, но примитивное ощущение запаха — наиболее вероятно. Науду могут ощущать мускус другого Науду, и в частности «мускус потенциальной носительницы его будущего ребенка», что предполагает, что самка имеет тенденцию к размножению лишь в определенное время в ее гормональном цикле. Хотя, к примеру, человеческие самки находятся в перманентном возбуждении и могут забеременеть в любой момент, поэтому, учитывая жизненный стиль Науду, когда самец может в любой момент погибнуть на охоте, их самки также должны быть готовы к спариванию в любой момент. Забавно, но порой в момент спаривания самца подстерегает опасность. Известно, что крупные самки-Науду могут в порыве страсти швырнуть самца о стену или сделать еще что-то в этом роде, и иногда самец может получить травму.

Очень мало известно о самом периоде спаривания и вынашивания потомства. Предположительно только одна самка из группы беременеет (обычно доминирующая самка), но иногда и две, и три самки могут также принести потомство. Среди других млекопитающих, включая людей, совокупление происходит стереотипным способом, с одним набором положений и движений для самок и различными для самцов. Единственный предел возможностей — воображение. Учитывая то, насколько ритуалистичны Науду, они могли бы и совокупляться также посредством специальных ритуалов.

Одна из теорий говорит о наличии в социуме Науду сезона спаривания в отличие от людей, которые могут спариваться круглый год. Это имеет смысл, поскольку самцы и самки живут раздельно большую часть времени. В этом, однако, есть и нечто странное, поскольку и самцы, и самки Науду на самом деле способны к воспроизводству и в другое время тоже. Как правило, существа имеющие сезон спаривания могут размножаться **только** в этот период. Науду же могут спариваться и круглый год, но не делают этого. Относительно такого поведения существует две теории:

- Сезон спаривания — часть культуры Науду и соблюдается по религиозным причинам или по традиции.
- Сезон спаривания просто удобен из-за ранее упоминающихся расстояний между самцами и самками.

Сезон спаривания — это период, длящийся 30 дней и происходящий приблизительно каждые 400 дней. В это время самцы стараются спариться с как можно большим числом самок. Самцы высокого ранга привлекают достаточно много самок благодаря одному своему статусу. Самцы рангом ниже, очевидно, должны будут сражаться за самок, и такому поведению, вероятно, уже несколько миллионов лет.

Во время сезона спаривания успешный самец может спариться с 20 самками. Это происходит только с действительно успешным самцом и великим охотником. Для остального населения 2 или 3 самки будет более чем достаточно. Но из-за такого распределения женщин многие самцы остаются без партнерши. Это также становится причиной того, что многие самцы спариваются в первый раз только по достижении, по крайней мере, 50—60 лет, когда они уже приобретают достойное собрание трофеев. Иногда столь важное событие в жизни самца не происходит вовсе, например, когда он признается непригодным к размножению и кастрируется или когда Науду становится одним из Ита из-за позора или трусости.

Log 07. КУЛЬТУРА, ИСКУССТВО и РЕЛИГИОЗНЫЕ МОТИВЫ

Социум Науду статичен и фактически оставался неизменным в течение многих эпох. Милитаристская направленность их повседневной жизни и мышления позволила им совершенствоваться в искусстве битвы, как рукопашной, так и дальнобойной. Как известно Науду живут ради охоты и чести. Хищник без чести — все равно, что рыба без воды. На этом основаны все культурные и религиозные мотивы этих существ.

Искусство

Науду — практичные существа, и не производят вещей, которые не были бы действительно функциональными. Поэтому искусство Науду особенно в культуре самцов интегрировано в предметы повседневного обихода вроде церемониальной или даже обычной брони. Другими предметами, в которых проявляется любовь этих существ к красивым и изящным формам и орнаментам, являются рукояти ножей и копий и персонифицированные шлемы.

Драгоценности и бижутерия в знакомом для нас виде существуют только в культуре самок. Самцы в качестве украшения имеют обыкновение носить кости, зубы и черепа своих поверженных трофеев. Все это претерпевает лишь незначительную обработку в процессе очистки от плоти и кожи и вешается на тело как есть. Также подобные украшения больше служат цели устрашения, нежели для красоты. Самки, как правило, предпочитают украшать кости, вырезая на них определенные символы и надписи или придавая им определенную форму.

Проявления искусства в жизни Науду также могут быть обнаружены в их религии и боди-арте.

В религии искусство проявляется, прежде всего, в изготовлении предметов, предназначенных для последующего использования на различных церемониях или обрядах. Вероятнее всего, созданием таких предметов занимаются самки, поскольку они живут стабильными семейными группами и потому могут изготавливать и хранить церемониальные предметы. Некоторые подобные вещи просуществовали уже множество эпох и стали сакральными. Ритуалы с их использованием могут проводиться только самкой Науду и, очевидно, только в том клане, где они хранятся. Церемониальные предметы всегда изготавливаются с особой заботой и уважением, украшаются особыми узорами и имеют особый дизайн. Часто изображаются животные и жизненные ситуации, некоторые из которых стилизуются, а некоторые изображаются настолько реалистично, насколько возможно.

Боди-арт и тату большей частью являются привилегией самцов. Татуировки на теле могут обозначать принадлежность Науду тому или иному клану, его статус, действия отваги, а также символизировать особенно сложную охоту. Эти татуировки создаются и разрабатываются другими членами клана, и лидер решает, заслуживает ли действие, совершенное Науду или произошедшее событие достойным того, чтобы быть запечатленным в татуировке. Наиболее вероятно, что дизайн тату основан на некоторых устоявшихся символах, обозначающих такие проявления как храбрость, сила и ум. На их основе создаются вариации или смесь этих символов и уникальный рисунок, обозначающий конкретное действие или событие. Для наших

глаз эти знаки и символы совершенно не читаемы и чужеродны, в то время как для другого Науду они будут ясны, как день.

Религия

Религия Науду окутана тайной. Можно сказать, что они имеют весьма примитивную систему веры, которая, судя по всему, вращается вокруг их Кодекса Чести. Помимо этого они часто обращаются к всемогущим божествам, имеющим различные имена, а потому, вероятно, Науду имеют религию, построенную вокруг пантеона богов. В этом пантеоне отсутствует центральное всемогущее и всевидящее божество. Вместо этого существует множество богов, каждый из которых служит своей цели и обладает своей собственной областью правления и влияния. Мы знаем всего несколько таких божеств, и еще меньше нам известно о том, какую роль они играют в социуме Науду и как взаимодействуют с другими богами.

Пайя — воин-завоеватель. Этот бог-воитель олицетворяет собой то, каким должен быть хороший охотник. Множество охотников Науду стремятся достигнуть его уровня в своих навыках, ловкости и смертоносности, так как по достижении этого они становятся одним целым с этим богом.

Черный Воин (имя на языке Науду неизвестно, но это совершенно очевидно имя смерти) или Мрачный Жнец, как мы его знаем. Некоторые полагают, что Черный Воин символизирует собой цикл жизни и смерти. Другие считают, что это метафора для наиболее уважаемой добычи Науду — ксеноморфа. Существует мнение, что подобно людскому представлению об аде и рае, Науду верят, что Черный Воин судит их после смерти, присуждая их к вечности в зависимости от жизни, которую они вели. В зависимости от того, насколько благородным было их существование, они подвергаются наказанию или награждаются. Очевидно, именно поэтому большинство Науду так высоко чтят Кодекс Чести. Наиболее верное толкование Черного Воина на наш взгляд заключается в следующем. Подобно нашей культуре в культуре Науду смерть имеет лицо и решает, кому жить, а кому пришло время умереть. Черный Воин не имеет отношения к загробной жизни Науду. Он лишь ведет каждодневное сражение с каждым из них. В религии Науду (как и в случае со многими другими их богами) о Черном Воине говорят как о некоей личности, с которой они все уже встречались. (См. также раздел «Охота», Log. 05 ЧЕРНЫЙ ВОИН).

Бог равновесия олицетворяет мировой природный баланс, согласно которому ни одна существующая раса не может быть уничтожена полностью. Так же он отвечает за жатву слабых и больных особей и торжество сильных.

Божества-элементалы В'клта (воздух (ветер)), Моата (вода), Рагта (огонь (небо и звездный свет)) и Йарта (земля (дерево)) выглядят совершенно как сами Науду и, вероятно, являются отражением их самих в различных проявлениях жизни, олицетворяя ярость, боевой раж, подвижность, ловкость и так далее.

Церемонии в честь богов проводятся очень часто, но об их деталях практически ничего не известно.

Log 08. РИТУАЛЫ

Главные этапы человеческого опыта — рождение, достижение половой зрелости, женитьба и смерть — празднуются или отмечаются с помощью ритуалов. Они символизируют собой переход из одной стадии жизни в другую, а также готовят индивидуума к будущим ответственностям и радостям. Обряды инициирования, такие как обрезание или ритуал татуировки в некоторых сообществах, часто включают в себя испытания выносливости страданием и пыткой. Общественное участие в этих ритуалах олицетворяет общий опыт человечества в постоянно повторяющемся цикле возобновления и разрушения жизни. Почти такой же подход к ритуалам наблюдается и в сообществах Науду.

Милур-ан-т — Плетение Кос (или Путь Боли)

Первым шагом в становлении воина является агония плетения их похожих на проволоку волос — процесс, занимающий месяцы ритуала, проводимого прилюдно, и скальпирующей боли. Если Науду позволяет себе хотя бы крошечный намек на слезы или голосовое обозначение боли, запутанные переплетения уничтожаются, и кандидат должен начать процесс сначала.

Калон Даи — Обряд Прохода



Это ритуал, когда молодой Неокровавленный Науду отправляется на свою первую охоту. Трудность этой охоты зависит от их положения в обществе. Около дюжины Неокровавленных уходят с ветераном, обычно одним из Благородных, на охотничьи земли в первый раз. В зависимости от трудности охоты молодежи присваивается некоторое положение в обществе.

Предводитель спрашивал бы их: «Кто первый потребует для себя чести столкнуться с этим свежим Мясом в одиночку?»

Они все как один должны были размахивать своим оружием, отчаянно, но все же спокойно. Тогда Предводитель дразнил бы их: «Вы все глупцы. И все же, первая часть Пути проходит сквозь двери глупости».

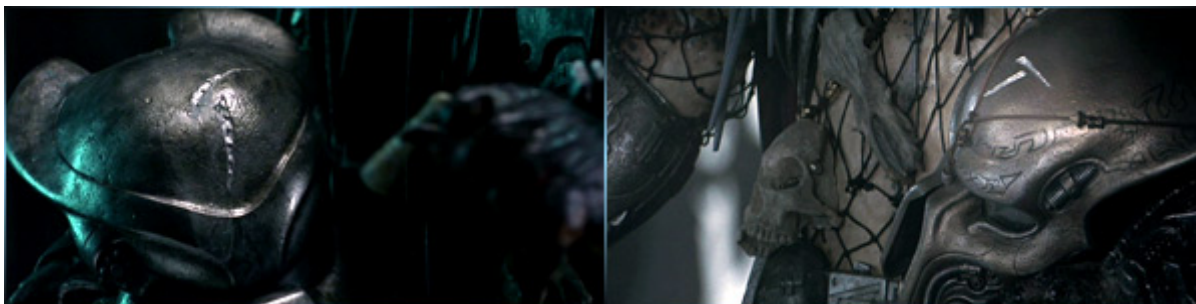
Обряд Прохода, как правило, проводится на необитаемых планетах. Прежде, чем охота начнется, Науду «возделывают» охотничьи угодья яйцами *каинде амедха*, которые получают от пленной Королевы. Глупое, но опасное Жесткое Мясо научит молодежь главному из того, что необходимо знать: двигайся быстро, иначе умрешь. На Охоте не место ошибке. Когда яйца открываются, и выводок *каинде амедха* достигает зрелости, группа Неокровавленных воинов высаживается на планете под присмотром двух-трех воинов-ветеранов. Оснащенных только оружием рукопашного боя и броней, молодых Науду отсылают на охоту.

К прибытию корабля малютки *каинде амедха* превратятся в трутней, но не успеют создать колонию. Точный расчет времени решает все.

Зная об опасности, которую представляет *каинде амедха* местной экосистеме, Науду не оставят планету до тех пор, пока последний *каинде амедха* не будет убит. Однако существует предположение, что галактическое заражение *каинде амедха* могло быть вызвано тем, что Науду оказались не в состоянии уничтожить каждого из них, выведенного ради охоты.

На трудной охоте неудача обычно означает смерть, либо от рук добычи, либо посредством самоубийства; многие считают смерть более благородной, нежели неудача на охоте. Любая Охота, даже самая первая, может стать последней — такова Тропа. Если охотники преуспевают, они должны встать подле своей добычи для одобрения и затем получить метку на лбу о том, что они стали одними из Окровавленных.

Окропление Кровью или Получение Знака Чести

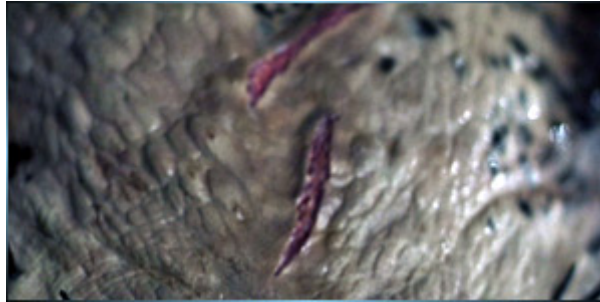


Все Науду, перешедшие в касту Молодой Крови, имеют знак, выжженный у них на лбу, обозначающий их положение успешных Охотников. Все, кто имеют такие знаки, признаются истинными Охотниками. Этот знак может дать только Старейшина.

Каждый Клан имеет различные знаки отличия в качестве этой метки для Окровавленных; обычно — это символы свирепости или храбрости. Церемонии по присвоению Знака Чести происходят довольно часто, но чаще всего она дается после первой охоты.

У некоторых Науду есть специальные лазерные скальпели для нанесения отличительных знаков Окровавленным, но выжигание меток с помощью кислотной крови и других средств перманентной маркировки также широко распространены. Ни один воин, ни при каких обстоятельствах не скажет другой расе, что означает их метка, и тем более, о ее назначении и откуда она появляется.

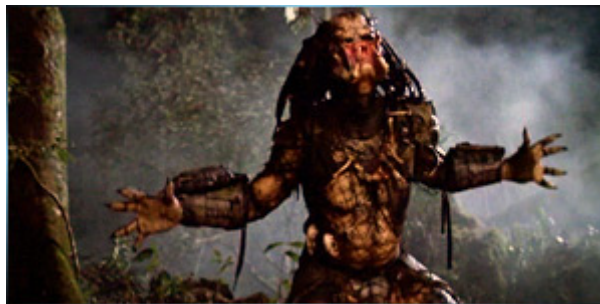
Окровавленные воины редко испытывают страх в сражении. Они осознают, что смерть может наступить в любой момент.



Известно, что пройти ритуал Окропления Кровью были допущены, по меньшей мере, половина дюжины человек. Это осуждается большей частью сообщества Науду, и охотники, которые окропили людей, могут быть признаны Плохой Кровью. Некоторые Науду из Древней Породы, уважающие человеческих противников, одобрили подобные действия, и в данный момент окропление людей считается эксцентричным, но не преступным действием.

После окропления в жизни Науду больше нет места для мечтаний юности. Воин не тратит время впустую, оглядываясь через плечо в прошлое. Что сделано, то сделано. Лучшие из лучших уже никогда не поведут себя на равных с другими самцами, ведь быть на равных с неудачником — значит уйти с Пути, хотя проиграть может любой...

Скандирование Полночного Поцелуя



Известны различные варианты этого ритуала — в общих чертах они делятся на групповые и одиночные. В случае одиночного ритуала Науду широко разводит руки, горбится и пронзительно вскрикивает: «*Нан-де Тан-гаун!*» Поцелуй Полночи — убей или умри. Либо один за другим Науду поднимают копы и издают клич в небо.

Прочие ритуалы

Часть Ритуала Готовности — Науду раздвигает перед собой копы в полную боевую готовность.

Науду встают на позицию, подносят руки ко рту и издают Зов: высокий рев, подчеркнутый низким рычанием. Они позволяют ему звучать полные 10 секунд, затем ждут. Это Вызов (*ка'рик'на*) и Battle-Dreamtime (*меш'ин'га*).

Log 01. ИСТОРИЯ

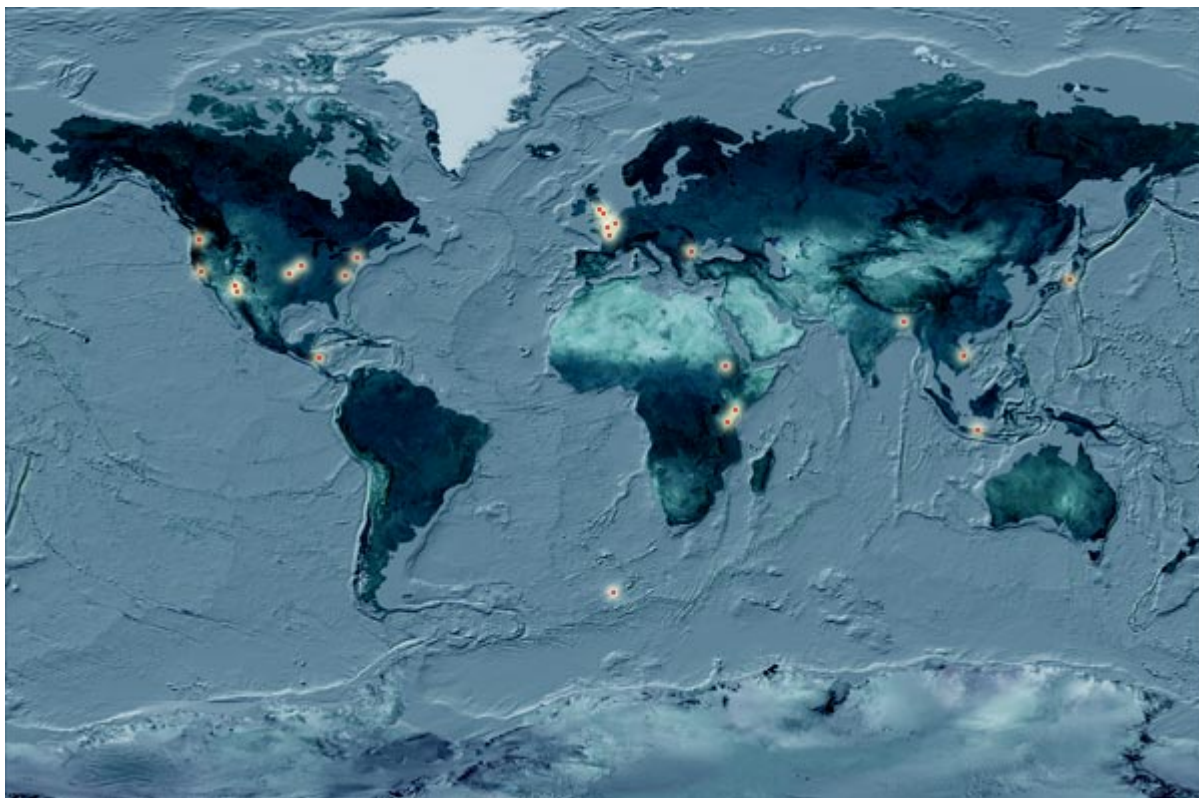
Науду используют довольно необычный способ взаимодействия с другими расами. Обычно он включает в себя убийство отдельных представителей этих рас и взятие черепов. Однако случалось, что при сомнительных обстоятельствах формировались шаткие союзы, и известно, что время от времени Науду протягивали людям руку помощи, когда полагали, что они в беде. В течение всей истории человечества происходили случаи спасения людей Науду из опасных ситуаций.

Учитывая их природный характер, сомнительно, что Науду способны на формирование стабильных союзов с другими расами, с которыми им случается столкнуться. Разумеется, из-за их высокого уровня навыков выживания и технологии у них нет никакой существенной потребности в таких объединениях. Однако, как упоминалось ранее, возможно они взяли их технологии от другой расы, а потому мы не должны исключать возможность, что они сформировали для этого некоторое взаимовыгодное товарищество.

На нашу цивилизацию Науду произвели весьма глубокий эффект с самых древних времен. Некоторые полагают, что это они ответственны за вымирание динозавров, так как истребили их во время своей охоты, хотя нет никаких фактов, подтверждающих эту теорию. Они ответственны за возникновение ряда легенд и мифов и были приняты за демонов или даже богов некоторыми примитивными культурами. Возможно даже, что культура человечества возникла благодаря тому, что Науду однажды наткнулись на Землю.

Науду называют расу людей уманами или *пльод амедха* — Мягкое Мясо. Первый контакт уманов с этими существами был осуществлен 8 000 лет до нашей эры (от 16 000 до 2 000 лет назад). Свидетельства времен Древнего Египта говорят об этих существах, как о богах, таких как Ра, Анубис, Осирис. Еще несколько раз Науду были замечены в период расцвета пиратства в Карибском море. Пик контакта с ними пришелся на 20—21 век, когда одно из этих существ было замечено в районе Вьетнамских джунглей. Сразу за этим случаем был зарегистрирован еще один — в Нью-Йорке, где существо получило название «Хищник» (англ. Predator; лат. Raptor). Лейтенант Харриган утверждал, что эта раса разумней нашей и что они еще вернуться, но был признан психически больным и отправлен в больницу для психически-больных «Актория». В 2107 году, после инцидента на Раяши снова было зарегистрировано появление этих существ и установлен контакт между ними и земной девушкой Мачико Нагучи. Девушка пожелала остаться среди этой воинственной расы, как представитель земного народа. Союз между Юта и людьми заключен не был, так как земная раса отнеслась к существам как к биологическим объектам для изучения, а для Юта люди были добычей. 2310 год — Юта и земляне признаны нейтральными расами (большой агрессии со сторон каждого представителя не было выявлено).

Log 02. ОХОТНИЧЬИ ЗЕМЛИ



Log 03. ЛЕГЕНДЫ О НАУДУ СРЕДИ УМАНОВ

Легенда североамериканских индейцев племени сиу

Легенда описывает титанического противника, сошедшего с небесных лугов, божественное существо, которое убило половину людей племени сиу. Это произошло множество поколений назад, но легенда гласит, что он возвратится снова.

Дьявол и демоны

Мачу, проводник в Южной Америке, в июле 2000 года описывает события 1987 года как народный фольклор:

Годы назад прибыли чужеземные солдаты, чтобы вести тайную войну. Они не сказали нам, почему. Они никогда не говорят. Но на этот раз, в своем рвении убивать друг друга, они не заметили чудовище, павшее с небес. Дьявольский воин, который пришел охотиться на охотников.

Демон бился нечестивым оружием — лезвиями, которые прорезали металл, огнем, подобным стрелам из солнца. В честь древних богов, а может быть, осмеивая их, он брал трофеи из крови и кости.

Пока, в конце концов, не остался один солдат, редкий чемпион, с силой и мудростью, достаточной, чтобы сразиться с небесным существом. И тогда зверь стал ветром, который невозможно увидеть, чтобы спрятаться от своей бывшей добычи. Это была игра кота и мыши, в том смысле, что только один мог выжить.

В конце концов, благодаря своей хитрости и умениям, солдат одержал победу. Демон был повержен. Опозоренный, монстр призвал адский огонь, чтобы тот пожрал его тело — здесь, на этом самом месте. Вот почему запрещено ходить по этой земле. Мой народ боится, что это может разбудить демона — и вернуть его назад.

«Небесным демоном» был Яута. «Солдат-чемпион» — Датч Шефер. «Адский огонь», который вызвал «небесный демон» — устройство его самоуничтожения.

«Путешественник»

Ночью, когда «у луны нет лица», путешественник бредет по дороге. Единственный свет на многие мили вокруг исходит из палатки альпиниста. Так, путешественник стучится в переднюю стенку. Человек

отзывается, и видит на пороге высокого незнакомца, одетого во все черное. Незнакомец просит убежища от ветра, и альпинист приглашает его войти. Зайдя внутрь, незнакомец показывает свое истинное лицо — демон пришел, чтобы пожрать человека.

«Дух Каннибала»

Эта легенда индейцев племени чокто говорит о том, что черный человек привел демонов в Горы Озарк. Возможно — это был дух каннибала. Старейшины говорят, что существует пещера, скрытая далеко в горах, которая ведет в мир духа. Когда луна темна, дух каннибала, который ходит как человек, но имеет лицо зверя, находит дорогу из недр земли и бродит по лесам в нетерпеливом стремлении утолить свою жажду в человеческой крови.

«Адилгашии»

«Не более чем мерцание в воздухе». Найененгани — убийца чудовища, один из близнецов-героев. Он играет очень важную роль ночью. Без него мы не могли бы рассеять адилгашии, или зло, которое он несет.

«Ракшаса»

Раса демонов, пожирающих людей, изгнанных из Нирваны индуистским богом Вишну.

«Спектры»

Эдвард Сомес задавался вопросом: как же на счет всех этих историй о спектральных фигурах — хобгоблинах и блуждающих огоньках, — которые охотились на людей в течение столетий? Действительно ли они тоже лишь очередная инкарнация Яута?

Звезда Охоты

Мистик читает сплетение звезд, которые заполняют небо над Серенгети. Он повествует о небесном теле, названном Звездой Охоты. У него нет фиксированного положения в небе. Оно появляется только раз за всю жизнь или дважды, если вы живете так долго. Оно восходит на небо в сезоны рекордно высоких температур, когда выгорают степи и отовсюду пахнет кровью.

«Dudu ya proini»

Лесной демон, который заманивает деревенских жителей в кусты и убивает их. Не ради еды, а только ради убийства. Имя переводится как «лесной дьявол».

ПОНЯТИЕ О ЧЕСТИ И БЕСЧЕСТИИ

1. Кодекс чести | 2. Бесчестие | 3. Плохая кровь / изгои | 4. Распознавание чести в других

Log 01. КОДЕКС ЧЕСТИ

Сборник положений (в процессе сбора информации) (9,28 Кб)

Хотя самцы-Науду могут казаться безжалостными и жестокими, их поведением фактически управляют строгие правила, которые должны выполняться ими, чтобы их жизнь среди собратьев по охоте и в женском обществе была стабильной. Философия и устои жизни Охотников собраны в Кодексе Чести — это высочайший закон в социуме Науду, который воспринимается с предельной серьезностью. Этот Кодекс кажется очень похожим на человеческие кодексы воинов вроде морального кодекса самураев, в котором они провозглашают храбрость, военный навык и преданность своей группе. Нарушить Кодекс — означает перестать быть Науду и стать тем, кого надлежит убить с самыми незначительными размышлениями и безо всякой чести, словно несущее болезнь насекомое, которое уничтожается, как только встречается. Нарушение некоторых законов караются публичным оскорблением (кастрацией).

Известны случаи, когда Кодекс Чести Науду незначительно изменялся в зависимости от того, на кого именно они в данный момент охотятся. Возможно, правила также варьируются от Клана к Клану и зависят от того индивидуума, который занимает в нем позицию лидера. В целом, Старейшины, как правило, неукоснительно

следуют Кодексу. Хотя можно и не говорить, что в каждом Клане найдутся члены, которые будут гораздо более гибкими к его соблюдению, особенно когда другие Науду не являются свидетелями их действий.

Законы и правила довольно просты и логичны. Например, охотник не имеет права позволить себе случайно убить товарища по охоте.

Это приводит к росту плохих манер. Случайное убийство брата-воина — верх неприличия.

— Дачанд. Prey.

Нельзя убивать добычу сзади, пока она беззащитна или спит. Убийство беременных самок или молодняка другой расы считается постыдным, так как легко пролить кровь того, кто ослаблен или не может защититься.

Нарушение некоторых законов не привело бы к смерти охотника, но рассматривалось бы как «не спортивное» действие и понизило бы его социальный статус. Нарушение всех таких «не смертельных» правил означает, что охотник заработал неплохие шансы на то, чтобы лишиться своих половых органов. Неизбежная смерть следует за такими нарушениями, как охота на любое существо до того, как Науду перешел в касту Окровавленных (особенно если жертва — человек), бегство охотника с поля боя вместо борьбы, провал охоты или кража у другого Науду какого-либо предмета, трофея или присвоение себе чужой победы.

СРАВНИТЕЛЬНАЯ ТАБЛИЦА

определенные трофеи предполагают получение определенного количества пунктов Чести

ТРОФЕЙ	ЧЕСТЬ	ТРОФЕЙ	ЧЕСТЬ
Невооруженный взрослый*	0	Невооруженный ребенок	-5*
Беременная самка	-6*	Легковооруженный взрослый	1
Средневооруженный взрослый	2**	Тяжеловооруженный взрослый	3**
Синтетик	2	Уважаемый взрослый	5
Немного опасное животное	1	Очень опасное животное	2
Яйцо Чужого	0	Лицехват	0
Честбастер	0	Чужой-дрон	1
Чужой-охранник Королевы	3	Королева Чужих	10
Жуки	2	Чужой-Жокей	10
Харвестер	5	Неокровавленный Хищник***	0
Хищник Первой Крови***	1	Окровавленный Хищник***	2
Хищник-Воин***	3	Хищник Чести***	5
Хищник-Старейшина***	7	Хищник-Арбитр***	10
Поражение и выживание****	-5	Предательство	от -1 до -10
Допустимый трофей (см. ниже)	2	Преступление (убийство, кража...)	от -5 до -20
Хищник вне закона	5	Месть	2 + ценность убийства

* Никакие трофеи не могут быть приняты. Например, обнаружено убийство.
** Оружие должно быть предоставлено на суд Охотников. Иначе, только 1 пункт Чести.
*** Вызов должен быть принят оппонентом. Если этого не произошло... автоматически -2 пункта чести. Если это борьба за продвижение в верхнюю касту, то очки чести вообще не присуждаются.
**** Хищник побежден, но отпущен своим противником.

Log 02. БЕСЧЕСТИЕ

Науду, лишившийся чести или опозоренный, должен доказать, что он достоин, хотя бы, вступить в другую касту, которую он определяет самостоятельно (эта каста всегда ниже той, которой он принадлежал до бесчестия). Такие Науду могут иметь оружие и броню, но не могут собирать трофеи. Когда его каста обнаруживает его позор, и он оказывается не в состоянии переместиться в низшую касту, он должен либо понести наказание (последствия), либо стать изгоем.

ПОСЛЕДСТВИЯ: Когда Науду попадает под негативную оценку своих сородичей, у него забирают все оружие. Его никогда не изгонят из касты, но он будет считаться ее опозоренным членом. Возможно, из-за крайне высокой степени чести у Благородных и Старейшин, они практически не имеют шансов стать опозоренными. Обычно только Науду касты Воинов и ниже могут попасть в такую ситуацию. В конечном счете, если позор крайне большой, Воин должен лишиться всего своего имущества. Если это, в конечном счете, возвращает ему какую-то часть его чести, он может продолжить борьбу.

Большая часть преступлений в социуме Науду очевидны, и с ними разбираются Арбитры. Ложные обвинения в нарушении Кодекса Чести караются тем, что лжесвидетеля разрывают на части, член за членом, как только новость об этом становится обнародована.

Иногда, когда две стороны взаимно обвиняют друг друга, противостояние решается посредством схватки. Обычно состязание длится до первого падения одного из Науду или до первого заступа за пределы намеченного кольца, но в случае обвинения в присвоении себе чужой победы и трофея, схватка продолжается до смерти. Наиболее общие причины для организации состязания следующие:

- Оспаривание прав на охоту;
- Оспаривание прав на охотничьи земли;
- Улаживание мелких споров;
- Намерение повысить уровень собственной чести;
- Требование смерти другого.

Если после всех попыток восстановить честь Науду по-прежнему остается в негативе, он считается низшим существом. Эти обесчещенные Науду живут в трущобах кораблей, не имея собственных жилых апартаментов, вынужденные существовать тем, что они смогут найти. Большинство из них не верят, что когда-нибудь они обретут прежнюю силу. Некоторые пытаются сразаться за свою честь и бросают вызов другим Науду. Если они продолжают проигрывать, их позор становится глубже. В определенный момент такому Науду будет отказано даже в попытках вернуться в касту. Пасть еще ниже им уже некуда... и они подвергаются дискриминации. Полностью опозоренный, такой Науду высылается из расы вообще и оставляется на какой-нибудь планете. Им оставляют только их одежду и, возможно, запястные лезвия, чтобы они прожили там свою оставшуюся жизнь. Некоторые из таких Хищников продолжают охотиться в собственных мыслях, некоторые убивают себя. Другие... адаптируются.

Эти Хищники не считаются изгоями, они только дискриминированы и не признаются своими сородичами. Изгой несколько другие. Если опозоренный Хищник добровольно принял наказание, он может получить сообщение от Старейшины, в котором ему предоставляют специальный шанс и разрешение поучаствовать в охоте. Обычно им не дают сильного оружия и брони. Если они выживают, их принимают назад, хотя это и случается очень редко. Бывает, что охота происходит на планете, где живет дискриминированный Науду, и он спасает жизнь лидера Охотников. Его тоже принимают обратно.

Log 03. ПЛОХАЯ КРОВЬ / ИЗГОИ

В Африке спортсмены и охотники тяготеют к самым опасным животным, именуемым «Большой Пятеркой»: буйволы, носороги, слоны, леопарды и львы. Существуют некоторые разногласия по поводу ранга того или иного животного, но хищники, как правило, возглавляют список — и хищники-бродяги считаются самыми мерзкими из них. Бродяги действуют и живут в одиночку. Отрезанные от своего племени, бродяги забывают, что такое страх. Они забывают об инстинктах выживания. Они забывают свой кодекс. Хищник, забывший свой кодекс, сходит со своей природной тропы, а это опасно для всех остальных существ, даже для тех, кто принадлежит их собственному виду.

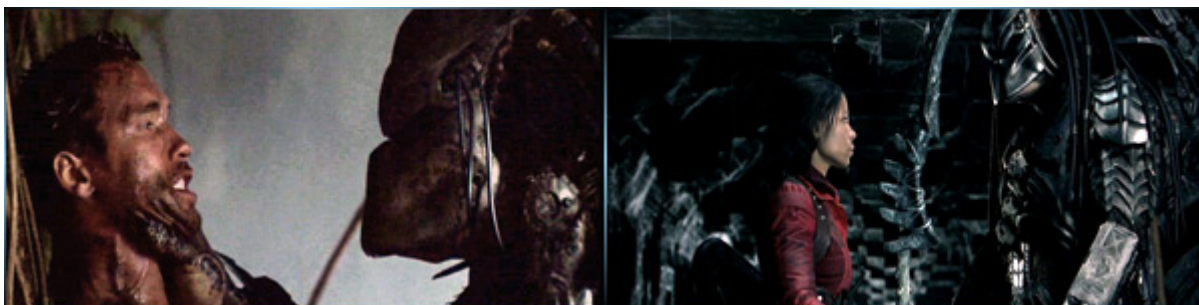
Преступниками среди Науду считаются те, кто совершил преступления типа убийства, постыдной охоты и неудачи. Такой изгой выставляется на общее обозрение перед другими Науду, подобно фотографии на доске объявлений. Достаточно странно, что даже Науду, не обозревавшие их, могут отличить изгоев по их виду, словно их лица печатались в периодике, которые читают все Науду за утренним кофе.

Если обнаружено, что Науду опозорил касту, и он сбегает до того, как понесет наказание, он уже не может рассчитывать ни на какое прощение. Науду бежит, захватив с собой то, что может унести — некоторые из них уже имеют свой корабль, или они еще более углубляют свой позор, воруя судно, чтобы больше никогда не возвращаться. Для Науду-изгоев, которые сбегают подобным образом, нет пути назад. Старейшины отслеживают их и отдают приказ Благородным устранить этих опозоренных дураков. Изгой редко выходит на охоту. Обычно они охотятся только ради еды.

Изгой всегда путешествует в одиночестве, бесцельно кочуя с места на место. Некоторые выплескивают свою злость, охотясь и убивая все живое, даже других Науду. И это — печальная норма, так как большинство этих Науду изначально опозорены не поражением в битве, а преступлениями против касты. Есть сообщения о некоторых Науду-изгоях, которые стали чем-то вроде фермеров на удаленных покинутых планетах. Не имеет

значения, какую жизнь они выбирают. Изгои остаются изгоями, и те, кто помогают им, считаются столь же плохими, как и они (-10 чести, если Науду помог изгоя, и это стало известно касте).

Log 04. РАСПОЗНАВАНИЕ ЧЕСТИ В ДРУГИХ



Науду — во многом изолированная раса, которая не принимает чужаков в свое племя. Однако если член другой расы демонстрирует удивительное благородство, то бывали случаи возникновения взаимного уважения между видами. Однако в большинстве случаев, Науду лишь будет смотреть на такого благородного оппонента как на достойный трофей. Это свойственно охотникам из касты Благородных и ниже, так как они постоянно стараются заработать больший авторитет, и все равно будут сражаться с таким оппонентом. Основной руководящий принцип для такой ситуации заключается для Науду в следующем:

Что говорит об этом Кодекс:

- Сражайся до смерти или победы. Если тебя пощадили, прими это как данность, так как ты обеспечишь воина, благороднее себя, если откажешь. Представители другой расы, победившие Науду в справедливой охоте и проявившие милосердие, должны считаться равными ему.

Науду должен убить себя и свою добычу (предпочтя умереть, нежели жить в позоре), или считать добычу равной себе. Однако некоторые трусы предпочитают жить в позоре, нежели умереть. Это равноценно полному низвержению Науду, и тогда самоубийство «помогают» осуществить Арбитры. Гораздо лучше быть храбрым и умереть, чем быть трусом и выжить, скрываясь от врага.

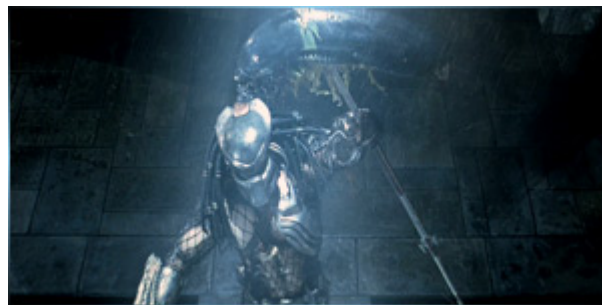
Представители других рас, доказавшие свою доблесть на Охоте, могут быть допущены в сообщество Науду. Такие воины — Окровавленные, как и обычные воины. Конечно, многие Науду, особенно молодые, не желают мириться с тем, что с ними охотятся не-Науду.

Старейшины, однако, более лояльны к сильным воинам других рас, так как они уже заработали достаточно чести для своей устойчивой позиции. Они смотрят на достойных бойцов другой расы с таким же уважением, как и на свою семью. Старейшины часто сохраняют жизнь инопланетным воинам после того, как те проявляли себя как хорошие бойцы. Обычно это происходит, если этот воин смог победить Науду из их отряда или сражался на их стороне. В этом случае так же обычна практика обмена трофеями с обеих сторон. Это может повысить честь Науду даже больше, чем простое убийство оппонента. В настоящее время был только один случай, когда человек жил в общине Науду. Эта женщина сражалась бок о бок с лидером группы охотников. После его смерти, она была принята в касту по очевидной рекомендации этого лидера. Она была удостоена Знака Чести, и потому была принята остальными Науду.

ОХОТА

1. Основы | 2. Группа охотников | 3. Руководящие принципы охоты
4. Трофеи и сбор трофеев | 5. Черный Воин

Log 01. ОСНОВЫ



«Место воина — в битве. Место охотника — на охоте. Отделите охотника от его охоты, и он потеряет свой путь».

Predator: Big Game TPB

Культура Науду большей своей частью остается для нас загадкой. Однако существует мнение, что весь жизненный путь этих существ базируется на понятии Охоты, и до настоящего момента не было никаких существенных причин считать иначе. В то время как люди на Земле были в основном аграрной цивилизацией, Науду никогда не засиживались на одном месте, так как смысл самого их существования вращается вокруг концепции охоты и преследования добычи.

Кажется, что Науду оценивают другие хищнические виды как наиболее стимулирующие цели — это также объясняет их предпочтение охотиться на людей, другую весьма успешную хищническую разновидность. Обратите внимание, что среди Науду не рекомендуется охотиться среди звездных сообществ, имеющих какие-либо взаимоотношения с их собственной расой. Шансы, что это могло бы спровоцировать какой-либо конфликт, слишком велики и представляют собой слишком большой риск. Науду не боятся этого, но война всегда отнимает слишком много времени от Охоты, которая является их предпочтительным времяпрепровождением. Однако допускается охота в отдаленных колониях или на планетах, удаленных от внутренних систем региона.

Охота влияет практически на каждый аспект жизни Науду, начиная с его рождения, перехода во взрослую жизнь, и заканчивая смертью. К примеру, в качестве обряда перехода во взрослую жизнь каждый молодой самец Науду, обучившийся Охоте (класс Неокровавленных), должен поохотиться и убить своего первого *каинде амедха* — «жесткое мясо». Эти существа в основном известны людям как ксеноморфы или Чужие. Неудача в этом ритуале означает смерть, а успех сопровождается получением Неокровавленным Науду метки на лбу кислотной кровью ксеноморфа, что переводит его в класс Молодой Крови. Охотники, которые провели в этом статусе определенное время, становятся известны просто как Окровавленные охотники. Науду Молодой Крови полны амбиций и гордости, так как они только собрали свой первый трофей — череп своей жертвы.

Хищничество и размножение

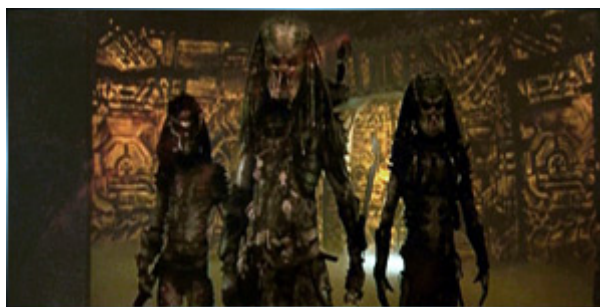
Воин живет только ради Охоты, все остальное — ничто в сравнении с ней. Честь. Ловкость. Победа. Таковы плоды жизни.

Prey

Хищничество: природный цикл требует смерти, чтобы поддержать жизнь. Каждое существо либо охотится, либо является объектом охоты, всеми движет либо инстинкт убить, либо инстинкт выжить.

Размножение: главенствующий двигатель — инстинкт выживания. Каждое существо стремится передать свои гены и сохранить свой вид. Они будут жить в будущих поколениях или тихо исчезнут в ночи, не оставив никаких признаков того, что когда-то они существовали.

Для Науду жизнь состоит из этих двух вещей — охоты и размножения. Охота является священной, это краеугольный камень их расы. Фактически, методы Охоты и боя известны как «Путь Науду», имеющий весьма определенные правила, которым должен следовать каждый Науду, чтобы пройти по Пути.



Альфа / Предводитель — Предводителем группы является альфа-самец или альфа-самка. Они поддерживают преданность себе остальной части группы, непрерывно утверждаясь через свое потомство — от его рождения до созревания. Во время путешествий альфа-самец, как правило, возглавляет отряд и выбирает путь.

Что говорит об этом Кодекс:

- Предводитель всегда первый ступает на охотничьи угодья.
- Предводитель не должен быть возбужден перспективами учебной охоты, или, по крайней мере, это не должно быть заметно остальным.
- Хороший Предводитель имеет во время охоты много учеников. Мерой мастерства учителя является продолжительность жизни тех, кого он учил; чем дольше они жили, тем лучше был учитель.
- После учебной охоты Науду могут получить свою *аву'аса* (броню) только по команде Предводителя. Они бегут к кучам оборудования. Там всегда достаточно вещей, чтобы обмундировать всех, но они будут сражаться за лучшие вещи; более сильный самец получит главный приз. Так было всегда.
- Никто не начнет борьбу, если Предводитель не будет ее свидетелем. Также никто не будет охотиться без присмотра Предводителя.
- Когда Предводитель входит в помещение, все склоняют головы. Это знак уважения и подчинения.
- Бросить вызов Предводителю — это верная смерть, хотя Предводителю совсем не нужно убивать кого-то из своих подчиненных, чтобы доказать что-либо.
- Когда весь отряд бросает вызов Предводителю и достоинства его роли в группе, *каи́нде амедха чива* (суд жесткого мяса) должен доказать справедливость этого вызова.
- Предводитель может дать множество поблажек тому, кто нарушил правила охоты, но лишь для того, чтобы крепче затянуть веревку на его шее. Затем Науду должен быть уничтожен. Это закон и вопрос чести.
- Предводитель не должен оправдываться и извиняться; на охоте это не имеет значения — вы либо умрете, либо нет.
- Предводитель должен ограничивать себя на охоте, используя только копье или *ки'чти-на* (запястные лезвия). Самки улыбаются отважным самцам чаще, чем прочим, и Науду сможет сделать то, что должен, чтобы продолжить свой род.
- Когда приходит время Последней Охоты, Предводитель должен покинуть легион юнцов.

Бета — бета-самец склоняет голову, когда рядом находится альфа, чтобы дать ему знать, что он повинуются ему.

Подчиненные — обычно молодые Науду, но иногда — бывшие альфы, которые потеряли свои позиции. Если они остаются в группе, подчиненные играют важную роль в помощи остальным и обеспечении питания.

Омега или козел отпущения — В больших отрядах часто находятся члены низших каст, которые становятся предметом вымещения социальной агрессии. Эти Науду являются козлами отпущения и могут фактически стать полными изгоями. Такая изоляция также может быть частью процесса, посредством

которого члены отряда отделяются от него и становятся независимыми, а не остаются внизу иерархии. Будучи с Науду, Мачико была Омегой, не смотря на свой почетный ранг.

Одиноким волк — молодой взрослый Науду, который оставил отряд. Он может найти новое подходящее место для жизни и размножения.

Log 03. РУКОВОДЯЩИЕ ПРИНЦИПЫ ОХОТЫ



Во время охоты Науду используют тихую систему ручных жестов, чтобы общаться друг с другом. Этот «язык знаков» является очень простым и может передать только простые сообщения или идеи.

Охотник должен убедиться, что его добыча стоит игры и ее правомерно убить. Бесчестно охотится на что-либо, не представляющее угрозы; те, кто не причинил никому вреда, не должен сам испытать вред.

Никогда нельзя убивать не полностью выросшего члена разумного вида, они безопасны. Штраф за подобное убийство — бой до смерти. Науду также обычно игнорируют невооруженных уманов, особенно женщин. Если особь достаточно тренирована, чтобы быть опасной и без оружия, Науду будет более чем счастлив сражаться. Конечно, *каинде амедха* всегда считаются опасными.

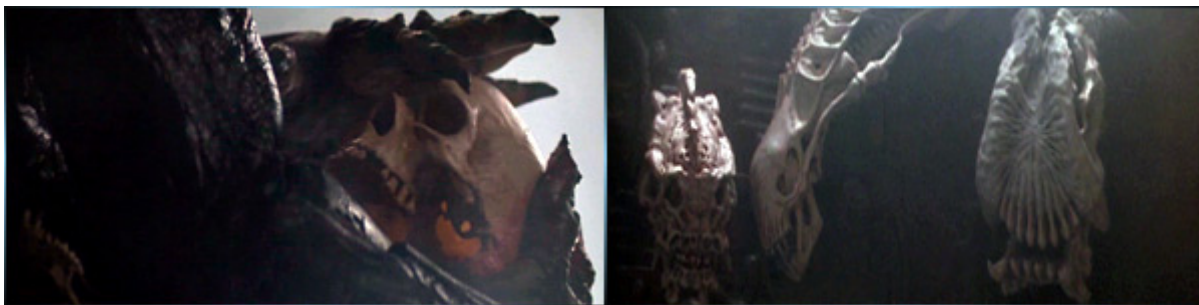
Большой честью у Науду считается участие в охоте и похищении Королевы *каинде амедха*, от которой они в последствии получают яйца. Чтобы добыть Королеву, охотники должны вторгнуться в улей *каинде амедха* и успешно противостоять большому количеству трутней, а затем одолеть и саму Королеву. Большинство Науду из такой партии никогда не возвращаются обратно.

Чем старше Науду, тем менее желательно ему использовать огнестрельное оружие. Любой Науду может застрелить кого-либо насмерть, но только истинный воин может убить ножами и голыми руками. По той же причине не все Науду используют маскировочные костюмы. Истинно отважные (глупые?) охотятся на ксеноморфов с одними только запястными лезвиями.

Что говорит об этом Кодекс:

- Работая скрытно, бери черепа добычи и начисто уничтожай тела. На охоте — преступление оставить после себя даже одну добычу.
- Когда охотишься ради еды — бери только слабых. Это очистит сообщество вида.
- Истинный воин никогда не говорит о собственных битвах. Он позволяет другим рассказывать об этом легенды, всерьез обижаясь при этом, когда рассказчики приукрашивают его подвиги.
- Даже отважный должен знать, когда пора убежать от большой опасности. Глупый охотник не отважен, он попросту мертв.
- Когда охота нуждается в стратегии и тактике, сила не восполняет глупость.
- На войне нет правил. Сражайся, чтобы выиграть и не колеблись с принятием решений.

Log 04. ТРОФЕИ и СБОР ТРОФЕЕВ



«В любой охоте Охотник и Добыча соединяются в одно целое силами, которые находятся за пределами их понимания. Это — путь мира. Часто время еще не подошло охотнику охотиться, а добыче умирать. Это так же путь всех вещей».

— Дачанд. «Добыча».

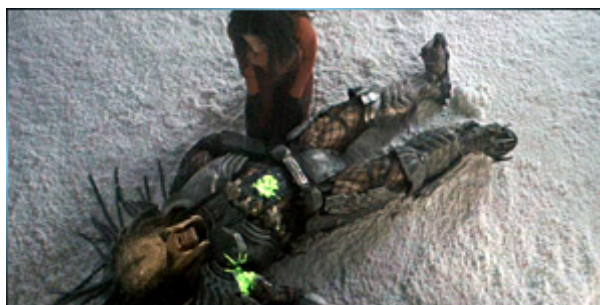
Статус Науду и его гордость измеряются мощностью существ, на которых он охотится. Науду забирает черепа добычи в качестве трофея. «Всегда собирай трофеи, ценнее их нет ничего», — одно из основных правил Охоты. Крупные трофеи соотносятся с большой честью, их полируют и показывают дома. Трофейный череп умана — центральная часть любой коллекции. Уманы хитры и на удар отвечают ударом. Черепа Мягкого Мяса высоко ценятся и украшают почетные места на трофейных стенах.

Высочайшее оскорбление в обществе Науду — это быть убитым другим Науду, который разбил бы ваш череп, а не взял бы его как трофей. Это способ сказать, что вы не были этого достойны. Это огромный позор для семьи и Предводителя убитого таким образом Науду. С другой стороны, большая честь, если ваш убийца взял ваш череп и продемонстрировал остальным, говоря тем самым, что вы стали для него благородным завоеванием.

Что говорит об этом Кодекс:

- Столкнувшись с добычей, раненной другим охотником, и видя, что животное умирает без борьбы, прояви к ней милосердие. Если добыча все еще сражается, то трофей должен быть совместным.
- Не присоединяйся к чужой охоте и не охоться на чужой территории без разрешения. Все трофеи, добытые таким образом, — украденные трофеи, и должны быть переданы законному хозяину.
- Отдать трофей другому приемлемо только в том случае, если это делается в знак предельного уважения, или чтобы заменить им ритуальное оружие.

Log 05. ЧЕРНЫЙ ВОИН



Все Науду беспокоятся о своей смерти и о надлежащей манере ее приятия. Любая Охота может стать последней. Лучший способ встретиться с Черным Воином — это найти его и сразиться с ним, для чего Науду, предчувствующие конец своего Пути, отправляются на Последнюю Охоту. В этот момент вокруг может не оказаться никаких свидетелей, которые донесли бы рассказ об этом их друзьям или родственникам. В таком случае никто не узнает, отважно они погибли или нет. Но, в конце концов, *они сами* будут знать это. Все живое рано или поздно умирает, ни один не сможет уйти от Черного Воина. Но если смерть приходит в битве,

тогда Науду встречаются с богами, показывая им кровь на своих лезвиях, а их смех над Смертью все еще звучит вокруг. И это важно; на таком пути пролегает честь.

Что говорит об этом Кодекс:

- Черный Воин, в конце концов, выигрывает все сражения.
- Храброе существо должно беспокоиться о смерти до своего *усл-кве* (последнего отдыха).
- Улыбка в лицо Смерти может расстроить даже Черного Воина.
- Благородная смерть — такая же великая победа, как и благородное завоевание.

ОРУЖИЕ

1. Холодное оружие | 2. Стрелковое оружие | 3. Прочие способы уничтожения противника

«Истинный охотник должен знать, какое оружие использовать против какого существа. Охотник не ходит за маленькой птичкой с большим бревном. И не атакует бегущего бизона одними только кулаками. Но даже с правильным оружием, окончательный результат охоты всегда зависит от способности охотника соображать лучше, чем его добыча».

Predator: Big Game TPB

Оружие Науду можно разделить на два типа — холодное (рукопашное и/или метательное) и стрелковое. Интересней всего то, что сначала у них появились плазмометы, и только потом копья. Если человечество развивалось от первобытного строя до современного технологичного общества (то есть, постоянно улучшая свое оружие), то Науду, прежде всего, усложняли свою задачу в охоте. В их понимании, чем слабее оружие, тем почетнее будет добыча. Однако развитие Науду до конца не известно. Предполагается, что Науду в первое время развивались как люди, но когда дошли до окончательной стадии развития, то процесс пошел обратный. Главная задача для них — усложнить охоту, так как это усложнение придает силу приобретенной чести. Не смотря на это, Науду все-таки продолжают модернизацию своего оружия, хотя и со своей специфической точки зрения.

Некоторое оружие Науду получают на церемонии Права Прохода, а некоторое — из личных запасов Клана в зависимости от трудности охоты. Комбо-шест и запястные лезвия — это всегда личное оружие и остаются с Науду на всю жизнь.

Развитие оружия у Науду также пошло разным путем у разных рас. К примеру, у Аттури военная машина находится в зачаточном состоянии, а фактически — отсутствует. Здесь сказывается более низкое положение касты Воинов. Посему Яута превосходят Аттури в тактике и стратегии ведения боя. Помимо этого в рукопашной схватке Аттури почти не имеет шансов против Яута, ибо физически Аттури слабее. Однако превосходство в технологиях и вооружении сводит эти недостатки почти в ничью.

Деление оружия на классы у Аттури несколько иное — т.е. одно и то же вооружение относится к разным классам у Яута и у Аттури. Например, набор вооружения наплечная пушка + диск + копье у Яута относится к среднему, у Аттури — это легкое вооружение. Тяжеловооруженный Яута берет приблизительно следующие вещи: копье, диск, наплечная пушка, сетка. Тяжеловооруженный Аттури — это более десятка всевозможного оружия, арсенал одного воина может доходить до 20 наименований.

К слову сказать, наплечная пушка — обязательное вооружение Аттури. У Яута встречается не всегда.

Log 01. ХОЛОДНОЕ ОРУЖИЕ

Ки'Чти-Па (Запястные Лезвия)



Имеют буквенную запись J. Это оружие имеется у каждого воина. Даже те Науду, которые охотятся в течение многих лет, все еще используют его, хотя и приобретают новое, более усовершенствованное. Считается, что лезвия — это самое слабое оружие из амуниции Науду, и добыча элитного трофея ими будет более престижной. Однако, это и наиболее рекомендуемое оружие первого выбора из-за их эффективности. Двойные (иногда тройные) лезвия эффективны против больших и маленьких противников. Использование лезвий — это демонстрация гордости Науду, потому что, используя их, они должны бороться лицом к лицу с противником. Хотя существуют сообщения, что иногда Науду могли выстреливать этими лезвиями навстречу приближающемуся противнику. Лезвия устойчивы к кислоте, они спокойно дробят кости и не требуют повторной заточки. Зазубренные края обычно используются против небронированных противников, а также для парирования ударов другими лезвиями. Оружие размещается на правой руке, выдвигаясь из запястных наручей на необходимую длину. Не подлежит восстановлению, но легко заменяется, так как это — самое дешевое оружие.

Улучшенные лезвия изготавливаются из более крепкого металла и имеют буквенную запись Ju. Лезвия иммунны практически ко всем формам повреждения, включая кислоту Чужих, и практически неразрушимы. В их основание встроен плазмомет. Лезвия регулируются по ширине и стоят значительно дороже обычных запястных лезвий. Они длиннее всего на 2,5 см, наносят больший урон, но не намного. Те Науду, которые много охотились с обычными лезвиями, потом обычно модернизируют их на улучшенные.

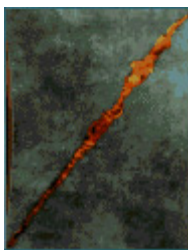
Длина лезвий может варьироваться от 15 до 45 см, ширина между лезвиями — от 5 до 20 см. Запястные лезвия у расы Аттури с течением времени не претерпели существенных изменений и даже в какой-то мере стали хуже, чем у Юта, ибо Аттури избегают ближнего/рукопашного боя.

Охотничий крест



Оружие исключительно Юта, Аттури им не пользуются. Оружие режет даже крепкую сталь. Очень острое, легкое, вставляется в охотничий арост («ружье») или в ручную класту (на основание запястных лезвий).

Нагината



Нагината — излюбленное оружие Науду. Это наполовину оружие, наполовину церемониальный предмет для сбора трофеев. При очень небольшом усилии она с пугающей непринужденностью режет и броню, и кожу и кость. Нагината представляет собой красиво инкрустированную металлом рукоять с лезвиями на обоих концах. Каждый конец — это скопление острых ножей высшего качества, причиняющих разрушительное повреждение при обрушивании на несчастную жертву. Лезвия могут резать любое вещество, и они полностью

иммунны к кислоте Чужих. Оружие может быть скрыто под силовым полем, но когда оружие вынимается, оно становится видимым. Нагината — это образ Чести и потому требует уважительного отношения при размахивании ею. Нагинату часто используют лидеры кланов или старейшины, хотя в настоящее время она постепенно вытесняет более древнее разборное копье, и ее можно найти и у более молодых охотников, которые охотятся всего несколько сотен лет.

Нагината является единственным оружием ближнего боя у расы Аттури. Способно складываться в более компактный, чем у Яут блок, и весит легче.

У Яута Нагината составляет 2,10 метра в длину и весит 3,63 кг.

Палаш \ Булава

Палаш (или булава) очень похож на нагинату. Возможно даже это то же самое оружие, но адаптированное для отдельного Клана и персонифицированное под каждого носителя. Палаши, принадлежащие разным Науду, могут очень сильно отличаться друг от друга по внешним признакам, но их основное использование всегда одинаково. Они подобны обычному мечу, только с крайне увеличенной мощностью, благодаря своему сбалансированному дизайну.

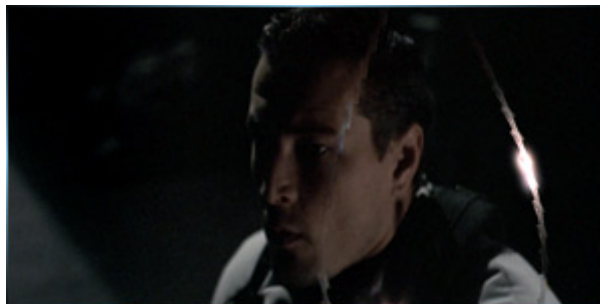
Большей частью палаши изготавливаются из закаленного сплава и имеют обоюдоострые края или набалдашники с обоих концов древка, как у нагинаты. Палаши можно использовать как рубящее во всех направлениях оружие, а также в стиле нагинаты — обрушивая град ударов на цель или посредством мастерского вращения создавать щит от ударов противника.

Некоторые проекты палашей напоминают «утренние звезды» гладиаторской эры — либо твердый материал с выпирающими шипами, либо кованное покрытие из металлического сплава, покрытое похожими на гвозди предметами.

Церемониальный кинжал

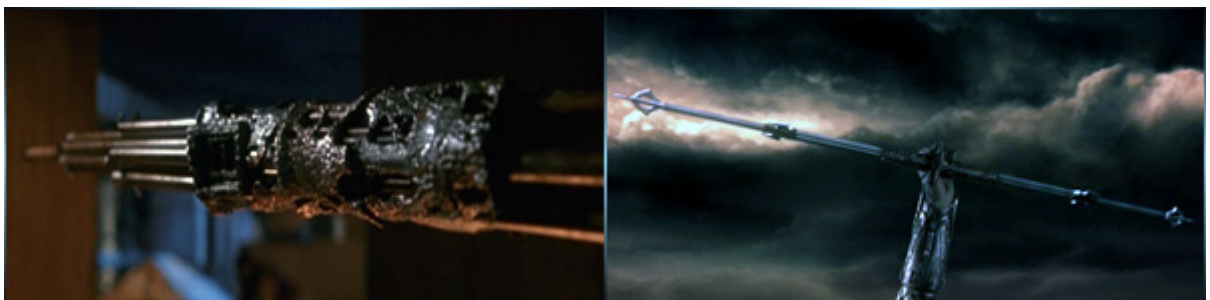
Церемониальный кинжал — это относительно новое открытие, связанное с обрядом Окропления Кровью молодых охотников. В основном он используется для удаления защитного слоя кожи ксеноморфов, но при необходимости может быть использован и как оружие ближнего боя. Само лезвие сделано из костей или смолы ксеноморфов, что делает его устойчивым к их кислотной крови.

Мономолекулярная нить



Очень тонкая и прочная нить, которая натягивается между двумя объектами. Служит для устройства ловушки и налаживания передвижения между этими двумя объектами, для чего к ногам охотника крепится специальное устройство, позволяющее «ходить» по этой монопнити. До недавнего времени использовалась преимущественно Аттури.

Посох (комбо-шест)



Телескопическое копье Науду с автономным источником питания — это очень разностороннее оружие, которое можно использовать как оружие ближнего боя или как метательное оружие. Оно складывается в легкий юнит и разбирается обратно посредством устройства пневматического удлинения. Длина копья в собранном состоянии составляет 100 см, и может удлиняться на 100 см с каждого конца, при этом можно использовать половинный разбор (по 50 см с каждого конца). Пневматическое удлинение копья происходит под достаточно большой силой, образуется давление примерно 90 кг на 0,09 м², и этот эффект может быть использован, чтобы проткнуть врага.

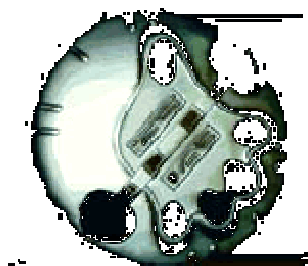
В разобранном виде комбо-шест превращается в огромное оружие для нападений с близкого расстояния. Сделанные из практически небьющихся и иммунных к кислоте сплавов заостренные наконечники на обоих концах производят электрические заряды и режут ломтиками любое вещество.

Некоторые Охотники используют это копье в качестве бойцового посоха, другие — для сохранения баланса, в качестве простейшего рычага и шеста для прыжков. Науду, которые используют копье, как правило, очень опасны в бою, поскольку они хорошо обучены многочисленным стилям рукопашного боя. Копье достаточно легкое, чтобы использоваться всего одной рукой. Науду обычно совмещают его вместе с запястными лезвиями для устрашающего эффекта.

После броска копье поддерживает 99% прямую траекторию полета, пока не столкнется с чем-либо или пока не пролетит 300 метров, после чего упадет на землю. Если это происходит, копье складывается в свою походную форму и дожидается, пока его не найдет его владелец. Шест также является превосходным оружием для крутящих атак в стиле Бо. Раскручивая рукоять шеста и постоянно складывая и раскладывая его, охотник может одарить жертву до дюжины проколов.

Комбо-шест весит от 3 до 4,5 кг. Срок действия батареи питания — до 2 лет.

Диск



Диск — одна из самых продвинутых вещей Науду, используемых ими на Охоте. Он имеет внутренний источник питания и крошечный антигравитационный юнит, и изготавливается из того же материала, что и комбо-шест. Это устройство может с легкостью разрезать большинство известных нам веществ своими острыми гранями, а также прорезать сразу несколько целей за один бросок.

В момент броска, диск причиняет серьезный вред всему живому, стоящему на пути его полета. Старейшины считают, что для мудрого использования диска необходим определенный уровень концентрации, поэтому диски не дают молодым Хищникам, пока они не докажут, что у них есть не только сила, но и мозги. Пущенный с умом диск может ricochet от твердых предметов и в результате совершать двойной, и даже тройной налет на цель. Если лезвие ударит по конечности жертвы, она лишится ее.

Управляемые компьютером гироскопы гарантируют, что диск вернется к своему хозяину подобно бумерангу, однако это возвращение происходит благодаря электронике, а не аэродинамике. Если диск застрял где-нибудь или исчерпал энергию броска и упал, его можно вернуть дистанционно, нажав кнопку на пульте управления. Если диск никто не подберет в течение тридцати минут, он самоуничтожится посредством сжигания своего источника питания.

Это оружие тонкое и очень легкое. Лезвия выдвигаются, когда диск берется в руку, трансформируя оружие от его овальной конфигурации до круглой. В то время как диск брошен и совершает свой полет, охотник может перемещаться и даже сражаться. Диск так же может быть использован как рукопашное оружие.

Диаметр диска в сложенном состоянии составляет 18 см, в разобранном — 28 см. Вес — 1,6 кг.

У Аттури метательный диск Яута, состоящий из изогнутых лезвий с устройством возврата, превратился в сложную конструкцию с автоматическим наведением на цель, связанным с тактическим компьютером шлема, антигравитационным двигателем и разогревом режущей кромки до нескольких тысяч градусов. Связь со шлемом охотника сохраняется в процессе полета диска, и его курс может быть скорректирован или перенаправлен.

Вибродротик

Вибродротик — это дротик для метания вручную. После попадание в тело жертвы начинает вибрировать в разных фазах, разлагая и отделяя плоть жертвы от костей.

Нож Сью (S)



Обычный яутский 30-сантиметровый нож с шипованым покрытием. Металл серии J.

Хира сюрикен



Оружие, очень похожее по своим характеристикам на диск. Разница лишь в том, что хира сюрикен имеет несколько острых шипов, которые складываются при носке в плоское круглое устройство, а во время боя — раскладываются посредством нажатия на поверхность в острую звездочку. Подобно диску сюрикен оснащен внутренним портативным самозарядным энергетическим устройством.

Также в отличие от диска, сюрикен требует большего изящества в обращении, большей гибкости и подвижности пальцев и запястья для особого захвата перед броском и точного задания траектории полета, поскольку это оружие бросается непосредственно рукой, а не запястным устройством. Необходимы долгие тренировки для достижения мастерского изящества в обращении с таким оружием.

Может использоваться как метательное и как рукопашное оружие. При метании ведет себя подобно бумерангу, возвращаясь в руку охотника после удара по цели. Внутренний компьютер или устройство маячка во время броска возвращает сюрикен обратно своему владельцу. Для броска используется техника «вращения» или дакайтэн-да, лезвие при своем движении к цели вращается и имеет множество точек соприкосновения с целью при броске с любой дистанции.

Log 02. СТРЕЛКОВОЕ ОРУЖИЕ

Копьемет

Копьемет похож на винтовку снайпера, и из него можно стрелять на большие расстояния, мгновенно убивая жертву. Он может также прикреплять тела жертв к стенам или другим твердым поверхностям подобно гвоздю.

Вероятно, существует несколько моделей копьемета. Оригинальный дизайн, похоже, встраивается в броню или наручи наподобие нарукавного плазмомета, в то время как новые версии копьемета представляют собой отдельное похожее на пистолет оружие, возможно, оснащенное также визуальными приборами.

Это превосходное совершенно беззвучное оружие, способное выстреливать несколько снарядов в противника.

Пистолет рассеивающего действия



Это ручное плазменное оружие, которое выстреливает разряд энергии на большой радиус и небольшое расстояние. Парализует цель энергетическими зарядами на несколько минут. Любая цель, находящаяся в двух метрах или ближе к эпицентру, будет поражена, если не спрячется, хотя и получит меньший урон. Оружие, к сожалению, очень неуклюже и используется рукой, которая уже не может держать оружие ближнего боя. Многие Науду предпочитают ему наплечный плазмомет.

Дротикомет



Это оружие Науду является наиболее близким эквивалентом пистолету. Он стреляет самодвижущимися дротиками, которые причиняют незначительные повреждения, но имеют отравленные наконечники, которые причиняют дополнительный ущерб, если объект ранен сквозь броню. Оно работает по принципу магнитной технологии и сжатого воздуха, которая ускоряет дротики. Оружие маленькое и легко скрывается. Не смотря на то, что дротики могут с легкостью прорезать баллистическую броню, это довольно слабое оружие. Поэтому трофей, добытый с помощью дротикомета, добавит охотнику большое количество чести.

Длина: 5 см лезвия, 10 см ствола, прикрепленного к пусковой установке. Вес: стрелковый механизм весит 113 г, дротики — около 28 г.

У Аттури дротикомет — это фактически аналог терранского арбалета, за некоторыми конструктивными изменениями. Устройство имеет связь с тактическим компьютером охотника. Способно метать дротик на расстояние до километра.

Сетемер



Это маленькое оружие дальнего поражения. Оно обычно сохраняется до момента, когда Охотник планирует войти в главную боевую область и ему необходимо временно вывести из строя цель.

Вообще-то, это не честное оружие. Вместо снаряда, оно выстреливает сеть, сделанную из острого как бритва провода. Сеть обычно прикрепляет жертву к полу или стене, при этом ее нити сильно впиваются в плоть, делая попытки освободиться крайне болезненными. Чтобы перерезать сеть нужно лезвие, при чем нужно приложить серьезные усилия для этого. Если добыча пробует бороться, повреждения будут еще более сильными, и она может умереть от потери крови. Сеть будет удерживать объект, пока он не будет выпущен или пока не умрет.

По грубым меркам сеть достаточно велика, чтобы поймать одно существо размером приблизительно с самого Науду. Однако сила выстрела так велика, что летящая сеть способна поднять 100-килограммовую мишень с земли, подбросить ее до 3,5 метров вверх и протащить со скоростью от 200 до 500 миль в час, в зависимости от плотности атмосферы.



Воздействие сети на человека и Чужого

Устройство, запускающее сеть, держится Науду рукой и приводится в действие путем нажатия кнопки на вершине этого устройства. Это устройство носится в специальной кобуре, которая может быть присоединена к рюкзаку или к одному из наколенников. Другой вариант запускающего сеть устройства монтируется непосредственно в нарукавник и приводится в действие с помощью системы наведения и компьютера.

Длина — 15 см, вес — 170 г.

У Аттури сетемет представляет собой более компактное устройство, чем у Яута. Для изготовления сети применяются более прочные и более тонкие волокна, а устройства ее прикрепления и натягивания работают в десятки раз быстрее (0,4 секунды до полного натяжения, против 4-5 секунд у Яута).

Наплечный плазмомет



Наплечный плазмомет — самое мощное подспорье в арсенале Воина. Это легкое, крепящееся на плече оружие, способное многократно выстреливать раскаленной плазмой на дальние расстояния. Разрушительная сила этих выстрелов огромна и способна ликвидировать десантные челноки людей.

Оружие прикрепляется к левому плечу и работает от наручного компьютера, который регулирует мощность выстрела. Наводка производится с помощью системы прицеливания в шлеме, цель отслеживается посредством поворота головы стреляющего (диапазон поворота орудия составляет 180 градусов по горизонтали и 90 градусов по вертикали). Плазмомет может работать в комбинации с лазерным прицелом, что увеличивает точность наводки на цель. Стрельба осуществляется посредством нажатия мандибулами на подходящие кнопки внутри шлема или посредством панели управления, встроенной в наручи.

Вообще-то название «плазмомет» не совсем верно. Хотя первоначально считалось, что это оружие работает на основе некоторой формы плазмы, было доказано, что это — чрезвычайно продвинутый Разрушитель Молекулярных Соединений (MCD).

Плазмомет используется в охоте только на таких жертв, которые обладают приблизительно такими же способностями. Это оружие часто отвергается воинами старшего поколения.

Орудие весит 2,3 кг и обладает диапазоном стрельбы в 365 метров. Батарея, питающая лазер, может работать в течение 10 лет, а батарея, генерирующая заряды плазмы — до 8 месяцев, но ее всегда можно перезарядить с помощью специального комплекта.

У расы Аттури наплечная пушка имеет более совершенную систему слежения и захвата цели. Она способна вести цель даже пропавшую из области зрения.

Двойное наплечное тяжелое лазерное оружие

Это всецело оружие войны. Система наведения этого бластера использует единственный прицел, чтобы направлять оба выстрела в одну и ту же точку. Как правило, — это излюбленный выбор Науду во время жатвы Королевы. Весит 5,5 кг (целиком) и имеет радиус стрельбы в 1 500 метров.

Наплечная микро-ракетница

Так же оружие войны/жатвы. Ракетница использует такую же систему наведения, чтобы направлять маленькие полууправляемые ракеты к их цели. Выстрел также можно провести с помощью лазера к движущейся цели, если Науду захватит ее в лазерный прицел. Система имеет одно орудие, крепящееся на одно плечо, хотя можно добавить и второе орудие.

Вес установки 16 кг. Сами ракеты весят около 0,45 кг. Радиус стрельбы составляет 1 200 метров.

Портативный противотранспортный плазменный лазер

Это оружие никогда не используется для охоты. Разработанное преимущественно для защиты посадочного судна Науду, это орудие выпускает сгусток сжатой плазмы на расстояние до трех миль! Стеля по тому же принципу, что и базука или РПГ, оно считается портативным только по меркам Науду. Это орудие обладает мощностью, приблизительно равной корабельному лазеру. Может сделать шестьдесят выстрелов прежде, чем потребуются перезарядка.

Попросту говоря — это грязное радиационное оружие. Его энергия смертельна даже при коротком воздействии на любую расу со стойкостью к радиации схожей с человеческой. Науду обладают сильным иммунитетом к высоким радиационным уровням, поэтому они используют это оружие без последствий для себя и безнаказанно, если необходимо.

Вес орудия составляет 79 кг, радиус стрельбы — 3 мили.

Запястная тактическая ракетница



Запястная тактическая ракетница выстреливает тонкими «ракетами», производящими мощный тепловой выброс в момент импакта. В одной «обойме» их 18 штук (2 раза по 9). Каждая ракета имеет систему наведения и связана со шлемом охотника.

Предплечный плазмомет

Используется в тандеме с более мощным наплечным орудием, однако предплечное орудие имеет намного большую точность попадания на близких дистанциях. Это орудие, в отличие от наплечного собрата, стреляет не при помощи мандибул, а срабатывает, когда охотник полностью вытягивает свою руку. Оно весит 0,9 кг и имеет радиус стрельбы в 122 метра.

Предплечный лазер

Практически идентично маленькому плазмомету, это оружие жертвует некоторой мощностью в пользу большего радиуса стрельбы. Стреляет также в момент, когда Охотник полностью вытягивает свою руку. Весит 0,9 кг и обладает радиусом действия в 600 метров.

Сжигатель

Это оружие Науду обычно берут с собой на охоту на «жесткое мясо». Это ручной огнемет. Каждый выстрел эквивалентен выстрелу напалма.

Log 03. ПРОЧИЕ СПОСОБЫ УНИЧТОЖЕНИЯ ПРОТИВНИКА

Химический распылитель

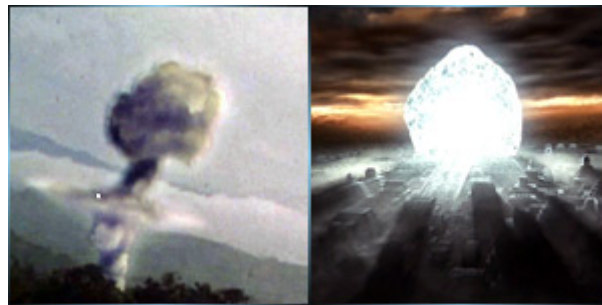
Этот распылитель может выстреливать самыми разными токсинами и наркотиками или кислотами, которые используются, когда энергетическое оружие не соответствует ситуации или если Охотник хочет захватить живой трофей. Распылители в своем механизме действия используют сильно сжатый воздух.

Длина распылителя составляет 2,5 см. Сам механизм весит 85 г, химические вещества — 28 г. Крепится на наручи.

Устройство самоуничтожения



Это оружие последней надежды используется воинами, чтобы сохранить честь, когда они пойманы в ловушку или неизлечимо ранены и умирают. Устройство встроено в запястный компьютер. После его установки на дисплее компьютера происходит обратный отсчет, длительностью примерно в 1 минуту. Затем взрывается микроядерное оружие, уничтожая все в пределах более чем 200 м². Устройство имплантировано в руку воина. Оно может быть повреждено, но восстановлено. Фактически, эта «пилюля самоубийства», как ее эвфемистически называют, является плазменной бомбой, которая немного слабее тактического ядерного оружия и не оставляет радиационного загрязнения. Его использование Науду объясняется как комбинация своего рода японского сеппуку (ритуальное самоубийство ради восстановления запятнанной чести) и мотива под названием «Я заберу тебя с собой, сосунок!»



Взрывы устройства самоуничтожения

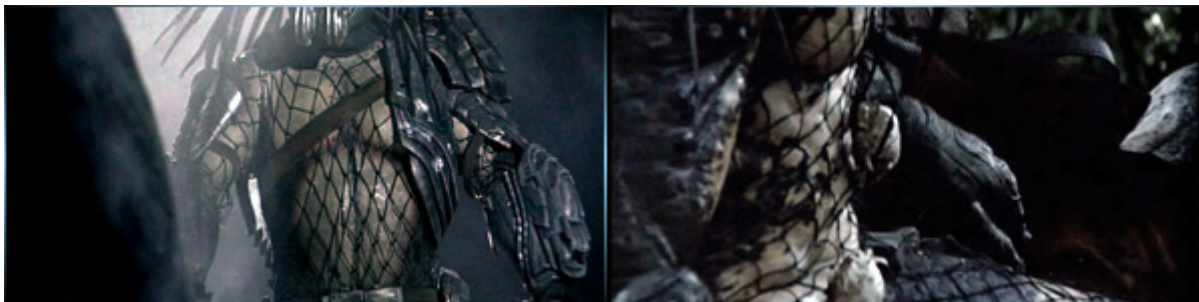
ОБОРУДОВАНИЕ

1. Повседневная одежда | 2. Броня | 3. Головные устройства
4. Наручные устройства | 5. Прочее оборудование

Оборудование, которое используют Науду в своей повседневной жизни, разрабатывается ими самими и производится в ритуальных условиях. Существа испытывают великую гордость по поводу своего технологического уровня и хорошо охраняют свои секреты. Среди них считается чрезвычайно дурным поступком (хотя и не наказуемым) будучи на охоте оставить после себя что-либо, что может предоставить разумной добыче большее преимущество. Как и в случае с оружием, большую часть своего оборудования Науду получает во время церемонии инициации. Некоторое оборудование, как, например, боевая броня, выдается только в периоды войны или жатвы ксеноморфов.

Log 01. ПОВСЕДНЕВНАЯ ОДЕЖДА

Охотничья нательная сетка

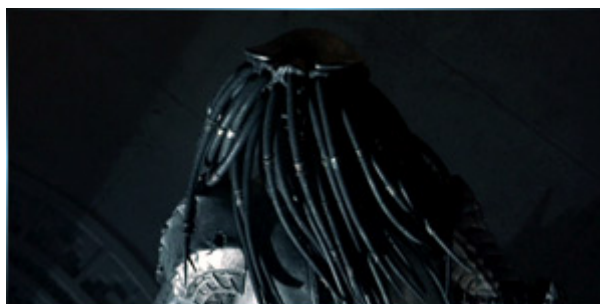


Это основная одежда Науду, выдающаяся новым воинам, пробующим достигнуть определенного положения в высших кастах. «Проволочная» плетеная сеть одевается под боевую броню и покрывает практически все тело Охотника. На нее удобно прикреплять черепа или зацеплять за нее любую вещь. Материалом для изготовления этой одежды служат иолонитные нити — прочные и не вызывающие неудобства при носке, хотя и не предоставляющие защиты больше той, которой уже обладает толстая кожа Науду. Также сетка предназначена для согревания Науду в холодном климате, и она успешно справляется со своей задачей даже при температуре до -50°C . Помимо обеспечения электрогенерируемого тепла, сетка фактически является компонентом устройства камуфляжа и позволяет скрывать небронированные части тела. Судя по всему, сетку носят большинство Науду, даже когда маскирующее устройство не нужно, поэтому возможно она предназначена просто для повседневной носки в их космических кораблях как эквивалент наших летних комбинезонов.

Юса

Для повседневной носки Науду также используют юсу — юбку. Юсы различаются по цветовой гамме. Желто-песчаная юса — символ пустынных Охотников, зеленая — лесных, белая — арктических, серебряная — звездных. Синий цвет юсы — это цвет лидеров клана, синий металлик — старейшин, фиолетовый — цвет принятых воинов другой расы. Аттури не носят юсу, так как считают эту одежду яутской. Аттури носят разноцветные маски, цвета которых такие же, как и у Яут.

Косы и золотые кольца



Косы Науду по-другому называются валары или ютары. Они приобретают их на обряде Пути Боли, когда им прилюдно заплетают волосы в похожую на дреды прическу. Это очень болезненный процесс, призванный научить будущего охотника отрешаться от боли. После прохождения такого обряда охотники уже никогда не стригутся, так как косы — это знак воина. У некоторых Науду косы очень длинные, и их заплетают в одну косу. У других косы до плеч. На косы вешают унтары — золотые кольца, чтобы потом на них прикреплять черепки или носить просто для красоты. Чем больше унтаров, тем воин получил больше чести. Каждое кольцо выдается советом за определенные трофеи.

Log 02. БРОНЯ

Броня Охотника



Броня Науду представляет собой эквивалент брони Морского пехотинца МЗ, которая предоставляет защиту в тех местах, в которых в ней есть наибольшая нужда. Как правило, каждый вид брони Науду устойчив к кислоте.

Броня, используемая в традициях ритуальной Охоты, была в ходу среди Науду в течение многих тысячелетий. До настоящего времени ее форма и функции подверглись лишь очень незначительным модификациям. Все Охотники получают такую броню в подарок по достижении ими совершеннолетия во время праздничной церемонии.

Легкая броня Охотника состоит в основном из следующих частей: наручи, поножи для нижней части ног, плечевые пластины (наплечники), пояс, бронированные пластины для бедер с защитной чашкой для паха, перевязи и сандалии. На перевязи располагаются шесть специальных устройств для прикрепления различных вещей. Эта броня легкая и маневренная. Она устоит против мелкокалиберных пуль, но все еще уязвима к сильным ударам. Легкая Броня весит 15 фунтов.

Средняя броня Охотника — это по существу тот же стандартный костюм, но включающий в себя встроенный обогреватель, нагрудник (грудная и наспинная пластины) легкого сорта, лучше защищенные наколенники и набедренные пластины. Средняя броня Охотника рекомендуется для Охоты на ксеноморфов и весит 20 фунтов.

Тяжелая военная броня не используется в традиционной Охоте, но приобрела высокую популярность при жатве Королев ксеноморфов и любых других массивных трофеев. Эта броня почти полностью представляет собой экологический костюм. Она была разработана в период глубокой древности и стала прототипом стандартной брони Охотника. В это время Науду были менее заинтересованы в столкновении с более мощными сообществами, поэтому, когда они все-таки с ними столкнулись, они оказались плохо подготовленными, в связи с чем, в последствии и была разработана тяжелая броня.

Поскольку эта модель брони создана для использования на открытом поле боя, модификационное поле у нее не очень эффективно. На обоих плечах костюм оснащен крепежными устройствами для поддержки тяжелых орудий. Броня состоит из тех же частей, что и стандартный образец, но наручи доходят почти до локтей, и также имеется нагрудник, тяжелые набедренные пластины и легкая экзоструктура.

Обычная сетка в этой броне заменяется герметичной тканью, которая покрывает суставы и области тела, не прикрытые пластинами брони. Фактически единственной открытой областью в этом костюме остаются волосы Охотника, кисти рук (которые в любом случае и в любом костюме одеты в частичные перчатки) и область сандалий. Тяжелая броня весит 35 фунтов.

Церемониальная Броня

Обычно церемониальную броню носят только представитель высших каст и Старейшины. В боевой команде она есть только у одного Охотника — обычно, всегда у лидера. Он выделяется в группе как гордый символ чести и предводительства. Такая броня говорит о репутации Науду и выделяет его среди других Охотников. Эта пластинчатая броня несколько неуклюжа и предполагает в большей мере ослепление и запугивание противника, нежели сверхпрочную защиту. Однако, керамическое покрытие, изготовленное из F состава, полностью иммунно к любой кислоте. На правом плече на броне, как правило, крепится трофей молодой матки ксеноморфа или другой элитный череп.

Наколенники



Боевые сандалии, поножи и наколенники Науду

Одно из самых гибких дополнений к броне, используемых Науду, — это наколенники. Они делаются из специальных металлических сплавов, которые более продвинуты, чем все прочие металлы Науду. Наколенник имеет толщину в 6 дюймов в области голени и 8 дюймов в области колена. С внешней стороны каждого наколенника располагается по кобуре, в которой может располагаться сетемет, несъемные и/или разборные запястные лезвия или комбо-шест. Наколенники очень гибки, но также очень прочны и устойчивы к износу. Они улучшают навыки бега Науду и формируют его тело с учетом лучшего положения костной структуры.

Рюкзак



Нательная броня состоит из двух частей — основной передней, которая обеспечивает дополнительную защиту торса, и задней, в которой располагается батарея для мэйнфрейма компьютера. Эта батарея снабжает энергией наплечное оружие, обеспечивая его зарядами и перезаряжая, от нее работает запястный компьютер и камуфляжное устройство. Броня Науду, компьютерная система и внешние батареи связаны с рюкзаком посредством мэйнфрейма. Батарея мэйнфрейма может работать в течение 40 лет, и даже после этого ее можно с легкостью перезарядить за считанные минуты. Батарея мэйнфрейма выступает в роли сердца брони, и увеличивает ее износостойкость, если эту опцию выбирает Науду. Рюкзак защищен четырехдюймовым металлом неизвестным нам по периодической таблице. Этот металл — несомненно, самый прочный, с которым доводилось сталкиваться человеку. Предполагается, что для того, чтобы он заржавел, потребуется воздействие радиации и только тогда его можно будет проткнуть. Науду используют рюкзак не только в качестве источника питания брони, но также и как спинной протектор. Позвоночник Науду и их спинной мозг столь же уязвимы, как и у людей, и требуют особого внимания и защиты, в связи с чем и был придуман рюкзак.

Log 03. ГОЛОВНЫЕ УСТРОЙСТВА

Охотничья маска или шлем



Это основная маска, которую носят воины низших каст. Она не обеспечивает Охотника радикальным спектром видения, имеющимся в шлемах воинов высших каст, а лишь является средством защиты лица и головы и атмосферной поддержкой (фильтрация газов и преобразование их в атмосферу, пригодную для дыхания Науду). Обычная маска также может быть использована под водой в качестве акваланга. С такой маской начинают свою взрослую жизнь Науду Первой Крови или Окровавленные. Для предводителя группы или Старейшины маска — это символ воинственности, и она является частью амуниции для усложнения Охоты.

Родная планета Науду весьма схожа с Землей по условиям обитания. Основным отличием является высокий уровень содержания метана в атмосфере. Система фильтрации поставляет Науду газы из атмосфер планет схожих по составу с земной атмосферой, а также имеет месячный запас метана. Система давления удерживает маску плотно прижатой к голове Науду.

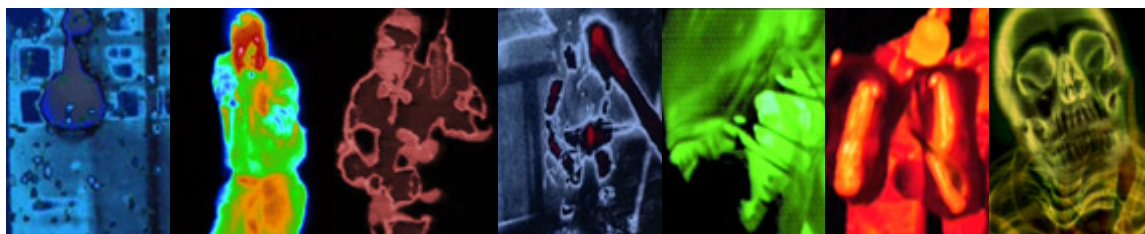
Охотники могут менять режим видения посредством нажатия кнопок на левом наруче, а также с помощью мандибул, нажимая кнопки внутри маски. Средства управления могут быть различны у разных Охотников, и могут быть изменены за несколько минут.

Шлем записывает все события в 360-градусном обзоре, позволяя Науду воспроизводить видео во всех направлениях. Когда Науду находится под водой, он может использовать свой шлем в качестве сонара, отслеживая все звуки и направляясь к точке их происхождения.

Маска — это не только личное средство защиты, но и персональный идентификатор. Каждая маска дарится во время церемонии празднования совершеннолетия вместе со всем остальным основным оборудованием, после чего усовершенствуется и отделяется своим владельцем уникальным образом. Шлем имеет несколько интегрированных функций.

Био-шлем

Био-шлем — это усовершенствованная маска Охотника. Она включает в себя встроенный прицел, фокусирующиеся линзы, функцию просмотра среды в пяти разных спектрах: инфракрасном, ультрафиолетовом, термальном изображении, ночное видение и плотность воздуха (движение). Визуальные режимы также могут быть расширены рентгеновским сканированием и микроволнами со встроенным магнитометром и счетчиком Гейгера. Био-шлем располагает практически неограниченными возможностями увидеть все, что угодно в любой среде. Он также предполагает более серьезную защиту, нежели шлем Охотника, он иммунен к кислоте и почти неразрушим в обычных условиях. Он также работает в интеграции с лазерным прицелом в режиме захвата цели.



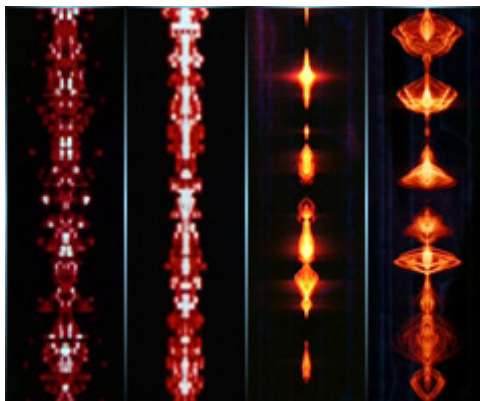
Различные варианты видения Науду через био-шлем и возможности сканирования

Некоторые Охотники иногда используют ультразвук, но аудио-буферы должны быть включены на полную мощность, иначе звук повредит их слух.

Шлем Аттури более сложен, чем шлемы Яут. Фактически он является собой сложный тактический компьютер с системой распознавания целей, базой данных целей, анализатором электромагнитных и звуковых волн, компьютерным фильтром и обработки изображения, системой наведения на цели, даже не видя ее, а по косвенным признакам цели. С системами наведения био-шлема связан почти весь арсенал оружия Аттури. В сравнении с яутскими шлемами шлемы Аттури обладают более мощной сенсорикой и системой обнаружения.



Анализатор звуковых волн



Одна из обычно рассматриваемых отдельно функций био-шлема — это анализ звуковых волн, который осуществляется посредством специального встроенного анализатора. Этот прибор реагирует на изменения в звуковой окружающей среде. Звук отображается в форме волны и указывает на присутствие врага, который может быть вне линии обзора Воинов. Все воины с этим анализатором имеют преимущество первого удара. Анализатор может также подражать словам врага (например, чтобы связаться с инопланетной формой жизни) или записывать их на ручной компьютер. Анализатор также может разбить звуки на грубые фонетические примеры, позволяя Охотнику понять, как говорить на том или ином языке, даже если понадобится и больше времени на то, чтобы научиться их понимать. Усилитель звука позволяет услышать шепот на расстоянии в 150 метров.

Лазерный Прицел



Трехлучевые лазерные прицелы Науду — это продвинутый способ слежения и прицеливания, который работает в комбинации с любым оружием, но, прежде всего, предназначен для плазменной пушки. Используя такой прицел, Охотник в три раза точнее попадет в цель из любого оружия. Лазер захватывает любую цель в пределах визуального радиуса Науду на расстоянии до 1 километра, а также обеспечивает Охотника 3-D анализом формы оппонента. Лазерные лучи также могут быть использованы для нагрева вещей с температурой эквивалентной небольшому бивачному костру.

Прицел

C-10

Первая модель прицела, встроенного в шлем. Наводится вручную на цель, с помощью поворота головы. Действует только в зоне видимости цели.

Прицел

C-20

Модернизированная модель прицела C-10. Автоматически захватывает цель. Действует только в зоне видимости цели.

Прицел

C-30

Высокоточно улавливает цель и держит ее на мушке. Действует даже не в зоне видимости цели.

Прицел

C-40

Улучшенная модель прицела C-30. Прицел самостоятельно ищет цель во всех спектрах и если даже цель не видно в одном из спектров, то прицел все равно захватит добычу.

Устройство камуфляжа (или модификационный костюм)



Для успешной Охоты необходим совершенный камуфляж. Каждый Воин владеет этой технологией. Превосходно отражая свою окружающую среду, он становится невидимым.

Устройство камуфляжа, закрепленное на руке, является источником уникальных способностей Охотника, — его практически невозможно заметить. Устройство работает по принципу создания сильного поля, которое заставляет свет огибать Охотника. Только искажение на изгибе светового луча вызывает эффект небольшого визуального появления, которое может быть обнаружено, если Науду активен, и которое практически невозможно обнаружить, если он неподвижен. Даже если искажение замечено, саму цель все равно очень трудно различить. Эффекту невидимости поддаются только монтированное на броне оружие, а также скрытое оружие вроде убранных запястных лезвий и сложенного и убранного в рюкзак телескопического копья и тому подобное. Будучи вынутыми и разобранными все это оружие становится видимым.

Устройство камуфляжа затрагивает только аспекты видимости Науду, ни в коей мере не уменьшая звук от его движений или распространяемый запах. Существа, чье «зрение» не базируется на отраженном свете, не будут зависеть от эффекта невидимости Науду (к примеру, Чужие не имеют глаз). Специальные линзы, встроенные в шлемы, также позволяют Науду видеть друг друга, даже когда включены устройства камуфляжа.

Устройство печально известно нестабильностью своей работы в воде, и намокание приводит к сбою в его работе. Также предполагается, что устройство было бы неэффективно в окружающих средах, насыщенных макрочастицами вроде тумана, дождя или пыли.

Броня не изолирует температуру тела Науду, поэтому их можно обнаружить с помощью термооптики, если только их температура не эквивалентна температуре окружающей среды. Модификационный костюм также можно увидеть с помощью видения, основанного на ультразвуке (который также травмирует слух Науду), в ультрафиолетовых радарах или радарах, засекающих движение. Камуфляж на 90% эффективен, если Науду остается неподвижен.



Нарушение работы камуфляжа под действием воды

Независимо от условий, Хищника в активном камуфляже вдвое сложнее поразить. Если вы будете стрелять вслепую успех попадания снижается в пятеро. И примерно вдвое сложнее попасть в Хищника, если он не перемещается. Земляной и любой плотный ландшафт позади Хищника так же играет свою роль. Однородный ландшафт (коридоры судна и т. д.) создает дополнительные трудности, но разнообразный ландшафт (лес и т. д.) еще более усложняет обнаружение. Морскому пехотинцу, стреляющему вслепую по Хищнику в лесу, будет в 12 раз тяжелее попасть в него, чем на корабле.

Убийство на Охоте с включенным устройством камуфляжа является большим позором. Такой поступок является демонстрацией игнорирования всех законов отваги и благородной Охоты, по которым жертве должен быть предложен шанс сразиться. Науду, уличенные в такой постоянной практике, как правило, высылают из Клана, и считают справедливой добычей для других Охотников. Единственным исключением может считаться необходимость удалить что-либо, стоящее между Охотником и его добычей, или если Охотник атакован существом, на которое он в данный момент не охотится.

Камуфляж уровня S исправляет ошибки, допущенные в камуфляже уровня а. Изгибы теперь совсем незаметны и хищник полностью сливается с окружающей средой.

Научная теория, объясняющая работу камуфляжного устройства, заключается в следующем. Когда свет ударяется о какую-либо поверхность, какая-то часть этого света отражается, какая-то поглощается и какая-то проходит сквозь эту поверхность. Большая часть света, ударяющаяся, например, о стеклянный стакан, проходит сквозь него, и поэтому он кажется нам прозрачным. Маскирующее устройство должно функционировать так, чтобы каким-то образом деформировать пространство, чтобы лучи света обтекали объект вместо того, чтобы отражаться от него.

Оптика — это наука о свете. Отражение и преломление являются основными средствами фокусировки света при помощи зеркал и линз. Оптические ученые часто рассматривают лучи света как пучки линейных лучей. Преломление изменяет направление светового луча, воздействуя на его форму, так как скорость света внутри, к примеру, стекла отличается от его скорости в воздухе или вакууме.

Технология Науду, по-видимому, использует некоторое силовое поле, чтобы изогнуть свет вокруг объекта таким образом, чтобы было невозможно видеть сам объект. Комбинация геометрии и специальных материалов может помочь сделать эти объекты фактически невидимыми для радара. Композитные материалы и специальные покрытия на фюзеляже и крыльях судов поглощают большую часть поступающей радарной волны.

Специальная «электрохромическая» краска изменяет оптические свойства в зависимости от электрических токов. Подобно хамелеону, судно, покрытое такой краской, может быть запрограммировано на то, чтобы принять цвет неба или верхушек деревьев, и его будет очень трудно заметить даже в дневном свете. В сочетании с маскирующим устройством такие корабли будет чрезвычайно трудно обнаружить визуально или с помощью радара.

Наручи



Наручи являются местом расположения системы управления устройством самоликвидации, модификационного костюма и системы автоматического наведения наплечной пушки. В них также находится небольшое оружие, стреляющее охотничьим крецом (модель II). Компьютер связан с судном приземления, на котором прибыл Охотник, и может определить его местонахождения, пилотировать или уничтожить корабль.

Наручи — очень гибкая деталь брони Науду в том плане, что в них можно разместить самое разное компактное оружие, начиная сетью и заканчивая мини-ракетами, в зависимости от личных пристрастий Охотника. Наручи также являются стандартным месторасположением запястных лезвий.

Запястный компьютер



Питаемый от батареи мейнфрейма в рюкзаке, запястный компьютер (встроенный в наручи Науду) является средством управления многими функциями его костюма. По замыслу компьютер сконструирован с высоким КПД применения, и содержащий его нарукавник всегда будет немного больше другого нарукавника, чтобы вместить его. Посредством компьютера Охотник может управлять оптикой, звуковым анализом и

температурой (если он использует нагревательную сетку), мощностью оружия и функциями голографического изменения.

Запястный компьютер является также средством обратного отсчета для функции самоуничтожения микроядерного устройства, находящегося внутри наруча. Если наруч уничтожен, ядерный реактор становится инертным, и все питание для костюма исчезает. В компьютер также встроен маленький маячок для вызова судна после охоты.

Запястные компьютеры бывают разных видов и могут быть модифицированы. В зависимости от типа охоты к ним могут быть добавлены дополнительные модули и соответствующее программное обеспечение.

Log 05. ПРОЧЕЕ ОБОРУДОВАНИЕ

Аптечка



Медицинская технология Науду основана на короткой убийственной боли, но высоко эффективна. Четыре простых процедуры может излечить больше чем половину урона, доставленного Охотнику. Через час после них воин вылечивается полностью. Более сильные ранения требуют возвращения на корабль и получения медицинской помощи.

Жизненно необходимая для всех, кто проводит жизнь в боях, медицинская аптечка Науду включает в себя оснащенные лезвиями инструменты, источники огня, лекарства, порошки и прочие изделия. Медицинские инструменты крайне долговечны и портативны. Имея в сложенном виде размер ложки, в разобранном они могут достигать размера блюда. Обычно аптечку используют один раз за одну Охоту, и не полагаются на нее слишком часто.

Имея при себе аптечку и немного времени, Науду могут предотвратить самые серьезные последствия своих ранений. Они могут прижечь свои раны и остановить кровотечение. Так же, хотя это крайне мучительно, Науду могут самостоятельно извлекать пули из своих тел. Одной из их медицинских технологий Науду является возможность за минуты нарастить кожу там, где нарушен кожный покров, посредством ускорения деления белковых клеток. Другая технология — возможность остановить боль при помощи наркотика, вызывающего в мозгу эффект, который можно описать как «главенство разума над материей», а также посылающего мощное лекарство в необходимую область.



Науду очень сильны, поэтому использование аптечки ограничено в ближнем бою. Аптечку носят в специальной кобуре на поясе. Она компактна и не доставляет неудобств при ведении активных действий. Имеет три отсека, где находятся препараты первой помощи. Медицина Науду практически бесполезна для других рас, поскольку химикалии полностью приспособлены исключительно к их уникальной биохимии.

- Аптечка для легких случаев: один экстрактор шрапнели, два зажима для раны, один укол стимулянта, одна антисептическая труба.

- Аптечка для средних случаев: один экстрактор шрапнели, шесть зажимов для ран, четыре укола стимулянта, одна антисептическая туба и степлер для ран.
- Аптечка для тяжелых случаев: 1 кейс; 1 экстрактор шрапнели; блюдо автогорелки; 4 зажима для ран; лопаточка; 2 ампулы суперантисептика (кислотные ферменты, которые в сочетании с кремнием (стекло/песок) и известняком (мел/плитка/прочее) образую форму биологического цементного раствора, способного латать любые дыры, начиная от пулевых ранений, заканчивая отсеченными конечностями); суперстимулянт (действует как наркотик берсерков). Кейс оснащен двенадцатичасовой перезаряжающейся батареей.

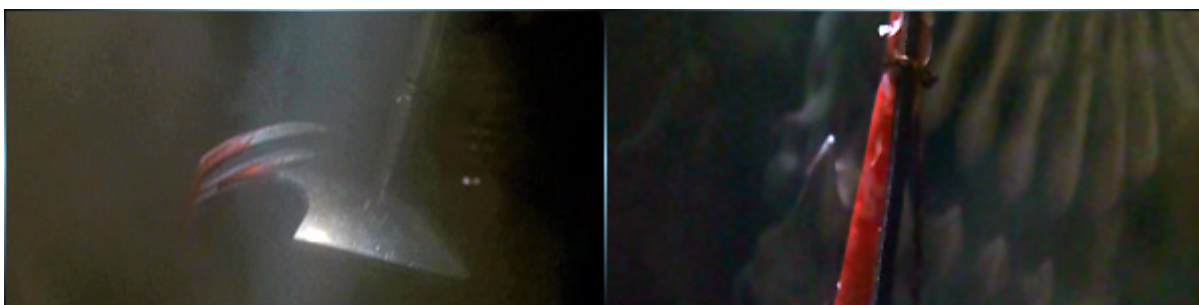
В сравнении с медициной Яут, медицина Аттури ушла далеко вперед. Технология позволяет им лечить такие раны, которые у Яут принято считать смертельными. Минимальный набор стимуляторов входит в костюм воина и связан с компьютером био-шлема. Они вводятся автоматически, если Охотник теряет сознание или испытывает болевой шок.

Метановая дыхательная маска для экстренных ситуаций



В случае если маска уничтожена или потеряна, обеспечивает метаном для дыхания на дополнительные восемь часов. Система активируется только в том случае, если ее сильно прижать к лицу.

Трофейный комплект



Это маленькая коробочка с инструментами, которые позволяют Науду чистить трофеи в полевых условиях. В комплект входят:

- Костяной скребок;
- ферменты, растворяющие плоть (12 использований);
- черепное сверло для проделывания небольшого отверстия в черепе, чтобы удалить мозг;
- маленькая вакуумная трубка для удаления вышеупомянутого мозга;
- полировальная щетка для кости;
- 12 крючьев;
- шнур, длиной 90 метров.

КОСМИЧЕСКИЕ КОРАБЛИ

1. Стандартный шаттл Ner'Uda | 2. Стандартное судно касты Man'Daca
 3. Стандартный материнский корабль-атолл Jag'D'Ja
-

Каждый корабль Науду оборудован следующими приборами:

- **Радарный щит.** Хотя и не камуфлированные как сами Охотники, все корабли Науду имеют радарный щит. Они не могут быть замечены ни одной системой слежения за исключением датчиков гравитации, имеющихся только на военных судах типа Конестога и выше (Конестога, Буганвилл, Раззия).
- **Генератор Призрака.** Все суда Науду могут путать наводящие системы вражеских кораблей. Точность попадания снижается до -4 пунктов.
- **Турбозаряд.** Все корабли могут повышать энергию своих систем. Это удваивает скорость корабля и силу атаки. Такие вещи можно проделывать только один раз в час.
- **Отражающее покрытие.** Все типы лазера наносят только половину возможного повреждения. Не распространяется на плазму.
- **Защита от окружающей среды.** Корабли Науду могут перемещаться в любой сколь угодно враждебной окружающей среде, включая хроносферу солнца и подводную среду.
- **Автоматическое управление.** Автопилот может работать в атмосфере, на орбите и между системами. Он не может производить автоматический огонь, но может прятаться и уклоняться от огня. Корабль может высаживать Охотника на планете, а затем подняться на орбиту и ждать сигнала, чтобы подобрать его.
- **Система самоуничтожения (на основе реакторной массы).** Похожа на стандартную систему уничтожения, только здесь задействован реактор корабля, а результат работы этой системы — термоядерный взрыв. Охотник должен включить эту систему вручную на корабле или дистанционно. Взрыв уничтожит ВСЕ в пределах километрового радиуса и причинит серьезный урон площади на 100 метров дальше.
- **Система самоуничтожения (стандартная).** Система может быть включена Науду или задействоваться автоматически, если он/она погибает. В результате действия этой системы корабль дезинтегрируется. Происходит некоторая форма химической реакции, которая «съедает» все компоненты корабля. Судно не взрывается, оно просто испаряется, не оставляя после себя никакого следа.
- **Анализатор цели.** Корабли Науду могут сканировать вражеские суда с высочайшей точностью. Они определяют системы оружия, датчики жизни — в общем, все, чем эти суда могут похвастаться.

В кораблях Науду нет воздушных шлюзов или других тамбуров между наружным пространством и фактическим интерьером судна. Внутри суда представляют собой причудливый лабиринт из изгибающихся коридоров. Воздух внутри тяжелый с маслянистым запахом, и наполнен теплым туманом, ослабляющим зрение человека. Неизвестно, что удерживает воздух внутри во время открытия дверей — силовое поле или какое-то другое устройство. Освещение представляет собой унылое тускло-оранжевое мерцание, исходящее от красных стен, покрытых сложными непонятными нам изразцами и броней против «жесткого мяса».

Сами суда полностью автоматизированы, хотя Науду и знают, как они работают, и при необходимости могут брать управление на себя.

Log 01. СТАНДАРТНЫЙ ШАТТЛ NER'UDa



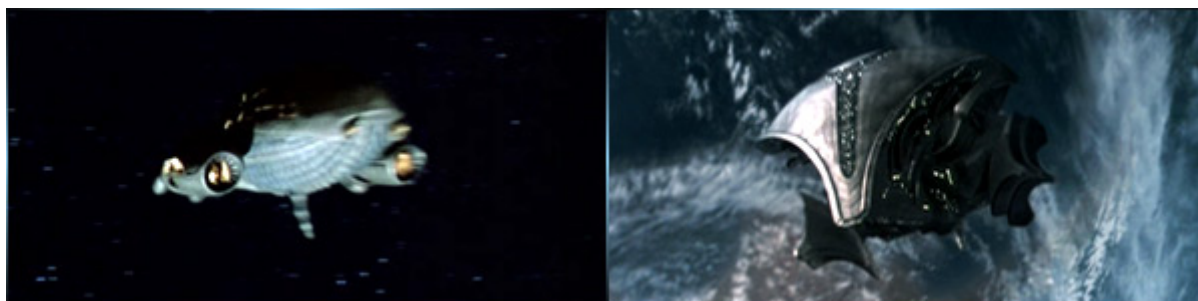
Стандартный шаттл Науду — это маленькое посадочное судно, предназначенное для быстрого входа в атмосферу и доставки на место единственного Охотника, ищущего славы. Этот шаттл действует в коротком диапазоне и не может путешествовать вне системы, в которой он совершил посадку.

Существует две известные нам модели шаттла. Одна, судя по всему, более маневренна, чем другая, и оснащена основными средствами управления и навигации. Шаттл Науду вдвое быстрее и меньше посадочного модуля морпехов. Он имеет ограниченное место для хранения воздуха и пищи, рассчитанных только на одного Науду, а также дополнительную область для определенного количества трофеев. В других целях челнок практически не используется. Шаттл входит в атмосферу и даже не включает двигатели до 2000 футов над уровнем моря. После посадки на планету, челнок может зарыться в землю или улететь на орбиту, ожидая приказа самоуничтожиться или подобрать своего успешного Охотника. После окончания миссии челнок покидает атмосферу планеты спустя всего две минуты.

Второй тип шаттла — это просто скоростной вариант посадочного модуля морпехов без ручного управления. Этот тип шаттла обычно имеет форму копья и запускается с материнского судна, чтобы просто-напросто

упасть сквозь атмосферу планеты. На определенной высоте он раскрывает некую разновидность тормозных плоскостей, чтобы замедлить спуск. При импакте шаттл буквально врезается в землю, частично погружаясь в нее в вертикальном положении. Этот тип судна не может быть использован для взлета. В любом случае, либо путешествие становится путешествием в один конец, либо Охотник может подождать прибытия материнского корабля, который подберет его.

Log 02. СТАНДАРТНОЕ СУДНО КАСТЫ MaN'DaCa



В таких судах семейства Охотников обычно перемещаются вокруг систем, причем суда могут иметь разные размеры и дизайн. Ходят слухи, что каждая группа Охотников имеет свой дизайн корабля. Спустя поколения они будут еще более отличаться друг от друга и от первоначальной модели.

Это стандартное судно. Охотники обычно часто используют его, но крайне редко приземляются на нем в зоне Охоты, если только не уходят охотиться большие группы. Члены всех каст живут внутри корабля. Более низкие палубы предназначены для более низких каст; там сыро и грязно. Для приготовления пищи используется огонь, а спят прямо на полу. Верхние касты имеют свои собственные апартаменты и получают лучшую пищу. В попытках повысить свой ранг, между кастами постоянно происходят поединки. Те, кто заработал повышение, переезжают на верхние этажи. Наиболее достойные ведут корабль к их новой Охоте. Если они не могут найти естественные условия для Охоты, они могут их создать.

Эти суда оборудованы челноками, служащими для спуска Науду на планету для Охоты, а также имеют дюжину шаттлов для сброса яиц Чужих. Такие шаттлы могут преодолеть половину светового года прежде, чем войти в атмосферу планеты. Там они находят хорошо населенные области и благодатную почву для появления Чужих и ждут любопытных исследователей. Шаттлы выставляют наружу от 6 до 12 яиц, готовых к атаке. Яйца сохраняются в изоляции и не могут открыться случайно, пока они не удалены с шаттла. После этого Чужие могут распространяться по планете и основывать собственные ульи. Когда заражение становится достаточно сильным, шаттл передает сигнал материнскому кораблю о вырастающем улье. Теперь Науду могут отправляться на Охоту. Сами суда иногда имеют на борту не яйца, а плененную Королеву Чужих как источник яиц.



Стандартные суда обладают неограниченным диапазоном перемещения, но они должны останавливаться и перезаряжать двигатели в течение одной недели после того, как весь заряд исчерпан. Неизвестно, как долго эти суда могут путешествовать в промежутках между такими перезарядками и обслуживанием, если им вообще нужно это обслуживание. Все указывает на то, что эти суда каким-то образом обслуживают себя сами. Даже разнообразное оружие Науду, кажется, не нуждается в каком-то особенном уходе.

Нижние палубы корабля — трущобы. Верхние палубы — место команды и верхних каст. Середина корабля — место действий. Эти палубы становятся свидетелями гнева поединков, демонстрации трофеев, создания оружия. Целые общины переживают свой подъем и закат на палубах Охотничьего судна.

Log 03. СТАНДАРТНЫЙ МАТЕРИНСКИЙ КОРАБЛЬ-АТОЛЛ JaG'D'Ja

Чудовищные материнские корабли Охотников — это передвижные базы. По слухам они существуют, но ни один человек ни разу не видел их. Это полностью независимые суда, к которым может причаливать огромное количество меньших кораблей, летать вокруг, взаимодействовать и сражаться. Вряд ли материнские корабли бывают вовлечены в настоящую битву с враждебными силами. Обычно они используются как передвижной город, куда могут прилетать Охотники и злорадствовать по поводу своих трофеев.

Подобно другим кораблям, они полностью невидимы для всех датчиков, поэтому их практически невозможно обнаружить в космосе, если только вы не летите на другом корабле Науду. Все их суда имеют маяки, чтобы распознать близлежащий Атолл. Космос большой. Действительно большой. Ходят слухи, что несколько таких баз расположены в космическом пространстве Земли. Как в любом городе на Атоллах есть трущобы и места, где живут верхние касты. Эти места разделены палубами, которых здесь намного больше, чем на обычном корабле. Здесь воины могут подыскивать партнеров по Охоте, бороться за честь и приобретать новые устройства и оружие.

Атоллы редко перемещаются, но при необходимости могут дрейфовать между системами. Они почти никогда не входят в сами системы из-за опасения быть обнаруженными. Они никогда не проводят Охоты, предоставляя это меньшим судам. На Атоллах находится только горстка их собственных судов и операционная команда, но самые большие материнские корабли, которые блуждают между системами, могут иметь на борту до 500 Науду, прибывающих и улетающих в любое время. На некоторых Атоллах обитает большое количество бездомных опозоренных Науду, которым больше некуда пойти. Они ждут момента, когда они накопят силы, чтобы возвратиться к Охоте или смерти.

На Атоллах редко перевозят яйца Чужих. Обычно там живет зрелая Королева, чтобы у Охотников всегда была возможность получить яйца, если они им понадобятся. Даже притом, что иногда небольшие суда сражаются между собой, Науду не может получить никакой чести от нападения на Атолл.

ОСНОВЫ ЯЗЫКА И СЛОВАРЬ

1. Язык тела | 2. Язык звуков | 3. Лингвистика и словарь

Язык — это полный набор звуков и символов, используемых для сообщения и выражения мыслей, фактов и чувств. Лингвистика, наука о языке, распознает около 5 000 различных человеческих языков, развивающихся на протяжении всей истории людей, на двух или трех тысячах из которых все еще говорят и сегодня.

Науду, как и люди, имеют сложный вербальный и письменный язык, а соответственно и собственный алфавит. Хотя существует разработанный шрифт, имитирующий символы Науду, и который можно использовать в раскладке под английскую клавиатуру, я считаю неверным полностью сопоставлять этот шрифт с той или иной буквой английского алфавита и ее произношением, как это выходит на клавиатуре. Произношение звуков Науду сильно отличается от того, что может воспроизвести своими голосовыми связками Уман, а букв в алфавите у Науду может быть как больше, так и меньше, чем в англоязычном алфавите. Это еще только предстоит установить.

Log 01. ЯЗЫК ТЕЛА

Голова,	склоненная	на	бок:	любопытство	или	заинтересованность
Нижние		мандибулы			выпячены:	агрессия
Все	мандибулы	выпячены	и		напряжены:	гнев
Опущенные	голова		и		глаза:	подчинение
Выгнутая	спина	и	выпяченные		мандибулы:	ярость
Удар	в	плечо	одной		рукой:	вызов
Положить	руку	на	плечо	другого	и	слегка
Нижние мандибулы	щелкают одна о другую:	внимание, уважение			потрясти:	приветствие

Log 02. ЯЗЫК ЗВУКОВ

Рычание:	предупреждение,	забава	или	смех
Шипение:	предупреждение,	гнев,		удивление
Рев:				ярость
Лай:	гнев,	вызов,		команда
Невнятное	ворчание:	интерес,		уважение
Пощелкивание:	любопытство,	ожидание,		внимание
Горловое	пощелкивание	или	урчание:	удовольствие
Гремящий, накладывающийся звук:	смех			

Log 03. ЛИНГВИСТИКА

Прилагательные

Обычно заканчиваются на -инд, -анд, -енд, но существуют некоторые исключения (числительные, измерения).

Существительные

Нет четкого определения (возможно на -ен/-ген)

Глагол

Заканчивается на -ар, -ер, -ур.

Соединение

У Ятжа слова соединяются посредством «ат», у Аттури — «ит».

слов

ЯУТ-АМЕР-ДИЛЛ (ПУТЬ СМЕРТИ)



С самого детства Науду должен сознавать неизбежность смерти. Но он должен знать, что она не только приходит, а что она заключена внутри воина (в его «душе», в его сознании). Каждый день охотник должен обдумывать свою смерть, свой путь — путь смерти.

Охотник уже мертв. Он мертвец — ничто. Его нет. Сознывая все это, воин становится охотником. Не жалким собирателем черепов и не холоднокровным убийцей, а охотником. Истинное слово в языке Юта это Yautja — хранитель смерти (мертвец, защитник, охотник, несуществующий). «Жизнь» охотника это свод законов, которые должен исполнять воин. Если он нарушил закон, то он сошел с дороги Ят-Кали-Мар и ушел в страну Теней (стал тенью). Сошедший с дороги охотник, скорее всего, убьет себя, так как Кодекс это то, ради чего он «живет» (умер).

Некоторые законы охотника:

- Истинная храбрость заключается в том, чтобы жить, когда правомерно жить, и умереть, когда правомерно умереть.
- К смерти следует идти с ясным сознанием того, что надлежит делать охотнику и что унижает его достоинство.
- Следует взвешивать каждое слово и неизменно задавать себе вопрос, правда ли то, что собираешься сказать.
- Необходимо быть умеренным в еде и избегать распущенности.
- В делах повседневных помнить о смерти и хранить это слово в сердце.
- Охотник никогда не оставит предводителя в беде. Даже если это будет стоить *смерти*.
- Охота это большой танец, который он (охотник) танцует в темноте со своей добычей.

- Верность, справедливость и мужество суть три природные добродетели воина.
- Охотник никогда не должен говорить о Предводителе. Мысли — его собеседники.
- Сокол не подбирает брошенные зёрна, даже если умирает с голоду.
- Если на войне охотнику случится проиграть бой и он должен будет сложить голову, ему следует гордо назвать своё имя и умереть с улыбкой без унижительной поспешности.
- Будучи смертельно ранен, так что никакие средства уже не могут его спасти, охотник должен почтительно обратиться со словами прощания к старшим по положению и спокойно испустить дух, подчиняясь неизбежному.
- Обладая лишь грубой силой не достоин звания охотника. Не говоря уж о необходимости изучения наук, воин должен использовать досуг для постоянных упражнений (не только воинских: поэзия, искусство...)
- Дом охотника это он сам. Дом мертвеца — его захоронение (или место, где его мертвое тело в данный момент находится).

ДА'ЭРОНД СОКАР'Л (ДОЛГАЯ ИГРА)

Прежде чем воину стать охотником, ему надо пройти Милур-ан-т (Путь Боли).

Прошедший путь Науду, оставит позади себя страх, ненависть и гнев. Он *умрет* телом. Только мертвое тело не ноет от боли, оно никогда не устает, оно всегда в покое и ничто не заставит выйти его из этого равновесия.

Разум контролирует боль. Только он дает большие вспышки. Но только тогда, когда он *умрет*, воин будет готов пройти по Пути Боли.

Это самый короткий, но самый трудный для тела путь. На нем может пролиться не малое количество *твея*.

ПОИСК ПУТИ



Часть I. Первый вздох

Науду делает первый вздох через 30 минут после своего рождения. С первым вздохом начинается долгая дорога. Дорога, на которой придется прорубить не мало черепов. Первая боль приходит в совсем еще юном возрасте. В это время Науду проходит Калон Даи. Науду встречается лицом к лицу с существом, похожим на тигра. Он не вооружен. Науду должен одолеть его без помощи всякого оружия.

Воин, прошедший Калон Даи обретает новый облик. Страх уходит от него, ведь он знает, что делать в подобной ситуации. Главный закон здесь — Двигайся быстро, иначе умрешь. Тяжело осознавать это, когда встречаешься один на один с врагом еще в юном возрасте. Твой твей еще не разогрелся. Он просто застыл. И чтобы воину сделать первый шаг, ему надо все обдумать, причем очень быстро. Весь его жизненный опыт (хоть и очень маленький) должен пройти перед глазами за несколько секунд, которые хищник имеет в запасе. Следующим его шагом будет выбор. Умереть или стать мертвым (прямое значение). Обычно природный инстинкт играет свою роль, и каждый воин борется за жизнь. Тут появляется второе и третье правило — На охоте нет место ошибке и Быстро принять решение в экстренной ситуации — залог жизни и победы.

Часть II. Первый выдох

После победы Науду делает *Первый выдох* (так называется). В этот период философия хищника преобразуется из объективной в субъективную. «Он считает действие функцией субъекта и видит в смерти итог действия». Это философия действия, а не сочетания различных элементов или сил.

Будь верен текущей мысли и не отвлекайся. Вместо того чтобы изнурять себя многими мыслями, следуй одной, но позволяй ей меняться от мгновения к мгновению.

В ситуации «или — или» без колебаний выбирай смерть. Это нетрудно. Исполнишь решимости и действуй. Только малодушные оправдывают себя рассуждениями о том, что умереть, не достигнув цели, означает умереть собачьей смертью. Сделать правильный выбор в ситуации «или — или» практически невозможно.

И так, с Первым выдохом начинается Долгая Игра.

ТРЕНИРОВКА

По этому пути охотник идет всегда. Его охота это постоянная тренировка. Трофеи — стимулятор. Смерть — награда за охоту.

Воин должен постоянно тренироваться, ибо иначе он превратится из охотника в дичь.

Обычно Науду уделяет тренировкам все свое свободное время. Эти тренировки могут быть, как и физическими, так и духовными. Духовные тренировки приносятся на охоте не меньше, чем физические.

Дух воина может подавить любую добычу силой воли.

Если бы охотник был лишь горой мышц, то он бы долго не продержался на охоте. Воин должен постоянно держаться Истинного Пути. Все другое не должно его отвлекать. Только тогда, когда охотник сбил с него он в опасности.

ПУТЬ МЫСЛИ



Прежде чем проводить собрание, поговори с каждым участником отдельно, а затем собери тех, чьи мнения тебе близки и прими решения вместе с ними. В противном случае обязательно найдутся те, которые не согласятся с тобой. Кроме того, перед важным собранием следует тайно узнать мнение непричастных. Поскольку они лично не заинтересованы в происходящем, они могут дать непредвзятый совет. Если же ты попросишь совета у тех, кто заинтересован, они предложат тебе только то, что выгодно для них. Такие советы почти бесполезны.

Представлять себе свою смерть следует ежедневно. Каждый день нужно не только думать о смерти, а считать, что ты уже мертв.

В искусстве красноречия главное — умение молчать. Если нельзя вовсе обойтись без слов, говори ясно и кратко.

Встречаясь с противником, можно определить его силу по его внешнему виду. Если его голова наклонена вперед, он кажется смуглым и оттого силен. Если его взгляд устремлен вверх, он бледен и поэтому слаб.

— Когда я встречаюсь с врагом, мне кажется, будто я вхожу во тьму. Поэтому я часто получаю тяжелые ранения. Но вы сражались со многими известными воинами, но никогда не были ранены. Почему это так?
Другой отвечает ему:
— Когда я встречаюсь с врагом, это действительно напоминает пребывание во тьме. Но если при этом мой ум находится в покое, он подобен луне, озаряющей тьму вокруг своим мягким светом. Если я начинаю поединок в таком состоянии, я знаю, что не могу быть ранен.

Если будешь думать только о том, что предстоит сделать в течение дня, ты сможешь сделать все. Приниматься нужно лишь за то, что можно закончить сегодня же. Потому что завтра будет тоже только один день.

Если вначале Науду не совладал со своим телом и рассудком, он никогда не одолеет врага.

Подчас в банальных мудростях скрывается такая мудрость, которую мы способны понять, лишь повторив их про себя в сотый раз.

Когда ты чувствуешь, что выведен из себя, тебе лучше всего замолчать и не раскрывать рта до тех пор, пока ты не почувствуешь, что снова спокоен.

Жизнь длится одно мгновение, поэтому живи и делай что хочешь. Глупо жить в этом мире, подобном сновидению, каждый день встречаться с неприятностями и делать только то, что тебе не нравится. Но важно никогда не говорить об этом молодым, потому что неправильно понятое слово может принести много вреда.

Если безупречный воин исполнен решимости, он подобен мстительному духу. Он умирает не сразу, даже если ему отрубить голову.

СА-КХУНН (ПУТЬ ЛЕЗВИЯ)



Копье

Копье — оружие, которое должно быть в арсенале у каждого Яута.

Копье — душа Яута. Где он, там и его копье. Копье несет двойную службу. Сокрушает все, что противостоит воли владельца и жертвует всем, что исходит из инстинкта самосохранения. Второе — дает духовную подкачку, используется для религиозных целей. Один конец копья Сег — Жизнь. Другой конец — Крал — Смерть. Когда воин держит в руке копье, то конец Крал обращен вверх, а Сег — вниз. У Яута это означает, что Жизнь держится корней и связана она с землей. Смерть обращена вверх, символизируя длинный путь. По наудским поверьям Крал забирает жизнь добычи, а Сег ее душу (очищает ее). Поэтому на поединке Яута, Науду убивает Науду, вонзая в него конец Сег.

Разные концы сделаны из разных металлов и имеют разные надписи.

Наставления копья:

- Когда ум направлен на движения противника, он захвачен ими.
- Когда направлен на его оружие — его оружием.
- Когда направлен на то, чтобы нанести противнику удар — захвачен мыслью об ударе.
- Когда ум направлен на собственное оружие, захвачен собственным оружием.
- Когда ум направлен на самозащиту, — захвачен идеей самозащиты.
- Когда направлен на положение тела, которое принял противник — захвачен им.

Во время боя нужно отбросить ум и следовать только своему опыту. С умом нельзя обращаться как с кошкой, привязанной за верёвочку. Ум надо предоставить самому себе, чтобы он мог свободно действовать согласно своей природе. Нигде не ограничивайте ум, не делайте его частичным — вот верная духовная тренировка. Когда он нигде, тогда он везде. Когда он занимает одну десятую, его нет в девяти десятых. Фехтовальщик должен дать уму двигаться естественно, а не пытаться его намеренно ограничивать.

Охотник не должен задумываться ни на секунду, ибо противник обязательно воспользуется моментом. Вы не можете ни расслабиться, ни сохранять напряжение хоть какое-то время, ибо это заставляет ум «останавливаться», и он теряет свою текучесть.

Конец Крал

Если всякое живое существо инстинктивно ненавидит смерть и избегает её, — как же заставить сознание решиться умереть? Верно, даже в самый последний миг, когда смерть неизбежна, мы стараемся избежать её. Мы умираем, когда уже нет сил сопротивляться. Самоубийство — это, скорее, ненормальность. Однако, совершивший самоубийство, показывает, что есть что-то более ценное, чем жизнь, в сохранении которой мы заинтересованы. «Разве мы можем разрушить ту внутреннюю жажду жизни, которая существует в нашем бессознательном? Мы ведь можем избавиться лишь от сознательной мысли о смерти!» Когда мы избавляемся от сознательного желания жизни — это не значит, что подсознательно мы будем стремиться к смерти. Низшие животные не обладают сознанием. Но Юта уже *мертв* в тот момент, когда ему приходится умереть еще раз.

Юта умирает с чувством собственного достоинства.

Слабый тот, кто прячется от смерти, ибо он смертен. Но истинно умерший — бессмертен. Его жизнь в легендах.

Надписи на копье говорят: *Каким бы искусным не был бы воин, он обречен на смерть. Каким бы не было копье, его сила зависит от охотника. Ибо копье только дополняет воина.*

Конец Сег

Заклучает в себе две сути.

Первая — *Без оружия Яут становится только сильнее, ибо оружие занимает в его голове много места.*

Вторая — *Копье сделает все, чтобы сохранить жизнь владельцу.*

КАЛ'ЕНА ЭРАЛОЕ (ПОСЛЕДНЯЯ ДОРОГА)



Наверное, это один из самых решительных шагов в жизни Юта. Смерть. Что ждет после, никто не знает. В философии Юта после смерти ничего нет. Твое тело вливается в гармонию с природой. И уже нет цены ни дичи, ни охотнику. Все равны и все в покое. Но перед этим воин должен пройти по Последней дороге. На этом участке пути тело воина должно быть полностью расслаблено. Последняя охота, последний вздох, последний выдох. Умри достойно и все. Кодекс на этом кончается. Дорога ведет далеко в Одинокие горы, из которых никто никогда не возвращался. Туда идут охотники (Охотники, Юта в самом корневом смысле этого слова). Это их финал.
