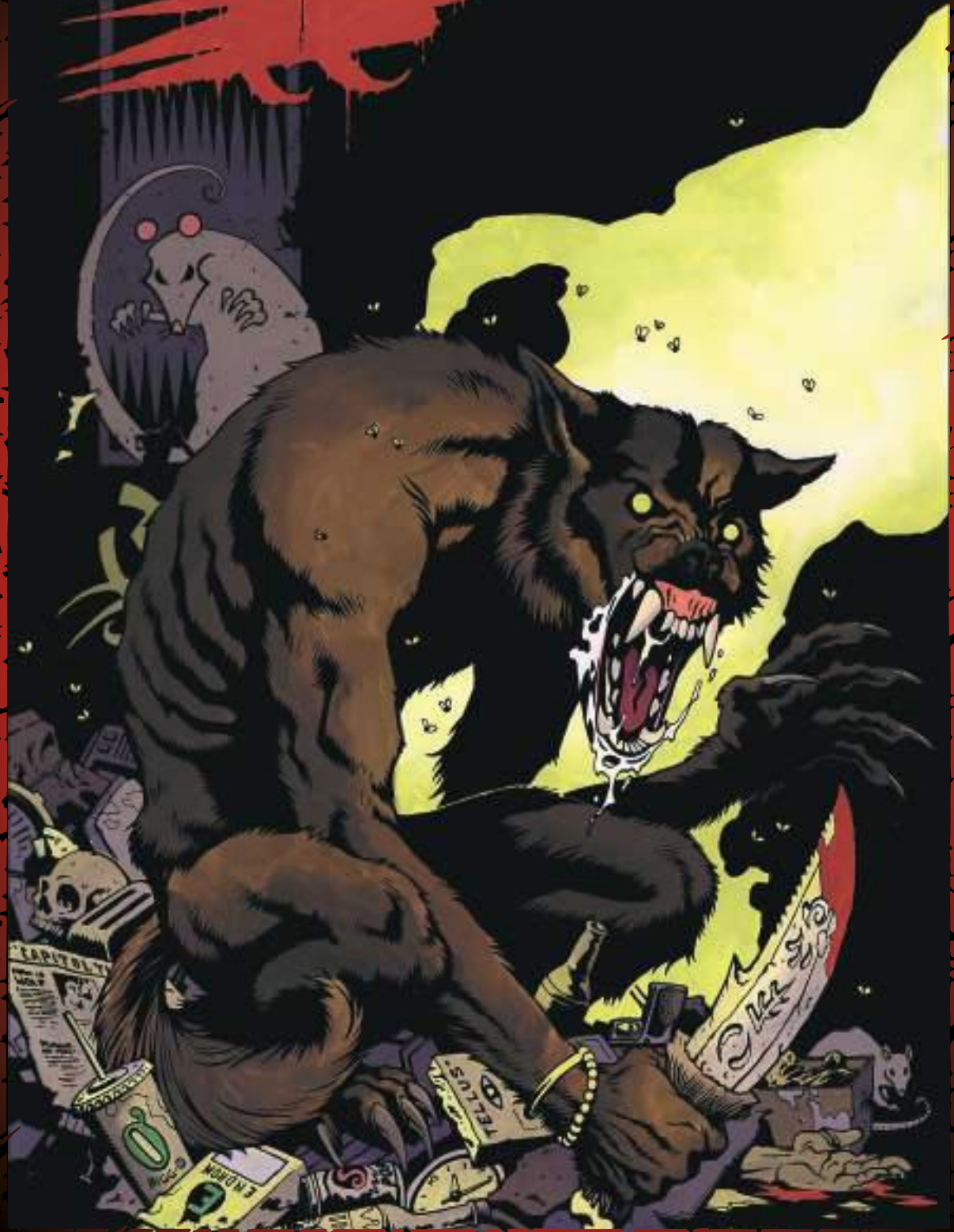


Книга племени:

Костегрызы







Падение на дно

Когда-то я думал, что свободен.

Взгляните на светскую жизнь: Однокомнатная квартира с кроватью и кухонным столом. Один тринадцатидюймовый цветной телевизор с основным кабелем. Одна игровая система Tellus Odyssey2 (уже использованная). Одна кофеварка, но денег на кофе никогда не хватает. Четыре тонкие стены.

Добавьте к себе ближайшего соседа с громкой стереосистемой и плохой музыкой. Добавьте соседа наверху с шумной девушкой и более громкие домашние споры. Припаркуйте ржавый пригородный автомобиль Юнкерс через дорогу. Такова была общая сумма моего мира. После того, как они бросили колледж и прожили в трех штатах, адреса изменились, но основные составляющие остались прежними - вариации на тему.

Как я мог позволить себе такую роскошь? У меня была карьера. Фактически, я сменил три профессии: уборщик, продавец и, наконец, моя последняя и самая скромная - Царь-бургер. Что касается начала моей истории, вы можете начать ее где угодно. Выберите день, любой день. Все они были одинаковыми. Ради аргумента, начните с «У О'Толли», моего работодателя.

Позвольте мне подготовить почву для вас. Моя утренняя Литания проходила так. Будильник. Три звонка будильника с повторением сигнала. Банки с пивом на полу, оставшиеся накануне вечером. Душ. Нижнее белье. Лапша. Газировка. Посмотреть телевизор. Погладить рубашку. Одеться. Выйти на работу. Каждый. Раз. Каждое. Утро.

Вот какой была моя жизнь пять лет. Самым худшим было одеться, да еще и приготовить лапшу в кофеварке. У О'Толли унижение в дресс-коде было стандартизировано, доведено до науки. Бумажная шляпа. Черные теннисные туфли. Рубашку и брюки тщательно погладить каждый день - без сомнения, попытка придать нам

формальный вид, несмотря на запах жира и мяса, который всегда прилипал к нашей одежде. А потом была табличка с именем: «Привет, меня зовут Марионетка». В плохой день я носил свою бирку с именем вверх ногами или менял имя на производителя этикеток, из-за чего я был таким же бунтарем, как десять тысяч других сотрудников быстрого питания, которые делали то же самое, черт возьми.

За этим ритуалом следовала двадцатиминутная поездка на работу, поскольку о прогулке не могло быть и речи. Ах, а потом начнется утренняя смена. Прекрасное время, когда мы могли бы выслушать людей, которые действительно могли позволить себе есть фаст-фуд каждое утро. Людей, которые были лучше нас. Я не мог себе этого позволить, и я работал там, что было больно, но где-то это было тщательно спланировано кем-то. Скидки для сотрудников были самым быстрым способом потратить деньги на покупку еды, которую вы даже не хотели подавать другим людям.

Вы ведь были в «У О'Толли»? Вы знаете это место. Ярко-желто-зеленая краска и счастливые мультяшные персонажи, вылепленные из пластика. Может быть, вы даже знаете мою работу. Как человек в бумажной шляпе, сотрудник О'Толли на законных основаниях имеет право воспринимать отношение, оскорбления, нетерпение и высокомерие от любого, кто входит в дверь. Люди, спешащие на работу и с работы, знают, что это единственное место, где они могут обращаться с людьми хуже, чем с ними. Это место, где вы регулярно берете дерьмо и каждый день говорите своим клиентам: «Спасибо, сэр», «Спасибо, сэр», «Спасибо, сэр», и все время вы думаете: «Идите нахер, сэр, отвалите, сэр, валите нахрен, сэр».

Каждый день по замыслу один и тот же. Нарушите шаблон, и вы потеряете рассудок. Вонь тоже одна и та же каждый день. Запах кетчупа и перца остается, так как они не полностью смываются с вашей рабочей одежды. Жир из фритюрницы, жир с гриля и жир из восстановленных, обработанных мясных котлет. Неудивительно, что у стольких рабов О'Толли необратимые прыщи. Постоянной атмосферы убожества достаточно, чтобы помочь вам по-настоящему насладиться постоянным потоком обеспокоенных клиентов в течение восьми часов - шестнадцати часов в две смены.

Каждый день был таким же, а ночи были хуже. Восемь-шестнадцать часов, а потом ехать домой. Кричать на другие машины, потому что кто-то кричал на вас весь день, снова и снова. Вы теряете сознание на односпальной кровати, потому что слишком устали, чтобы стоять. Телевизор включается с помощью пульта, потому что вы слишком устали, чтобы думать. Дешевое пиво. Плохая музыка по соседству. Громкий сосед, топающий над вами со своей девушкой наверху - когда они не ебутся и не ругаются. Опьянение. Отчаяние. Бессознательное состояние.

Такова была моя жизнь - до определенного момента. Работайте, покупайте, потребляйте. Работайте, покупайте, потребляйте. Разные работы, разные состояния, но один и тот же образец каждый день. Пока кто-то или что-то не разорвет цикл. Или кто-то сломается.

•••

Два фактора разрушают монотонность этого цикла: общение с поистине психованными клиентами и выпивка с моими слегка психованными друзьями. Пока мы с друзьями напивались до чертиков, мы жаловались на худшие оправдания человеческой грязи, с которыми нам приходилось иметь дело в течение дня.

Показательный пример: в течение нескольких месяцев у меня был один постоянный клиент, который приходил каждый день и оплачивал свою еду пенни и пятаками. Его звали Уолтер, но мы звали его Уимпи, как в фразе «Я с радостью заплачу вам сегодня за гамбургер во вторник». Уимпи, каким бы грустным мудаком он ни был, каждое утро выпрашивал мелочь на тротуаре, пока у него не было ровно девятноста девять центов плюс налог, чтобы заплатить за двойную стопку О'Толли (дополнительный кетчуп, дополнительный лук, дополнительный маринованный огурец) и одну маленькую чашку воды. Каждый день одно и то же, прямо как и я.

Представьте себе: Уимпи сидит в будке ровно один час каждый день, притворяясь человеком. Одна и та же одежда каждый день. Но меньше жизни, чем я, если вы можете себе это представить. Он вынимал газеты из мусорного ведра и читал их. Из-за запаха рядом с ним никто не садился. Никто не хотел с ним разговаривать, потому что он был убудком. И всякий раз, когда он говорил больше, чем несколько слов, он издавал этот странный звук, когда прочищал горло.

Всякий раз, когда он говорит, он говорит о том дерьме, которое он читал, по крайней мере, так, как он это понимает. Однажды он обсуждал что-то о ЦРУ и их заговорах по всему миру. На следующий день речь заходила о реформе социального обеспечения. В следующий раз он извергал какое-то дерьмо о чьем-то импортном кактусе, который вот-вот взорвется от размножающихся внутри него пауков, или о скрещивании чихуахуа с крысами, или о вампирах,

живущих среди нас. Когда я имею в виду, что он просто говорил дерьмо, я имею в виду то самое. Мы просто кивали и слушали, пока приносили ему гамбургер, ожидая, пока он заткнется и поест.

Каким бы плохим ни был мой день, меня утешало одно: я не был слабаком. Между мной и ним была огромная пропасть, и я сохранил ее из-за запаха. Каждое утро я проезжал мимо него на стоянке, но, по крайней мере, подъезжал на машине. Моя одежда могла пахнуть кетчупом и мясом, но, по крайней мере, я мог ее сменить и принять душ. Но с Уимпи всегда была одна и та же одежда и один и тот же распорядок. Он заходит. Он рассказывает мне какие-то странные новости, пока я считаю его сдачу. Он прощется, когда уходит. Только Господу известно, где он спит или когда принимает душ.

Так что каждую ночь я рассказывал своим пьяным друзьям, какое дерьмо сочиняет этот убудок. И с каждым разом становилось только хуже. Мои друзья научились ненавидеть Уимпи почти так же сильно, как и я. Это понятно. Каждый раз, когда я переезжал из одного штата в другой, у меня была другая группа друзей. Когда я работал в «У О'Толли», они были одеты в черное и угрюмы под стать Black Dog Games. Они были не так уж и плохи, пока вы не спрашивали их о том дерьме, которое они делали в своих играх. Главное, чтобы у них были деньги на пиво. И не то дерьмо из Старого Висконсина, заметьте - я говорю о классных коробках с двенадцатью пивными бутылками Король.

Так что всякий раз, когда график предусматривал два-три выходных подряд, мы хорошенько напивались. Бродили по улицам в пьяном виде. Выбрасывали стеклянных бутылок на стоянки в нетрезвом виде. И будучи пьяными, искали неприятности. Например, когда мы играли в боулинг в штормовых туннелях, или ночью, когда мы случайно бросили бутылку в чье-то лобовое стекло с эстакады автострады. Вы знаете, как обычно. Выпустить пар, чувствуя себя свободным от своей дерьмовой жизни, будто вы девяти футов ростом и непобедимы.

•••

Однажды ночью мы с друзьями выпивали и искали неприятности, как вдруг мы наткнулись на Уимпи. Не знаю, узнал ли он меня без официального дресс-кода «У О'Толли». Он был в соответствии со своим обычным распорядком: подходил к первому пьяному дураку, достаточно глупому, чтобы смотреть ему в глаза, курил дым, извергал какое-то заговорщицкое дерьмо и умолял о переменах.

Каждый день, не знаю, сколько месяцев, я был вежлив с этим вонючим куском дерьма: считал его сдачу, подавал ему теплые гамбургеры, когда он был слишком глуп, чтобы пойти в супермаркет, и выслушивал его дурацкие идеи. Я точно не помню, как это началось, но кто-то кого-то толкнул, и я просто потерял контроль. Прежде чем все закончилось, Уимпи упал на тротуар и получил пинок под ребра. Ну, знаешь, как бы случайно. Как будто это делал кто-то другой.

Мы были хороши и пьяны, но нас было пятеро, и этого было достаточно, чтобы сбросить его с лестницы, ведущей в ливневый туннель, тот самый, где мы той ночью бросили шар для боулинга Тима в кучу бутылок. Звук ударов бетона по лицу Уимпи был гораздо более приятным. Стук кулаков по плоти был еще лучше. Когда я закрываю глаза, я все еще вижу лица, которые он

показывал, когда истекал кровью. Я помню чувство радости от того, что кого-то на самом деле трахнули больше, чем меня, от всей этой ярости, которая наконец вырвалась. Все произошло естественно, как будто нам не пришлось много думать об этом. Все, что я мог думать в то время, было то, что ему лучше было бы умереть, и никого не волнует, если бы он умер.

Но печально то, что все это время Уимпи не жаловался. Это было так, если он этого ожидал. Он принял это. Он не сопротивлялся. Мне даже показалось, что он на какое-то время начал смеяться. В своем пьяном состоянии я снова почувствовал себя непобедимым, наконец-то свободным. Я слышал, как несколько костей сломались, когда он снова ударился об цементный хафпайп. Через некоторое время он просто перестал двигаться, и мы убежали — точно так же, как в тот раз на эстакаде автострады. Пока прилив возбуждения был свежим, мне не нужно было много думать о том, что происходит. Итак, мы сбили знак «Стоп» и помочились на чью-то лужайку, а я, спотыкаясь, добрался домой и заснул, смотря какой-то старый фильм ужасов. Что-то с монстрами.

●●●

На следующее утро все это начало доходить до меня. Начать думать означало начать вспоминать. Как будто все это дерьмо сделал кто-то другой. У меня болела голова, и руки дрожали. «Это был не я», — подумал я. Все дело было в пиве. Это были мои друзья. Это моя дерьмовая жизнь. Душ не помог, а разбитие зеркала в ванной лишило меня последнего шанса вернуть залог. Зачем мне такое делать?

На следующий день я проделал ту же процедуру, что и обычно. В конце концов, вы же не хотите нарушать шаблон. Вы бы сошли с ума. Вы начинаете впадать в депрессию и перестаете приходить на работу. Не нарушайте шаблон. Выбросьте пивные банки в мусорное ведро. Примите еще один душ. Нижнее белье, кофеварка, лапша, газировка, телевизор, гладка и так далее.

По какой-то причине поездка на работу меня очень сильно беспокоила. Первый час был сухой, час принимал заказы и ждал, появится ли Уимпи. И вот, в десять часов он вошел прямо в дверь, как ни в чем не бывало.

Синяков нет. Никаких порезов. Никакой хромоты. Вместо этого он просто положил на прилавок семьдесят один пенни и семь пятаков, дождался, пока я их пересчитаю, и, как обычно, попросил двойную стопку О'Толли. Только на этот раз он не поднял глаз. Никаких глупых замечаний о правительственных заговорах или городских легендах. Он взял свою еду, он читал газету минут пять и ушел. Странно.

●●●

Как я уже сказал, один день почти такой же, как и любой другой, за исключением выпивки, случайных актов насилия и грубых клиентов. О'Толли любит последовательность. Мы всегда готовим гамбургеры одинаково. Каждый день мы наполняем стаканчики желатинизированным немолочным продуктом одинаково. В конце концов, люди покупают наше дерьмо не потому, что оно хорошее; они покупают его, потому что оно всегда остается неизменным.

Итак, на следующий день мы каждый день повторяли одну и ту же мантру в кассе. Враждебная женщина с короткой стрижкой: «Большое спасибо, мэм». Девочка-подросток, которая хочет лишнего лука и отправляет еду обратно: «Большое спасибо, мэм». Толстая сука с двумя детьми: «Да пошли вы на хуй, мэм».

В тот день все было по-другому.

Был вторник, и я помню, как смотрел на эту толстую сучку и благодарил ее за заказ. Затем я просто стоял несколько секунд, не понимая, что только что произошло. У нее было такое выражение лица, как будто я только что дал ей пощечину. Затем она схватила своих детей, как если бы они подверглись насилию. Мне потребовалось еще несколько секунд, чтобы осознать, о чем я думал и что сказал. Оговорка: «Да пошли вы на хуй, мэм». Это были последние пять секунд, когда я был сотрудником корпорации «У О'Толли».

Ладно, большого шока нет — меня и раньше увольняли. Раньше эта сцена разыгрывалась по-разному в разных работах. На этот раз помощник менеджера подошел к клиентке, чтобы извиниться и предложить ей бесплатную еду. Он извинился перед детьми и дал им маленькие пластиковые игрушки — вы знаете, это дешевое дерьмо, которое они знают, это опасность удушья, но все равно кладет в пакетики, потому что это рентабельно. Затем он поворачивается ко мне и говорит мне идти домой.

Итак, я выхожу за дверь, разыгрывая это, как будто я весь бунтарь и дерзкий. Бумажная шляпа отправляется в мусорное ведро. Как недовольный сотрудник, я набираю скорость, готовый распахнуть дверь. Я срываю свой значок с рубашки, становясь все драматичнее, когда выскакиваю за дверь, готовясь открыть ее ногой. Затем я поворачиваюсь, чтобы увидеть взгляды всех на лицах. Враждебная женщина. Придирчивая девочка-подросток. Толстая сука и два ее парня. И Уимпи. Я останавливаюсь, когда он смотрит на меня и улыбается. Он просто стоит и улыбается. Затем я медленно иду к машине.

●●●

Если есть что-то хуже, чем работать в говнистой дыре вроде «У О'Толли», так это искать работу. У вас есть все время в мире, но время идет. Видите ли, в каждом жилом комплексе, который у меня был, требовалась арендная плата за первый и последний месяц. И если вы не сдадите этот чек за квартплату к концу прошлого месяца, вам пиздец. Иногда я обращался к маме за ссудой. Однажды я одолжил денег у друга. Однажды я даже получил аванс наличными на мою кредитную карту с процентной ставкой 18%. Самая глупая ошибка, которую я когда-либо делал — на то, чтобы расплатиться, потребовалось больше года.

Итак, я знал, что у меня есть ровно месяц, чтобы найти другую работу, прежде чем моя арендная плата закончится. В конце концов, вы не можете сэкономить много денег, работая в таком месте, как «У О'Толли». И не то чтобы я хотел снова испытать унижение, выпрашивая у родителей деньги. Встаньте на их место — мой отец некоторое время назад ушел от мамы. Для меня это не горе, потому что все, что я помню, это кого-то высокого, пьяного и жестокого. С другой стороны, мой отчим был просто засранцем, который смотрел на меня свысока за то, что я работал на стольких дерьмовых работах. Так что на этот раз, подумал я, я справлюсь с этим сам.

Я снова вошел в шаблон, выполняя свой распорядок, как будто это было единственное, что отделяло меня от грустного ублюдка, такого как Уимпи. Будильник. Три звонка будильника с повторением сигнала. Каждое утро я гладил одежду, собираясь выйти на поиски работы. Каждый день я ел свою порцию лапши, надеясь, что еда не кончится. И каждую ночь мои друзья были достаточно любезны, чтобы



угостить меня банкой или двумя пивом. К тридцати годам я возвращался домой пьяный, бродя по улицам. Пока не закончилась еда. Пока мое время не истекло.

•••

Перенесемся на месяц позже. Я был там, в том же месте, где был много раз прежде: сломлен и в отчаянии. Есть причина, по которой у меня в квартире не так много вещей. Иногда нужно быстро собирать вещи. Когда мне повезло, ты не задерживаешься на одном месте надолго. Все должно поместиться в багажник машины.

Однако на этот раз мне повезло немного хуже. У меня не было денег на бензин, чтобы поехать в другой город. У меня не было потенциальных нанимателей, чтобы найти другую работу, даже дерьмовую. И мои друзья, которые так покорно снабжали меня пивом в течение месяца, начали подшучивать над тем, что я губка. Никто не собирался позволять мне спать на его диване, не посравшись со мной. Поэтому в тот раз я решил поспать в своей машине, по крайней мере, несколько дней. По крайней мере, я мог бы оставить машину себе.

Заднее сиденье раскладывалось настолько, что я мог лечь под одеяло. С открытыми окнами было не слишком холодно. Я даже подумал, что будет забавно припарковаться у ливневого туннеля. Может быть, снова сыграем в боулинг. И после того инцидента той ночью никто не хотел появляться в этом районе поздно ночью. Кроме того, это была короткая прогулка до дома друга, где я мог посидеть с их игровой группой, попросить принять душ и сделать вид, будто ничего не изменилось.

После этого все изменится.

•••

Однажды вечером в среду я гулял с друзьями и смотрел, как они играют в свою чушь. Они притворялись призраками, или ревенантами, или как там, черт возьми, они их называли, и я сходил с ума от скуки. Итак, после того, как я стащил у них немного еды, я сказал им, что иду домой пораньше. Они научились не спрашивать меня о поиске работы и не проявляли никакого интереса к тому, чтобы узнать, где я тогда жил.

В ту ночь я шел домой, сжимая под мышкой пакет с чипсами, когда снова увидел Уимпи. И вот. Теперь рядом с тем местом, где я жил, достаточно бездомных, чтобы я знал, что делать. Не смотри им в глаза. Не давай им ни черта. Даже не слушай, что они говорят. Так что это было именно то, что я делал, когда проходил мимо Уимпи, как раз в тот момент, когда он снова бормотал дерьмо.

Так же, как он толкнул меня.

Я мог сосчитать удары сердца, потому что около десяти пролетели очень быстро. Это дало ему достаточно времени, чтобы снова подтолкнуть меня. Он просто откашлялся с этим странным рычанием и снова толкнул меня. Я бросил то дерьмо, которое нес, и приготовился надрать ему задницу. Вместо этого он толкнул меня ногой на верхнюю площадку лестницы. Сука оказался сильнее, чем я думал.

Когда ты трезвый, дерешься иначе. Вам все еще хочется думать, и вы не хотите действовать инстинктивно. И все закончится быстрее, чем вы думаете. Так что без смертоносного буфера хренового пива, когда ты лежишь у подножия лестничного пролета лицом вниз в ливневом туннеле, тебе больно, как сукиному сыну. Я вспомнил то время, когда был пьян, наблюдая за лежащим там Уимпи, и понял, почему

он мало двигался после того, как мои друзья столкнули его с лестницы. Хорошо, после того, как я его толкнул. Внезапно я стал ясно мыслить. Яснее, чем я думал долгое время. Думал, что я по уши в дерьме.

Уимпи кинулся вниз по лестнице, но я не могу точно вспомнить, как он выглядел. Может быть, был немного выше, или, может быть, он был немного сильнее, или, может быть, он просто напомнил мне, как мой отец выглядел прямо перед тем, как ударил меня, перед тем, как уйти. Я помню кусочки и кусочки. Я помню, как был близок к тому, чтобы насрать. Я помню, как был так напуган, что не мог пошевелиться. И я помню, как все изменилось. В нем. Во мне. Во всем.

Еще несколько ударов сломали еще несколько ребер. Тогда я понял, что происходит. Уимпи действительно был выше. Уимпи действительно был сильнее. И я наконец-то смог увидеть его таким, каким он был на самом деле. Под грязной одеждой у него были кое-какие мускулы. Там была кровь, и грязь, и волосы, и пот. Была причина, по которой он мог упасть с лестницы и не получить синяков наверху. Была причина, по которой он мог выжить на улицах, учитывая все это насилие и таких придурков, как я и мои друзья. Как будто он был не тем, кем казался. Как будто он не был человеком.

Какой бы унижительной ни была моя работа, это было ничто по сравнению с тем, чтобы стоять на коленях в ливневом туннеле, в синяках и крови. Пытаясь подняться, я закричал от боли, когда он снова пнул меня в ребра. Звуки ударов кулаков по плоти эхом разнеслись по туннелю без ответа, теперь, когда мои друзья были далеко. Бездомный ублюдок дрался, как дикий зверь, с зубами и когтями. Это та часть, которую я никогда не забуду. Я помню зубы, когти и цвет моей собственной крови. Как в фильме ужасов. Что-то с монстрами.

А я? Я стоял на коленях и принимал это, пока не смог больше терпеть. Попытался закрыть лицо руками. На некоторое время принял позу эмбриона. Я умолял, и умолял, и скулил, и становился на четвереньки, как гребаное животное. Клянусь, этот ублюдок использовал свои проклятые зубы, и когда он наконец зажал мне горло, я просто перестал двигаться, чуть не потерял сознание. Он бросил меня на бетон, огляделся, схватил меня за руки и начал тащить меня прочь, в тень.

Та часть ливневого туннеля, где он спал, пахла ужасно. И пока я сидел в куче влажного картона, переводя дыхание, он снова заговорил. И я начал слушать, слушать Истину. О том, почему он пришел к О'Толли, где я работал каждый день. Как он меня нашел. Почему мой отец, вероятно, ушел, и кем он, вероятно, был. Почему я мог смотреть ему в глаза и видеть его таким, каким он был на самом деле.

Почему я был родичем и притворялся человеком.

•••

Взгляните на низкую жизнь: автомобиль, припаркованный на заброшенной стоянке. Один чемодан с одеждой. Никакого телевидения. Никакого кабельного. Никаких видеоигр от Tellus. Нет расписания. И никаких больше проклятых заповей на всю ночь. Представьте себе лестницу, ведущую вниз в штормовой туннель, место, где спит Уимпи, и где никто больше не трахается с ним, не получая расплаты.

Я знаю расстояние между парнем вроде меня и кем-то вроде Уимпи. Это ровно месячная арендная плата и лестничный пролет. Несколько сотен долларов уберегли бы меня от улицы и удержали бы в этих четырех тонких стенах. Держали меня в хорошем состоянии и пьяным, слишком застрявшим в шаблонах, чтобы видеть мир таким, какой он есть на самом деле. Удерживали меня от падения.

Было время, когда я думал, что свободен. Теперь это так. Я больше не живу в этой дерьмовой квартире. Я до сих пор сплю в машине, и мне это действительно нравится. Мои друзья со мной почти не разговаривают, потому что я все еще отмываю деньги у людей, но это честнее, чем отдавать их деньги «У О'Толли».

И каждое утро я возвращаюсь к тому же «У О'Толли», кладу на стол девяносто девять центов плюс налог и прошу двойной бургер. Короткая прогулка обратно в туннель, где Уолтер рассказывает мне о вещах, говорит мне Правду. Теперь я отношусь к нему как к семье, потому что не хочу возвращаться к тому, кем был. И когда я вручаю ему гамбургер, он обычно улыбается и говорит: «Большое спасибо, сэр. Да пошли бы вы на хуй, сэр».

Книга племени:

Костегрызы



Брайан Кэмпбелл

Игра Оборотни создана Марком Рейн-Хагеном

Разработчики

Автор: Брайан Кэмпбелл.

Оборотни, созданы Марком Рейн-Хагеном.

Игровая система Storyteller разработана Марком Рейн-Хаген

Разработчик: Итан Скемп

Редактор: Эйлин Э. Майлз

Арт-директор: Эйлин Э. Майлз

Художники: Эндрю Бейтс, Стив Прескотт, Джефф Ребнер, Рон Спенсер

Обложка: Стив Прескотт и Шерилин Ван Валкенбург

Верстка, набор текста и дизайн обложки: Эйлин Э. Майлз

Книга племени:

Костегрызы

Содержание

<i>Легенды Зару: Падая на дно</i>	1
<i>Глава 1: Илохие старые времена (История)</i>	10
<i>Глава 2: Между трещинами (Общество)</i>	30
<i>Глава 3: Скрытые сильные стороны (Создание персонажа)</i>	62
<i>Глава 4: Выжившие (Шаблоны и легенды)</i>	88



PRESCOTT

Глава 1: Плохие старые времена

*...если я когда-нибудь снова получу свою руку на долларе,
Я буду держаться за это, пока они не усмехнутся.*

— Бесси Смит, "Nobody Knows You When You're Down and Out"

Время, что можно убить

«ЧЕРТ, КАК ЖЕ ХОЛОДНО.

«Передайте мне бутылку, и я расскажу вам историю. Какую из них вы хотите? Сагу о великих героях? Эпопею о племенной истории? Или, может быть, причину, по которой мы отмерзаем задницы на этой чертовой стоянке, а? Я вам все расскажу. Дайте своему старому дедушке плотнуть этого самогона, и я расскажу вам о мире. У нас есть время, что можео убить, так что мне есть что рассказать.

Старейшина делится пьяной историей

Старик в рваном пальто стоит перед огнем стального барабана. Бутылка с солоноватой жидкостью плещется, когда он жестикулирует руками. Его лицо измучено и покрыто морщинами, что свидетельствует о страданиях, которые он пережил на протяжении всей жизни. Собравшись вокруг костра, стая молодых мужчин и женщин греет руки, топает ногами и пристально смотрит на любого, кто достаточно глуп, чтобы пройти мимо. Это еще одна ночь в жизни выводка крысы.

Посетителей здесь немного и они далеко друг от друга. Гнев и отчаяние витают в зимнем воздухе, не позволяя прохожим смотреть слишком внимательно. Старик О'Рейли держит свою бутылку, как индейскую «говорящую палку». Он прочищает горло, издает чудовищный кашель и наполняет воздух своим неожиданно звучным голосом.

Во-первых, давайте будем честными - никто толком не знает древних историй. Нас там не было,

так что не будем себя обманывать. Я не тот человек, которого вы видите. Я из древнего племени, хранитель забытых историй и друг крыс повсюду. Я разговаривал с древними богами, танцевал на луне и всячески намеревался спасти мир. Другими словами, я знаю все о людях, обманывающих себя.

Вы не смотрите на меня, как на сумасшедшего, так что я могу сказать, все вы - мои братья и сестры. Некоторые из вас сейчас раздувают ноздри, пытаетесь уловить мой запах. Я тоже чувствую ваш запах и знаю, кто вы. Я знаю кто вы. Вы мистики и безумцы, оборотни и воины. Передайте бутылку. Мы все здесь братья.

Я разговаривал с другими мистиками великих племен. Я проводил священные ритуалы с безумцами, которые кричат на грозу, мудрыми женщинами, которые гонятся за Пегасом, героями, истекающими кровью из-за волка Фенрира, и богатыми мужчинами, которые преклоняют колени перед тараканами - я вам скажу, вам лучше спать с крысами. Но, несмотря на все их безумие, у них есть преимущество, которого нет у нас: их величайшие герои могут передавать воспоминания своих много раз прадедушек и прабабушек. Мы не можем. Они могут призвать силу предков и пережить заново величайшие моменты своей истории, но я, черт возьми, точно не могу. Черт возьми, я даже не знаю, кто мои предки. Это означает, что все другие верховные жрецы живут прошлым, оправдывая себя своей



родословной и происхождением. Я знаю только что здесь и сейчас. Например, сейчас я мерзну.

Даже среди нас, стариков, немногие из старейшин племен могут перечислить всю свою родословную. Большинство из них не могут вспомнить историю своих родителей. А есть те, кто даже не знает, кто их настоящие родители, или не скажет, или не заботится. Позвольте мне сказать вам кое-что: это действительно не имеет значения. Откуда мы пришли? Я могу сказать вам, куда мы идем. Братья и сестры, мир идет ПРЯМО в АД! Не рассчитывайте, что твои детеныши получат хоть что-нибудь, когда вы умрете и исчезнете. Мы - последнее, настоящее поколение воинов.

Если у вас есть грехи, в которых нужно покаяться, вам лучше начать молиться Гайе сейчас, потому что времени осталось не так много. Посмотрите ночью в небо своим истинным зрением, и вы увидите Око Вирма, сверкающее в небесах. Послушайте, что говорят на улице, и вы услышите самые ужасные вещи: знамения Конца времен вокруг нас, дети. С таким же успехом можно послушать истории прошлого, потому что, если вы их не поймете, у вас не будет будущего. Никто из нас этого не сделает.

Отказ от ответственности

На самом деле мы мало что знаем, но я расскажу вам, что я понял, дети. У меня есть представление, кто мы сейчас, но я все еще не догадываюсь, откуда мы. На самом деле, я не думаю, что мы «откуда-то». Я слышал, как Фурии болтают о Древней Греции, Фианна балуют меня рассказами о кельтском севере, а Странники стонут о легендарной земле Хем, но мы потеряли связь с нашими предками, поэто-

му мы просто ссым в темноте. Я думаю, что мы отовсюду. Мы не столько родословная, сколько идея: если Гайя сделала вас Гару, вы достаточно хороши, чтобы присоединиться к нашему племени.

Позвольте мне объяснить вам: мне все равно, откуда вы, откуда пришли ваши предки или кем были ваши родители. Когда вы прошли через свое Первое превращение, вы оставили все это позади. Вы отказались от своего имени. Вы покинули свой дом. Вы разорвали все свои связи с человеческим миром. Так и должно быть. Изменилась не только ваша плоть - изменились вы. Когда вы присоединились к нам, вы отложили в сторону всю эту чушь о племенах и политике. Вы решили быть братом, сестрой, частью нашей семьи. Для меня этого достаточно.

Огонь в этом мусорном ведре хороший и теплый, и нам понадобится много времени, чтобы распить эту бутылку хорошего самогона. Вы недостаточно глупы, чтобы искать неприятности, так что вы можете провести время с нами. Истории работают так же хорошо, как и все остальное, поэтому, прежде чем наше время в этом славном мире истечет, мы могли бы все исправить. Матушка-Крыса позаботилась о нашей безопасности; Я позаботился о твоём выживании. Не стесняйтесь сделать глоток вина и немного тушеного мяса - в моем горшке только макароны и картон, но все здесь должны есть.

Еще кое-что: я не собираюсь рассказывать вам какую-то ерунду о том, как мы спасли мир или изменили всю историю. Мы здесь братья и сестры, а не какое-то тайное общество, которое с незапамятных времен приводит в движение события. Это фигня. Мы никогда не творили историю; мы просто пережили это. Может быть, было несколько раз, когда у нас было несколько лиц в толпе,

которые подстрекали людей, когда они пьянствовали и бунтовали, но это идиотизм принимать на себя ответственность за это. Люди начинают революции; мы просто подталкиваем их в правильном направлении.

Мы собрались здесь на племенное вече, и, как старший Галлиард племени, я выбрал Чтение на этот месяц. Вы знаете обряд, и я вижу здесь достаточно рассказчиков, чтобы знать, что мы сможем его осуществить. Остальные - слушайте! Вы узнаете о себе. Я говорю о нашей общей истории. У некоторых из вас были другие идеи по поводу вече в этом месяце - возможно, еще одно увлечение духовным миром или охота за чертовым дураком Рагабашем. Но мы собрались здесь, чтобы вспомнить, почему мы - племя, и я не позволю вам забыть об этом. Давайте начнем с самого начала. Или, в нашем случае, давайте начнем с самого низа.

Низшие из низших

Задолго до Владычества, с того момента, как Богиня впервые вдохнула жизнь в мир, существовала пищевая цепочка. Люди потратили тысячи лет на то, чтобы подняться вверх. Волки и другие хищники всегда были на высоте. А около его дна копошились падальщики - шакалы, гиены, вороны, канюки и, как вы и ожидали, такие существа, как мы.

Гару первыми обрели мудрость, наблюдая за миром природы. Задолго до того, как Серебряные Клыки начали господствовать над всеми остальными, их предки восхищались властным величием сокола, поэтому они узнали свои Дары от духов-соколов Гайи. Прежде чем Теневые владыки начали предавать друг друга, гордые Гару на скалистых вершинах Карпатов упивались грозами, поклоняясь мощи Деда Грома.

А потом были изгнанники, изгнанники, больные, бедные и страдающие. Им приходилось собирать мусор, чтобы выжить, поэтому они учились, наблюдая за мусорщиками. Гайя по своей милости послала духов присматривать за малыми и самыми низкими - духами крыс, воронами-падальщиками, духами шакалов и множеством меньших существ - чтобы у самых слабых Гару был шанс выжить. А что они узнали? То же, что мы знаем сегодня. Сильные учатся бить первыми. Хитрость обучает следовать за ними. И даже самые слабые никогда не сдаются.

Мать-Земля дала нам силу Изменяющихся путей, чтобы мы могли ходить среди людей и бегать с волками. Мы никогда не принадлежали ни к одному из этих миров, но Мать-Земля создала нас, чтобы присматривать за своими детьми, как людьми на двух ногах, так и волками на четырех. Другие племена расскажут вам

Чтения и свидетельства

На племенных вече разные покровительства проводят разные племенные мероприятия. Когда аруны ведут племенное состязание, Гару обычно отправляются на охоту: преследуют духов в Умбре или выслеживают Вирмовых отродий в физическом мире. Теурги проводят племенные обряды, скрытые от других оборотней. Рагабаш организует всех в развлечения и игры. И когда галлиарды не устраивают представления и музыкальные пирушки на племенных дискуссиях, они приглашают свою аудиторию послушать истории, касающиеся текущих проблем, рассказывая историю племенного протектората или ближайшего септа.

Чтение - это тщательно продуманная версия этой традиции повествования. Старший галлиард начинает это, но он ожидает, что другие Гару вскочат, когда дух охватит их. Любой Гару, известный своим талантом к рассказыванию легенд или своим даром рассказывать истории (то есть с Красноречьем или Исполнением), может быть вызван к участию, независимо от покровительства. Старший галлиард задает тон вечера, выбирая тему, например, великие сражения, известные герои или, если присутствует много молодых клиатов, история племени.

Традиционно в прошлые годы старейшины проповедовали историю своим детенышам - в конце концов, это было верной гарантией того, что детеныш присоединится к тому же племени, что и его мать или отец Гару. Старейшины наставляли детенышей об истории племени до их Обрядов перехода, или достаточно, чтобы внушать им внушение в повестку дня племени, но по пути большая часть правды и перспективы терялась. По мере того, как все больше детенышей начинали бросать вызов своим родословным и судьбам, обращаясь к различным племенам с просьбами об усыновлении их, они росли, не зная должным образом о своем племенном наследии - отсюда и потребность в Чтениях.

У других племен есть тщательно разработанные традиции этикета и протокол проведения Чтений. Большинство из них тщательно спланировано заранее. Фенрирам обычно приходится рычать и смотреть на скучного Галлиарда, чтобы получить свою очередь, в то время как Серебряные клыки не посмели бы прервать более известного Гару. С другой стороны, в Чтении Костегрызов любой может прыгнуть в декламацию в любое время, независимо от ранга или известности. Даже старейшина, которого уважают за всю жизнь, может быть прерван клиатом, только что прошедшим обряд перехода.

Свидетельства - это разновидность этой культурной традиции, обычно основанная на знаниях или легендах. Например, если Костегрызы имеют проблемы с местным вампиром, последователей племени просят дать показания о том, что они знают о Пиявках. Для детенышей это не только быстрый способ узнать о сверхъестественном, но и чертовски прекрасный источник развлечений долгими холодными ночами. Старший галлиард все еще начинает вечернее Свидетельство, но, как известно, Теурги костегрызов вложили в мероприятие весь дух старомодного возрождения, призывая всех поделиться тем, что они знают. («Свидетельствуй, брат!»)

Некоторые другие сверхъестественные общества с устными историями и городскими легендами разделяют те же традиции. Вампиры Носферату устраивают подобные собрания, проводимые в так называемых «Хостингах». Последователи Бога Крысы могут быть приглашены на Раткинские Чтения, осторожное мероприятие, на котором крысы-оборотни обмениваются историями с помощью тщательно сбалансированных правил обмена. Независимо от того, кто в этом участвует, большинство Костегрызов предпочитают хриплое чтение более традиционным собраниям. Возможность поделиться тем, что у вас есть, с вашим сообществом намного веселее, чем слушать, как старейшина говорит: «Слушай сюда, щенок!»

о временах, когда герои Гару правили человечеством, но у нашего вида было иное мнение. Мы не кричали о своей ярости с горных вершин. Независимо от того, кто был у власти, мы всегда пребывали в преклонном состоянии, пытаясь не рычать на тиранов, которые принуждали человечество к рабству.

У любого другого племени славное происхождение, история того, почему они были избраны Гайей. Мы этого не делаем. Когда наступит Апокалипсис, вы не найдете нас на родине наших племен; вместо этого вы найдете нас везде. Где бы Гару ни стыдил своих слабейших, ни изгонял их, ни искал кого-нибудь, кого можно было бы пнуть, есть шанс, что бедному дураку суждено стать Костегрызом.

Слово «костегрыз» возникло как оскорбление, которое использовалось с самого начала Владычества. Название нашего племени на самом деле является одним из старейших известных слов на языке гару. Неудивительно, что Высокий Язык Гару превосходно описывает нюансы стыда, бесчестия и порчи - слова, обозначающие «испорченный» (урра) и «оскверненный Вирмом» (-иктия), лишь немного старше.

Во время Владычества объявление кого-то «костегрызом» подрывало все уважение или привилегии, которые он когда-то имел. Даже тогда высший по статусу получал первую долю любого убийства; самый нижний по статусу грыз оставшуюся тушу. Если волк хотел остаться со стаей, ему приходилось терпеть какое-то плохое обращение. Это всегда было у нас в крови. Поскольку мы знаем обычай волков, признание силы и авторитета - это вопрос инстинкта, от которого трудно избавиться...пока тебя не затолкают слишком далеко.

Мы знали свое место. Во времена тиранов мы знали, когда склонить голову. Но во время войны мы также знали славу битвы. Костегрызы тогда не были трусами. Когда-то мы были воинами. Давным-давно, когда оборотни бросались в бой, мы были героями. Вдали от битвы самые известные Гару - Серебряные клыки и Теневые владыки Владычества - боролись между собой зубами и когтями за шанс возглавить. Пока они ссорились и боролись за свою личную славу, у нас было гораздо более почетное место: на поле битвы, в авангарде армии Гайи. Старейшие относились к нам как к расходному материалу, как к ударным войскам Гайи и Гару. Нам было все равно. Военачальники сражались за свою славу, а мы боролись за славный натиск битвы.

Если вы пережили это, то вы это знаете каково оно: броситься на врага со своей стаей, окружающей вас; пробираться сквозь кровь; пировать плотью ваших врагов; подавлять все сопротивление с неоспоримой силой. Перед великими битвами наши военачальники и славные лидеры смирялись перед Соколом или Громом, но перед тем, как самые скромные бросались в бой, мы молились Крысе, нашему тотему войны. Она дала нам нашу дикую силу, нашу отчаянную энергию и неукротимый дух роя. Никто не запомнил наших имен - только то, что мы сражались и погибли, как Гару. Если у детеныша не было родословной, чтобы стать великим героем, Крыса по-прежнему ценила его зубы и когти.

В результате было время, когда о наших арунах ходили легенды. Мы были известны, но, более того, мы были безжалостны. В схватках, в которые ни один герой не посмел бы броситься в одиночку, Костегрызы посылали волну за волной воинов, чтобы заставить наших врагов подчиниться. Так обстоит дело сегодня: если волки Фенрира не могут этого сделать, если одурманенный Серебряный Клык не может этого пе-

режить, то пришло время послать рой крыс. Когда дети Крысы дерутся, мы становимся частью чего-то большого. Во сне я знаю, что уже жил этим раньше. И когда наступит Апокалипсис, я знаю, что мы переживем его снова.

Соглашение

Как вы, несомненно, слышали, человеческая раса не очень хорошо отреагировала на Владычество, учитывая, как оборотни охотились на них, заглатывали их, спаривались с ними и даже поработали. Как это ни удивительно, когда-то с человечеством обращались хуже, чем с нами. После того, как все люди были полностью подчинены, самые известные оборотни начали убивать всех, кто не признавал их славы, начиная с других оборотней в мире. Когда начались великие войны против Фера, мир был залит кровью.

Люди больше всего пострадали во время Войны Ярости, исполненные страха перед открытым насилием, которое они видели, поэтому, поскольку великие герои Гару были одержимы тем, чтобы доказать свою мощь, простые люди сформировали свои собственные племена. Неплохая идея, а? Защищаясь от монстров в ночи, они отвергли тиранию Гару. Те же люди, которых мы думали, что защищаем, начали сопротивляться. И стая самых известных старейшин-оборотней скрылась, чтобы ссориться, ныть, стонать и замышлять месть.

О, Гару были в ярости. И это преуменьшение. Некоторые Гару, в основном волки, которые позже стали Потомками, хотели грызть глотку людей на войне, в то время как потенциальные Красные когти просто хотели уничтожить ублюдков. Серебряные клыки не могли понять, почему люди больше не подчиняются, и Теневые владыки просто кивали, пока они строили разговоры и интриги с другими племенами. Ох, и те самодовольные, которые скоро будут Дети Гайи, немного пошумели о мире, но никому больше не было до этого дела. Идеи по этому одному вопросу — что, черт возьми, делать с восстанием человеческой расы — определяли нас как племена так же, как и все остальное.

Независимо от того, какими у нас могли быть привычки кормления до этого, никто официально не называл нас «племенем» Костегрызов до того грандиозного события. В интересах присутствующих здесь клиатов это было Соглашение: собрание, на котором мы сформировали Западный Конкордат и признали шестнадцать племен Гару. Именно тогда галлиарды и филодоксы впервые спели Литанию. Вы ведь слышали эту часть? Затем племена сражались, боролись, попустительствовали и предавали друг друга, пока не достигли заключительной части Соглашения: соглашения, позволяющего человечеству развивать свою собственную цивилизацию. Мы должны были создать наш Конкордат вдали от человечества, верно? Вы, наверное, неправильно услышали эту последнюю часть.

Этот единственный вопрос был самой важной частью Соглашения, настоящим камнем преткновения. Большинство длиннородых старейшин говорили, что человечество должно иметь свободу управлять своим собственным миром, а не находиться под властью Гару. Таким образом, две расы могли жить в мире. Довольно великодушно с их стороны сказать это, учитывая, как человечество воевало с нами в то время. Это казалось простой концепцией, но не все из нас согласилось с ней. Во-первых, некоторые из нас в то время упали на живот. Тем не менее, Гару, должно быть, что-то сделали правильно. Мать-Земля в конце

концов выразила свое одобрение, подарив нам Перво-бытный ужас - если это можно назвать подарком - и с тех пор мы прчемся за Завесой.

Урра

Идея о том, что с людьми не следует обращаться как с овцами, была довольно новой, но мы по-прежнему несем ответственность перед Гайсей, долг заботиться о человечестве. В то время некоторые из нас все еще чувствовали себя обязанными защищать человечество, и мы знали, что единственный способ сделать это - жить среди них. Давным-давно человечество стоило защищать. Я не совсем уверен. Как бы то ни было, два племени восприняли эту идею больше, чем любое другое. У Стеклоходов, или как там, черт возьми, они себя называли тогда, до того, как появилась такая вещь, как стекло, не было особых проблем с признанием как племени. Они могли декламировать свою родословную, считали заслугой чертовски многое и должным образом приближались к высоким гадостям с их гладко говорящими, чистокровными посланниками из числа филодоксов. Их тщательно изготовленные дары тоже не были такими уж плохими.

Как я слышал, была еще одна группа, которой Соглашение тоже не очень нравился, в основном потому, что он их облажал. Они обнаружили, насколько легче было избежать голодной смерти, живя среди людей или работая с ними, питаясь тем, что они выращивали и убивали. Эти крадущиеся, царапающие, съезжившиеся падалыщики клялись поддерживать Литанию, сохранять Завесу и все такое, но они не собирались покидать города. Они хотели оставаться вовлеченными, хотя бы для того, чтобы набить себе желудок. Многие из них зависели от людей в своем выживании, но, что более важно, им было наплевать на них. Вы знаете, о ком я говорю: о нас.

Идея не очень понравилась. Поскольку мы жили так близко к человеческим городам, они считали нас оскверненными - вот как мы стали урра. Сильнейшие по статусу оскорбляли нас. Дворяне Серебряных клыков, которые только что провели, Богиня знает, сколько времени доказывали насколько они превосходят, пригрозили нам изгнанием. Теневые владыки на самом деле удерживали их от этого, но я думаю, это было только потому, что это так разозлило Клыков.

К тому времени любой, кто придерживался этой идеи, был пристыжен, или, точнее, «запятнан» из-за своего настойчивого присоединения к мятежным людям. Как гласит легенда, этих бросивших вызов было достаточно, чтобы сформировать собственное племя. Тот же скромный Гару, который кишел ими в битве, стоял рядом с ними в Соглашении. И эти индивидуалисты, самые низкие по статусу, ублюдки, которые на самом деле противостояли великим гадостям, были так оскорблены, что их пристыдили навсегда. Мы тут же превратились в целое племя Костегрызов.

Классная история, а? Это правда? Кого-то это волнует? Это древняя история. И этого достаточно, чтобы прикончить еще одну из этих прекрасных бутылочек. Кто-нибудь принесет мне еще одну, хорошо? И на этот раз сдайте проклятую бутылку на переработку, хорошо? Не смотрите на меня так. Вот такая история, как мне рассказали - некоторые из нас верят в нее, а некоторые нет. Когда вы достигнете моего возраста, вы сможете сочинить свою проклятую историю.

Древняя история

Вот и мы, шагающие через процветающие деревушки человечества. Люди стали цивилизованными,

и мы пожинали плоды. Они строили убежища, и мы часто в них ночевали. Они выращивали и собирали еду в безопасных местах, а мы совершали набеги на них. Большую часть времени мы были довольны тем, что жили среди них, восхищаясь их трудолюбием.

И пока это продолжалось, мы видели более странные вещи вокруг их городов в духовном мире: духов Вивер в количестве, которого мы никогда раньше не видели. Некоторое другое племя было ими изрядно очаровано, но Крыса немного нервничала, когда так много гаффлингов Вивер собиралось вместе. Люди начали накапливать вещи, устанавливая графики, делать нужные им вещи и собирать ненужные им безделушки. И паутины Вивер начали собираться вокруг него.

Насколько мы можем судить, насколько далеко вы можете отследить города, вы найдете Костегрызов. Вы, конечно же, найдете Стеклоходов в той или иной форме, называете ли вы их Стражами людей, Железными всадниками или кем-то еще. Это никогда не меняется. Они достаточно доверяют Вивер, чтобы пользоваться ее творениями. Дети Крысы же продолжают бороться, чтобы не попасть в ловушку. Они живут рядом с верхушкой общества, стремясь к богатству и власти; мы живем у самого дна. Они всегда любили человеческую культуру, но мы никогда не принимали ее. Что-то дикое внутри нас невозможно приручить. По какой-то причине другие Гару, кажется, говорят о наших двух племенах в одном предложении, но так же, как Стеклоходы всегда любили Вивер, мы ненавидели ее с такой же страстью.

Древний Египет

Наши взгляды на Соглашение не изменились, поэтому в местах, где другие племена были самыми сильными, мы все еще прятались от стыда. Возьмем, к примеру, Египет: родину Безмолвных странников. Они ужасно защищали свою родину. Это было до того, как они начали скитаться по миру, когда они были очень близки со своими родственниками. Насколько я слышал, у них были какие-то странные и могущественные союзники - мумии или что-то в этом роде - и нас не особо заботил такой союз. Странники обычно хранят молчание обо всем этом, вероятно, чтобы скрыть тот факт, что они действительно не понимают своего прошлого.

Некоторые люди скажут вам, что у нашего племени также были родичи поблизости, на нашей славной потерянной родине. Позвольте мне сказать вам, когда кто-то предлагает накормить вас за хорошую историю, вы скажете что угодно. Те же легенды говорят о великом проклятии, которое заставило Гару покинуть эту часть мира.

Никто не проходил через Северную Африку без ведома Странников. Но если вы подверглись Первому превращению там, и ваша кровь не была достаточно чистой, чтобы стать одним из лучших Хема, то протекторат не хотел вас. Как ни странно, мы завербовали много братьев и сестер из сбегавших Гару. Это приводит к истории о том, как египетский фараон совершил первый великий Исход...

Древние тотемы, древние пути

«ЗАТКНИСЬ, ЧЕРТ ВОЗЬМИ! ТЫ НИ ХРЕНА НЕ ЗНАЕШЬ. Ты все неправильно рассказываешь. У нас была своя земля, и у наших родичей тоже. Неудивительно, что мы вымираем, ведь так много из нас чертовски невежественны. Как и ты, старый дурак. Отдай мне эту бутылку с гнилью!»

Одним плавным движением соперник старика хватает бутылку и швыряет ее через парковку. Стекло взрывается, распыляя дурманящую жидкость на груды обломков. Некоторые слушатели вздрагивают. Молодой человек поворачивается. Никто не смеет встретиться с ним взглядом. Никто не видит выражения его лица, цвета его кожи или гнева в его глазах. Теперь стая единодушна.

Новый альфа поднимает руки. Ветер пронизывает холод, но Зубы Шакала стоит перед огнем в футболке и поношенных джинсах. На улице холодно, но он горит от ярости. Никто не смеет слишком пристально взгляды в его язвы - его уродства являются причиной того, что он может так быстро избавиться от такого жестокого холода. Он метис, и он не боится это показать. В форме Хомиды он снова и снова лечит боль от холода, но боль в его глазах не проходит.

Некоторые из других Гару говорят, что племя Костегрызов было создано из соображений удобства. Это чушь собачья. Некоторые волки будут относиться к вам как к дерьму, потому что это должно быть ваше место в жизни или потому что у нас нет их корней. Это фигня. Большая разница между ними и нами в том, что мы более открыты. То, что выбрасывают другие волки, мы принимаем. Вот почему мы так разбросаны, а Серебряные Клыки так породнились — мы верим в расширение генофонда. Никогда раньше не думал о нас таким образом, не так ли? Мы не прокляты. Мы благословлены.

Что еще более важно, мы - Гару. Мы должны быть на одной стороне, но все племена ссорятся из-за дерьма: политики, разведения и происхождения, как то дерьмо про Соглашение, которое я слышу снова и снова. Кого это волнует? Мир умирает. Другие племена держат в стороне Костегрызов, потому что мы бездомные, потому что кажется, что у всего нашего племени никогда не было дома. К черту это. Это все ложь.

Наше племя пришло со всего мира, но до Соглашения у нашего племени был дом. С незапамятных времен крупнейшее скопление Костегрызов было в Северной Африке. Может быть, эти Гару формально еще не были племенем, но в той части мира были десятки септов Костегрызов, задолго до Хема, Карфагена или долбаного Соглашения. И это было задолго до того, как кто-либо смог осудить нас как племя неудачников-падальщиков.

У нас была культура. У нас была гордость. Единственное, чего у нас не было, так это достаточного количества волков, поэтому мы были племенем "хомидов" И, как и следовало ожидать, другие Гару тоже ненавидели нас за это. С тех пор наши родичи расселились по всему миру, порождая внебрачных детей, но если бы мы не потеряли наше наследие, мы могли бы проследить его прямо там, до наших родных земель. Вы хотите знать, как мы их потеряли? Это адская история.

Откуда мне знать? Ладно, может, меня там не было, но я знаю, что духи были. Я говорю с ними так же, как мои предки. Любой хороший уличный шаман знает древние тотемы. Изгнанники всего мира знают о Крысиной Матери, и даже во время Владычества было много Гару, близких к крысам, Крысиному Тотему и его диким детям, Раткинам. Но мы пренебрегли настоящими тотемами. Было время, когда мы бежали с другими падальщиками - шакалами, воронами и гиенами - поэтому мы говорили с тотемами падальщиков, чтобы получить наставление. И запомните мои слова: теперь, когда наступил конец света, тотемы мусорщиков возвращаются в мир, неся с собой старые истории. Истории, о которых мистер Галлиард не разбирается. Итак, где мы были?

История Шакала о древнем Хеме

Братья и сестры, после Соглашения у нас были влиятельные соседи на востоке: Безмолвные странники. Возможно, они смотрели на нас свысока, поскольку мы питались мертвыми, чтобы выжить, но мы достаточно хорошо ладили. У наших кузенов на востоке был свой пантеон тотемов, инкарн, связанных с египетскими богами.

Если вы поговорите с действительно религиозным Странником, он это подтвердит. Они расскажут вам старые истории об Анубисе, Горе и даже о старой твердошкурой рептилии Себеке. Это была эпоха богов и людей, ходивших как боги. Я говорю о двух бессмертных, которые ходили среди них. Сет и Осирис. Кровососы. Уроды. Пиявки. Бледнокожие вампиры, преследующие по ночам и истощающие кровь.

Странники вели всеобщую священную войну против Сета. Видите ли, он предъявил права на весь Северный Египет, и как его часть, он произвел на свет целую «родословную» миньонов-нежити, что помогали ему сохранить его власть. А еще был его отец, Апофис, Разрушитель, от которого воняло Вирмом и оставлял зловоние Вирма везде, где он помогал Сету в его нечестивом крестовом походе. От всего королевства пахло порчей Вирма, поэтому Странники продолжали охотиться на детей Сета снова и снова. Вам может быть интересно, какое это имеет к нам отношение, поэтому я перейду к делу. Всякий раз, когда Странникам надирала задницы, они были в таком отчаянии, что приходили к нам за помощью. Они бы послали одного из своих быстрых гонцов с действительно вежливым приглашением помочь им в борьбе с Вирмом.

Когда мы жили в дикой природе, Костегрызы тоже следовали древним богам и древним путям - путям, которые были забыты, и путям, которые возвращаются. Тотемы падальщиков вели нас к падали, охраняли и защищали нас. Мы оставляли наши жертвы из костей и мяса их духам-хранителям. В Африке у власти был Шакал. В любом племенном каэрне можно было быть вполне уверенным, что лидер септы будет следовать за Шакалом, в то время как старейшины склонят головы, благословляя Ворона. Рагабашы заключали договоры с Гиеной, и сброд, собиравшийся только для того, чтобы кормиться, пошел по пути Крысы. В конце концов, Крысе поклоняются везде.

Когда Безмолвные странники были достаточно отчаянными, чтобы умолять других Гару о помощи - или, что еще хуже, Костегрызов - большинство откликнулось так, как вы и ожидали. Дети Шакала были счастливы выиграть от войны с Вирмом, если кто-то другой нанес первый удар и остался впереди. Дети Вороны были довольны тем, что следовали за лидерами племени, пока это служило их потребностям. Дети Гиены просто смеялись над судьбой несчастных Странников. А выводок Крысы? Дети Мамы Крысы не попали в этот проклятый бардак.

Уже тогда мы знали счет. Люди приходили к нам за помощью, и когда они ее получали, они небрежно подумывали о том, чтобы нас трахнуть. Это история нашего народа. Вот и вся наша история. Мы будем ссориться между собой, когда наступят тяжелые времена, когда нельзя доверять никому, кроме себя, но у нас есть веские причины скептически относиться к кому-либо еще. Придерживайтесь своего племени и доверяйте своему альфе, и вам не придется проходить через то, что сделали дети Шакала.

Так или иначе, мы были там. Вот Странники, восторженно кланяющиеся перед нашими септами и просящие о нашей помощи. Это был приятный жест - желание Костегрызов пожертвовать своими жизнями для



маленького крестового похода Странников, но у него было несколько проблем. Во-первых, Костегрызы не были так организованы, как другие племена - никогда не были и не будут. Племя относилось ко всем как к более или менее равным, несмотря на различия в религии. Поскольку мы жили как падальщики, наши протектораты были достаточно большими, чтобы мы могли бродить. Септы продолжали передвигаться везде, где можно было забрать еду. Как ни странно, многие из Гару в септах никогда не оставались близко к сердцу ближайшего каэрна. Звучит знакомо? Племя сегодня такое же.

И даже если бы мы могли сразу же позвать на помощь всех наших родичей, разве вы действительно можете обвинить детей Крысы в том, что они не ответили на зов? Я имею в виду, что борьба с Вирмом - благородное дело, но мы говорим о борьбе с богом. Сет был одним задиристым бессмертным ублюдком, вырвавшим свое сердце и принесшим его в жертву властителям тьмы. Так что добавьте вторую причину, по которой дети Крысы не участвовали в этом: они не были дураками.

Дети Шакала смотрели на вещи иначе. Некоторые из Странников тоже поклонялись Шакалу. Они просто знали его в другом аспекте: Анубис с головой шакала. В нашем племени дети Шакала были из тех, кто следил за нашими каэрнами, поэтому они, по крайней мере, слушали достаточно долго, чтобы услышать точку зрения Странников. Галлиарды Странников рассказывали истории о Птахе, принесшем в мир силу Вильда, о Лепщике и Маат и их одержимости справедливостью, а также об Апофисе, Разрушителе, орудии Вирма. Это потребовало некоторой работы, но некоторые из Шакалов были убеждены в том, что их тотем играет во всем этом роль. Что еще более важно, амбициозные дети Шакала увидели способ снова заслужить уважение, поэтому они сражались бок о бок со Странниками.

И угадайте что? Они проиграли. По-крупному.

У Странников дела шли не слишком хорошо, и когда они не смогли получить помощь от достаточного количества Костегрызов, они проиграли. Сет бросил все, что у него было, на Странников, и они навсегда потеряли Хем. Он распространял свою порчу, когда Египетское царство погружалось во тьму, и Странники убегали с хвостами между ног. О чудо, если с тех пор они не убегают. Сет проклял все проклятое племя, отрезав их от предков, от родины, от всего.

Здесь есть урок. На мой взгляд, мы не можем позволить себе полностью отвернуться от других племен. Потому что, когда силы тьмы поглотили Хем, они начали рассредотачиваться по северному побережью Африки. Аджаба остались и посмотрели, что с ними случилось! Аджаба? Вы когда-нибудь слышали о них? Гиены-оборотни? Конечно нет. Я пойду дальше.

Что до Костегрызов, то последователи Шакала пережили самое худшее. Его дети пострадали от того же проклятия, что и Страйдеров. Насколько я слышал, кажется, что кровь шакала в наших жилах с тех пор преследует нас. Ворона скрылась за спиной Шакала, зная, что его брат будет нуждаться в нем... и если Шакал слишком сильно пострадает, Ворона все равно выиграет. Выводки Гиены смеялись над своими братьями и сестрами за такой глупый выбор. А Крыса? Выводок Крысы пережил всю эту неразбериху, потому что, прежде всего, Крыса выжила.

Признаюсь, наше племя обвиняют в большом дерьме, в котором нет нашей вины. Когда мы потеряли свою родину, некоторые проклинали детей Крысы за их трусость, а некоторые обвиняли выводок Шакала в их глупости, и все вокруг, племя страдало от стыда. Даже если мы не проследим нашу родословную до Шакала, тем, кто несет кровь Шакала, с тех пор не

повезло. Даже Костегрызы опасаются всех, кто следует за Шакалом. Вы уже мало что о нем слышите. Вы вообще не услышите о Гиене. Но я знаю, сколько из вас слышали о силе и славе Крысы.

Сова и Крыса

Кстати, это еще не конец истории. Чертовски ясно, что дети Крысы сделали правильный выбор, но тогда Странники так не думали. Они злились на выводок Крысы за то, что они трахались все время, пока их мир капился к черту, и племенные тотемы Странников тоже были не слишком довольны. Когда Хем пал, египетские тотемы начали терять свою силу. Сова же становилась все сильнее и сильнее, и она увела своих детей в безопасное место. Странники разошлись по миру, взывая к Сове о руководстве в ночи. Дети Совы убежали из своего дома, убежали от своего прошлого, убежали от своих истинных тотемов и древних обычаев.

Сова была не слишком довольна Крысой и ее детьми, маленькими неряшливыми Костегрызами. С тех пор Сова и Крыса яростно ненавидят друг друга. Сова напросилась на определенную месть: с того времени Сова просила Гару, следовавшего за ней, оставлять маленькую жертву с каждой проходящей луной. И с тех пор Странники ловили крыс, мышей и всевозможных грызунов, оставляя их беспомощными для духовных слуг Совы. С тех пор ничего не изменилось. Дитя Крысы ни за что не должен помогать последователю Совы, а дети Совы знают, что нельзя просить помощи у детей Крысы.

Так вот, некоторые из Странников, бежавших из Хема, не забыли старых обычаев. Их не волновало соперничество Совы и Крысы, поэтому они некоторое время путешествовали с нами. Последователи Анубиса, Ибиса и Себека боролись рядом с детьми Шакала, Ворона и Гиены. И, как и следовало ожидать, они боролись с тем же проклятием, и те же самые высокопоставленные старейшины, которые хотят использовать нас, также использовали и их.

Илавильный котел

Во время Соглашения было много из нас, кто не соглашался с тем, чего хотел Западный Конкордат. Другие Гару, которые встали на нашу сторону, прибыли из других частей света. Пока мои родичи рыскали в Африке, наши предки рылись в падали везде, где могли. Наше племя всегда принимало посторонних, в том числе тех, кто был изгнан или отвергнут из других племен.

В свое время это означало, что детеныша, который не был достаточно хорош, чтобы присоединиться к другому племени, автоматически оскорбляли как «Костегрыза». Оскорбление означает то же самое, что и во Владычестве: изгой должен есть после того, как все остальные закончат, пробираясь сквозь оставшиеся туши. Некоторые из нас рождены Костегрызами, и мы ничего не можем с этим поделать. Мы учимся выживать практически с ничем, и мы учимся с осторожностью относиться к кому бы то ни было.

Но есть также целый рой Костегрызов, которых приняли в племя. Когда детеныш особенно героичен или успешен - по крайней мере, по стандартам других Гару - племена соревнуются, чтобы завербовать

его в свои ряды, возможно, уводя его от племени, принявшего его предков. Это работает в обе стороны. Когда Гару отвергают, оскорбляют, порочат или даже изгоняют, Костегрызы могут дать ему еще один шанс. Это одна из причин, почему наше племя всегда было одним из самых густонаселенных в мире - потому что у других племен всегда были такие странные стандарты. И, как и следовало ожидать, это также была основная причина, по которой другие племена считали нас расходным материалом.

До Соглашения мы считали благородным принести себя в жертву Гайе и Гару, но после этого у нас изменилось мнение. Мы были свидетелями худшего во Владычестве, обычно с передовой. Для нас было мало чести и славы - это досталось самым великим на станции. Мы также видели, как Владычество повлияло на людей. Когда мы стали племенем, мы вернули себе часть нашей гордости, и племя согласилось, что никогда больше не умрет во славу Гайи - по крайней мере, без уважительной причины. Это конец истории. Кто-нибудь хочет продолжить, что уже говорили?

Илемя растет

«Я БЫЛ БЫ РАД, МОЙ ДРУГ. ВЫ ХОРОШО РАССКАЗАЛИ ЭТУ ИСТОРИЮ.»

Галлиард сказитель делает паузу, чтобы драматично взглянуть на толпу, накидывая на плечи плащ. С размаху, Запах толпы шагает прочь от огня, крадучись по бетону, как актер, расхаживающий по половицам. Он для выразительности сжимает руки в когти, а затем внезапно указывает на единственного присутствующего детеныша, как будто представление было только для нее. Другие Гару хихикают — никто не попадает в хорошую историю так, как один из Франквейлеров.

ЗАЗУБРИ! Вот КАК со всего мира пришли Костегрызы, дитя! Не все они родились в нашей семье. Заблудшие детеныши могут годами бродить по холодным и одиноким городским улицам, не встречаясь с родичами Костегрызов. Были ли их родители Потомками или Уктена, Серебряными клыками или Теневыми владыками, по какой-то причине их племена презирали и бросали их. Окруженные морем неприятностей, эти ищейки обратились к тотемам падальщиков, изучая, какие дары они могут получить от духов, пока не найдут путь в теплые объятия нашей семьи.

Божьи раны! Какая трагедия, когда Гару отворачиваются от Гару! Не бойся, дитя! Мы защитим тебя от ночи! Мы примем тебя как своего, прижимая к себе за пазуху!

Кровь нашего племени перемешивается в самом котле братства. Поистине, наша кровь Гару стала большим плавильным котлом, гибридным тушеным мясом, в котором течет весь обломок других племен. Вкусная метафора, а? Поэтому в нашей семье нет чистопородных - только дворянги. Наш мех представляют собой лоскутное одеяло из цветов и узоров, рваное семейное лоскутное одеяло с лоскутками и заплатками из разных времен. Собери вокруг себя семью, дитя, и она согреет тебя от холодной ночи, которая тебя окружает.

Рой Костегрызов

Такова правда Гайи. Поскольку наше племя не слишком избирательно - нынешняя компания, конечно, исключена - вступление в племя для некоторых является легким выбором. Волк без племени - существо грустное и одинокое. Пока он не завершит свой обряд перехода, он не сможет изучить тайные знания племени, изучить его племенные обряды или узнать его племенные дары. В лучшем случае он может получить искреннее приглашение на подобное торжество. Если он откажется от своего наследия, испытания и невзгоды станут серьезными, но если он примет легкую альтернативу - стать Костегрызом - путь впереди станет более гладким. Даже Ронины и другие негодяи возвращаются в Нацию Гару, присоединяясь к выводку Крысы.

А что это за жизнь! Больше никаких попыток оправдать ожидания ваших предков - у нас их нет! Каждый мусорный контейнер переполнен пиршеством! Простой картон становится замком! Каким бы скромным ни было наше племя, любой мужчина может стать королем, а любая женщина - королевой! А здесь, на наших славных вече, все пируют... даже если сегодняшняя гадость - это макароны и картон.

Бок о бок

У нас была долгая и трудная борьба, но по мере того, как мы шли сквозь время, мы подобрали разношерстный ассортимент подержанных героев. Посетите собрания наших галлиардов, и вы увидите, что в величайших историях есть Костегрызы. Вы увидите нас как носителей копья в эпосах викингов о Потомках, крестьян в задумчивых трансильванских сагах о Теневых владыках или даже как скромных подданных в русских каэрнах Серебряных клыков. Великая Гайя, я слышал рассказы о том, что австралийские Костогрызы живут в трущобах вместе с падальщиками Тасмании, как дальние родственники Буньи.

С раннего возраста мы узнали, где мы фигурируем в иерархии доминирования и подчинения. Мы крестьяне, простолюдины, чернь, пехотинцы и немые массы. И мы все еще живы. Где бы вы ни встретили Гару, вы найдете истории о Костегрызах, выполняющих свою грязную работу.

Помните эти истины, когда слышите наши скромные истории. Когда кто-то рассказывает вам о нашем исходе из Африки или о нашем вторжении в Америку, помните, что это лишь часть истории. У нас везде есть родичи, и мы заботимся о своей семье. Просто в одних местах нас немного больше, чем в других.

Ранние города

Франквейлер подходит к груде брошенных машин. Его «рабочие сцены» катаются за веревками, воздвигая стену из картона с любопытной гравюрой мелком и мелком: уличная сцена из вавилонского города... или, по крайней мере, рагабашеского представления о нем.

Звучит немного неорганизованно? Действительно, было. Пока мы не собрались в больших городах, мы вообще не были организованы. Прежде чем мы нашли такие славные места, как то, что вы видите здесь, мы прятались и крались в каэрнах, принадлежащих другим племенам. Горе судьбе наших потерянных родных земель! Горе и несчастье!

Идея совместной работы целой группы людей была нелепой. Народ Гару презрительно смотрел на нас

свысока, но не мог помешать нам собираться в стаи. Сильнейшие оборотни прятались в дикой местности, поэтому для нас было естественным выйти на улицы, питаясь отходами цивилизации. В городах пища разливалась по улицам, и крысы собирались пировать.

Однако для многих, несмотря на обилие мусора, это были темные времена. В городах у нас не было септов и каэрнов, поэтому мы остались одной большой семьей. Без лидера септы старейший и мудрейший Костегрыз стал бы для всех нас Матерью или Отцом племени. Таковую честь нельзя было заслужить, просто прожив долгое время. Вы действительно должны были помогать Гару, живущим в городе, даже тем, кто проезжал через него. Проявив сострадание к незнакомцам и щедрость к друзьям - добродетели, о которых Мать-Крыса до сих пор требует от нас, - вы могли бы стать дворянином среди Костегрызов, независимо от того, кем или чем вы были в молодости.

В самых больших мегаполисах, друзья, у каждого покровительства могли быть свои собственные племенные Мать и Отец - довольно редкая практика сегодня, но она все еще существует. В рамках вашего инвестирования вы даже можете объявить о своем собственном титуле. Отец Рагабаш может стать Королем дураков, Принцем Воров или Повелителем Нищих. Мать-Теург могла охранять шабаш хитрых мужчин и мудрых женщин по всему городу. И подумайте о костюмах! Большинство Гару не интересовались городами; таким образом, у нас была свобода экспериментировать со странными и сильными идеями.

История городов - это наша история. Насколько далеко ты можешь проследить города, ты найдешь там и наше племя. Вот где еда, где живет большая часть человечества, а для франквейлеров - культура. Из всех тотемов падальщиков Крыса была наиболее подходящей для выживания в паутине Вивер. Если вы прочитаете о древнем Вавилоне - если вы умеете читать - вы прочитаете о встречах Хаммурапи с крысами. Это потому, что мы были там в силе. Завеса действовала полностью.

Хотя люди думали, что мы нищие, просящие милостыню на улицах, мы действительно заботились о тех, кто охотился на человечество. Стратегия такая же древняя, как Месопотамия: наши разведчики и воины все еще часами просят милостыню на улицах, а они все еще наблюдают. Мы можем выглядеть дураками, но мы стремимся быть спасителями.

В Месопотамии Стеклоходы наблюдали, как ученые-люди осваивают древние языки, но мы наблюдали за улицами. Да, в древних городах вы тоже найдете Стеклоходов, в той или иной форме, называете ли вы их Стражами Людей, или Железными Всадниками, или Разносчиками бронзы, или Жевателями бетона, или как там их назовут на этой неделе.

Однако некоторые вещи никогда не меняются. Если города - это выгребные ямы, то они - отбросы, плывущие наверх. Мы подонки, которые опускаются на дно. Их тянет к богатству и власти, но мы видим в этом ловушку. Кроме того, Вирм действует через жадность и обжорство больше, чем прямое насилие. О, я это сказал? Стеклоходы связали себя долгами и обязательствами. Они попали в ловушку цивилизации, но выводок Крысы с тех пор рвет ее сети.

Древние Греция и Рим

Рабочий сцены грызет веревки, поддерживающие картонную стену, и она падает. Позади него на кир-

пичной стене нарисован мелом римский Колизей. Схватив деревянный меч, франквейлер выкрикивает очередную инвективу.

Друзья и земляки, примите участие! Вивер везде! (Удар, парирование, толчок!) Каждый раз, когда вам приходится стоять в очереди, с каждой формой, которую вы достаточно глупы, чтобы заполнить, с каждым счетом, который вы достаточно глупы, чтобы оплатить, она плетет свою паутину обмана, чтобы связать вас. Скоро вы будете мучиться из-за того, как оплачивать счета за машину, за кофеварку эспрессо, за свои миниатюры Франклин минт! Скоро вы станете слепы к окружающему миру!

Если бы это было так просто. Позвольте мне перевести дух и объяснить. Живя в самом сердце человечества, не уступая его обществу, мы делаем все, что в наших силах, чтобы сохранить Вильд в живых. Вивер любит конформизм, но мы придумали довольноно безумные идеи, как от него избавиться. Когда демократия пришла в Афины, мы ухватились за довольноно революционную идею: голосовать за наших старейшин вместо того, чтобы заставлять их сражаться, обмануть и угрожать друг другу за власть.

Демократия была своего рода революционной идеей, которую другие племена терпеть не могли. У всех есть право голоса? Метисы могут говорить так же свободно, как хомиды? Или, не дай Бог, мы должны относиться ко всем Гару как к равным? Как и многие другие вещи, то, что они отвергли, мы приняли. Демократия была способом, которым мы действительно могли работать вместе, вместо того, чтобы разрывать наши споры насилием. Кроме того, нас уже тошнило от Потомков. (Хех! Просто шучу, Зубы Шакала!)

Ко времени Древнего Рима мы были сильным, численным племенем - мы действительно начали помогать друг другу. Как только мы организовались, мы принялись за работу, помогая и людям. Не просто помогая себе, как это сделали Стеклоходы, но и работаем с людьми, которые действительно в нас нуждались. Племя было силой, с которой нужно было считаться. Это было время, когда мы на самом деле воевали со Стеклоходами и Теневыми владыками - и время от времени побеждали.

В старинных преданиях говорится, что Рим был построен недалеко от древнего каэрна - даже Ромула и Рема выкармливали там волки. Это сделало римский септ Седьмого холма одним из первых великих городских городов, и мы многому научились, защищая его. Сохранение Завесы стало искусством; изучение человеческой политики стало наукой. Семьи Костегрызов прятались в катакомбах и темных коридорах города, пировали пищей, которую римляне выбрасывали, и сражались за грандиозные цели.

О, а еще был давно отвергнутый идеал насрать на человечество. Помните это? Мы боролись, чтобы защитить всех, пока не стали такими чертовски циничными и скептическими. Мы сказали, что каждый должен получать выгоду от общества, и каждый должен быть свободным. Это сделало наши крестовые походы против римского рабства такими удивительно страстными - они не были для нас вариантом. Это был приказ народа, исполненный Гару.

Тем не менее, римским Стеклоходам было наплевать. В конце концов, господство над людьми было для них находкой и благом во времена Владычества. А римские Теневые владыки? Забудьте о них! Они даже обращались со своими родичами как с рабами! Но мы по-прежнему поем саги о великих освободителях

Рима даже спустя много времени после падения Седьмого холма. Я не делаю возмутительных заявлений, что один из нас был Спартаком или кем-то в этом роде - хотя это было бы неплохо, не так ли? - но я знаю, что некоторые из наших родичей были бывшими рабами... или взяты в рабство ... или (кхм) дети рабов, которые были особенно благодарны за их спасение, если вы понимаете, о чем я, а я думаю, что понимаете.

Блуждание

Выбросив свой «римский меч», франквейлер взбирается на грудь щебня. Ветер ловит его плащ, когда он позирует, обращаясь к смущенной толпе Гару.

Мы не могли оставаться в Риме вечно. Мы были повсюду, и по мере того, как первоначальное племя распространялось по миру, мы находили братьев и сестер, куда бы мы ни пошли, по духу, если не в крови. Не имея родины или даже предков, Костегрызы блуждали, куда бы их ни уносили удача - и несчастья. Поскольку у нас не было дома и мы не особо заботились о том, чтобы куда-нибудь в спешке попасть, некоторые из наших родичей распространились по миру в качестве моряков. В конце концов, где бы вы ни нашли корабли, вы найдете крыс, так что Дети Крысы не сильно отстали.

Примерно на рубеже тысячелетий одна из крупнейших групп Костегрызов дрейфовала на ледяной север, то есть в Северную Европу. Поскольку там было много опытных моряков Костегрызов, то, что они начали работать с Потомками, было лишь вопросом времени. Мы служим народу Гару, поддерживая великих героев. На любом корабле викингов вам понадобится стая воинов Фенриров на борту, которые будут грызть свои щиты, готовые к набегу, но вам также нужен кто-то, кто будет выполнять тяжелую работу. Вот тут-то мы и пришли. Любой, кто был изгнан из их строгих обрядов, принимался нами как брат или сестра.

Во многих великих эпосах о Фенрирах есть Костегрызы. Даже если мы просто носители копья, или протираем палубу, или тащим весла, мы делаем свою часть работы, даже если наши имена и родословные не воспеваются так сильно, как имена эпических героев. Как вы думаете, почему в эпосах о викингах так много рассказывается о предках героев? Насколько я понимаю, это дело Гару. Костегрызы часто заключают такие партнерские отношения. Похоже, что нас не волнует, получит ли кто-то еще львиную долю кредита, пока мы получаем что-то от сделки. Наш вид произвел много приятелей и товарищей великим героям. Достойная цель, уверяю вас. Нам приятно служить. И развлекать вас одно удовольствие.

Скромный рассказчик спускается с кучи обломков, смешиваясь с толпой теперь уже конфиденциальным тоном. И когда он поворачивается, он смотрит в сторону следующего оратора... драматично поклоняется... и уступает место сцене.

Капюшон подстрекает

«В РИМЕ У НАС БЫЛА ПРАВИЛЬНАЯ ИДЕЯ. НАМ НУЖНО ОРГАНИЗОВАТЬСЯ. Этот Галлиард, похоже, не прочь прикинуться дурачком. А я нет. Вы думаете, что раз мы Костегрызы, то должны кланяться и подлизываться ко всем остальным? Неужели мы должны быть посмешищем нации Гару, как он?»

Когда последний рассказчик отходит в сторону, к огню подходит молодой человек в толстовке с капюшоном. Некоторые лица в толпе выглядят удивленными, увидев его там. Когда он опускает капю-

шон, толпа может видеть тонкий след щетины на его макушке, показывая, что прошло много времени с тех пор, как он в последний раз сбрил ее чисто. Боевой шрам на левой щеке еще не полностью зажил, свидетельствуя о последнем ударе ножом в лицо. Хотя окружающие его гару - братья и сестры, он на мгновение пристально смотрит на них, показывая, что готов смотреть в глаза любому, кто ему противоречит. Арун стоит вызывающе, как будто ему есть что доказывать, и начинает говорить.

Мы не должны быть дураками. Мы - сила нации Гару. Если Серебряный клык удобно сидит на своем троне, то это потому, что мы помогли ему туда попасть. Если Теневой владыка смеется над нами, то это потому, что он извлек пользу из информации, которую ему дали наши Крысоловы. Но мы упустили из виду причину, по которой мы Гару.

Посмотрите на этого беднягу. Живет на отбросах. Спит на улице в этом вонючем плаще. Что такого хорошего в том, чтобы быть бездомным? Выпасть из жизни? Замерзнуть по ночам? Голодать днем? Мы видели это вблизи. Люди вокруг нас умирают понемногу каждый день. День за днем они замерзают до смерти. Они умирают от голода. А если этого недостаточно, то по пути они разрывают друг друга. Ради чего? Ради денег? Власти? Привилегии? Ни за что.

Мы должны защищать мир и защищать людей в нем - даже если старейшины других племен говорят, что мы не должны этого делать. Люди из нашего племени живут в трущобах практически везде. Из-за этого гару воют, что мы отверженные и неудачники. Не верьте этому. Они говорят, что мы трусы, ублюдки, ленивые, эгоистичные и даже хуже. Не покупайтесь на это. Не забывайте о причине, по которой мы изначально остались в городах: следить за человечеством.

Скажу прямо: я не настолько глуп, чтобы пытаться спасти всех. Для большинства людей уже слишком поздно. Большинство людей не стоит спасать. Мир испорчен, поэтому люди испорчены. Девяносто процентов всего - дерьмо, включая человечество. Думаете, я шучу? Посмотрите на окружающих вас людей. Это как большая мусорная свалка. Вы можете копаться там целый день, но большая часть того, что вы найдете, - это дерьмо.

Вы не согласны? Я все это видел. Богачи проходят мимо спящих на улице бедняков. Дети стреляют, беременеют, подсаживаются на наркотики. Вы можете шутить, мистер Плащ, но я не буду смеяться. Я не могу просто смеяться над миром. Мой мир другой. В моем мире, когда я иду по улице, никто не смотрит мне в глаза. Они закрывают свои двери. Они держат дистанцию. Люди на тротуарах протягивают руки за помощью, но получают лишь пустоту.

Я не хочу валять дурака. Нация Гару потерпела поражение, и они обращаются с нами как с изгоями. Если мы все равны, мы должны поступать так. Все зависит от нас. Пришло время действовать. Ты бездельник только в том случае, если хочешь быть бездельником. Хочешь быть героем? Принимайся за работу. Вот что должно делать наше племя.

Нам нужны перемены. Куда подевался тот старейшина? Напился до смерти? Он болен - стоит ли мириться с его болезнью? Смириться с его слабостью? Тот факт, что его больше ничего не интересует, кроме древних историй? На мой взгляд, Гару было наплевать. Тот факт, что нас называют Костегрызами, этого не меняет. Посмотрите на историю, это то, что мы делали раньше.

Темные века

Еще в темные века мы были вовлечены. Мы были обывателями, и мы были везде. Где бы люди ни работали, мы работали вместе с ними. Когда люди голода-



ли, мы голодали вместе с ними. Все, за что сражалось и умирало наше племя в Древнем Риме, рухнуло во время Темных веков. Даже тысячу лет спустя феодальная система, которую они имели, сохраняла бедных на месте, а богатых у власти. Именно тогда наши предки поняли, что ничего не изменится, пока мы сами не изменим это. Нам нужно было изменить не только свое племя. Мы должны были спасти весь мир.

Кроткие должны были унаследовать Землю, но их ожидала грязь, если они не возьмут то, что им нужно. Вы понимаете, к чему я веду? Вы слышали легенду о Робине Гуде? У Робина была правильная идея. Я не собираюсь говорить вам, что он Костегрыз. Я не собираюсь говорить, что он родич. Я даже не говорю, что он когда-либо существовал. Я говорю, что легенда возникла потому, что десятки таких Гару, как он, сделали то, что в рассказах он сделал. Как я слышал, когда Костегрыз требовал правосудия, он надевал капюшон на голову, чтобы сохранить свою личность в секрете. И есть целый лагерь Гару, основанный на этой традиции - на чувстве чести и долга.

Костегрызы никогда не отворачивались от мира. Мы сражались за всех, кто был изгнан, подавлен или ограблен. Будучи изгоями и беглецами, мы приняли своих родичей. Мы сражались рядом с теми, от кого отвернулись все остальные. Они становились частью нашей семьи, а их дети - нашими родичами. Они стали частью нас, частью нашей крови. Мы жили везде, где никто не хотел жить, давая шанс родне и строя самое большое племя во всем Народе Гару - даже если другие племена об этом не знали.

Мы также боролись с одними и теми же врагами. Болезни и голод были двумя нашими самыми страшными врагами. Когда бы ни пришла чума, она часто поражала в первую очередь наших сородичей. Сверхъестественные ублюдки передавали самые страшные вспышки, поэтому Костегрызам приходилось быть героями, выслеживающими их. Это было время Повелителей чумы, Раткинов, которые выходили из укрытий, чтобы распространить болезни по всей цивилизации. Мы также знали фольклор, о котором шептались крестьяне. Они рассказывали о «носителях чумы», или носферату, которые питались человеческой кровью и распространяли болезни. Вот почему мы прятались среди людей - чтобы защитить их от подобных опасностей. Неужели мы забыли?

Инквизиция

«ВЫ ЗАБЫЛИ. ЕСТЬ ПРИЧИНА, ПО КОТОРОЙ МЫ НЕ ВМЕШИВАЕМСЯ.»

Одетый в черное Филодок выходит из тени. Полумесяц ясно нарисован на руке его поношенной, почти древней, сильно потрепанной кожаной куртки. Человек в капюшоне инстинктивно делает шаг назад. Двое обмениваются взглядами, почти рыча, пока человек в капюшоне не отворачивается. Очевидно, что следующий рассказчик имеет преимущество или, возможно, немного влияния в нужном месте. Шепотом Убийство воронов переходит к следующей части истории.

Хотите поговорить о временах Капюшона? Расскажу о результатах. Да, было время, когда мы были вовлечены в человеческие дела. Как и все, что мы требовали, мы дорого заплатили за это. Эй, не думайте, что Костегрызы были единственными монстрами, преследующими ночь. В дело вступили Стеклоходы, пивки, ведьмы и колдуны, и даже Прекрасный народ. Так что не было ничего удивительного, когда

люди действительно начали замечать все это. Они не были дураками. После тысячи лет цивилизации они, конечно, не были теми баранами, которыми мы их считали во времена Владычества.

На заре Возрождения человечество начало просыпаться от кошмара Долгой ночи. Они были достаточно умны, чтобы понять, какая часть сверхъестественного мира окружает их, поэтому они отбивались огнем и пламенем - примерно так же, как они это делали после Войны Ярости, да? Забудьте о серебре; огонь жалит как ад. Гении в Капюшонах удобно забыли одну из мелких деталей Соглашения: необходимость прятаться от человечества. Так по всей Европе началась инквизиция против ночи.

Горящие времена очистили Европу. Я знаю, потому что я говорил с Пивками, которые были там. Я даже говорил с некоторыми из тех «носферату», которые бежали во тьму. Не смотрите так потрясенно. Хватит рычать! У нас не было особого выбора. И вас там не было, чтобы увидеть это. Как сказал Старик, мы догадываемся о том, что произошло в нашей истории, потому что нас там не было. Вампиры помнят Инквизицию лучше, чем кто-либо другой, потому что они пережили ее. Она угрожала не только им. Инквизиция начиналась как крестовый поход против ереси и колдовства, но в течение нескольких десятилетий охота угрожала всем, кто был в союзе с ночью.

Ладно, может быть, нам стало немного легче. Мы могли спрятаться в духовном мире. Мы могли быстро залечивать наши раны. Фактически, мы могли убивать целые толпы жителей деревни с факелами, даже не вспотев. Нам было легко. Но для наших родичей это было убийство. Как вы думаете, какое зло увидели люди, когда узнали о наших родичах? Женщины ложились с волками, чтобы спариваться с ними и вынашивать их потомство. Мужчины размножались со зверями в звериных обрядах. Преследующие демоны появлялись в темноте ночи, чтобы забрать своих детей у человеческих родителей. Охотники вырезали наших родичей, тех самых изгоев, с которыми, как вы сказали, мы так свободно размножались.

Оборотни снова стали монстрами, вынося приговор человечеству, снова выступая в роли избранников Гайи, и в результате церковь, и инквизиторы, и охотники начали подозревать, что наши братья и сестры не те, кем кажутся. Мы могли бежать, но наши родичи не могли спрятаться. Мы могли убивать любого, кто их преследовал, но когда мы это делали, Первобытный ужас разрастался, и человеческая ненависть разгоралась еще сильнее. И они вымещали ее на всех остальных. Миллионы людей, подозреваемых в колдовстве и ереси, сгорели в пламени костров. Прекрасный народец сбежал из мира. Священные рощи были осквернены, казны были нарушены, и кровавая вакханалия омыла мир.

Потребовалось почти столетие, чтобы пламя утихло, и к тому времени мы заметили, как много было разрушено. Духи Гайи, к счастью, научили наше племя прятаться, так что охотники оставались в полном неведении о нашем существовании. Многим нашим детенышам и потерянным детенышам не так повезло. Без даров Гайи они были более легкой добычей. Мы приютили многих Гару в темные времена, и нам даже пришлось заключить союзы с другими сверхъестественными существами. В конце концов, наши сородичи заплатили самую высокую цену. Это был мир людей, и если мы собирались жить в нем, то должны были быть более осторожными.

Встреча у стоков

«Не помогайте человеку в его выживании, если это не угрожает нашему. Не причиняйте вреда человеку, если он не угрожает нам. Не убивайте людей ради еды, если мы не гибнем.»

— Запрет человека, Барселона, 1540 г.

Наши старейшины созвали серию племенных вече, Встречу у стоков, чтобы собрать всех Костегрызов. В Европе самые крупные из этих собраний проходили за пределами Барселоны. По всему континенту все самые уважаемые и почитаемые представители нашего вида просили, брали займы и воровали, чтобы попасть на это вече. Некоторые следовали по духовным туннелям, раскопанным Раткинами, некоторые скрылись в толпе с «внешней помощью», многие взлетели по небу, чтобы присоединиться к нам по лунным мостам, и бесчисленные стаи шли, бежали или бродили по сельской местности, чтобы присоединиться к своим братьям и сестрам. Те, кто ответил на вызов, были лишь частью всей нашей семьи, но тем не менее, впервые в жизни мы действительно казались племенем - по крайней мере, как рассказывают галлиарды.

Затем заговорили, сначала лепетом на десятках европейских языков, затем ужасным грохотом приглушенных рычаний и вой и, наконец, одной подавляющей благозвучной вспышкой славного Высокого Языка. Старейшины скрылись под землей, предположительно, чтобы спрятаться от шума. Когда они вернулись на поверхность, они казались... изменившимися. Затем старший из них произнес славную речь, которую мы никогда не забудем.

Это было началом Запрета Человека: три предложения, которые будут повторяться на племенных вече до скончания веков. У старейшин племени не было проблем с тем, что мы живем так тесно с людьми, но было ясно, что мы не можем рисковать выживанием всего племени, чтобы помочь людям, которые не могли помочь себе. Старейшины знали об идее Капюшонов о том, что мы должны действовать как линчеватели. Это был явный идиотизм. Если бы мы действовали как чудовища из легенд, они были уверены, что люди будут охотиться на нас, как на них, - или, что еще важнее, охотиться на наших родичей, искать наши каэрны, уничтожать наших сверхъестественных союзников и истреблять все, даже слабо напоминающее магию.

Не помогайте человеку в его выживании, если это не угрожает нашему. Не причиняйте вреда человеку, если он не угрожает нам. А потом была последняя критика, которая многих из нас застала врасплох. Не убивайте людей ради еды, если мы не гибнем. Я знаю, что почти каждый Костегрыз слышал рассказ о Гару, который поддался искушению, охотясь на тех самых людей, которых Гайя доверила нам защищать. Известно, что во время полнолуния разъяренные аруны уступают своим самым животным импульсам, убивая невинных и смакуя вкус страха в их плоти. Люпусы Гару, поддавшись скверне Вирма, часто нападают на людей вокруг себя в ярости своего безумия. Легенды стары, как и сами Гару, но те бедняги Костегрызы, собравшиеся в Барселоне, понятия не имели, что проблема настолько распространена, что приведет к Правилу номер три.

В тенях

Не все согласились с Запретом человека. Старейшины поддержали это, но многие из клиатов бросили вызов первым двум ограничениям. После того, как азарт в речах старейшины утих, многие начали спорить о том, что на самом деле означает Запрет. В большинстве септов со-

общение было ясным. Племя должно было заботиться о себе, а люди должны были позаботиться о себе, как предполагало Соглашение. Больше не нужно искать пищу для голодных. Больше никаких охраняемых мест, где могли бы спать бездомные. О, и будьте осторожнее, порождая родичей, пока вы рядом с ними. К сожалению, слишком многие Гару не могли поставить выживание своей расы выше потребностей своих друзей и семей. Младшие Гару научились быть более секретными в своих объединениях.

С тех пор среди нас есть сброд, который живет ближе к человечеству, чем себе подобным. Из-за первого правила Запрета эти негодяи избегали своего собственного народа, все больше отдаляясь от своих септов. Для них их семьи - это те, кого они знают на улице. Я могу это до некоторой степени понять. В многоплеменных каэрнах старейшины септов лишь обращались с ними как с мусором, поэтому в конечном итоге чернь бежала со своими собственными стаями. Некоторое время они бродят вокруг каэрна, чтобы изучить свои дары и обряды, но если септ не устраивает их, они отправляются в путь самостоятельно, небольшими стаями по два или три Гару. Когда-то они жили в окружении людей, это означало, что все, что угрожало выживанию человека, угрожало их собственному. По сей день в любом городе с городской застройкой вы найдете множество Костегрызов, которые живут в нескольких днях пути от двора септа, но опасаются надолго приближаться к его сердцу.

Второе правило Запрета чуть не вызвало революцию внутри племени. Не причиняйте вреда человеку, если он не угрожает нам. С этого момента дружинники Гару стали преступниками из своего собственного племени. Вы, несомненно, слышали аргументы против этого. Герой отстаивает то, во что верит, говорят Капюшоны, даже если закон или Литания говорят иначе. Скажите, а куда вообще делся этот парень в капюшоне? Трусливый урод.

Независимо от того, присутствует ли скверна Вирма или нет, когда сильные эксплуатируют слабых, они заявляют, что наш долг перед Гайей - вмешаться. Я также вижу в этом некоторый смысл, до определенного момента. Они говорят, что все, что причиняет боль бездомным и беззащитным, в следующий раз обернется и причинит нам боль, не говоря уже о наших родичах. И по вашей реакции я вижу, что вы действительно можете в это поверить. Хотя некоторые старейшины могут тайно поддерживать Капюшонов, никто не собирается открыто соглашаться с тем, что делают Капюшоны. Вот почему так много героев шутят, что в Запрете человека есть еще одно правило: и если вы это сделаете, не попадитесь. Капюшоны живы и сегодня, и старейшины по-прежнему ссылаются на запрет как на способ его выследить - как и должно быть.

Затем есть действительно зловещая часть запрета: не убивайте людей ради еды, если только мы не гибнем. Насколько мы можем судить, Костегрызы, нарушившие эту часть закона, приняли собственные решительные меры. Вдали от септов стаи Гару отправились на поиски собственных охотничьих угодий, где можно было легко забрать человеческую жизнь. Скрытая от Нации Гару, эта чернь устроила свои скрытые дома, используя Дары, которые Гайя дала им, чтобы защитить Человека, чтобы вместо этого охотиться на него. Люди нашли останки, лишенные плоти и обглоданные до костей. Людоеды не уважали ни закон, ни Литанию. Многие из их каннибальных культов обратились к Вирму. Не верьте тому, что слышите. Они все еще существуют, и мы все еще выслеживаем и уничтожаем их.

Разведка и эксплуатация

На всех континентах Костегрызы собирались ради еще больших Встреч у стоков. Практика сработала настолько хорошо, что племенные вече стали более распространенным явлением. Племя по-прежнему дезорганизовано, но оно также знает цену племенным вече каждый месяц - даже если на него приходят не все. Стаи из фостернов Гару так хорошо восприняли эту идею, что начали путешествовать по племенным вече в других городах, по всему европейскому континенту, а в некоторых случаях и по всему миру. Может быть, это казалось легким способом заработать себе имя или, по крайней мере, узнать больше о Нации Гару. Или, может быть, это означало больше шансов поразить Нацию Гару в поисках еды и учудить катастрофу.

Эпоха Исследований распространяла наших братьев и сестер все дальше и дальше по миру Гайи. Гару из разных уголков планеты наконец заговорили друг с другом. Многоплеменные септы процветали. Амбициозные герои изо всех сил пытались возвести серию лунных мостов, которые переходили с одного континента на другой.

Возможно, Костегрызы больше всего выиграли от этой страсти к исследованиям. Дети Крысы во всем мире вышли из укрытий достаточно долго, чтобы встретиться со своими дальними родственниками. Не думайте, что мы были просто в Европе и Африке - когда Костегрыз убегает, он бежит далеко. Мы процветали, но пострадали еще несколько племен. Для начала, многие европейские Гару очень заинтересовались Новым Светом. Когда начались великие континентальные поиски, прошло совсем немного времени с тех пор, как европейцы «открыли» его, хотя Чистые - Уктена, Вендиги и Кроатан - жили там тысячелетиями. Для европейских племен это была прекрасная возможность захватить власть и контролировать некоторые древние, мистические и могущественные священные места.

Племенные матери и отцы тоже хотели поучаствовать. Нескольким Костегрызам во главе с одним из наших самых уважаемых и щедрых героев, Коразоном Ищущим возможность укусить, удалось пробраться на борт одного или двух кораблей и посмотреть, из-за чего весь этот шум. Вернувшиеся разведчики рассказали истории, которые наши галлиарды распространили по всей Европе. Я уверен, что эти истории становились все более изощренными, чем дальше они распространялись - точно так же, как эта чушь про Робин Гуда. Новый Свет должен был стать землей изобилия, миром возможностей, первозданной дикой природой, нетронутой с начала времен.

Европейские Гару устроили Встречу у стоков, на этот раз в Лиссабоне. Клиаты заявили, что они устали от того, что их пинают старейшины других племен. Вдали от старейшин они утверждали, что Костегрызы получили шанс создать свои собственные септы. Герои племени увидели в этом шанс прославиться. Старейшины других племен обещали луну в обмен на нашу поддержку, предлагая принятие, новую надежду и новый дом. Позже такая позиция вызвала много недовольства - в конце концов, старейшины обрели власть, и мы не получили ничего, кроме смены обстановки. И снова Костегрызы оставили выбирать то, чего не хотели другие.

Тем не менее, когда возникли американские колонии, мы с большим удовольствием приняли эту идею. Корасон Ищущий возможность укусить привел к исходу наших племен в Новый Свет. В европейских «многоплеменных» септах у нас не было возможности выбирать старейшин, поэтому мы проголосовали ногами. Мы ушли. Когда Чистые не захотели пускать нас в Новый Свет по лунному мосту, мы решили пробраться на

столько кораблей, сколько смогли. Для многих попасть на борт не было большой проблемой - у нас всегда были родичи, путешествующие по морям. Конечно, Уктена и Вендиги не заботились о том, что мы делаем. Все, что мы можем сказать в свою защиту, - это то, что мы не пытались убить их, как это сделали европейцы. Для нас первоначальный Запрет человека все еще действовал... пока. Он должен был меняться и расти, как и племя.

Рассказчик поворачивается к ожидающему поблизости Рагабашу, как будто его реплика была тщательно спланирована. Молодой Гару со свежим лицом, светлыми волосами и голубыми глазами улыбается в ответ. Бедный клиат выглядит ужасно не на своем месте, как будто он жил в трущобах не в том районе города. С огромным рвением он начинает то, что явно ему больше всего нравится в истории племени, как будто его приглашали рассказать об этом в септах по всей Америке... и, возможно, ни в какой другой стране. Приветствуемый в зале президентов, патриот-рагабаш рассказывает свою историю.


Американская революция

АМЕРИКА. МЫ - АМЕРИКАНСКОЕ ПЛЕМЯ. Независимо от того, откуда мы приехали, мы собрались вместе в Америке. А в 1776 году, когда дух революции овладел колониями, наше племя с гордостью откликнулось на его призыв. Америка была молодой страной, страной, свободной от традиций Старого Света. Для Костегрызов это был мощный идеал.

До этого у нас не было особых интересов в нации Гару, и уж тем более в Европе. Но в Америке наши хомиды поняли, что могут построить страну народа, для народа и ради народа, страну, где все люди созданы равными - по крайней мере, в теории. Мы боролись за многие идеалы, как вы можете судить, и мы, конечно, страдали, когда они терпели неудачу. Но мы верили в культурный плавильный котел Америки. Мы приняли понятие демократии - идею, которая была частью нашей культуры еще в Афинах.

Когда дух революции захватил дух, молодые детеныши были склонны бросить вызов Запрету человека, встав на передовую в борьбе за свободу. Достаточно много Костегрызов разгорячились - и получили пощечину от старших, - чтобы племя нашло решение для этого энтузиазма. Племя должно было найти способ для своих клиатов работать в обход назойливого Запрета, не разрывая Завесу и не раскрывая нашего существования. Поэтому американские старейшины предложили революционную идею: если Гару будут сражаться в Войне за независимость, они должны будут делать это в форме хомидов. Таким образом, для хомидов все, что угрожало выживанию человека, угрожало и нам. Мы бы тоже причинили вред человеку, но он мог бы причинить нам такой же вред. Жаль, что метисы и люпусы не могли следовать этому же варианту, но, черт возьми, они все равно знали, что хомиды сражаются за всех нас.

Такое соблюдение запрета стало делом чести, священным залогом. На этот раз мы не стали трусливо отступать. Не было никаких умбральных набегов на британские линии снабжения, не было никаких вторжений в криносе, чтобы отпугнуть войска, и уж тем более не было свидетелей того, как Костегрызы не обращают внимания на стрельбу. Смертельно раненый Гару все еще мог отступить в Умбру и переместиться, чтобы не умереть, но как только он это сделал, честь потребовала, чтобы он выбыл из боя. Если он не мог стоять, ему пришлось бы вернуться в свой септ и отказаться от своего дела. В каком-то смысле война стала для нас почти игрой - смертельной, славной игрой. На этот раз мы играли по тем же правилам, что и американские патриоты.



Эта практика больше не была строго оригинальным Запретом человека, поэтому старейшины дали ему новое название: Высокий запрет. В некоторых септах это все еще рассматривается как действенный способ вмешательства в человеческие дела - по крайней мере, среди Костегрызов. Когда опасность приближается к городскому септу, когда возникает угроза Завесе, Высокий запрет - последнее средство сохранения мира. Пообещать соблюдать Высокий запрет, а затем нарушить его - также суровый способ потерять большой почет.

Старейшины племени согласились: Американская революция была войной, в которой люди должны были выиграть для себя, но мы хотели стоять с ними бок о бок - как равные, а не повелители. Несколько психов сопротивлялись, но, немного убедив их, мы склонили их на свою сторону. Чтобы разбудить войска, галлиарды спели новые баллады, прославляя героев войны. Они выучили простые народные песни, которые вдохновляли американских солдат, и мы их поем до сих пор. Патриотизм пронесся по американским Костегрызам, как глоток свежего воздуха. Мы начали рассматривать Америку как новую яркую родину. В Старом свете старейшины запутались в шерсти от этой идеи. Есть даже история, что какие-то немецкие Потомки приехали в Америку с гессенскими наемниками, чтобы сравнять счет - и мы отправили их обратно через пруд!

Так что, возможно, средний Костегрыз Джо не знает своих предков. Но вы все равно найдете его рассказывающим о своих предках-патриотах. Вы можете гордиться их храбростью. Мы стояли в одном строю с солдатами у Вэлли Фордж, Банкер Хилл и (как это ни парадоксально) Соглашения. Подумайте об этом: Из всех Гару никто, кроме Костегрызов, не был бы готов перенести столько холода, голода, лишений и страданий ради того, чем его племя не будет управлять - и он сделал бы это в форме хомида!

Мы были единственным племенем, достаточно новаторским и смелым, чтобы рискнуть всем ради такого великого идеала. Только Костегрызы были достаточно сумасшедшими, чтобы попробовать что-то вроде Высокого запрета. Есть причина, по которой мы так сильно чувствовали себя: свобода. Сладкая, славная свобода. Если бы у нас не было собственного места в Европе, нам пришлось бы обосноваться в Америке. Поскольку мы честно боролись за это, мы чувствовали, что заслужили это. В конце концов, честная игра - это по-американски! С того времени Костегрызы были самыми американскими из всех Тринадцати - прошу прощения, Двенадцати племен - что бы они ни говорили в других частях света.

Французская революция

Теперь, дети, помните: в одних местах Костегрызы встречаются чаще, чем в других, но они все равно приходят отовсюду. Я из Филадельфии, поэтому, если вы хотите спросить меня об истории племени, я расскажу вам о своей стране, и я чертовски горжусь ею. Я знаю, что многие из этих Гару из Лиссабона, например, отправились в Южную Америку. Если вы хотите услышать об этом, вы можете отправиться туда и услышать от местных. Но прямо сейчас вы на моей территории!

Если вы хотите спросить, чем в то время занималось это племя в Канаде, Гонконге или даже Антарктиде, вам придется спросить кого-нибудь еще. Если вы поговорите с русскими Костегрызами, и они возьмут на себя ответственность за революцию 1917 года; поговорите с клиатами в Мексике, и они будут хвастаться, как будто они настоящие ковбои. Мы все это де-

лаем. Каждый из нас рассказывает историю, чтобы служить своим целям. Это звучит предвзято? Конечно да! Может, я просто горжусь собой. У тебя проблемы с этим, приятель?

Итак, вы знаете, что я хвастаюсь, когда говорю следующее: успех американской революции породил идеи и за рубежом. Опять же, мы не собираемся отдавать должное тому, что сделало человечество, но мы действительно дали им хороший твердый толчок в правильном направлении. Вернувшись к Европе, там работали и другие силы. Кольца Вирма проникали глубоко в Старый Свет, особенно в большие города Европы. Выводок Крысы был готов копнуть глубоко и вырвать его.

Возьмем, к примеру, Париж. Все это место было паршивым с пивками, и так было с самого основания города. Древняя и могущественная нежить бродила по коридорам Версаля. Оскверненные вампиры получали непристойное удовольствие, потягивая голубую кровь французской знати. Злые древние довольствовались сохранением своих фасадов власти и привилегий. Пока немые массы не хлынули, чтобы порубить французскую знать на кровавые куски.

Они сделали это не только для того, чтобы свергнуть человеческую королевскую власть. Они этого не осознавали, но им немного помогли. Пока революционеры штурмовали Бастилию, мы обрушили свою ярость на немертвых повелителей Парижа. И хотите верить, хотите нет, но в бой нас вел метис! Умный молодой метис Гару по имени Анри нашел способ заключить временный договор со стаей парижских Раткинов, жаждущих устроить ад. И пока они начинали свои диверсии, мы линчевали парижских пивок! Эти неуклюжие трупы могли спрятаться за косметикой, духами и напудренными париками, но они не могли скрыть от нас вонь Вирма!

Французские галлиарды до сих пор рассказывают истории о Французской революции и рассказывают их с той же гордостью, что и я. Более чем несколько детенышей утверждают, что произошли от героев революции. С тех пор идеалы равенства и свободы вдохновляли всех нас, особенно наших братьев Костегрызов во Франции. Понимаете, о чем я? Не все мы американцы. На самом деле, я встречал братьев и сестер из других стран, которые почти так же патриотичны, как и мы... почти.

Конечно, не все мы революционеры. Если бы это было так, мы бы уже давно попытались свергнуть старейшин наших племен и правителей других племен. И мы так не делаем, не так ли? Ну, так ведь? Продолжайте слушать, чуваки!

Июбег к холмам

Так что, возможно, другие племена называют нас трусами, потому что мы не так одержимы охотой на Вирма. Они не понимали, за что мы сражаемся! И опять же, возможно, нам следовало уделять меньше внимания человеческому обществу и больше - нашему собственному. Как мы можем отдать должное человеческим революциям? Люди произвели революцию в своих правительствах, но в наших септах старые традиции устояли. Когда герои Костегрызов пытались восстать против старейшин племени, они получали пощечины. Жестко.

Лишь горстка каэрнов бросила вызов старым традициям. В нескольких драгоценных септах лидерами септов были Костегрызы. Я могу вспомнить один из них в Париже и, конечно же, септ Пробуждения в Стирке, округ Колумбия, в США, но за пределами этих немногих убежищ дух революции угас, сменившись духом недовольства. Мы дрались, истекали кровью и даже умирали, но племя все еще было пристыжено как падальщики Нации Гару.

Пока мы боролись за то, чтобы сделать Америку страной, основанной на равенстве, европейские племена продали нас. Нашими потом и кровью Костегрызы помогли сделать некоторые американские каэрны многоплеменными, но это стоило смертельных исходов. Поддерживаемые нами старейшины захватили власть у Уктена и Вендиго. Европейские Гару утверждали, что Чистые не могут нормально управлять своими каэрнами без посторонней помощи. Вскоре они перестали управлять ими вообще. При всем великолепии истории Америки, это часть ее позора. После того, что «Вирмоносцы» сделали с Чистыми, многие Гару решили, что с них хватит, и начали уходить. Эй, может быть, у Уктена и Костегрызов больше общего, чем вы думаете, а?

Как ни крути, наши предки были недовольны тем, как к ним относились старейшины. Между прочим, это занимает чертовски много времени. Большинство Гару просто принимают свое место в иерархии, как волк принимает сильного альфа. Но если ваша участь в жизни связана с тем, что вас регулярно унижают, самое время для перемен. Я не могу сказать, было ли такое отношение более распространенным тогда, чем сегодня, но я уверен, что вы видели это повсюду. После своих Обрядов перехода многие недовольные Костегрызы изучают несколько обрядов и Даров, наблюдают, как рушится старая политическая система, и затем уходят. Что ж, позволь мне сказать вам, дружище: наше племя и эта страна стремятся к переменам. Вот почему в нашем племени все по-другому. Вот почему мы должны что-то менять.

Не желая больше служить старейшинам, мятежные Гару отказались от жажды славы и отправились в пустыню. Далеко за пределами протекторатов американских септов Гару могли найти свою землю, видя мир таким, каким его создала Гайя. Это была воля Гайи, наша явная судьба. Поколения Костегрызов бежали к холмам, живя охотниками и горными людьми в пустыне. У нас было достаточно свободного пространства, чтобы рассредоточиться. Зубы Шакала называет их отребьем; Я называю их исследователями и новаторами. Костегрызу не нужно проводить все свое время в мечтах в каэрне - у них тоже есть жизнь за пределами каэрна - и эти старые горные люди не были исключением.

Некоторые из наших родичей поселились в семьях; в результате наше племя превратилось в обширный гобелен больших семей, простирающихся по дикой природе Америки. Отчаянно независимые, но горячо Гару, они основали группу Жителей деревень, один из крупнейших американских лагерей. Если в сельском каэрне много костегрызов, вы не увидите их каждый день или даже каждый месяц. Они распространятся на мили и мили, живя, как им заблагорассудится.

Гражданская война в США

К этому времени самая большая концентрация Костегрызов все еще находилась в США. Вы знали, что я должен был это сказать, верно? Да, у нас были братья и сестры в Европе, Африке, Южной Америке, Австралии и даже Китае, ради всего святого. Но для сгорбленных масс, жаждущих вздохнуть свободно, в Америке было больше Костегрызов и их сородичей, чем где-либо еще. У нашего племени снова была родина. И тотемы мелких падальщиков - Крыса, Ворон, Ворона и даже Шакал - набирали силу.

Благодаря оригинальному Исходу из Европы, многие из нас оказались бок о бок в одном и том же месте, что мы начали придумывать еще один тотем, чтобы присматривать за нами. Видите ли, нас изгоняли, выгоняли и изби-

вали снова и снова, но мы никогда не сдавались и никогда не сдаемся. Некоторая надежда или глупость поддерживали нас, и многие из нас верили в это в ответ. затем это начало иметь значение. Этот дух надежды, как бы банально это ни звучало, стал частью Американской мечты.

Если бы мы были недостаточно хороши для старых традиций, мы бы придумывали новые. Например, идея о том, что если вы много работали, вы должны получить за это что-то взамен. Если бы вы могли честно посвятить день тяжелому труду, вы бы смогли прокормить себя и свою семью. И помните, любой может добиться успеха, если будет достаточно много работать! Все наши убеждения о выживании и наша трудолюбивая этика привели к созданию совершенно нового тотама, воплощенного в нашем энтузиазме по поводу бейсбола, яблочного пирога и американского стиля. Я не говорю о метафоре, ребята, я говорю о настоящей Инкарне: Американской мечте! Сегодня это может показаться таким же старомодным, как картина Нормана Роквелла, но некоторые Костегрызы слишком сильно волнуются из-за таких вещей. Как и я, брат. Как и я.

Русская революция

Даже в двадцатом веке наши братья и сестры были разбросаны по всему миру. В то время как самая большая стая Костегрызов преследовала Американскую мечту, у оборотней на другой стороне планеты были другие проблемы. Попав в ловушку традиций Старого Света, они пережили систему, которая постоянно поддерживала доминирование в нашем племени почти всех остальных. Как будто мы вернулись в феодальные Темные века, да?

Как сказал Старик, мы простолюдины, сброд, пехотинцы и крестьяне общества Гару. В протекторате Серебряных клыков у их племени было много благородных родичей, а мы страдали вместе с обездоленными и ущемленными. В качестве акта «щедрости» Серебряных клыков они попытались задобрить нас, предоставив нам одну жалкую городскую ячейку в Москве, где мы могли бы собираться вместе. Эта открытая городская площадь была довольно пренебрежительно названа септом Благородной воли. Ужасно мило с их стороны. Особенно с тех пор, как одна семья Серебряных клыков передавала должность главы септы из поколения в поколение. Мы карабкались друг на друга, пытаясь попасть на должность в другие септы, но это все равно было связано с большим количеством подлизывания к важным шишкам.

Затем, в 1917 году, случилась русская революция. Я слышал много теорий заговора о том, кто уничтожил Романовых и многих других родичей Серебряных клыков. Нет, сэр, ни за это, ни за революцию мы не возьмемся. Я просто скажу, что мы были там. История ищет имя или лицо, чтобы получить признание великих достижений, но если вы спросите русских косторезов, они просто скажут вам, что это был дух времени. Дух народа. Дух революции.

Другие племена имеют большое значение для лидеров, но мы знаем, что нужно много людей - или армия Гару - чтобы действительно что-то изменить. Когда Романовы потеряли власть, народ хлынул, чтобы вернуть себе то, что по праву принадлежало им. Хэй! Я не коммунист! Но я очень сочувствую всем, кого так долго избивали. Племя долго ждало, чтобы захватить власть у старейшин, поэтому в разгар Русской революции группа Костегрызов сделала свой ход.

Заметьте, никто не может доказать, что они убили этого лидера септа. Никто так и не нашел тело. Но, как ни странно, почти в мгновение ока септ Благородной воли превратился в септ Народной воли. Довольно скромный Филодокс по имени Иван Иванович в одночасье стал героем, став новым лидером септы. Он даже сменил имя: Иван Дебаты с неопровержимой идеологией. Когда Серебряные клыки выследили его, они унизили его, изгнав из его собственного септа. Затем, в течение месяца, исчезло и его тело. Но вот что я вам скажу, название септа не изменилось. И вы больше никогда не увидите другого Серебряного клыка в качестве лидера септа в этом каэрне.

1920-е годы

В то время как более консервативные старейшины Костегрызов поддерживали Запрет человека, амбициозные молодые Стеклоходы продолжали укреплять свое влияние в человеческом обществе. Ревущие двадцатые были для них золотым веком. Хотя мы отвергли зло мира Вивер, они приняли их. Имея связи с организованной преступностью, прибыль от бутлегерства и политическую власть, Ходячие прокатились по Америке, как ничье дело... кроме своего собственного. Стеклоходы начали активно захватывать городские керны - по крайней мере, те, которые они могли найти. С вновь обретенной силой Ткачей их было практически не остановить.

У американских Костегрызов было два выхода. Они могли еще больше отделиться от Нации Гару или объединиться с волками, стоящими у власти. Как вы можете догадаться, многие наши дедушки и бабушки гару выбрали легкий путь. В каэрнах по всей Америке Стеклоходы часто работали мозгами, а мы - мускулами. Некоторые Гару до сих пор верят в это... а некоторым Костегрызам стыдно признаться. Какое-то время даже ходили слухи о том, что эти два племени станут одним. Нищие не могут быть избранными, я думаю. Иногда приходится выживать любым способом.

Какое-то время два городских племени на самом деле неплохо ладили. Обвал фондового рынка 29 года изменил все это. А что было дальше? Если вы слушали этим вечером, вы уже знаете закономерность. Кто-то проповедует высокий идеал, мы делаем тяжелую работу, а кто-то пожинает плоды. Затем Костегрызов бросают. Но не отчаяние заставляет нас отступать, дружище! Это чистый идеализм Костегрызов. Ты продолжаешь бороться, пока не победишь. Или так, или вы полностью выбываете из игры. Но вы, детеныши и клиаты, никогда так не поступите, а? А?

Даже когда эти два племени политически ладили, у урра были серьезные религиозные различия. Америка - страна религиозной терпимости, но на самом деле! Крыса была Крысой, а Таракан... ну, если вы спросите меня, довольно жутко. Мы не собирались поклоняться никакому жучку! Шаманы Костегрызов стонали и причитали, что этот племенной союз закончится гибелью для всех, кого это касается, и мы смотрели на них, как на сумасшедшие. Потому что так оно и было. Лишь несколько пророков и провидцев в племени предвидели это, но никто не прислушался... пока не стало слишком поздно. С тех пор мы многому научились на этой конкретной ошибке - мы высоко ценим теургов нашего племени, даже когда другие думают, что их идеи лежат в тени.

Наши теурги знали, что расплата близка, и это называлось Великой депрессией. Это сильно ударило по Стеклоходам. Когда Стеклоходы обладали властью в большинстве городских каэрнов, они были счастливы командовать нами, но как только они впали в немилость, они начали забывать все, что мы для них сделали. И снова мы были отброшены, как и много раз прежде. Для тех из нас, кто жил среди человечества, мы были в мире боли.

Великая депрессия

Великая депрессия стала испытанием нашей решимости как племени, так и нации. Это был самый мрачный час Америки, но настала наша очередь сиять. Мы начали продавать яблоки на улицах; мы защищали палаточные городки; мы работали бок о бок в общественных проектах. Наш статус в Нации Гару еще больше упал, но нам было все равно. Последующие годы помогли определить нас как племя - несмотря на то, что мы были бедны, мы гордились.

Вы когда-нибудь задумывались, почему мы такие сильные в Нью-Йорке? Черт возьми, мы построили его собственными силами и потом, ребята! Вы знаете, наши галлиарды учатся запоминать названия улиц, зданий и станций метро во многих городах. В Нью-Йорке вам даже скажут, какие из них мы помогли построить с помощью УПП. Управление производственного процесса. Вы когда-нибудь слышали об этом? Как я слышал, какой-то Костегрыз, работающий в Белом доме, прошептал эту идею самому президенту. Если все работают, все выигрывают.

Мы возвращаемся в Манхэттен - наше племя удерживало там каэрн, когда город езе назывался Новый Амстердам. Как вы думаете, откуда взялось такое чудесное место, как Центральный парк? Двое наших родичей составили планы. А еще в тридцатых годах мы помогли по-

строить дом посреди парка, где могли спать бездомные и безработные города - город под названием Гувервиль.

Вот почему я горжусь тем, кто я есть, потому что мы никогда не смогли бы проделать такой трюк в Старом Свете. Хотите узнать историю нашего племени? Мы были везде. Мы были с иммигрантами, прибывшими на остров Эллис; фермеры, которые изо всех сил пытались заработать на жизнь в мусорном ведре Оклахомы; мужчины и женщины, которые шли с Мартином Лютером Кингом; мальчики, которые отдали свои жизни в двух мировых войнах. Вот почему нашему племени наплевать, чем занимались ваши предки и откуда вы пришли - нас волнует только то, что вы делаете сейчас, сегодня. И настоящее зрелище истории происходит не в Нации Гару, а в городах, где настоящие герои имеют значение. Разве это не здорово?

Вторая Мировая война

Когда я проповедую о том, что мы пережили две мировые войны, я не шучу. Когда мы услышали о Первой Великой войне, мы бросились туда быстрее, чем вы можете сказать «лунный мост». Некоторые герои использовали войны, чтобы попытаться проявить себя перед европейскими Гару, некоторые хотели связаться со своими европейскими кузенами, а некоторые просто хотели заработать на черном рынке. Это не имело значения - мы становились сильнее. Стеклоходы волнуются о 20-х годах, но наши галлиарды до сих пор рассказывают истории о первой и второй Бойнях.

Это было время, когда не имело значения, кто вы - вся нация вместе воевал в этой войне. Не имело значения, были ли вы просто каким-то ворчуном, сидящим на короточках с сотней других мужчин. Вы все еще были героем. Вспомните Владычество, когда старейшины посылали стаи Костегрызов умирать в бою. Мы больше не были расходным материалом. Мы не хотели



умирать; мы играли на победу. Этот идеал стал очень популярным в племени. Наши юные аруны до сих пор слушают сказки обо всех величайших битвах Второй мировой войны. Мы вспомнили, что Крыса была тотемом войны, и поняли, что у Крысы есть зубы.

Имея достаточно тиранов в Нации Гару, мы не хотели, чтобы человеческий диктатор захватил власть в Европе. Наша страсть к войне была настолько велика, что некоторые Гару вообще перестали заботиться о Завесе и Запрете. Однако война не коснулась и других племен. Когда Германия вступила в войну, она разорвала Потомков Фенрира на части. Некоторые из них сражались бок о бок с нами за освобождение Европы, но когда мы узнали, что какие-то немецкие Потомки поддерживают Гитлера, начался настоящий ад.

В некоторых из крупнейших сражений Первобытный ужас усиливал кошмары войны. Мы обрушили свой гнев на сепаратистов Фенриров и их нацистских родичей. Мы потеряли всякую сдержанность, когда увидели, как людей убивают, чтобы осуществить мечты безумца. И в самые мрачные часы войны запрета не было. Были убиты миллионы ни в чем не повинных людей, поэтому дети Крысы воевали, словно настал конец света. Некоторые из наших безумных теургов даже начали предсказывать, что Конец времен начинается прямо здесь и сейчас. Они говорили о том, что все творение разорвано на части, о Вирме, поражающем мир невиданным прежде оружием. Наши теурги разлагольствовали и бредили, но им поверило только племя Костегрызов.

К сожалению, пророки были правы. Признаки Конца времен были там. Хиросима и Нагаски воплотили в жизнь наши худшие кошмары. Человечество наконец-то получило возможность уничтожить мир, и Вирм пришел в неопишумый восторг. Великий Змей получил свое главное оружие, которое освободит его от тысячелетнего заточения в паутине Вивер.

Это был первый великий вестник последних дней. А теперь конец света не за горами, друзья мои. Но теперь мы сильнее, чем когда-либо прежде. Наше время славы было не в далеком Владычестве. Мы набирались сил, потому что Апокалипсис не за горами. Наши дети ждали, выжидали своего часа. Теперь из пленницы роятся крысы. Мы гордимся тем, что являемся Гару! Мы гордимся тем, что являемся Костегрызами! И, благослови нас Богиня, я горжусь тем, что я американец!

Конец времен

Приветствуемый ждет аплодисментов. Двадцать озябших и голодных мужчин, женицин и волков оглядываются, не зная, что сказать дальше. Духи овладели их чувствами, а духи в выпивке старика О'Рейли переполнили их.

Зубы Шакала возвращается с еще одной бутылкой и широкой улыбкой на лице. Арун явно доволен тем, что Чтение прошло так хорошо. Некоторые слушатели снова начинают внимательно принимать, затем замечают пакет с чизбургерами, который он собирает бросить толпе. Клит, фостерн и одинокий детеныш на заднем сиденье начинают немного расхаживать, как будто им не терпится оторвать кусок мяса. С другой стороны, тушеное мясо старика было брошено на землю, непригодное даже для крыс. Когда толпа взволнована, Зубы улыбается и говорит.

ВОТ МЫ И ПОДОШЛИ К КОНЦУ ИСТОРИИ. Как будто мы спали около трех тысяч лет, но Толстяк и Малыш разбудили нас. Мы должны были следить за человечеством, но даже те из нас, кто жил среди них, потерпели поражение.

Так где же мы, черт возьми? Стоя на пустыре, говорим о конце света. Пьяные в стельку и замерзшие. Будь здесь наш старейшина Галлиард, я бы поблагодарил Старика за его так называемую щедрость, но его нет. Мы жили в картоне, пили дешевую выпивку и умирали ни за что. Мы достаточно долго голодали. Мы не должны. Мы должны действовать. Мы должны действовать. Мы говорили всю ночь, и вот что я услышал. Время наблюдать и ждать на углах улиц прошло. Вставайте на ноги! Ешьте мясо!

Как наступит конец света? Думаете, Вирм вырвется из паутины Вивер и уничтожит все творение? Думаете, Вивер задушит все в своих крепких объятиях и погрузит все живое в холодную смерть? Неужели безумие Вильда охватит все, когда цивилизация будет уничтожена? Или Апокалипсис - это лишь рассвет новой эры, когда все будет создано заново?

ДА КОМУ КАКОЕ ДЕЛО! Я не доживу до этого, ты не доживу до этого, никто из вас не доживет до этого! Я живу здесь и сейчас! Я жив, и я останусь таким, что бы ни случилось на моем пути! Мы выживем, даже если нам придется обглодать кости туши мира!

Три тысячи лет мы ждали конца времен. Три тысячи лет мы терпели стыд и позор. Смотрите в огонь, братья и сестры! Смотрите в пламя! Вот как будет выглядеть мир, и очень скоро!

Вы слышите этот крик в глубине души? Это Крыса зовет вас на войну. Видите, где мы стоим, где раньше была парковка? Это духовный мир, истинная форма творения! Вы видите, как ваши братья и сестры принимают истинную форму, форму войны? Это ваш призыв к битве! **БРАТЬЯ И СЕСТРЫ, ДА НАЧНЕТСЯ БИТВА! КОНЕЦ МИРА ЗДЕСЬ!**

Восход солнца заливают Умбру на заре нового дня. Гару, которому суждено было стать следующим старейшиной племени, бросает в толпу плотно завернутые гамбургеры. На щедрость Зубов Шакала отвечает вой, разносящийся по всей Умбре. Его товарищ по стае Филодокс, все еще одетый в кожаную куртку в форме Криноса, ищет ароматы духов, готовый возглавить охоту в Умбре - Убийство воронов триумфально воеет. Собравшиеся вокруг духовного огня, Гару в криносе повышают голос, топая ногами и хвалят своего нового старейшину племени. Рагабаиш-патриот разворачивает свой американский флаг, а Теург гремит консервными банками на праздновании. Племя снова единодушно. Жизнь среди выводка Крысы продолжается.

•••

Под пустырем физического мира в канализационном туннеле лежит старик в рваной куртке. Его лицо спокойное и умиротворенное, свидетельствующее о конце жизни, полной боли. Дух вороны приземляется на тело, поднимает когтистую лапу и выхватывает из тела блестящий фетиш-кинжал. После недолгого угощения куском мяса он улетает прочь. Жизнь в тенях продолжается.



PRESCOTT

Глава 2: Между трещинами

Лишь утратив все до конца, мы обретаем свободу.
— Тайлер Дерден, Бойцовский клуб

В ожидании конца

Я не буду просить. Я не паду ниц. И я, черт возьми, не собираюсь притворяться мертвым.

Послушай: это последние дни мира, и я намерен пережить их любыми средствами. Возможно, ты видел моих братьев и сестер, сидящих на углах улиц, блуждающих по улицам или кричащих в небеса. Ты думал, что они просто бомжи? Не знал, кто они на самом деле, но остановившись надолго, чтобы задуматься. Они наблюдали за вашим городом, живя как отбросы вашего общества. Это нормально - они тоже изгой нашего общества: экстремисты, бездельники, отребье и отверженные. Они - внебрачные дети моей семьи - моего племени.

Ты не понимаешь, но поймешь. Скажу прямо: я не человек. Я не вписываюсь в твой мир. Меня понимает только мое племя. Может, я слишком жесток, а может, вашим властям не следует видеть то, что я скрываю здесь. Ружье. Лопата. Мои мистические артефакты и мой лом. У меня нет работы, дома и никаких документов, удостоверяющих личность, но у меня есть миссия: очистить мир, убив все, что ему не принадлежит. Видишь? Начинаешь понимать. По крайней мере, ты еще не начал убежать. Это было бы плохо.

Я не чья-то собака. У меня есть определенное... понимание... с дикими существами, но я больше, чем животное, гораздо больше. Считай меня зверем в человеческой шкуре, прирожденным убийцей, облеченным в человеческую плоть. Человек с сердцем волка, так сказать. Ты ведь тоже это чувствуешь, не так ли? А еще есть крысы. Мой бог говорит со мной через крыс. Не понимаешь, но поймете. Думаешь, я безумен? То, что горит в моей крови, горит и в твоей. Вот почему мы нашли тебя. Вот почему мы наблюдали за тобой. Духи привели нас к тебе. Ты такой же, как я. Подожди и увидишь.

Мои братья и сестры наблюдают за твоим миром, но даже они его не понимают. Они изгой и чужаки, которых никто больше не примет: бомжи и религиозные фанатики; психически больные превратились в городских мистиков; белый мусор и городские анархисты; бросившие колледж и мелкие преступники. Некоторые из этих глупцов думают, что бог нашего племени - бог мира, мать, которая лечит, лелеет и кормит их. Но мы с тобой лучше этого. Мы знаем, что наш бог - бог войны. Это сброд, который ходил по Земле в ожидании того дня, когда такие герои, как вы и я, выйдут из укрытия. Мы тянули время и накапливали оружие. В ожидании конца света.

Откуда мне знать? В нашем племени есть своя доля мистиков и провидцев, безумцев и шаманов, которые живут в грязи и нищете, страдая за истинные знамения. Наши люди веками собирались в сердце человечества, наблюдая за распадом вашего мира и ожидая его кончины. Другие племена - о, да, есть и другие племена - они пытались остановить зло, но мы знаем лучше. Мы с тобой переживем их всех. Они принесут себя в жертву в великолепной оргии самоуничтожения, но мы намерены остаться в живых последними. Мы видели истинные знамения и понимаем.

Другие племена не знают Истины. Они пристыдили и оскорбили нас, изгнали и избили. Но мы все время наблюдали за ними, пока жили среди вас. Собирали мусора. Спали в грязи. Грызли кости мира. И порожидали наших внебрачных детей по всей планете. Таких людей, как я. Людей, как ты. Думаешь, я сошел с ума? Я знаю, откуда ты на самом деле. В любой момент весь твой мир изменится. Ты тоже почти готов к своему Превращению, и как только это произойдет,

все, что я говорю, обретет смысл. И я буду ждать тебя здесь, прямо здесь, когда ты будешь готов.

Ждать и смотреть.

Добро пожаловать на край

Костегрызы живут на задворках общества - не только человеческого общества, но и культуры Гару. Окруженные крупнейшими городами человечества, они избегают ловушек паутины Вивер. Не скованное работой, финансовыми долгами или обязательствами основного общества, племя существует вне системы, которая связывает человечество в рабстве - по крайней мере, с точки зрения племени. Свобода и демократия - их высшие идеалы, за которыми следует равенство для всех. Как наиболее эгалитарное племя, Костегрызы принимают многих Гару, которые отвергают законы и диктуют, что их навязывают другие племена. Любой, кто носит благословение Гайи и может пережить невзгоды, достоин присоединиться к их семье.

В то время как Костегрызы считают себя стойкими идеалистами, другие племена смотрят на них совсем иначе. Другие утверждают, что, несмотря на великие идеалы Костегрызов, племя явно не смогло их достичь. Конечно, они все равны - одинаково бедны, их все избегают и открыто высмеивают другие Гару. Их нежелание выполнять обязательства перед обществом часто интерпретируется как апатия, трусость или лень.

Наиболее заметные приверженцы племени часто кажутся безумными, настолько проникнутыми духом Вильда, что доводят их до безумия. Городская духовность стирает грань между физической реальностью и духовными отвлечениями до такой степени, что Теурги часто не могут отличить их друг от друга. Многие клиаты просто считают племя стаей «бездомных оборотней», забытых, пахнущих жалкой вонью кривляк, которые живут как животные-падальщики. Мысль о том, чтобы взглянуть на эту убогую внешность, вызывает отвращение. Из-за этого отвращения они часто видят только этот образ. Правда гораздо глубже.

Наименее заметные Костегрызы - это апатичные бездельники и отставники, отребье, которое отказывается даже посещать местные вече... если там нет ничего интересного для них. Самые отчужденные чужаки живут в убогих кварталах вдали от септов Гару, создавая свои собственные лагеря и расширенные семьи. Но благодаря этому Костогрызы - не только последняя линия обороны против Вирма, они часто являются единственной линией обороны в местах, где нет священных земель и хорошо охраняемых городских каэрнов.

Вдали от презрения со стороны других племен Костегрызы научились выживать практически ни с чем, питаясь мусором, подачками и жалостью. Их объединяют две константы - тонкая струйка «шакальской крови» и их бедность, но, несмотря на большие невзгоды, племя выковывает великих героев, неудачников, которые побеждают вопреки невероятным трудностям. Скрывая свою истинную силу, они намерены пережить самые жуткие ужасы, которые может сотворить Вирм. После того, как все другие племена пали перед ужасами Апокалипсиса, Костегрызы намереваются остаться последним выжившим племенем... даже если им придется стоять в одиночестве.

Первое превращение

Задолго до Первого превращения настоящий Костегрыз выделяется на фоне остального человечества - обычно на холоде. С раннего возраста большинство хомидов племени просто не вписываются в человеческое общество.

Хотя они могут не знать о безумии Вивер, они все же чувствуют, что порядок и соответствие вокруг них - ложь. К тому времени, когда хомид Костегрыз достигает подросткового возраста, мир вокруг него кажется фальшивкой. Работа неблагодарна, школа бессмысленна, а независимость гораздо привлекательнее любой ценой. Таким образом, ко времени Первого превращения многие детеныши хомидов уже покинули разрушенные дома, начали странствовать по земному шару, начали просить милостыню или выступать на улицах или приняли «добровольную простоту».

Сны намекают на то, что личность, которую знает бедный дурак, не является его настоящей. Ярость пробуждает его, заставляя его совершать длительные прогулки, бросать работу, разрушать отношения или даже приступать к психическим заболеваниям. Необходимость соответствовать исчезает. Богатство становится бессмысленным. Успех становится неактуальным. Затем детеныш разрывает все свои связи с человеческим миром. Некоторые набрасываются на власть в городах, в которых они выросли, чувствуя что-то скрытое за каждой корпорацией, правоохранительным органом или городским учреждением, с которым они сталкиваются. Многих доводят до пика ярости окружающие их виды разложения, страдания и эксплуатации, ужасы, которые другие просто проигнорируют.

Эта ярость нарастает и накапливается до Первого превращения изгоя. Это болезненный опыт, но в мгновение ока он раскрывает истинную сущность детеныша. Детеныш, несомненно, подозревал, что за кулисами действительности что-то скрывается. Это подтверждает первая трансформация. Обладая чрезмерно ослабленными чувствами, Костегрыз ощущает озоновый запах конформизма вокруг себя: силу Вивер, связывающего все в его безжизненной паутине. Стеклоходы учатся принимать и эксплуатировать Вивер, но Костегрызы отвергают его. Если они не выпали из человеческого общества к моменту Первого превращения, то их первая ярость против паутины Вивер подтверждает это.

А за кулисами реальности человечество охотится и на более темную силу. Детеныш повсюду его нюхает и ощущает, но пока не может назвать. Скрываясь за городскими кошмарами, осязаемое зло окутывает своими щупальцами тех, кто поддается жадности, зависимости или отчаянию: щупальца Змея, разрушающие ткань реальности. Другой Гару может Изменяться только тогда, когда впервые сталкивается с опасностью или насилием, но городские детеныши подрагивают до пульса города. Со временем практически любой стимул может подтолкнуть их к краю, обнажая первозданную природу мира.

Костегрызы, найденные и исцеленные

Судьба оборотня часто определяется тем, как он реагирует на Первое превращение. Потенциальный Костегрыз может убежать и спрятаться или сойти с ума, пытаясь выжить. У некоторых величайших героев племени не было родителей-Костегрызов - они просто отреагировали на Первое превращение, как типичный Костегрыз. Хомид может разорвать все свои связи с прошлой жизнью, бросив работу, семью или даже рассудок, чтобы странствовать по миру. Люпус может покинуть дикие дебри, чтобы исследовать тайны большого города. Метис может быть настолько полон стыда и раскаяния, что сбегает из септа, убежденный, что сможет выжить в одиночку. Многие Костегрызы не рождаются в этом племени - они обращаются к нему, потому что на самом деле им больше нигде не место.

Костегрызы, отрезанные от своих Хранителей родни - духов, которые идентифицируют потерянных детенышей Гару - могут не осознавать, что в мире есть другие

оборотни, братья и сестры, которые могут им помочь. Одержимые своим странным проклятием, многие попадают в нищету, бегут от закона или выходят на улицы. Эти выжившие, очевидно, главные кандидаты в племя Костегрызов, независимо от того, кем бы были их родители.

Детеныши, которым посчастливилось быть спасенными, могут не знать, за каким из двенадцати племен последовали их родители. Люди с очевидным этническим происхождением - включая людей коренных американцев, скандинавских, ирландских, русских или восточноевропейских людей - иногда переходят к определенному племени. Однако, хотя у некоторых племен есть обряды для выявления детенышей, разделяющих их племенное наследие, у большинства их нет.

В результате к старейшинам Костегрызов сначала отправляется несколько стереотипных детенышей: хомиды из разбитых домов, тощие, борющиеся с волчанкой, дети из бедных кварталов и трущоб, «белый мусор», бросившие школу, трудящиеся рабочие, беглецы, наркоманы. и переходные процессы. В конце концов, если это чья-то проблема, Костегрызы должны знать, как с ней справиться. Славное происхождение Серебряного клыка может быть очевидным в его царственной харизматической манере поведения, но «проблемный детеныш» обычно становится проблемой для Костегрызов.

Костегрызы, рожденные и потомственные

В то время как посторонние могут считать племя Костегрызов обломками и отбросами Нации Гару, небольшой, но решительный контингент трудолюбивых Костегрызов глубоко оскорблен этим понятием. Поскольку племя всегда защищало неудачников, многих из его племени привлекают родичи, которые упорно трудятся и борются, невзирая на невзгоды. Циники утверждают, что это происходит потому, что они пытаются раздобыть еду и место для ночлега, но многие из детенышей Костегрызов растут в среде «синих воротничков», наблюдая, как родители-родичи каждый день уходят из дома на долгие часы тяжелой работы.

Как многие из этих детенышей могут сказать вам, легендарная фигура Джона Генри якобы была основана на подобном им Костегрызу. Галлиарды утверждают, что он пробил себе путь сквозь каменную стену в форме Криноса, чтобы доказать, что он сильнее паровой машины Железного всадника. Как и Сильный Генри, эти герои не боятся выполнять задания, которые кажутся невыполнимыми. Они рождены Костегрызами. За свое племя они будут сражаться как герои, независимо от того, насколько велики шансы против них или какова их репутация.

Преданное ядро племени Костегрызов знает свой путь на строительных площадках, сталелитейных заводах, железнодорожных станциях и захудалых барах. У них может не так много времени на взросление, но, несмотря на невезение, они борются за все, что получают. Какими бы бедными они ни были, они гордятся своим племенем. Для них каждый принятый в племя изгой - потенциальный союзник против его недоброжелателей. Крысиный выводок верит в силу в количестве, и ряды этих ярких сторонников растут. В племенных дискуссиях они называют себя «зубами Крысы».



Лунатики

Первое превращение раскрывает истинную личность Гару, наделяя его силой Гайи во всей ее красе. Однако для некоторых Превращение - ужасающий опыт, которому они сопротивляются изо всех сил. Поскольку они не хотят отказываться от своей старой идентичности - или потому, что они отчаянно пытаются удержать то немногое, что у них есть, - они мобилизуют всю силу воли, чтобы противостоять трансформации. (Думайте об этом, если хотите, как об обжигающей силе воли каждый раз, когда изменение вот-вот произойдет.) Со временем это может разрушить психику Гару, доведя его до грани здравомыслия. В нескольких крайних случаях, когда, наконец, случается Первое изменение, оно сводит бедного Гару с ума.

Лунатики - это Гару, доведенные до безумия из-за травмы Первого превращения. Литания строго относятся к больным, и каждое племя относится к этим редким случаям по-своему. Как и следовало ожидать, многие из них были усыновлены Детями Гайи или Костегрызами. Некоторые считают безумие благословением, особенно среди теургов, но в рядах племени Костегрызов необычно высок процент Лунатиков и безумцев. С таким количеством душевнобольных людей, бродящих по улицам, Лунатики Костегрызов нашли свое место в среде человеческого общества. Некоторым даже удается преодолеть свое психическое заболевание в достаточной степени, чтобы в какой-то степени функционировать в обществе Гару. Недостатки в третьей главе предлагают несколько необычных способов воплотить эту идею в вашу игру.

Обряды перехода

Когда племя посылает детеныша на свой Обряд перехода, старейшины следят за качествами, которые они ценят больше всего. Костегрызы ценят выживание и самодостаточность; таким образом, их внимание привлекают оборотни, которые выживают несмотря на невероятные трудности. Несмотря на это, Обряд перехода часто является не более чем формальностью для этого племени. Родичи, которые жили на улице, скитались по континентам практически с пустыми руками, терпели бедность в сельских захолустьях или голодали в дебрях, уже доказали свою способность выжить. Просьба этих детенышей выйти и выполнить задание от имени племени просто подтверждает то, что старейшины племени уже знают: детеныш - выживший, а это свойство ценится всеми Костегрызами.

К сожалению, такое отношение привело к тому, что некоторые старейшины стали очень расслабляться при проведении соответствующих обрядов. Для наименее амбициозных Гару присоединение к племени Костегрызов - легкий выход. У них низкие стандарты, и они не требуют многого взамен. Некоторые другие племена утверждают, что Костегрызы слишком быстро принимают слишком много потерянных детенышей, без сомнения, в попытке увеличить свою численность. В этом тезисе есть доля правды.

Внутри племени существует огромное количество сброда, оборотней, которые почти не участвуют в септах Гару и лишь изредка появляются для участия в племенной деятельности. Как наиболее свободно определяемую часть племени, их иногда вызывают во время войны, беспорядков, революций или политических распрей. За своим апатичным образом племя скрывает свою силу и численность, как крысиное гнездо, гнездящееся в забытом канализационном туннеле или заброшенном здании. Гару, рожденные и воспитанные как Костегрызы, относятся к толпе как к союзникам, товарищам или потенциальным ударным войскам, в зависимости от их личных убеждений.

В отличие от апатичной толпы, герои Костегрызов стремятся выделиться как детеныши в своем Обряде перехода, так и клиаты. Их не слишком уважают, поэтому им приходится работать вдвое усерднее, чтобы получить вдвое меньшее уважение. Идеалисты ценят известность других Гару и борются за свои самые глубокие убеждения. Те, кто считает Крысу тотемом войны, проявляют себя, сражаясь с Вирмом и Ткачом, а дети Крысы проявляют себя, сражаясь грязно. Даже когда герой Костегрызов падает на живот, он умеет наносить удары снизу.

Некоторые стаи не хотят брать с собой детенышей Костегрызов на свой обряд перехода или обращаются с ним так низко, что детеныш предпочел бы пойти на свое личное исцеление. Многие рагабаши, которые насмеваются, презирают или отвергают ценности общества Гару, выбирают этот путь. Костегрыза, проходящего одиночный Обряд перехода, могут попросить шпионить за соперниками-людьми, проникнуть в офис корпорации, устроить диверсию на стройке, взорвать угрозу для человеческого населения города или в одиночку уничтожить духов-Вирмов, расплодившихся в неблагополучном районе. Некоторые добровольцы занимаются прямыми действиями и активизмом, принимая участие в протестах, бунтах, движениях за освобождение животных, экотерроризме или просто шокирующих выставках общественного искусства. Как и следовало ожидать, эти крайние меры иногда служат актами восстания против идеалов других племен.

Возглавляя городское племя войны, старейшины часто тайно вербуют детенышей, которые сражались с Вивер, человеческой властью или даже с народом Гару. Это подпольное движение неуклонно растет, скрываясь за ордой борющихся Костегрызов, которые не демонстрируют свои политические убеждения открыто. Посторонние видят племя отверженных, неудачников, бросивших учебу и бездельников. За этим камуфляжем скрываются таланты к насилию, преступности, городской духовности и бунтарству. Для нации Гару неряшливо одетые Костегрызы - просто шутка, но самые фанатичные сторонники племени намерены смеяться до последнего. Тотем племени, Крыса, прячет свои «зубы», пока они ей не понадобятся; она готова использовать любые средства, чтобы обеспечить свое выживание, когда ее заставляют идти на крайние меры.

Урра

У двух племен гораздо больше городского населения, чем у любого другого племени: Стеклоходы и Костегрызы. Оскорбленные как урра, или «испорченные», они являются предметом множества лжи, заговоров и возмутительных обвинений. Некоторые клиаты ошибочно полагают, что все Костегрызы с готовностью подчиняются Стеклоходам, часто добровольно работая на них в обмен на деньги, еду и услуги. В конце концов, ходят слухи, что Костегрыз будет лгать, жульничать и красть что угодно, если он достаточно отчаялся. «Что угодно за чизбургер» стало неофициальным девизом племени - по крайней мере, по мнению их критиков. Всякий раз, когда отчаявшийся Гару продаётся, чтобы помочь Стеклоходам, это подтверждает свою репутацию.

Несмотря на эти истории, у всех городских оборотней нет реальной причины работать вместе. Начнем с того, что эти два племени не единственные, у кого есть родичи в большом городе. Дети Гайи, живущие рядом со своими родичами, Фианна, имеющие тесные связи с ирландцами, англичанами и шотландцами, и Черные фурии, привлеченные к городской активности, тоже живут в городах. Стеклоходы и Костегрызы просто представляют две крайности. Эти различия могут отталкивать Гару от этих племен так часто, как они побуждают их работать вместе.

Многие детеныши считают, что главное различие между двумя городскими племенами - это богатство. У Стеклоходов, кажется, много денег, и почти все Косте-

грызы бедны. На самом деле это во многом связано с фундаментальной разницей в философии. Стеклоходы нашли способы учиться и сосуществовать с Вивер, в то время как Костегрызы считают ее врагом. Стеклоходы очарованы человеческой культурой и охотно подражают ей; Костегрызы обычно покидают человеческое общество, чтобы следовать своим идеалам. Хотя их репутация «испорченных» иногда побуждает их работать вместе против общих врагов, их разделяют философские взгляды на Вивер, отношение к человеческой культуре и, прежде всего, чувство гордости. Кто-то из сброда может пойти на компромисс ради теплой еды, но герой отстаивает свои идеалы.

Усыновление и принятие

Некоторые Гару присоединяются к племени из-за своего происхождения, делая тот же выбор, что и их родители, бабушки и дедушки. Старейшины, которые находят молодых детенышей, часто настаивают на том, что «кровь следует за кровью», внушая им причины, по которым они, очевидно, должны следовать тем же путем, что и их предки. Когда наследие Гару делает один и тот же выбор из поколения в поколение, вы можете сказать это по внешнему виду их потомков - вот что на самом деле означает «чистокровность».

Костегрызы прекрасно понимают, что детеныш может подать прошение в племя, не имеющее ничего общего с его происхождением, с просьбой принять его в совершенно другую семью. Сделать это непросто, но иногда удается. Не каждый Потомок Фенрира, например, англосаксонский, немецкий или скандинавский; некоторые принимаются после прохождения Обряда перехода племени, потому что они преуспевают в ведении войны. Хотя усыновление было редкой практикой среди большинства других племен - по крайней мере, до последних нескольких десятилетий - племя Костегрызов всегда активно вербовало изгоев. Не все из них дети Костегрызов и даже не знают, кем на самом деле являются их родители. Подобно тому, как они собирают пищу и спасают то, что находят, они чувствуют, что любого, у кого кровь Гару течет по венам, также можно спасти, приложив достаточно усилий, независимо от его или ее прошлого.

По общему признанию, немногие Гару хотят отказаться от своего наследия ради присоединения к Костегрызу. Вместо этого племя принимает много детенышей, которые больше нигде не подойдут. Может быть, Потомок не превратится в великого воина. Если он совершит трагическую ошибку в своем Обряде перехода, он может стать настолько печально известным, что только выводок Крысы примет его. Возможно, глупый молодой детеныш покинул все племена на долгое время, решив жить жизнью Ронина. Если так, Костегрызы с большей вероятностью простят его и примут к себе, чем другое племя.

Разумеется, терпимость племени дает неоднозначные результаты, в результате чего многие потенциальные герои тратят больше времени на охоту за своей следующей едой, чем на порождение Вирма. Тем не менее, они по-прежнему пополняют ряды племени. Племя, как и его племенной тотем, верит в силу в количестве. Некоторые просители присоединяются к племени, потому что устали от ограничений, налагаемых другими Гару, или, возможно, от вопросов, которые они настаивают на задании. Во многих случаях милосердный старейшина племени принимал странного Гару, не задавая лишних вопросов... а затем узнавал о темном прошлом своего протеже. Старшие могут столкнуться с недоверием или даже социальным остракизмом со стороны других племен, но Костегрызы замечательно привыкли к такому пренебрежению.

Более элитные племена обвиняют Костегрызов в «разбавлении чистоты их крови» или, по крайней мере,

ругают их за снижение стандартов Обряда перехода. Старейшины Костегрызов стойко переносят такие обвинения. У них есть свои причины для их политики принятия. Их сила в количестве. Может быть, некоторые из их когтей потупее, или в их рядах появилось слишком много бездельников и безпризорников. Тем не менее, когда приходит время, они роятся, крадись из своих укрытий, чтобы атаковать массово. Многие старейшины совершили ошибку, неверно оценив количество Костегрызов в своем городе. Племя часто считает себя последней линией защиты - поскольку они ценят выживание как один из своих высших идеалов, они рассчитывают быть рядом, когда все другие племена потерпят поражение или уже пали.

Городские каэрны

Одно из распространенных заблуждений о костегрызах состоит в том, что все они живут в городских каэрнах. Если бы это было правдой, то количество оброчной в племени было бы сильно ограничено. Большие

Сброд

Конечно, в каждом обществе есть свои законы и культура, и Костегрызы не исключение. Племя ценит дела, а не родословную. Присоединиться может любой желающий, но проявить себя - другое дело. Бездельники, которые редко работают на племя, довольствуются тем, что остаются в рядах сброда. Их не осуждают, просто оставляют в покое. Они по-своему оттягивают время, пока не понадобятся племени. Во время войны старейшины племени могут поднять на борьбу столько сброда, сколько смогут найти, собирая стаи воинов из неожиданных мест. В сельских септах у сброда могут быть собственные дома или жизнь за много миль от пещеры - их сбор может занять несколько дней или даже недель.

Однако сброд не совсем асоциален: они часто проводят время во временных стаях, устанавливая палатки под подземным переходом или просто болтаясь по улицам. Без какой-либо поддержки со стороны стаи асоциальные Гару могут впасть в глубокую депрессию Харано, поддаться медленно нарастающей Ярости или одичать настолько, что отключиться от окружающего мира. Изгой, оставившие всякое притворство цивилизованности, могут стать ненормальными мистиками, безумцами или монстрами. Бродяги, которые сбиваются с пути, обычно уходят по двое и по трое, в конце концов привлекая стаю людей в расширенные семьи и втягиваясь в «уличную жизнь». Инстинкты волков не позволяют им стать одинокими волками. Несмотря на риск, некоторые из них уходят из каэрнов на месяцы или годы, возможно, отправляясь в другие города поблизости или в сельскую местность, окружающую септ.

Гару может жить такой жизнью лишь до тех пор, пока не почувствует необходимость вернуться к своему роду. Стаи с Костегрызами также могут попытаться воспользоваться этой тенденцией. Некоторые Гару в племени используют племенной Дар: Приживала для обращения к тотемам и духам каэрнов. Иногда его используют и для обращения к тотемам стаи. Если кому-то из сброда очень нужна услуга от племени или септа Костегрызов, он может согласиться временно поработать со стаей в течение ограниченного времени и «потягаться» с тотемным духом стаи. Таким образом, племя - это больше, чем просто семья. Для отчаявшихся оно дает возможность найти братьев и сестер в трудную минуту. Для безжалостных - это ресурс.

городские каэрны полезны, но также встречаются довольно редко. Каэрн - это больше, чем просто место, где собираются оборотни - он построен на месте, священном для Матери Земли. Большинство городов хоронят энергии Гайи под слоями паутины Вивер и Вирма в пределах своих границ или превращают их во что-то дикое и отчаянное. Гайя все еще существует в центре города, но редко бывает там сильной.

Для открытия каэрна требуется нечто большее, чем общественный парк и несколько бездомных Гару. Даже когда оборотни обнаруживают духовно чистое место в самом центре города, выполнение надлежащих обрядов для открытия каэрна, окруженного миллионами людей, является, мягко говоря, проблемой. Возможно, это ограничение удастся обойти, проведя все обряды септа в Умбре, но Мастер обряда, который слишком полагается на мир духов, в конечном итоге теряет связь с местами реального мира, которые он якобы защищает. Однако, если в городе есть большой каэрн, Гару готовы сражаться и умереть за него. Самые большие городские каэрны на самом деле настолько стары, что вокруг них выросли города. Защищать такое место веками - задача эпическая.

Не в каждом крупном мегаполисе есть священные земли, на которых может быть образован каэрн, но самые большие городские каэрны известны всей нации Гару. Костегрызы мечтают о паломничестве к величайшим. Иногда стая воспитанников отправляется в путешествие или поиски через сеть городских каэрнов, предположительно, чтобы узнать, как они справляются с разными городами. Но им придется поторопиться. Как и сами Гару, количество городских каэрнов в мире неуклонно сокращается.

Знаменитые городские каэрны

Септ Зелени в Центральном парке Нью-Йорка - один из самых известных городских каэрнов. Он остался жив только потому, что в некотором смысле город был построен в самом сердце Каэрна. В любой момент времени на острове Манхэттен живет более пятидесяти костегрызов, лишь изредка появляясь на вече в местном септе. Мать Лариса, лидер септа, - одна из немногих Костегрызов, которые удерживаются на столь уважаемой должности. Она пробыла там почти десять лет, но это в лучшем случае слабое место. Ее готовность приветствовать почти любого гостя в глубине каэрна - а иногда и предлагать им защиту - вызвала ее неприязнь со стороны нескольких нью-йоркских Теневых владык и Фенриров.

В *септе Пробуждения* в Вашингтоне, округ Колумбия, местные Костегрызы доминируют в совсем другой городской септе. Двор каэрна духовно силен из-за веры местных оборотней в демократию и американские идеалы. Традиционные Гару считают это верование признаком магии или безумия. Конечно, многоплеменной каэрн приветствует всех Гару, особенно Черных фурий и Детей Гайи. Местные Костегрызы не стесняются демонстрировать патриотизм, к большому удовольствию европейских посетителей. Несмотря на продолжительные сражения с местными пивками, септ приветствует любого путешественника, желающего послушать их проповедь о ценностях истины, справедливости и американского образа жизни.

Септ Народной воли в Москве находится на другом конце политического спектра. Этот городской каэрн все еще пытается оправиться от всеобщих объятий коммунизма и идеологии холодной войны. Он занимает печально известное место в истории Гару: в 1917 году местные русские Костегрызы сговорились убить своего лидера септа из Серебряных клыков. Возмездие было настолько суровым, что лидер восстания был убит на месте. Более восьмидесяти лет лидеры септа в каэрне были не более чем подставными лицами. В то вре-

Народная воля

До 1917 года большинство лидеров септа Народной воли были Серебряными клыками. Времена изменились. На протяжении большей части 2000 года опальный Теновой владыка по имени Георгий Грозовой ворон служил номинальным лидером септа, к большому удовольствию своих соплеменников. Местный кабал старейшин Серебряных клыков назначила его на эту должность как в награду за его достижения, так и в наказание за его преступления. В то время как даже Теновые владыки считали его посмешищем, Георгий носил этот титул как мог, тиранически усиливая свою власть над Костегрызами, которые не уважали его.

В феврале 2001 года труп Георгия был найден изувеченным на Красной площади, что является признаком того, что российские Костегрызы отвергли даже претензии на его авторитет. С тех пор Костегрызы не избирали другого лидера септа и формально отказались это сделать. Местные соплеменники официально пригрозили убить любого, кто займет эту позицию, провозгласив септ суверенным протекторатом своего племени. Хотя местные Серебряные клыки осторожно хранят молчание об этом событии, старейшины племен по всей Европе приходят в ужас. Племенные клиаты по всей Северной и Южной Америке начали шептаться о том, что может означать такое восстание... или о том, кто за ним стоит. Некоторые даже начали в частном порядке говорить о достоинствах таких амбиций.

Местные Костегрызы пытались управлять септом как можно более похожим на общественный каэрн. Ни один Гару не может навязывать свой ранг другому. Их причудливая политика когда-то воспринималась как забавная, но недавние события изменили имидж каэрна в других частях Европы.

Сельские каэрны

Племя Костегрызов также распространило своих родственников по сельской местности. Несмотря на свой имидж городского племени, многие дети Крысы предпочитают свободу небольших городов и деревень. В отличие от городских оборотней, которые изо всех сил пытаются остаться частью человеческого общества, эти сельские Гару питают к нему врожденное отвращение. Спасаясь от разложения городов, они рожают своих детей вдали от безумия стальных и бетонных джунглей. Большинство из них имеет частные протектораты вдали от ближайшего септа, но ради своего выживания они помнят, где спрятаны ближайшие сельские каэрны.

Сельские Костегрызы следуют гораздо более древним традициям, чем их городские отношения. Они поют те же народные песни, которые их родители пели на протяжении поколений, живя на одной земле и следуя одной и той же карьере. Некоторые сельские каэрны сосредоточены на местной семье родичей Костегрызов. В то время как метисы патрулируют дворы ближайшего каэрна, семьи родичей следят за ними на многие мили вокруг. Если другое племя доминирует над каэрном, несколько Костегрызов в септе поддерживают связь со своими родичами на многие мили вокруг, включая Гару, которые не решаются приблизиться к каэрну. Сельская чернь еще более не решается встретить презрение со стороны других Гару в споре, но гораздо более охотно помогает, когда кому-то из племени нужна помощь. Когда положение племени в септе оказывается под угрозой, Костегрызы заполняют каэрн.

Сельские Костегрызы очень серьезно относятся к понятию семьи. В каком-то смысле каждый Костегрыз - дальний родственник на своем генеалогическом древе. Гостеприимство и щедрость открыто проявляются к любому соплеменнику, оказывающему им честь своим визитом, и они готовы поделиться своими путями и убеждениями со всеми, кто хочет их изучить - возможно, даже слишком нетерпеливо. По правде говоря, многие сельские Костегрызы настолько изолированы от остальной части Нации Гару, что плохо понимают ее культуру, политику или этикет. Когда они действительно появляются на вече, они держат рот на замке и держат когти наготове. Как и следовало ожидать, именно так они и предпочитают жить.

Исчально известные сельские каэрны

Септ Данделион-Хилл в южных Аппалачах - один из самых печально известных существующих септ. Основанный вокруг небольшого каэрна, поляна на вершине Данделион-Хилл служила местом встреч для нескольких семей Костегрызов и их родичей до 1996 года. Его легко загмевали гораздо более мощные соседние каэрны, в том числе септ Деда в Северной Каролине и септ Луны в Кентукки, он оставался полностью изолированным от политики региона... пока стая клиатов из Нью-Йорка не приехала с визитом. Они прибыли, чтобы обменяться информацией о пропавшем фетишах. Они ушли, спасаясь от одного из самых ужасных испытаний в своей жизни.

Пятеро Гару сначала были встречены пиршеством в честь этого места. Затем Теург стаи заметил тревожное количество фетишей в септе с замысловатой резьбой по костям. Почувствовав, что что-то не так, любопытный Рагабаш стаи поискал вокруг, чтобы найти источник своей восхитительной еды... и нашел его. В коптильне в Кентукки, спрятанной за полуразрушенным домом лидера септы, хранились трупы более тридцати местных мужчин, женщин и детей. Кости предыдущих жертв были обнаружены разбросанными по загону с голодными свиньями. Стая раскрыла хорошо хранимый секрет: одно из крупнейших собраний людоедов в Северной Америке, культ каннибалов, питающийся человеческой плотью.

В течение кровавых трехдневных выходных, посвященных Дню поминовения, культ преследовал стаю посторонних через леса Кентукки и Северной Каролины. Четверо членов стаи были зарезаны, но последний выживший прожил достаточно долго, чтобы потерять сознание в септе Фианна в пятидесяти милях от них. В течение нескольких дней несколько стай пришли ради возмездия в септ Данделион-Хилл. После допроса немногих выживших в контратаке они раскрыли бесчисленные ужасающие истории хорошо организованной сети Людоедов на юге Соединенных Штатов.

С тех пор культ значительно сократился. Тем не менее, несколько стай детенышей утверждали, что заново пережили инцидент на Данделион-Хилл, в Царстве Жестокости, где



они испытали ужас бегства через Аппалачи, преследуемого разъяренным каннибалом Гару. Хотя несправедливо судить целый лагерь сельских Костегрызов, Деревенщин, по стандартам этих диких монстров, это не мешает некоторым другим племенам настороженно смотреть на любого Костегрыза, который не спеша прибывает из Глубокого Юга.

Столпотворение

Палаточные городки. Трущобы. Заброшенные здания. Общественные парки. В большинстве городов, если Костегрызу удастся создать коллективный дом, это в лучшем случае временный. Подобно тому, как многие люди испытывают сильное отвращение или презрение к бездомным, приходящим в места, где они живут и работают, они склонны с подозрением относиться к любым городским местам, где слишком много Костегрызов собираются слишком долго. В конце концов, если бы дюжина оборотней каждую ночь охотилась в одном и том же общественном парке, это не заставило себя долго ждать до властей. Тот же Первобытный ужас, который скрывает деятельность Гару, мешает им обеспечить постоянные протектораты в крупных городах.

Костегрызы выживают, оставаясь в движении, поэтому они часто меняют места, где собираются, из месяца в месяц. Одна полная луна, они могут упиваться под эстакадой автострады; в следующий раз они могут принести еду, чтобы поделиться с людьми в местном приюте для бездомных. Обычно племя проводит племенные вече в тех местах, которые местное население сразу же проигнорирует. Каждый месяц галлиарды Костегрызов совершают обряды, посвященные этой земле. Образовав священный круг, они упиваются вокруг области в форме Хомида. Из-за характерных танцев и игры на барабанах, которые используют эти Гару, такие места обычно известны как Столпотворения.

До следующего полнолуния любой Костегрыз обычно может ожидать, что кто-то из его племени наблюдает за Столпотворением. В противном случае небольшое количество городских духов передает сообщения и предупреждения обо всех, кто исследует местность. Даже Гару, утомивший себя гостеприимством в соседнем каэрне, может найти немного сочувствия, добыть какую-то общую еду и, возможно, найти теплое место для ночлега. На Столпотворениях Костегрызов все хорошо накормлены, даже если блюдо создано с помощью дара Стряпни и состоит из лапши и пасты.

Некоторые Столпотворения открыты и для людей, что способствует установлению ценных дружеских отношений и контактов с другими людьми на улице. Костегрызы любят говорить, что Гайя благословила племена оборотней, чтобы они могли наблюдать за человечеством. Если земля открыта для посетителей-людей, старейшины племен могут наградить почетной славой тех, кто проявляет щедрость к незнакомцам.

Иолитика и общество

Где бы ни собирались Гару, возникают иерархии и политика. Костегрызы проводят свою племенную политику иначе, чем другие Гару, что некоторые находят шокирующим, забавным или просто жалким. Наиболее существенные различия основаны на состоянии и статусе старейшин.

Старейшины, матери и отцы племени

Несмотря на то, что они являются изгоями как людей, так и общества Гару, Костегрызы - это очень общинное племя. Поскольку так много Гару отвергли их, у них возникла острая потребность держаться вместе. Если вы принадлежите к племени, вам трудно отвернуться. Местный септ может не заботиться о вас, но любой, кто присоеди-

нился к племени, имеет право высказываться на ежемесячных вече племени. Со времен Афин в Древней Греции демократия была жизненно важной частью племенных дел.

Любой, кто обладает достаточным почетом, может считаться «старейшиной», но из-за эгалитарного отношения Костегрызов, если кто-либо добровольно соглашается служить на какой-либо почетной или ответственной должности в племени, большинство местных Костегрызов должно проголосовать за него. Конечно, в племенных септах старейшине не нужна поддержка большинства присутствующих Костегрызов, когда он выносит свои решения, но мудрый старейшина прислушивается к их мнению. Никто не может быть слишком скромным, чтобы быть достойным мнения или возможности высказать его. В многоплеменных септах Костегрызы соблюдают традиции крупнейших присутствующих племен, но, как известно, они ведут долгие и страстные дискуссии на своих собственных вече, вдали от бдительных глаз других племен. Те, кто хранит молчание на публике, часто наиболее громко говорят наедине.

Ни один Костегрыз не обязан посещать эти собрания. Фактически, если Костегрыз лично решает поддерживать определенного старейшину из другого племени, остальные неохотно принимают его выбор. На протяжении всей истории племени многие из самых известных Костегрызов были товарищами и помощниками великих героев. К сожалению, многие из этих достойных людей ассоциируются с героем, чтобы увеличить вероятность того, что племя этого героя примет их детей. Для них шанс изменить судьбу своей семьи был важнее, чем возможность служить старейшиной Костегрызов.

Поскольку каждый Гару в племени важен, щедрость и сострадание - качества, которыми восхищаются старейшины, и самый быстрый способ получить поддержку местных Костегрызов. Вне племени циничные Гару неверно интерпретируют это как коррупцию. На самом деле большинство Костегрызов хотят быть уверенными, что старейшины септа будут к ним великодушны. Эта долгосрочная цель перевешивает любые краткосрочные политические проблемы. Старейшины также щедро поощряют Гару из своего племени появляться на дебатах. Великолепное ораторское искусство полезно, когда можно поколебать толпу, равно как и подарки, чистые одеяла и теплая пища.

Старейшины Костегрызов также могут заслужить уважение просто из-за своего возраста. Если Гару прожил достаточно долго, проявил щедрость по отношению к другим в своем племени, проявил сострадание к нуждающимся людям и получил достаточную известность в племени, старейшина в конечном итоге становится матерью или отцом племени. Название становится частью имени Гару, за которым обычно следует город, в котором они живут (два ярких примера - отец Николай из Сан-Франциско и мать Лариса из Манхэттена). Эта честь предоставляется только старейшему старейшине Гару в городе, поэтому только одна Мать или Отец племени присутствует в городе одновременно.

Зубы Крысы и репутация

Герои Костегрызов - исключение, а не правило. Считая себя элитой племени - концепция, которую многие Гару просто не примут - они религиозно посещают вече септов, стоят рядом с героическими и отважными стаями и жертвуют своими жизнями так же отважно, как и любой другой персонаж. Многие из этих достойных называют себя «Зубами Крысы», предполагая, что, когда они наносят удар, они ранят своих врагов более глубоко, чем любой другой Костегрыз. Многие игровые персонажи попадают в эту категорию; большинство Костегрызов - нет. Фактически, это отличия, которые делают опытные Костегрызы, но другие Гару этого не понимают.

Из-за социальной стигмы этого племени большинство Гару мало делают различий между героями и отребьем. Это может быть несправедливо, но это также помогает героям вернуться в племенные вече и топтать землю, когда каэрн Гару особенно несправедлив. И независимо от того, насколько героическим может быть Костегрыз, другие Гару из его племени считают его «семьей», взяв на себя те же обязательства щедрости и сострадания, которых они ожидают от своих старших. Это особенно верно в отношении Жителей деревень: когда одному из них выпадает удача, его друзья и родичи съезжаются со всей округи, чтобы разделить его удачу.

Подобно тому, как успешный герой в молодости мог обратиться к своему племени за кормом и кровом, детеныши и клиаты также могут прийти к нему за помощью. Отказ в помощи может вызвать от понимающего пожатия плечами до ехидных замечаний. В зависимости от вашей репутации и их репутации, костогрызы могут быть последней группой, которая поможет вам, или же наиболее вероятной группой, которая потащит вас вниз.

Хлам, добыча и другие вещи

Когда у вас мало чего есть, вы должны очень внимательно следить за тем, что у вас есть.. Костегрызов не волнует человеческое богатство, валюта или ресурсы. Некоторые избегают этого, потому что им надоели атрибуты человеческого общества; другие просто не могут долго удерживать доллар из-за проклятия их «шакальей крови». В любом случае, без денег общество Костегрызов полагается на продуманную систему бартера и шиминажа. Городские духи торгуют той же валютой, оказывая услуги за предметы, которые Костегрыз считает ценными, даже если обычный человек считает их бесполезными.

Не имея продуманной системы нумизматических наименований, Костегрызы делят все свое материальное имущество на четыре категории: Дерьмо, Хлам, Вещи и Добыча. Мусорщики этого племени могут читать лекции с почтением, подобным дзен, о различиях между этими категориями, но, в конечном счете, такие различия - дело личного вкуса. Большинство невежественных людей просто описали бы все эти предметы как мусор.

Костегрызы склонны относиться к подобным вещам творчески:

- Вообще говоря, большая часть личного имущества Костегрыза - это Вещи: немного больше, чем хлам, и меньше, чем добыча. Это не обязательно имеет какую-то врожденную ценность - это просто круто.

- Если это действительно работает так, как должно, то это Добыча. В мгновение ока счастливый волк, вероятно, сможет заработать за это немного денег в ломбарде (и, вероятно, так же быстро их потратит).

- Если оно достаточно хорошо, чтобы хранить, но недостаточно хорошо, чтобы выбросить, это просто Хлам.

- Если это абсолютно бесполезно даже для Костегрыза, то это Дерьмо, которое не вынесет даже бомж.

Теурги Костегрызов с любовью хранят мусор, который они находят по всему городу. Для этого есть практическая, но духовная причина. Когда Гару проявляет большую заботу и уважение к чему-то в физическом мире, его духовное отражение улучшается. Таким образом, уличный шаман может носить с собой рваный металлический каркас зонта в физическом мире, но, когда он делает шаг за грань, он становится великолепным зонтом, защищающим его от худших атак стихий. Шагающий за грань герой обычно предстает как идеализированная версия самого себя; таким образом, Теург в потрепанном плаще может стать стильным грабителем,



когда он перейдет в Вельветовую тень. Мусор для одного человека - настоящее сокровище для другого, по крайней мере, в том, что касается Умбры.

Теурги - сатрапы Вещей. Они могут видеть не то, что есть, а то, что должно быть или могло бы быть. Используя обряды, Костегрызы часто персонализируют свои ритуалы, находя способы работать с любимыми вещами. Если он не совсем корректно работает в физическом мире, он все еще может служить цели, убажывая городских духов. Например, Обряд указующего камня использует камень и кусок нити, чтобы указать на определенный объект или Гару. Теург с нужной Вещью может выполнить обряд, заменив что-то с такими же свойствами. Камень должен указывать направление, поэтому сломанный компас, указывающая фигурка, односторонний знак или даже покачивающаяся пластиковая голова чихуахуа на пружине могут служить той же цели.

Каждый раз, когда двое Костегрызов обсуждают курс обмена на все эти вещи, филодоксы - мастера брокерских сделок. У галлиардов есть более прямое использование Хлама - у них есть стиль и эстетика, чтобы найти способ превратить его в полезный материал. Рагабаши на самом деле соревнуются, чтобы увидеть, кто сможет спасти и приспособить самые необычные пред-

меты, которые они собирают. Конечно, у духов есть свои стандарты того, что им нравится, а что нет. Половинка фрисби могла быть бесполезна для заблудшего духа собаки, но дух воздуха мог найти это безмерно забавным, послав его на правильном ветре в Умбре.

Старейшины племени устаиваются лучших вещей, которые может найти племя. Предлагать настоящую добычу - это глупо, так как ее можно обменять на быстрые деньги, но вдумчивый дар Вещей действительно может повлиять на исход племенного вече. И как бы вы ни смотрели на это, когда коллеги судят Костегрыза, правильная взятка в нужное время может спасти его от того, чтобы с ним обращались как с дерьмом.

Имя покровительства

Рагабаши Костегрызов часто воспринимаются другими племенами как комическое облегчение - беспечные бездельники и убогие бродяги. Хотя они, безусловно, отважны, они не обходятся в городских адских дырах, рассказывая анекдоты. Еще они воры и негодяи, мелкие жулики и аферисты. Некоторые из них мастера хитрости и уловок, используя свои Дары, чтобы проникать в места, где им быть не должно, и незаметно красться за своей добычей. У других есть более политическая повестка дня, они встают на сторону отверженных и изгнанных Гару, раздавленных тираническими старейшинами. Если другие Гару считают их дураками, это служит прекрасным фасадом для менее пикантных занятий Новолуния.

Костегрызы *теурги* - мастера городских ритуалов, мусорщики, которые могут найти священный мир в самых пустынных и ветхих частях большого города. Многие из них являются провидцами, граничащими с безумием, или, по крайней мере, считаются сумасшедшими, потому что они смотрят на физический мир совсем иначе, чем на людей вокруг них. Мистиков с широко раскрытыми глазами, которые ищут духов на углах улиц, часто принимают за наркоманов, бывших душевнобольных или бездельников-алкоголиков... а иногда и так. Так же часто они сострадательные и заботливые целители, которые призывают духов помочь обездоленным, голодающим, физически раненым и духовно травмированным.

Филодоксы Костегрызов понимают мир людей так же хорошо, как они понимают общество Гару. Слишком часто другие оборотни настолько одержимы охотой на Вирма, что игнорируют людей, на которых охотятся его духовные слуги. В то время как Полумесяцы бегло отстаивают закон от имени изгнанных и забытых Гару, они не менее страстно привержены справедливости в человеческом мире. В своих племенных вече они выступают посредниками, чтобы убедиться, что демократия работает должным образом. Когда сверхъестественный мир охотится на невинных, филодоксы отбрасывают свои политические интересы, чтобы вынести приговор тем, кто будет вмешиваться в их более человеческие интересы.

Галлиарды Костегрызов известны как своим очень современным подходом к уличным представлениям, так и своей потребностью нести классическое искусство в окружающий их мир. Уличные музыканты, хранители кантри-баллад и фольклора и исполнители Шекспира в публичных парках - все находятся в одном племени. Тем не менее, они также являются свидетелями окружающего их мира, существующего отдельно от мелких битв за власть Гару и духовной шалости. Они рассказывают о мире, который они видят, в жестоких выражениях, часто напоминая оборотням о мире, который они должны защищать, изображая его в совершенно реалистичных историях и произведениях искусства.

Мусора

По словам некоторых оборотней, мусорщики (или мусора) - это люди, которые, кажется, не делают ничего, кроме тратят свои жизни, создавая мусор, который Гару может использовать как добычу. Изю дня в день мусора ездят между бессмысленной работой и своими почти укрепленными домами. Эта деятельность ведется для того, чтобы оплачивать и приобретать постоянный запас материальных благ, большинство из которых в конечном итоге оказывается в мусорной куче, на свалке или, по крайней мере, в мусорном контейнере. Полностью сосредоточенные на собственной материальной выгоде, они якобы не видят «общей картины» глобальных проблем - например, того факта, что они убивают планету своими собственными отбросами и отходами.

С другой стороны, многие Костегрызы полагают, что они вырвались из этого цикла. Как воины Гайи, они освободили себя от работы по высасыванию души, избавились от потребности в стенах и окнах и избавились от зависимости от материальных вещей. Все, что им действительно нужно, они могут собрать или спасти из огромных куч мусора, оставленных человечеством в результате беспечной культуры одноразового использования. Таким образом, стаи бездомных гару могут убедить себя в том, что они намного превосходят своих бедных глупцов, спящих по ночам в теплых постелях в безопасных домах.

За пределами племени Костегрызов эта философия чрезвычайно редка. Однако это не останавливает племенных хозяев мусора. Они постоянно настаивают на том, что подержанное дерьмо, которое они возят с собой, ничем не хуже нового и улучшенного дерьма, доступного для продажи в любом торговом центре или супермаркете. Эти гуру мусора постоянно находят экзотические и чрезмерные способы переработать и повторно использовать практически все, что они могут выловить из мусорного ведра или мусорного бака. Каждый раз, когда они успешно выкупают то, что кто-то выбросил, они бормочут о «этих проклятых мусорах», одерживая победу повсюду мастерам мусора.



Костегрызы аруны грязно сражаются, и они сражаются, чтобы победить. Их сила не в мускулах, а в хитрости. Мастера саботажа, уличных боев и тактики роя, они не выкладываются изо всех сил в драке, если не знают, что шансы на их стороне. В любой другой битве они изматывают своих величайших врагов, изводя их бесконечными маленькими атаками, иногда позволяя более эгоистичным арунам из других племен приносить себя в жертву в глупых попытках ради славы. Самые крайние воины племени являются экспертами в террористической тактике, планах выживания, методах ополчения и сносе домов в развлекательных целях - и их число неуклонно растет.

Три породы

Хомиды

Со времен Соглашения большинство Костегрызов жили там, где живут люди. Таким образом, хомиды на сегодняшний день являются самой распространенной породой в племени. Они свободно владеют обычаями человеческого общества - часто достаточно, чтобы избежать его. Годы борьбы и страданий до Первого превращения учат их отказываться от так называемой «обычной» жизни. Некоторым удается держаться за жалкую работу и оплачивать счета, но большинство предпочло бы бродить так же свободно, как волки.

Хомиды Гару часто предпочитает носить форму Хомид, обычно считая ее своей «истинной» формой. В большинстве протекторатов Костегрызов это вопрос не только удобства, но и необходимости. Возможности свободно выйти из формы Хомид редки. Форма кринос очень быстро разрывает Завесу, оставляя после себя слухи и страшные истории об опасных бродягах, бродящих по улицам. Волки могут свободно бродить по дикой местности, но Гару в форме Люпус не приветствуются на человеческих территориях. Многие детеныши совершали ошибку, засыпая в волчьей шкуре - уверенные, что их примут за бродячих собак, - а проснувшись, узнавали, как яростно люди защищают свои территории.

Жить на улице для хомидов часто так же жестоко, как и для людей. В конце концов, Гару не регенерируют в своей породной форме. Это означает, что истощение, недоедание и суровая погода охотятся на великих героев так же часто, как и на юных щенков. Из-за этого многие хомиды приветствуют возможность сбежать в мир духов или бежать со стаей, поскольку это восстанавливает их тела в той же мере, что и их дух. Это также побуждает многих Костегрызов гораздо больше использовать форму Глабро, чем другие племена, поскольку это дает им большую часть силы оборотня, не подвергая при этом опасности Завесу.

Метисы

Некоторые племена заявляют, что относятся к метисам «лучше, чем к любому другому племени». Как прекрасно понимают Костегрызы, говорить намного проще, чем действовать. Многие думают, что знают настоящую причину таких утверждений: ста-

рейшинам племени нужна поддержка метисов Гару. Даже Тенево́й владыка может попытаться объединить метисов против старейшин септа - если он думает, что это будет способствовать его собственным политическим планам. По правде говоря, отношение к полукровкам столь же разнообразно, как и к отдельным оборотням. Единственное определенное утверждение о метисах - это то, что у Костегрызов их больше в своем племени, чем в любом другом племени, и не без оснований.

Склонность племени принимать практически любого Гару, который приближается к ним, увеличила количество метисов среди них. Когда-то усыновление Гару с другой родословной, чем у его родителей, было редкостью, но по мере того, как количество оборотней в мире уменьшилось, это стало более распространенным явлением. Как и следовало ожидать, некоторые племена в ответ на эту тенденцию отвернулись от своих метисов и бросили своих «внебрачных детей». Менее предвзятые племена противодействовали этому, вербуя больше метисов клиатов. Используя эту тенденцию, Костегрызы собрали настоящую армию метисов, которые не боятся открыто выражать свои мнения и идеи.

Метису приходится работать усерднее других Гару всю свою жизнь, даже во время своего Обряда перехода. В других племенах метисы растут, выполняя обязанности и сохраняя обязанности внутри септа. Многие чувствуют себя более комфортно в своей форме кринос, когда патрулируют дворы каэрна в септах, но, очевидно, это менее распространено в городских каэрнах. В самых крупных септах каждый должен внести свой вклад. На небольших вече, таких как столпотворение Костегрызов, сброд и бездельники, которые перемещаются с одного места на другое, развивают очень слабое отношение к чести и долгу. Если метис родился от Костегрыза, он, вероятно, вырастет с совершенно другим восприятием обязанностей, которые он «должен» перед Нацией Гару. Костегрыз, который лебезит и царапается на публике, наедине может придериваться совсем другого мнения, и метисы племени это хорошо знают.

Люпусы

Одно из самых распространенных заблуждений о Костегрызах касается их люпусов. Некоторых детенышей в других племенах учат, что люпусы Костегрызов превратились в более одомашненных, чем другие люпусы Гару. Среди других племен некоторые клиаты думают, что если они бродят по городу в форме люпусов, средний человек принимает их за собак. Легенда гласит, что Костогрызы и Дети Гайи лучше других племен справляются с этим, либо потому, что у них якобы меньше злобы, либо из-за скрещивания с другими видами животных. Из всех оскорблений, которые Гару бросают в адрес изгоев нации Гару, это самое обидное.

Костегрызы - не люди, но они даже дальше от собак. На самом деле, если оборотень скрещивается с собакой, потомство никогда не сможет полностью стать перевертышем. Если бы такая практика сохранялась из поколения в поколение, генетический «штамм» ликантропии был бы полностью выведен. По общему признанию, городские Костегрызы, возможно, потеряли связь со своим волчьим наследием. Некоторые могут даже вести себя как собаки, потому что не до конца знакомы с тем, как волки ведут себя в дикой природе. Из поколения в поколение их инстинкты могут угаснуть, но никогда не исчезнут. Костегрыз может ныть и умолять, как бродячая собака, но это не помешает кому-то в конце концов позвонить в Службу контроля животных.

Люпусы Гару все еще обладают волчьими инстинктами. Хотя многие детеныши думают, что люпусы Костегрызов растут в городах, большинство этого не делает. Как и других волков большинство люпусов Костегрызов выращивают волки. Их шакаля кровь портит их, делая их слабыми и тощими. Люпус Костегрызов часто бывает коротышкой, заблудшим или одиночкой в стае, вписываясь в стаю волков так же, как

Городские люпусы

В течение последнего десятилетия все большее число люпусов из Костегрызов перебралось в города, кого привлекла обширная культура (и легкая еда), которую они там находят. В то время как хомиды находят жизнь на улице утомительной, многие племенные люпусы считают ее захватывающей. Люпус быстро восстанавливается после переутомления и ран в форме Хомид. Как «уличные крысы» им удается избегать ситуаций, требующих использования человеческих технологий. Маскируясь под беглецов и бездомных людей, они могут экспериментировать и взаимодействовать с окраинами человеческого общества. Им не хватает социальных навыков для полноценного взаимодействия с человеческим обществом, но они по-прежнему упиваются нишей, где они на самом деле не нужны. Племенные матери и отцы часто приветствуют такие эксперименты, предлагая своим гостям гостеприимство, если они терпят неудачу во всех своих попытках. В результате новое поколение городских люпусов Гару затопило городские каэрны... и столпотворения Костегрызов.

хомид вписывается в человеческое общество. В большинстве других племен примерно каждый седьмой Гару - люпус, но из-за естественного отбора люпусы Костегрызов встречаются еще реже. К большому ужасу их родичей Красных когтей, несколько люпусов из племени добровольно решили оставить своих детенышей в зоопарках или заповедниках. К таким отношениям часто приходят регулярные визиты и несколько лакомств из ближайшего киоска с закусками.

На протяжении всей истории племени люпусы несколько раз пытались увеличить свою численность путем скрещивания с другими псовыми, но всегда с неоднозначными результатами. Во времена Владычества у племени когда-то были обряды размножения, чтобы помочь в таких экспериментах, но, как и следовало ожидать, они размножались с дикими животными, а не с домашними. В каждом подобном случае чистая кровь Гару в конечном итоге становилась слишком жидкой для передачи.

В результате разведение собак стало очень постыдным занятием даже среди Костегрызов. Охота на одиноких прохожих может быть довольно незначительно, но обnoxивать домашних животных - жалко. Даже метис, который хочет спариться с собакой, без сомнения, поддастся порожденному Вирмом позыву. В больших городских септах отчаявшиеся «трахатели ценят» подвергаются бесконечным насмешкам. Чтобы выносить люпуса, нужно существо, которое хотя бы на девять десятых состоит из волка; ни один другой вид не подойдет.

Родня

Большинство племен не решаются принимать посторонних, потому что они защищают своих родичей. Чистокровное потомство часто является результатом тщательно выращиваемого потомства, которое восходит к первобытным временам, когда племена наблюдали за «стаями» человеческого племенного стада. Большинство племен очень разборчивы в том, с кем размножаться Гару и где. В то время как любой Гару предположительно может спариваться с родичами любого племени, наследие племени зависит от того, чтобы следить за своими родичами.

С другой стороны, из-за того, что Костегрызы усыновляли изгоев, стало невозможно вывести из породы «настоящего» представителя племени. Таким образом, родичи Костегрызов не имеют общего происхождения или родословных. Они происходят из очень разнообразного наследия, настолько широко распространенного, что больше не существует такого понятия, как «чистокровные» Костегрызы. Поскольку чистота рода пользуется большим статусом и уважением в обществе Гару, это разнообразие является

еще одной причиной, по которой племя сталкивается с таким большим социальным сопротивлением и остракизмом.

Многие родичи Костегрызов принадлежат к группам, которые, возможно, когда-то считались изгоями, но теперь таковыми не являются.. Например, американские Костегрызы чувствовали необходимость следить за многочисленными волнами иммигрантов из Европы, которые приезжали в их страну. Фианна не единственные Гару с ирландскими и шотландскими родичами; в конце 19 века среди того же населения можно было встретить родичей Костегрызов. Со временем все больше их потомков Гару были приняты в племя Фианна, особенно те, которые продемонстрировали великий героизм или заслужили славу среди Гару. Когда гару впервые представляется на септе, есть вероятность, что в его роду на несколько поколений назад действительно есть Костогрыз. Самые честолюбивые Гару изо всех сил стараются скрыть подобные факты.

Бездомные Гару также известны своими странствиями, и, к сожалению, некоторые этически оспариваемые Костегрызы слишком небрежно относятся к тому, чтобы оставить за собой незаконнорожденных детей. В конце концов, каждый ребенок, которого они оставляют, - это родичи, а большее количество родичей означает возможность появления новых Гару в один прекрасный день. Выводок Крысы полагается на многочисленность племени, поэтому некоторые Костегрызы оставляют своих сородичей присматривать за своими сородичами и их детенышами. Полагаясь на то, что «Крыса обеспечит», они считают, что любой ребенок, который не может выжить в бедности и невзгодах, недостоин помогать племени. Теургов племени ужасает такое равнодушное отношение, и поэтому они часто просят матерей и отцов племени присмотреть за этими «потерянными сородичами». Они могут даже принять их в расширенные семьи, которые часто посещают места обитания и протектораты вокруг септ Костегрызов.

Лагеря

Мятежные Костогрызы устраивают на улицах тщательно продуманные «уличные драмы» со своими расширенными семьями. Ответственные же объединяются в стаи, сотрудничая с другими племенами. В обеих группах герои отвечают на высшее призвание. Каждый месяц они добровольно отдают часть своего времени, чтобы помочь какому-то делу. Они могут чувствовать потребность помогать несчастным вокруг себя, исследовать мир, распространять культуру и знания или собирать стаи Гару для войны. Если гару одного племени верят в одни и те же идеалы, они попадают в один лагерь, работая вместе во имя одних и тех же героических идеалов.

Некоторые последователи лагеря официально инициированы и приняты; другие борются за дело лагеря за личные убеждения, независимо от того, принимают ли его другие. Если последователь лагеря не может найти себе подобных, он может попросить помощи у других Костегрызов. На племенных вече уважаемые (и печально известные) герои из разных лагерей обсуждают разные точки зрения. Они всегда работают над вербовкой Костегрызов, которые принадлежат к стаям, которые готовы им помочь, хотя бы временно. С другой стороны, как и у других племен есть элитные лагеря, у Костегрызов есть несколько, которые настолько секретны или незаконны, что вербуют тайно. Гару, которые регулярно помогают последователям лагеря, могут также получить помощь взамен - Костегрызы обмениваются услугами так же легко, как стайные крысы обмениваются блестящими вещами.

Крысиные стукачи

Спит с рыбами, информатор рагабаш, может дать вам пару советов:

«Хотите факты? Мы поиграем в небольшую игру. Вы задаете мне вопрос, на который хотите получить ответ. Я скажу вам то, что я хочу знать взамен. Если вы хотите знать правду, это будет стоить вам денег. Теперь напишите, что вы хотите... отнесите это в четвертую кабин-

ку в туалете О'Толли... прикрепите свой вопрос к кусочку жевательной резинки... и оставьте его в рулоне туалетной бумаги. Один из наших крысиных духов свяжется с вами.

Стукачи торгуют очень ценным товаром: информацией. Как и многие Костегрызы, их родичи часто заканчивают тем, что получают низкооплачиваемую и неблагодарную работу. Дворники, смотрители, временные работники, клерки, сборщики мусора, официанты, помощники помощников автобусов, секретари, редакторы — Стукач из родни ведет свою тихую жизнь в отчаянии незаметно и незаметно. Крысиные стукачи поддерживают тесные связи со своими родичами, усердно работая, чтобы заслужить их уважение и помощь.

Что касается самих стукачей, то они приобретают достаточно рабочих навыков, чтобы работать в одной и той же профессии. Некоторые тщетно пытаются платить за квартиру и счета, но многие живут двойной жизнью, спят ночью на выгуле, а днем отработывают рабочие часы. (Таким образом, многие Крысиные стукачи имеют Достоинство: Работая изо всех сил, перечисленный в Главе 3.) По мере того, как их заработная плата сокращается, они выпрашивают «дополнительную компенсацию» у ничего не подозревающих работодателей. Следуя наводкам, обнаруженным их лагерем, некоторые проникают в компании и корпорации, которые ругают Гару, в том числе известные своей эксплуатацией или разрушением окружающей среды. Даже несколько дочерних компаний Пентекса были поставлены на колени после того, как Крысиные стукачи собрали конфиденциальную информацию.

В постоянном поиске скандала они наблюдают и ждут. Племенные дары, обряды и фетиши дают им преимущество над мирской добычей. В конце концов, камеры слежения не могут сравниться с Блаженным невведением, а закрытые двери лишь незначительно раздражают Гару с Даром: Взломанная печать. Племенной Дар: Обыватель (см. главу 3) также жизненно важен для проникновения в конкурирующие корпорации и предприятия.

Стукачи известны тем, что используют экзотические методы передачи своих секретов. Сети пунктов выдачи собирают информацию из телефонных звонков, состоящих из одного слова, загадочных факсов, секретных кодов на спичечных коробках, слов, вырезанных из журналов, или даже записок, приколотых к детским курткам. Чтобы скоротать время, лагерь также придумывает сложные игры, в которых факты передаются скрытно. Специальные фразы в личных объявлениях, знаки, размахивающие в толпе, или, казалось бы, бессмысленные и не связанные события могут связать их со стукачем, который знает, что искать. Стукачи иногда бросают вызов Костогрызам, чтобы те расшифровали такие схемы, иногда в качестве средства инициации потенциальных заговорщиков.

Как и следовало ожидать, с этой сетью иногда взаимодействуют и другие сверхъестественные существа. Некоторые осторожно заключают союзы с вампирами Носферату, шпионами Раткина или даже посланниками Кораксами. В результате многие стукачи достаточно мудры, чтобы скрыть свои источники... и узнать, каким из них можно доверять. Однако по поводу Стеклоходов ведутся большие разногласия, поскольку многие Стукачи настаивают на том, чтобы все племя оставалось «в стороне». Некоторая информация никогда не передается за пределы племени, например, местонахождение секретных племенных казнов.

Если клиент работает с Крысиными стукачами, его стая может ожидать, что с ней в любой момент свяжутся странным или неожиданным образом. В то время как старейшины септов иногда используют стаи, чтобы помочь в их собственной политической борьбе, Стукачи методично награждают Почетом союзников, которые могут найти творческие способы доступа к конфиденциальной информации. Среди контактов лагеря есть старейшины Костегрызы, которые признают достижения лагеря в тайных племенных собраниях, сохраняя в тайне личности и действия последователей лагеря. Лишь немногие Костегрызы получают приглашение присоединиться к этой тайне.

Франквейлеры

Синди, детенышу рагабашу, есть, что вам показать: «Я нашла! Я нашла книгу, которую искала! Она о детях, которые убегают из дома и живут в музее. Они прячутся в туалетных кабинках после закрытия, а потом выходят, чтобы искупаться в фонтане в холле, посмотреть на все картины, поиграть со всеми вещами, которые они находят, поест в кафетерии и тому подобное. Вот откуда у меня появилась идея. Вот почему я сбежала из дома. Вот почему Костегрызы приходят ко мне, когда хотят что-то узнать.»

Волки — территориальные существа. Франквейлеры охраняют свои городские владения так же стойко, как и любой сельский люпин. Подобно тому, как Красный коготь может наблюдать за обширным участком нетронутой дикой природы, франквейлер определяет несколько городских кварталов как свой протекторат. Другие Гару могут считать среднестатистического Костегрыза глупым, грубым и некультурным, но эти доблестные защитники охраняют места, где «простой человек» может найти искусство и образование: художественные галереи, библиотеки, музеи, театры, церкви, храмы, искусство. домашние кинотеатры или везде, где культура легкодоступна.

Старейшины племени поощряют других Костегрызов посещать эти места, особенно когда они свободны. Такие сокровища охраняются так же яростно, как и идеалы племени, которые они олицетворяют. Лагерь был известен под многими именами на протяжении многих лет — Скрытые Мошенники, Двор Чудес, Призраки — самое последнее взято из детской книги, в которой двое детей живут в музее в нерабочее время. Верные своему строю, франквейлеры живут по соседству со своим протекторатом или даже в галерее или библиотеке в нерабочее время. Хотя это не мешает им время от времени уходить, чтобы работать с многоплеменными стаями, многие из них — одиночки, проводящие столько времени, сколько могут, бродя по одним и тем же коридорам.

Первоначальное воплощение лагеря, Театр Люпина, больше интересовался культурой, чем обучением. Еще в эпоху Возрождения галлиарды Костегрызов научились влачить существование бродячими актерскими труппами. В том же духе самые предприимчивые франквейлеры путешествуют из септа в септ, исполняя классические произведения бесплатно для всех желающих. Оплата шиманажем необязательна. К сожалению, самые рыльные сторонники начинают считать себя такими же героическими, как и вымышленные персонажи, которых они изображают.

Со временем Театр Люпина вырос настолько, что стал считать основные театры Европы частью своего протектората. По мере роста человеческих городов лагерь расширился достаточно, чтобы защищать другие общественные области культуры и образования. По мере того, как все больше людей знакомились с публичными библиотеками и музеями, они становились экспертами-консультантами по литературе, драме и науке.

Сегодня самые известные франквейлеры считаются учеными и педагогами. Они могут часто посещать одно из крыльев музея, чтобы овладеть определенным искусством или наукой, или, возможно, найти библиотеку, где они могут «грязить» тома вместо костей. Многие из них — великие рассказчики, повторяющие классические пьесы или древние тексты так, как их могут понять современные Гару. Они могут даже привнести культуру прямо в городские каэрны или бродячие места — такие образцы часто называют себя в честь персонажей или авторов шедевров, которые они выучили наизусть.

В некоторых крупных городах более постоянная сеть франквейлеров работает отдельно от септов и каэрнов Нации Гару. Когда одному месту культуры угрожает опасность, все они мобилизуются, чтобы действовать, будь то

Честь и обязанности лагеря

Как вы, возможно, заметили, многие лагеря тратят время на борьбу за социальные перемены (или, по крайней мере, заявляют, что борются). Гражданско настроенные Костегрызы помогают бездомным, обучают обездоленных, защищают беззащитных или просто сражаются за неудачников, когда могут. Некоторые Рассказчики могут превратить эти действия в хронику; другие считают их своего рода преследованием, которое происходит во время простоя. По решению Рассказчика игрок может объявить об особенной альтруистической деятельности, которой он занимается, когда не работает со своей стаей. Если Рассказчик соглашается, он может присудить одно временное очко Чести за каждую неделю, в течение которой Гару поддерживает это «общественное служение».

Если персонаж действительно включает эти действия в приключение, он может получить дополнительную Честь. Если игрок согласен позволить этим событиям происходить во время простоя, они все равно могут привести к побочным квестам и историям. Таким образом, когда сверхъестественное охотится на невинных людей, Костегрызы чувствуют более личную связь со своей охотой, а не абстрактную потребность еще раз «выследить Вирма».

протест, пассивное сопротивление, невидимый саботаж или поиски Тени. Многие из этих мест также стали убежищем для бездомных города, где они могут проводить время за чтением и обучением, а не замерзать и умирать.

Другие герои обращаются к сообществам, наблюдая за людьми, а не за местами. Они могут добровольно обучать грамоте или английскому как второму языку, работать в программах обмена игл, обучать обездоленных по вопросам общественного здравоохранения или даже делиться юридическими или медицинскими навыками. Поскольку Вирм часто эксплуатирует невежественных, страдающих, голодающих или отчаявшихся, франквейлеры утверждают, что помогают бороться с ним с помощью профилактики, защиты и обучения.

Капюшоны

Метис Теневых владык делится своим невежеством:

«Костегрызы хотят, чтобы вы над ними посмеялись. Разве ты не видишь? Они хотят, чтобы вы думали, что они все кучка бездомных бомжей, потому что они что-то замышляют. Ты думаешь, я параноик? Я думаю, ты недостаточно параноик. Понимаешь, в любой момент их старейшины могут вызвать кого-то без человеческого имени, кого-то без удостоверения личности, кого-то без истории, а потом отправить его на совершение преступлений: что-то украсть, куда-то проникнуть, кого-то убить. А потом, когда дело сделано, его отправляют в другой город и просят подождать в другом месте, пока он им снова не понадобится. Думаешь, они бомжи? Я думаю, что они великопелны.»

Для охранного рэкета Капюшоны не так уж плох. Их лагерь основан на довольно кинематографическом идеале: грабить у богатых и отдавать бедным. Сторонники восхваляют альтруизм лагеря; циники считают их аферу еще одним способом наказывать богатых. Из-за этих разногласий Капюшоны действуют независимо от остального племени. Старейшины племени настаивают на том, что им ничего не известно о деятельности группы и даже о ее лидерах. Это не мешает им время от времени присуждать награды за деятельность группы на тайных племенных собраниях, но это обеспечивает определенную степень «правдоподобного отрицания». Нация Гару неоднократно пыталась привлечь Капюшонов к ответственности - в основном за нарушение Запрета Человека, - но даже угроза изгнания редко их останавливает.

Капошоны преследуют три основные цели. Ограбление богатых включает в себя охоту на людей, известных своей жадностью и эксплуатацией. Ходят слухи, что более одного Стеклохода непреднамеренно внесли «вклад» в их дело. Волки в Капошонах, как правило, овладевают некоторыми незаконными навыками (а именно, Скрытностью, Безопасностью и Хитростью). Старейшины лагеря обычно «отмечают» дома и территории тиранов, которых считают достойными наказания. Некоторые из них явно заражены Вирмом, а другие — например, владельцы трущоб, коррумпированные политики или различные эзотерические сверхъестественные существа — нет.

После того, как авантюра завершена, те же Гару используют свои добытые нечестным путем доходы, чтобы помочь людям выбраться из бедности, зависимости и страданий. Это больше, чем просто «раздать беднякам» — в лагере есть своя особая версия жесткой любви. Иногда их усилия специально направлены на то, чтобы помочь случайному оборотню или его Роду удержаться от крайностей. Однако есть предел их благотворительности. Капошон никогда не дает второго шанса людям, которые пытаются воспользоваться их помощью или принимают ее как должное. Если Капошон даст вам двадцать баксов на одежду, а вы потратите их на дешевую выпивку, отношение лагеря может измениться с благотворительности на враждебность в мгновение ока.

Третий идеал этого лагеря — защита бездомных или, во многих случаях, невинных и незащищенных жителей большого города. В последние годы это привело к росту насилия между сверхъестественными хищниками и Капошонами. Вирм часто охотится на бедных и страдающих людей. После того, как стая уничтожила духовное зло среди них, Капошон может вмешаться, чтобы помочь вернуть жизнь жертвы к здравооуму и нормальному существованию. Это не значит, что они собираются спасти всех — лагерь слишком умен для этого. С их точки зрения, каждый город — это свалка человечества. Они просто готовы потратить время на то, чтобы спасти тех немногих людей, которых действительно стоит спасти.

Некоторые Костегрызы утверждают, что сам Робин Гуд принадлежал к их племени, что породило миф, существующий уже более тысячи лет. Другие утверждают, что фраза «отними у богатых и отдай бедным» была просто дешевой фразой, вырванной из старых фильмов. Тем не менее, идеал остается. Иногда Капошоны вызывают свою собственную стаю, чтобы помочь в достижении целей лагеря без их ведома. Они могут думать, что разоряют поместье зараженного Вирмом промышленника, даже если их союзник знает, что он всего лишь еще одна мишень.

Эти благодетели серьезно относятся к своим приоритетам. Если они предлагают кому-то помощь, они наблюдают за ними, чтобы убедиться, что они получают результаты. Если Грызущий Кость хочет помощи от Капошона, ему лучше убедиться, что он не поглощает дешевый самогон, не ворует не у тех людей и не тратит деньги не в том месте. Если у него есть семья, его дети должны ходить в школу... или Капошон может просто схватить их и поместить в дом, где им будет лучше. За Родичами Костегрызов наблюдают с удвоенной бдительностью. Хотя Капошоны могут время от времени ошибаться, они учатся замечать, когда кто-то им лжет или обкрадывает. (Популярным среди них является «Дар Филодокса: Истина Гайи».)

Капошон дает и забирает. Он также защищает свои инвестиции. Если кто-то еще угрожает одному из их опекаемых или подопечных, вмешивается Капошон. Свободно говоря на уличном языке, они не боятся противостоять ростовщикам, уличным бандам или даже правительственным учреждениям, чтобы другие не испортили их добрые дела. Это еще больше бесит старейшин

Гару, особенно тех, кто ценит «сражение с Вирмом», а не риск раскрытия собственного существования. Однако, как и франквейлеры (и многие другие Костегрызы), Капошоны верят, что патрулирование города включает в себя гораздо больше, чем охота и убийство миньонов Вирма. Проще говоря, им наплевать.

Дезертиры

Безуший в укрытие, рагабаи из Крысиных стукачей, меньше чем за минуту расскажет вам все, что ему известно:

«Мы влипли. Если легенды верны, то Дезертиры отправились в великие приключения в Умбру, чтобы найти способ спасти мир. Вместо этого они увидели проблеск того, как это закончится. Может быть, они увидели чистое зло, готовое восстать и поглотить всех нас. Может быть, они знают, как все Гару умрут. Что бы они ни видели, их старейшины не рассказывают. Они просто сидят там, глядя на тени, стараясь не заглядывать за Завесу и бормоча что-то о Конце. Разве в Литании об этом ничего не сказано? Почему мы позволяем им так страдать? Почему бы нам просто не убить их и не избавить от страданий?»

Лагеря приходят и уходят. Они меняются и развиваются, и Дезертиры не исключение. Десятилетия назад Гару этого лагеря решили, что с физическим миром у них покончено. Окруженные нищетой, отчаянием и умирающей планетой, они бежали в Умбру. Со временем они стали экспертами в навигации по духовному миру. Их старейшины вели великие поиски забытых и мистических царств в поисках рая, утопии или убежища Вильда, которые могли бы укрыть их от грядущего Апокалипсиса. Пока тьма сжимает мир, они все еще мечтают сбежать от реальности, как крысиные гаффлинги, слетающиеся с тонущего корабля. К сожалению, многие из их величайших героев начинают приходить к одному и тому же ужасному осознанию: выхода нет.

Блуждая по планете, клиаты лагеря ищут пути в другие миры, как в Пенумбре, так и в физическом мире. Они проводят в Умбре больше времени, чем большинство оборотней и даже некоторые духи. Многие рыскают по Барьеру в поисках кратчайших путей и проходов, выискивая правильный портал или проход в дальнее зарубежье, чтобы обеспечить себе славу. Используя эту информацию, харизматичные фостерны предпринимают экспедиции вглубь духовного мира, иногда сопровождаемые стаями восторженных и доверчивых Гару. Доступ к таким вратам часто зависит от правильного шага в нужное отверстие в нужное время и правильным образом, будь то пробирание через рушащуюся каменную стену, бег через горящее здание или прыжок в общественный туалет. Есть некоторые путешествия по Умбре, которые могут предпринять только дезертиры или сумасшедший (или оба).

К тому времени, когда дезертир становится старейшиной, он либо бежит от реальности, либо смиряется с жизнью в царстве плоти. В последние годы некоторые из самых известных старейшин лагеря стали возвращаться домой. Они уже давно убегают от проблем реального мира, но по причинам, которые никто за пределами их лагеря не может полностью понять, сотни из них как будто решили, что пришло время вернуться на Мать-Землю. Проведение такого количества времени в Умбре довели некоторых из их старейшин до крайности. В конце концов, Гару — существа из плоти и духа; оборотни, проводящие слишком много времени в духовном мире, начинают отключаться от реальности. Большинство этих ветеранов Умбры можно узнать по затравленному взгляду в их глазах. В лагере нет «лидеров» как таковых, только старейшины, которые неохотно говорят о том, что видели и, без сомнения, не должны были знать. Галлиарды костегрызов рассказывают страшные истории о путе-

шествиях этих старейшин, хотя многие из их рассказов нелинейны, экспрессионистичны или просто безумны.

Дезертиры не просто бездомные — они как будто никому не принадлежат. Некоторые боятся приближаться к местам, где собираются Гару, избегая септов и каэрнов с таким же пренебрежением. Однако без обрядов и ритуалов себе подобных их безумие растет. Другие ведут себя так, как будто они еще не все здесь, реагируя на все вокруг так, как будто они находятся в чужом мире. Телефоны и телевизоры становятся для них какими-то чуждыми, как внепространственные артефакты. Хотя старейшины-дезертиры обладают глубоким знанием Умбры, многие не хотят возвращаться туда надолго. За пределами Бархагной Тени их глаза бегают, или руки трясутся, или они ведут себя так, будто что-то готово выпрыгнуть на них из теней. Однако, когда они все-таки возвращаются в Умбру, они часто владеют обширными знаниями, легендами, которые тщательно распределяют между клиатами, достаточно глупыми, чтобы следовать по отпечаткам их лап.

Подобно оборотням всех лагерей, Дезертиры присоединяются к стаям Гару всех племен и рас, но они также требуют права устраивать умбральные искания, когда им это удобно. Это дает им репутацию ненадежных, но из-за досконального знания Дезертирами космологии Умбры немногие стаи откажутся от их вклада и опыта. Когда они путешествуют с последователями своего лагеря, они собираются в сплоченные стаи — у каждого члена есть особая роль. Дезертиры также отправляются на поиски Гару из других стай, часто после того, как услышали фантастические слухи от своих умбральных коллег. Любой, кто расскажет новую замечательную историю о приключениях в Умбре, может быть благословлен... или проклят... предложением сопроводить дезертиров в еще одном фантастическом путешествии.

Стражи дорог

Ходящий по земле, старейшина Стражей дорог, делится своими знаниями:

«Думаешь, Вирм водится только возле наших каэрнов? Не рассчитывайте на это. Вирм повсюду, и вдали от наших протекторатов он рождается невозмутимым и беспрепятственным. Стражи дорог — разведчики Нации Гару, одного из нескольких лагерей, которые исследуют планету в поисках зла. Может быть, мы не так быстры, как Безмолвные странники, но, пройдя долгий путь, наш лагерь находит то, что они слишком заняты бегом, чтобы заметить. Если вы готовы пойти по живописному маршруту, я буду рад провести с вами некоторое время.»

У всех Стражей дорог есть одна общая черта: они ненавидят оставаться на одном месте слишком долго. Вы найдете их в долгих поездках на автобусе по пересеченной местности, катающихся по рельсам в ржавых поездах или томящихся глубоко в трюмах бродячих пароходов. Автостоп для них — это искусство. Страж может попытаться успокоиться, но это никогда не длится долго. Подобно сброду племени, Дар Приживала необходим для них — они только временно присоединяются к стаям и только тогда, когда им это удобно. Компаньоны-благодетели часто впоследствии награждаются новостями вдали от сильно патрулируемых территорий городских септов... и дальнейшими приглашениями к приключениям.

Стражи дорог, возможно, не путешествуют с грацией, стилем или скоростью Безмолвного странника, но им, кажется, все равно, куда они идут, пока они в движении. Многие питают яростную преданность Тотему Крысы и, как часть этой религии, сохраняют яростную ненависть к любым оборотням, которые следуют за Совой. Мысль о служении Тотему Совы или даже о помощи ее детям наполняет их яростью.

У Стражей также есть философское отличие от Безмолвных странников. В то время как последняя группа известна тем, что очень быстро преодолевает большие расстояния, Стражам дорог, похоже, наплевать, где находится их пункт назначения. Путешествие всегда имеет

первостепенное значение.

С а м о е
г л а в -



PAUL SPENGLER

ное, они абсолютно отказываются связывать себя работой посыльных, курьеров или дипломатов. Подобно сброду, они выпали из общества Гару так же, как и из человеческого общества. В промежутке между их пребыванием в изоляции и их знакомством со многими различными культурами у них медленно развиваются странные привычки, странные манеры речи и даже нарастающая ярость, которая изолирует их от горожан Гару, пока они не перестают бегать достаточно долго, чтобы «отдышаться».

Дальние путешествия также приводят к странным дружеским отношениям и временным союзам. Хотя Стражи дорог изо всех сил стараются держаться подальше от политики Гару, они по-прежнему заботятся о людях, которых встречают во время своих путешествий. Как и всем Гару, им нужна компания себе подобных, пусть даже всего на несколько дней. Как правило, если они видят попутчика, который находится в затруднительном положении, подвергается опасности или подвергается эксплуатации, они стараются вмешаться. Когда они наконец добираются до племенного собрания, где могут рассказать свои странные истории, этот дорожный кодекс приносит им немало почета. Их рассказы также служат напоминанием о том, что мир намного больше, чем просто каэрны.

У Стражей есть привычка неожиданно появляться где угодно. Они могут остановиться в септе, где доминируют Костегрызы, на несколько дней, обменивая сказки в качестве отговорок на время своего краткого пребывания. Некоторые посещают одни и те же места из года в год, принося случайные новости о других известных Гару. Многие обнаруживают порчу, распространяемую приспешниками Вирма вдали от бдительных глаз старейшин каэрна. Следуя общим инстинктам, которые делают их Гару, некоторые устраивают собственные временные убежища вместе с другими Грызунами, захватывая брошенный товарный вагон, фургон Родни или даже автобус для пересеченной местности на неделю или около того, чтобы совершить соответствующие обряды. Ведомые духами, они могут даже прийти на помощь Костегрызам (и их товарищам по стае), путешествующим далеко от безопасных пределов септа.

Деревенщины

Оскар Дальноплюй высказывает свое мнение:

«Если мы - отбросы нации Гару, то Деревенщины - отбросы, которые опускаются на самое дно. Они бедны, горды и ужасно инбредны. Здесь, в городе, у нас есть культура и цивилизация. Городские волки видят мир таким, какой он есть. Деревенские волки живут в том мире, каким он был. Они живут в прошлом и прячутся от Вирма. С таким же успехом их можно просто писать со счетов.»

Гару из Деревенщин сплевывает чуть дальше и отвечает:

«Горожане думают, что они все знают. Наши родные и близкие жили в дикой природе веками, со времен горцев. Я знаю старые истории и пути старины. Причуды в городах приходят и уходят. Мое образование основано на выживании в глуши, а не на том дерьме из телка. Я могу выжить без сотового телефона, супермаркета или мусорного бака. Я охочусь на то, что я ем, и поддерживаю свою семью. Это больше, чем я могу сказать об этих чертовых городских волках.»

Деревенщины — это лагерь сельских Костегрызов. Вместо того, чтобы терпеть презрение и нищету в большом городе, они научились жить и выживать в дикой природе. Семья деревенщин еще более обширны, чем семьи их городских родственников, и в два раза территориальнее. Самая большая концентрация распространена по всему Глубокому Югу, особенно в Аппалачах. Лагерь живет так же, как и на протяжении поколений, избегая всех атрибутов современного мира, включая современные технологии и предвзятое образование. Вместо этого они рассказывают те же истории и поют те же баллады, что и их предки, спрятавшись от зла современного мира.

К сожалению, посторонние часто видят в лагере воплощение всех худших стереотипов о «деревенских», какие только можно вообразить. Некоторые утверждают, что семьи деревенщин настолько родственны, что прячут целые стаи метисов. Предположительно, деревенщины спариваются с одними и теми же родственными семьями из поколения в поколение, в основном для того, чтобы вывести больше «настоящих Гару». Поэтому брак с посторонними не приветствуется. Традиционные легенды Гару и южные народные сказки более важны для их жизни, чем «книжное обучение», но по современным меркам они считаются невежественными и нецивилизованными. С середины двадцатого века люди из лучших побуждений пытались поднять местный уровень жизни, но лагерь сопротивлялся этим усилиям с таким же рвением, видя в этом уничтожение своей собственной уникальной культуры.

Деревенщины также печально известны своим самым мощным творением: настоящим самогоном. Это легендарное творение получило свое название благодаря своим сверхъестественным свойствам. Во время полнолуния в Костегрызов проникает «белая молния», наполняя их духом Вильда, наделяя алкоголь мистической силой. Ходят слухи, что даже обычные люди могут мельком увидеть Умбру после употребления этого пьянящего напитка. Также ходят слухи, что это единственное вещество, от которого Фианна не может избавиться с помощью Дара: Сопротивление ядам. По этим и другим причинам деревенщины используют Первобытный ужас, чтобы отпугнуть «доходчиков» и других, кто суется в их тайную деятельность, что приводит ко многим ужасным историям и стереотипам, упомянутым выше.

Посторонние никогда не узнают, насколько деревенщины возвращаются к своим волчьим формам, когда бродят по своим изолированным территориям, хотя в последние годы на Юге наблюдается увеличение числа красных волков. Лагерь также хорошо разбирается в знаниях по феям, часто потому, что их крупнейшие протектораты близки к владениям подменышей. Хотя они могут жить в прошлом, их общество просуществовало достаточно долго, чтобы крах современной цивилизации мог оставить его относительно невредимым на какое-то время — идея, которая хорошо согласуется с идеалами племени Костегрызов.

Рой

Шестипачка, Арун из Роя, извергает желчь:

«Я не прячусь. Я жду. Ожидание момента для удара. Жду зова моего Бога. Другие племена могут болтать друг другу о том, какие мы ленивые, какие мы слабые, что мы обречены на смерть. Пусть траят свое дыхание. Я ждал своего часа и делал запасы в своем подвале. Еда. Боеприпасы. Взрывчатые вещества. Другие слуги Крысиного бога тоже ждали. Когда Крыса закричит, мы ответим ей огненной бурей крови и грома.»

Одной из причин, по которой к Костегрызам часто относятся с пренебрежением, является их отношение к войне. Великие воины чтят тех, кто бьет первым и сильнее всего. Как следует из названия племени, у них есть привычка отдавать «большую долю добычи», как требует Литания, «высокому по статусу». Гару, которые не заинтересованы в том, чтобы быть «гончими славы», должны довольствоваться обгрызанием оставшихся костей. Таким образом, существует распространенный стереотип, что Костегрызы не так рвутся в бой, как другие Гару, ценя выживание выше славы битвы.

Как и многие стереотипы, это не совсем верно. Крыса, тотем племени, является тотемом войны. Дети Крысы изучают множество изощренных и обманчивых тактик в бою, некоторые из которых считаются «бесчестными» у Потомков, Когтей и их союзников. Эти методы не приносят столько славы и уж точно не приносят чести, но они работают. Есть огромная разница между дуэлянтами Серебряных клыков и уличными бойцами и

Людоеды

Голод доводит здравомыслящих людей до отчаяния. Изначально Людоеды были каннибальским культом внутри племени Костегрызов. Большинство его «обращенных» были Гару, которые слишком часто впадали в бешенство. Благодаря бдительности и хитроумным обрядам, Костегрызы разрушили любую реальную пережваченную организацию этого скрытого общества. После инцидента на Данделлион-хилл в сентябре 1996 года (как описано выше) довольно много грызунов систематически охотились и убивали своих собратьев-антропофагов. Тем не менее, Людоеды продолжают держаться. Хотя Теурги разработали Обряд Человеческой порчи, чтобы охотиться на Гару, поедавших человеческую плоть, Людоеды ответили на это тем, что стали хитрее и скрытнее в своих методах. Немногие настолько глупы, чтобы присоединиться к септу, хотя любой крупный город может приютить одного или двух из них среди местного сброда.

Однако есть по крайней мере одно жестокое исключение, доказывающее, что эти отвратительные оборотни все еще могут собираться в больших количествах — Каирские Людоеды. Остальная часть племени не знала, что вспышка опасной болезни, называемой лихорадкой шакала, заразила Костегрызов Каира грызушим голодом, среди прочего, человеческой плотью. Хотя лихорадка прошла, тяга осталась, в результате чего Каир стал домом для большей популяции Людоедов, чем где-либо еще. Излишне говорить, что это было бы ужасной проблемой для остальных членов племени — если бы они знали об этом.

диверсантами из Костегрызов. Партизанские нападения, засады и убийства, саботаж и уловки — все это крысиная тактика. Зачем рисковать своей жизнью в прямом бою, когда на кону стоит судьба мира? В конце концов, Вирм не собирается сражаться честно.

Один лагерь Костегрызов, по прозвищу Рой, служит зубами Крысы в войне против Вирма. Как мастера тактики Крысы, они специализируются на грязных боях и закулисных стратегиях. Тем не менее, как Костегрызы, они ставят нужды своего племени выше политики Нации Гару. Вся политика этого устаревшего общества отвлекает их. Когда они появляются в каэрне, они готовы сражаться. Некоторые Костегрызы утверждают, что лагерь не будет полностью мобилизован для какого-либо события, кроме самого Судного дня.

Старейшины племен призывают Рой, когда политика компромисса оказывается бесполезной. У Роя много союзников среди сброда, которые скрывают свою истинную силу в численности до тех пор, пока им не понадобится нанести удар в полную силу. В лагере также есть свои тайные лидеры, которые обычно связываются с героями лагеря, «Зубами Крысы», через духовных слуг. Старейшины племени отрешаются от деятельности Роя — как и во многих других лагерях, они присуждают Почет на племенных собраниях, не заботясь об общественном восприятии Славы и Чести.

Некоторые из последователей лагеря держатся дальше от остального племени по религиозным причинам: они интерпретируют тотем племени иначе, чем большинство Костегрызов. Крыса — это не затаившийся трус, убегающий в укрытие; для последователей этого лагеря Крысиный бог кричит о необходимости войны. (Ужасающие подробности см. в главе «Тотемы» в третьей главе.) Слышать голос Крысиного бога — это глубоко личный опыт, поэтому Грызущий Кость может установить духовную связь с этим тотемом и ответить на его зов, даже когда он посвятил себя другой стае и

тотему стаи. (Однако персонаж получает преимущества только от своего тотема стаи.) Даже когда Рой в настоящее время не защищает септ в военное время, его последователи выполняют регулярные миссии по саботажу и городскому терроризму против врагов своего тотема. Некоторые из самых ярких воинов Крысиного бога только тайно общаются с лагерем Роя, проводя большую часть своего времени как честные граждане в каэрне Гару.

Последователи лагеря готовятся к тому дню, когда понадобится истинная сила Роя. Следуя просьбам своих старейшин, они наносят своим врагам множество быстрых, точечных ударов. Один из Роя может получить запрос на ранение определенной цели в точное время, надеясь получить помощь от своих товарищей по стае. Иногда они получают сообщения от крысиных духов от имени бога своего племени, координируя сложные стратегии, понятные только Грызунам костей. Ослабляя Вирма тысячей укусов и рубящих ударов, Рой выжидает подходящего момента, чтобы послать стаю героев в атаку. Ходят слухи, что Рой даже может быть заинтересован в нанесении ударов по менее сверхъестественным целям, прибегая к экотерроризму или корпоративному саботажу во многих районах США.

Литания

Об оборотнях ходят легенды из-за их диких инстинктов и шокирующих актов насилия. Однако их закон и культура делают их гораздо более благородными — они делают их Гару. Даже среди Костегрызов Литания помогает оборотням поддерживать хотя бы видимость вежливости. Многие сталкивались с проблемами с человеческими законами в то или иное время, но закон Гару заметно отличается.

К большому удовольствию люпусов, люди пытаются заманить закон в ловушку правил и законодательства, бесконечно споря о словах закона, а не о его духе. Гару не имеют такого же письменного наследия, как люди. Литания — это не только набор правил, но и набор прецедентов. Великий филодокс может обосновать свою интерпретацию Литании ссылками на ситуации, когда она была проверена десятилетиями, веками и даже тысячами лет ранее. Таким образом, когда Фианна поют всю литанию, она включает рассказы о великих испытаниях и невзгодах на протяжении всей истории Нации Гару.

К сожалению, по этим причинам закон Гару настроен против Костегрызов. Когда филодокс и галлиард говорят о великих героях, слишком часто упускают из виду Костегрызов. Имена героев упоминаются; имена корешей, аутсайдеров и крестьян нет. В некоторых из величайших прецедентов Литании родичи и Костегрызы почти не упоминаются как ответчики, в то время как судебные тяжбы Теневых владык и ораторы Фианна являются героями, бросающимися на их защиту. Когда Литания разбирается по делу, пункт за пунктом, филодокс напоминает племени о его позоре. Лишь немногие имеют мужество встать и противостоять такому предубеждению.

Это предубеждение — еще одна причина, по которой племенные собрания важны для этого племени — Костегрызы с большей вероятностью найдут справедливость, когда приблизятся к своим милосердным Племенным Матери и Отцу, чем когда они ползут перед старейшинами ближайшего септа. Поскольку племя ценит дела больше, чем родословную, об изгое можно судить по тому, что он сделал в этой жизни, а не по тому, что делали предки Гару столетия назад. Как бы вы ни деконструировали букву закона, племя остро осознает разницу между Литанией и правосудием.

Случай из практики

[Нижеследующие фрагменты диалога были записаны на заседании, проходившем в Септе Зелени на Манхэттене; заметки, которые вы читаете, были позже переписаны одним из родичей Саймона Джентла от Стеклоходов. Закари Эллисона, Теневого владыка, попросили оценить, следует ли привлечь к ответственности манхэттенский сброд Костегрызов за недавние нарушения Литании. Это опасный прецедент, ведь эта чернь не считается гражданами своих септов, хотя и скрываются под протекторатом каэрнов. Результат этого слушания повлияет на то, следует ли приглашать всех городских Костогрызов посещать вече в керне.]

Закари Эллисон, филодокс Теневых владык, обращается к септу:

Почтенный лидер септа, старейшины племени и уважаемые представители нации Гару: Мы собрались сегодня на этот митинг, чтобы обсудить, какую роль в жизни септа будет играть сброд Костогрызов. Мое племя, Теневые владыки, старательно описывало многочисленные нарушения Литании племенем Костегрызов, особенно среди «сброда». Я повторю для вас то, что услышал, ибо даже я нахожу это шокирующим. Прежде чем я закончу, вы поймете, почему мы должны запретить им посещать собрания нашего септа.

Позвольте мне сначала похвалить Анвара Хускара, придворного Йонаса Альбрехта, за то, что он собрал так много этой информации. Он объехал весь штат Нью-Йорк именно с этой целью. И прежде чем я начну, давайте рассмотрим Виктора Костелома, глупого метиса, который стоит напротив меня. Он имеет наглость защищать племя трусов и проклятых мусорщиков, которые ради собственного выживания готовы уничтожить силу наших каэрнов.

Когда я приведу вам тринадцать аргументов, вы поймете, почему это отребье не должно быть снова допущено в наш септ. Они отказываются посещать наши собрания. Более того, они не заслужили права стоять рядом с теми достойными, которых я вижу перед собой... или даже с дерзкими метисами, которые открыто выступают против меня.

Зару не спариваются с Зару

Закари Эллисон, филодокс Теневых владык, повторяет аргументы своего племени:

Милорд, лидер септы, я обнаружил, что Костегрызы в пределах нашего протектората безнаказанно проигнорировали первое предписание Литании. Наши разведчики неоднократно находили метисов племени, укравшихся в рядах толпы, укрытых от своих обязанностей по патрулированию и защите септов, опозоренных их родителями актами инцеста. Хорошо известно, что у Костегрызов больше метисов, чем у любого другого племени. Размножаясь без разбора, племя увеличивает свои собственные ряды, требуя привилегии голоса в наших септах, но пренебрегая своими обязанностями перед ними. Таким образом, если мы продолжим впускать сброд в наш септ, мы обнаружим, что наши ряды пополняются бедными метисами, которые отказываются полностью выполнять свои обязанности перед Национацией Гару.

Виктор Костелом, метис филодокс Костегрызов, защищает своих соплеменников:

Наша Литания действительно устанавливает ограничения на спаривание Гару. Но если это преступление было совершено, смешно наказывать детей этих союзов, особенно таким крайним актом, как изгнание из каэрна. Они безупречны. Они рождаются невинными, но всю жизнь страдают от жестокого обращения. Если вы

сможете доказать, что Костегрыз скрещивался с другим, приведите их обоих, и мы отдадим их под суд. Если вы действительно верите, что сброд прячется как часть заговора с целью переродить другие племена, то вы должны во что бы то ни стало побудить его прийти в каэрн, где мы сможем наблюдать за ним поближе. И если вы почувствуете, что метисы недостаточно усердно защищают этот каэрн, тогда вы должны приветствовать их как равных братьев и сестер в каэрне, а не преследовать их из-за преступления, совершенного их родителями много лет назад.

Реальность: Как утверждают Теневые владыки, Костегрызы охраняют больше метисов, чем любое другое племя. Некоторые - изгой, ублюдки, усыновленные из других племен. Другие - собственные дети племени, результат холодной ночи или испуганного молодого воина, который думал, что не доживет до завтра. Независимо от наказания, выпавшего на родителей, Костегрызы относятся к своим метисам с большой долей терпимости. Метисы племени по-прежнему берут на себя некоторые из самых неблагоприятных и изнурительных задач в племени, но с некоторыми из них обращаются почти как с равными.

Племя довольно экстремально относится к сексу с себе подобными: единственное настоящее преступление — быть пойманым. Хотя немногие Костегрызы признаются в этом открыто, долгие одинокие часы жизни на улице иногда заставляют их искать сочувствия и утешения. Это не означает, что они намеренно разводят стаи метисов — это преступление по-прежнему наказывается нацией Гару. Однако Костегрызы быстро учатся готовиться к такому повороту событий. Проще говоря, даже самая нецивилизованная волчанка понимает ценность небольшой защиты. Многие не слишком открытвенны (или непредубеждены) в сексе, предпочитая, чтобы их связи были тайными и мимолетными.

За исключением, возможно, Детей Гайи, других оборотней ужасает эта идея. В тех немногих случаях, когда совершается акт «инцеста», племя в целом подвергается критике за такое отношение. С точки зрения Костегрызов, утешение другого оборотня не является преступлением. По общему признанию, это создало что-то вроде двойных стандартов, поскольку забеременеть (или забеременеть) все еще можно. В тех немногих септах, где Костегрызы имеют хоть какое-то политическое влияние, преступление часто наказывается изгнанием из септы. Напротив, в каэрнах, где с Костегрызами обращаются как с крепостными и крестьянами, наказанием часто является смерть или остракизм со стороны Национации Гару.

Сражайтесь со Вирмом, где бы он ни обитал и где бы он ни размножился

Закари Эллисон обвиняет:

О трусости Костегрызов ходят легенды. На предыдущих собраниях я подробно рассказывал вам, как местные Костегрызы общались с зараженными Вирмами Рагкинами, вступали в сговор с Пиявками и даже привлекали этих отродий Вирма на свои племенные сборы! У меня есть доказательства того, что так называемые «Крысиные стукачи» обменивались информацией с Носферату, в этом предательстве, как я слышал, обвиняли Теневых владык, но подобных доказательств нет. Они пострадали из-за своих ошибок в суждениях, пожиная предательство за свои коварные действия, но мы пострадали еще больше из-за их соучастия с Вирмом. Тем не менее, они продолжают заключать такие союзы! Хотите, чтобы они принесли порчу Вирма и в наш септ?

Виктор Костелом отвечает:

Если о трусости Костегрызов ходят легенды, то и о предательстве Теневых владык ходят легенды. Мы знаем, сколько раз вы «договаривались» о договорах с Пиявками, мистер Эллисон, и как часто они терпели неудачу. Может, ты и не чувствуешь вонь Вирма, Эллисон, но я чувствую, как и Страж, который удерживает миньонов Вирма от нашего зверя. Я также должен сказать, что местная толпа имеет свой собственный способ борьбы с Вирмом, живя среди людей, которых он обычно использует. Давайте обратимся к этому Теневому владыке и поговорим о наших обязательствах перед Гайей. Мы не будем прятаться от человечества, как это делает он в безопасности септа, а сами будем искать людей, ставших жертвами грабежей Вирма, и исцелять их. Очевидно, этот септ не разделяет такого рвения. Вместо этого мы теряем время, снова слушая обезьянью болтовню Теневых владык.

Реальность: выживание часто зависит от тщательного выбора сражений. Грызущие Кость часто видят мало чести (или смысла) в том, чтобы ринуться в бой с невероятными силами. Некоторые другие Гару называют это трусостью, но городские Гару могут счесть это здравым смыслом. Например, многие города кишат вампирами. Войны против них, кажется, заканчиваются тяжелыми потерями с обеих сторон. Какими бы «зараженными Вирмом» они ни казались, здравый смысл подсказывает, что пытаться убить их всех бесполезно.

Циничные Костегрызы приходят, чтобы увидеть своих более воинственных братьев и сестер, таких как Фенриры и Красные когти, в качестве ударных отрядов в войне против Вирма. Мудрый Гару знает, что опытный герой, проживший достаточно долго, чтобы научиться сражаться, в долгосрочной перспективе принесет больше пользы, чем кроважидный детеныш, жаждущий расстаться с жизнью.

Недавно более практичные Гару поддержали другую интерпретацию этого изречения, которая (по общему признанию) не полностью поддерживается традицией. Если Вирм должен быть уничтожен, где бы он ни обитал, то уход за местами, где он обычно гниет, является мудрым профилактическим актом. Прекращение жестокого обращения, эксплуатации или страданий до того, как это позволит Вирму завладеть жертвами (или командовать преступниками), поэтому почти так же важно — или так же важно — как непрекращающаяся жестокая война с невидимыми духами. Для традиционных Гару это радикальная и провокационная идея, но среди изгоев, таких как Костегрызы, она быстро набирает популярность.

Уважать территорию других

Закари Эллисон проповедует:

У культурных Гару принято объявлять свое имя и родословную при первом входе в каэрн. Но черни не дано этого. Они прячутся и прокрадываются в наши владения, стыдясь назвать имена предков с сомнительной репутацией, породивших их. Однако их неуважение включает в себя гораздо больше, чем нарушение этой формальности. Если бы они уважали нашу территорию, они бы каждое полнолуние являлись к нашим уважаемым старейшинам на наши вече, проводимые септом. Оглянитесь вокруг. Сколько их вы видите? Если они не могут уважать нас, регулярно посещая наши собрания, то эту их привилегию следует отменить».

Виктор Костелом отвечает:

Возможно, мой коллега хотел бы, чтобы Костегрызы, присутствующие на наших собраниях, представились должным образом, указав свое полное происхождение. К сожалению, не все могут. Метисы не всегда знают имена своих родителей, а Костегрызы не знают об отцах Гару, бросивших своих матерей. Они, без сомнения, назвали бы свои имена, если бы могли. Таким образом, это в лучшем случае тривиальное преступление. Если бы мы действительно

приветствовали сброд, они бы посещали больше собраний. Если бы мы дали им голос в септе, они бы заговорили. Как бы то ни было, мы стали более одержимы кровавыми узлами и родословной, чем мнением Гару, которым мы должны служить. Вы пристыдите их еще больше, когда они попытаются приблизиться к нам, вместо того, чтобы позволить им поделиться тем, что они видели и слышали. Сам факт того, что чернь может выжить на улицах, свидетельствует об их способности уважать территориальные границы.

Реальность: «Территория» много значит для волков в дикой природе, но в больших городах это понятие искажается. У Гару есть инстинкты следовать старым обычаям, отмечая свою территорию запахом и предупреждая незваных гостей воем, но они должны значительно приглушать эти инстинкты, когда их окружают люди. Человеческие банды могут убивать друг друга за контроль над несколькими городскими кварталами, но Костегрызы не могут быть такими нескромными. Чтобы сохранить Завесу — и, что более важно, чтобы выжить — они должны быть гораздо более изощренными. Большинство знает, что города кишат и другими сверхъестественными существами, от Бэйнов и вампиров до городских шаманов и техномантов. Эти силы еще более осмотрительны и имеют тенденцию замечать конфликт так же легко, как и ожидание разрыва Завесы. Выть свою родословную просто непрактично; таким образом, многие Костегрызы не изучают тонкости этой практики.

Вместо этого для этого племени уважение чужой территории предполагает запоминание многих мелочей. Не сейте беду в чужом доме. Не угрожайте Завесе там, где живет кто-то еще. Не совершайте набеги на места, где другому Гару нужна еда. Не помечайте своей мочой стены и фонарные столбы, если вы не уверены, что сможете защитить эту территорию, и не попрошайничайте на углу улицы другой стай. В законах улицы есть много неписаных правил, и Костегрызы должны быстро их выучить. Это становится не только инстинктом, но и вопросом уличного этикета (или Уличные порядки и Этикет). Когда они нарушаются, большинство обиженных сторон апеллируют к Отцу или Матери или к своему племени, но, за исключением этого, правит демократия. Если Гару не может играть честно, чернь имеет право подняться и изгнать обидчика либо с помощью обрядов наказания, либо с помощью прямого насилия.

Сельские Гару подчиняются более строгим правилам. Территория включает в себя протектораты, охраняемые вашими коллегами, вашими родичами и, возможно, даже вашими мирскими родственниками. Многие остаются рядом со своей родней — их большие семьи часто являются кровными родственниками. Каким бы удивительным это ни казалось, некоторые семьи родичей поддерживают вражду, уходящую корнями в 19 век. В Америке многие из этих соперничеств восходят к Гражданской войне. Никакая внешняя сила не может вмешаться, когда одна семья обижает другую. Конечно, некоторые родичи, зараженные Вирмом, сохраняют свою территорию. Когда Гару вторгается, на незадачливого преступника обрушивается целое семейство фоморов, Черных спиралей или духов Вирма. Территории в сельской местности намного больше и охраняются более явными и очевидными средствами, чем в городе.

Принимать благородную сдачу

Закари Эллисон усмехается:

Наверняка когда-нибудь мы еще раз проверим это изречение! К сожалению, нам пришлось бы найти кого-то достаточно слабого, чтобы победить Костегрызу. Может быть, тогда, когда они найдут кого-то более пристыженного, чем они, они будут преследовать их по улицам.

Виктор Костелом хрустит костяшками пальцев:

Если вы хотите проверить это изречение, я буду рад услужить вам. Если ответите на один из моих вызовов

не словами, а своими когтями, мы увидим, что произойдет, когда я заставлю вас сдаться. До тех пор, возможно, вам не следует строить догадки о том, что произойдет, когда вы будете вынуждены защищаться чем-то другим, кроме слов. Бросьте вызов Рою. Бросьте вызов нашему аруну. Сразитесь со мной. Посмотрим, что будет, когда ваше горло окажется у меня в зубах. Не говорите мне о трусости, пока не встретитесь со мной в честном бою.

Реальность: Костегрызы часто проверяют это изречение до предела. Борьба с другими Гару отнимает жизни, и многие предпочитают терпеть позор проигрыша, чем идти на риск собственной жизни. В результате многие Костегрызы мастера унижаться, царапаться и кланяться, чтобы выбраться из драки. Эта склонность помогла им стать одним из самых ненавидимых племен в Нации Гару, поскольку немногие недостатки могут быть столь же уродливы для Гару, как трусость.

Тем не менее, в других испытаниях герои Костегрызов преуспевают. В испытаниях мудрости городские теурги используют тайны города в своих интересах, извлекая выгоду из собственного «преимущества домашнего двора». В испытаниях на хитрость Рагабаши используют грязные уловки, которыми они овладели, чтобы выжить. Арун вызывает презрение, настаивая на ненасильственных соревнованиях, таких как спорт и атлетические соревнования, но соперники, которые принимают эти вызовы, часто оказываются с надранной задницей в баскетболе, бейсболе и футболе. Галлиарды и филодоксы изо всех сил стараются перенять то, чему они научились у человеческого общества, чтобы произвести впечатление на своих более диких соперников. Это может показаться несправедливым, но, если Гару бросит вызов городскому Гару, победитель, по крайней мере, смиренно примет почетное поражение.

Сброд изменяет правила «почетных вызовов», пока они не нарушаются. Когда на карту поставлено выживание, нет такой вещи, как честь. Если кто-то бросит вызов сброду, он так сильно облагается со своими соперниками, что больше никогда не будет связываться с ними. Если ваш противник пресмыкается на земле, будет справедливо сломать несколько ребер своими ботинками со стальными носками. Если бы старейшины увидели эти проступки, они бы лишили нарушителей их чести, но, поскольку чернь отвергла большинство действий, основанных в септах, они отказались от защиты этого изречения.

Иновиноваться старшим

Закари Эллисон осуждает:

Действительно ли эти существа проявляют уважение? В отличие от моего довольно грубого противника, они не имеют наглости угрожать физически своим старшим. Вместо этого они трусят. Они дрожат. Они преклоняются перед своим начальством. И в типичном отступничестве они прибегают к обряду раскаяния, чтобы искупить даже самые незначительные проступки. Но если бы этот сброд действительно проявлял уважение и покорность, он оказал бы нам честь, посещая наши ежемесячные обряды. Как бы то ни было, они проявляют себя только тогда, когда им это выгодно. Вы все видели, с какой готовностью они притворяются искренними, — не будем позволять себе этого увеливания.

Виктор Костелом изобразил удивление:

Вы считаете наши выражения подчинения неискренними? Как странно, что Теневой владыка обвиняет нас в неискренности. Мы подчинились большому количеству способов, чем вы можете себе представить: подчинились позору, подчинились презрению и подчинились предрассудкам. Теперь вы хотите, чтобы чернь была отправлена в изгнание. Когда мы приходим в ваш септ, мы подчиняемся надлежащим формам поклона. Простите нас, если мы не позволим вам пинать нас еще больше, когда мы стоим на четвереньках.

Реальность: В большинстве септов почти все имеют «более высокое положение», чем Костегрызы. По-

скольку в племени есть много изгоев и отщепенцев, эта заповедь многократно используется. Костегрызы часто кланяются и скребутся, но это такая же тактика выживания, как и все остальное. Можно открыто подчиниться старшим, но искренне уважать их - совсем другое дело. По этой причине в любом крупном городе некоторые городские оборотни вообще не решаются приближаться к собраниям Гару. Они будут появляться на племенных вече, но мысль о том, чтобы преклонить колени перед нетерпимыми, жадными или одержимыми властью старейшинами, не очень привлекательна.

Несмотря на это, огромное количество Костегрызов на самом деле довольны и даже чувствуют себя комфортно, сохраняя эту роль в обществе Гару. Посторонние должны иметь в виду одно соображение: низкий социальный статус Костегрызов на самом деле не та роль, которую им навязывают. На самом деле, это принято, почти как вторая натура. Оборотни по своей сути иерархические существа. Подобно тому, как в каждой стае волков есть вожак, Костегрыз интуитивно знает, что он -отщепенец (а иногда и дикарь) в группе. Это не мешает странному Костегрызу стать великим лидером, но побуждает большинство чувствовать себя более комфортно, следуя за ним. В стае, конечно, те же инстинкты побуждают гару относиться ко всем своим товарищам по стае как к «равным», считая их скорее покровителями, чем членами племени.

В своем племени Костегрызы относятся к своим старейшинам с величайшим почтением. Выжить сложно, а жизнь тяжела, поэтому любой Костегрыз, проживший долгую жизнь, достоин уважения. Однако не каждый старейшина имеет влиятельное положение в племени. Наибольшим уважением среди всех старейшин пользуются матери и отцы племени, которые могут содержать самые большие семьи, кормить и одевать больше всего людей и устраивать самые лучшие племенные праздники. Таким образом, уважение к тем, кто занимает высокое положение, основано на искреннем восхищении, а не на инстинктах или протоколе.

Первая доля добычи - высшим по статусу

Закари Эллисон сочится сарказмом:

Здесь я могу согласиться с этой частью Литании. Меня приглашали на собрания Костегрызов, и я воочию убедился в их гостеприимстве. Как адрену среди них, они дали мне лучшую еду, какую только могли: грудку мокрого картона из кипящего котла, несвежие макароны, разведенные в сухом молоке, и останки животного, найденного в ближайшем мусорном баке. Мы можем быть уверены, что если сброд будет чаще посещать наши собрания септов, мы можем ожидать подобных сокровищ.

Виктор Костелом выражает отвращение:

Если еда, которую дал вам голодающий, была недостаточно хороша, мне действительно нечего сказать в ответ.

Реальность: Исторически сложилось так, что племя издавна называлось Костегрызами по очевидной причине. Другие Гару хотят получить первую долю добычи, но дети Крысы довольствуются тем, что им остается. Гайя обеспечивает их. Конечно, это работает в обе стороны: Костегрыз обычно не возражает против того, чтобы другой гару напал первым, если он действительно твердо намерен получить наибольшую долю добычи. Пусть бедный глупец рискует жизнью ради более сочного куска мяса - крысы научатся жить за счет остатков. Обычно грызун настаивает на наибольшей доле только тогда, когда вся стая занимается уборкой мусора. Например, при нырянии в мусорные баки старший Гару получает избранные остатки. Однако, когда Костегрызы одного ранга соревнуются, сохраняется демократический идеал: каждый волк сам за себя.

Нельзя есть человеческое мясо

Закари Эллисон хмурится:

Очень хорошо. Решили поговорить о кулинарных привычках. Давайте спросим присутствующих галлиардов, знакомы ли они с сагой о Данделион-Хилл? Это самый печально известный пример этого нарушения. Может быть, есть причина, по которой так много сброда скрывается?

Виктор Костелом рычит в ответ:

Если бы вы знали всю историю, вы бы знали, чем она закончилась! Огромный заговор лагеря Людоедов был уничтожен после инцидентов на Данделион-Хилл. Мы даже создали обряды поиска и уничтожения этих извращенцев. Если бы сброд занимал важное место в наших собраниях, мы могли бы провести эти обряды, чтобы искоренить скверну.

Реальность: Для большинства других племен Людоеды — городская легенда; некоторые считают, что они все еще существуют, другие считают, что их стерли с лица земли, а некоторые вообще не думали, что они существуют. Костегрызы, с другой стороны, все еще бдительно разыскивают их. Они все еще видят признаки городского каннибализма, и с той небольшой репутацией, которая у них осталась, они не осмеливаются повторить то, что видели. Когда обнаруживается культ Людоедов, Костегрызы предпочитают убивать их быстро и решительно, чтобы эти оскверненные Гару не навлекли еще больше позора на свое племя.

Уважай младших по статусу - все от Зайи

Закари занимает позицию презрения:

Из-за апатии и невежества столь многих старейшин Костегрызов, детеныши и клиаты их племени - те, кто «ниже их» - вынуждены подолгу рыскать и рыскать, чтобы добыть достаточно пропитания, чтобы не умереть с голоду. Поскольку они ленивы, они растят своих детей в бедности. Из-за их невежества их дети необразованны. Многие даже не учат своих детей читать или вовсе отказываются от них. Это тот самый сброд, который вы продолжаете приглашать в наши септы, существа настолько низменные, что они не могут позаботиться о своем собственном роде.

Виктор Костелом отвечает с таким же возмущением:

Друг мой, я думаю, что обратил бы это обвинение обратно на тебя. Ты говоришь о Костогразах так, словно они самые ничтожные и низкие в нашем обществе. Если ваше высокомерие обосновано, вы должны уважать всех Костогразов как детей Гайи. Вы бы также чувствовали себя обязанным следить за тем, чтобы они были сыты, одеты и образованы. Вы бы заботились о них, когда они приходили в наше убежище за помощью, вместо того чтобы преследовать их за мнимые и сфабрикованные преступления. Именно из-за неуважения от Гару вроде тебя сброд мало заинтересован в том, чтобы мчаться на наши вече, чтобы страдать от дальнейших оскорблений.

Реальность: Как и следовало ожидать, эта заповедь не очень распространена в племени. Костегрызы редко нуждаются в уважении к тем, кто ниже их. Однако американские Костегрызы обычно используют эту идею для оправдания своего демократического и часто хаотичного общества. В то время как старшие пользуются уважением, каждый должен иметь право голоса в том, как септ или семья ведут свои дела. Например, в суде у Костегрызов часто участвует жюри, состоящее из равных, так что репрезентативная выборка племени может вынести то, что они считают справедливым суждением.

Старейшина Костегрызов, который не слушает Гару более низкого ранга, может оказаться с революцией, готовящейся против него, — или, по крайней мере, с группой недовольных братьев и сестер, которые покидают септ, чтобы бродить по улицам в своих семьях. Из-за отношения других племен к Костегрызам те же самые импульсы

побуждают членов племен покидать септы, где они чувствуют, что их обокрали. В конце концов они могут вернуться, обычно для того, чтобы раздобыть еду, одежду и кров, но ничто не обязывает члена этого племени терпеть жестокое обращение. Если к ним не проявляют уважения, сброд уходит в свои собственные отдельные общества.

Нельзя поднимать Завесу

Закари Эллисон обращается к старейшинам:

Гару нашего септа находятся под пристальным наблюдением, потому что, если один из них прорвет Завесу, мы должны действовать быстро, чтобы стереть все следы этого нарушения. Мы увидели необходимость надлежащего наказания за такую небрежность в этом септе. Тем не менее, несмотря на то, что под нашим протекторатом скрывается так много черни, мы не можем быть уверены, сколько раз они нарушали этот священный закон. Они не вышли. Они не выйдут. Мы можем распространить амнистию на одну секту Гару и так же пристально следить за другой. Если они не заинтересованы в раскрытии своих преступлений, мы должны найти их и изгнать из-под нашего протектората.

Виктор Костелом напоминает старейшинам:

Если сброд так хорошо спрятался, что вы не можете найти их всех, это свидетельствует об их способности поддерживать Завесу. Бессчетное количество раз я видел, как клиатов отправляли умирать, чтобы исправить разрыв Завесы, спровоцированный членом этого каэрна. Если клиаты септа небрежны, им стыдно. Если сброд не скрывает свою истинную природу, он не может выжить - его убивают. Все просто. Нам есть чему у них поучиться.

Реальность: В некоторых городских септах есть свои очень строгие законы относительно Завесы. Они могут, например, настаивать на том, чтобы все посетители оставались в форме человека на время своего пребывания, особенно если действует Высокий запрет. Кроме того, возможно, что только Мастер Обряда может проводить ритуалы внутри каэрна. В трудные времена септу, возможно, даже придется отговаривать посетителей оставаться на ночь и привлекать внимание к священному месту. Вопреки распространенному заблуждению о Костегрызах и их форме Люпус, большинство городских каэрнов также не поощряют других носить волчью шкуру в городе. Понятно, что это усиливает напряженность между Костегрызами и другими племенами. Хотя эти идеи могут показаться очень консервативными для урра, недавние события, приведшие к уничтожению или захвату городских каэрнов, преподали старейшинам племен несколько очень суровых уроков.

Не заставляй свой народ ухаживать за тобой в болезни

Закари Эллисон:

Сброд действительно болен — телом, разумом и духом. По их обычаю, вождями племени становятся старшие Костегрызы. Они почитают душевнобольных среди них, считая их великими мистиками. Как бы ни были больны или голодны слабые члены их племени, они трагично тратят те крохи пищи и одежды, которые у них есть, чтобы сохранить им жизнь. Позвольте мне напомнить вам, сколько раз Костегрызы приходили за едой, изучали обряд или Дар, брали все, что могли, и оставляли нас без надлежащего шиминажа. Если мы будем приветствовать этот сброд, они выжмут из нас всю кровь.

Виктор Костелом:

Да, мы почитаем тех, кто прожил долго, ибо они могут многому нас научить. Конечно, мы прислушиваемся к тем, кто проникнут Вильдом, ибо иногда их пророчества верны. Наш уважаемый филодокс из Стеклоходов, Сай-

мон Джентл, может рассказать вам о том, как наши мистики предсказали, например, Крах 29 года... и что произошло, когда они были проигнорированы. Не забывайте: когда наши братья и сестры обращаются к нам за помощью, мы помогаем им. Если чернь хочет приблизиться к этому септу, мы должны приветствовать их, потому что это одна из причин, по которой Гайя открыла нам свои священные места. Они не для нескольких привилегированных Гару, а для всех, кто будет сражаться с Вирмом. Нас окружает так много врагов, а сама наша раса вымирает, и мы не можем позволить себе ничего меньшего.

Реальность: Тот, кто не может выжить в одиночку, является обузой для других. К Матерям и Отцам, которые ведут и правят мудро, относятся с заботой, а иногда даже дают им избранную долю еды и добычи. Но если старейшина больше не может мудро править, он должен снова доказать, что может сам за себя постоять. Многие старые Костегрызы добровольно на время «исчезают» из общества Гару, чтобы доказать, что они все еще достойны уважения. Это факт жизни, что люди умирают на улице каждый день, медленно умирая от истощения, голода, ненастной погоды, безнадежности или одиночества. Если Костегрыз не может оправиться от этих недугов, он остается умирать в этих стихиях.

Племя считает, что эта заповедь применима не только к физическим, но и к психическим заболеваниям. За такой болезнью не ухаживают и не нянчатся; на самом деле это можно рассматривать как благословение. Уличные люди со вспышками безумия часто рассматриваются как провидцы. Городские Гару иногда реагируют на первобытные силы, которые обычное население игнорирует или отказывается принимать. Пока безумец может поддерживать себя, не угрожая Завесе, его слабоумие терпимо. Теурги Костегрызов и другие пророки часто крайне эксцентричны. Они реагируют на невидимых духов, относятся к мусору как к сокровищу и танцуют в такт невидимым барабанщикам. Если пророк может выдержать такие испытания — без посторонней помощи в его болезни — его прозрения достойны уважения.

Лидера нельзя менять во время войны

Закари Эллисон осуждает:

Очевидно, чернь не заинтересована в том, чтобы бросать вызов нашим лидерам во время войны. Вместо этого они просто игнорируют их команды и инструкции. Вместо того, чтобы явиться на службу, большинство прячется до тех пор, пока боевые действия не прекратятся. Что же касается их собственных лидеров, то им редко бросают вызов. Вместо этого они потворствуют странному обычаю демократии, когда любой гару может пользоваться уважением старейшины.

Виктор Костелом также осуждает:

Только тиран отказывается слушать идеи своих подчиненных. Это обычай тиранических правителей навязывать постоянное состояние войны, используя его как предлог для преследования тех, кто не поддержит их правление. Могу ли я напомнить тебе, сколько раз наше племя призывало сброд, о котором ты потом забыл, чтобы сражаться за нас в самые темные часы? Помнишь ли ты имена тех Гару, которые погибли, чтобы обеспечить безопасность этого каэрна? Разве они подвергали сомнению диктат своих старейшин? Нет. Они не задавали вопросов; они повиновались. Они сражались и умирали, как Гару, и признавая сброд, мы чтим их.

Реальность: Племенной тотем, Крыса, — это тотем войны. Городские войны, организованное восстание, элемент неожиданности и численная сила — мощное оружие в его арсенале. Стайные инстинкты важны для тактики роя племени, поэтому тех, кто командует роем, не следует подвергать сомнению. Даже у слабых есть своя роль в бою, когда они следуют за сильными. Следя за действиями лидера, они ждут, чтобы нанести удар,

когда придет время. Таким образом, Костегрызы неукоснительно поддерживают этот инстинкт. Свобода — это привилегия в мирное время, но тактика стаи имеет решающее значение во время войны.

Не подвергать каэрн опасности

Закари Эллисон цитирует увиденное:

Сброд уже начало заговор против нас. Они формируют свои собственные временные септы, лишь минимально заботясь о секретности и безопасности. В конце концов, эти временные союзы приводят к тому, что они покидают свои «столпотворения» в течение недели или около того. Они бегут, оставив достаточно улики и разорвав Завесу, чтобы подозрительные люди и мстительные существа могли отомстить ближайшему Гару, а именно нам. Я снова говорю, что они недостойны защиты и мурдрога руководства нашего септа.

Виктор Костелом объясняет практические проблемы:

То, что вы описываете, является действием, совершаемым по необходимости. В большинстве городов нет городских каэрнов, которые могли бы принять сброд или даже защитить человечество от хищничества прислужников Вирма. Хуже того, есть септы, которые признают одних Гару и избегают других. Если вы не позволите сброду проникнуть в пределы нашего каэрна, вы не уменьшите количество столпотворений, а увеличите их. Если вы отвергнете их, они не смогут помочь нам защитить нашу септу в трудную минуту. В результате шансы на то, что наш собственный каэрн будет разрушен, возрастают.

Реальность: Городских каэрнов очень мало. Каждый раз, когда один из них теряется, это большое поражение. Костегрыз, нарушивший это предписание, может оказаться изгнанным из всех септов, вынужденным жить исключительно на улицах — если он выживет. Те, кто ставит под угрозу выживание племени, отказываются от своего права на выживание.

Вердикт

[Мой работодатель, мистер Джентл, попросил меня приложить описание вердикта этих дебатов. Я действительно впечатлен тем, что Виктор Костелом проделал такую тщательную работу, отвечая на обвинения адрена Теневых владык. Его риторика убедила большинство старшего совета «советников» матушки Ларисы продолжать приветствовать сброд внутри септа. Чтобы развеять опасения оппозиции, этих гостей попросят предоставить максимально полное описание своего происхождения. Филодоксы, с их знанием Истины Гайи, предложили вынести решение по вопросам происхождения сброда, особенно их метисов. Здесь, на Манхэттене, их схема изучения обрядов и Даров будет включать в себя минимальное количество собраний, которые необходимо посетить, особенно в период обучения.

Закари Эллисон приобрел несколько дополнительных уступок. Он укрепил идею о том, что в военное время сброд должен являться в септ, представляться достаточно долго для того, чтобы ответить на Обряд Порчи Человека, представлять своих метисов для несения минимальной караульной службы и проходить расследование относительно своего происхождения. Взамен, насколько я могу судить, им будет предложена еда на вечер как часть их «уважения как созданий Гайи».

Виктор Костелом думает, что победил, но этот Теневой владыка - скользкий тип. Я почти думаю, что он намеревался проиграть эти дебаты, чтобы продолжить свои расследования в отношении сброда. Костелом, настаивая на том, что сброд должен играть более активную роль в жизни септы, предоставил своему сопернику возможность продолжить расследование их деятельности. Посмотрим, смогут ли они соответствовать тому высокому мнению, которое этот метис имеет о своем собственном племени.]

Высший запрет

В городских каэрнах жизненно важны две заповеди Литании: сохранение Завесы и избегание деятельности, которая может подвергнуть каэрн опасности. Когда одно из этих правил грубо нарушается, лидеры септов принимают крайние меры для обеспечения своей безопасности. Племя Костегрызов разработало один из самых экстремальных методов, Высший запрет, как радикальное решение для критической угрозы безопасности каэрна. Несмотря на все эти оправдания, соблюдение Высшего запрета — заноза в заднице.

Если лидер септа издает этот указ, к нему относятся так же серьезно, как к объявлению войны — никто не может оспаривать его. Пока действует Высший запрет, ни один Гару не может выйти из формы хомида, если только он не войдет в Умбру. Опасность настолько велика, что один лишь вид формы Криноса или Люпуса может подвергнуть Завесу еще большей опасности. Это может быть смертельно опасным для гару-хомидов, так как они не могут исцелять в своей породной форме. Однако, если хомид ранен, ему рекомендуется найти место, где он может отойти в сторону, изменить форму и исцелиться.

Иногда Гару добровольно клянутся соблюдать Высший запрет, чтобы оправдать тесное сотрудничество с нормальными людьми. На протяжении всей истории племени Костегрызов это позволяло Гару заниматься деятельностью, которую старейшины обычно избегали — жить рядом с людьми за пределами септа, добровольно участвовать в человеческих войнах и так далее.

Хотя к нему не относятся с таким почтением, как в предыдущие эпохи, метис или люпус получают 3 Чести за добровольное соблюдение Высокого запрета в течение полного лунного цикла. Гару хвалят за попытку понять тех самых людей, которых Гару когда-то обязался защищать. Хомид Гару получает 5 Чести за то же самое обещание. Нарушение запрета после обещания соблюдать его стоит потери 5 Чести, независимо от породы Гару. Говоря игровыми терминами, Рассказчик может присудить один или два дополнительных очка Чести, если стая сможет пережить все приключение во время объявления Высшего запрета, не меняясь.

Инсайдеры: Другие племена

Черные фурии

Спит с рыбами, осведомитель Рагабаши, отстреливается:

«Эти дамы ни от кого не терпят дерьма. Они заботятся о бедных и страдающих почти так же, как и мы, за исключением одного небольшого осложнения - фурии имеют зуб на половину человеческой расы. Эй, я просто называю их так, как я их вижу. Для фурий женщины и дети достойны защиты, но мужчины почему-то не заслуживают такого же уважения. Если вы хотите работать с ними, вам придется смириться.»

Оскар Дальноплюй снова жалуется:

«Червовы наглые женщины. Эй, я живу за счет мусора, но ты не слышишь, как я жалуюсь. Но эти девчонки? Сука, сучка, сучара. Их клиаты ходят вокруг, пытаются начать драку, а когда они ее затевают, то обижаются. Да пошли они. И если вы меня знаете, то понимаете, что я говорю это буквально.»

Дети Гаюи

Мать Глазастая Мэй, старейшина галлиард, хвалит своих союзников:

«Гаянцы — единственное племя, которое нас дей-

ствительно понимает. Их сострадание и милосердие спасли многих наших братьев и сестер от голодной смерти или смерти. Они также готовы заботиться о бедных и эксплуатируемых, что делает их ценными союзниками. Когда у нас заканчивается еда, место или помощь, мы мудро обращаемся за помощью к гаянцам.»

Укус кинжала, разведчик арун, неодобрительно плюет:

«Нам не нужна ни их помощь, ни их жалость. Гайя дала мне все, что мне нужно, чтобы жить самостоятельно. А когда мы идем на войну, их племя и наше точно не сходятся во взглядах. Крыса дала мне силу и хитрость для борьбы, поэтому, когда я выхожу на битву, я выкладываюсь изо всех сил. Милосердие к слабым и угнетенным — это одно. Милосердие к своим врагам — это совсем другое. Это называется “измена”.»

Фианна

Вторая помощь, пухлый Рагабаш, рассказывает очередную историю в местном пабе:

«Думаешь, все эти парни только и делают, что пьют и дерутся? Это ошибка. Если верить этой лжи, то Фианна почти так же непонятны, как и мы. Поверьте, они пострадали почти так же, как и мы. На самом деле, в Америке было время, когда Фианна не считались намного лучше, чем Грызушие. Конечно, им удалось подняться на ноги. Что касается нас, то у большинства людей в моей стае даже нет ботинок.»

Ипотомки Фенрира

Не здесь, ворюшка Рагабаш, крадет несколько секунд, чтобы поговорить с вами:

«У Фенриров есть свое место. Они обращаются с нами, как с дерьмом, но пока вы хвалите их мужество и силу, они не могут напасть на вас слишком сильно. Мы должны читать тот факт, что они такие великие воины и тому подобное, в основном потому, что это держит их на нашей стороне. Да, они заняли свое место. Я предпочитаю, когда они стоят впереди, а я прячусь сзади.»

Стеклоходы

Траша Баши, мусорщик-теург, выходит из укрытия, чтобы признаться:

«Вы ожидаете, что я скажу, что мы все должны дружить с этими парнями? У них есть деньги и власть, так что нам стоит с ними поладить, а? Еще в двадцатые годы был шанс, что мы вдвоем станем одним племенем, но теперь этого уже нет. Все думают, что они должны контролировать ситуацию, а мы должны быть их лакеями, но они не могут оторваться от своих чертовых мобильных телефонов настолько, чтобы уделить нам время. К черту их. Они даже не уважают наших старших, так что если для тебя это все равно, то я с таким же удовольствием наусу на их Гуччи.»

Детеныш, ожидающий обряда посвящения у Костегрызов, рассказывает о своем величайшем благодетеле:

«Что? Это работа! Стеклоход просит меня что-то сделать и платит мне. Это же реальные деньги! Горячая еда! Он думает, что обманывает меня, но я обманываю его. Только подожди и посмотри.»

Красные когти

Газеточтец, знаток из Франквейлеров, пускает пыль в глаза:

«Что, черт возьми, случилось с Когтями? Уничтожение человечества — это предательство всего, что сделало нас Гару. Если они хотят спасти волков по всему миру, то это здорово, но убивать людей — чертовски глупый способ сделать это. Да, это действительно то,

что нам нужно: больше городских легенд о животных, нападающих на бедных беззащитных людей.»

Ворон, дающий сдачи, лютус из уличных крыс, объясняет:

«Меня тошнит от лесов. Люпусы тупые, раз остаются в лесах. Леса - отстой. Пора перебираться в город, а? Хомиды притворяются волками, а мы можем жить как люди. Больше нечего сказать, а?»

Теневые владыки

Джозеф Пережевывает Сталь, Рагабаи из Крысиных стукачей, шепчет несколько фактов:

«Теневые владыки? Они используют нас, а мы используем их. Они просто этого не осознают. Наши Крысиные стукачи снабжают их информацией, но только тогда, когда поток секретов работает в обе стороны. Все больше и больше Костегрызов недовольны другими племенами, поэтому, если нам нужно подорвать позиции старейшин септов, которые плохо с нами обращаются, Теневые владыки будут полезными, хотя и временными, союзниками. Что, вы думаете, весь этот разговор превратит больше Владык в лидеров септов? Не рассчитывайте на это. Сброд собирается в рой, и когда он это сделает, он будет стоять позади этих коварных Теневых владык... с их крысиными кинжалами наготове. Эй, может, я и крыса, но я не дурак.»

Безмолвные странники

Короткий путь, Филодокс из Стражей дорог, рассказывает очередную историю:

«Что не нравится? Мы много путешествуем, пусть и не первым классом, поэтому полезно иметь в стае Безмолвного странника. Они исследуют лучшие пути, находят лучшие короткие пути — следующие за моими — и проводят время за прекрасными историями. Конечно, с ними всегда спешка, спешка, спешка. И заметьте, меня не волнует их одержимость мертвецами, призраками и мумиями, но, если Странник хочет быть альфой, когда я путешествую, я с радостью присоединюсь к нему. Но, опять же, я служу Шакалу, так что все может быть по-разному.»

Шестипалкача, Арун из Роя, точит свой клинок:

«С тех пор, как Хем пал, Сова и Крыса ненавидят друг друга. Любой враг Крысы — мой враг тоже. Я - Крыса. Я ее зубы в темноте. Я ее нож в спине, песня лезвия, выскакивающего из ножен. Дети Совы бегут, а я стою и дерусь. Они передают свои послания от септа к септу, но я верен одному септу, ждущему своих времен войны. Когда Крыса зовет, я отвечаю. Когда Сова зовет, Странники убегают.»

Серебряные клыки

Джо Кроу, филодокс посредник (и профессиональный уборщик), говорит:

«Да, сэр. Нет, сэр. Что бы вы ни сказали, сэр. Быть Гару означает знать свое место, так что я не настолько глуп, чтобы звать Серебряных клыков на их место. Они идут своей дорогой, а я своей. Одна вещь, на которую следует обратить внимание — они не совсем надежны. Теневым владыкам нельзя доверять, но Серебряные Клыки так же ненадежны. Не все проводки подключены. Поэтому обращайтесь с ними так же, как со своим боссом. Улыбайся и кивай, когда он говорит, и будь очень хитрым, когда отлыниваешь.»

Федор Хлопающий Столи, рагабаи смутьян, возмущается:

«БАХ! Слишком долго мы боялись Серебряных клыков, и что это нам дало? Нет! Сброд правильно бросает своих старейшин. Мир в беспорядке, в котором он находится сегодня, из-за старейшин. Мы тысячи лет ждали прихода Апокалипсиса. Настало время нанести удар. Прежде чем мы сможем действовать как племя, мы должны объединиться против старейшин, которые будут угнетать нас.»

Уктена

Теург вглядывается в тени:

«Наше племя не уделяет должного внимания опасностям Вирма. Мы не призываем наших воинов сражаться с его миньонами, так как многие из нас ждут, пока другие племена падут первыми. Ну, я думаю, мы стали слепы к присутствию Вирма среди нас. Возьми Уктену. Они слишком хорошо знают Вирма, если вы понимаете, о чем я. Род их со всего мира, как и мы, но благодаря этому они знают и об оккультизме всего мира. И они не делятся тем, что знают. Они мне не нравятся. Не доверяй им. Я лучше останусь здесь, в своей картонной коробке, если вы не возражаете. Мммм. Красивый, безопасный картон.»

Филодокс играет адвоката дьявола:

«Мы не такие уж и разные. Они происходят из человеческих племен со всего мира, и многие из их Родни когда-то были поработаны, завоеваны или почти уничтожены. Мы заступаемся за изгоев и боремся, чтобы защитить их. Похоже, у нас есть общие интересы, верно?»

Вендиго

Красная Кровь, воин арун, следующий за Американской мечтой, проповедует свое мнение:

«Забудь о них! Вендиго в ярости, потому что «Вирмоносцы» украли их землю и септы. Это древняя история! Вы знаете, что мы имеем сегодня благодаря этим исследователям и поселенцам? Гребаные Соединенные Штаты Америки, вот что! Ведущая нация свободного мира! В США есть место для людей всех рас, вероисповеданий и религий. Но эти Вендиго, ну, они отстают все дальше и дальше на Великий Белый Север, и они продолжают стонать о том, что мы сделали с их. Представь себе! Они бы предпочли жить в стране с контролем над оружием и социализированной медициной. Ну, если они не любят Америку, они могут ее покинуть, верно?»

Звездочеты

Хомид уличная крыса выкуривает сигарету и говорит свое мнение:

«Не могу сказать, что виню их. Если старейшины обращаются с тобой как с дерьмом, просто уходи. Если ты нужен своей семье больше, чем септу, расставь приоритеты. У Звездочетов есть свои септы, которые нужно защищать, и нация Гару им не помогает. Вероятно, они тоже отчаянно нуждаются в помощи. Эй, ты не знаешь, сколько будет стоить билет в Тибет?»

Другие

Вот хорошая стратегия выживания: избегайте всего, что может вас убить. Оборотни сильны, но Костегрызы не глупы. Много из того, что они знают о сверхъестественном, исходит из того, что они видели, как оно творит с человеческими жертвами. Другие Гару могут счесть это трусостью, но выводок Крысы предпочитает прятаться от опасности, когда с ней нет смысла бороться. И, имея в запасе так много времени, бездомные Костегрызы любят приукрашивать свои ужасные истории о том, насколько на самом деле опасны улицы.

Вампиры

Арун показывает свои боевые шрамы:

Не доверяйте им. Всегда. Видишь этот глаз? Это сделал не волк. Это была одна из тех ебанутых Пиявок, труп, рядом с которым я был достаточно глуп, чтобы драться. Несколько раз в нашей истории некоторым из них удавалось работать с некоторыми из нас, но в конце концов все эти договоры заканчивались разрывом сде-



лок и смертью Гару. Наши парни умирают, а они просто бездельничают и захватывают большую часть человечества.

Возможно, вы слышали, что некоторые из них изо всех сил пытаются вести себя так, как вели себя при жизни, — притворяясь людьми, — но в конце концов они всегда проигрывают эту борьбу. И когда мы доверяем им, мы всегда проигрываем. Пиявка выживает на протяжении веков, только ставя собственное выживание превыше всего. С течением веков пятно скверны загнивает в ней, как гной в ране. Если Труп заключит с вами сделку, она продлится только до тех пор, пока он может извлечь из нее выгоду. После он тебя порежет.

Гайя дала нам силы для защиты человечества, но Пиявки охотятся на людей. Бездомные, бедные и психически больные — особенно легкие жертвы, и вампиры специализируются на их эксплуатации. Многие Костегрызы считают этих людей своими братьями и сестрами, относясь к ним как к семье. На самом деле у нас они часто являются Родными. Помогая вампирам, вы подвергаете опасности всех невинных. Сила Гайи — это сила жизни, но Пиявки — это воплощение смерти, нежить, насмехающаяся над естественным порядком. Наше выживание зависит от их уничтожения. Хочешь знать, что я думаю? Думаю, я хочу вернуть свой чертов глаз.

Крысиный стукач сговаривается с вами:

Ладно, слушай и не смей повторять то, что я тебе говорю. Если остальные члены племени узнают, что мы работаем с Пиявками, нам конец. Они не доверяют нам, а мы не доверяем им, так что это будет простой обмен информацией. Внизу, в канализации, если ты сможешь сказать им хоть слово, то Боб - твой дядя. Но чтобы

что-то получить, нужно что-то отдать, поэтому мы продадим несколько фактов о местных Теневых владыках и Фенрирах, которые жизненно важны для них и тривиальны для нас. Держись рядом со мной и ничего не говори. Только держи ствол наготове.

Точно так же, как Гару на самом деле не заботятся о нас, этот деформированный отморозок, с которым мы разговариваем, — им имя «носферату» нравится больше, чем «вампир», так что помните об этом — его тоже довольно сильно поносят среди себе подобных. Это означает, что он немного сочувствует нашему делу. Но он бы продал нас в мгновение ока, если бы он у него был шанс. Будьте начеку. Эти ребята специализируются на скрытности и иллюзии, и они могут наблюдать за вами в любую минуту. Доверяйте и своим чувствам. Лишь немногие из них не пахнут порчей Вирма, и даже им нельзя доверять. И что бы вы ни делали, не трогайте их. Их кровь заражена, и вы не знаете, где они были. Понятно? Хорошо. Давайте приступим к делу.

Колдуны

Теург учит природе колдовства:

Наши мистики черпают силу магии, работая с духами — это городские шаманы, работающие с силой созидания. Точнее, Гайя действует через нас, когда мы сохраняем Ее мир, показывая нам священные пути Ее духов. Есть некоторые люди, которые также черпают силу магии, но они делают это вопреки творению Гайи. Они реализуют свою волю, переделывая мир вокруг себя.

Теург использует свои мистические искусства на благо своего народа, но маг по определению использует силу своей воли для достижения своих собственных целей, а не целей Гайи. Даже те, кто называют себя шаманами, способными призывать духов, подчиняют их себе для достижения своих целей. Мы знаем, что они делают неправильно, потому что мир мстит этим ведьмам и колдунам. Если вы осмелитесь учиться у одного из этих практикующих, вы увидите, как мир природы мстит им. Встаньте рядом с ними, и месть Земли поразит вас так же быстро.

Городской шаман противоречит:

Вы можете многому научиться у этих людей. Видите ли, они не заикливаются на деталях своих ритуалов — у них есть удивительный талант к импровизации, как и у наших лучших теургов. Вот в чем заключается уличная магия: извлекать лучшее из того, что имеешь. У вас нет чистой родниковой воды, вы благословите немного пепси. У вас нет ветки ивы, вы находите автомобильную антенну. Импровизировать всегда сложнее, но где есть желание, как говорят маги, там и способ.

Ладно, возможно, их стиль немного опасен. Когда они используют слишком много силы, что-то отбрасывает их назад за то, что они так взбунтовались. Что касается меня, я думаю, что это делает Вивер, а, как вы знаете, я не питаю любви к Вивер. Ладно, возможно, им не разрешено находиться в каэрнах, потому что некоторые из них забрали энергию каэрна. Эй, мне тоже больше нельзя в каэрн! Потребности должны быть такими, какими их водит дьявол, и если вам нужно заключить сделку с дьяволом, я не против того, чтобы уличный маг оседлал дробовик, понимаете, о чем я?

Охотники

Малодушный Филодокс приходит в ярость, когда упоминается тема охотников:

О, это плохо. Очень, очень плохо. Бывало, что время от времени мы сталкивались с человеком, обладающим силой воли, чтобы противостоять Первобытному ужасу и видеть себя такими, какие мы есть на самом деле. Чаще всего они сходили с ума и пытались убить одного из нашей стаи. Что ж, с тех пор, как в небесах запылало Око Вирма, некоторые из этих охотников нашли свой особый вид магии. Двоюродный брат моего брата, он смеялся так же, как вы смеетесь сейчас. Он больше не смеется. Он умер. Я слышал рассказы о человеческих машинах для убийства, о безумцах, которые могли смотреть в глаза худшим порокам сверхъестественного мира и не подвергаться их влиянию. Я не знаю, откуда берется эта сила — будь то Вирм или Вивер, рай или ад — но, что еще хуже, они тоже этого не знают. Лучше всего перестраховаться. Не вызывайте неприятностей, от которых не можете избавиться.

Если вы обнаружите, что какой-то псих преследует вас, не думайте, что он слаб только потому, что он человек. У него может быть преимущество, о котором вы не знаете. Крыса научила нас, что безопасность заключается в количестве, так что полагайтесь на свою стаю, которая поможет вам уничтожить этого дерьмового сумасшедшего, и быстро. Они должны быть сумасшедшими, верно? Любой, кто напуган присутствием голодающих, ныряющих в мусорные баки, бездомных оборотней, имеет инстинкт выживания, но любой, кто пойдет на них охотиться, — долбаный псих. Так что, если они найдут вас, вы не слышали этого дерьма от меня, ясно?

Беспокойные мертвецы

Рагабаш становится серьезным:

Да, я идиот. Когда я был детенышем, несколько холодных ночей мне приходилось спать в заброшенном доме,

или возле обломков разбитой машины, или, что хуже всего, на кладбище. По опыту скажу: это плохая идея. Потому что так же, как есть места, где сила Гайи течет в мир, есть места, зараженные другой стороной, адские дыры, населенные духами мертвых. Какое-то неприятное событие помешало им уйти, или какая-то извращенная навязчивая идея удерживает их в этом мире. Так же, как Пенумбра — это царство Жизни, Темная Умбра — это царство Смерти, где призраки и полтергейсы наблюдают за каждым вашим шагом. И что еще хуже, они не духи, поэтому наши ритуалы на них не действуют. К черту. Единственная защита от этих ублюдков — это ваши зубы и когти, поэтому, если вы не можете избежать их, разорвите их. Вам будет легче спать по ночам. Вы будете спать еще лучше, если будете избегать мест с привидениями.

Феи

Галлиард говорит вам прямо:

В мире нет места феям. Остались лишь бледные подражания тому, кем они были раньше, волшебные дети, выросшие в человеческом мире. Они видят мир иначе, чем мы, видя его таким, каким они хотели бы его видеть, а не таким, какой он есть на самом деле. Я знаю, каков мир на самом деле. Это отстой. Истинная любовь угасает, люди голодают на улицах, а честь существует только среди Гару — ну, у большинства из них. Они не могут смотреть в лицо этим фактам; на самом деле, это на самом деле, физически, медленно убивает их. Я думаю, что они тусуются вместе, потому что все отрицают, насколько сильно изменился мир. Хотя некоторые из них очаровательны или даже прекрасны, влюбленность в них просто разобьет вам сердце. Фианна приукрашивает эту историю, но я не буду. Если они еще не вымерли, то чертовски близки к этому.

Фера

Ходящий по земле, старейшина Стражей дорог, ненадолго поедет с вами автостопом:

Хочешь послушать про Фера? Если продолжишь вести машину, я продолжу говорить. Видишь ли, я был рядом. Я скитался по стране в поисках американской мечты почти двадцать лет. В своих путешествиях я приобрел дурную привычку находить вещи, которые ни один здравомыслящий Гару не должен видеть. И даже тогда кодекс Стражей дорог требует, чтобы я вмешивался, когда вижу, что у кого-то проблемы. Другими словами, я видел вещи, вещи, которые когда-либо видел один из тысячи из нас, и, если послушаешь одну или две истории, сможешь просто понять, что делать, если ты тоже их увидишь.

Есть одна вещь, которую вы должны знать о Стражах дорог: в дороге становится одиноко. Гару нужна стая, чтобы оставаться в здравом уме. Без нее он начинает становиться диким, или сходить с ума, или просто терять связь со всем. Если я какое-то время не могу найти стаю, с которой можно было бы связаться, мне нужно найти кого-нибудь, с кем можно поговорить. Иногда я разговаривал с кем-то часами, прежде чем понял, что он на самом деле не один из нас. Ты один из нас, верно? Ты пахнешь Гару. Подожди — не говори мне. Я пока не хочу знать. Удиви меня.

Аджаба

Да, Зубы Шакала рассказывал мне все об этих парнях. Раньше они были по всей Африке. Черт, он говорит, что они охотились вместе со стаями шакалов, когда времена были скучными. Затем Вирм начал сводить их с ума. Конечно, Зубы говорит о многом. Лет десять назад я целый месяц бродил по Северной Африке в поисках следов тех септов падальщиков, о которых он говорит, но ни черта не нашел.

Ананаси

Ик. А ты думал, что Пиявки плохие. Когда я встречаю вампиров, я обычно сразу могу сказать, заражены ли они Вирмом. Те немногие Ананаси, которых я видел, выглядели такими же унылыми и бледными, как пиявки, но было трудно сказать, следовали ли они за Вивер, Вильдом или Вирмом. И что еще хуже, дневной свет их не замедляет. В редких случаях они собираются вместе в городах, они организованы, обычно с одной сучиной Королевой в качестве матери выводка. Это хороший знак, чтобы покинуть город.

Если одному из них угрожает Гару — скажем, в небольшой стычке в центре города с одним из бездомных сбродов — они все объединяются, объединяясь, чтобы преследовать то, что их оскорбило. Я знаю, потому что видел, как это происходит. Вскоре вы начинаете находить родичей, опутанных паутиной и обескровленных. И самое хреновое, что иногда эти маленькие набегии они списывают на Пиявок. Они слабы, но убить их сложно — как только вы думаете, что загнали одного в угол, они убегают в массе маленьких паучков. Надеюсь, вам не придется видеть то, что я видел в Ананаси. И я надеюсь, что мне больше не придется это видеть.

Бастет

Хм. Таких в большом городе не увидишь. Кочуют по стране, может быть, но не по городам. Некоторое время я рыскал к югу от границы. Некоторые из фостернов, с которыми я разговаривал там внизу, кое-что знают о Бастет. В конце концов, войны Амазонки все еще сталкиваются с Бастет, защищающих свои территории, нанося удары из своих логовищ и так и не поняв, что мы оба хотим помешать Вирму уничтожить тропические леса. У деревенских Костегрызов есть проблемы с целыми таира... тагра... тара... комками шерсти Бастет, которые бродят по их протекторатам. Знаешь, если у Коракса или Раткина есть секрет, обычно можно найти способ вытянуть его из него. Бастет любят быть все скрытными и мистическими, а значит, им нравится тратить мое время, когда они встречаются на моем пути. В результате я никогда не позволяю Бастет переходить мне дорогу. Это слова, которыми нужно жить.

Кораксы

Как говорится, эти ребята - сплошное веселье и игры... пока кто-нибудь не потеряет глаз. Когда они счастливы, вы узнаете об этом, потому что они не... СПОСОБНЫ... МОЛЧАТЬ! Коракс думает, что они смешнее, чем рагабаши, и вдобавок лучшие разведчики. Если один из них думает, что вы их друг, он будет болтать, сплетничать и бормотать обо всем, что, по его мнению, вы хотите знать. И если он не придумает, как заставить тебя напасть на что-то опасное, по его мнению, он не сможет этого сделать. А потом, когда бой закончится, он проглотит глаз вашей добычи и уйдет своей дорогой. Неудивительно, что они не испытывают гнева по поводу Войны Гнева. Я видел, как Кораксы использовали эту стратегию против нас снова и снова. И да, со мной это тоже случалось. Возможно, они умнее, чем мы думаем. Я больше не совершу ту же ошибку.

Гурали

Как странно, что величайшие целители Гайи также могут быть одними из ее самых смертоносных убийц. Все, что я могу сказать, это то, что я чертовски рад, что я не Серебряный клык. Видите ли, в некоторых историях именно Клыки пытались поставить себя выше всех остальных племен, а затем превозносили свою славу над всеми меньшими существами, как и другими Фера. Го-

ворят, они нанесли свой первый удар по другим Фера. Когда я путешествовал по Канаде, я заметил гуралья, пытающегося добраться до одного из их вече. Ну, условия были щедрыми — кажется, что нужно многое, чтобы собрать более двух или трех из них в одном месте. По пути дух-медведь поблагодарил меня за помощь его брату, научив меня сопротивляться боли. Что ж, мы втроем немного поговорили, прежде чем Гураль понял, кто и что я такое. После того, как Гураль впервые попал по мне, я свалил со всех ног. Эй, хочешь посмотреть на шрам? Сомневаюсь.

Моколе

Ха! Я был таким идиотом. Почему-то, когда я впервые услышал о Моколе, я подумал, что никогда не увижу их за пределами какого-нибудь места вроде Амазонки. Я имею в виду, кто на самом деле ожидает увидеть гигантского динозавра, меняющего форму, в таком месте, как Чикаго или Манхэттен, верно? Что ж, похоже, они не только способны превратиться из динозавра в аллигатора или крокодила, но и, кажется, проводят много времени на двух ногах, по крайней мере, если они хотят неуклюже ходить вокруг протектората Костегрызов. Да, я их видел. Я помог группе из них провезти контрабандой немного... гм, табака... однажды мимо пограничников. Мы закончили тем, что провели день, загорая и курая. Говорю тебе, как только они начинают говорить, у них есть, что рассказать. Дайте им прикурить, и вы будете поражены тем, о каком дерьме они болтают. По крайней мере, я думаю, что это были Моколе...

Нувиша

Какого черта? Трикстеровы сукины дети. Если они пытаются научить нас чему-то своими смертельными розыгрышами, я понятия не имею, что это за чертовщина. Вы услышите много историй об этих парнях, если когда-нибудь побываете в месте, где тусуются Уктена и Вендиго — истории о сексе и воровстве, и взгляде на какой-то труп, изуродованный в автокатастрофе, и услышишь, как где-то вдалеке смеется койот. Никогда не видел ни одного во плоти, хотя иногда вы видите автостопщика, который заставляет задуматься. Множество Уктена говорит, что Койот сошел с ума, как и его дети. Не сомневайся.

Раткины

Раткины могут быть твоими лучшими друзьями или злейшими врагами — или и тем, и другим. Может быть, они думают, что понимают тотем Крысы, но, как и многое из того, о чем думают крысы, все перепуталось в их крошечных головках. Мы защищаем Завесу, но они потеряли чувство сдержанности. Однажды видел, как их стая присоединилась к группе Роя. В тот день я многое узнал о слезоточивом газе. Эти ублюдки так любят Вильда, что им все равно, сколько хаоса они сеют.

Рокеа

Знаешь, раньше я думал, что эти парни были мифом, но, кажется, они снова появляются. Было время, когда моряки Костегрызы рассказывали легенды об акулах-оборотнях, о том, что они кружат вокруг кораблей. Еще несколько лет тому назад я никогда не думал об этом. Учитывая, что треть творений Гайи находится под водой, и все то дерьмо, которое мы сбрасываем в океан, думаю, у них много работы.

Ну, несколько месяцев назад один парень в поезде рассказал мне, почему он скрывается. Его последняя стая нанесла удар по нефтеперерабатывающему заводу недалеко от Большого Барьерного рифа. Они уничтожили всех вонючих Вирмлингов, которых смогли найти

над водой. Но акулы-оборотни уже усердно работали, убивая всех Вирмовых отродий под водой. Как только обе группы пришли в бешенство, они набросились друг на друга — это не заняло много времени. Подонок потерял половину своей стаи. Теперь, когда Костегрыз едет по рельсам, он полон решимости никогда больше не приближаться к воде. Он говорит, что акулы все еще ищут его, чтобы прикончить, так что он, вероятно, все еще где-то на Среднем Западе. Может быть, он просто сумасшедший, но в следующий раз, когда я буду плыть на парохде, я обязательно буду следить за водой.

Спасибо за поездку! Вот здесь я выхожу. Нет, правда, мне пора. Не беспокойся о том, чтобы замедлить ход... Дальше я сам!

Страдания

Пока последнее поколение воинов готовится к Апокалипсису, их окружают опасности. У каждого племени есть большие проблемы, с которыми оно должно столкнуться, дилеммы, для решения которых у них есть уникальные таланты. Хотя нация Гару должна работать вместе, чтобы подготовиться к Последним Дням, у каждого племени есть своя доля страданий.

Носферату: горящие времена инквизиции, Великий водопровод Барселоны, разгар Французской революции — на протяжении всей истории племени были времена, когда Дети Крысы и Канализационные крысы работали вместе. Но сейчас, более чем когда-либо, эти Люпины и Пиявки вступают в конфликт. Как будто кто-то забил все городские туалеты, и отвратительные вампиры снова выползают на улицы в невиданном прежде количестве.

Носферату всегда охотились на бездомных и жертв, но по мере приближения последних дней атаки Канализационных крыс участились. По мере того, как племя Костегрызов становится более многочисленным, протекторы племени также растут, что дает им больше районов для патрулирования. Поскольку ряды сброда также увеличиваются, племя с большей вероятностью найдет доказательства нескромного кормления дальше от городских септ. Ожидайте, что войны между этими двумя группами будут усиливаться по мере того, как Апокалипсис накаляется.

Раткины: На протяжении тысячелетий Раткины скрывались. В конце Войны Гнева многие бежали в Умбру, где чистая сила Вильда научила их славе хаоса и анархии. По мере приближения последних дней из своих укрытий выходят полчища Раткинов, отвечая на призыв Крысы к битве. Племя Костегрызов всегда было тесно связано с Крысами, но любой союз с крысами-оборотнями в лучшем случае временный. Чтобы выжить, иногда требуется совместная работа Грызущего и Раткина, но краткосрочное сотрудничество часто уступает место долгосрочному предательству. Обеспокоенные мистики обращаются за советом к Тотему Крысы, но, как ни странно, иногда она бессильна помочь им понять, что творят Раткины.

Крысиный бог: Эти же самые мистики узнают, что некоторые тотемы говорят через несколько разных воплощений и аватаров. В рамках растущего духовного раскола внутри племени некоторые молятся Матери-Крысе, аспекту тотема, посвященному милосердию и состраданию к слабым. Другие слышат крик горна Крысиного бога, выражению племенного тотема войны.

Костегрызы расходятся во мнениях относительно того, как вести войну Апокалипсиса. Должны ли легионы Костегрызов ринуться в бой, уничтожая все на своем пути в охоте на Вирма? Или им следует толпиться вместе с жертвами и выжившими на войне, ожидая, пока большая часть Нации Гару падет, прежде чем вступить в бой? Экстремисты обсуждают эти две тактики, одна

сторона от имени Матери-Крысы, а другая — как крик во славу Крысиного бога.

Между двумя сектами экстремистов большинство Костегрызов либо не замечают, либо безразличны к духовной борьбе. Они продолжают выживать изо дня в день, надеясь, что их тотем в конце концов решит, каким образом следует решить спор. В то время как другие племена (особенно Фенриры и Красные Когти) развязывают почти самоубийственные атаки против Вирма, большинство Костегрызов поддерживают войну против Вирма множеством мелких нападений, выбегая, чтобы нанести удар незамеченными, а затем отступая в укрытия. Слишком часто их планы расстраиваются из-за действий экстремистов, которые с радостью жертвуют усилиями своих братьев и сестер, чтобы нанести удар по Вирму по-своему.

Сброд: Поскольку большая часть племени разделена или скрывается, все большее число детенышей и клиатов перестали заботиться о племенной политике или даже о состоянии своих септов. Из-за низких стандартов племени в отношении принятия и сострадания к изгоям многие клиаты стремятся изучить несколько Даров и ритуалов после своего Обряда посвящения, а затем уходят, редко возвращаясь в септ снова. Собираясь в небольшие стаи и Столпотворения, сброд создает свою собственную культуру, отдельную от ссор и предательства внутри Нации Гару.

В любом крупном городе эта толпа с гораздо большей вероятностью примет участие в племенном собрании, чем в собрании септов, и даже в этом случае их гораздо больше волнуют уличные проблемы, чем эзотерические дебаты о духовности и политике. Старейшины племен терпимо относятся к этой тенденции, думая, что, когда придет время, Крыса призовет их в бой, но многие Гару с этим не согласны. Перед стаями стоит новая задача: найти способ вернуть новое поколение воинов в нацию Гару.

Восстание: некоторые из сброда настолько недовольны предательством и вероломством септов, что пытаются создать свои собственные общины. Самый успешный мятеж такого рода произошел в септе Народной воли, где сброд якобы сговорился убить лидера своего септа. Новость привела в ужас старейшин всей Нации Гару. По словам старейшин, у Гару есть глубокая и инстинктивная потребность в признании господства и подчинения, и такое восстание является оскорблением самой основы культуры Гару. Тем не менее, Народная воля остается в силе, и изгой народа Гару начали шептаться о том, что эта немислимая возможность может быть их истинным призванием.

Капошоны: Со времен Встречи у стоков в Барселоне старейшины племен пытались доказать, что Нация Гару не должна вмешиваться в дела человечества. Эта идея искажалась на протяжении веков, представленная многими интерпретациями Высшего запрета. Капошоны имеют очень экстремальную интерпретацию, тайно ниспровергающую человеческую власть и освобождающую человеческое богатство для реструктуризации человеческого общества.

В то время как несколько очень громких активистов были изгнаны или убиты Национацией Гару, многие старейшины кажутся странно безразличными к охоте на остальных. Более того, несколько клиатов открыто высказываются в их поддержку на племенных вече, не оспариваемые терпимыми старейшинами. В самые большие септы было отправлено несколько стай, чтобы выследить преступную деятельность Капошонов. Но по мере того, как возникают величайшие угрозы Последних Ночей, все меньше героев остается для исполнения воли своих старейшин в опасном пограничном лагере племени Костегрызов.

Кольцо теней: Ходят слухи, что секретная секта Носферату, Раткинов и Костегрызов работает вместе через альянс под названием Кольцо теней. Это предположение совершенно бездоказательно, но некоторые галлиарды с богатым воображением изобрели сложные теории заговора, чтобы объяснить недавние события внутри племени. Поскольку паранойя настолько высока, каждый раз, когда Костегрыз и Носферату работают вместе, неизбежно, что кто-то будет разглагольствовать о том, что их союз является частью более крупного заговора. Это может быть просто связано с опасением, что Канализационные крысы тайно контролируют племя, или, возможно, это признак того, что такой союз действительно начал формироваться. Даже самые высокопоставленные Костегрызы, кажется, не желают рисковать в любом случае.

Веселье и игры

Жизнь не всегда так серьезна. У Костегрызов много свободного времени, особенно если им наплевать на охоту на Вирма, участие в вече или политические игры с другими племенами. Хотя племенные вече важны для Костегрызов, ищущих справедливости, сочувствия или просто горячего обеда, они также включают развлечения и отвлечения, придуманные племенными Рагабашами. Если спасение человечества начинает вас расстраивать, подумайте о нескольких занятиях, которые поднимут настроение вашей стае.

• **Метро-сёрфинг:** Вам нужно срочно пересечь город? Сядьте на лифт, а еще лучше - на поезд метро. Если вы найдете станцию, на которой не слишком многолюдно, и вы можете убедиться, что прохожие «блаженно невежественны» (с правильным даром второго ранга), забраться на вагон метро для Гару - детская игра. Неко-

торые метисы предпочитают для этого форму Кринос; некоторые люпусы предпочитают использовать Заячий прыжок. Запрыгивайте в поезд, присядьте и катайтесь на нем столько, сколько сможете.

Некоторые галлиарды на самом деле настаивают на том, чтобы стаи попробовали это хотя бы раз. Настоящие фанатики запоминают списки линий и остановок метро, а затем предлагают выступить в роли проводников. Известно, что франквейлеры пользуются линиями общественного транспорта в рамках своего протектората, собирая о странных беспорядках в местных районах. Как вы, несомненно, подозреваете, ночные путешественники иногда охотятся и на другие вещи, и известно, что патрули метро их выгоняют.

Конечно, у этого вида спорта есть свои риски. Если вы заблудитесь (неудачный бросок на Сообразительность + Уличные порядки) или упадете (проваленный бросок на Ловкость + Атлетика), Гару попадет на территорию другого существа. Носферату и Раткин непредсказуемы, когда на их территорию вторглись. К менее опасным опасностям относятся мятежные гули, привидения, путешествующие автостопом, и откровенные психотические хищники-люди. Несколько крупных городов сообщили, что Танцоры черной спирали используют те же туннели, но с гораздо меньшей осмотрительностью и уловками.

Система: Для справки, падение с движущегося поезда причиняет один летальный урон за каждые десять миль в час скорости. Дар Дорожный оберег очень полезен в этой ситуации, поэтому некоторые последователи лагеря Стражей дорог не против «выбирать себе остановки» на железной дороге. Для Гару без Дорожного оберега (или дара Звездочетов, Баланс, который трудно найти), Рассказчик может сделать бросок на Выносливость + Атлетика, чтобы обеспечить безопасный «отъезд». При



неудачном броске электрифицированный путь рельс наносит семь уроней аггравированного урона. Гару может попытаться поглотить этот урон, если он не находится в форме своей породе, но это мгновенно убивает людей.

• **Пир дураков:** примерно в каждом городе с большим населением Костегрызов есть вариант этого фестиваля один раз в год. Традиции Пира довольно просты: количество уважения, которое Гару получает за свой ранг, перевернуто. В течение одного дня самый низкий Костегрыз может жить как король, а самый благородный старейшина может заслужить уважение племени, уйдя в трущобы. (Однако предателям и преступникам не так повезло; тот, кто предал свое племя, не будет рассматриваться как его спаситель во время пира.) Некоторые называют нового регента Принцем дураков, королем бродяг, или даже великим верховным мерзавцем. Все Костегрызы, включая сброд, собираются, чтобы избрать своего нового короля. В больших городах рагабаши и галлиарды также выдают себя за старейшин ближайшего септа, соревнуясь за право войти во «двор» нового царя. Последующие чтения - это саркастические намешки над обычным обезьяньим лепетом септа.

• **Путешествие автостопом:** Костегрызы, особенно Рагабаши и Галлиарды, сохранили традицию автостопов

с тех пор, как первые представители племен укрылись на борту корабля или поднялись на борт торгового каравана. Племя всегда знало, что Вирм не размножается только возле каэрнов. Найти порчу легко в большом городе, но чтобы найти ее в сельской местности, придется долго и упорно искать. Это требует небольшого путешествия. У Костегрызов есть несколько обрядов и даров, которые помогут сделать путешествие их героев более комфортным на открытой дороге, включая Кулинарию, Городской оберег и, конечно же, Дорожный оберег (см. Главу 3).

Костегрызы, которым надоело политика септа, протоколы вече и племенные войны, выбирают открытую дорогу как форму побега. Для этого племени путешествие зачастую важнее, чем пункт назначения. Известно, что стаи отправляются в автомобильные поездки без какого-либо конкретного пункта назначения, выбирая жизнь такой, какая она есть. Целый лагерь Костегрызов, Стражи дорог, бродит по шоссе и переулкам мира в поисках страданий и отчаяния. Их Кодекс дороги требует, чтобы они помогали попутчикам в беде (и получали вознаграждение Честью, когда они это делают). Для всех остальных отдых в ближайшем каэрне - хороший способ найти те идеалы, которые поддерживают племя Костегрызов.





FESTIVAL

FREAK

XYP-829

PRESCOTT

Глава 3: Скрытые сильные стороны

Зайя обеспечивает

Подобно тому, как Гару учатся выживать, наблюдая за миром природы, они учатся сверхъестественной силе у духов сверхъестественного мира. Костегрызы добывают то, что им нужно, с помощью Гаффлингов и Джагглингов тотемов падалыщиков, таких как Крыса, Мышь, Шакал, Ворона и Ворон. Даже Костегрызы, которые держатся подальше от септов и старейшин, могут торговать знаниями, в которых они нуждаются, подкупая правильных духов с помощью шиминажа. В обмен на восхитительную пищу, защиту от хищников, украденную информацию или теплое место для сна дух обучает своим скрытым знаниям. Костегрыз может подкупать дух на неделю или больше, пока он изучает Дар, но как только он его узнает, он обретает новую скрытую силу, одно из немногих владений, которые никто не может отнять.

Детали биографии

Поскольку Костегрызы обычно имеют странное и неоднородное прошлое, некоторые из их черт Деталей биографии нуждаются в нескольких кратких пояснениях.

Союзники

Союзники Костегрызов не должны быть сверхъестественными; любой, кто может помочь вам прожить дневную жизнь, гораздо более ценен. Владелец ломбарда, где вы можете продать то, что находите, художник-перформанс, который платит хорошие деньги за странные клочки металлолома, который вы спасли, ночной охранник на свалке, в музее или библиотеке, который сжалился над вами, или любезная старушка, которая помнит вас в ближайшем приюте - любой из этих людей более ценен, чем скупое пособие, которое вы получите с одним очком в детали биографии Ресурсы, и они не будут втягивать вас в чушь политику какого-то клана, племени, секты, септа или традиции. Они могут даже принять вас, когда вы в бегах;

конечно, если им угрожают, вы и ваша стая захотите защитить их из того же чувства долга.

Предки

За исключением нескольких экзотических и необычных тотемов, Костегрызы потеряли связь со своими предками и, таким образом, не могут брать очки в детали биографии Предки. Другие племена с гордостью декламируют свою родословную, когда впервые подходят к септу, но многие Костегрызы не могут вспомнить свою. Поскольку предки обречены на величие, некоторые из них перерождаются как Гару из поколения в поколение. Такие судьбы редко предполагают перерождение Костегрызом.

Контакты

Племя Костегрызов преуспевает в том, чтобы не отставать от «слова с улицы». Многие из знакомых племени - информаторы, гангстеры или откровенные преступники. Контакт может предоставить что угодно: от простых фактов о том, где лучше всего спать под эстакадой, до разреженной информации, собранной из мусорного бака дочерней компании Пентекса.

Родичи

Большинство племен поддерживают родословные родичей так же фанатично, как и свои собственные генеалогии. Теоретически многие из них являются прямыми потомками «стай человеческих» оборотней, которых когда-то охраняли, как овец. Их достижения отражают исторический гобелен человеческих достижений. Если эта аналогия верна, то родичи Костегрызов похожи на огромное лоскутное одеяло, почти такое же пестрое и пестрое, как узоры на мехе дворянги Костегрыза. Потомки и Серебряные клыки проповедуют о чистоте своей крови; Костегрызы умалчивают о своих менее уважаемых родственниках.

Будучи маргиналами Нации Гару, Костегрызы иногда совершенно не заботятся о разведении. Кто-нибудь, с кем Костегрыз двадцать или тридцать лет назад облажался, сегодня может иметь детей-родичей, достигших совершеннолетия. Поскольку они передали свою «кровь шакала» этим незаконнорожденным детям, эти родичи на самом деле могут оказаться в худшем положении, чем Гару. Если они не просят перемен на улице, они могут работать в захудалых барах, стриптиз-клубах, свалках, временных рабочих местах, в городских бандах, на фермах мигрантов, на низкооплачиваемых строительных работах или в бесконечной драме уличной жизни. Вашему Костегрызу, по крайней мере, посчастливилось стать Гару; им не повезло видеть Криноса Гару такими, какие они есть на самом деле. Ваш персонаж может попросить у них услугу, но как только они узнают, насколько он непобедим, они могут обратиться и к нему.

Фетиши

Теурги Костегрызов перерабатывают все виды мусора в фетиши, полезные для выживания, скрытности и городского саботажа. Простые фетиши копируют обычные Дары Костегрызов - в этих случаях уровень фетиша обычно равен уровню Дара. Сложные фетиши требуют более отчаянного творческого подхода. Наполняя обычные предметы домашнего обихода лоскутным духом городской жизни, умные теурги берут то, что люди используют в своей повседневной жизни, и извращают их, чтобы они могли быть полезными в повседневной жизни бездомных монстров-оборотней.

Вопреки тому, что некоторые могут подумать, Костегрызы не очень любят технологические фетиши. К тому времени, как один из их теургов овладевает высокими технологиями, это уже не более чем мусор. Функциональные электронные и механические устройства часто извращаются для выполнения задач, заметно отличающихся от своих первоначальных функций.

Некоторые из этих эффектов кажутся тривиальными для других Гару, но необходимы для вывода Крысы. Наполнение контейнеров из пенопласта теплым фастфудом; пакеты с молоком отслеживают пропавших без вести детей; изодранные банные полотенца становятся волшебными плащами; ведра и автомобильные антенны становятся священным оружием. Какими бы нелепыми ни выглядели фетиши Костегрызов, они могут означать разницу между жизнью и смертью.

Чистота рода

Костегрызы не могут брать деталь биографии Чистота рода. В конце концов, у них нет общих предков или происхождения. Некоторые искренне верят, что когда-то это племя было организовано вокруг серии «септов-падальщиков» в Северной Африке, что позволило им свободно перемещаться по обширным протекторатам в поисках пищи. Если это правда, то все следы этого общего наследия давно искоренены. Вместо этого племя пополнило свои ряды отбросами и обломками других племен. Оно приняло отверженных, отверженных и даже откровенно отвергнутых других племен Гару - вряд ли подходящих представителей чистородного происхождения.

Ресурсы

Костегрызы не могут тратить очки на детали биографии Ресурсы. Это не просто означает, что они начинают игру без денег. Точнее, это означает, что у них нет надежного источника дохода и никогда не будет. Даже если Костегрызам достанутся деньги, их хватит ненадолго. У них нет навыков для управления деньгами, экономии денег или удержания денег - это одна из причин их бедности.

Поскольку эту идею иногда игнорируют или злоупотребляют, вот некоторые дополнительные пояснения. Если другие товарищи по стае выдают деньги персонажу без Ресурсов, он их потратит быстрее, чем кто-либо мог подумать. Если он попытается взять в долг у своих союзников и наставников деньги, он либо забудет их вернуть, либо неправильно распорядится тем, что получил, потратив их на банальный мусор, либо просто разозлит их. Добавьте к этому полосу неудач, если он Костегрыз с «кровью шакала». Добавьте сюда тот факт, что без запоминающихся заслуг (перечисленных ниже) у него, вероятно, не будет адреса, банковского счета или надлежащей личности. Наконец, если этого недостаточно, подумайте, сколько времени персонаж тратит на то, чтобы потребности своей стаи, лагеря, племени или септы были выше своих собственных. Тогда вы поймете, почему персонажи без Ресурсов не имеют такой же финансовой поддержки, как и другие Гару.

При этом стоит упомянуть, что если у Костегрыза «нет ресурсов», это не обязательно означает, что у персонажа никогда не будет денег. Костегрызы, в частности, обладают талантами к попрошайничеству, выступлениям на улице, мошенничеству и, если все остальное терпит неудачу, грабят вещи. Подобно тому, как Гару охотятся за едой в дикой природе, Костегрызы могут «охотиться за наличными». Для охоты обычно требуется Сообразительность + Первобытный инстинкт, чтобы выследить добычу, но персонаж с нулевыми ресурсами может потратить час на охоту за мелочью с другой Способностью. Игроки могут думать о стратегиях, включающих Хитрость (для мошенничества), Исполнение или Красноречие (для уличных представлений), Скрытность (для воровства), Выживание (то есть выживание в городе) или даже более странные идеи (Загадки для игры в шахматы или карты, Эмпатия для разыгрывания чьей-то симпатии и т. д.).

Персонаж не должен делать эту проверку чаще одного раза в день. Собранных денег хватит только на этот день, но количество успехов определяет, насколько хорошо персонаж будет жить в течение этого времени. Одно-два успеха хватит на мелочь, чтобы купить дрянную еду; три успеха могут позволить одну приятную покупку, например, обувь или виски; пять успехов могут собрать достаточно денег для гостиничного номера. Как всегда, это остается на усмотрение Рассказчика - используйте это, чтобы развить историю, а не сорвать ее.

Необязательное правило: самонастройка

Обычно рейтинг детали биографии меняется только по решению Рассказчика; игроки не могут приобрести более высокие рейтинги с опытом. Например, если персонаж получает союзника или ценный контакт как логический результат истории, ему не нужно тратить очки опыта, чтобы получить уровни детали биографии союзников или контактов. Однако некоторые рассказчики могут быть заинтересованы в изменении этого правила, чтобы позволить игроку больше контролировать деталь биографии; возможно, игроки тратят слишком много усилий, пытаясь поднять свою

деталь биографии, и в конечном итоге игнорируют главную направленность сюжетов Рассказчика. Если вы относитесь к числу этих Рассказчиков, вам будут предложены следующие рекомендации.

Если Рассказчик хочет разрешить игроку добровольно «настроить» своего персонажа, он должен придумать историю (продолжительностью не менее одной сессии), полностью посвященную поднятию этой детали биографии. История может быть кульминацией месяцев работы за сценой, но персонаж должен пройти хотя бы одну сессию, чтобы убедиться, что новое преимущество безопасно, и ему, вероятно, понадобится помощь его стаи, чтобы осуществить это. Стоимость повышения существующей детали биографии, как минимум равна ее текущему рейтингу x2. (Детали биографии, которые обычно ограничены для племени, покупаются с текущим рейтингом x6, если Рассказчик позволяет покупать их за опыт вообще). Конечно, весь опыт персонажа от этого сеанса уходит на задний план. Персонаж не может поднять черту детали биографии выше 5 с помощью этой системы.

Если у персонажа нет очков на заднем плане, потребуется много сосредоточенных усилий, чтобы получить это первое очко. Для начала, это достижение всегда должно включать в себя завершение «главы» в хронике, объясняющей, почему рейтинг персонажа меняется с нуля до единицы. В начале «начальной главы» игрок может запросить любую Предысторию, которую его персонаж обычно может купить во время создания персонажа в начале главы хроники. Товарищи по стае персонажа получают опыт за эту главу истории; начальный персонаж получает только половину этого, так как он также получает точку детали биографии.

Согласно этому правилу, если у персонажа нет очков в Детали биографии, и ее обычно нельзя купить во время создания персонажа, игрок не может запросить увеличение этой черты. Это своего рода награда, которую Рассказчик планирует без ведома игрока. Сама история должна предлагать персонажу возможности для самовыражения. (Например, в эпическом путешествии в Легендарное царство Костегрыз может помочь одному из своих Предков, или он может сделать неправильный выбор и непреднамеренно помешать ему.) В конце истории, если персонаж выполнил достаточно целей, чтобы объяснить изменение статуса, Рассказчик может предложить вариант: персонаж может заработать весь опыт за приключение или первое очко в одном из этих деталей биографии.

В качестве альтернативы он может предложить Достоинство или Недостаток, позволяющие получить первое очко в одной из этих деталей биографии. Например, хотя Костегрызы обычно не имеют Предков или Ресурсов, они могут воспроизвести их эффекты в ограниченной степени с помощью Недостатка: Стыд или Достоинства: Борьба.

Имейте в виду, что если вы не хотите, чтобы ваши игроки находили способ обойти ограничения черт деталей биографии, очевидно, что эти правила вам вообще не нужны. Тот факт, что они напечатаны, не означает, что они лучше всего подходят для вашей игры.

Именные дары

• **Голодная гончая (Первый уровень)** - Гару с этим даром может выследить ближайший источник выброшенной безопасной съедобной пищи. Пользователь может найти пачку чипсов начос, выпавших из окна проезжающей машины, или один идеальный теплый кусок сырной пиццы, закопанный на дне мусорного контей-

Механика Театра мысленного взора (МЕТ)

Многие механики МЕТ для дополнительных даров, обрядов и фетишей Костегрызов включают реквизит. Это сделано намеренно. В конце концов, вы сможете узнать персонажа Костегрыза не только по его плачевному виду, но и по мусору, который он носит с собой. Как и следовало ожидать, для использования этих дополнительных правил требуется разрешение вашего Рассказчика, поэтому проверьте, прежде чем появляться в игре, чтобы убедиться, что они разрешены. Рассказчики с пуританским укладом могут также захотеть рассмотреть боковые панели «Дар патруля» и «Гигантские шаги», прежде чем разрешать дары, обряды или фетиши, которые включают эти правила; вы можете считать их необязательными.

нера. Дар может также показать людей, которые готовы подать в дар или поделиться некоторой едой. Голодная гончая показывает только бесплатную еду. Например, он не будет автоматически обнаруживать хот-доги в тележке продавца, но если продавец будет рад отдать его голодной волчьей собаке, шанс найти их значительно возрастет. Этому Дару обучает дух енота, часто в обмен на освобождение нескольких избранных сокровищ, которые действительно нужны духу.

Система: бросок Восприятие + Первобытный инстинкт (сложность 7). Один успех дает ничем не примечательную закуску. Больше успехов может либо раскрыть больше еды (например, пир выброшенных пончиков или холодной пиццы), либо более вкусную еду (например, один небесный нетронутый эклер). Этот Дар находится где-то между специализированной версией охоты и даром люпусов Чувство добычи. Успешный бросок означает, что запах дразнящей еды только что пронесся мимо носа оборотня. Три успеха и пара вдохов могут дать более подробную информацию о «добыче» даже с большого расстояния. («Подождите! Пахнет... праздничным тортом... на нем написано...»)

МЕТ: Успешно выполнив статическое мысленное испытание, Гару может выследить ближайший бесплатный источник выброшенной безопасной съедобной пищи. Рассказчик устанавливает сложность в зависимости от наличия еды поблизости: переулок позади ряда ресторанов будет вызовом с 1 чертой, а автострада на окраине города может быть испытанием с 7 или 8 чертами. Если Гару победит, он сможет найти еду примерно за минуту; если она завяжет, это займет пять минут. Многие Костегрызы предпочитают экзотическую награду Голодной гончей свежей картонной диете, которую дает Дар Стряпня.

• **Запах успеха (Первый уровень)** - вы хорошо разбираетесь в людях. Сделав несколько вдохов, вы почувствуете, насколько кто-то действительно успешен. Даже в плохой день вы можете понять, есть ли у него деньги: в кармане, на постоянной работе или где можно остановиться. Проходя мимо уличных людей, умоляющих о сдаче, некоторые люди заявляют, что им нечего дать. Неоднократно оценивая людей на улице, Костегрызы учатся отличать настоящий несчастный случай от дешевого ублюдка, которому наплевать. Овладев этим талантом стихий, Гару может унюхать более глубокие секреты от прохожих.

Это понимание также может быть использовано на людях, которые просят еды, денег или помощи у Гару; например, Капюшоны используют эту способность, чтобы отличить того, кому действительно нужна помощь, от мошенника. В любом случае этому дару преподает крысиный дух, обычно когда ученик сидит на углу ули-

цы и снова и снова просит о помощи; крыса получает отсечку от любых подачек во время дрессировки.

Система: потратьте пункт Гнозиса и сделайте бросок Восприятие + Уличные порядки (сложность 6). Выберете человека примерно в пределах видимого квартала. Один успех раскрывает один из следующих фактов: есть ли у человека деньги в кармане, есть ли у него работа или есть ли у него дом (на ваш выбор). Три успеха либо отвечают на все три вопроса, либо дают более подробную информацию об одном из них: сколько денег он получил, чем он занимается и в каком месте живет.

Если вы наберете пять успехов, некоторая контрольная подсказка также откроет более конкретную информацию. Обладая духовной проницательностью, вы можете сузить четыре или пять вариантов того, где может быть его дом, в какой компании он работает или последний предмет, который он только что купил. Конкретная информация может появиться в виде видения фактов, которые нашептывает полезный тупица. («Угадай, что мне сказала маленькая крыса».) В качестве альтернативы (на усмотрение Рассказчика) он может показать количество точек, которые есть у персонажа в его ресурсах, как в детали биографии.

Этот Дар может быть ненадежным для других существ, кроме людей. Большинство сверхъестественных существ могут сопротивляться этой способности с помощью Силы воли (сложность 6) или Восприятие + Хитрость (сложность 7). Если сверхъестественное существо выдает себя за кого-то другого (скажем, с Дисциплиной затемнения или даром Доппельгангера), вы должны побить количество успехов в начальном броске для этого таланта. Чтобы выяснить, где обитает вампир или где он черпает свои финансовые ресурсы, нужно потрудиться, но это можно сделать.

МЕТ: Этот Дар показывает степень финансового успеха другого персонажа: есть ли у него деньги, есть ли у него дом и, возможно, даже количество имеющихся у него Ресурсов. Гару начинает с того, что приближается к своей цели и просит об одолжении или мелочи. Затем он может активировать этот Дар с помощью Ментального вызова (желательно, используя Черту, связанную с восприятием или умозаключением). Если он проигрывает, он может повторить тест на Уличные порядки. Конечно, если он получит подачу, он может решить вообще не использовать этот Дар.

Если Гару преуспевает с этим Даром, он может приблизительно вычислить, сколько денег несет цель. Суммы свыше 100 долларов он может оценить в пределах 50 долларов (округлено в меньшую сторону); на меньшие суммы он может оценить в пределах 5 долларов. Сжигая черту Уличные порядки, он также может определить количество черт ресурсов, которые есть у цели. В качестве побочного эффекта он затем может выяснить один важный факт о доме цели - обычно это часть города, в которой она расположена (если в игре есть такое количество деталей).

• **Городской оберег (Первый уровень)** - если в вашем доме нет стен, сон может стать кошмаром. Нет никакой гарантии, что кто-то не подкрадется к вам, чтобы украсть ваши вещи... или даже лишить вас жизни. Некоторые оборотни решают эту проблему, спят стаями, но никогда не помешает принять дополнительные меры предосторожности. Деревенские Гару устанавливают прутья и ветки, которые легко ломаются под ногами; Костегрызы устанавливают такие же предупреждения с помощью жестяных банок, растяжек или даже битого стекла. С наибольшей мистической помощью оборотень может привлечь духов к аналогичной защите. Оборотень никогда не может быть уверен, где именно проходит граница городского оберега, но он может быть достаточно

параноиком, чтобы тратить больше времени на укладку нескольких слоев мусора вокруг своего лагеря. Этому дару преподает дух Крысы, который обычно предупреждает своего ученика, чтобы он всегда собирал мусор и блестящие предметы именно для этой цели.

Система: потратив пункт Гнозиса, Костегрыз может защитить область от вторжения. Площадь действия оберега может быть где угодно между размером комнаты и размером здания. Мусор размещается по периферии, обычно это мусор, который издает шум, когда его трогают. Если кто-то пересекает эту воображаемую границу, Костегрыз слышит, как духи кричат ему беззвучное предупреждение. Оберег действует в течение восьми часов (или, в некоторых случаях, от заката до рассвета).

Рассказчик тайно делает бросок на Сообразительность + Загадки персонажа (сложность 6). Любое сверхъестественное существо, пытающееся использовать свои силы, чтобы преодолеть Городской оберег (например, с дисциплиной вампиров затемнение), должно набрать больше успехов в своем броске, чтобы активировать надлежущую сверхъестественную силу, чем это сделал Гару. Для более приземленных существ, таких как люди, переход границы автоматически предупреждает Гару, которые могут сознательно решить, просыпаться ли. Если нарушитель также использует Скрытность, спящий Гару может сделать противоположный бросок Восприятие + Бдительность без штрафа, как если бы он не спал. Существа, которые «телепортируются» с помощью Даров, таких как Теневой шаг, по-прежнему считаются пересекающими границу; мгновенный переход через Умбру по-прежнему остается темным переходом через границу.

МЕТ: использование этого подарка стоит одну черту Gnosis и требует довольно необычного реквизита: клубка веревки. Гару топчет примерно круглую площадку диаметром не менее пяти гигантских шагов (см. Врезку «Гигантские шаги» для более подробной информации). В качестве альтернативы, если игра ведется в помещении, веревку можно перебросить через порог каждой двери и окна, ведущего в комнату - Дар может охранять территорию размером примерно с гостиничный номер. Если игра проводится в доме, в отеле или в общественном месте, вместо этого городская палата может быть проложена через коридор (хотя это остается на усмотрение Рассказчика, поэтому сначала спросите). Конечно, персонажи в игре не видят веревки. Однако они заметят мусор, мусор, бутылки и прочее, разбросанное по всей территории, где была оставлена городская палата. Вы можете прикрепить к строке какой-нибудь цветной тег, чтобы четко обозначить ее присутствие, особенно если вы используете границы строки для обозначения других эффектов.

Если что-то пересекает оберег, Гару, использующий этот Дар, получает мысленное предупреждение, которое может слышать только он. Он может установить это как угодно: от шепота на ветру до крысиного крика. (Представьте это, как вам нравится.) Даже если существо, пересекающее палату, использует скрытность, Размывание, Блаженное Невежество, Камуфляж, дисциплины вампиров Затемнение или Власть над тенями или любую другую скрывающую сверхъестественную силу, Гару знает это здесь. Если какая-либо из вышеупомянутых способностей будет использована, ему все равно нужно будет сделать соответствующий вызов, чтобы точно выяснить, что это такое. Эту способность можно использовать даже, когда персонаж спит (хотя игроку бессмысленно использовать ее во время сна).

Поскольку Костегрыз должен спать в области этого Дара, игрок должен оставаться в этой области, а не заставлять Рассказчика ждать, а затем приходить за ним, если что-то пересекает границу.

Гигантские шаги

Любой дар, требующий «гигантских шагов», имеет обязательное правило, то есть предоставляется только на усмотрение Рассказчиков. Чтобы использовать его, игрок должен произнести определенную крылатую фразу, которую знает каждый в игре. Например, для дара «Кухонная химия» требуется крылатая фраза «бум!». Когда дар срабатывает, все в непосредственной близости замирают. Затем пользователь дара преодолевает расстояние, указанное в описании дара. Время (в игре) тоже замирает. При измерении гигантских шагов игрок должен стоять одной ногой на земле во время измерения. Обычно пользователь Дара измеряет свои собственные шаги, хотя крошечные (или огромные) игроки могут назначить особые переменные.

• **Провозглашение (Первый уровень)** - потратив хотя бы час на изучение письменного текста, Гару может запоминать обширные отрывки информации слово в слово. Эффекты работают как нечто среднее между скоро чтением и эйдетической памятью. На самом деле понять информацию или получить к ней доступ сложно, но повторить ее наизусть просто. Люпус Гару не может изучить этот Дар, но, что примечательно, неграмотные хомиды могут; на время действия дара они могут расшифровать на бумаге всевозможные «забавные закорючки». Гару должен свободно говорить на языке, который читает.

Этому дару часто учат Крысиные стукачи и Франквейлеры. Стукачи используют этот Дар для передачи конфиденциальной информации в формате, который сложно украсть. Галлиарды среди Франквейлеров неоднократно использовали этот Дар в своих любимых пьесах и романах. Этому дару преподает дух книжного червя, любимый Гаффлинг среди франквейлеров.

Система: После того, как Гару потратит один Гнозис, он может повторить слово в слово все, что прочитает, в течение следующих восьми часов. В качестве приблизительного ориентира Гару может прочитать около сотни страниц за час; каждый раз, когда он «учится», он должен концентрироваться не менее часа. В качестве побочного эффекта на время действия дара пользователь может добавить один кубик в любой пул кубиков, основанный на знаниях, связанный с информацией. Повторение информации слово в слово может занять несколько часов; однако второй Гару с даром Мыслеречь может просеять информацию в голове пользователя дара в одной сцене, если он не сопротивляется.

Сверхъестественное существо может попытаться украсть эту информацию с помощью способности чтения мыслей (например, дисциплина вампира: телепатия или применение сферы разума магом). Если это произойдет, Гару может сопротивляться оспариваемым броском Силы Воли (сложность 4) в дополнение к любой другой защите, которую он обычно имеет против способности.

МЕТ: для использования этого дара требуется Черта Гнозиса. Благодаря сочетанию скоро чтения и эйдетической памяти Гару может повторять, слово в слово, любой текст, который он изучает во время этой игровой сессии. Для использования этого дара требуется не менее пяти минут, чтобы внимательно «прочитать» каждые пять страниц текста, который нужно запомнить. Знания сохраняются в течение одной недели. Каждую последующую неделю Гару может использовать другую Черту Гнозиса, чтобы сохранить информацию в течение дополнительной недели. Таким образом, Гару может запомнить текст всей пьесы, информативную книгу из публич-

ной библиотеки или тот изящный оккультный фолиант, который стая украла у надоедливых вампиров или магов.

Если вы расскажете Рассказчику об этом даре до сеанса, он сможет сделать дополнительную фотокопию любых важных документов или бумаг, которые Гару может изучить и «прочитать» во время сеанса. По выбору Рассказчика, Гару также может получить временную черту: начитанность, изучая информативные книги. Это можно использовать для повторной проверки любой основанной на знаниях способности, связанной с текстом, который запомнил Гару. Этот дополнительный эффект можно использовать только для одной книги за раз, и у персонажа может быть только одна Черта Чтения Черты. Тесты способностей, основанные на знаниях, основываются на усмотрении Рассказчика, но обычно включают в себя задачи, касающиеся академических наук, компьютеров, лингвистики, оккультизма и науки. (Поскольку маловероятно, что Костегрыз найдет целый трактат об Умбре или сверхъестественной мудрости, это может или не может подходить для Загадок или различных видов Знаний.)

• **Отчаянная сила (Первый уровень)** - во времена сильной травмы отчаявшиеся люди проявляли удивительные подвиги силы и выносливости. При всплеске адреналина мать может поднять грузовик с придавленного ребенка, а отец может пробить стену, чтобы спасти свою семью. Сила воли Костегрыза может направить ту же отчаянную энергию. Если другой товарищ стаи упал или был схвачен, Гару может использовать эту ужасную силу в отчаянной попытке помочь своей стае.

Система: после броска на физическое испытание Гару может потратить пункт Силы воли и бросить кубик за каждый оставшийся уровень здоровья. За каждый успех он может получить дополнительный уровень аггравированного урона, чтобы увеличить свое количество успехов на один; ему не нужно тратить таким образом все свои успехи.

МЕТ: Гару может использовать Силу воли для повторных испытаний в физических испытаниях, но каждый такой повторный тест наносит один усиленный уровень здоровья. Количество возможных повторных тестов не ограничено, в зависимости от затрат Гару Силы Воли и здоровья. Таким образом, Гару мог бы предположительно потребовать трех или четырех повторных испытаний для одного и того же вызова с этим Даром, что является отклонением от обычных ограничений повторных испытаний. Урон, нанесенный этим Даром, можно исцелить, но нельзя уменьшить никаким другим Даром или силой.

• **Метка (Первый уровень)** - Гару может пометить человека или место запахом, который могут почувствовать только другие оборотни. Метка хитрая, но в то же время нет. Этому дару учат духи заблудших собаки.

Система: Для использования этого Дара требуется один Гнозис и струя мочи Гару. Гару должен использовать свои собственные жидкости, чтобы пометить свою жертву. Любой Гару, у которого есть хотя бы одна точка в Первобытном инстинкте, может почувствовать метку в пределах прямой видимости. С тремя точками в Первобытном инстинкте, Гару может почувствовать это на расстоянии до мили. Если у пользователя этого Дара есть пять точек в Первобытном инстинкте, он всегда знает, где находится метка. Эффект длится двенадцать часов, затем сохраняется до следующего заката или восхода солнца (в зависимости от того, что наступит раньше).

МЕТ: пометить предмет, который просто валяется, легко; просто потратьте Гнозис и по очереди выполните соответствующее действие. Отметить не желающего человека немного сложнее - в общем, не позволяйте отмечать сопротивляющегося персонажа. (Гару окажется

в неоправданно опасном, не говоря уже о неловком положении.) Поскольку Метка требует, чтобы Рассказчик отслеживал отмеченный предмет и был готов сообщить о его местонахождении Гару, этот Дар может вызвать некоторые затруднения. сотрудники. Если ваша игра небольшая, находится в ограниченном пространстве или у вас много экранных дикторов, которые общаются по радио, это не составит большого труда. В противном случае просто не позволяйте персонажам изучать этот Дар. Ради здравого смысла, Гару следует позволять метить только одну цель за раз.

• **Кухонная химия (Первый уровень)** - с десяти минутами, небольшим количеством ярости и повседневной бытовой химией вы можете развязать огненную бурю мести против безразличного мира. У вас есть глубокое и инстинктивное понимание принципов современной химии, позволяющее создавать с нуля и взрывать взрывчатые вещества. (Этот Дар существует, чтобы отменить необходимость в каких-либо «реалистичных» правилах взрыва в игре.) Духи-крысы обучают этому Дару, иногда с помощью нескольких тайных чудачков в Интернете.

Система: одна сцена. Одна ярость. Как минимум три продукта бытовой химии для кухни, одобренные Рассказчиком. Результат? Взрыв, наносящий аггравированный урон, равный постоянной Ярости персонажа. Труднее всего подорвать взрывчатку должным образом.

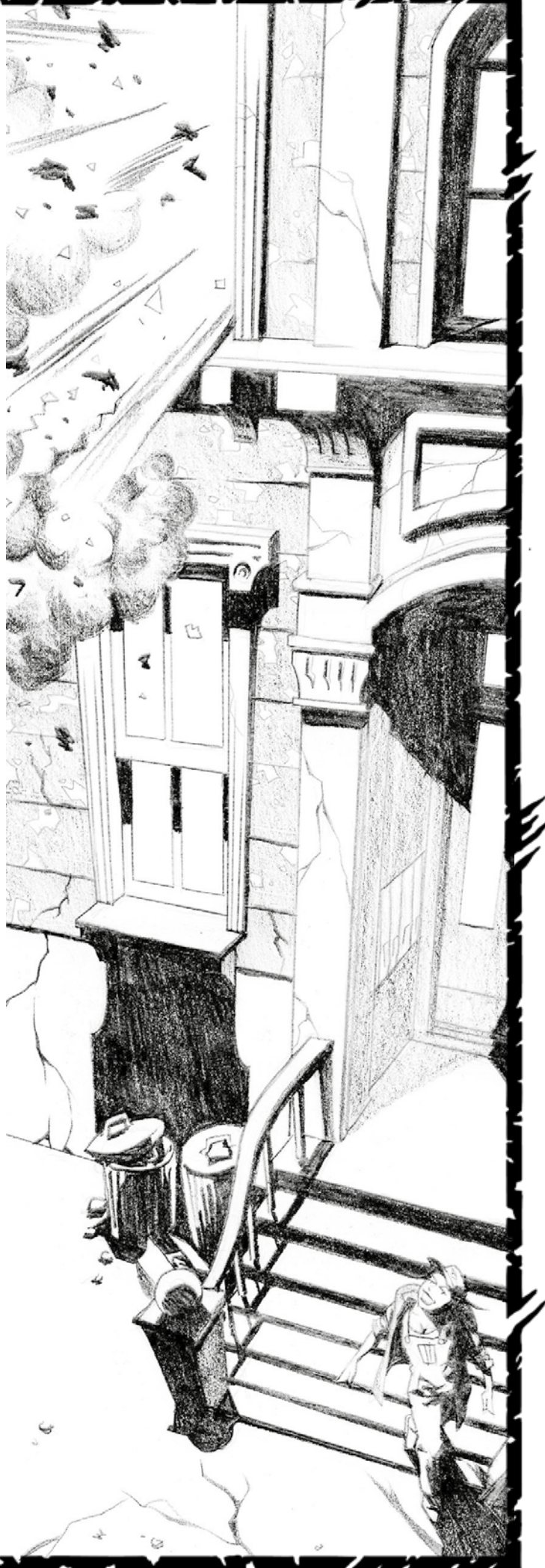
В конце сцены, в которой готовятся химические вещества, персонаж пытается сделать бросок Интеллект + Естественные науки (сложность 6). При одном успехе взрывчатка взорвется в указанную дату и время. Три успеха позволяют бросить их (Ловкость + Атлетика, расстояние, равное Силе Гару в ярдах) или активировать дистанционно (линия прямой видимости). Пять успехов позволяют использовать сложный спусковой механизм, такой как предохранитель спичечного коробка с таймером, отключающий трос, чувствительная к весу нажимная пластина или звук голоса конкретного телеведущего. При провале, конечно, бомба взрывается прямо в лицо Гару.

МЕТ: сожгите одну черту ярости, прежде чем записывать химическую формулу и имя вашего персонажа на учетную карточку. Затем попробуйте статический мысленный вызов рассказчику; он установит сложность в зависимости от сложности создаваемого взрывчатого вещества. Если вам это удастся, вы можете использовать эту карту как «бомбу» против выбранной цели, нанеся два усугубленных урона. Каждый в пределах трех гигантских шагов от цели получает одно усиленное повреждение. Пользователь этого подарка может создавать только одну такую учетную карточку за раз. Если этот Дар разрешен в игре, каждый игрок должен знать, что он доступен; все, кто находится поблизости, должны замерзнуть, когда вы его используете.

Одна черта — когда вы разрываете карту, вы можете «бросить» ее, указав на любого в радиусе пяти гигантских шагов. Кричите «бум!» Все замирают на время, достаточное для того, чтобы Гару сосчитал расстояние и описал эффект.

Три черты — Вы можете оставить учетную карточку на любой поверхности над землей. Вы должны быть в десяти гигантских шагах, чтобы активировать эффект. Кричите «бум!» Все замирают на время, достаточное для того, чтобы Гару сосчитал расстояние и описал эффект.

Пять черт — этот последний вариант применим только в качестве дара Патрульный (см. Врезку). Вы можете разработать сложный триггер, предназначенный для детонации в зависимости от движения в определенной области, звука чьего-либо голоса или близости



к определенной цели. Патрульный дух стоит рядом с учётной карточкой, скрестив руки (как при использовании Размывания). В карточке должны быть указаны условия, которые должны быть выполнены. Когда Дар гаснет, игрок-дух кричит «Бум!» Затем он описывает эффекты этого Дара. Пользователь этого Дара может отозвать патрулирующего духа и «деактивировать» Дар в любое время - иначе у вашего помощника может быть скучный вечер.

Предупреждение: некоторые игроки необъяснимо думают, что единственный способ получить удовольствие от игры - это «выиграть», взорвав множество вещей. Внимательно следите за расходами Rage и помните, что ни у кого не может быть более одной самодельной бомбы за раз. Помните также, что взрыв многих общественных зданий, скорее всего, потребует большого количества расследований смертных, что, в свою очередь, может привести к разрушению Завесы.

• **Тупик (Второй уровень)** - с помощью небольшого количества граффити и случайного саботажа Гару может отговорить любого, кто хочет отслеживать его, следовать за ним или даже интересоваться его делами. Оборотень может изменить знак, раскрасить аэрозольной краской информацию о направлении или, возможно, просто повернуть уличные указатели в неправильном направлении, чтобы сбить с толку людей, которые его находят. Этот Дар действует на людей гораздо лучше, чем на сверхъестественных существ. Некоторые городские оборотни пытаются использовать этот Дар два или три раза в неделю, чтобы скрыть свои топчущие земли (скорее, как меньшую версию Ритуала Указателя, указанный ниже).

Система: Для использования этого Дара требуется пункт Гнозис и достаточно времени, чтобы нарисовать граффити, развернуть дорожный знак или совершить какой-либо другой акт городской беды. (Если вам нужно точное количество ходов, сделайте бросок Сообразительность + Выживание, сложность 4 и вычтите количество успехов из 10; это количество ходов, которое вам понадобится.) При любом броске, чтобы проследить Гару мимо этого препятствия, увеличьте сложность на 3. Эффект длится целую неделю.

МЕТ: для использования этого дара требуется Черта Гнозиса, но важно время. Любой тест, чтобы выследить вас, требует дополнительного умственного испытания и дополнительной черты способностей, подходящей для повторного тестирования. Если кто-то физически выследил вас, вы можете ответить, сказав «Тупик» и сжечь один Гнозис - вы ускользнете, если ваш преследователь не сожжет дополнительную Черту своей силы или Способности и не завершит успешное Ментальное Испытание. Например, если кто-то выследил вас с помощью Обряда указующего камня, вы увидите опору, указывающую на использование этого обряда, и ответите словами «Тупик». Затем выполняющий квест Гару может сжечь черту Ритуала и выполнить Ментальный вызов. Если вам это удастся, вы сбежите. (В большинстве подобных ситуаций игрок Костегрыз делает три шага и объявляет «Честный побег».)

• **Дорожный оберег (Второй уровень)** - вас выбросило практически отовсюду. Теперь духи помогают пережить падения, которые могут искалечить кого угодно. Выпрыгнуть из машины на автостраде - небольшое неудобство. Быть столкнувшимся со зданием - сука. В любом случае этот Дар может уменьшить урон от падения. В качестве побочного эффекта в одной сцене после активации Дорожного оберега вы всегда приземляетесь на ноги. Этому дару учат духи страсти к путешествиям.

Система: Для любого использования этого Дара требуется одно очко Силы Воли и бросок Выносливости +

Выживание (сложность 6); вы можете активировать этот Дар сразу же, прежде чем упадете на землю. Выпадение из машины, разгоняющейся до 75 миль в час, требует одного успеха; каждые дополнительные 25 миль в час требуют дополнительного успеха. Если вам это удалось, вы не получаете повреждений и бросаетесь до остановки. Падение здания уменьшает урон на один рассказ за каждый успех. В качестве побочного эффекта Дорожный оберег отменяет Дар Аруна: Оглушающее касание, а также любую попытку похода или замаху ногой; его можно активировать в ответ на любую из этих атак.

МЕТ: потратьте черту силы воли, чтобы активировать дар; это отменяет Оглушающее касание и позволяет вам тратить черты выживания, чтобы отменить урон от падений или столкновений на основе уровня здоровья 1 черта к одному.

• **Метающий камни дьявол (Второй уровень)** - все, что вы можете бросить как оружие, становится более смертоносным. Если ваш Гару из тех ублюдков, которые кидают камни во время городских беспорядков, сбрасывают мусор на полицейских с пожарной лестницы или разбрасывают мебель в драках в барах, то этот подарок для вас.

Система: Потратьте пункт Ярости и сделайте бросок Ловкость + Атлетика, когда Гару бросает оружие. Добавьте количество кубиков, равное его временной Ярости, к броску Ловкость + Атлетика. Конечно, если снаряд попадает, это означает, что он также может нанести дополнительный урон.

МЕТ: Вы можете использовать камни, обломки и мусор как эффективное метательное оружие. Когда вы активируете этот Дар, потратив одну черту ярости, вы можете бросить что угодно на расстояние до вашей прямой видимости, и это нанесет дополнительный урон здоровью. Это означает, что обычно безвредные предметы получают урон, а опасные предметы (например, метательные ножи) наносят дополнительный урон. Это повреждение любого типа, подходящего для данного предмета: Мягкий мусор засчитывает ударный урон; твердые предметы наносят смертельный урон; предметы, которые обычно наносят усиленный урон, наносят больше. Вы должны уметь подбирать и бросать предмет в обычном режиме - вы не можете использовать этот Дар, например, чтобы забрать самосвал. Чтобы поразить цель, вы все равно должны выполнить испытание физической атлетики. Использование этого дара зависит от того, что можно подобрать и бросить: в совершенно пустынном ландшафте нет оружия.

• **У меня есть камень (Второй уровень)** — вместо того, чтобы бросать оружие, чтобы причинить больше вреда, оборотень бросает снаряды с большей точностью. Этому Дару учит дух воздуха.

Система: большие или громоздкие предметы обычно труднее бросать, чем аэродинамические; это отражается в большей сложности броска Ловкости + Атлетики, чтобы бросить его. В ход, когда используется этот Дар, Гару тратит пункт Гнозиса. Тогда сложность бросить предмет равна 4, как бы неудобно это ни было. Если Гару может поднять его, он может и бросить его. Рассказчик может по-прежнему увеличивать сложность из-за дальности или других модификаторов, но с этим Даром мотоцикл становится таким же аэродинамичным, как бейсбольный мяч. Обратите внимание, что оборотень не может использовать Метающего камни дьявола и У меня есть камень в один и тот же ход (для одного требуется Ярость, а для другого — Гнозис). Также обратите внимание, что бросок мотоцикла, как если бы вы бросали крученный мяч или наклбол, разрушает Завесу.

МЕТ: Вы получаете один повторный тест на любое физическое испытание, чтобы бросить предмет, за счет одной черты Гнозиса.

• **Патрульный (Второй уровень)** — этот Дар продлевает продолжительность и дальность действия Чутья

истинной формы или Чутья сверхъестественного; Гару не нужно иметь ни один из этих Даров, чтобы изучить этот, но без них этот Дар бесполезен. Костегрызы, которые оклачиваются на стратегически выбранных углах улиц, имеют шанс вынюхать сверхъестественных существ по соседству. Использование Дара занимает около часа. В течение этого времени, если зараженное Вирмом существо проходит в пределах городского квартала, есть шанс, что оборотень учует его запах. Галлиарды используют этот Дар, выходя на углы улиц; Рагабаш делает то же самое, выпрашивая сдачу. Духи потерянных собак учат этому Дару.

Система: Потратьте пункт Гнозис и сделайте бросок Выносливость + Окультизм (сложность 6). Эффект длится один час и распространяется на городской квартал. (В дикой местности дальность действия зависит от обоняния Гару.) В качестве альтернативы, Гару с Даром: Незримый ритм может использовать его с помощью Патрульного, чтобы наблюдать за активностью в Полутени, даже находясь в физическом мире. Как и следовало ожидать, Грызущий Кость, сидящий на углу улицы и реагирующий на вещи, которых на самом деле там нет, выглядит так, будто он обессилен, пьян, обкурился или сошел с ума. Даже будучи «химически улучшенным», он все еще может ощущать порчу Вирма вокруг себя.

МЕТ: Этот Дар требует одной Черты Гнозиса и работает как Дар Патрульный (см. врезку). Для этого требуется либо помощь патрулирующего духа, либо духа-хранителя, который может его представлять (на усмотрение духа-хранителя). Используйте Черту Гнозиса, чтобы активировать этот Дар, коснитесь своего духовного игрока по плечу и сядьте на землю или пол в течение десяти минут. Затем ваш патрульный дух может бродить вокруг и выполнять ограниченное количество задач, чтобы найти зараженных Вирмом, необычных духов или просто подозрительную активность. Количество испытаний, которые он может принять, в два раза больше вашего постоянного количества Черт Гнозиса. Срок действия Дара истекает через десять минут или после того, как дух выполнит все свои испытания, в зависимости от того, что наступит раньше.

• **Тусовка (Второй уровень)** — Костегрызы-деревенщины изобрели этот Дар, и они повсюду обучают ему галлиардов. Старая добрая Тусовка включает в себя музыку, играемую очень быстро и невероятно хорошо - «Duelling Banjos» в настоящее время является наиболее часто используемой песней.

Пока Гару разыгрывает это представление, каждому оборотню в его стае легче бегать, драться, прыгать или выполнять любые другие быстрые и напряженные физические действия. К сожалению, всем, кто слышит представление, хочется танцевать — они могут топтать ногами, хлопать в ладоши и даже танцевать, если музыка достаточно хороша. Это дает стае решающее преимущество в бою. С помощью этого Дара стая деревенщин и галлиард с банджо могут разорвать целую комнату, полную фоморов и Черных спиралей, одним адским кадрилию. Этому Дару учит дух-предок, который выглядит и действует как галлиард. Некоторые галлиарды утверждают, что этому Дару учит призрак Элвиса, но им никто не верит.

Система: Когда начинается Тусовка, Гару, использующий его, тратит пункт Гнозиса, делает бросок Манипулирование + Исполнение и играет быструю, хриплую музыку на музыкальном инструменте. Если персонаж набирает три успеха в первый ход, Дар активируется; если он этого не делает, он может продолжать попытки броска каждый ход, пока не сделает этого. На протяжении одной сцены, пока он продолжает выступать, каждый Гару в своей стае может добавить три дополнительных кубика к любому запасу кубиков на Ловкость +

Шаблон патруля (воплощение в МЕТ)

«Патрульные дары» — это те, в которых вы можете послать духа или духов, чтобы воздействовать на большую территорию или воздействовать на людей на больших расстояниях. Вы можете использовать только один Патрульный дар за раз. Для каждого из них механика «патрулирующего духа» работает следующим образом:

Вы должны привести с собой другого игрока на сессию, в которой хотите использовать этот Дар. Когда этот Дар не используется, этот человек играет случайного персонажа в игре, обычно духа или одного из ваших Родичей. Вы можете активировать Дар Патрульный, когда этот человек находится достаточно близко, чтобы вы могли коснуться его плеча. Затем он вручает вам лист своего персонажа и берет на себя роль «патрулирующего духа»; по этой причине этот человек также известен как «духовный игрок». На время действия Дара игрок-дух принимает решения за патрулирующего духа; предполагается, что случайный персонаж спокойно стоит рядом с вами (как пользователем этого Дара) в это время. Случайному персонажу все еще можно бросить вызов, но вам придется представлять его в тестах, и он не может бросить вызов.

Как только вы активируете своего патрулирующего духа, вы можете прошептать команды о предполагаемой цели этого Дара игроку-духу. Игрок-призрак кладет правую руку на грудь, показывая: «Я в Умбре». Ему нельзя бросить вызов или повлиять на него сверхъестественными силами, и он не может бросить вызов или воздействовать на кого-либо, кроме цели этого Дара. Через десять минут он начинает идти прямо к вам. Когда он хлопает вас по плечу, вы вручаете ему его первоначальный лист персонажа, и он возвращается к своему прежнему персонажу.

У Гару должен быть хотя бы один посвященный Гаффлинг или Джаглинг, чтобы использовать Патрульный Дар. В качестве альтернативы вы можете использовать тотемного духа вашей стаи (на усмотрение Хранителя духов), но пока его нет, стая не может получить доступ к преимуществам своего тотема.

Рукопашный бой или Атлетика. Товарищ по стае может добавлять эти кубики только к одному действию каждый раунд, или он может разделить их между несколькими действиями, но он не может использовать более трех бонусных кубиков от этого Дара за ход.

Любые подслушивающие враги должны делать броски Силы Воли, когда эта способность активирована. Если противник, слыша музыку, не может набрать хотя бы три успеха в этом броске, увеличьте сложность всех его бросков на Ловкость + Рукопашный бой или Атлетику на 2. (Этот Дар не влияет на броски Холодного и Огнестрельного оружия.)

МЕТ: Чтобы использовать этот Дар, вы должны спеть или исполнить песню в стиле кантри в быстром темпе. (На самом деле вам не обязательно знать слова, хотя это было бы неприятно, если бы вы их знали. Одна из самых распространенных песен для этого - «Дуэли банджо».) Вы добавляете две физические черты к каждому испытанию ваших товарищей по группе, но не можете присоединиться ни к одному из этих испытаний.

• **Везучий ублюдок (Третий уровень)** — Совершив эпический подвиг, чтобы доставить удовольствие духам, вы нашли способ преодолеть проклятие крови вашего шакала. Этому Дару обучает дух шакала, обычно как акт прощения после соответствующего умбрального искания, продолжающегося как минимум одну игровую сессию.

Система: этот Дар можно использовать один раз за игровой сеанс. Гару тратит пункт Гнозиса; затем игрок может перебросить любой пул кубов для этого персонажа. Эффекты применяются только в том случае, если бросок лучше (то есть приносит больше успехов), чем первоначальный бросок.

МЕТ: Один раз за сессию вы можете потратить Черту Гнозиса для повторного тестирования любого испытания. Это испытание следует за другими типами повторных испытаний, так что вы можете добавить его после испытания Способностей. Однако, если вы используете этот Дар, это единственный Дар, который вы можете использовать для повторного тестирования — вы не можете добавить другие Дары, а затем использовать этот, если они не сработают.

• **Улицы шепчут истории (Третий уровень)** — вы прислушиваетесь к тротуару... в буквальном смысле. Прикоснувшись к дороге, тротуару или какой-либо дорожке, вы получаете вспышку впечатлений о том, что происходило там в течение последних суток. Городские духи шепчут слова, несут запахи и даже дают представление о событиях в округе. Этот Дар дается тотемом Матери или Отца Города, обычно в качестве награды за действия в защиту города.

Система: Потратьте пункт Гнозис и сделайте бросок Восприятие + Уличные порядки (сложность 6). Вы можете указать, какая информация вам нужна, прежде чем бросить кости. Один успех раскрывает краткое сенсорное впечатление с помощью любого чувства, кроме зрения. Три успеха дают поток образов (описанный Рассказчиком как быстрый выстрел); вы можете задать вопросы о любом из них и получить более подробную информацию всеми пятью чувствами. Пять успехов дают вам доступ к полному воспоминанию обо всех, кто прошел мимо в течение последнего дня, включая впечатления от всех пяти чувств. Однако вам нужно будет провести сцену, сидя и размышляя, чтобы вспомнить такое количество деталей.

МЕТ: Поскольку использование Улицы шепчут истории занимает около часа и дает представление о прошедшем дне, в середине игры — это бесполезно; скорее, это полезно между сессиями. Скажите Рассказчику, что вы хотите «прочитать» определенную область. Когда вы получите свой лист персонажа для следующей игровой сессии, Рассказчик должен указать информацию о впечатлениях, которые вы получили от этой области. Вы можете использовать Улицы шепчут истории только один раз между каждой игровой сессией.

• **Смех гниены (третий уровень)** — гниена ни за кем не следует; вместо этого она смеется и издается над любым, кто пытается ею командовать. Точно так же Гару, сумевший убедить духа-гниены научить его такому неповиновению, может украсть у духа насмешливый смех. Гару может научиться сопротивляться любым попыткам командовать, уговаривать, заставлять или требовать от него чего-то, чего он не хочет делать. Это никогда не тонко. Гару (и игрок) должны гоготать, как дух гниены, призывая этот Дар.

Система: Костегрыз получает -2 к сложности любого броска Силы Воли, используемого для сопротивления ментальному господству или контролю. Это включает в себя дар Продавить; все эффекты вампирской Дисциплины Доминирование; все эффекты магической Сферы Разума; и все эффекты призрачного Арканоса: Кукловодство.

МЕТ: Вы получаете бонус в две Черты к любому Ментальному Вызову, чтобы сопротивляться ментальному господству или контролю. Помните, что вы должны громко хихикать каждый раз, когда запускаете такую повторную проверку.

• **Пустословие и бред (Третий уровень)** — Наполненный чистой энергией Вильда, пользователь этого Дара разглагольствует и бредит потоком бессмысленных выражений. Только другие, кто должным образом настроен на его волшебное измерение диско-шара с серебряным молотом, могут проникнуть сквозь его шляпу из фольги. Точнее, любой член его стаи или племени Костегрызов может расшифровать любую ерунду, которую он говорит. Он также может проецировать эти мысли на расстояние одному слушателю; разглагольствующий Гару выбирает, какой человек получит его психическую передачу.

Слушателю не обязательно слышать разглагольствования Гару. Пока он находится в том же городе или даже в том же штате или провинции, есть шанс, что он получит сообщение. (В отличие от Дара: Мыслеречь, прямая видимость не всегда требуется.) Костегрыз, как известно, ведут целые разговоры с противоположных концов одного и того же города, по очереди выкрикивая жестокие проклятия никому в частности. Этому Дару обучает дух Вильдлинга.

Система: Разглагольствующий Гару тратит один Гнозис за каждого оборотня, которого он хочет получить от своего секретного сообщения; продолжительность — одна сцена. Каждая из этих целей должна быть либо членом его стаи, либо Костегрызом. (Это допустимо, если он временно присоединился к стае с Даром Костегрызов: Приживала.) Сделайте бросок Внешность + Красноречие персонажа (сложность 6); количество успехов ограничивает расстояние, на котором может находиться его получатель.

- | | |
|---|-------------------------------|
| 1 | Линия взгляда (как Мыслеречь) |
| 2 | В одном здании |
| 3 | В одном квартале |
| 4 | В одном городе |
| 5 | В одном штате или провинции |

По причинам Вильда, которые никто не может понять, наиболее мощное применение этого Дара на самом деле имеет больший радиус действия в Техасе или на Аляске, чем в Род-Айленде, Нью-Гемпшире или Вермонте. Дезертиры Костегрызов отправлялись в эпические умбральные искания, чтобы выяснить причину, но так и не вернулись с каким-либо достаточно логичным ответом.

МЕТ: Это Патрульный дар (см. врезку). В качестве реквизита также потребуются две жестяные банки (или подходящие заменители). Используйте одну черту Гнозис и коснитесь плеча выбранного духовного игрока. Затем игрок-дух передает вам ваш лист и вместо этого представляет патрулирующего духа. Шепните сообщение игроку патрулирующего духа и передайте ему консервную банку. Затем он должен подойти к адресату вашего сообщения, передать ей консервную банку и прошептать ей на ухо. Сообщение не может быть длиннее пяти предложений. (На тот случай, если вы достаточно скупы, чтобы попытаться произнести длинные бессвязные предложения, ваш спутник не сможет их записать, и ему придется повторять их по памяти.) Как и в случае с любым другим даром патруля, духу патрулирования нельзя бросить вызов.

Как только дух уходит, чтобы доставить сообщение, вы должны начать разглагольствовать как минимум целую минуту. Заявления, которые вы делаете, должны быть полнейшей чушью. Кричать не нужно, но шептать нельзя — можно бормотать. Вы не можете начать вызов во время разглагольствования, но вы можете получить вызов. После того, как вам бросили вызов, вы должны снова начать разглагольствовать как минимум целую минуту.

Тем временем «дух» доставляет сообщение и вручает консервную банку получателю вашего сообщения.

Затем он может решить вернуть сообщение длинной не менее пяти предложений (с теми же ограничениями и запретами). Если он выберет этот вариант, он должен начать разглагольствовать, как вы, целых пять минут.

• **Месть Кутера (Третий уровень)** — Любый Костегрыз, который слишком много смотрит телевизор, знает о Кутере. У него есть эвакуатор, припаркованный вниз по улице от «Герцогов Хаззарда», и у него всегда есть правильный инструмент для правильной работы. Последователи автомобильного тотема племени (описанного в разделе Тотемы) интенсивно тренируются с автомобильными инструментами, и без них их не поймут мертвыми. Этот дар не только значительно облегчит правильный ремонт, но и может спасти вам жизнь, если вы застанете себя врасплох во время замены колеса на обочине автострады.

Система: Для этого Дара требуется тяжелый автомобильный инструмент размером не меньше большого гаечного ключа (все, что меньше полудюймового гаечного ключа, не подойдет). Если вы добровольно отдадите какой-либо из своих инструментов, вы не сможете использовать этот Дар, пока не получите его обратно. За один пункт Гнозиса этот Дар снижает сложность любого броска по ремонту автомобиля до 4 (но только если вы используете правильный инструмент). За один пункт Ярости Дар может превратить инструмент в более смертоносное оружие. Предпочитаете ли вы монтировку или электродрель, вы можете использовать выбранные вами инструменты, чтобы нанести летальный урон Сила + 3 за одну сцену. В качестве дополнительного бонуса вы можете нанести такой же урон всеми четырьмя колпаками, четырьмя колесными нишами и запасным колесом автомобиля, что и оружие дальнего боя.

МЕТ: Вы получаете автоматический повторный тест в любом испытании на ремонт за одну черту Гнозиса. Если вы сожжете одну черту ярости, вы также сможете использовать любой инструмент размером больше полудюймового гаечного ключа в качестве оружия с тремя дополнительными чертами. (Используйте каталожную карточку, чтобы изобразить это, пожалуйста.) Оружие можно спрятать под курткой, оно имеет Отрицательную Черту: Опасно и наносит смертельный урон. В конце концов, когда вы нападаете на людей с электроинструментами, случаются несчастные случаи.

• **Ныряние в мусор (Третий уровень)** — Один из самых негигиеничных племенных тотемов, Великая мусорная куча, рассеял свое сознание по свалкам, полигонам и мусорным кучам мира. Костегрыз, следующие за этим тотемом, общаются с Инкарной, защищая, оберегая и даже повинувшись этим гноящимся грудам. Когда Гару достигает этого ранга известности, его могут призвать путешествовать между гноящимися священными местами, чтобы выполнить требования тотема.

Точно так же, как посещение Лунного моста помогает Гару перемещаться между каэрнами, ныряние в мусорных баках позволяет Костегрызам и их стаям перемещаться от одного святилища Великой мусорной кучи к другому. Оборотень зарывается в мусор, роется в нем, а затем всплывает в другой куче в другой части планеты. Очевидно, этому Дару учит тотемный дух Великой кучи. Гару, временно служащий тотему с помощью Дара Первого уровня: Приживала может изучить этот Дар, но оборотень все равно должен обращаться к тотему каждый раз, когда он его использует.

Система: тотем решает, когда открывать и закрывать эти врата, и назначает их адресаты. Когда стая ныряет в мусорный бак, Грызущий Кость с самым высоким рейтингом делает бросок Гнозиса (сложность 4), входя в кучу мусора; время в пути такое же, как и для шага в сторону. Эту способность нельзя использовать чаще

одного раза в день, и она работает только по велению тотема. Оставить эти пути открытыми сложно, поэтому путешественник и его стая должны вернуться на исходное место в течение трех дней. Если они не вернуться вовремя, им придется вернуться более традиционными способами.

МЕТ: Вы можете призвать этот Дар один раз за сеанс, и вы должны бросить вызов, как если бы совершили за грань через Барьер посредством четырех Черт. Если вам это удастся, вы и ваша стая сможете нырнуть в кучу мусора или мусорный бак, и вы все окажетесь где-то еще. Где, однако, зависит от прихоти Рассказчика. Иногда это может обеспечить удобный побег или средство добраться до места, где нужна стая.

• **Тень крысы (Четвертый уровень)** — Крысы известны своей стойкостью, настойчивостью и безжалостностью. Поскольку Крыса служит племенным тотемом Костегрызов, Гару этого племени могут многое узнать о выживании под опекой крысиных духов.

Система: Гару может потратить один пункт Гнозиса, чтобы снизить сложность всех бросков на Выносливость (включая броски на поглощение) на 1 в течение одной сцены.

МЕТ: Если вы используете Черту, связанную с Выносливостью, в Физическом испытании, вы можете потратить одну Черту Гнозиса и пройти Простое испытание (победа или ничья), чтобы восстановить ее через десять минут. Вы не можете сделать это более одного раза за вызов; если вы проводите целую сцену, сражаясь, вы можете сделать это только за одну Черту, которую вы использовали во время этой сцены. Кроме того, вы не можете использовать это для какой-либо Черты, которую вы указали более одного раза на листе вашего персонажа. (Вы можете использовать его для первого уровня Черты, но не для уровней выше этого.) Если вам нужен официальный список Черт, приемлемых для этого Дара, вот он: Стойкий, Энергичный, Устойчивый, Крепкий, Прочный, Стойкий, Настойчивый, Неутомимый, Жесткий, Энергичный, Жилистый.

• **Лицо в толпе (Четвертый уровень)** — Вы преуспеваете среди бунтов, разъяренных толп, линчеваний, гражданских беспорядков или в любой другой ситуации, когда толпа людей бунтует, восстает или сопротивляется власти. Дар не приводит толпу в ярость; он лишь придает направление уже начавшемуся бунту. Этому Дару обучают Вильдлинги и Дёргуны Раткинов.

Система: Использование этого Дара стоит один пункт Силы Воли каждый ход. В этот ход вы можете использовать одно существительное и один глагол, чтобы указать, что будет делать разъяренная толпа. Гару не нужно озвучивать эти команды; игрок излагает их Рассказчику. Глупые команды автоматически терпят неудачу. (Вы могли бы, например, отдать команду «убить вампиров», но требование, чтобы все «выпили пепси», ничего не даст.) Вы должны направить толпу на что-то, кроме нее самой (поэтому такие глаголы, как «спать», «рвать», «смеяться» или существительное «самоубийство» исключены). Рассказчик имеет право наложить вето на любое существительное/глагол, которое является слишком оскорбительным («убей себя») или просто глупым.

МЕТ: Против вызова мафии безликих мышей - то есть, в любой момент, когда кучка неопознанных персонажей Рассказчика появляется, чтобы послужить в качестве мелющих сторонних наблюдателей - вы можете потратить черту силы воли, чтобы каждый ход определять, какое действие мафия предпримет в качестве своего вызова. Вам не нужно делать никаких проверок, чтобы направлять мафию, но это работает только для мафии, в которой нет персонажей игроков или важных, названных персонажей Рассказчика.

● **Доверьтесь мне (Четвертый уровень)** — Один раз за каждую игровую сессию Костегрыз с этим Даром может настолько хорошо лгать, что обычные люди принимают ложь за правду. История должна быть хотя бы смутно возможной и заканчиваться словами «Поверь мне». То, что человек делает с этим знанием, полностью зависит от ролевой игры. Мюнхмаузыны Раткинов обучают этому Дару.

Система: Никаких бросков не требуется: обычные люди автоматически верят рассказу Грызущих Кость. Этот Дар не действует на сверхъестественных существ или животных.

МЕТ: Один раз в каждом сеансе вы можете автоматически выиграть одно социальное испытание, сказав слова «Доверься мне». Ваш оппонент может пройти повторное тестирование только в том случае, если у него как минимум в два раза больше Социальных Черт, чем у вас, но для этого он должен перебить ставку. Рассказчик должен вручать вам подписанную и датированную карточку для этого Дара в начале каждого сеанса; вы рвете его сразу после использования. Как отмечалось выше, этот Дар действует только на обычных людей, а не на сверхъестественных существ или животных. Тем не менее, это отличный способ выйти из тюрьмы бесплатно.

● **Трубы (Пятый уровень)** — Во времена большой нужды старейшина может издать призыв к своему племени, который эхом разнесется по Умбре всего города. Во-первых, полчища духов предстают перед ним в духовном мире. Затем они роятся, чтобы найти всех из одного племени. Костегрыз используют этот Дар больше, чем любое другое племя, обычно полагаясь на полчища крысиных духов, чтобы найти всех своих спрятавшихся братьев и сестер. Членам племени не нужно отвечать на зов, но дух может передать краткое сообщение, призывающее Гару помочь своим братьям и сестрам. Использование этого Дара в тривиальных целях может стоить Гару временной Чести.

Система: Трубы работает так же, как Дар: Зов Вильда, но распространяется на весь город и действует только на Костегрызов.

МЕТ: используйте трубопровод в качестве подарка для патруля. Если у вас есть этот Дар, Рассказчик должен приложить к записи о вашем персонаже карточку, на которой перечислены все остальные Грызущие Кость в игре. Вы можете отправить своего патруля с этой карточкой, чтобы найти этих игроков и уведомить их об использовании Дара.

● **Помогите мне (Пятый уровень)** — Один раз за каждую игровую сессию Костегрыз с этим Даром может рассказать историю о страданиях, настолько жалких, что он может просить помощи у обычного человека. При достаточном количестве успехов он может убедить человека сделать все возможное, чтобы помочь несчастному страдающему убудку встать на ноги. Мастера этого Дара умудрялись ходить с отметкой к банкомату за солидным пожертвованием, одалживать ключи от машины на вечер или спать на чьем-то полу. Племя провело тысячелетия, наблюдая за человечеством; осознав на каком-то подсознательном уровне эту великую услугу, человек платит своему защитнику великой услугой. Великие герои Костегрызов используют этот Дар, когда им нужна помощь в защите людей от окружающего их зла.

Система: Однако за это приходится платить. Некоторые отщепенцы эксплуатируют эти жертвы ради всего, что могут получить, но такое поведение вряд ли считается почетным. Слухи распространяются. Использование этой помощи для общего блага похвально, но если оборотень использует этот Дар Гайи, чтобы обворовывать людей, он будет терять по одной временной Чести каждый раз, если об этом узнают местные Гару. В любом случае, Рассказчик решает, какую помощь предложит человек.

МЕТ: Хотя этот Дар действует только на обычного человека и только один раз за игровой сеанс, он автоматически заставляет человека становиться предрасположенным помогать вам как можно лучше. Это будет зависеть от навыков, склонностей и Природы человека: богатый хозяйственник даст вам денег, но, вероятно, не убьет кого-то для вас (если только он тайно не обладает природой Чудовища и всегда ждал повода); и наоборот, закоренелый преступник может дать вам оружие или немного поработать для вас, но вряд ли проведет следующие три дня, работая в приюте. Вы должны, по крайней мере, попытаться разыграть свою слезливую историю, чтобы повлиять на тему. Помните, что использование этого Дара старшего уровня в тривиальных или корыстных целях может привести к потере Чести, даже если его увидят только духи.

Лающая цепь

Галлиарды Костегрызов довели до совершенства один из самых быстрых методов распространения новостей, известных Гару: лающую цепь. Все начинается с того, что один галлиард выкрикивает несколько слов на языке люпусов. Если сообщение достаточно простое, его может подхватить бродячая собака, домашний любимец или, возможно, беглый волк. Это животное отвечает серией пронзительных лаев, гавков и завывания, повторяя услышанное. При правильном выполнении Галлиард может начать достаточно собачьей какофонии, чтобы распространить простое сообщение по всему городу и, возможно, в его окрестностях.

Если вам нужна особая игровая механика для этого, то галлиард Костегрыз может запустить лающую цепь с помощью броска Манипулирование + Понимание зверей (сложность 6). Три успеха могут передать краткое предложение «прилагательное существительное глагол»; пять успехов передают краткое черно-белое изображение. К сожалению, эти впечатления фильтруются через средний интеллект участвующих собак. Они могут исказить или упростить сообщение до понятных домашнему питомцу терминов. Так, если Гару набрал менее трех успехов, лаял фразу типа «Черные спирали атакуют», она может превратиться в «уродливые звери прыгают» или «плохие монстры едят». Полезная или бесполезная информация, только Костегрызы могут извлечь из нее пользу, понять ее или разложить по полочкам.

Лающая цепь работает в обе стороны. Известны случаи, когда уличные шавки и скучающие семейные собаки запускали лающую цепь, сообщая пустяковую или даже бесполезную информацию. Для галлиарда этот шум является постоянным фоновым шумом, когда он находится в ночном городе. Рассказчик (не игрок) может потребовать бросок Восприятие + Понимание зверей для персонажа, чтобы определить, о чем воют местные шавки. При одном успехе Гару может определить, какие собаки скучают, какие одиноки, а какие голодны. Три успеха могут дать информацию о хозяевах собак или их активности в округе. Пять успехов могут указать на опасное событие, о котором персонаж наверняка захочет узнать.

Обряды

Традиционные теурги настаивают на выполнении обрядов точно так, как того требует обычай. Если для Ритуала Очищения требуется ивовый прут, чистая вода и движение посолонь и противосолонь, то каждое из этих требований должно быть учтено. Конечно, у многих племен есть варианты этих обрядов, поскольку точные «ингредиенты» не являются строго обязательными. Вендиго, например, иногда используют освященный табак вместо чистой родниковой воды для своих очистительных обрядов, в то время как Фианна считает атональный вой самым важным компонентом. Правильное выполнение обрядов является почетным соблюдением традиции. Многие Гару стараются выполнять их точно так, как их учили, не только для обеспечения успеха, но и для того, чтобы поощрить своих старших наградить их Почетом за успех.

Костегрызы, как и многие другие аспекты их культуры, нарушают многие из этих правил. Из всех племен они совершают самые спонтанные и неорганизованные обряды. Традиционные Теурги могут называть их ритуалы неуважительными или даже кощунственными. Тем не менее, урра не зря переработали эти древние традиции: многие древние обряды не могут быть формально и правильно проведены в городе. Например, если вы выполняете Обряд Очищения, то поиск ветки ивы или чистого родника может занять значительное время.

Умный Теург учится заменять городскими элементами, обычно собранными из любого мусора, который можно найти. Уктена может быть шокирован, увидев, как кто-то очищает духовную грязь с помощью бутылки Perrier или шести банок содовой. Тем не менее, Костегрызы поощряют такое творчество и импровизацию. Замена странных «ингредиентов» может снизить вероятность того, что традиционный обряд сработает, но вызовет восхищение у старейшин Костегрызов. Он может не получить так много почта, но он выполняет свою работу.

Известно также, что безрассудные детеныши и клиаты спонтанно изобретают свои собственные обряды, даже если знают, что не получают за них почет. Обряды делают больше, чем вызывают сверхъестественные эффекты — они помогают сплотить стаю и понять, что для нее важно. По определению, если ритуал — это то, что вы всегда делаете в определенное время или в определенном месте, тогда частью работы Теурга должно быть формальное распознавание действий, важных для стаи, и их объединение.

Удивительно, но, когда спонтанный обряд совершается достаточно часто, городские духи замечают его и начинают откликаться на зов. Благодаря творчеству и инновациям Костегрызы постоянно изобретают новые ритуалы, чтобы приспособиться к постоянно меняющейся среде. Они могут показаться странными и включать в себя весь хлам, который они подобрали в своих путешествиях, но они являются неотъемлемой частью городской духовности.

Обряд картонного дворца (Мистический)

Первый уровень

С помощью этого обряда Гару может превратить любую хлипкую конструкцию в приличное место для ночлега. Для этого часто используется много картона и газет, но обряд может быть применен практически в любом месте, которое вы хотите назвать домом на ночь. Новые «стены» вашего дома становятся водо-

Дополнительное правило: спонтанные ритуалы

В качестве дополнительной рекомендации: если Костегрыз импровизирует совершенно другой способ проведения ритуала, Рассказчик может увеличить его сложность на 1 или 2. Обычно это включает замену городских материалов вместо более священных, описанных в основной книге правил. Например, выполнение Обряда указующего камня с автомобильной антенной по-прежнему требует Сообразительности + Ритуалы, но со сложностью 8 вместо 7. Риск изменения традиционного ритуала также должен быть вознагражден. Если ритуал увенчается успехом, и стая вернется на вече, чтобы рассказать об этом, непредубежденный старейшина Теург может наградить дополнительным очком временного Почета Мудрости. И наоборот, если старейшины теургов являются стойкими традиционалистами, они могут вообще не присуждать Почет за обряд — возможно, лучше не упоминать о таких нарушениях.

Ритуал также может быть мирской деятельностью, выполняемой в подходящее время. По усмотрению Рассказчика, он может наградить его временным пунктом Мудрости, когда Теург проводит обряд особенно изобретательным или творческим способом. Если стая принимает это как обычную практику, персонаж может использовать правила изобретения новых обрядов (см. книгу правил), чтобы превратить это в второстепенный обряд. Как правило, эти обряды добавляют один кубик к любому запасу кубиков, имеющему отношение к действию. В том же духе Рассказчик может решить добавить к броску один кубик для особо блестящего спонтанного ритуала. Игроки не должны просить этот кубик, поскольку впечатлительный Рассказчик дает его без подсказки.

непроницаемыми и изолированными, сохраняя тепло и сухость. Неудивительно, что этот обряд можно проводить на виду у обычного населения, не нарушая Завесы. Для некоторых путешественников проведение этого ритуала - просто дело привычки. Он может просто включать в себя несколько личных штрихов, чтобы ваше пространство чувствовало себя защищенным и безопасным. Для сильных теургов картонный дворец становится также местом исцеления.

Система: При выполнении этого обряда бросьте Интеллект + Выживание (сложность 6); при хотя бы одном успехе вы сможете превратить обычное убежище в удобное место для сна. Если перед броском вы потратите пункт Гнозиса, то убежище станет не просто удобным. Гару (или другой перевертыш), живущий в картонном дворце, может бросить Выносливость за каждый день отдыха; три успеха исцеляют дополнительную аггравированную рану. Независимо от того, выделено место или нет, этот обряд может быть наложен на любую структуру - не только на структуру ритуалиста.

МЕТ: Поскольку у большинства персонажей Костегрызов нет Ресурсов, этот обряд обеспечивает персонажа домом между игровыми сессиями. Если вы знаете этот обряд, то можете считать, что у вас всегда есть надежное и сухое место для ночлега, а если вы пожертвуете черту Гнозиса в следующей игре, то получите исцеление одного уровня аггравированных повреждений (полезно, если вы были ужасно изранены и обычно на исцеление уходят месяцы). Конечно, на ваш картонный дворец все равно могут напасть,

так что он не совсем безопасен, но, по крайней мере, вы не тратите деньги на жилье - и можете легче пере-езжать с места на место.

Обряд пиццы (Гармония)

Первый уровень

Подстрекатели иногда пытаются свести Гару вместе для быстрого временного предприятия. Покупка им еды (или пива) — один из способов побудить их к совместной работе, но этот второстепенный обряд формально подтверждает союз и призывает городских духов к быстрому благословению.

Для этого обряда требуется телефон-автомат и достаточно мелочи для звонка. Цель состоит в том, чтобы собрать достаточно еды, чтобы накормить всех за один прием пищи. Это может показаться простой задачей, но из-за большого разнообразия городских традиций она на самом деле таит в себе опасность. Возьмем, к примеру, его наиболее распространенное применение: заказ пиццы. Гару должны решить, где заказать, какие начинки получить, какими должны быть чаевые и, что самое неприятное, кто какие ломтики получит. Если они смогут справиться с этой геркулесовой задачей, есть шанс, что они смогут работать вместе для достижения больших целей.

В кульминации ритуала высший теург «благодарит» (или «провозглашает благодать»). Это нужно сделать очень и очень быстро, так как многие Костегрызы ненасытно жаждут теплой пиццы. Затем Филодокс самого высокого ранга объявляет причину, по которой была сформирована временная стая. (Рассказчик должен потребовать более подробного объяснения, если определение слишком широкое. «Ворваться на склад № 8, чтобы найти фетиш Кроатан» — это конкретная цель, а «прибить Вирма» или просто «выбить дерьмо» — нет.) съев горячие кусочки еды, группа затем согласовывает свой план.

Система: Теург делает бросок Харизма + Ритуалы (сложность 8); увеличьте сложность на 1 за каждые десять Гару, участвующих в церемонии. Каждый успех дает один временный кубик; для удобства мы будем называть этот пул кубиков «пулом пиццы». Этот временный пул кубиков длится до тех пор, пока временная стая не достигнет своей временной цели. При любом броске кубиков, который имеет прямое отношение к поставленной цели, Гару может сжечь один из временных кубиков для пула пиццы. Вся группа делит пул пиццы. Этот обряд не может выполняться более одного раза в день никем из альянса, а пул пиццы не может длиться более 24 часов. Кроме того, Гару, уже состоящие в стае, не могут проводить этот обряд.

По усмотрению Рассказчика, если игроки действительно разыграют это дальше, заказав пиццу во время игровой сессии, заплатив за нее и предложив Рассказчику кусочек или два, он может снизить сложность до 6.

МЕТ: Этот обряд похож на Обряд Кубка, но намного вкуснее. Это позволяет собранию Гару объединить свои ресурсы для всеобщего блага. Обряд Пиццы требует, чтобы каждый участвующий Гару использовал одну из следующих Черт или избегал этой платы, признаваясь в одной из перечисленных Отрицательных Черт. Вместо этого Костегрыз может использовать любую Социальную Черту. (Если хотите, можете сделать это как переключку: «Стойкий?» «У меня!»)

Черты: Стойкий, Харизматичный, Командный, Чуткий, Дружелюбный, Добродушный, Заискивающий, Проницательный, Лидерство, Финансы

Отрицательные черты: Трусливый, Послушный, Тщедушный, Болезненный, Наивный, Нетерпеливый, Покорный.

Таким образом, вдохновляющие от природы персонажи мотивируют свору сброда и подкупают ее, чтобы она помогла. Костегрызы используют эти взятки (и принимают их) все время, так что это их вторая натура. Затем все участники должны делиться едой (как игроки, так и персонажи). Самое распространенное и вкусное применение этого — заказ пиццы. Еда должна быть такой, чтобы ее могли есть и пить все (и игроки, и персонажи). Например, если вы заказываете пиццу, вы должны найти способ накормить всех участников.

Рассказчик, Хранитель духов или один из судей также должны получить долю еды; Затем он подписывает каталожную карточку для каждого участника обряда словами «пул пиццы». Затем ритуалист объявляет конкретную цель, ради которой все собравшиеся будут работать, как часть сюжета игры. (Подробности см. в настольном определении этого Дара.) Каждый персонаж, принявший пищу или напиток, получает один бесплатный повторный тест в одном тесте, который способствует достижению этой цели. После повторной проверки ритуалист рвет карту.

Обряд вписки (Мистический)

Второй уровень

Первоначально Раткины разработали этот обряд, а затем обменяли его у горстки Теургов Костегрызов на большую кучу блестящей добычи. Этот обряд очень похож на обряд Картонного дворца, но дополнительно «посвящает» пространство мирным размышлениям и медитации.

Система: Этот обряд работает для Костегрызов иначе, чем для Раткинов. Мастер обряда должен потратить один пункт Гнозис и сделать бросок Сообразительность + Ритуалы (сложность 7). Восстановление Гнозиса становится легче в убежище; уменьшите сложность любых бросков на восстановление Гнозиса внутри сооружения на 2. Если ритуалист набирает три успеха в броске на проведение этого обряда, любой Гару, медитирующий в убежище, может восстановить Гнозис, медитируя в течение часа; количество восстановленного Гнозиса равно количеству успехов, которые он набирает в броске Сообразительность + Загадки после часа медитации. (Вне зоны убежища количество восстановленных очков зависит от количества часов, проведенных в медитации.)

МЕТ: Этот обряд зависит от картонной коробки (или приемлемой замены). Для персонажей ящик должен быть достаточно большим, чтобы в него мог пролезть один человек. Для игроков коробка должна быть как минимум достаточно большой, чтобы в ней мог кто-то стоять. Отдыхая в коробке в течение десяти минут, Гару может сжечь одну из своих Черт Силы Воли, чтобы залечить одну аггравированную рану. Это можно сделать не более одного раза за игровую сессию. Любой Гару может использовать это убежище для Медитации, как если бы он обладал одной Чертой Медитации, но только один может использовать его одновременно, и каждый может сделать это только один раз.

Обряд тележки (Мистический)

Второй уровень

Когда ритуал выполняется на любой транспортной тележке или грузовом устройстве, его можно расширить, чтобы вместить больше вещей, добычи или хлама. В некотором смысле, внутри становится немного больше, чем снаружи. Контейнер не вздувается и не деформируется; даже громоздкие предметы становятся легко носить с собой.

Система: сделайте бросок Сообразительность + Ритуалы (сложность 7) и потратите один пункт Гнозис. За каждый успех вы можете поместить в контейнер еще десять фунтов (4,5 кг). Обряд необходимо обновлять каждую неделю, иначе содержимое выльется из контейнера (и, возможно, на улицу). При неудачном броске контейнер ломается или рвется и становится бесполезным.

МЕТ: Используйте один Гнозис. Вы можете перечислить до двадцати объектов на каталожной карточке. Предполагается, что вы носите их с собой, пока у вас есть эта карта. Каждый предмет должен быть достаточно маленьким, чтобы вы могли носить его в одной руке в человеческом обличии. В то время как настольная версия этого подарка обычно включает в себя тележку для покупок или картонную коробку, вы можете так же легко использовать ее для представления мешка для мусора или рюкзака.

Обряд картонной крепости (Мистический)

Третий уровень

Этот обряд, представляющий собой смесь обряда тележки и обряда картонного дворца, требует нестандартного мышления. Результат будет выглядеть примерно так: используя клейкую ленту и по крайней мере одну картонную коробку, мастер обряда освящает коробку так, чтобы она была намного больше внутри, чем снаружи. Это включает в себя создание «карманного царства» Умбры, доступного для всех, у кого есть Черта Гнозис. Ящик должен быть как минимум достаточно большим, чтобы мастер обряда мог пролезть внутрь, вместе с откидной створкой, которая может открываться и закрываться.

В зависимости от успеха ритуала, после того, как надлежащие обряды были завершены, внутри может поместиться до пяти Гару с достаточным пространством, чтобы едва передвигаться, не натыкаясь друг на друга. (Теоретически они могли кадрили танцевать или заниматься гимнастикой, но не смогли играть в футбол.) Если коробку открыть или уничтожить, внутри нее ничего нет, по крайней мере, в физическом мире. Вместо этого Гару могут покинуть свою секретную картонную крепость через Умбру. Несколько картонных коробок можно склеить вместе, чтобы вместить несколько трансформеров.

Система: Потратьте один пункт Гнозис и сделайте бросок Сообразительность + Ритуалы (сложность 7). Каждый успех позволяет одному оборотню свободно перемещаться внутри, даже если он находится в эквиваленте формы Криноса. Дар не работает на Кораксах или Моколе, возможно, по причинам, связанным с Гелиосом. Эффект длится в течение одного полного дня или до тех пор, пока картонная коробка не будет уничтожена. Сражение в Картонной крепости неизбежно разрушает картонную коробку.

МЕТ: Используйте один Гнозис. Как и многие обряды Костегрызов и Дары, для этого также требуется реkvизит: картонная коробка. Для персонажей ящик должен быть достаточно большим, чтобы в него мог пролезть один человек. Для игроков коробка должна быть достаточно большой, чтобы кто-то мог в ней поместиться. После того, как Гару применит этот обряд, он может принести в картонную крепость количество оборотней, равное его постоянной Черте Гнозиса. Это представлено тем, что они стоят вокруг коробки. Пока они стоят в пределах одного шага от коробки, они могут спокойно разговаривать и взаимодействовать. Каждый игрок «в картонной крепости» скрещивает руки. Все остальные игроки их игнорируют. Никакие другие персонажи не могут использовать Дары для взаимодействия с ними. Даже если физический ящик уничтожен (в игре или у персонажа), эффекты продолжаются до тех пор, пока все не уйдут или ритуалист не завершит обряд.

Обряд Человеческой порчи (Наказание)

Третий уровень

Ритуалы Костегрызов могут определить, когда оборотень ел человеческую плоть. Скрытная деятельность Людоедов (см. Главу 2) сделала это чем-то необходимым. Как говорится в Литании: «Нельзя есть человеческое мясо». Если этот обряд проводится в течение семи дней после нарушения этого изречения Литании, из тела подозреваемого насильно изгоняют каждый кусок человеческой плоти. Если оборотень не может изрыгнуть компрометирующие улики через рот, мясо может вытечь из кожи или вырваться из другого отверстия.

Система: Мастер обряда делает бросок Харизма + Ритуалы (сложность 7); субъект может сопротивляться обряду броском Силы Воли (сложность 7). Если мастер обряда выигрывает состязание хотя бы с одним успехом, нарушение Литании раскрывается.

МЕТ: С помощью Социального Вызова ритуалист может узнать, ел ли Гару человеческую плоть в текущем или предыдущем игровом сеансе. (Стоимость опыта для изучения этого обряда должна быть на два очка меньше, чем у обычных обрядов.)

Обряд поводка (Наказание)

Третий уровень

Костегрызы ненавидят, когда с ними обращаются как с собаками. Каждый Гару в душе волк; даже самый низший из них находит в этом некоторое достоинство. Обращение с ними как с паршивыми дворняжками бесит и стыдит их бесконечно. Этот Обряд наказания зарезервирован для Грызущих, которые действовали настолько постыдно, что даже племя Костегрыза испытывает отвращение. Преступника связывают в форме Люпуса, обычно внутри септа.

Система: Мастер обряда тратит один пункт Гнозис, держа в руках веревку, цепь или какой-либо поводок. Затем он заявляет о преступлении и делает бросок Манипулирование + Закон (сложность 7). Если количество успехов выше, чем Гнозис преступника, преступник может попасть в ловушку «поводка». Связанного Гару нельзя переместить или передать кому-то другому, не освободив его. По милости Гайи только один из ее Филодоксов может держать «привязь». Однако, если преступник позже будет признан невиновным, Гару, проводивший этот обряд, потеряет 5 единиц временной Мудрости. Сотворение обряда над тривиальными оскорблениями также приводит к потере Мудрости.

МЕТ: Ритуалист бросает Социальный Вызов тому, кто вел себя бесчестно на вече, достаточном для того, чтобы потерять Черту Почета. Этот обряд должен проводиться на споре. Цель должна смягчиться; если он сопротивляется, он немедленно теряет еще одну Черту Чести. Кроме того, если Гару настолько низок, что у него не осталось Черты Чести, он не может сопротивляться. Если бесчестный Гару преуспевает, обряд проваливается. Если ритуалист преуспевает, то в течение десяти минут бесчестный Гару не может отойти дальше, чем на пять гигантских шагов от того места, где он стоит, когда его преследуют с помощью этого Обряда. Ритуалист должен найти социально приемлемый способ отметить это место. Если обвинение связано с тривиальным проступком (как определено Рассказчиком или одним из ее помощников), Гару, совершивший этот обряд, должен потерять Черту Почета.

Обряд вывески (Каэрн)

Четвертый уровень

Костегрызы часто окружают свои городские дома оберегами и ритуалами, чтобы отбить у прохожих желание замечать, что там происходит на самом деле. Посредством Обряда вывески мастер обряда медленно прокладывает свой путь вокруг Столпотворения или городского каэрна, оставляя знаки или метки, чтобы запугать, направить или сбить с толку обычных людей от приближения к каэрну. Мусор, граффити, мертвые животные и общие признаки нищеты могут убедить обычного человека в том, что есть некоторые затемненные улицы, по которым просто не хочется ходить. Участвующие Теурги и Галлиарды топают по местности как часть этого обряда. Как бы стыдно это ни казалось, но в ходе этого обряда мочой и зловонием помечаются некоторые тротуары и стены.

В качестве дополнительного эффекта при успешном проведении обряда люди могут заблудиться в окрестностях охраняемой территории, даже на расстоянии нескольких кварталов. Гару должны обитать в этом районе хотя бы на ночь; вы не можете проводить обряд в случайном районе, просто чтобы сбить людей с толку. Обряд нельзя проводить на территории, превышающей площадь одного здания или переулка. Если площадь охраняемой территории приблизится к размеру городского квартала, оберег начнет разрушаться. Оберег необходимо обновлять каждый месяц (для каэрна) или каждую неделю (для столпотворения).

Система: Проведение этого обряда требует одного часа активности, затрат десяти пунктов Гнозиса (любой участник может внести свой вклад в эту сумму) и броска Сообразительности + Ритуалы (сложность 7). Запишите количество успехов. Человек, который сознательно решает пойти против своего здравого смысла и войти в область, должен превзойти количество успехов в броске Силы Воли (сложность 7). Этот обряд не может быть выполнен в области, где Барьер выше 8.

МЕТ: Этот обряд охраняет столпотворение Костегрыза от вторжения на целый день. Для его выполнения ритуалисту необходимо нанять как минимум двух помощников Гару, чтобы они маршировали по кругу вокруг выбранной области в течение десяти минут. Область не может быть больше десяти гигантских ступеней в ширину (измеряется ритуалистом). Каждый из трех Гару тратит одну Черту Гнозиса. Обратите внимание на сумму их постоянных Черт Гнозиса и Оккультных Черт: это сила оберега. (Если хотите, Рассказчик или один из ее помощников может подписать и датировать карточку силой оберега.)

Ритуалист (или один из ее помощников) должен стоять на страже, пока действует этот обряд. Обычно любой, кто проходит мимо топающей земли, игнорирует все, что там происходит, как будто вся область находится под действием Размытия Млечного Глаза. Область выглядит более пугающей, пугающей и опасной, чем обычно. Грызущие кости обычно усиливают эффект отвратительными граффити, вандализмом, битым стеклом, признаками насилия и подобными признаками городской упадка.

Любой, кто приближается к этой области, должен выиграть ментальное испытание против Гару, стоящего на страже, чтобы войти в эту область. В случае ничьей «страж Гару» действует так, как будто его общее

количество Ментальных Черт равно силе подопечного. Люди должны потратить одну Черту Силы Воли, прежде чем бросить вызов; любой другой должен потратить Ментальную Черту. Группа персонажей может использовать правила толпы для ментального испытания против охраняющего Гару — разъяренные толпы не так пугаются оберега, как одинокие странники, — но каждый участник должен заранее потратить соответствующую Черту.

Обряд Нарушения (Каэрн)

Пятый уровень

Этот ритуал, проводимый в сельских каэрнах, скрывает от человечества самые священные места Костегрызов. Мастер обряда с помощью стаи медленно прокладывает себе путь вокруг каэрна. Царапая деревья и камни, отмечая места мочой и запахом, взывая к непоколебимой силе Земли и даже вешая выцветшие знаки «БЕРЕГИТЕСЬ СОБАК» и «ВТОРЖЕНЦЫ БУДУТ РАССТРЕЛЯНЫ», они активно препятствуют тому, чтобы люди нашли свой путь в сердце каэрна. Это не действует как абсолютная «защита от людей». Люди все еще могут обнаружить каэрн, если его обитатели не будут осторожны, но обряд заставляет их приложить немного усилий, чтобы действительно проложить себе путь к духовному центру каэрна.

Система: Система во многом такая же, как и в Ритуале Указателя, даже требуя затрат десяти пунктов Гнозиса. Только один мастер обряда делает последний бросок Сообразительности + Ритуалов, но любой участвующий Гару может потратить одну Силу воли, чтобы обеспечить автоматический успех броска. Любой, кто находится во дворе каэрна и пересекает район Каэрна, должен сделать бросок Силы Воли (сложность 6); если он не сможет набрать в этом обряде столько же успехов, сколько Гару, он заблудится и не сможет найти путь к духовному сердцу каэрна. Если ему это удастся, он сможет найти его, только обыскав местность — занятие, которое обязательно привлечет внимание ближайших Гару. Из-за силы Вивер этот обряд можно провести только в глуши, да и то, только в месте, где Барьер ниже 6.

МЕТ: Этот обряд используется, чтобы отговорить прохожих от входа в каэрн. Раз в неделю мастер обряда и пять помощников проводят обряд внутри каэрна. Каждый участник тратит одну Черту Гнозиса; обряд длится целую неделю. Добавьте постоянные Черты Гнозиса и Оккультные Черты всех участников: это сила оберега. Этот обряд может быть совершен только в каэрне.

Любой, кто входит в загон каэрна, должен совершить Статическое Умственное Вызов против силы оберега. Это легче всего осуществить, если Гару (скорее всего, Страж Каэрна) стоит на страже. Для этого обряда добавьте силу подопечного к его Ментальным Чертам для этого испытания. Люди должны потратить Черту Силы Воли перед этим тестом, иначе они автоматически провалятся; любой другой должен потратить Умственную Черту или автоматически потерпит неудачу. Если приближающийся персонаж терпит неудачу, он теряется и блуждает к ближайшему краю загона. Если приближающийся персонаж побеждает, он прошел баун каэрна и приближается к его духовному центру. Защитник каэрна может захотеть перебить ставку, если сможет.

Фетиши

Потерянный брелок

Уровень 1, Гнозис 5

Гару с этим устройством владеет сотнями ключей, прикрепленных к шестидюймовому стальному кольцу. Активировав фетиш, Гару может оценить сложность замков на двери, окне или другом барьере прямо перед собой. Для механически мыслящих игроков Рассказчик может оценить эту сложность по шкале от 1 до 5. Затем для преодоления замков требуется бросок Восприятие + Ремонт против сложности (5 + сложность замка). Даже один успех показывает, что Гару нашел правильный ключ, чтобы взломать замок. Однако, если ключ не используется немедленно, неуклюжая рука пользователя теряет его в течение нескольких раундов. Этот фетиш работает замечательно, как Дар: Взломанная печать, но точно так же он не защищает от систем безопасности, датчиков движения или электронных сигналов тревоги на замке.

МЕТ: Потерянный брелок позволяет владельцу сразу определить сложность, необходимую для взлома физического замка, фактически не пытаясь его взломать. Гару может сразу же после определения сложности попытаться открыть замок; для этого требуется статическое умственное испытание против сложности замка, но благодаря фетишу Гару получает две бонусные черты. Неудача означает, что у Фетиш просто нет подходящего ключа для замка. Однако провал фетиша не запрещает попытки взломать замок другими способами.

Иван Молотов

Уровень 1, Гнозис 5

Первый фетиш такого рода был изготовлен Иваном Ивановичем, печально известным теургом септа Народной воли в Москве. Это колба с легковоспламеняющейся жидкостью, идеально подходящая для металлических снарядов. При активации он может наполнить небольшую колбу прозрачной жидкостью без запаха. Коктейль Молотова Ивана может заполнить три другие фляги, прежде чем его нужно будет «пополнить» (см. ниже).

Втыкание тряпки в горлышко бутылки подготавливает ее к бою. Когда бутылка брошена (Ловкость + Атлетика), объект, в который она врезается, получает пять кубиков аггравированных повреждений. Вспышка пламени и осколки стекла сжигают и разрывают все, что находится в пределах трех ярдов от этой цели, нанося три кубика аггравированных повреждений. Однако бутылки с Молотовым Ивана нужно бросать по одной. Если две из этих бутылок приземлятся в пределах пяти ярдов (4,5 м) друг от друга, они взорвутся с громким хлопком, создадут облако дыма и выдохнутся, не причинив вообще никакого урона.

Если фляжка, наполненная Ивановским Молотовым, заканчивается, владелец может медитировать над ней, обычно созерцая последний бунт, протест или городские потрясения, свидетелем которых он был. Владелец делает бросок Сообразительность + Загадки (сложность 6) и тратит один пункт Гнозиса, чтобы пополнить фетиш.

МЕТ: Бутылки, наполненные этим фетишем, действуют так же, как обыденный коктейль Молотова, нацеленный на испытание физической атлетики и наносящий жертвам усиленный урон от огня. Как отмечалось выше, если в одну и ту же цель одновременно брошены два или более снаряда, ни один из них не будет иметь никакого эффекта. Вы можете создать до трех Молотова одновременно с этим фетишем, прежде чем вам нужно будет потратить один ход и черту гнозиса, чтобы пополнить его.

Целая спортивная сумка

Уровень 1, Гнозис 5

Эта потрепанная сумка вмещает массу предметов, вдвое превышающих реальный размер сумки, — идеальный фетиш для любой коллекции хлама, вещей и добычи. Кроме того, сама сумка, включая все ее содержимое, считается одним предметом, когда она «освящена» Гару. Спортивная сумка выглядит как полоска меха (представляющая собой плечевой ремень), когда Гару принимает форму Криноса. Она полностью исчезает, когда персонаж находится в форме Хиспо или Люпус.

Однако существуют ограничения на то, какие объекты могут оставаться внутри, когда Гару перемещается. Из-за содержащейся в нем энергии Вильда он не может содержать сложные образцы рукоделия Вивер: а именно, ружья и другое оружие или работающие технологические изделия. Спортивные сумки не могут содержать другие меньшие спортивные сумки (извините!), а также не могут быть расширены с помощью Обряда тележки. Другими словами, если вам нужно нести дробовик или ноутбук (урра!), вы должны освятить его отдельно. Напротив, сломанные или нефункциональные части технологии (то есть хлам) можно легко переносить. Если эти условия не выполняются, сумка падает на землю и выплескивает свое содержимое, когда Гару выходит из формы Хомида или Глабро.

МЕТ: Целая спортивная сумка может содержать любые две карты предметов, которые не включают предмет с движущимися частями. Вы должны скрепить карты вместе, чтобы показать, что они в сумке. Всякий раз, когда вы меняете форму на негуманоидную форму, сумка и ее содержимое меняются вместе с вами, но считаются только как отдельный предмет.

Свисток вездехода

Уровень 2, Гнозис 5

Люди не могут слышать этот фетиш, но Гару может. При активации броском Гнозиса и мощным выдохом свисток оповещает всех Гару в пределах городского квартала, помогая им найти пользователя. (Эффекты аналогичны Дару галлиарды: Зов Вильда, но ни один из этих надоедливых завывания не требуется.) Если у пользователя есть Деталь биографии Родня, он также может призвать ближайших Родичей, дунув в свисток с помощью Харизма + Лидерства (сложность 5). Каждый успех может предупредить одного из родичей этого Гару, если они находятся поблизости.

Имейте в виду, что этот фетиш предупреждает оборотней и родичей, которые его слышат; это не заставляет их появляться на побегушках у пользователя. Гару не обязан отвечать на этот призыв. Костегрызы уважают этот фетиш, но оборотни других племен раздражаются, когда Костегрызы пытаются призвать их прославленным «собачьим свистком».

В качестве альтернативы, с помощью броска Харизма + Понимание зверей (сложность 6) фетиш предупреждает всех уличных собак в округе; на самом деле призыв или манипулирование ими требует дальнейших бросков Харизма + Понимание зверей. Несколько Мастеров обрядов в городских каэрнах специально искали этот фетиш, чтобы они могли вызывать септы, не предупреждая своих соседей-людей. Столь достойный герой с гордостью носит это сокровище на цепочке на шее.

МЕТ: Когда вы активируете Свисток Бродяги, все Гару и Родня в этом районе могут услышать вас. В свой ход просто крикните: «Гару и Родня, вы слышите свисток». Все остальные должны (если они соблюдают правила!) игнорировать этот звонок.

Перчатка автостопщика

Уровень 3, Гнозис 6

Один размер, подходящий всем — этот фетиш представляет собой изношенную перчатку с дополнительной прокладкой вокруг большого пальца. Активировав фетиш, владелец может определить лучшее место в городском квартале для автостопа. Гару может остановить проезжающую мимо машину броском Восприятие + Уличные порядки (сложность 8). Будет ли поездка двигаться в правильном направлении, зависит от количества успехов. Один успех означает многочисленные отклонения и задержки; поездка не доходит до пункта назначения автостопщика. Пять успехов означают, что дружелюбный водитель сделает все возможное, чтобы угодить своему пассажиру. Бросок не производится до тех пор, пока пассажир не сядет в транспортное средство, так как провал указывает на опасную встречу. Оказавшись в компании незнакомца за рулем автомобиля, автостопщик оказывается сам по себе.

МЕТ: После того, как вы активируете автостоп, вы можете автоматически путешествовать автостопом, и машина остановится, чтобы подобрать вас в течение трех ходов, если вы находитесь в месте с регулярным движением. (Посреди дебрей это не поможет.) Водитель довезет вас до нужного пункта назначения, но для этого требуется полный конфликт/десять минут, если рядом, и полная сцена/час, если через город. Более длительные поездки выходят за рамки игр Mind's Eye Theater. Нет никакой гарантии, что водитель обязательно будет дружелюбным; вас может подобрать преступник или даже зараженное Вирмом существо.

Радио духов

Уровень 4, Гнозис 7

Не трогайте этот циферблат... если вы не готовы иметь дело с последствиями. Духовное радио — это потрепанное маленькое портативное устройство, работающее от севшей батареи. Перезарядка в каэрне наполняет фетиш достаточным количеством Гнозиса для семи применений. Активация фетиша настраивает на общение духов в пределах городского квартала. Настройка циферблата дает быстрый монтаж, сообщающий о всех видах духовной активности в округе. Любой слушающий Фера или Гару может настроиться на трансляцию (даже без Дара Речи духов) и узнать, какие духи находятся поблизости. Для всех остальных это звучит как визг или статические помехи.

Каждый настроенный слушатель получает свое собственное представление о том, на что похожи духи, но для их точного определения требуется бросок Сообразительность + Оккультизм (сложность 7). Затем пользователь может настроиться на любого духа в пределах досягаемости, услышав отчет о том, что дух чувствует и с чем сталкивается, в течение одной сцены. Если у пользователя есть какие-либо «запросы», радио духа снижает сложность вызова духа (с помощью обряда призыва) на 2.

МЕТ: Когда вы активируете Радио духов (что вы можете сделать до семи раз, прежде чем вам придется заряжать его в каэрне), вы можете следовать за Духом хранителем в своей игре и слушать следующий запрос или сцену, в которой Хранитель принимает участие.

Умбральный радиоприемник

Уровень 5, Гнозис 8

Вывранный из приборной панели восемнадцатилетнего автомобиля, этот радиоприемник гражданского

диапазона наделен мощной магией. Он не принимает передачи в физическом мире, но может настроиться на любого Гару в Умбре. Как правило, мощные теурги в лагере дезертиров изготавливают Умбральные радиоприемники.

Перед тем, как оборотень начинает свой путь в Умбре, он кладет руку на корпус радиоприемника. Тогда владелец фетиша сможет найти нужный канал, чтобы поддерживать связь с путешественником по Умбре. Куда бы ни отправился путешественник в Пенумбре, владелец фетиша может слышать его голос и транслировать передачи. Если путешественник пересекает Ближнюю Умбру, для поддержания контакта требуется еще один бросок активации со сложностью +1. Если умбральный странник отправляется в Глубокую Умбру, требуется дополнительный бросок активации со сложностью +3.

Использование Умбрального радиоприемника требует нескольких священных фраз для разговора с далеким Гару. Владелец фетиша начинает разговор, хватая микрофон и официально приветствуя своего бывшего спутника за бархатной тенью Барьера. («Прием, прием, Моча на ветру, твой статус?») Краткий обмен космологическими знаниями устанавливает, где находится путешественник в духовном мире. («Это большой 10-4. Что у тебя 10-20, прием?») Разделенные жестоким разделением плоти и духа, Гару затем говорят по очереди, поэтически признавая расстояние между ними, заканчивая каждый обмен священными фразами (а именно, словами «Прием»). Либо Гару может разорвать эту мистическую связь соответствующим заклинанием. («10-4, Конец связи».)

МЕТ: Когда вы используете Умбральный радиоприемник, чтобы поддерживать связь с другим Гару, ваши усилия ограничиваются настройкой устройства и внимательным прослушиванием — вы не можете одновременно заниматься другими делами. Это позволяет вам сопровождать кого-то еще в Умбре, хотя на самом деле вас там нет; указать, что вы вне игры, любым знаком, который использует для этого ваша группа. У вас просто есть возможность следить и подслушивать все, что делает товарищ в Умбре. Это работает только с добровольным партнером.

Достоинства и недостатки

Достоинства и Недостатки (представленные в «Оборотни Руководство для игроков») необязательны — на самом деле, некоторые Рассказчики вообще не используют их. Другие очень избирательны, тщательно продумывая, какие преимущества и недостатки они допустят в своих хрониках. Вы не обязаны учитывать все эти Достоинства и Недостатки для своей игры. Некоторые нарушают (или, по крайней мере, искажают) основные правила игры, ограничивают тип истории, которую вы можете рассказать своей труппой, или дают персонажам преимущество, которого у них обычно нет. Призывая к Золотому правилу повествования историй, рассказчики должны изменять, исправлять или убирать их, чтобы они соответствовали их хроникам.

Работая изо всех сил (Достоинство, 1 CO)

Благодаря упорному труду и усердию вы избавились от улиц. Вы можете собрать достаточно денег, чтобы купить нормальный дом, обычную (но дешевую) еду и даже несколько элементарных удобств. Однако все ваши ресурсы связаны с поддержанием этого дома, и вам придется бороться за его сохранение. Как Костегрыз вы не можете набирать очки в детали биографии Ресурсы. Таким образом, вам сложно собрать более нескольких долларов чистого дохода — кажется, что вы всегда расплачиваетесь по долгам и счетам. Однако у вас есть способ

время от времени заработать дополнительные деньги. Работа изо всех сил может быть тяжелой, но это чертовски лучше, чем жить на улице.

Время простоя имеет решающее значение для работающего персонажа. Несмотря на то, что он является частью хроники, ваш персонаж не может каждый день бродить по окрестностям в поисках приключений. Для получения зарплаты требуется не менее двадцати-тридцати часов неполной занятости в неделю; предположительно это происходит между игровыми сессиями. Поскольку это Достоинство ограничивает тип хроники, который может рассказать ваш Рассказчик, очевидно, что оно требует одобрения. Однако у вашего персонажа будет дом, адрес и номер телефона.

В начале каждой главы хроники Рассказчик проверяет Сообразительность вашего персонажа; каждые два успеха дают эквивалент одной точки Ресурсов до конца главы. (Если у вас сообразительность 4 или 5, вы можете перебросить десятки.) Однако слова «безопасность работы» для вас ничего не значат. При неудачной проверке вы теряете все и должны начинать заново (как описано ниже). Вы также можете временно потерять это Достоинство, если уедете из города или больше не сможете работать, чтобы поддерживать свой дом.

Будь то неудачный бросок или небрежность, вы можете снова провалиться в трещину в любой момент. Ваш арендодатель готов выселить вас в мгновение ока, а ваши счета почти всегда просрочены. Чтобы снова стать работающим изо всех сил, потребуется как минимум месяц простоя и количество очков опыта, равное стоимости этого Достоинства. Это достоинство довольно распространено среди последователей лагеря Крысиных стукачей, которые часто соглашаются на работу, чтобы скрыть свои методы сбора информации, но, как вы можете видеть, им трудно удерживаться на них надолго.

МЕТ: Благодаря этому Достоинству у вас есть виртуальный уровень ресурсов. Хотя на самом деле у вас нет фона, вы можете использовать его, как если бы у вас был один уровень. Однако каждый раз, когда вы растягиваете свои ресурсы, вы должны делать простое испытание (победа или ничья). Если вы проиграете, вы потеряете Достоинство до тех пор, пока не проведете полный период между играми, ничего не делая, кроме работы над восстановлением своего Достоинства - без простоев, без использования влияния, ничего. Это Достоинство снижает вашу способность делать другие вещи: вместо того, чтобы ограничиваться суммой ваших характеристик атрибутов для вашего максимального уровня управляемых влияний, уменьшите свой лимит на три. Кроме того, вы можете выполнять только два действия между играми, независимо от того, что это за действия.

Стыд (Достоинство, 2 СО)

Ваши далекие предки Гару не были Костегрызами. Где-то по пути один из ваших предков как-то пристыдил себя. В результате его потомки были настолько печально известны или оскорблены, что только племя Костегрызов могло принять их. Его репутация также опережает вас.

Хорошая новость в том, что вы все еще можете опираться на силу некоторых из ваших более уважаемых предков. Относитесь к этому как к одной точке в Детали биографии Предки. Ни один из этих предков не был Костегрызом (конечно), и ни один из них не жил более чем по крайней мере три столетия назад. Это самое близкое к детали биографии Предков, которое Костегрыз может когда-либо получить (конечно, без использования дополнительного правила начальной самонастройки, упомянутого ранее).

Плохая новость в том, что старейшины могут узнать или даже узнать ваше позорное происхождение. Вот загвоздка: каждый раз, когда вы впервые встречаетесь со старейшиной, Рассказчик может бросить вашу постоянную Славу со сложностью (ваш ранг +5). Если в броске есть хотя бы один успех, темное прошлое вашей семьи раскрывается. В дополнение к любым сложностям сюжета, вы затем получаете дополнительную сложность +2 на всех пулах кубиков социальных связей со всеми старейшинами в этом септе. (Если вы используете необязательный недостаток племени, этот недостаток суммируется с этой сложностью +1.)

Эта игровая механика не мешает какому-либо сопернику (или любознательному Теневому владыке) самостоятельно раскрыть эту темную тайну в рамках сюжета вашей игры. Фактически, хроника может включать в себя целый подзаговор с Костегрызом, который пытается глубже понять свою родословную, скрывая ее от старейшин своего септа. Предок может делать больше, чем просто давать случайные выгоды запасу кубиков - он также может давать запрещенные знания или искушение, которые могут навсегда повлиять на судьбу Костегрыза.

МЕТ: У вас есть виртуальный уровень фона предков, и вы можете вызывать его точно так же, как этот фон. К сожалению, ваша печально известная родословная может доставить вам неприятности. Фактически у вас есть отрицательная социальная черта: стыд, только когда вы имеете дело с Гару. Любой старейший Гару, который использует Способность Политики, чтобы попытаться «вынюхивать» ваше место в обществе Гару, немедленно осознает вашу постыдную родословную и Негативную Черту, если он победит в Социальном Вызове против вас.

Ирриатель Раткинов (Достоинство, 3 СО)

Бедный ублюдок. Раткины любят тебя. По какой-то причине целая стая их рода заинтересовалась тобой. В хороший день они ворвутся в вашу жизнь и решат одну из твоих неприятных маленьких проблем, иногда превращая ее в совершенно другую проблему. В действительно хороший день они решат, что один из ваших врагов - тоже их враг, превратив жизнь бедного дурака в сущий ад (то есть худший, чем твой). А еще бывают плохие дни, когда они неожиданно появляются, просят место, где можно остановиться, съедают всю твою еду, одалживают некоторые вещи или вообще устраивают ад там, где ты живешь. Ты научился быть по-настоящему терпимыми к ним, потому что в противном случае они превратят твою жизнь в еще больший ад.

Это Достоинство может получить не более одного Гару в стае. У Раткинов есть шанс проявиться в случайное время каждые четыре сессии игры. Рассказчик решает, в какой именно момент игрок должен бросить кубик по этой изящной маленькой таблице:

- 1: *Плохой день.* Раткины усложняют тебе жизнь.
- 2-5: *Печальный день.* Раткинов поблизости нет. Выйдите на улицу и оставьте подарок местным крысам.
- 6-8: *Добрый день.* Раткины оказали незначительную услугу.
- 9: *Действительно хороший день.* Союзники Раткины спасают твою задницу.

10: Один Раткин присоединяется к стае крыс, но другой уходит. Новый Раткин оставит вам подарок в качестве знакомства. Он думает, что это здорово, даже если вы не сделаете этого в ответ.

Результаты влияют на сюжет, как это определено в первом абзаце этого Достоинства. В стае Раткинов есть количество крыс-оборотней, равное размеру стаи персонажа минус один. Обратите внимание, что Раткины не

склоны появляться перед Гару иначе, как Костегрызами; Если вы являетесь частью многоплеменной стаи, ваши товарищи по стае могут никогда не узнать природу ваших скрытых «благотетелей». В качестве необязательного правила, если Раткины появляются как часть хроники, игрок, выбравший это Достоинство, играет своего персонажа Гару, но любой другой игрок в группе может временно взять на себя роль персонажа из стаи Раткинов.

МЕТ: У вас есть группа Раткин, которые находят вас «интересными». Однако это не означает, что вы можете просто позвонить им для решения проблем; у них своя жизнь, и они появляются в свое время. Обычно примерно раз в три или четыре игровых сеанса Рассказчик проводит с вами простой тест. Если вы проиграете, появятся Крысы и все усложнят, бездельничая, отпугивая гостей и выпивая все ваше пиво; после этого сеанса вы не можете совершать никаких действий между играми. Если вы сыграете вничью, Раткин в конце концов поможет вам с какой-то задачей в этом месяце; во время межигровых действий этого сеанса вы считаете, что у вас есть дополнительный уровень Влияния в одной области, даже в области, где у вас обычно нет Влияния. Если вы выиграете, Раткин действительно вытащит стопы, чтобы помочь вам с чем-то, и вы не только получите бонусный уровень влияния, но также можете выбрать одно из своих действий во время простоя, чтобы воспользоваться бесплатным повторным тестом, если какие-либо тесты задействованы. - или Рассказчик может даже заявить, что это работает по распоряжению. Вы также склонны собирать бездельники и ненужный хлам (и Хлам) каждые несколько месяцев; Рассказчик может включать случайную, обычно бесполезную карточку предмета с записью вашего персонажа при случайных событиях. Но не выбрасывайте его, иначе вы рискуете оскорбить Крысину.

Аносмия (Недостаток, 1 СО)

Вы потеряли чувство вкуса и запаха. Может быть, это потому, что вас так долго окружала вонь города, или это может быть просто генетический дефект. Некоторые метисы Костегрызы рождаются с этим недугом. Этот недостаток всегда является дополнением к более уродливому и очевидному уродству метиса, выбранному при создании персонажа.

Независимо от причины этого Недостатка, вы автоматически проваливаете любой бросок, затрагивающий эти два чувства, включая броски Первобытного инстинкта для отслеживания или охоты. В форме люпус это еще более вредно, поскольку обоняние - самое острое чувство волка; этот Недостаток отменяет -2 броска сложности к Восприятию, который Гару получает в этой форме. Однако есть небольшое преимущество: по усмотрению Рассказчика вы можете быть невосприимчивы к Дарам и сверхъестественным способностям, которые зависят от запаха или вони, таким как Дар: Запах Скусна. Стряпня Костегрызов теперь имеет приятный вкус, даже если текстура иногда бывает отталкивающей.

МЕТ: У вас нет ни вкуса, ни запаха. Вы не можете отслеживать по запаху, вы не получаете Обостренных чувств в негомидных формах, и на вас не влияют никакие силы, которые работают только с запахом.

Иотерянный Хомид (Недостаток, 2 СО)

Вы ничего не можете вспомнить с момента первого превращения. Иногда вы не можете вспомнить намного раньше, чем год или два. Ваша первая трансформация была настолько интенсивной, такой яркой, что полностью стерла все воспоминания о вашей прошлой жизни. Вы, несомненно, бродили по улицам в течение несколь-

ких месяцев, прежде чем племя Костегрызов нашло вас и научило вас, кем вы были на самом деле - никакое другое племя не приняло бы вас. В конце концов, большинство Гару не разделяют терпимости Костегрызов и Детей Гайи к психически больным оборотням.

Этот Недостаток доступен только хомидам Гару. Жизнь на улице полностью отделила вас от человеческого мира. Вы жили как животное, и поэтому вы потеряли большую часть своего понимания того, как живут люди. В связи с этим у вас есть те же ограничения на способность, что и у люпусов. Вы попали на дно общества и поэтому начинаете игру без идентификации, человеческого имени или каких-либо связей с человеческим обществом. (Вы не можете принять этот Недостаток, если у вас есть Достоинство: Работая изо всех сил.)

МЕТ: Несмотря на то, что вы хомид, вы начинаете с теми же ограничениями на черты способностей, что и люпус.

Фобия (Недостаток, 2 СО)

Многие Костегрызы бродят по улицам из-за того, что они сломаны, бездомны или даже психически больны. Переход от человека к сверхъестественному существу не всегда бывает легким, и некоторые Гару сталкиваются на этом пути с экстремальными обстоятельствами. Травма Первого превращения может повредить душу на всю жизнь, что приведет к необоснованным и иррациональным страхам перед совершенно обычными людьми, местами и вещами.


Персонаж с недостатком Фобия испытывает сильное отвращение к столкновениям или конфронтации, которые могут возникнуть в рассказе. При представлении этого стимула (толпы, птицы, крысы, закрытые места, высота) персонаж должен сделать бросок Силы Воли (сложность 9); один успех преодолевает фобию. Если персонаж не добьется успеха, он проведет оставшуюся часть сцены, пытаясь избежать или убежать от ситуации, противостояния или разоблачения. При провале персонаж парализован страхом как минимум на один раунд. Потратив очко Силы Воли, можно преодолеть эту реакцию по крайней мере на один раунд, без сомнения, достаточно долго, чтобы остальная часть стаи пришла на помощь напуганной жертве.

Как и следовало ожидать, Рассказчик имеет право запретить любую фобию, которая слишком тривиальна или слишком эзотерична, чтобы когда-либо появиться в рассказе. Фактически, Рассказчик должен время от времени провоцировать фобию на игре, чтобы оправдать ее. Если недостаток не доставляет неудобств и не бросает вызов персонажу, Рассказчик может немедленно наложить вето на него и выбрать другой Недостаток для персонажа.

МЕТ: Когда вас загоняют в угол против определенного триггерного предмета, существа или состояния, вы пугаетесь. Вы просто не можете справиться со своим страхом. Сделайте простой тест (только для победы). Если вы проиграете, вы убегаете в бессмысленном ужасе, насколько можете (предпринимайте для этого все свои действия), и вы не можете предпринять никаких действий против объекта своего страха - вы слишком боитесь даже рискнуть наброситься на него. Вы можете потратить черту Силы воли, чтобы преодолеть этот ужас за один ход.

Кровь шакала (Недостаток, 5 СО)

Ты проклят. На самом деле, вы делаете так, чтобы обычный Костегрыз выглядел удачливым. Один раз за сеанс что-то, что вы пытаетесь сделать, пойдет ужасно, ужасно неправильно. Это может быть что-то столь же незначительное, как проливание напитка, или столь же серьезное, как замахнуться на врага в бою и ударить



своего лучшего друга. Рассказчик ставит перед вами (как игроком) объект, символизирующий ваше проклятие. В тот момент, когда ваша Кровь Шакала начинает действовать, он убирает его и изменяет историю так, чтобы действие, которое вы пытаетесь выполнить, не просто провалилось, а провалилось резко. Группы, придерживающиеся правил, могут интерпретировать это как автоматическую неудачу при любом броске кубиков. Искатели драмы обнаружат внезапные осложнения сюжета или драматический поворот самого большого успеха героя в этот вечер.

МЕТ: Носите с собой карту, обозначающую проклятие вашего шакала и сообщающую Рассказчикам о нем всякий раз, когда они начинают наблюдать за конфликтом, в котором вы находитесь. Рассказчик может взять вашу карту Проклятия Шакала в любое время и, в свою очередь, заставить вас автоматически проиграть любое испытание, в котором вы сейчас участвуете. Рассказчики, обратите внимание: некоторые игроки будут пытаться выбраться из этого, участвуя в несущественных испытаниях или неприятных мелочах в начале игры. Обязательно следите за общим ходом игры и ищите время, чтобы по-настоящему прикрутить гайки к игроку. Игроку не следовало брать Недосток с пятью чертами, не зная заранее, что это, в конце концов, будет настоящей проблемой.

Тотемы и аспекты

Как огромные и космические силы в мире, Инкарны тотемов не всегда легко определить. На самом деле вполне возможно, что два Гару могут по-разному видеть один и тот же тотем. Одна Инкарна может иметь несколько разных аспектов, по-разному раскрывая ее, его или это (или все три) разным индивидуумам. Обычно Гару, которые по-разному интерпретируют основной тотем, являются экстремистами, но в Последние дни мира многие отчаявшиеся Гару дошли до крайностей.

Отличным примером является Ворон. Для Красных когтей он коварный и дразнящий враг в бою, оставаясь вне досягаемости когтей волка, пока он расстраивает и изнуряет своих противников. К Потомкам и Теневым владыкам, напротив, он более скуп и скрытен, предпочитая хитрость и обман конфронтации. Все три племени признают один и тот же тотем, но взаимодействуют с разными аспектами личности Ворона. Стаи, посвятившие себя воплощению Ворона, могут выбрать любое воплощение.

Сама Луна имеет несколько различных аспектов, соответствующих смещающимся фазам Луны. В полнолуние некоторые видят в ней Диану, яростно смотрящую на нее, готовящую свой лук к войне. А в новолуние она загадочна и отстранена, как любой Рагабаш, и открывает себя в загадках и скрытых тайнах.

Аспекты племенного тотема

Тотем Крысы также по-разному открывается разным оборотням. Большинство Костегрызов видят его так, как он описан в книге правил Оборотни, интерпретируя этот аспект как свой племенной тотем. Однако во время нарастающего безумия Конца Времен два крайних лагеря Гару начали спорить об истинной природе Крысы. Те, кто изучает способы войны, в том числе аруны и лагерь Рой, с благоговением говорят о Крысином боге, увещывая его славные планы вести их в битве. Те, кто предпочитает мир, знают о Крысе-матери, Инкарне, почитаемой за сострадание к своим детям, щедрость к племени и яростную защиту тех, кто заботится о детенышах Костегрызов. Все три являются разными аспектами Тотема Крысы, что привело к расколу внутри племени. По

усмотрению Рассказчика, экстремистам Костегрызов, которые следуют нетрадиционному аспекту Крысы, может потребоваться выполнять некоторые из следующих обязанностей в дополнение к Запрету их тотема.

Аспект Крысиного бога: вдали от диктата старейшин септы последователи Крысиного бога упиваются насилием, выполняя желания Крысиного бога. Их могут попросить возглавить удар по зданию или даже по человеку в рамках их служения тотему. Это духовная связь с Инкарной; никакие сверхъестественные способности не могут заставить одного из детей Крысы выполнять ложные миссии для ее тотема (даже с помощью Сферы разума мага или вампирской Дисциплины: Доминирование). Старейшины могут прийти в ужас, узнав, что множество разрозненных последователей могут внести свой вклад в одну из загадочных схем Инкарны, возможно, с помощью другого преданного последователя Инкарны, Раткинов.

Аспект Крысы-матери: на тропах Костегрызов, посвященных Крысе-матери, ее дети заботятся о нуждающихся. Незнакомцам оказывают гостеприимство, бездомных приютят и накормят, а самых слабых в племени защитят. В связи с этим она особенно любит детей, заботящихся о них метисов и матерей Гару. Она говорит о своих собственных императивах, мягко шепча тихим щебетом о местах, куда должны идти стаи, и о людях, которым они должны помогать.

Все аспекты: В любом воплощении Тотем Крысы может говорить со своими последователями через любую крысу. По этой причине Костегрызы часто относятся к грызунам с почтением, зная, что любой из них может внезапно стать крошечным воплощением их главной Инкарны. Это послужило усилению враждебности племени к Безмолвным странникам и последователям Совы, многие из которых поклоняются своему тотему, принося в жертву этих же потенциальных посланников или, по крайней мере, оставляя их беспомощными перед своими хищниками. В то время как Костегрызы, которые следуют другим тотемам, не испытывают отвращения к работе с Безмолвными странниками, те, кто следуют Тотему Крысы (как он указан в книге правил), иногда получают команды саботировать или калечить людей и места, важные для Совы. Невыполнение этих команд может привести к временной потере Почета. По мере приближения последних дней эти команды становятся все более сложными... и более актуальными.

Если персонаж выполняет свой долг перед Тотемом Крысы, подчиняясь этим дополнительным Табу и предписаниям, Рассказчик должен следить за тем, чтобы эти ограничения время от времени имели соответствующие Дары. Подобно тому, как множество различных последователей Крысы вносят свой вклад в генеральные планы тотема, неожиданные посвященные тотемом могут внезапно появиться, чтобы предоставить стае информацию, помощь или даже возможность выполнить квест от имени тотема. Везде, где есть крысы, один из крошечных аватаров тотема может шепнуть совет. С наступлением Апокалипсиса Крыса усилила не только свою войну с Вирмом, но и борьбу с соперничающими тотемами. Как сила хаоса и безумия в мире, она передает эти благословения своим последователям и детям.

Шотемы благородства

Американская мечта

Стоимость Детали биографии: 3

Американская мечта не умерла — она просто утрачена. Последователи этого тотема ищут его, иногда переживая типичный американский опыт. Какое-то время только Гару, родившиеся в 50-х и 60-х годах, могли посвятить себя Мечте, но благодаря эпическим приключе-



нием нескольких героев Костегрызов новое поколение открыло ее снова.

Для подавляющего большинства обитателей Мира тьмы Американская мечта — это всего лишь мечта. Будущее мрачно, в мире мало надежды, а страдания — обычное дело. Особенно в трущобах, заводах и городских адских дырах, которые часто посещают многие Костегрызы, Америка — умирающая нация, пренебрегающая своими гражданами. Как ни удивительно, последователи Американской мечты по-прежнему с оптимизмом смотрят на окружающий их мир. С помощью своего тотемного духа они разыскивают немногих оставшихся в мире хороших людей и сражаются, чтобы помочь и защитить их.

После того, как стая посвящает себя Американской мечте, они редко видят свой тотемный дух — до тех пор, пока он не понадобится. Воплощения Мечты ждут, пока не наступит лучший момент, чтобы прийти с небольшим советом, подачкой или рукой помощи. Однако Мечта всегда появляется переодетым, обычно как гражданин США. Гару без особого гнозиса с трудом распознают проявление этого духа, когда он находится поблизости. Соответственно, они изначально относятся с уважением к каждому незнакомцу-человеку, которого встречают, поскольку любой из них может быть аватаром их Инкарны. Большую часть времени мир вокруг них мрачный и мрачный, но всегда есть шанс, что помощь придет, когда ее меньше всего ожидают.

Гару, известные своей пронизательной мудростью и значительным гнозисом, сообщают, что видели множество личностей для своего тотемного духа. Эти образы всегда соответствуют людям, которые представляют американскую мечту или Америку во всей ее красе (по крайней мере, с точки зрения Рассказчика). Например, это может быть национальный американский спортсмен, маленький ребенок, жаждущий своего первого дня в школе, пожилой чернокожий мужчина, который помнит каждую деталь движения за гражданские права, или просто обычный Джо на перерыве на кофе в кафе рядом со строительной площадкой.

Для Гару, которые слишком полагаются на Гнозис — как правило, проводя слишком много времени в Умбре или вдали от компании других Гару — эти видения начинают казаться сюрреалистичными. Некоторые из самых тревожных видений связаны с Мечтой, каким он появился в 1950-х годах, будь то молодая домохозяйка с свежим лицом, одаренный подросток или папа из пригорода в смокинге с трубкой, полной табака. (Боже!) К счастью, только последователи Американской мечты могут видеть ее более сюрреалистические проявления, да и то, только когда их преодолевает сводящее с ума влияние Вильда.

Как спорный тотем, у Американской мечты есть верные союзники и преданные враги. Американские Серебряные клыки, Стеклоходы и Костегрызы получают 5 очков Чести, когда вступают в союз с этим тотемом. Другие неамериканские Гару, особенно европейские Серебряные клыки и Теневые владыки, вместо этого теряют 5 очков Чести и немедленно отмечаются как нарушители спокойствия.

Черты: Пока последователь Мечты находится в США, он никогда не потеряется. (Это аннулирует любой Дар, обряд или сверхъестественную способность, из-за которых Гару «потеряется», как определяет Рассказчик.) Даже когда Гару путешествует за границу, некоторые другие американцы прилагают дополнительные усилия, чтобы помочь ему. Иногда это просто проявления или воплощения Американской мечты; иногда они на самом

деле люди с большим сочувствием к его идеалам. Каждую сессию Рассказчик должен скрывать в истории одного персонажа, который на самом деле является воплощением тотемного духа стаи. Этот человек может предложить помощь в критический момент, но только если его попросят, узнают или будут относиться с уважением. Игровые характеристики для этого воплощения — это характеристики тотемного духа стаи.

Стая может активно искать тотемный дух, но для этого ее члены должны медитировать в течение нескольких раундов, прежде чем бросить свой временный Гнозис. Хомидам нужно три успеха в броске Гнозиса (сложность 6), чтобы распознать воплощение Мечты. Будучи аутсайдерами человеческой культуры, метисы и волчанки Гару с трудом распознают ее (бросок Гнозиса со сложностью 8). Персонаж не может делать более одного броска «узнавания» за сцену, чтобы идентифицировать свой тотемный дух. Это преимущество остается исключительно на усмотрение Рассказчика; он должен спасать колоду от трудностей или неудобств не более одного раза за игровую сессию. Стаи Мечты, как правило, относятся ко всем людям, которых они встречают, с уважением, просто будьте уверены.

В качестве основного преимущества стаи Мечты получают Атлетику 2 и Эмпатию 2. (По усмотрению Рассказчика бонус Атлетики может не применяться к таким видам спорта, как хоккей и футбол, а бонус Эмпатии может не применяться к любому, кто не является американцем.) В качестве небольшого преимущества, для любого социального броска для взаимодействия с американскими «официальными лицами» уменьшите сложность на 3. Сюда входят столкновения с полицией, государственными служащими, бюрократами, государственными чиновниками или государственными деятелями. Любой, кто дал присягу соблюдать Конституцию США, также имеет права.

Табу: Последователи Мечты должны принять тот факт, что их тотемный дух не может всегда быть с ними. Вероятность его проявления зависит от того, насколько горячо стая поддерживает мечты и идеалы нации, независимо от того, как они могут их интерпретировать. В результате большинство американских мечтателей — патриоты, крестоносцы и идеалисты. Даже у себя на родине многие находят эти черты в лучшем случае раздражающими, а в худшем — глупыми. Если в стае таких нет, тотемный дух не проявится.

Кроме того, выезжая за границу, последователи Мечты не могут не открыто проявлять худшие наклонности американцев. Они говорят громко и грубо, настаивают на том, что дома все лучше, чем то, что они могут найти во время путешествий, и склонны обсуждать достоинства американской культуры, внешней политики и военных действий. Когда последователь Мечты имеет дело с людьми из других стран, увеличьте сложность всех бросков Социальных кубиков «уродливого американца» на 1.

Мотемы войны

Тасманский дьявол

Стоимость Детали биографии: 7

Несмотря на свою привязанность к американской поп-культуре, Костегрызы поклоняются не мультяшному персонажу, а настоящему падальщику. Тасманский дьявол наделяет Грызущих мудростью и силой, которыми он когда-то наделил своих детей Буньип, давая им решимость продолжать сражаться во имя павшего племени. Судьба Буньип дает стаям тасманских дьяволов еще больше причин для выживания.

Черты: Все Гару в стае получают Дар: Заячий прыжок (когда-то известный Буньип как Прыжок кенгуру), Загадки 2 и повышенную близость к Времени Снов, что снижает сложность всех бросков Гносиса для пересечения Барьера на 2. Стая, посвященная Тасманскому дьяволу, также получает дополнительные пять пунктов Силы воли за историю.

Табу: Тасманский дьявол ненавидит Танцоров черной спирали за то, что они обманом заставили других Гару уничтожить Буньип, и требует, чтобы его дети не упускали возможности убить Танцора, если только обстоятельства не сделают такое усилие почти самоубийственным. Кроме того, стая должна стремиться к тому, чтобы наследие Буньип не было забыто; это может повлечь за собой что угодно, от рассказа истории о падении Буньип как можно большему количеству слушателей до выполнения умбральных исканий, чтобы вернуть некоторые из забытых Даров и обрядов Буньип.

Тотемы мудрости

Генерал Ли

Стоимость Детали биографии: 5

Хотя герои Гражданской войны, безусловно, очень интересны, этот великий дух не имеет ничего общего с Гражданской войной. Генерал Ли на самом деле является автомобильным тотемом, получившим свое название от одного из самых известных автомобилей белого цвета: оранжевого маслкара, изображенного на Герцоги Хаззарда. Последователи этого тотема ищут автомобиль своей мечты, которому они могут поклоняться гораздо больше, чем любому духу животной или городской Инкарны.

Посвятив себя Генералу, стая охотится, чтобы найти брошенный, ржавый громадный автомобиль. Как правило, Костегрыз в стае начинает работать над этим монументальным подарком, чтобы хотя бы запустить смертельную ловушку. Некоторые Костегрызы превращают эти автомобили в святилища тотема, часто подпирая их цементными блоками во дворах. С помощью их вьючного тотема он постепенно превращается в образец автомобильного совершенства. На это есть причина: автомобиль служит темпераментным тотемом-духом, который не может попасть в мир духов, но все же может служить надежным транспортом.

По мере того, как Теург стаи продвигается по рангу, машина постепенно трансформируется. Фостерн на самом деле может водить свою «тотемную машину», хотя это все еще брызгающая куча, скрепленная слюной и проволокой. Адрен водит шедевры автомобильной инженерии с бесшумными двигателями; уменьшите все броски вождения для автомобиля на 1. В машине атро никогда не кончается бензин, в то время как старейшина может фактически въехать на своей машине в Умбру. Если автомобиль действительно уничтожен, его дух впадет в спячку в Умбре в течение полного лунного цикла, а затем возвращается к новому комплекту колес (и прикрепленному к ним ржавому шасси), выбранному стаей.

Большинство поклонников Генерала можно узнать по гаечным ключам в задних карманах, масляным пятнам на одежде или оглушающему звуку их серийных автомобилей, несущихся по улицам. Йи-ха!



Черты: После принятия Генералом все в стае получают две точки Вождения и две точки Ремесла (если это дает им специальность, они автоматически получают специальность: Ремонт). У всех членов стаи сложность любых бросков Вождения, связанных с хитрыми или опасными маневрами, уменьшена на 2. Альфа стаи получает интуитивное представление обо всех шоссе Америки, а также о многих проселочных дорогах Глубокого Юга.

Табу: Поклонники Генерала бесконечно возятся со своими машинами. В рамках этого, по крайней мере, один член стаи должен всегда иметь наготове инструменты механика. Для этого есть веская причина: тотемный дух стаи живет в машине, о которой они заботятся. Работа с выбранной машиной стаи придает тотемному духу духовную силу. Во всех практических целях тотемный дух привязан к машине и может ехать только туда, куда едет машина.

Каждый день член стаи должен проводить по крайней мере час, ремонтируя, улучшая и модифицируя это святилище. Если стая пропускает день, машина начинает деградировать, получая одну временную неисправность. Каждый день кто-то из стаи может сделать бросок Сообразительность + Ремонт (сложность 6), чтобы исправить это.

Это значительное табу, но оно также имеет свои преимущества. После многих лет благоговейного поклонения эти транспортные средства могут достичь пика производительности мифических масштабов. С опытным водителем за рулем некоторые из них способны выполнять трюки, редко встречающиеся за пределами автомобильных погонь 70-х годов. Как часть этого, когда водитель третьего ранга или выше, каждый раз, когда он проваливает проверку вождения, тотемный дух может затем попытаться сделать второй бросок, используя свою Силу воли как пул кубиков Ловкость + Вождение.

Шакал

Стоимость Детали биографии: 5

Редкая порода Костегрызов горячо верит, что племя можно проследить до сети «каэрнов падальщиков» в Северной Африке. Некоторые из этих историй сильно преувеличены, и большинство свидетельств их существования исчезло, но было время, когда многие Гару в этой части мира следовали общему тотему. Костегрызы знали его как Шакала. Безмолвные странники якобы общались с другим аспектом Инкарны, известным им как Анубис. Когда стаи шакалов впервые узнали о войне Странников против Сета и Апофиса в Королевстве Хем, они бросились в бой. Когда Хем пал, последователи Шакала пострадали почти так же сильно, как и Странники.

Черты: Гару, которые следуют за Шакалом, получают Выживание 2, Лидерство 1 и Дар: Размывание. Каждый Гару в стае также получает одну точку в Детали биографии Предки. Даже Костегрызы и Безмолвные странники получают это преимущество, но для этого им необходимо ежегодно отправляться в путешествие на Умбральное искание (со своей стаей или без нее), чтобы получить большой опыт этого предка. По ходу хроники Рассказчик должен создать предысторию и детали этой ушедшей стаи шакалов из дней Древнего Хема или ночей Северной Африки до Согласия.

Табу: Шакал редко наносит первый удар в любом бою; он ждет, пока другие убивают. Если на него нападут, он будет защищаться, но приверженцы этого тотема

предпочитают выжидать и лакомиться оставшимися жертвами. Это не мешает им насмехаться над врагом, атакая его, или приказывать другим атаковать, но как «настоящие падальщики» они предпочитают использовать боевые способности более сильных Гару. После падения Хема последователи Шакала также были известны своими неудачами. Некоторые считают, что эта «полоса неудач» началась, когда стаи шакалов не смогли отбить Королевство Хем у приспешников Вирма.

В стае Шакалов, если член стаи наносит первый удар в бою, Рассказчик может поставить перед игроком, представляющим его, какой-либо идол или маркер. Пока у этого игрока есть идол, он невосприимчив к Табу: он может продолжать наносить удары первым в бою. Однако персонажу игрока суждено пережить полосу неудач. В течение трех игровых сессий Рассказчик может вернуть идола, чтобы превратить один успешный бросок кубиков в провал. После трех игровых сессий, если у игрока все еще есть идол, Рассказчик забирает его обратно, не применяя эту часть табу. Независимо от этого проклятия, стаи шакалов обычно выбирают одного воина в своей стае, чтобы нанести первый удар — и понести последствия — на благо стаи. Гару в стае Шакала не может взять Недостаток: Кровь Шакала.

Мышь

Стоимость Детали биографии: 1

Мышь скромна, потому что она один из самых скромных тотемов. Она является обычным тотемом среди сброда, потому что она единственная, кто готов заботиться об одиноком Гару. Хотя она может помочь чужаку найти временную стаю, она не ожидает, что ее подопечный останется в ней надолго. Выживание мыши зависит от полного укрытия от хищников. Она достаточно тихая, чтобы жить среди людей, не привлекая к себе внимания. Ее дети также готовы путешествовать с теми, кто сильнее и способнее их. Этот тотем когда-то был известен как Большая Белая Мышь, но она стала настолько слабой, что ее статус уменьшился.

Черты: Мышь дает Скрытность 1 и Дар: Приживала. Гару не обязательно должен принадлежать к стае, чтобы следовать этому тотему. Тотемный дух одиночки — это, конечно же, Гаффлинг, который выглядит как крошечная мышь.

Табу: Если последователь Мыши временно не присоединился к стае с Приживалов, он должен соблюдать Высший запрет и оставаться в форме Хомида до тех пор, пока он этого не сделает. Если он не соблюдает этот запрет, то теряет тотемный дух до следующего полнолуния; он также временно теряет пункт Чести или Мудрости (на выбор Рассказчика). Если хомид Гару, следующий за Мышью, ранен, он может шагнуть за грань, выйти из формы породы и вылечиться, прежде чем вернуться в физический мир. Независимо от породы, ее последователи придерживаются этого ограничения до тех пор, пока не найдут другие стаи, которые примут их.

Большая мусорная куча

Стоимость Детали биографии: 4

Мусорная куча — это воплощение мусора. Его сознание распространилось по свалкам и полигонам по всему миру. Эти отдельные кучи содержат личность, основанную на психических впечатлениях обо всех людях, местах и вещах, которые взаимодействовали с его мусором. Стаи Гару посвящают себя отдельным Кучам, которые являются представителями Единой истинной кучи. Некоторые считают, что сознание Инкарны су-

шествует в царстве Ближней Умбры, которое позволяет Гару сортировать «психическую свалку» каждого куска мусора мира. В других рассказах говорится, что эта связь позволяет оборотням «нырять в мусорные баки» между самыми могущественными Кучами в мире.

Черты: Один раз в каждом лунном цикле всевидящая и всезнающая Мусорная Куча ответит на один вопрос, поставленный стаей. В остальное время месяца, если каждый член стаи несет кусок мусора, предлагаемого кучей, они всегда могут общаться друг с другом. (Очевидным выбором для этого дара являются жестяные банки.) В качестве дополнительного бонуса в набор входят Загадки 2 и Расследование 2. Последователи Мусорной кучи хорошо находят информацию, если копают достаточно глубоко.

Табу: в каждое полнолуние стая должна объявить своим домом одну большую кучу мусора. Затем они должны защищать ее и выполнять просьбы тотемного духа внутри нее.

Тотемы коварства

Ворон

Стоимость Детали биографии: 2

Как и большинство падальщиков, Ворон доверяет сильным убивать за него. Выживание зависит от нахождения подходящей возможности и использования ее по максимуму. Как только Ворон находит могущественного союзника, он терпеливо, преданно и смиренно поддерживает его. Однако это не означает, что стая Ворона будет терпеть эксплуатацию или предательство. В случае предательства стая ищет еще лучшую возможность — нового, более могущественного союзника, способного вершить возмездие. В противном случае духи вороны терпеливо мстят с поразительной тонкостью.

Черты: Ворон обучает своих детей Бдительности 2, Хитрости 2 и Этикету 1. Тотемный дух обычно кружит или приземляется на плечо Гару, которому он в данный момент помогает.

Табу: Последователи Ворона принимают свое положение в иерархии Гару, оставаясь верными тем, кому они служат. Некоторые расширяют это до крайней преданности племени, в то время как другие интерпретируют это как фанатичную поддержку отдельного человека. В любом случае, если стая недостаточно усердна в поддержке более могущественного Гару, тотемный дух на время исчезнет. Если стая ничего не заметит или не позаботится, тотемный дух может организовать свои собственные планы, чтобы гарантировать, что дети Ворона вернутся в стадо.

Ворон просит своих детей рассмотреть дополнительное табу: отказаться от всего богатства и довериться Гайе. Если они примут этот вызов, члены стаи не смогут оставить себе ничего ценного, кроме своих фетишей и специальных предметов; вместо этого им нуж-

но «перерабатывать» мусор для того, что им нужно. Если стая официально заявляет, что поддерживает это дополнительное табу на ежемесячном собрании, они сразу же получают одно временное очко Чести; они также получают одну временную Честь каждый раз, когда продлевают это обещание. Кроме того, тотемный дух стаи становится более могущественным, получая эквивалент еще пяти временных очков в Детали биографии Тотема; это длится до следующего ежемесячного вече. Вместо одинокого вороньего духа тотемный дух затем проявляется как стая убийственных ворон, стремящихся помочь стае собирать все, что им нужно. Стаи, достаточно смелые, чтобы дать это обещание, узнают, насколько хорошо их обеспечивает Гайя.

Гиена

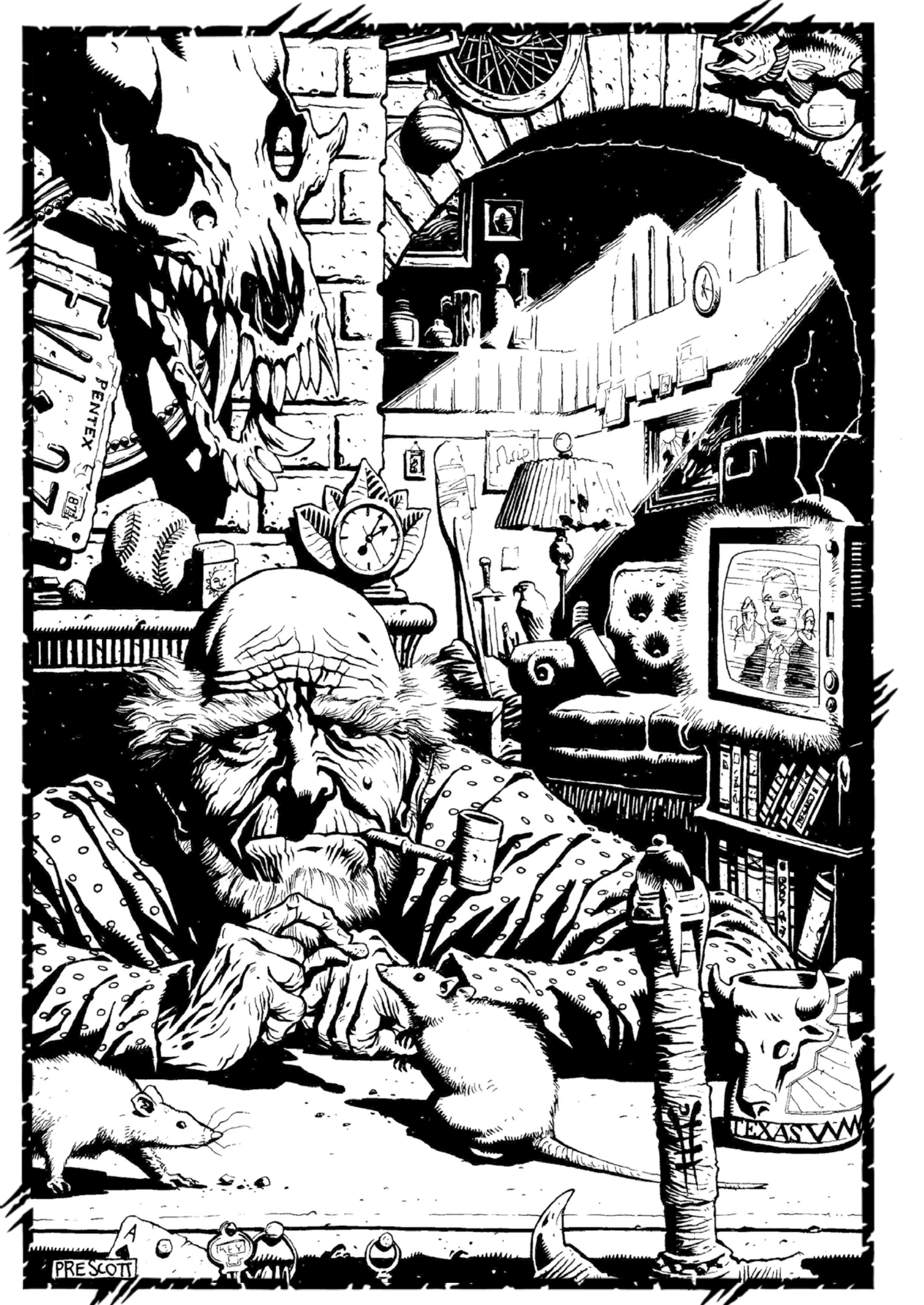
Стоимость Детали биографии: 4

Гиена издевается над всеми, у кого есть сила, не обращая внимания на возможность мести. Она придирается ко всему, что видит, и часто использует эти заблуждения как предлог, чтобы преследовать слабых как потенциальную добычу. Имея дело со старейшинами, стаи гиен критикуют, насмеваются и смеются над ошибками Гару более высокого ранга; таким образом, некоторые настаивают на том, чтобы их Рагабаш служил альфой стаи во время септовых собраний. Сброд, испытывающий отвращение к своим старейшинам, может обратиться за помощью к Гиене, поскольку немногие из них когда-либо рассчитывают получить достаточно Чести, чтобы продвинуться по служебной лестнице. Вместо этого они склонны сторониться септов, хотя изоляция от общества Гару может медленно сводить их с ума.

Черты: Все компаньоны Гиены — никто не может по-настоящему «следовать» за Гиеной — получают Первобытный инстинкт 2 и Хитрость 2. После того, как становятся приемными (Гару второго ранга), каждый член стаи гиен получает Дар Костегрызов: Смех Гиены. Они могут получить четыре дополнительных пункта Силы воли за историю.

Табу: Хотя Гиена мудра и сообразительна, ее образ жизни не похож на Гару, и оборотням опасно слишком близко привязываться к ней. Стаи оборотней, посвященные Гиене, охвачены подкрадывающимся безумием, которое усиливается, когда они удаляются от компании других Гару. Каждое утро каждый Гару в стае Гиен должен сделать бросок Силы воли со сложностью 8. Если Гару провела хотя бы день в каэрне за последний месяц, сложность этого броска снижается до 6. Если бросок провален (то есть если нет хотя бы одного успеха), персонаж становится подверженным иллюзиям или слабоумию, придуманным Рассказчиком на оставшуюся часть дня. Эти иллюзии часто применимы к потенциальным жертвам или потенциальным угнетателям (таким как старейшины) и должны включать в себя некоторые умные разновидности поэтической справедливости.





PRESCOTT

KEY

TEXAS

PENTEX

87



Глава 4: Выжившие

*Отдайте мне всех бедных и усталых,
Все скученные массы, что желают
Дышать свободно, страждущих, бездомных,
У золотой двери я их встречаю!*

— Эмма Лазарус, *Новый Колосс*

У каждого Костегрыза есть своя история страданий и несчастий, но если вы проведете достаточно времени с племенем, вы будете слышать одни и те же истории снова и снова. Определенные фигуры из прошлого и даже из современности иллюстрируют историю «мальчик/девочка преуспевают вопреки всему», которая определяет борьбу Костегрызов. Некоторым из них еще предстоит встретить свой самый темный час; другие имеют шрамы, полученные в результате жизненного невезения, и они все еще могут усмехнуться Смерти в лицо.

Шаблоны, приведенные ниже, - это архетипы, которые вы можете использовать, когда вам сразу же понадобятся персонажи Костегрызы, и при необходимости дорабатывать их, чтобы они соответствовали концепту игрока или Рассказчика. То же самое касается и героев: это могут быть легенды из баек у костра, печально известные личности из прошлого персонажа, знакомые, даже модели для собственных персонажей, придуманных Рассказчиком. Извлеките то, что вам нравится, а остальное переработайте.

Итичья леда

Цитата: *Вот, красотки, красотки, красоточки! Подойдите и расскажите мне, чем вы занимались в этом большом, грязном городе. Да, подойдите и расскажите мне!*

Предыстория: Вспомнить какие-либо события, произошедшие год или около того назад, довольно сложно. В туманных золотых воспоминаниях детства - игры в залитых солнцем садах, бесконечный смех и, конечно, прекрасные мелодии птиц. Затем где-то по пути произошла ужасная трансформация, гнев, насилие и море крови. С тех пор вы потерялись, блуждая по улицам, но вас выручала доброта незнакомец и окружали все те же чудесные песни птиц.

Больше года вы жили на углах улиц, копили деньги, чтобы купить черствый хлеб и старые семена, а затем продавали их как корм для птиц по четвертаку за порцию. Вы отчаянно пытались сохранить видимость приличия. Даже сейчас вы завидуете невинности детства и хотели бы стать такой милой леди, к которой дети хотели бы ходить в гости. Чтобы достичь этой цели, вы глубоко похоронили свой гнев. Когда на вас садятся голуби или воробьи, вы знаете, что можете выдать себя за одного из окружающих вас людей. Но когда

голуби или воробьи, вы знаете, что можете выдать себя за одного из окружающих вас людей. Но когда



Костегрызы

Имя: _____		Порода: Лютеус		Имя стан: _____	
Игрок: _____		Покровительство: Теурз		Тотем стан: _____	
Хроника: _____		Лагерь: _____		Концепт: Птичья леда	

Атрибуты					
Физические		Социальные		Ментальные	
Сила	●○○○○	Обаяние	●●○○○	Восприимчивость	●●●○○
Ловкость	●●○○○	Манипулирование	●●○○○	Интеллект	●●○○○
Выносливость	●●○○○	Внешность	●●○○○	Сообразительность	●●○○○

Способности					
Инициатива		Навыки		Известия	
Бдительность	●●○○○	Понимание зверей	●●○○○	Компьютеры	○○○○○
Атлетика	○○○○○	Ремесло	○○○○○	Загадки	●●●○○
Рукопашный бой	●●○○○	Вождение	○○○○○	Расследование	○○○○○
Уклонение	●●○○○	Этикет	○○○○○	Закон	○○○○○
Эмпатия	●●○○○	Огнестрельное оружие	○○○○○	Языки	○○○○○
Красноречие	○○○○○	Лидерство	○○○○○	Медицина	○○○○○
Запутывание	○○○○○	Холодное оружие	○○○○○	Окультизм	●●○○○
Первоначальный инстинкт	●●○○○	Исполнение	○○○○○	Политика	○○○○○
Уличные порядки	●●○○○	Скрытность	●●○○○	Ритуалы	●●○○○
Хитрость	●●○○○	Выживание	●●○○○	Естественные науки	○○○○○

Преимущества			
Детали биографии	Дары	Дары	
Фетиши	●●○○○	Обострение чувств	_____
Образы	●●○○○	Речь духов	_____
_____	○○○○○	Голодная зомбя	_____
_____	○○○○○	_____	_____
_____	○○○○○	_____	_____

Имена		Дары		Здоровье	
Слава	○○○○○○○○○○	Пустяк	-1	Нужия	□
Честь	□□□□□□□□	Боль	-1	Лег. травмы	□
Мудрость	○○○○○○○○○○	Ср. травмы	-2	Тяж. травмы	□
_____	□□□□□□□□	Ущерб	-5	Нокаут	□
_____	○○○○○○○○○○	Иллюзия слабости	_____	_____	_____
_____	□□□□□□□□	_____	_____	_____	_____
_____	○○○○○○○○○○	_____	_____	_____	_____
_____	□□□□□□□□	_____	_____	_____	_____
_____	○○○○○○○○○○	_____	_____	_____	_____
_____	□□□□□□□□	_____	_____	_____	_____

При общении с другими племенами сложность взаимодействий +1

на небе появляется месяц, вы вспоминаете ужасные времена крови и гнева.

Концепт: В какой-то момент вы сорвались. Если вы когда-то и были человеком, то теперь вы превратились в нечто более дикое. Ваши сны и видения прошлого настолько тревожны, что вы просто не можете больше жить в обычном мире. Вместо этого вы выдаете себя за безобидную девушку, которая любит кормить птиц. Духи птиц для вас самые прекрасные существа на свете - вы стараетесь запомнить все их имена и Дары, которым они могут научить. Вы чувствуете себя комфортно в окружении природы, но не знаете почему.

Советы по отыгрышу: Народ Гару и человеческое общество одинаково чужды вам. Единственное собрание, где вы действительно чувствуете себя как дома, - это старомодное племенное вече Костегрызов. Даже в надежно защищенном месте вы начинаете нервничать, когда вас окружает стая из более чем четырех-пяти человек. Нервно оглядывая их всех, вы прижимаете к груди сумку с вещами и шепчете всякую ерунду, чтобы отгородиться от их злых мыслей. Человеческие дома, общественные автобусы и общественные туалеты вызывают у вас паранойю. Вы предпочитаете сидеть в общественном парке, на корточках на ступеньках большого здания или отдыхать где-нибудь в окружении деревьев. Так же поступают и ваши пернатые друзья. Вы чувствуете себя спокойно, когда рядом с вами группа детей, птиц или птичьих духов.

Снаряжение: Старое женское пальто, сломанные очки (двадцать лет как вышедшие из моды), потрепанный зонтик в стиле Мэри Поппинс, мешочки с птичьим кормом и хлебными крошками.

Испредник Метис

Цитата: Я благодарю лидера-рья септа за предоставленную мне возможность выступить. Я прошу этой возможности не только ради себя, но и ради тех, чьи голоса никогда не будут услышаны.

Предыстория: Вы родились чудовищем и, вероятно, им и умерли. Как метис, вы родились в форме Криноса; травма убила вашу мать во время родов. Вашему отцу уже было достаточно стыдно, чтобы тайно ухаживать за ней, но когда ему пришлось хоронить еще и тело, его стыд превратился в презрение. Какое-то время он действительно присматривал за вами, но только до тех пор, пока не смог найти ближайший септ, который заботился обо всех местных детенышах-ублюдках. С тех пор вас готовили к войне.

Когда вы выросли, вас учили, что единственный способ «искупить» свой первородный грех - это жить и умереть ради защиты каэрна. Как только вы стали достаточно взрослым, чтобы понять, насколько это неправильно, вы отправились в самостоятельное плавание. Вам не нужны были ни племя вашего отца, ни его репутация, ни его извращенные ценности Гару, поэтому вы искали других метисов, которые понимали бы вас. Неудивительно, что к тому времени, когда вы достигли половой зрелости, большинство из них оказались Костегрызами. Вы никогда не ходили подолгу с одной стаей детенышей, но когда это случалось, вы внимательно слушали, что говорят метисы, а также то, чему они научились.

Жизнь вдали от каэрна была трудной - что-то в тебе чувствовало глубокую потребность в ритуалах, обрядах и стае, в которой вы бы принадлежали. Двигаясь от одного столпотворения к другому - вы были лучшим, что вы могли сделать. В конце концов, всякий раз, когда вы появлялись на вече в местном каэрне, вас хотели использовать для последние

Костегрызы

Имя: _____ Порода: Метис Покровительство: Филодокс Имя стаи: _____
 Игрок: _____ Лагерь: _____ Тотем стаи: _____
 Хроника: _____

Атрибуты

Физические		Социальные		Ментальные	
Сила	●●●●	Обаяние	●●●●	Восприимчивость	●●●●
Ловкость	●●●●	Манипулирование	●●●●	Интеллект	●●●●
Выносливость	●●●●	Внешность	●●●●	Сообразительность	●●●●

Способности

Инициативы		Навыки		Известия	
Бдительность	●●●●	Понимание зверей	○○○○○	Компьютеры	○○○○○
Атлетика	○○○○○	Ремесло	○○○○○	Загадки	○○○○○
Рукопашный бой	●●●●	Вождение	○○○○○	Расследование	●●●●
Уклонение	●●●●	Этикет	○○○○○	Закон	●●●●
Эмпатия	○○○○○	Общественное оружие	○○○○○	Языки	○○○○○
Красноречие	●●●●	Лидерство	○○○○○	Медицина	○○○○○
Запутывание	●●●●	Холодное оружие	●●●●	Окультизм	○○○○○
Перобытный инстинкт	●●●●	Исполнение	○○○○○	Политика	●●●●
Уличные порядки	○○○○○	Скрытность	○○○○○	Ритуалы	○○○○○
Хитрость	○○○○○	Выживание	○○○○○	Естественные науки	●●●●

Преимущества

Детали биографии		Первоначальный экип		Дары	
Контакты	●●●●	Метисы Гару	_____		_____
Настройка	●●●●	Сопротивление ядам	_____		_____
Тотем	○○○○○		_____		_____
	○○○○○		_____		_____

Имя		Ярость		Здоровье	
Слава	○○○○○			Пустяк	□
Честь	○○○○○			Боль	-1 □
Мудрость	○○○○○			Лег. травмы	-1 □
Ранг	○○○○○			Ср. травмы	-2 □
				Тяж. травмы	-2 □
				Увечье	-5 □
				Покаут	□

При общении с другими племенами сложность действий +1

го крестового похода старейшин. Когда вы не смогли больше терпеть, вы, наконец, начали отвечать на их требования собственными обвинениями. За внешностью чудовища скрывался ум филодокса. Обладая острым умом и быстрым языком, вы больше подходили для политики племени, чем для службы в охране. Старейшины большинства племен возмутились, но местные Костегрызы были так впечатлены, что сразу же приняли тебя... и завербовали в гораздо более благородный крестовый поход.

Концепт: Слишком многие Гару считают метисов ворчунами, а метисов Костегрызов - расходным материалом. В то время как другие Филодоксы могут игнорировать интересы метисов септа в своих собственных политических играх, вы работаете, представляя их на собраниях септа и племенных вече. Конечно, в молодости вы несли достаточно караульной службы, чтобы знать, как защищать местный септ, но вы предпочитаете делать это только в том случае, если там действительно есть место всем, включая метисов. Такая еретическая позиция может не сделать вас очень популярным, но для Костегрыза популярность - не самая большая забота. Такова правда.

Советы по отыгрышу: Живя в этих краях, вы усвоили, что любой, у кого есть свое мнение, должен иметь возможность его высказать. Если вы будете говорить достаточно красноречиво - и отталкивать всех, кто вам возражает, переходя в свою массивную, отвратительную форму Криноса - вы сможете начать эту традицию и в ближайшем септе. Многие метисы инстинктивно принимают свою роль в иерархии, но вы, как чужак, научились видеть это сквозь пальцы. Несколько традиционных старейшин всегда будут отвергать вас, но, как и многие герои вашего племени, вы готовы принять на себя невозможные шансы. Если это не сработает, тогда, возможно, вам придется оправдать свою репутацию монстра, которым вы на самом деле являетесь.

Снаряжение: Плохо сидящая толстовка, поношенные синие джинсы, черные ботинки Франкенштейна со стальными носками, стальная цепь, копия «Республики» Платона.



Франквейлер Иодлиза

Цитаты: *О мудрые и уважаемые старейшины, если позволите мне быть столь смелым, я сочинил некую оду подвигам нашего самого величественного стража и не хотел бы ничего лучшего, чем почтить его своим скромным стихом. <проищает горло> «Узрите! Клинки мозучего волка! / Намного сильнее кузечной стали!...»*

Предыстория: Вы пострадали за свое искусство. На самом деле, ваше искусство было настолько плохим, что заставляло страдать и других. С ранних лет вы любите классическую литературу, особенно великие рыцарские и романтические эпосы. (Ах! Теннисон! Уайт! Мэллори!) Будучи уродливым, тощим ребенком, вы знали, что вам никогда не стать королем Аргуром, Робин Гудом или Беовульфом, но вам очень хотелось придумать свои собственные сказочные истории о великих героях. Вы получили классическое образование нелегким путем, но, имея столько свободного времени, вы всегда были начитанным человеком.

Когда вы выросли, вы с благоговением относились ко всем, кто был сильнее или больше вас, и практически боготворили всех, кто был красив или атлетичен. К тому времени, когда вы стали грустным и неуверенным в себе подростком, вы втайне начали писать о них стихи. К сожалению, вы были настолько неуверенны в себе, что лишь подражали великим поэтам, унижая себя тем, что восхваляли и их. (Ах! Байрон! Китс! Шелли!) Затем, когда вам было четырнадцать лет, вы совершили великолепный прорыв: ваше Первое Изменение. Примерно неделю у вас было достаточно самоуважения, чтобы осознать, какой си-

Костегрызы

Имя:	Порода: Хомгз	Имя стан:
Игрок:	Покровительство: Таммарз	Тотем стан:
Хроника:	Лагерь: Франквейлеры	Концепт: Франквейлер Поэтиза

Атрибуты

Физические	Социальные	Ментальные
Сила: ●○○○	Обаяние: ●○○○	Восприятие: ●○○○
Ловкость: ●○○○	Манипулирование: ●○○○	Интеллект: ●○○○
Выносливость: ●○○○	Внешность: ●○○○	Сообразительность: ●○○○

Способности

Инициатива	Навыки	Издания
Бдительность: ●○○○	Понимание зверей: ○○○○	Компьютеры: ○○○○
Атлетика: ○○○○	Ремесло: ○○○○	Загадки: ○○○○
Рукопашный бой: ○○○○	Вождение: ○○○○	Расследование: ○○○○
Уклонение: ●○○○	Этикет: ○○○○	Закон: ●○○○
Эмпатия: ●○○○	Ощутельное оружие: ○○○○	Языки: ●○○○
Красоречие: ●○○○	Лидерство: ○○○○	Медицина: ○○○○
Запутывание: ○○○○	Холодное оружие: ●○○○	Окультизм: ○○○○
Первоначальный инстинкт: ●○○○	Исполнение: ●○○○	Политика: ●○○○
Уличные порядки: ○○○○	Скрытность: ○○○○	Ритуалы: ●○○○
Хитрость: ●○○○	Выживание: ●○○○	Естественные науки: ○○○○

Преимущества

Детали биографии	Дары	Дары
Контакты: ●○○○	Убежденность	
Родичи: ●○○○	Зов Вильда	
Образ (События, Религиозные): ●○○○	Странна	
Тотем: ●○○○	Навязчивое египетство	
	○○○○	

Имена

Имена	Слава	Честь	Мудрость	Ранг
●○○○○○○○○○○	●○○○○○○○○○○	●○○○○○○○○○○	●○○○○○○○○○○	●○○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□	□□□□□□□□□□	□□□□□□□□□□	□□□□□□□□□□	□□□□□□□□□□

Здоровье

Нужия	□
Боль	-1 □
Лег. травмы	-1 □
Ср. травмы	-2 □
Тяж. травмы	-2 □
Увечье	-5 □
Нокаут	□

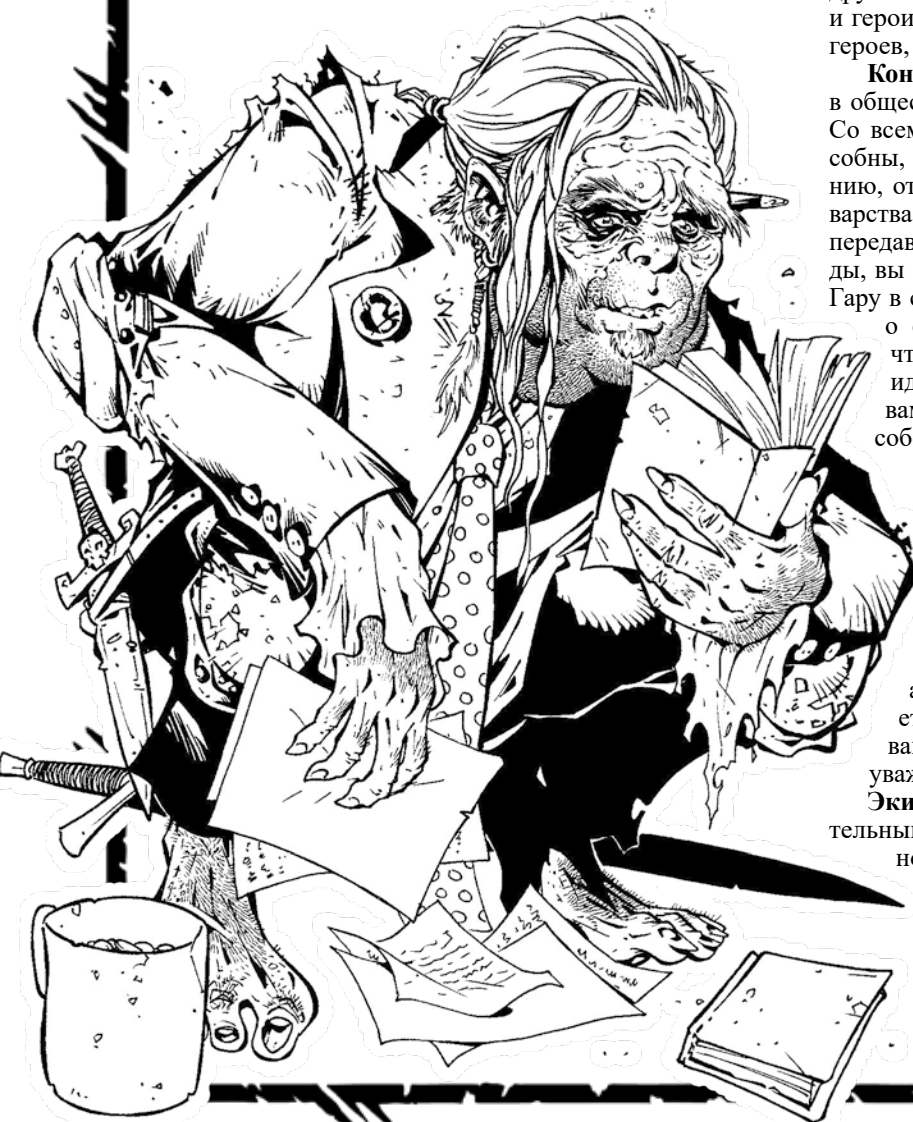
Именная слабость
При общении с другими племенами
способность создавать +1

лой вы обладаете. До тех пор, пока вы не встретили других Гару, которые были намного умнее, сильнее и героичнее вас. Теперь, по крайней мере, вы нашли героев, достойных великих эпосов.

Концепт: Вы полностью приняли свое положение в обществе Гару, каким бы ничтожным оно ни было. Со всем простым красноречием, на которое вы способны, вы восхваляете тех, кто выше вас по положению, отмечая их достижения. Это делается не из коварства или хитрости; вы искренне восхищаетесь ими, передавая свои чувства в рассказах. Как и все Галлиарды, вы обладаете невероятной памятью на славу всех Гару в септе, но особенно вы щедры, когда речь идет о старейшинах септа. Вы искренне надеетесь, что ваши соплеменники соответствуют великим идеалам, которые содержатся в прочитанной вами литературе. Иногда вы даже удивляетесь собственным героическим поступкам.

Советы по отыгрышу: Вы абсолютно и полностью подчиняетесь всем, кто выше вас по рангу. Вы скулите, унижаетесь и умоляете о привилегии служить вместе с такими великими героями. В своей стае вы поддерживаете своего альфу так горячо, как только можете... если только он не пойдет против старейшины, в этом случае вы сами бросите вызов и станете альфой. Послушание - это инстинкт. Вы получаете то, что хотите, выпрашивая у тех, кто может вам это дать, но, что более важно, вы искренне уважаете любого, у кого больше власти, чем у вас.

Экипировка: Потрепанный костюм (с дополнительными накладками на коленях и локтях), блокнот и ручки (содержащие бесконечные стихи и восхваления старших), кофейная кружка (для сбора мелочи), коллекционные меч и кинжал (купленные на милой ярмарке Ренессанса), потрепанные и испачканные книги стихов в мягких обложках.



Зорец

Цитата: Чееееерт, неужели Спирали не могли вырасти достаточно большими? Почему бы вам не посидеть немного? Я разберусь с этим малышом сам.

Предыстория: В большом городе люди думают, что вы просто деревенщина, не понимающая современного мир. Они считают вас сильным, глупым и наивным только потому, что вы из деревни. Черт, да вы приехали издалека. Вы родились красным волком в горах Аппалачей. Как только вы смогли переодеться в дородного рыжеволосого хомида и найти какую-нибудь одежду, вам захотелось исследовать город и увидеть то, что вы можете увидеть.

Работу найти было легко, так как кому-то всегда была нужна дешевая рабочая сила для подъема тяжелых или неквалифицированного строительства. Вы не слишком умели удерживать заработанные деньги



Костегрызы

Имя: _____ Порода: **Льонус** Имя стан: _____
 Игрок: _____ Покровительство: **Друн** Тотем стан: _____
 Хроника: _____ Лагерь: **Деревенщина** Концепт: **Торец**

Атрибуты

Физические		Социальные		Ментальные	
Сила	●●●●	Обаяние	●●○○○	Восприимчивость	●●●○○
Ловкость	●●○○○	Манипулирование	●●○○○	Интеллект	●○○○○
Выносливость	●●○○○	Внешность	●●○○○	Сообразительность	●●○○○

Способности

Инициатива		Навыки		Изнанка	
Бдительность	○○○○○	Понимание зверей	●○○○○	Компьютер	○○○○○
Атлетика	●●○○○	Ремесло	●○○○○	Загадки	●○○○○
Рукопашный бой	●●○○○	Вождение	○○○○○	Расследование	○○○○○
Уклонение	●●○○○	Этикет	○○○○○	Закон	○○○○○
Эмпатия	●○○○○	Огнестрельное оружие	○○○○○	Языки	○○○○○
Красноречие	○○○○○	Лидерство	○○○○○	Медицина	●○○○○
Запугивание	●○○○○	Холодное оружие	●○○○○	Окультизм	●○○○○
Первообытный инстинкт	●○○○○	Исполнение	○○○○○	Политика	○○○○○
Уличные порядки	○○○○○	Скрытность	○○○○○	Ритуалы	○○○○○
Хитрость	○○○○○	Выживание	●○○○○	Естественные науки	○○○○○

Преимущества

Детали биографии		Дары	
Родич (Деревенщина)	●○○○○	Зачар. прыжок	_____
	●○○○○	Отлучающее касание	_____
	●○○○○	Сопrotивление ядам	_____
	○○○○○		_____
	○○○○○		_____

Имя

Слава		Дары	
●●○○○○○○○○○○	□□□□□□□□□□	Пустяк	□
Честь		Здоровье	
●○○○○○○○○○○	□□□□□□□□□□	Боль	-1 □
Мудрость		Гилес	
○○○○○○○○○○	□□□□□□□□□□	Лег. травмы	-1 □
□	□	Ср. травмы	-2 □
		Тяж. травмы	-2 □
		Увечье	-5 □
		Нокдаун	□
		Измененная слабость	
		При общении с другими племенами сложность действий +1	

ги, но вы справлялись. Какое-то время вы работали на людей, которые давали вам много денег, в основном за то, что вы ломали ноги и издевались над людьми. Эти парни были не правы. Когда другие Гару нашли вас, они нашли другие способы вознаградить вас за вашу работу. Да, они тоже хотят сломать ноги и побить людей, но вы подозреваете, что они делают это из лучших соображений.

Концепт: Вам нравится хорошая драка, и вы хороши в драках. При росте в 193 см и наличии твердых мышц вам будет трудно найти что-то, что подходит вам лучше, чем футболка большого размера и джинсовый комбинезон. Проведя годы волком, вы не удосуживаетесь расчесать волосы или подстричь бороду, а мытье по-прежнему для вас в новинку. Но ваши товарищи по стае уважают вас, потому что у вас есть настоящий талант.

Советы по отыгрышу: Вы тупы, как мешок с картошкой, но, по крайней мере, вы честны. Может быть, вы и не образованы, но вы можете почувствовать, когда кто-то играет не в вашу пользу. Жизнь для вас проста, и вы не можете понять, почему все вокруг вас так усложняют ее. Говорите простыми предложениями, доходите до сути в любом разговоре и завываете от радости, когда вам выпадает шанс подражаться. Вы считаете своим долгом (буквально) врываться в любую драку раньше всех.

Снаряжение: комбинезон, веревочный пояс, футболка, мешок картошки, кувшин самогона (сделанный из указанной картошки), камень (умело спрятанный в мешке картошки), журнал по про-рестлингу

Легенды

Коразон Ищущий возможность укусить

Коразон Ищущий возможность укусить родился в семье португальского рыбака в конце XV века и с самого рождения любил море. Конечно, он был несколько встревожен, когда его мать пыталась утопить его, но его отец был еще больше удивлен, когда он выжил. С того момента он жил очарованной жизнью, несмотря на перевернувшиеся лодки, бурное море и даже случайные нападения порожденных Вирмом морских чудовищ. С каждым поколением, рассказывающим о Ищущем возможность укусить, история его жизни разрасталась до эпических масштабов.

С самого раннего возраста Коразон вместе с отцом выходил в море ловить рыбу, сразу же проявив удивительное умение находить ее. Хотя он не был обучен духами, он развлекал отца песнями, в которых практически призывал дневной улов в лодку. Его мать, с другой стороны, была в ужасе от такого неестественного таланта. В некоторые месяцы она настаивала на том, что мальчишка научился черному колдовскому искусству. В другие месяцы она утверждала, что настоящим отцом мальчика был инкуб, соблазвивший ее ночью. По правде говоря, мать мальчика не знала, что она родич. Она никогда не говорила о настоящем отце мальчика и всегда сдержанно рассказывала постыдную историю своего собственного отца, старого соленого пирата, который умер вскоре после ее рождения.



Не выдержав издевательств и безумия матери, Коразон в 14 лет отправился в море на рыболовецком судне. С этого момента он стал легендарным «Ионой», известным всему народу Гару. Каждое судно, на котором он выходил в море, встречало катастрофу, но море каким-то образом всегда возвращало Коразона назад. Во время своего пятого и последнего плавания Ищущий возможность укусить претерпел свое Первое Изменение, что привело к всеобщей панике на корабле и в конечном итоге к гибели всех людей на палубе.

Хранитель родни, отправленный двумя поколениями ранее, показал этого замечательного мальчика местным старейшинам португальских Костегрызов в доках Лиссабона. Старейшины настояли на том, чтобы мальчик никогда больше не выходил в море. Вместо этого его призвали использовать свой Дар, чтобы ловить пищу для бедных и нуждающихся людей и хомидов, о которых заботилось племя. К восемнадцати годам Коразон был готов снова отправиться в плавание, независимо от того, нравилось это старейшинам или нет.

Затем, в 1540 году, произошло одно из величайших событий в истории племени: Великое вече в Лиссабоне. Скрываясь от бдительных глаз и маскируясь под красочный праздник дураков, старейшины Костогрызов прошли через всю Европу, рассказывая о плаваниях в Новый Свет. Старейшины знали, что многие другие сверхъестественные существа, от пиявок до Черных спиралей, также жаждут освоить этот новый континент. Соответственно, на ранних стадиях Встречи у стоков было мало добровольцев для такого великого Исхода.

Старейшины племени смеялись, когда Коразон Ищущий возможность укусить настоял на том, чтобы самому разведать Новый Свет, пробравшись на борт ближайшего корабля, направляющегося в Америку. Хотя его смелость вызывала восхищение, его репутация приносящего несчастья на корабль, на борту которого он плавал, преследовала его. Возмущенный, Коразон отправился доказать, что все они ошибаются, решив избавиться от проклятия, которое он унаследовал. Стая моряков Костегрызов вызвались последовать его примеру, жаждая славы и репутации и нервничая из-за того, что не сможет выжить, чтобы получить такие почести.

Первые несколько месяцев путешествия Коразон был несчастен. Костогрызы использовали свои духовные Дары (например, Размывание), чтобы разместиться на борту, а другие Дары (например, Стряпня) использовали, чтобы прокормить себя, питаясь выброшенными рыбьими частями, тушеным деревом из грузового отсека и паклей. Когда их боевой дух был на самом низком уровне, Коразон совершил на палубе Шаг за Грань, чтобы напомнить себе, за что он сражается. Он увидел духовное отражение открытого моря - зрелище, которое всегда поднимало ему настроение, - и чудовищную тварь Вирма, кото-

рая вот-вот должна была поглотить корабль. В великом и ужасном противостоянии стая Коразона отбилась от чудовища в эпической схватке с помощью бугелей, ящиков с грузом, толстых канатов и острых когтей. Как рассказывают, в конце концов Коразон прыгнул в воду в форме Криноса, чтобы пронзить чудовище в сердце корабельным якорем. Правда ли эта история о рыбе, остается предметом долгих споров.

Тем не менее, Коразон Ищущий возможность укусить вернулся из Нового Света два года спустя с рассказами о бескрайней дикой местности, которая ждала детенышей и клиатов племени. Как сказал один Галлиард, если Ищущий возможность укусить смог пережить путешествие, он был уверен, что любой Костогрыз сможет. Убедившись, что корабли Ищущего возможность укусить больше не тонут, выводок Крысы перебрался на их борт. Сын рыбака лично помог более чем сотне Гару из своего племени совершить путешествие в Новый Свет и дал начало целому поколению американских Костегрызов.

Анри Цветочная вода

В конце 18 века Анри Цветочная вода с гордостью представлял «немытые массы» Парижа... во многих смыслах. Когда его впервые привели в каэрн Гару детенышем, он был слишком молод, чтобы объявлять о своей родословной и происхождении. Ему не нужно было выть, чтобы объявить о своем присутствии, потому что у него была определенная... атмосфера... которая всегда предшествовала ему. Хотя у него был определенный талант привлекать духов, они научили не по годам развитого метиса двум древним Дарам, которыми он был слишком неопытен, чтобы управлять ими: Запахом сладкого меда и Запахом скунса. Его владение этими мистическими путями поистине граничило с фантастикой, ибо, как и его уродство-метис, он обладал ароматом поистине сверхъестественной силы.

Из-за своего довольно необычного уродства и невыносимой вони Генри совершенно не подходил для служения Нации Гару, как это делали другие метисы. Его «мощное присутствие» делало невозможным тихое, осторожное или скрытное передвижение по зарослям каэрна. Только племя Костегрызов могло предоставить ему убежище, и даже тогда они держали его на расстоянии вытянутой руки. Решив спасти детеныша, которого никто не узнает, они заручились его патрулированием территорий, окружающих их парижские столпотворения, но настояли на том, чтобы он взял на себя постоянное «особое задание», оставаясь под землей. Анри был обучен патрулировать канализацию под Парижем — опасная обязанность, которую ни один здравомыслящий Гару не посмел бы взять на себя.

Отвергнутый Гару, живущими на поверхности, он устремился в подземный мир, как муха на экскременты. Полностью лишенный способности различать запахи, он не замечал самых неприятных запахов канализации. Для него моча



и духи пахли одинаково. Конечно, он не мог выследить добычу, не мог почувствовать добычу и, к несчастью, совершенно не мог почувствовать Вирма. Однако, имея в запасе целую жизнь, чтобы выследить скрытый город под Парижем, он разработал другие способы обнаружения доказательств существования других существ под землей.

Его первыми соперниками была стая Раткинов из Чумы Гамин, вороватых снующих существ, которые находили темную судьбу Генри забавной. Сначала женщины из их стаи издевались над ним, ухаживая за ним с цветами и духами. В ответ он обрызгал эти дары мочой, хотя мало кто знает, было ли это вызовом или дополнением. Но когда он стал на равных с другими сверхъестественными существами — а именно, бродя по грязи и болоту — он постепенно научился выслеживать их незамеченными. Отчитываясь перед Костегрызами через ряд посредников и сомнительных мест встреч, он медленно выстраивал историю о Матери-Крысе, возглавляющей эту стаю Гаминов. С усами, настроенными на нарастающую силу Вильда, их престарелый лидер замыслил кампанию террора и предательства против жителей на поверхности.

Однако Анри увидел в этом не угрозу, а факт, полный возможностей. Нос Анри никогда не становился острее, но его зрение росло. Подружившись с духами, которые другие сочли бы отталкивающими, он научился ощущать невидимые вещи вокруг себя. Заставляя глаза более

чувствительных существ слезиться, он также узнал, что, возможно, было одним из самых необычных применений Дара: Размывание. Когда он стал единым целым с туманом и паром туннелей под Парижем, он вскоре стал появляться и исчезать из скопления другой группы сверхъестественных существ: Приюта Носферату, который заполнил город, к большому ужасу надземных Пиявок.

Довольно зловонный метис постепенно описал своему начальству растущую кампанию шпионажа между тремя фракциями нежити. Парижские Носферату лелеяли гнойную ненависть к нескольким могущественным Вентру, кровососущей знати, которая охотилась на внутренние дворы коррумпированной аристократии. Он также начал слышать рассказы о Тореадорах, изнеженных артистах, высоко задравших свои носы. Метис начал представлять грандиозный план, сходящийся воедино, как множество туннелей, впадающих в одно и то же устье, или, возможно, как несколько потоков миазмов, готовых хлынуть в одну и ту же могучую реку.

Только у Костегрызов хватило духу выдержать подземные набеги на обитателей канализации. Используя информацию, которую раздобыл Генри, несколько стай спугнули свою добычу из подземного мира... и направили их друг к другу. После того, как и Раткины, и Носферату понесли тяжелые потери, Анри предложил прекратить боевые действия, а также краткосрочный союз против общего врага: двух групп Пиявок, контролирующих парижскую знать. Это было предложение, которое ни одна из сторон не могла не обнюхать. За своей теперь шероховатой и морщинистой внешностью Анри нашел способ смыть с себя четыре самые смертоносные секты врагов, столкнувшихся с его племенем, хотя они и не решались встретиться с Генри.

В теплый майский день из туннелей под Парижем хлынули отбросы сверхъестественного мира и потопили всякую оппозицию. Вентру и Тореадор задыхались от зловония, спасаясь от зубов и когтей. В течение месяца Пиявки Парижа уступили подавляющей силе и на время утратили свою удушающую власть над смертной знатью. Возможно, это совпадение, что через несколько месяцев после этого изменения сверхъестественной силы ослабленная смертная аристократия пала перед своими собственными соперниками, но парижские метисы так не считают. Скрываясь в тени, Анри Цветочная вода помог переломить ход битвы во время Французской революции. Хотя его уже нет в живых, память о нем осталась, распространяясь по канализации и туннелям под Парижем.

Молодой Блэки Чузлвит

Пожалейте маленького Чузлвита! Истории о его злоключениях когда-то разносились по мрачным местам викторианского Лондона, будоража детвору захватывающими историями о его победах и опасностях. Каждый раз, когда ребенок



Костегрыза увлекался сказкой, сага начиналась одинаково: Мать молодого Чузлвита когда-то была красивой женщиной, возлюбленной богатого и влиятельного промышленника. Но когда она объявила, что ждет ребенка, отец отверг свое нерожденное дитя. Мать в отчаянии обратилась за помощью к другим, но не нашла ничего, кроме презрения. Бессердечный хам, от которого родился ее ребенок, уехал в Америку, чтобы расширить железнодорожную империю, а его бывшая любовница была вынуждена просить милостыню. Горе и несчастье! Горе и несчастье!

Жалкий младенец молодой женщины родился в темноте ночи под новолунием. Чтобы заглушить боль от родов, она поддалась искушению демонического рома, безрассудно потратив те несколько скудных монет, которые у нее остались. Пошатываясь в лондонском тумане со своим крошечным младенцем, она упала в Темзу... и чуть не утопила Юного Чузлвита, нашего героя! Его мать тонула как камень, и ее душа вскоре улетела на небеса. Но чудесным образом крошечного младенца выбросило на берег под доками Ист-Энда, и ему суждено было стать оборванцем с улицы.

Бедный маленький Чузлвит! Оставленный на пороге сиротского приюта! Воспитывался на прогорклых овощах и каше! Сбежал из дома в нежном возрасте шести лет! Маленький герой поклялся, что будет упорно трудиться и добьется успеха в жизни, но когда он доверился пожилому человеку, предложившему ему работу, он не-

винно забрел на текстильную фабрику, где дети работали за грошовую зарплату. Избитый и в синяках, он каждую ночь плакал, засыпая! Живя в фабричном районе, он каждый день пачкал волосы и одежду сажей!

И все же Чузлвит упорно трудился, скопил достаточно денег, чтобы переехать из Лондона в многообещающий город. Сонная деревушка ожидалась благодаря новому процветающему бизнесу: открытию угольной шахты. Чузлвит покинул густой загрязненный город, чтобы каждое утро дышать свежим воздухом сельской местности... прежде чем спуститься под землю и испачкать лицо, руки и грязную одежду, добывая уголь. Как трагично, что жизнь, проведенная в тяжелом труде, должна быть вознаграждена нищетой!

И по мере того, как Блэки становился старше, его жизнь принимала еще много трагических поворотов, каждый из которых был трагичнее предыдущего! Он не знал истинной личности своего отца, бессердечного Железного всадника, который сколотил свое состояние на покупке и продаже земли на американском Западе. Видите ли, пережив гибель отца, позор воспитания в сиротском приюте, тяготы текстильных шахт и угольных копей, годы болезни от дыхания угольной пыли и дыма, Блэки Чузлвит был совершенно не готов узнать, что его отец был оборотнем! О, ужас! Позор! Пафос всего этого!

К 13 годам Блэки считал трудолюбивых мужчин из деревни Дэдволлоу своими настоящими братьями. До того дня, когда десять из них оказались заперты в угольной шахте! Охваченный горем, он в ярости кричал на полную луну! Слезы текли по его почерневшим щекам, он практически спрыгнул в шахту, чтобы помочь спасти их! Крича от боли, он не мог помочь своим братьям! В порыве страсти он превратился в яростного монстра!

И что еще хуже, упав в один из глубоких стволов угольной шахты, он оказался в другом мире, провалившись еще глубже под поверхность! Видите ли, еще одним чудом судьбы он избежал верной смерти, случайно шагнув за Грань в параллельную вселенную, зеркально отражающую нашу собственную - поистине героический подвиг для столь юного попадания в Пенумбру! Невероятный героизм, а каков триумф! Какой везучий ублюдок!

Убегая от мира чувств и ощущений, он вскоре оказался в мощном путешествии по мистическому духовному миру. Какие чудеса он там нашел! Какие ужасы! Странные звери, неспособные даже обитать в зазеркалье! Ужасные существа, непостижимые для мира науки! После целой жизни наблюдения за эксплуатацией невинных вокруг него его поиски десяти человек, брошенных в угольной шахте, привели его в ужасное царство глубже в землю, глубокую рану в самом творении: мир кошмаров, который позже станет основой для Царства Шрама.

Испуганный и одинокий, он плакал среди обломков увиденного им мира. Блуждая, словно

во сне, он видел души бесчисленных юношей и девушек, трудившихся на фабриках, в шахтах и в тюрьмах для наемных рабов времен так называемой промышленной революции. Итак, в этом царстве он поклялся больше не носить оковы угнетения, а сбросить их и разорвать узы, связывающие таких молодых людей, как он! Ура, юный Чезлвит! Ура!

На протяжении всего правления королевы Виктории лондонские детеныши Костегрызов были в восторге от этих и других историй о приключениях юного Блэки Чезлвита в волшебной стране Шрам. Это краткое изложение — лишь первая из более чем трехсот глав его биографии. Полная история его приключений когда-то была сериализована Галлиардами в глуши Британской империи на протяжении многих лет. Они утверждали, что новые истории о Чезлвите передавались им в сообщениях, переносимых крошечными лапками крысиных духов, которые присоединялись к Блэки в его веселых приключениях. Конечно, другие настаивали на том, что этот крепкий юноша был не чем иным, как продуктом демонической выпивки, которой предаются эти негодяи, сочиняющие такие фантастические истории. На это мы скажем громко «Фиш! Тош!» Давайте никогда не забывать триумф юного Блэки Чезлвита! Ура!

Мать Лариса

Как лидер септа Зелени в Центральном парке Нью-Йорка, Мать Лариса является одной из самых престижных Костегрызов в Нации Гару. Несмотря на многочисленные попытки других Гару свергнуть ее, в том числе заговоры, возглавляемые предателями из ее собственного септа, поддержка десятков манхэттенских Костегрызов удерживает ее у власти. Лариса стала Матерью племени после десятилетий щедрости и сострадания к нуждающимся, особенно к детенышам и клиатам из ее собственного племени.

Ее городской септ основан на каэрне общины, где разные племена и даже разные сверхъестественные существа могут отложить в сторону свои разногласия и обсудить свои проблемы. Как лидер септа, она известна тем, что принимает и защищает любого, кто находится в опасности, в беде или в бегах. Бесчисленное количество раз другие Гару предупреждали ее, что из-за этой слабости ее септ подвергается опасности, но и она, и ее племя были готовы расплачиваться за последствия своего сострадания.

Мать Лариса также известна своей проникающей способностью как могущественный теург, репутацией, которой она играет на полную катушку. Для людей, которых она знает и уважает, она осторожный и внимательный наставник, но для незнакомцев она представляет себя сумасшедшей старой ведьмой. Спрятавшись на острове в одном из озер Центрального парка, она часто принимает посетителей, перемешивая котел с солоноватой и неопознаваемой жидкостью. Ино-



гда она предлагает свою последнюю смесь нуждающимся людям — верный способ проверить их готовность доверять ей.

После десятилетий консультаций со всевозможными слушателями старая ведьма собрала обширную коллекцию сверхъестественных историй, которыми она с радостью делится с любыми детенышами, которые будут их слушать. У большинства есть весь стиль и изящество хэллоуинских историй о привидениях. («Хе, хе, хе! Послушайте, детишки! Вот история, от которой у вас стынет кровь!») Хотя мало кто ее помнит, части этого персонажа основаны на малоизвестном комиксе о Везувии «Дом умирающих», опубликованном в начале 50-х.

Никто не знает, сколько лет Матери Ларисе на самом деле и как долго обряды теургов смогут поддерживать ее в старости. В то время как местные Костегрызы с большим уважением относятся к пожилым людям, некоторые другие племена задаются вопросом, способна ли она еще править. В последние годы она стала неохотно покидать пределы Центрального парка. Иногда она даже не может покинуть пределы своего скрытого острова. Несмотря на это, пока она может поддерживать соответствующие обряды, отстаивать идеалы своего племени и обезвреживать достаточное количество местных заговоров, Костегрызы надеются, что старая дева будет править еще много лет.

Порода: Хомид

Покровительство: Теург

Ранг: 4 (Атро)

Физические атрибуты: Сила 1 (3/5/4/2), Ловкость 2 (2/3/4/4), Выносливость 3 (5/6/6/5).

Социальные атрибуты: Обаяние 4, Манипулирование 3 (1/0/0/0), Внешность 2 (1/0/2/2)

Ментальные атрибуты: Восприятие 3, Интеллект 3, Сообразительность 4.

Таланты: Бдительность 3, Рукопашный бой 1, Уклонение 3, Эмпатия 4, Красноречие 5, Уличные порчки 4, Хитрость 3.

Навыки: Понимание зверей 2, Ремесла 2, Лидерство 3, Холодное оружие 3, Исполнение 4, Скрытность 2, Выживание 3.

Познания: Языки (испанский) 1, Медицина 4, Окультизм 3, Ритуалы 5.

Детали биографии: Контакты 4

Ярость: 5; Гнозис: 7; Сила воли: 8

Дары: (1) Стряпня, Ласка Матери, Убеждение, Сопротивление ядам, Чутье Вирма, Речь духов; (2) Блаженное Неведение, Приказ духу, Взгляд извне, Пристальный взгляд; (3) Экзорцизм, Парализующий взгляд, Незримый ритм, Видоизменить объект; (4) Потусторонняя хватка

Обряды: любые, которые Рассказчик сочтет подходящими (она — высокопоставленный теург)

Фетиши: Великий Клайв. Великий клайв Ларисы был «наследством» от Стеклохода, который впал в немилость перед смертью во время атаки Черной спирали на септ Зелени (Ларисса не упоминает, на чьей стороне был Стеклоход). Клинок называется «Гремящий доморез», и Стеклоход были бы потрясены, узнав, что эта могучая семейная реликвия их племени в настоящее время спрятана в кустах в Центральном парке на случай, если она когда-нибудь понадобится взбалмошной старухе Костегрызов.

Карлита Зумьеррес, Старшая сестра

Предыстория: Не все Гару проходят Первое Изменение в неловкие годы позднего подросткового возраста — для некоторых эта неприятность наступает раньше. Карлита — одна из тех молодых Гару, и она приняла свою природу Люпина так, как немногие другие юные оборотни. Хотя ее Первое изменение было, конечно, травмирующим — она спряталась в одном из своих привычных убежищ в центре Тампы, когда изменение настигло ее, и, придя в себя, обнаружила вокруг себя семью мертвых кубинских сквоттеров в ключья, — она быстро поняла, что, чтобы исправить то, чем она была, она должна сделать все возможное в войне Апокалипсиса.

Сейчас, в 15 лет, Карлита в некотором роде вундеркинд. Чтобы примириться с этой несчастной семьей, Карлита хочет однажды стать Матерью или даже Бабушкой среди Костегрызов. Она сделала первые робкие шаги, заработав прозвище «Старшая сестра» в знак признания своего положения и стремления. Однако образ

действий Карлиты — это не та псевдолиберальная политика социального прогресса, которую невежественные Гару часто ошибочно приписывают забитым Костегрызам. Ее методы гораздо более прямые. Как Филодокс, она чувствует себя в высшей степени компетентной, чтобы судить о ценности своих врагов, но она также берет на себя роль карателя, пиная этих врагов по яйцам, а затем вонзая свой Коготь-Кинжал в основание их шей, когда они сгибаются пополам. Другие кандидаты в матери и бабушки часто становятся опекунами, помогая другим. Карлита предпочитает помогать, устраняя препятствия. На сегодняшний день она побеждала Бэйнов и Танцоров черной спирали, служила посредником между септами Раненого залива и Настигающим север в западной части центральной Флориды и даже помогла предсказанной стае Гару бросить вызов Бэйну Знаний и твари Вирма, Джо'клат'матрику.

Нынешние планы Старшей сестры снова привели ее домой, в Тампу, где она продолжает служить правой рукой Матери Элдридж в Тампе и быть «устаи Юга» между двумя септами.

Внешний вид: Карлита стройная и худошавая, что видно как в ее форме Люпуса, так и в ее человеческой форме. Как человек, ее рост составляет менее 170 см, что еще больше подчеркивается ее безразмерной армейской курткой и мешковатыми джинсами или чиносами. У нее черные и жесткие волосы, которые она часто убирает под старую кепку Tamra Vau Vucs. В волчьей форме мех Карлиты пестрый, черно-коричневый, что делает ее похожей скорее на шавку-переростка, чем на волка. Даже в форме Криноса Карлита худая, что придает ей обманчиво маломощный вид.

Советы по отыгрышу: Как молодому Гару, тебе часто не уделяется должного внимания, и это тебя очень бесит. Эй, ты не достигла бы второго ранга, будучи какой-то сопливой девчонкой — ты сообразительна, и иногда другим людям просто нужно научиться не судить о книге по ее подержанной обложке. Однако, к твоему большому огорчению, эти другие иногда правы; в тебе еще много порывистости юности. И есть еще неуловимый вопрос твоего аппетита. Ты всегда голодна, и что бы ты ни ела, все на вкус как паленая собака. Чуваки, это отстой.

Порода: Хомид

Покровительство: Филодокс

Ранг: 2 (Фостерн)

Физические атрибуты: Сила 1 (3/5/4/2), Ловкость 4 (4/5/6/6), Выносливость 3 (5/6/6/5).



Социальные атрибуты: Обаяние 4, Манипулирование 4 (2/1/1/1), Внешность 2 (1/0/2/2)

Ментальные атрибуты: Восприятие 4, Интеллект 2, Сообразительность 3.

Таланты: Бдительность 2, Атлетика 1, Рукопашный бой 2, Уклонение 3, Эмпатия 1, Красно-речие 1, Уличные порядки 4, Хитрость 1.

Навыки: Понимание зверей 1, Ремесла 1, Вождение 1, Огнестрельное оружие 1, Скрытность 3, Выживание 3

Познания: Компьютер 2, Закон 1, Языки (английский) 1, Ритуалы 1

Детали биографии: Контакты 3, Наставник 2
Ярость: 3; Гнозис: 3; Сила воли: 4

Дары: (1) Убеждение, Чутье истинной формы, Навязчивое единство, Истина Гайи (2) Блаженное невежество, Неполадки с техникой

Обряды: Обряд освящения талисмана

Фетиши: Коготь-кинжал

Костегрызы

Имя:
Игрок:
Хроника:

Порода:
Покровительство:
Лагерь:

Имя стаи:
Тотем стаи:
Концепт:

Атрибуты

Физические		Социальные		Ментальные	
Сила	●○○○○	Обаяние	●○○○○	Восприятие	●○○○○
Ловкость	●○○○○	Манипулирование	●○○○○	Интеллект	●○○○○
Выносливость	●○○○○	Внешность	●○○○○	Сообразительность	●○○○○

Способности

Таланты		Навыки		Изнания	
Бдительность	○○○○○	Понимание зверей	○○○○○	Компьютеры	○○○○○
Атлетика	○○○○○	Ремесло	○○○○○	Загадки	○○○○○
Рукопашный бой	○○○○○	Вождение	○○○○○	Расследование	○○○○○
Уклонение	○○○○○	Этикет	○○○○○	Закон	○○○○○
Эмпатия	○○○○○	Огнестрельное оружие	○○○○○	Языки	○○○○○
Красноречие	○○○○○	Лидерство	○○○○○	Медицина	○○○○○
Запугивание	○○○○○	Холодное оружие	○○○○○	Оккультизм	○○○○○
Первобытный инстинкт	○○○○○	Исполнение	○○○○○	Политика	○○○○○
Уличные порядки	○○○○○	Скрытность	○○○○○	Ритуалы	○○○○○
Хитрость	○○○○○	Выживание	○○○○○	Естественные науки	○○○○○

Преимущества

Детали биографии

Дары

Дары

○○○○○	_____	_____
○○○○○	_____	_____
○○○○○	_____	_____
○○○○○	_____	_____
○○○○○	_____	_____

Иочет

Ярость

Здоровье

Слава

○○○○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□

○○○○○○○○○○○○

□□□□□□□□□□

Пустяк

Боль -1

Лег.травмы -1

Честь

○○○○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Знозис

○○○○○○○○○○○○

□□□□□□□□□□

Ср.травмы -2

Тяж.травмы -2

Увечье -5

Нокаут

Мудрость

○○○○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Сила воли

○○○○○○○○○○○○

□□□□□□□□□□

Илеменная слабость

При общении с другими племенами
сложность соц.действий +1

Ранг

Костегрызы

Натура:

Маска:

Достоинства и недостатки

Достоинства	Тип	Цена	Недостаток	Тип	Бонус

Расширенные детали биографии

Союзники

Наставник

Родичи

Контакты

Тотем

Вещи

Экипировка: _____

Обмундирование: _____

Опыт

Всего: _____
Получено от: _____

Семь

Название: _____
Местоположение каэрна: _____
Уровень: _____ Тип: _____
Тотем: _____
Лидер: _____
Текущее столпотворение: _____
Племенной Отец или Мать: _____

Всего потрачено: _____
Потрачено на: _____

