

Книга племени:  
Потомки Генрифа





PION SPENLER



## Слабость Ули Сияющие челюсти

Жил некогда сын Фенрира, который считал себя слабым.

Его звали Ули Сияющие челюсти, но это имя он получил не от своих братьев и сестер по стае. Старейшины дали ему имя Сияющие челюсти во время ритуала инициации, ибо, хотя и залитый кровью, он оставался красив и чист лицом.

Ули был воином, преданным своему племени и своей общине. Когда враги угрожали его дому, Ули сражался наравне со своими братьями и сестрами, круша нападающих, а когда старейшины посылали его стаю охотиться на порождения Вирма в их темных логовах, Ули был столь же свиреп, как любой из его товарищей. Он сражался во многих битвах, и ядовитая кровь врагов стекала по его когтям, но ни разу недруги не смогли оставить отметину на его лице, ибо он не получал ран, которые оставили бы шрамы. Его товарищи по стае посмеивались над этим, говоря, что его метко прозвали, и прославляли его умение.

Но, лежа ночами рядом со спящей женой, Ули Сияющие Челюсти не мог заснуть; устремив взор в темноту, он говорил себе: «Я слаб».

Вот что отравляло дни и ночи Ули Сияющие Челюсти. Когда его стая одерживала

славную победу, Ули, вспоминая битву, думал, что его вклад в победу был наименьшим. Когда удар врага разрывал его плоть, Ули скрежетал зубами от боли и думал, что его товарищи менее чувствительны к ранам, чем он. Каждый день он находил что-нибудь, что убеждало его в том, что он недостаточно силен, и ночами не мог заснуть, размышляя о том, как скоро его слабость приведет к гибели его стаю, а то и всю общину.

Наконец, Ули решил, что с этим пора что-то делать. Он предстал перед Ярлом и приветствовал его, как должно, и сказал: «Вождь, я не столь силен, как ожидает от нас Великий Фенрир. В глубине души я чувствую, что подведу тебя в час великой нужды, и я не могу жить с этим знанием. Я прошу тебя позволить мне уйти в мир духов, где я смогу бороться с собой и вырвать слабость из своего сердца».

Ярл нахмурился: «Идти в Умбру одному, без стаи? Ты уверен, что это ТВОЯ мысль, Ули Сияющие Челюсти?»

«Да. В стае я полагаюсь на силу своих товарищей, и моя слабость скрывается от меня. Без моей стаи она станет сильнее и храбрее, и тогда я смогу встретиться с ней лицом к лицу и убить».

Ярл зарычал и недовольно пошевелился

на троне, а затем поискал взглядом старую мудрую шаманку, которая присутствовала здесь же. Старейшина, рожденная под серпом луны, что-то пробормотала, потеряла ожерелье из рун, обвивающее ее шею, и, наконец, кивнула. «Да будет так», - прогремел Ярл. «Даю тебе лунный месяц срока, чтобы разобраться в себе, Ули Сияющие Челюсти, хотя ты единственный, кто считает, что твоя беда столь велика. Отправляйся завтра, в ночь новолуния, и возвращайся прежде, чем луна станет новой опять».

Ули опустил на колени и склонил голову, а затем вернулся домой, к своей семье. Он поел с ними и поборолся с детьми, но не стал обременять их известиями, ибо Фенрир никогда так не поступают. Ночью он прошептал жене на ухо: «Я снова должен идти», и она не стала тратить слов, а вместо этого попрощалась с ним так, как жена прощается с мужем.

На следующий день он приготовился к путешествию, собирая те немногие вещи, в которых он будет нуждаться, но не сможет найти в дороге. Он в последний раз поел со своей семьей и вышел за порог, но его жена и дети вышли следом за ним. «Муж мой, где твоя стая?», - спросила жена. «Почему они не встречают тебя здесь?». Сердце Ули сжалось от боли, но он ответил: «Я иду в мир духов один, без стаи». «Но почему?», - прошептала жена. «Ты никогда не поступал так раньше, ведь твоя стая сильна». «Прости меня, жена моя, мать моих детей, но я должен покинуть тебя, потому что я слаб».

«Кто сказал такое?», - выпалила его жена. «Кто посмел так солгать? Муж, ты должен поймать того, кто оклеветал тебя, и содрать с него кожу».

«Это не клевета», - сказал Ули жене. «Это не ложь. Моя слабость существует, и я чувствую, как она грызет меня изнутри днем и ночью. Я должен идти в мир духов, где все обретает плоть, и, если мне повезет, я найду там свою слабость и убью ее. Тогда я смогу вернуться домой и стать мужем, которым ты будешь гордиться».

Слезы струились по лицу жены Ули и прожигали снег там, куда падали. Она до крови прокусила губу, но ничего не сказала, ибо не должно родичу задавать вопросы одному из Фенрир, даже своему супругу. Ули поцеловал жену, и ее горячие слезы оставались на его щеках, пока он целовал на прощание детей, а затем повернулся и пошел по дороге, не оглядываясь.

• • •

Возможно, Ули Сияющие Челюсти точно знал, когда перешел в мир духов, возможно, он настолько ушел в свои мысли, что не заметил границы. Но под неверным светом безлунного неба он перепрыгнул ручей и продолжил свой путь по другому миру. Он долго шел по обиталищу духов, затем остановился на холме и оглядел окрестности, докуда доставал взгляд; он прислушался - и не услышал ничего. «Мне предстоит еще долгий путь», - сказал себе Ули и спустился с холма.

Ули шел несколько дней, утоляя жажду из чистых родников мира духов, ибо то было время, когда искажение еще не господствовало повсюду. Он питался дичью, которую ловил, и оставался здоровым, ведь духи животных насыщали его тело, тоже ставшее духом. Время от времени он останавливался под деревом или на холме и прислушивался, но не слышал ничего.

Но вот он дошел до развилки. Тропа, что уходила вправо, была полна светом Луны, которым сиял каждый камень. Тропа, ведущая влево, была темнее и полна теней, она извивалась, теряясь в дымке, и Ули не мог сказать, где она закончится. Ули выбрал левую тропу, и почти сразу понял, что сделал правильный выбор. Скоро он потерял из виду развилку, впереди и позади него залег мутный туман, и он сказал себе: «Теперь моя слабость обязательно найдет меня на этой дороге». Он отправился дальше и уже не так часто останавливался, чтобы прислушаться.

Конечно же, собственные слабости - не единственное, что может поджидать путешественника на подобной дороге. Чем дальше Ули уходил по тропе, тем заметнее деревья и кусты, пробившиеся сквозь камни, теряли зеленый окрас. Многие из них были мертвы, но не отравлены или поражены молнией, а словно бы просто потеряли желание жить. Это передалось Ули, и он почувствовал сомнение, так как любой из Фенрир опасается потерять волю к жизни, или, что еще хуже, умереть без пользы.

Когда Ули ненадолго прервал свой путь, чтобы осмотреть одно из таких деревьев, и подумал, не придется ли ему самому умереть так же, нечто вынырнуло из темноты под корнями и попыталось вцепиться в него. Это была ползучая тварь, дрожащая и влажная, словно только что вылупилась из некоего омерзительного яйца или прогнившего плода. Она не могла говорить - только издавала крысиный визг, полный затаенной боли и стра-



дания. Ули заметил ее и отпрыгнул назад, и вдруг понял, что это. Эта тварь питалась страхом, который он чувствовал, когда смотрел на деревья. Он сам привлек ее внимание.

Ули перекинулся в боевую форму, ухватил тварь когтями и разорвал пополам. В ее прерывающемся от боли предсмертном визге он смутно ощутил смесь жажды мести и облегчения. Ули отбросил обе половинки твари и сказал себе: «Это хилое создание не может быть моей слабостью. Это был один из паразитов Врага». Но даже самые последние из слуг Вирма способны научить верных путешествовать стаями.

Они появились из теней и щелей между камнями, все разом наскакивая и наползая на Ули. В их глазах не было ничего человеческого или звериного, лишь пылающий голод, который могли утолить страдания Ули. Они выскивали боль, жалость, страх, ненависть - все эмоции, способные насытить их. Ули знал, что не смог бы спастись от столь многих, но он чувствовал сильнейшее отвращение к мерзким тварям и не собирался оставлять их в живых.

Ули Сияющие Челюсти не был вооружен. У него не было оружия, что передается, как семейная реликвия, а обычный меч или топор менее полезен, чем собственные когти и клыки. Но против столь многих когти и клыки были не столь хороши. Он отпрыгнул с тропы туда, где стояло одно из мертвых деревьев, и, возвав к мощи Фенрира, вырвал его из земли. Теперь он был действительно хорошо вооружен. Каждый взмах новой дубины Ули сбивал множество крылатых бэйнов на землю, каждый удар по земле превращал в желе нескольких ползучих тварей.

Он метался по сторонам с деревом в руках, размахивая им направо и налево, до тех пор, пока те враги, что не легли в бою, не улетели прочь. Тогда Ули взял огромный круглый камень и прокатил его по бэйнам, лежащим на земле, и вскоре от них осталась лишь лужи мерзкой жижи. Затем он прошел по тропе на расстояние броска молота, сел на камень и отдохнул. В наступившей тишине он прислушался и кое-что услышал. Он услышал мягкие шаги существа, крадущегося вдалеке то на двух, то на четырех ногах. Ули пошел дальше.

• • •

Чем дальше шел Ули, тем больше и острее становились камни, окружающие тропу,

а деревья и кусты встречались все реже. Огромные тучи заслоняли свет Луны, и путь Ули освещался не серебристым, а тускнеюще - серым светом. Но сама тропа оставалась ровной - по ней было легко идти, так как она вела слегка под уклон в дымку. Ули отмечал каждую веху пути, проходя мимо, и спал настороженно, но ползучие твари, что живут в глубинах теней, не тревожили его. Наконец, в сумерках, предрассветных или вечерних, Ули подошел к огромному дереву. Оно проросло на скале размером с корабль, глубоко вонзив корни в серый камень. Стой оно прямо, оно было бы высоким, но оно было скрюченным и горбатым и лишенным листьев. Но, несмотря на все это, дерево было сильным, как любой живой дуб, ибо оно впитало в себя силу камня и сделало ее своей силой.

На ветвях дерева сидели два ворона, каждый размером с собаку. Ули знал законы мира духов - это не могло быть случайностью. Ули подошел к дереву и уважительно склонил голову. Ворон, сидящий слева, заговорил, и его голос напоминал треск сосулек, падающих на камень. «Куда ты идешь, Ули Сияющие Челюсти? Ты зашел далеко от дома».

«Я кое-что ищущу», - ответил Ули.

Заговорил ворон справа, и его голос был словно трепетание листьев на холодном ветру. «Так что же ты ищешь? Должно быть, нечто важное?».

Ули не было дела до воронов, но он помнил старые соглашения между Фенриром и Храфном и к тому же знал, что если он не расскажет им все откровенно, они будут докучать ему, куда бы он не пошел, пока не удовольствуются тем, что узнали - такова натура воронов.

«Я ищущу свою слабость». Оба ворона коротко хихикнули.

«Тогда неудивительно, что ты ушел из племени», - сказал тот, что слева. «Они идут от своей слабости к силе».

«Но, возможно, ты поступаешь правильно», - произнес ворон справа. «Если ты принес свою слабость с собой и не оставил ее в материальном мире, то возможно здесь ты сумеешь убежать от нее».

«Я не какой-нибудь трусливый шакал, чтобы бегать от своей слабости», рыкнул Ули. «Я собираюсь найти ее здесь и убить». Вороны рассмеялись, и их смех напомнил Ули хруст дробящихся костей.

«Ты думаешь, это будет легко?», - прокудал левый. «Здесь ты не сильнее, чем прежде».

«Если бы ты мог победить свою слабость силой, ты бы сделал это давным-давно», - вкрадчиво промурлыкал правый. «Тебе нужно нечто другое, чтобы превозмочь себя, тебе нужна мудрость». «Если пожелаешь, Ули Сияющие челюсти, мы поделимся с тобой нашими секретами». Вороны, нахолившись, стали переминаясь с ноги на ногу на ветвях. Ули взглянул на них, и кровь Фенрира полыхнула в его взгляде.

«Зачем вы ждете моего согласия, чтобы дать совет? Разве вы не щедрые дети Храфна, вольные распоряжаться своими тайнами?»

Ворон слева пробормотал что-то, ворон справа промолчал. Затем они заговорили, то отрывисто, то мягко.

«Есть цена»

«Есть закон»

Ули ничего не сказал.

«Подвесь себя на этом дереве», - тихо пропел ворон слева, полузакрыв глаза. «Подвесь себя здесь».

«Мы усядемся рядом и будем клевать твою плоть, а взамен расскажем тебе о многом», - прошипел ворон справа.

«Ты станешь мудрее»

«Ты станешь сильнее»

Зеленый огонь, холодный, как дно заброшенного пруда, блестел в их глазах. Ули Сияющие челюсти зарычал, и ярость пробудилась в нем. «Вы не вороны!», - воскликнул он.

«Конечно же, мы вороны», - ухмыльнулся ворон слева. «Мы приносим мудрость»

«Мы просто обязаны быть воронами, мы узнаем наши секреты от мертвых», - кивнул головой ворон справа.

«У Одина тоже были создания, которых он звал воронами», - низким, суровым голосом произнес Ули. «Я узнал вас»

«Я так не думаю», - протянул ворон слева, и глаза его мерцали, словно изумруды, вмержшие в лед.

«Ты знаешь имена наших предков», - усмехнулся ворон справа, щелкая клювом.

«Мы их потомки»

«Мы их наследники»

Оба ворона прыгнули вперед, распушив перья, и стали размером почти с Хиспо.

«Вы омерзительные изменники и пожиратели трупов, крылатая падаль. Вы безродные, отвергнутые Храфном. Вы из тех птиц, что побираются в тени Змея» - проревел Ули.

«Мы те, кто мы есть, Ули Сияющие Челюсти. Мы - твоя судьба»

Они бросились на него с дерева, быстрые, как стрелы. Ули перекинулся в боевую форму в мгновение ока, но они распоролы ему кожу уда-рами крыльев с острыми, как лезвия, перьями. Ули пытался схватить их, но они были быстрее любой обыкновенной птицы, и его когти и клыки напрасно рвали воздух. Они вновь зловеще рассмеялись, кружа над ним, и, смеясь, снова нырнули вниз, и еще больше крови заструилось по его рукам и ногам. Вороны продолжали хохотать, в третий раз падая на Ули, и тут его лапы сомкнулись на шее первого. Ворон бил крыльями, более мощными, чем копыта огромного коня, его перья сдирали куски плоти, вновь полилась кровь, но Ули не выпустил его. Он попытался воззвать к своему брату, но железная хватка Ули сдавила ему горло, и он ничего не смог сделать. Тогда второй ворон ринулся на Ули, подобно молнии, ударяющей в гору. Но, как молния не способна свалить гору, так ворону не удалось свалить потомка Фенрира. Его клюв глубоко вонзился в плечо Ули, но тот дотянулся второй рукой и схватил врага за шею. Второй ворон тоже бил его могучими крыльями и полосовал кинжалами перьев, но Ули не выпустил его. Он шагнул к скале, на которой росло дерево, и разможил об нее головы воронов, расколов черепа и выплеснув мозг. Затем он повесил трупы воронов на дерево и заторопился дальше, и, хотя он ничего не видел, но слышал легкие шаги, сопровождающие его.

• • •

Больше ему не попадалось ни деревьев, ни кустов, ни духов животных - ничего, что было бы живо. Ули с осторожностью пил из ручьев, что струились между камнями, но вода была безвкусной и не такой, как обычно, будто должна была горчить, но горечь потеряла силу. Все же он шел вперед: если бы он повернул назад, то, что преследовало его, могло бы сбежать. Вместо этого Ули шел вперед, надеясь, что его преследователь станет храбрее.

Чем дальше он шел, тем заметнее все окружающее теряло краски. Поэтому он удивился, когда дошел до двух колонн по обеим сторонам тропы, и увидел двух черных волков с желтыми глазами, сидящих под ними. Волки встали и оглядели Ули, не поднимая загривков. Ули сперва хотел поприветствовать их, будучи чужим здесь, но слишком свежи были воспоминания о фальшивых воронах, и он посмотрел им в глаза, не опуская взгляд.

«Ни мужчина, ни женщина, ни волк и ни дух не пойдут по этой дороге, если они не ищут своей гибели», - одновременно проговорили волки. «Ты тоже пришел за этим?»

«Да, я ищу свою судьбу», - сказал волкам Ули. «Но я не собираюсь покоряться ей. Я иду по этой тропе, чтобы моя судьба догнала меня, чтобы мы сразились и узнали, кто из нас сильнее»

«Смелые слова», - сказали двое. «Возможно, эта дорога не для тебя. За этими вратами тебя не ожидает ничего, кроме бесславной гибели, но и тропа, ведущая обратно к землям, полным лунного света, не приведет тебя к твоей судьбе. То, что ты ищешь, лежит на третьем пути, что начинается здесь». Ули огляделся. «Я не вижу третьего пути».

«Ты и не увидишь», - расхохотались волки, и их голоса прозвучали криками стервятника. «Когда-то мы сами прошли этой тропой, и мы с легкостью покажем тебе путь. Это будет честью для нас, Ули Сияющие челюсти.»

«Разве вы не должны стеречь эту тропу и предупреждать путников?»

«Тропа сама присмотрит за собой», - ответили они. «Мы ждали тебя.»

Ули посмотрел на них, и на какой-то миг ему показалось, что их шкура стала серой, как у чистокровных детей Фенрира, но тут же отблеск пропал, уничтоженный чернотой меха, и в этот момент Ули понял, кто они.

«И раньше были хранители врат, отринувшие свои обязанности, и были падшие Фенриры,» - прорычал Ули.

Волки встали на задние лапы, перекинувшись в боевую форму. «Ты пропах кровью нашей семьи, Ули Сияющие челюсти. Ты бросил раздробленные кости наших сестер на дороге и повесил тела наших братьев на их же дереве, и теперь ты заплатишься за это.» В ответ Ули перекинулся тоже и прорычал вызов на бой.

Двое ударили одновременно. Может, они были братьями, а может просто научились дисциплине, но они отлично работали в паре. Когда Ули кидался на одного, тот резко отпрыгивал, а когти второго раздирали Ули спину. Вскоре из многих ран Ули текла кровь, хранители врат смеялись, и Ули понял, что так ему никогда не победить.

Тогда он прыгнул так далеко, как мог, и оставил их по одну сторону от себя. Когда они повернулись, чтобы преследовать его, Ули забежал за одну из колонн. Один из падших оборотней стал обегать колонну слева, другой справа, чтобы не дать Ули скрыться, и в этом была их ошибка.

Ули не стал убегать, вместо этого он остановился и занялся тем волком, который был справа. К тому времени, как его брат полностью обогнул колонну, было слишком поздно - Ули разорвал ему горло. Увидев Ули над трупом брата, черный волк закричал и бросился на него, лязгая челюстями, с которых клочьями летела пена.

Но теперь схватка была чистым безумием - падший вервольф против одного из детей Фенрира. Хранитель врат несколько раз задел Ули, но не достал ни до кости, ни до артерии, а затем Ули схватил его руками за челюсти и разорвал.

Когда все было кончено, Ули Сияющие Челюсти укрепил череп каждого оборотня на колонне, которую тот охранял, и устремился дальше, и, хотя он по-прежнему не видел никого, то существо, что следовало за ним, казалось, приблизилось.

• • •

Раны Ули Сияющие челюсти еще не зажили, когда он дошел до конца тропы. Мгла и тени сгустились еще сильнее и полностью скрыли луну. Это был не крошечный мрак, а сплошная дымка. Камни, мимо которых проходил Ули, были бесцветными: серыми их можно было назвать лишь потому, что никакое другое слово не подходило ближе. И единственным, что выделялось среди этой унылой бесцветности, был разрыв в ткани земли, в самой основе мира духов, пропасть, уходящая за горизонт, чернее, чем пустота между звездами. Ули Сияющие челюсти стоял на краю провала, пролегшего через мир духов, и понимал, что достиг конца пути.

В Бездне сила обращается слабостью. В Бездне слабость и отчаяние набирают силу и способны победить даже храбрейшего из Гару. Здесь слабость Ули Сияющие челюсти наверняка должна быть на пике силы, и если она собиралась проявить себя, она должна была сделать это. И в то время как Ули Сияющие челюсти смотрел в черноту, что залегла внизу, в сердце мира духов, он услышал позади себя шаги, близкие, как рука друга. Он услышал дыхание, вырывающееся из невидимой глотки, и понял, что его слабость пришла за ним. И, хотя это было труднее всего, что ему когда-либо приходилось совершать, он выпрямился и обернулся, чтобы встретиться с ней лицом к лицу...

Перед ним предстал сам Великий Фенрир.

Ни в мире живых, ни в мире духов, ни в любом другом мире никогда не было и не будет волка столь огромного, столь сильного, столь ужасающего, как Великий Фенрир.

Когда он распахивает пасть, чтобы пожрать своих врагов, всадник вместе с конем может въехать в его глотку, не склоняя головы. Его глаза полыхают желтым огнем новорожденных солнц, его шкура сера, как отчаяние, и настолько же тверже железа, насколько железо тверже стекла. Когда он обходит границы своих владений, его когти оставляют в прочнейшем камне борозды глубиной в средний палец человека. Когда Великий Фенрир изливает небесам свой гнев, звезды трясутся и хнычут от ужаса. Он - Воплощенная ярость, Первый Волк, тот, кто зубами ловит кометы и пожирает их кровотокающими. Вот кто предстал теперь перед Ули Сияющие челюсти. Он заговорил леденящим душу голосом, чеканя каждое слово чудовищными челюстями.

«Зачем ты здесь, Ули Сияющие челюсти?»

«О Великий Фенрир, я здесь потому, что я боюсь своей слабости. Я прошел через эти земли, разыскивая ее, чтобы дать ей выйти на мой след, а затем поймать ее и разорвать на части, чтобы вновь быть достойным тебя».

Великий Фенрир стоял неподвижно, но в горле его клокотал гром.

«Ты знаешь, что я способен за ложной силой узреть глубинные слабости?»

«Да, Великий Фенрир»

«Ты хочешь, чтобы я указал тебе, где гнездится твоя слабость?», - прогрехотал Великий Волк.

Ули задрожал от ужаса, но слова, которые он произнес, шли от самого сердца. «Да, хочу, Великий Фенрир»

Глаза Великого Фенрира полыхнули, его голова подалась вперед, и Ули ощутил в груди боль тысяч ран. Его ребра сломались, словно сухие ветки, и кровь хлынула из груди, орошая камни Бездны. Великий Фенрир воздел морду, влажную от крови Ули Сияющие челюсти, и выплюнул что-то на землю. Хотя каждый нерв тела умолял Ули упасть и умереть, чтобы прекратить пытку болью, Ули остался стоять и посмотрел вниз, на свое собственное сердце.

«ВОТ где твоя слабость. Она таится в твоём сердце, и это слабость, которую я презираю. Это Сомнение, столь ослабляющий недостаток, что оно привело тебя искать МОЕГО суда, как будто можно предположить, что я назвал бы слабого своим сыном. Изъян твоего духа навлек позор на твою общину, на твою семью и на МЕНЯ». Даже в мутном свете Бездны зубы Великого Фенрира сияли окровавленными клинками. «Что ты можешь сказать в свое оправдание, Ули Сияющие челюсти?»



Хотя его сердце лежало перед ним на земле, а грудная клетка была разворочена, Ули нашел слова: «Я...я стыжусь себя, Великий Фенрир». Каждый вздох причинял новую боль, но Ули продолжал: «Я...я судил о себе... по меркам своих страхов...не по меркам стаи...и моего племени...я думал плохо о себе...а значит...и о тех...кто считал меня сильным...у меня...не хватило...должной гордости...я...не был...горд...тем...что я... Фенрир».

Великий Фенрир низко и глухо зарычал, и его глаза продолжали гореть яростным огнем, но он не обнажил клыки.

«Возьми свое сердце, Ули Сияющие челюсти. Вкуси его. Познай себя.»

И он развернулся и ушел, скрывшись в сумерках Бездны.

Теря зрение, Ули слепо рухнул на землю, в теплую влагу собственной крови. Пальцы его сомкнулись на еще бьющемся сердце. Он поднес его ко рту и ощутил дурноту и одновременно голод от запаха крови. Он впился

зубами в сердце и в три укуса съел его, и тогда силы вернулись к нему.

Ули вернулся к своим вечером в новолуние. Он склонился перед Ярлом и поведал ему рассказ о своем прошлом стыде и новообретенной гордости. Он повинился перед стаей за недоверие к ним, и те, громко возмущаясь, поколотили его, и он ушел от них, смеясь. Он вернулся домой к жене и не сказал ни слова, да и не нужны были слова. На груди Ули навсегда остался шрам, и он бы почувствовал себя опозоренным и обесчещенным, если бы тот исчез.

Ули Шрам на сердце жил как истинный воин до конца своих дней, и принял лучшую смерть, которую только может желать Фенрир. В одной из его дочерей проявилась кровь Гару, и она стала хорошим Скальдом, гордостью своего народа. И когда она бродила среди Гару других племен, она с гордостью говорила, что ни один из избранных Великим Фенриром не может быть слаб, даже если он настолько глуп, чтобы думать иначе.

Книга племени:

# Потомки Генрифа



Бьери Т. Бё и Крис Кэмбелл

Игра Оборотни создана Марком Рейн-Хагеном

## **Разработчики**

**Автор:** Бьёрн Т. Бё и Крис Кэмпбелл  
Оборотни, созданы Марком Рейн-Хагеном.  
Игровая система Storyteller, разработана Марком Рейно-Хаген

**Разработчик:** Итан Скемп

**Редактор:** Эйлин Э. Майлз

**Арт-директор:** Эйлин Э. Майлз

**Художники:** Джефф Ребнер, Рон Спенсер, Киран Яннер

**Обложка:** Стив Прескотт и Шерилин Ван Валкенбург

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

**Перевод:** Алхор

**Верстка и редакция:** Кадат

Книга племени:

# Потомки Генрифа

## Содержание

<i>Легенды Зару: Слабость Ули Сияющие челюсти</i>	1
<i>Глава 1: Голоса грома (История)</i>	12
<i>Глава 2: Дети Фенрифа (Общество)</i>	42
<i>Глава 3: Магия крови и мощь камня (Создание персонажа)</i>	72
<i>Глава 4: Рожденные для битвы (Шаблоны и легенды)</i>	84



FRON SPENCER 02



# Глава 1: Голоса грома

*Великанов я помню,  
рожденных до века,  
породили меня они  
в давние годы;  
помню девять миров  
и девять корней  
и древо предела,  
еще не проросшее.*

— Пророчество Вэльвы,  
пер. А. Корсунова

В северных землях много легенд. Есть легенды о сотворении земли и неба, в которых повествуется о том, как отцы богов убили великана Имира и создали мир из его останков, есть легенды о созидании ныне живущего и пророчества о гибели созданного. Только религия, рожденная в пустыне, может представить гибель мира в огне, дождь раскаленной серы и ярость небес. В северных землях, холодных и блеклых, полгода лежащих под властью ночи, существование мира завершается вечным льдом, непроглядной тьмой и мертвящим холодом.

Но есть и другие легенды. Сквозь пучины времени в памяти людской живут легенды о богах и демонах, о людях и колдунах, саги о чудесах и славе, о горести и боли.

Люди говорят, что в начале начал, до мира людей и богов, в Великой Пустоте Гиннунгагап возник источник. Этот источник, Хвергелмир, образовал туманную дымку, которая в свой черед превратилась в морозный и мрачный мир

Нильфхейм, который стал первичным остовом существования. Из источника Хвергелмир по Нильфхейму потекли одиннадцать рек, Эливагар.

Время шло, воды Эливагар протекали по Нильфхейму и низвергались в северную часть Пустоты Гиннунгагап. Вода замерзала, образуя в Пустоте огромные пласты льда. Горячий воздух знойного выжженного мира Муспелль растопил часть льда, талая вода стала океаном, и, как считают люди Севера, так зародилась жизнь.

Первым живым существом стал ледяной великан Имир, состоявший из снега и льда, и люди клянутся, что из его тела были созданы Ётун, бог и человек.

Лишь Фенрир знают истину.

Хотя Фенрир почитается самым могучим племенем Гару, его история несколько озадачивает. Многие образованные Гару - хомиды недоумевают, как племя столь гордое и уверенное в себе может возводить свою родословную к величайшему врагу человечества, рожденному по-

лусобакой, потомком Ётунов, слуг Вирма, и еще похвалиться этим. Но они не способны понять, что история Фенриров - нечто большее, чем человеческие сказки и верования. И, что гораздо более важно, сам Великий Фенрир - не просто образ из людского предания о волке, обреченном ждать в цепях до Рагнарека, чтобы убить Одина и быть убитым Видаром.

Слушайте же, волчата, лучших Скальдов общины, которые расскажут вам историю нашего народа.

## Разговор о Фенрире

Рассказано Кристером Голосом альфар, галлиардом Фенрир

Внемлите мне, о дети. Мое имя Кристер Голос альфар, Скальд Фенрира, и сейчас я поведаю вам древнейшую историю Фенрира, величайшего и сильнейшего из шестнадцати племен Гару. Ибо мы - истинные Воины Гайи, защитники мира, и наши сказания не поведают о примирениях и подчинении сварливым богам, о нет, дети мои! Все началось так давно, что не осталось с тех времен никаких письменных свидетельств о том, как это было. Без сомнения вы слышали истории о том, как возник наш род, или как Мать Гайя создала Гару для защиты мира. Так вот, сейчас разговор пойдет не о Гару. Сейчас я буду говорить о Фенрире: это сказание о славе и силе, о чести и доблести, о приключениях и завоеваниях... о мучениях и скорби. Это - история нашего племени.

## Времена легенд

Возможно, вы думаете, что Великий Фенрир - могущественный дух волка, покровитель нашего племени и слуга Матери Гайи, но это не так. Превозносимый Отец Волков есть не кто иной, как наш предок, прародитель нашего гордого племени. Он был одним из Первых, шестнадцати оборотней волков, созданных Гайей для защиты своих созданий, чтобы вести войну против сил бессмысленного Хаоса и Разрушения, и уничтожить Вирма и его слуг. Я вижу блеск любопытства в глазах и умное выражение на лицах некоторых из вас. Несомненно, вы уже слышали эту историю несколько раз в различных формах. Но известно ли вам, что то, что я рассказываю сейчас, передается из поколения в поколение лучшими Скальдами племени? Ежели у вас есть сомнения в достоверности этой истории или же остроумные вопросы к деталям, возможно, как-нибудь после ритуала инициации мы встретимся с вами и сравним сказания. А пока сидите тихо и не мешайте мне говорить, иначе мой гнев будет ужасен!

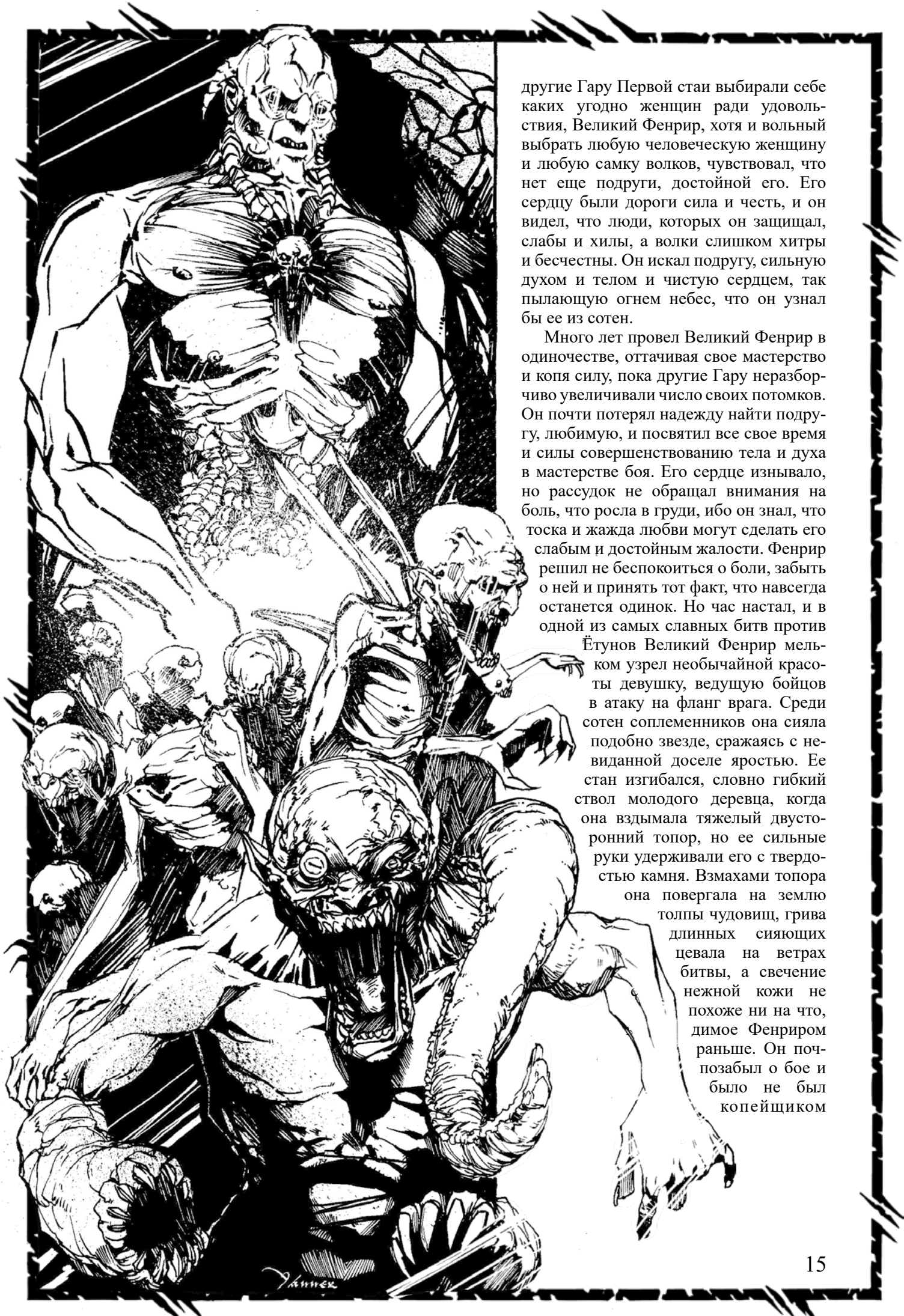
## Фенрир: волк или оборотень?

По очевидным причинам среди Фенрир нет единого мнения о том, был ли Фенрир Гару или «просто» величайшим волком-прародителем племени. У Фенрир, как и у других племен, существует не одна легенда о возникновении племени, но история о Великом Фенрире как первом из племени встречается наиболее часто. Для некоторых это наиболее понятное объяснение; другие считают, что это принижает Фенрира, делая его излишне похожим на его детей, более понятным для них. Это камень преткновения между некоторыми Фенрир, но разногласие не дотягивает до уровня ереси. Тем не менее, так как Фенрир известны тем, что подкрепляют свое мнение физическими аргументами, вопрос вызвал достаточное количество поединков.

Казалось бы, самое простое решение - спросить у самого Великого Фенрира, но ни один самый могучий теург никогда этого не делал. С одной стороны, столь могучие духи обычно включают в себя несколько ипостасей. Фенрир может быть одновременно тотемом войны и предком-Гару, так же как крыса - одновременно тотем войны, богиня плодородия, дух болезней и дух выживания. Если он - и тот, и другой, зачем спрашивать его о том, кто он из них? С другой стороны, как племенной тотем и Инкарна, Великий Фенрир гораздо более могущественен, чем в те времена, когда он свободно бродил по земле, и спрашивать его о его «слабом» я может быть оскорбительным. И, наконец, большинство старейших теургов Фенрир получили свой высокий ранг, концентрируясь на конкретных проблемах; загадки генеалогии могут быть интересными, но если уж теургу пришлось просить совета у самого Фенрира, глупо спрашивать его о чем-то тривиальном. В любом случае, если бы это действительно имело значение, Фенрир бы сам прояснил этот вопрос давным-давно.

## О человеке и волке

Великий Фенрир жил ради охоты, боя и служения Гайе; это был его долг перед лицом Матери. Ни один Гару не был столь полон ярости, как Фенрир, и ни один из тех, кто жил после, не был столь славен. Он был сильнейшим бойцом Первой Стаи и никто не мог оспорить его лидерство в боях с Ётуном Вирмом. Он сражался с невероятной свирепостью, невообразимым умением и с силой, столь же легендарной, как само его имя. В те времена другие Гару Первой стаи признавали его своим вожаком; лишь гораздо позже Серебряные Клыки стали лидерами нашей нации. Во многих битвах против растущей силы Вирма участвовала Первая стая, и многие из них порождали новых Гару, чтобы те сражались с ними бок о бок, но не Великий Фенрир. В то время как



другие Гару Первой стаи выбирали себе каких угодно женщин ради удовольствия, Великий Фенрир, хотя и вольный выбрать любую человеческую женщину и любую самку волков, чувствовал, что нет еще подруги, достойной его. Его сердцу были дороги сила и честь, и он видел, что люди, которых он защищал, слабы и хилы, а волки слишком хитры и бесчестны. Он искал подругу, сильную духом и телом и чистую сердцем, так пылающую огнем небес, что он узнал бы ее из сотен.

Много лет провел Великий Фенрир в одиночестве, оттачивая свое мастерство и копя силу, пока другие Гару неразборчиво увеличивали число своих потомков. Он почти потерял надежду найти подругу, любимую, и посвятил все свое время и силы совершенствованию тела и духа в мастерстве боя. Его сердце изнывало, но рассудок не обращал внимания на боль, что росла в груди, ибо он знал, что тоска и жажда любви могут сделать его слабым и достойным жалости. Фенрир решил не беспокоиться о боли, забыть о ней и принять тот факт, что навсегда останется одинок. Но час настал, и в одной из самых славных битв против Ётунов Великий Фенрир мельком узрел необычайной красоты девушку, ведущую бойцов в атаку на фланг врага. Среди сотен соплеменников она сияла подобно звезде, сражаясь с невиданной доселе яростью. Ее стан изгибался, словно гибкий ствол молодого деревца, когда она вздымала тяжелый двусторонний топор, но ее сильные руки удерживали его с твердостью камня. Взмахами топора она повергала на землю толпы чудовищ, грива длинных сияющих цевала на ветрах битвы, а свечение нежной кожи не похоже ни на что, димое Фенриром раньше. Он позабыл о бое и было не был копейщиком



## Ётуны

Кто же они, печально известные создания, которых мы помним как отродье гигантов и искаженных чудовищ? По правде говоря, люди не знают точно. Они просто не помнят. Потомки Фенрира же, наоборот, никогда не забудут.

*«Ётуны были подземным народом, чьим домом служили горные норы. О них говорили как о созданиях Хаоса, принимающих разные формы и размеры, жестокосердных, готовых сожрать все, что способны прожевать их зубы. Они часто спускались с гор, совершая набеги на деревни и похищая женщин, и они воевали с Асами. Не все Ётуны были уродливы: некоторые, прекрасные лицом, владели способностью очаровывать других. Раньше жили и до сих пор живут люди с кровью Ётунов, полукровки вроде Локи Бродящего по небу. Но ни одному Фенрир никогда не позволяли жить с кровью Ётунов, текущей в венах.*

*Когда мы впервые пришли в земли Севера, мы выяснили, что Ётуны уже мигрировали туда, ведь Великий Фенрир разгромил их проклятый Утгард. Они поселились в горах, разделяющих западное и восточное побережье Скандинавского полуострова, и те горы навсегда получили имя Ётунхейм. Неизвестно, как Ётуны связаны с Вирмом. Легенды называют их Воинством Хаоса, что парадоксально, учитывая, что Вирм не является хаотическим аспектом Триата. Тем не менее, они предавались бессмысленной жестокости и разрушениям и несли беспорядок во имя Вирма и часто носили символы Отца Разложения. Скальды Фианна говорят, что Ётуны пробрались и на их острова, хотя там их называли другим именем, которое вы наверняка узнаете - Фомориане. Есть некая связь между отродьями Вирма, которых мы зовем Фомори, и Ётунами, но вот какова она... Этот секрет надежно укрыт, и только Тьма знает это наверняка.*

*Некоторые из нас считали Ётунов частью Творения в той же мере, что птиц и растения, так как, невзирая на их разрушительный образ жизни, они хотя бы инстинктивно понимали необходимость поддерживать равновесие в природе между разрушением и созиданием. У некоторых из них существовали даже намеки на честь! Возможно, поэтому наш народ не попытался уничтожить их сразу. Более чем вероятно, что они были потомками изначальных тварей Вирма, но наши предки позволили им жить. Наша первая крупная ошибка, которую мы больше не повторим.»*

Стефан Трубящий в рог Яллархорн, Галлиард Фенрир

Ётунов, но собрался с мыслями и убил врага. После этого он потерял девушку из виду и не видел ее больше в тот день.

Неделями Великий Фенрир угрюмо рыскал в образе волка, отчаянно ища эту девушку. Он должен был проверить ее; если бы она оказалась столь же благородной, сколь прекрасной, она была бы той, кого он искал всю жизнь. Четыре долгих года он провел в поиске, прежде чем обнаружил ее родину. В те времена большинство людей жили в центре мира, но Фенриру пришлось уйти далеко от колыбели человечества, почти к самому краю мира. Он пришел в ледяные просторы Севера, где снег покрывает землю круглый год и свирепствуют жестокие холодные ветра. И там он нашел ее, королеву народа, который мы помним под именем Ванов. Он был удостоен приема и, склонившись перед ней, воздал ей хвалу и молил о любви, и просил ее стать его супругой. Королева Сигун была очарована столь могучим воином, но сказала, что она помолвлена с другим великим бойцом, властвующим над ее народом. Великий Фенрир был в ярости и заявил, что выйдет на бой с этим властителем за любовь Сигун. Королева изъявила согласие выйти замуж за победителя, если властитель примет вызов. Посланцы принесли слово согласия, и слуги начали подготовку к поединку. В первое мгновение Фенрир был ошеломлен, ведь противником, которому он бросил вызов, оказался древний ледяной великан. Но Великий Фенрир призвал на помощь всю свою силу, храбрость и смекалку, и сошелся с великаном не на жизнь, а на смерть. Долгим и трудным был бой, тяжелейший из поединков, в которых когда-либо сражался Фенрир, но не зря носил наш предок звание величайшего из живущих воинов. В конце концов он свернул шею великану, хотя даже его мощные лапы не могли обхватить ее полностью. Но цена победы была высока, и Фенрир упал без сознания на труп поверженного врага.

Очнувшись, он обнаружил, что сама Сигун ухаживает за ним. Сперва это рассердило его, ибо он не желал, чтобы с ним нянчились, как с каким-то человеческим детенышем. Сигун ответила, что он спас ее от жизни в супружестве с жестоким великаном, внушавшим ей отвращение, и что его мощь и непревзойденные боевые умения покорили ее сердце, и она полюбила его. Даже после этого Великий Фенрир устроил Сигун три испытания, и их до сих пор проводят наши старейшины для ищущих известности, и лишь для того, чтобы избрать тех немногих, кто поведет наше племя. Он должен был убедиться, что она воистину достойна его. И, как и предполагал Фенрир со дня встречи, она была более чем достойна. Сигун была само совершенство. Возрадовалось сердце Фенрира, ибо он нашел супругу.

Много лет прожил Великий Фенрир со своей любимой, прежде чем вернуться к своим братьям и сестрам Первой стаи, и с ним пришли три его сына: Рабрьорн, Гарм и Фроде. Каждый из них был необычайно талантлив: Рабрьорн унаследовал военные таланты отца, Гарм был непревзойденным скальдом, а Фроде был мудрейшим и справедливейшим. Так продолжился род Фенрира, и три его сына обладали тремя качествами настоящего воина: силой, понятием о чести и поэтическим даром. Что значит «зачем воину поэтический дар?!». Чтобы слагать саги о деяниях нашего племени, бестолковый щенок!

### **Владычество**

Итак, Фенрир и его сыновья вернулись к Первой стае и их потомкам, и сыновья и дочери Фенрира порождали новых отпрысков, и так Фенриры стали племенем. К тому времени люди стали селиться все на новых территориях, которые должны были охранять Гару. Мир менялся, я имею в виду, не только социально, но и географически. Это позволило людям путешествовать прочь от колыбели человечества, осваивая и заселяя новые земли. Это затрудняло задачу Гару охранять их, ведь на окраинах мира было множество опасностей, принимающих разные формы и обличия. Итак, я думаю, вы уже слышали об Владычестве? Нет? Это было правление Гару, созданное для того, чтобы охранять людей как от внешних опасностей, так и от них самих. Чтобы осуществить это, мы принудили людей вернуться в свои селения и стали их господами. Среди всех народов мы свободно выбирали лучших представителей, и те стали племенными стадами, откуда брались супруги Гару; мы убивали тех, кто противился нам, и обращали в рабство остальных.

Вот что я вам скажу: Гару других племен могут утверждать обратное, но Фенрир не сразу поддержали Владычество. Как наш отец, мы верили, что супруг должен быть достойным и равным тебе; другие Гару могут измышлять набеги наших предков на человеческие поселения ради резни и насилия, но это бессмысленный разговор. Не говоря уже о том, что такие разговоры открывают наши сердца Врагу, ни один Фенрир не пожелает, чтобы его сыновей растила жертва. Истинный Фенрир желает, чтобы его сыновей воспитала его супруга, хозяйка его дома, госпожа его сердца. Конечно, поскольку наши требования были столь высоки, мы были не столь многочисленны, как другие племена. Да, каждый из нас стоил двух Гару одного с ним ранга, но так уж сложилось.

Итак. Другие племена провозгласили Владычество, чтобы поддерживать и контролировать

свою будущую родню. Конечно, несправедливо будет только обвинять других; раз мы смотрели на это сквозь пальцы, мы получали те же преимущества, что и другие. Фенриры, как и другие, злоупотребляли властью, и вы видите, как из-за этого изменился мир. В отместку за шрамы, нанесенные нами, люди оставляют шрамы на теле Матери. Но сейчас нет больше времени для взаимных обвинений и печали - сейчас есть только битва со злом, которое породили деяния наших предков.

### **Война Гнева**

Еще одна черная страница в истории нашего народа - Война Гнева. Если вы не слышали о ней, это была война против других Фера, других оборотней. Гару не единственные, или не были в свое время единственными племенами перевертышами, детьми Матери. Сейчас мало кто выжил из остальных Фера. Одной из причин этого, опуская тот факт, что они были намного слабее нас, стало то, что они не были согласны с тем, что Гару предназначены управлять ими. Мы - Защитники Гайи, Ее безопасность в наших руках, и нам требовалась абсолютная лояльность, чтобы достойно защищать ее. Фера отказались подчиняться нам и постоянно что-то замыслили за нашей спиной, Гайя знает зачем. Разумеется, это разгневало нас, и хотя у нас, возможно, и не было права требовать подчинения, мы решили пойти на это. Необходимо отметить, что они могли ответить нам иначе, но в своей надменности и желании управлять всем и вся они выбрали противостояние. Война стала необходимостью.

Разумеется, мы были сильнейшими и порвали их в клочья. Мы прикончили столько Фера, что до сих пор не знаем, сколько их было. Конечно, и наши ряды изрядно поредели, но это не могло сравниться с тем, что мы сотворили.

Мы можем только склонить головы от стыда за худшее из деяний наших предков и надеяться, что выжившие Фера сделают то же. Несправедливо говорить, что виноваты лишь мы, и несправедливо вдвойне утверждать, что мы безвинны. Не было чести в том, чтобы уничтожать своих союзников. Это ослабило нас в борьбе с Вирмом, вот почему он стал столь силен сегодня - потому что они не последовали за нами, а мы выбрали неверный способ заставить их подчиниться.

### **Завоевание Севера**

Вы думаете, что большие каэрны Европы и Америки внушительны и сильны? Они ничто, меньше чем ничто по сравнению с Хеймхаллой. Это величественное место, откуда вели врата в Умбру, располагалось в горной долине, среди гор, отделяющих Европу от Азии. Великий Фен-

рир привел свой народ от центра обитаемых земель в северные края снега и льда, где некогда прославляли Сигун, его любовь, а теперь правили Ётуны. Там он обнаружил, что Ётуны уничтожили королевство его супруги, и достойно отомстил им. Он разгромил королевство Ётунов Утгард и рассеял их войска, и в ознаменование победы создал огромный каэрн, названный Хеймхаллой, что стала домом нашего племени.

Хеймхалла - величайший из каэрнов, истинно достойный звания каэрна войны. Он был столь скрыт и столь защищен, что даже сам Локи Бродящий по небу не мог обнаружить ее. В те дни он принимал под своим кровом все племя; не только потомков Гарджея Крепкая власть или Орьяна Громящего готов или другого прославленного Гару, но каждого из нас. Хеймхалла была нашим домом, вотчиной нашего племени. Немало искателей приключений отправлялись в путь в надежде найти эту древнюю цитадель, но до сих пор никому это не удавалось. Одна только концентрация энергии духов должна была бы позволить легко найти ее, но увьи! Некоторые вервольфы утверждают, что Хеймхалла никогда не была ничем большим, чем миф, легенда, не имеющая воплощения; но если вам доведется побывать на Великом племенном вече в Упсале

и вы почувствуете, как на церемонии открытия дух Великого Фенрира осеняет своим присутствием любого Гару, будь он из Монреаля, Барселоны или Копенгагена, вы познаете истину. Когда мы все как один воздаем хвалу Фенриру, она нисходит к нам.

Увы, Хеймхалла пала под натиском злейшего врага Фенрира. На Севере его называли Одним, на Юге Вотаном. Он был одним из Асов, богов Севера, о которых великий человеческий скальд Снорри Стурлусон говорил, что они пришли из Азии. Любопытное сходство, ибо наш народ тоже пришел из Африки в Сибирь через Азию. После падения Хеймхаллы Великий Фенрир большую часть времени находился в отражении Хеймхаллы в мире духов, но Гайя часто призвала его для тайных рейдов в глубины Умбры. Он часто уходил на годы, иногда позволяя славнейшим воинам присоединиться к нему, и они возвращались к нам с новостями и приказами. После того, как, пытаясь захватить и уничтожить Одина, Фенрир исчез в Умбре, наш народ откочевал к западу, в современную Скандинавию, более ласковую, хотя нам больше подходит суровый климат. Эта гористая земля была покрыта густыми лесами, и мы сочли эти земли нашим новым домом.



## Гибель Хеймхаллы

Значит, ты хочешь услышать о гибели Хеймхаллы? Так слушай же.

Не один Скальд воспел деяния Великого Фенрира. Он был не просто первым воителем; он был величайшим воителем. Все остальные герои прошлых и нынешних времен – лишь бледные тени его мощи. Немало врагов было у Великого Волка, но никто не мог победить его в честном бою ни один на один, ни объединившись, ибо не было на свете силы, способной сокрушить Великого Фенрира и его детей – сильнейшее воинство этого мира.

Но и злейшие враги Фенрира были очень сильны. Наиболее могущественными среди них были Одноглазый Один, Великий плут Локи и главарь Ётунов Утгард-Локи. Один был повелителем Вальхаллы и воевал с Утгард-Локи и его людьми. Локи, при всей своей бесчестности, был живым воплощением Рагабаша и постоянно стравливал обе стороны между собой, играя на слабостях врагов и союзников. Он был аморальным до мозга костей и мечтал о временах, когда будет управлять сильными и мудрыми, как марионетками. Вожак должен править стиснутым кулаком, а не легкими движениями пальцев. Локи был кровным братом Одина и родичем Утгард-Локи, поэтому был принят в обоих лагерях, но его никогда не допускали в Хеймхаллу, ибо его нечестивые поступки вызвали гнев Фенриров. В своей крепости на Вершине Погоды всего в дневном переходе от Хеймхаллы он плел паутину лжи и обмана, мечтая как отомстить Фенриру и его потомкам, так и получить власть над Вальхаллой и Утгардом. Хотя основная мощь Утгарда была сокрушена, подданные Утгард-Локи были рассеяны по свету, и, будучи объединенными, могли собрать целые орды Ётунов на погибель миру.

Итак, Локи поспешил к своему кровному брату, Одину из Асов, и попросил об аудиенции. Локи поведал ему лживые слухи о том, что Фенриры планируют завоевать Асгард и Утгард одновременно. Людские легенды утверждают, что Один отдал свою память и мысли двум воронам, Хугину и Мунину. Саги наши Скальдов гласят, что Один хранил свой рассудок и воспоминания раздельно, чтобы, будучи убитым, мочь возродиться в новом теле. У него действительно были фамильяры, и эти птицы (если их можно считать птицами) летали по всему свету и все, что узнавали, передавали своему хозяину. Один удивился, что не видел даже намеков на вторже-

ние Фенриров, но Локи, пользуясь колдовскими трюками, соткал из воздуха картину того, как Фенрир со своими детьми обсуждал нападение. Разумеется, это была лживая иллюзия, но Один поверил и исполнился гневом. Он подскочил на троне и так ударил кулаком по подлокотнику, что от него откололся огромный кусок камня, который упал вниз и убил одного из его слуг. Он прошел по своим древним покоям, а за ним по пятам следовал лживый Локи. Один созвал храбрейших бойцов и приказал выступать на Хеймхаллу, чтобы напасть на Фенриров, пока те сражаются с Ётунами.

Эту часть плана легко было выполнить; Фенриры и Ётуны воевали всегда, ведь они были тварями Вирма, а мы – служителями Гайи. Так что Одину не пришлось долго ждать момента, когда войско Фенриров ушло на войну к границам Утгарда. То была славная битва, и немало потомков Волка упрочили в ней свою славу.

Но тем временем войска Одина осадили Хеймхаллу. Защитники держались крепко, но все же не устояли. Вот как это случилось.

Стражами Каэрны были двое могучих Гару – Фрека и Гер. Им не позволили присоединиться к войску Фенриров, чтобы идти против Ётунов, и они сочли это несправедливым и унижительным – и это стало их падением. Даже самый ожесточенный воин должен знать: иногда приходится стоять на страже, вместо того, чтобы сражаться, и это не менее важно и почетно.

Так вот, к Стражам Каэрны прибыл посол из лагеря Одина, и был с ними учтив и предупредителен. Он говорил, что Фенрир нанес им оскорбление, не взяв в битву, и просил присоединиться к силам Одина. Надо сказать, что сперва они и слушать его не хотели, но этим послом был Локи. Фрека и Гер знали, что за измену положена смерть, но даже лучшим из лучших не просто устоять перед чарами Локи.

Так и случилось, что Фрека и Гер перешли на сторону Одина, и войска Вальхаллы ворвались в крепость, убивая родню Фенриров. Супруга Великого Фенрира, Сигун, убила больше нападающих, чем все остальные, вместе взятые, но пала жертвой колдовских чар Одина. В конце концов, при всей своей трусости он был богом войны. С тех пор Один стал заклятым врагом Фенрира. Нападавшие стали искать Сердце Каэрна, но оно было хорошо скрыто. Тем временем, хаос и разрушение, творящиеся вокруг, заставили всю гору обрушиться, погребая под собой многих из войска Одина. Так сама Земля насыпала погребальный курган над Хеймхаллой.

Велика была печаль Фенриров и нашего предка, и он поклялся, что будет идти за Одином до Рагнарека – Апокалипсиса – и сожрет его живьем за этот гнусный поступок.

### *Коготь чертит по материке*

После гибели нашего общего дома мы расселились по всей европейской части континента. С нами шли кочевые германские племена, составлявшие большинство наших родичей. Или же можно сказать, что мы путешествовали с ними: невелика разница. Мы захватывали новые территории и удерживали их. Суровый север Скандинавии всегда был почти полностью нашим, главным образом потому, что ни одно племя Гару не было больше столь выносливым и целеустремленным, чтобы назвать подобное место домом. Хочешь знать, почему другие думают, что наша родина – Скандинавия? Да потому что не родилась еще такая сила – ни смертный, ни вервольф, ни Фера, ни проклятая тварь Вирма – которая бы сумела отвоевать у нас хотя бы тоненькую полосу той земли.

Немало людских племен поселилось там вместе с нами; мы не Красные когти и не считаем единственно правильным спариваться только с волками. Им пришлось немало трудиться, чтобы выжить в суровых краях, но почва там была плодородной, только что освободившейся ото льда. Наши предки позволили им сделать так, что земля кормила их лучше, чем могла бы; возможно, это было упущение, так как дало некоторую силу Виверу. Но нам понадобился не один десяток лет, чтобы понять, к чему это привело.

Вместе мы основывали могущественные каэрны и вокруг них вырастали многочисленные общины. Самыми известными среди них были септ Ночь зимы Фимбул в Упсале, нынешнее сердце нашего племени, и септ Кровавого кулака в Шварцвальде, там, где сам Великий Фенрир провел последние дни на земле, прежде чем исчезнуть в Умбре. С тех пор многие из старинных владений Фенрир были потеряны, и многие новые основаны, но септ Кровавого кулака продолжает существовать, хотя и в осаде.

### *Германские племена*

Перед вами не урок истории и не трактат о германских племенах. Тем не менее, стоит подчеркнуть некоторые моменты человеческой истории. Самое распространенное заблуждение тесно ассоциирует Фенрир с северными германскими племенами, которые обитали в Скандинавии. Но более правильно будет связать Фенрир с германцами в широком смысле этого слова, а не с одной веточкой огромного дерева. Племена германцев мигрировали в Европу около девяти тысяч лет назад, в конце последнего ледникового периода, вместе со стражами из Фенриров и их родни. Когда лед стал отступать с земель Скандинавии, открылись плодородные земли, полные дичи и рыбы, и когда искусство земледелия достигло кочевых племен, они стали селиться на Скандинавском полуострове, на побережье Балтийского моря, на месте современной Дании и Северной Германии. Жизненно важно отметить, что, так как Фенрир не обязательно связаны с каждым племенем германцев, нет необходимости рассказывать обо всех племенах и их истории. Чтобы избежать необходимости поименно перечислять все племена в каждый исторический момент, мы и называем их просто германцами. Разумеется, в современном мире Потомки Фенрира уже не привязаны к определенной этнической группе.

Причина, по которой мы приводим эти рассуждения, заключается в том, что мы хотим объяснить, что Фенриры – не просто «Викинги-оборотни», а также в том, что углубление в историю народов, о которой мы так мало знаем – неблагодарное дело. Их просто чересчур много. Древние германцы стали предками большинства наций современной Европы: и немцев, и французов, и испанцев, и чехов. Когда германские племена стали переселяться на юг, они разделились на северных, восточных и западных германцев. Дальнейшее разделение породило множество племен, общим для которых оставался пантеон богов, лучше всего известный по северной мифологии, хотя имена менялись в связи с расхождением языков [Один-Вотан, Тор-Донар, Тюр-Тиу, Фрейр-Фрикко].

Если Вы – студент исторического факультета и не нашли в этой книге упоминаний о вашем любимом германском племени, не расстраивайтесь. Может быть, Фенрир никогда не избирали супругов из их числа, может быть, просто не озаботились оставить об этом упоминание. Скорее всего, они не утруждали себя записыванием всех имен своих человеческих родичей; во всяком случае, не больше, чем тщательным составлением уходящего в глубь веков генеалогического древа своей волчьей родни. Это действительно не настолько важный момент для судеб мира.



## Легенды Людей

Где бы мы ни проходили, мы оставляли там свой след; люди, живущие бок о бок с нами, краем уха слышали другую историю, и так родилась религия. К сожалению, большая часть правды была потеряна при пересказе, и ты уже мог это заметить, если знаешь людские легенды. Подумать только, они верили, что лживый Локи был отцом Великого Фенрира! ХА! Стала бы Мать Гайя делить ложе с такой гадиной! Может, люди думали, что волки – зло и поэтому просто должны происходить от Локи? Не знаю. Если бы люди придерживались правды, мир не был бы в таком плачевном состоянии, как теперь.

### Возвращение Вотана

То, о чем я хочу рассказать тебе сейчас, широко известно в людской истории. Человеческой хронист Снорри повествует, что Один явился из своего королевства на Востоке, оставив своих братьев, Вилли и Ве, править в Асгарде. Он привел с собой множество людей, и они захватили земли саксов, север Германии, и даже дошли до Скифии. Он оставил своих сыновей править этими королевствами, а сам отправился на север, и на острове у берегов Дании он выстроил замок. Один заслал шпионов в Швецию и заключил союз с Ётунами. Неизвестно, знал ли он, что мы уже живем там, но если знал, то вряд ли он был таким мудрым, как о нем говорят.

Одно остается несомненным: за тысячи лет, которые он скрывался, Один стал невероятно силен. Он мог заставить землю разверзнуться, мог вдохнуть жизнь в разложившийся труп висельника и изменять живых и мертвых. Он скопил множество земных богатств, и за ним следовали двенадцать последователей, бывших вождей, которых он учил своему мастерству. Как гласят легенды, за свое знание он расплатился потерей глаза, и стал бессмертен, так, что мог вернуться, даже будучи убит. Он захватил немало земель и постоянно жаждал новых знаний и могущества.

Когда племенное вече в Упсале получил овесть о его возвращении, мы немедленно начали действовать. Сперва мы попыта-

лись дозваться до Великого Фенрира, который блуждал где-то в мире духов. В то же время мы разгромили королевство Одина в землях саксов. Тогда лучшей стаей среди Фенриров были Сыны Великого Фенрира; пусть название не вводит вас в заблуждение, среди них были не только мужчины. Они обрушили стены каменной цитадели слитным ударом своих кулаков, и, когда содрогнулась земля, оставшиеся защитники бежали прочь как трусы, какими и были. Затем Сыны Великого Фенрира установили на тех землях наше правление и вернулись в Упсалу, а тем временем другие Фенриры выдержали кровавый бой с силами Одина в Скифии. То был славный бой, и многие из Фенриров доказали, что достойны носить это имя.

Вернувшийся из странствий Один был в ярости и немедленно обрушился на Общину Ночи Зимы Фимбул. Орды живых мертвецов и колдунов приплыли из-за моря на огромном корабле Скибландир, и сам Один вел их в бой верхом на Слейпнире, порожденном магией чудовище в образе восьминоногого коня.

Битва, что разразилась той ночью, не знала себе равных, и не счесть сказаний о великих воинах, что приняли достойную смерть от рук могучих врагов. Один Довольный войной был известен тем, что никогда не проигрывал битв, и многие верили, что ему помогают высшие силы. Ни один смертный не был столь силен, как он. Но Один не ожидал столкнуться со всем племенем Фенриров, когда мы пылали жадной мести за наших отцов.

Как я уже сказал, невозможно было победить армию Одина в бою. Мы убивали их, а он возвращал их к жизни, а затем он призвал своих союзников из мира духов: отвратительных чудовищ и людей из его собственного царства. Мы также воззвали к стражам и дружественным духам, и даже осмелились просить поддержки самого Великого Фенрира.

Невозможно описать словами то, что произошло дальше.

Сыны Великого Фенрира, наши властители, слились воедино и физически преобразовались в подобие Великого Волка. Они стали огромным могучим зверем, каким был наш предок, и, ведомые его бессмертным духом, двинулись к Одину. Трусливый бог войны попытался убежать, но они настигли его и швырнули на землю. Тогда Один воззвал ко всей своей силе, вытягивая энергию из самой земли, и поднялся, окруженный ореолом силы и мощи. Долгим и ожесточенным был хольмганг между ними, но наконец Сыны Фен-

рира провляли вой победы над безжизненным телом Одина. Мы сожгли его труп, чтобы он не воскрес, и тогда Те-Кто-Были-Одним разделились и вновь стали самими собой. Но они сполна заплатили цену победы, и некоторые из них погибли от ядовитых ран, которые невозможно было исцелить.

Имена павших повторяются в веках. Это были Аэгир Скорый на гнев, хомид Моди, Вендель Мудрость многих, хомид Форсети, Това Смерть Ётунам, люпус Моди и Торд Рогатый скальд с голосом Гайи, метис Скальд. Пусть же славятся павшие, ибо они были истинными воинами и едины с Великим Фенриром. Слава Сынам Великого Фенрира!

Войско Одина рассеялось в страхе, когда исчезла воля, направляющая их, и никогда больше они не становились сильны. Но наследие Одина жило среди людей, которые почитали его и его сыновей как богов. Мы бы не потерпели этого, но нем нужно было скрываться от глаз людей, а это был неплохой миф, чтобы поддерживать Завесу.

Из множества бойцов, показавших себя лучше всего в битве при Упсале, стоит сказать о юном волке Беовульфе, который стал Ярлом земель саксов. Может быть, ты слышал людскую историю о герое Беовульфе, что победил чудовищного Гренделя, или другие саги о нем. Не знаю, правда ли это, но был Ярлом среди Фенриров, и был он великим бойцом. Еще одним знаменитым героем той битвы стала Брунгильда Крылья бешенства, вожак целиком женской стаи Валькирий, или Несущих смерть. Позднее они ушли с остготами в Восточную Европу и правили нашим племенем в тех землях, пока не исчезли со страниц наших хроник. Очень жаль; они были одними из лучших и знаменитейших наших воинов. Однажды я слышал обрывок легенды о том, что они присоединились к Черным фуриям. Неизвестно, так ли это, но это может объяснить, как Черные фурии стали такими свирепыми бойцами: стая Валькирий была почти столь же сильна и известна, как Сыны Великого Фенрира.

## *Римские завоевания*

Рассказано Маркусом Серебряной гривой, галлиардом Потомков Фенрира:

Римская Империя! Сборище продажных трусливых подонков! Это их следует винить в том, что стало сегодня с миром, что деньги и политика заняли столько места в умах людей. Плюю на их могилы! А Серебряные Клыки и эти проклятые Стражи Городов, которые сейчас называют себя Стеклоходами, поддерживали их.

Наша родня среди вандалов и вестготов натолкнулись на римлян, когда откочевали к югу. У них были эти военные машины и усовершенствованное оружие, но сами они были нам не ровня. Мы не признавали их и доказали это, разграбив сам Рим. Это невероятно разгневало Серебряных клыков, а мы вдоволь посмеялись.

В наказание они попытались подчинить себе нашу родню. Им удалось одурачить племя родичей и бывших с ними Фенриров, называвшихся черусками, и те стали помогать им. Но Ротагар Герман Бегущий быстро обвел римлян вокруг пальца и наконец встретился с этими черусками в лесу Тевтобург. Он преподал им ценный урок о том, почему нельзя переходить на стороны врага. Они осознали свою вину и спросили, что они могут сделать, чтобы постараться загладить ее. Герман взял всех их волчат, не прошедших еще Обряд перехода, и отправил вместе с родичами против римлян. Тогда были уничтожены три легиона, что ознаменовало начало восстания германцев против власти Рима. Герман Бегущий быстро был известен римлянам под именем Арминиуса и заслужил звание врага империи, чем очень гордился.

В третьем веке нашего времени римляне предложили многим германским племенам поселиться в пределах Империи в обмен на их службу в римских легионах. Тем не менее, многие племена, в том числе родичи Фенриров, приняли это предложение, и это привело к первому расколу в рядах Фенриров. Многие сочли это хитрым замыслом Серебряных клыков, направленным на то, чтобы разделить и ослабить нас. Они надеялись, что смогут заставить нас сражаться друг против друга. Некоторые Фенриры стали служить начальниками больших отрядов на западных границах империи, и в те времена костяк римской армии состоял из германцев. Тем не менее, не все пошло так, как планировали Серебряные клыки, и им не удалось предотвратить несколько захватов Рима.

### *Распространение племени*

Кто они были, дикие племена, пронесшиеся вихрем через всю Европу на своих маленьких крепконогих лошадках? В 372 году гунны перешли Волгу и захватили и поработили остготов. Наше племя видело опасность, которой были эти безумцы, гонимые Вирмом, и когда Серебряные клыки попросили нас помочь в борьбе с ними, мы согласились. Часть Фенри-





ров жила среди вестготов, которые перешли Дунай и жили в пределах Империи как союзники, но римляне смотрели на нас свысока и не считались с нашим кинфолком. Это была лишь вершина айсберга. Серебряные клыки и эти одомашненные волки – Стражи городов – зашли слишком далеко. Пора было показать им, из чего слеплены истинные сыновья и дочери Фенрира. Мы поднялись в буйстве и уничтожили римские легионы, где только находили.

Император Валенсий пытался остановить нас, и его преемник обнаружил его голову насаженной на копье, а его армию вырезанной. Битва при Адрианополе развеяла миф о нерушимости римской империи и породила полтора столетия хаоса в империи.

Аларик, великий родич Фенриров, принял командование над вестготами в Европе и в 410 году разграбил Рим. Империя попыталась откупиться и отдала ему Галлию (современную Францию), и Аларик принял ее, но в то же время захватил еще и Испанию, а обескровленный Рим не осмелился протестовать. Нападения Аларика на Италию были большим, чем просто грабежи: спасаясь от него, римляне собрали все свои силы в Италии, без всякой пользы, и в результате германцы просто игнорировали не охраняемые границы. Наша родня и их соплеменники буквально населили континент, и римляне так и не смогли ничего с этим поделать.

Для нашего племени наиболее значимыми изменениями в составе населения Европы был приход франков в Галлию и завоевание англами, саксами и ютами Британии. Вандалы мигрировали через Галлию в Испанию и попытались поселиться в Африке, а бургунды обосновались в долине Роны. И всюду, куда шли эти племена, мы шли вместе с ними, и видели то, что видели они.

### *Африка*

Некий римский военачальник Бонифаций заключил договор с вождем Фенриров Бадериком и его братьями, вандалами Гюнтериком и Гайзериком, о том, чтобы основать новую колонию на побережье Африки. Братья собрали всех вандалов, кого смогли, и организовали огромную морскую экспедицию. Более 80 тысяч человек отправились в плавание, а с ними изрядное количество Фенриров. Бадерик отправился в тайное путешествие по путям Умбры, а Гюнтерик умер в море, но Гайзерик, один из самых могучих и благородных людей, стал вождем экспедиции.

Они не встретили серьезного сопротивления, и единственной угрозой был Карфаген, но постоянные набеги мавров и испанцев держали народ в постоянной готовности. После падения Карфагена вандалы остались сильнейшими, терроризируя побережье. Кульминацией всего стало разграбление Рима в 455 году. Вандалы продержались еще лет 80, но император Юстиниан разгромил их. Жажда грабежей и наживы не в состоянии поддерживать боевой дух нации.

Мы никогда не пытались вернуться в Африку. Там слишком жарко, слишком сухо, слишком неправильно. Если бы мы должны были быть в Африке, мы бы жили там с самого начала. Тем не менее, некоторые Фенриры имели дело с Безмолвными странниками, и более ста лет там были наши соплеменники. Мы никогда не основывали стоящих поселений, но находимые каэрны брали под контроль объединенные силы Фенриров и Безмолвных странников. Это был странный и непродолжительный союз. Когда мы ушли из Африки, связи между нашими племенами распались. Тем не менее, некоторые из наших предков похоронены в Африке, так что будем помнить тех, кто пали там во имя хорошего боя.

### *Британия*

Завоевание нами Британии было одним из исторически значимых событий. Хотя англосаксы и не дожили до наших дней, английские Фенриры – один из сильнейших наших анклавов.

Наши родичи и кое-кто из Гару попробовали Англию на прочность еще в 407 году, но столкнулись с Серебряными клыками и Стражами Городов, и сперва ничего дельного не вышло. В отместку за враждебность Рима мы совершали набеги на те земли и показали им пару-тройку примеров силы. Римляне в Британии не получали помощи из империи, но их все равно было слишком много, чтобы сразу вышвырнуть их прочь. В прошлом мы заключали союз с Фианна; они тоже боролись против Рима на материке, и те из них, кто называли себя Гончими Рогатого, сражались с нами бок о бок. Но Фианна Британии не желали заключать с нами союз, а земля Британии, полная могучих каэрнов, звала нас и просила защиты.

Как я уже говорил, римляне приглашали германцев служить в своей армии, и Британия не была исключением. Когда король Вор-

тигерн, провозгласивший независимость от Рима, пригласил саксов поселиться на его землях в качестве наемников, мы решили принять приглашение. Герой Фенрир Хенгист привел своих людей в Танет и поселился там. Он доблестно служил королю, охраняя границы от пиктов и римлян и подавляя волнения внутри страны. Но Хенгист не доверял Вортигерну, потому что тот был слабым лидером и презрительно относился к саксам, а британцы были слабы и трусливы в битве. Он считал, что Британией достойны править саксы, так как они были настоящими воинами и могли защитить эти земли. Поэтому Хенгист призвал еще больше воинов, ведь край был хорош, а британцы слабы. Германцы пришли из Норвегии, Швеции, балтийских земель – пришли, чтобы остаться.

### *Вортигерн, Вортимер и Амброзий*

Однажды Хенгист собрал большой пир и пригласил на него Вортигерна. Тому пригласилась дочь Хенгиста, Ровена, и король просил ее руки. Хенгисту не слишком понравилось подобное, но он понимал, что его внук, рожденный от этого союза, станет королем Британии, и саксы будут править. Когда Вортигерн попросил Хенгиста назначить выкуп за дочь, тот потребовал Кент, славный могучими каэрнами. Итак, Вортигерн взял в жены Ровену и отдал Хенгисту Кент.

Но сын Вортигерна, Вортимер, был не столь слаб и недалковиден, как его отец, и сразу почувствовал угрозу своему положению наследника. Он захватил власть, разорвал все соглашения с саксами и попытался выдворить их из Британии. Его правление длилось два года, а затем его мачеха Ровена сумела убить его, и Вортигерн снова занял трон. Этот слабохарактерный политик не снабжал саксов и Фенриров, что были с ними, пищей, одеждой и оружием, поскольку растратил свои богатства в войнах. Наши Старейшины решили, что с нас хватит. Мы какое-то время грабили те земли, пока Хенгист не провозгласил перемирие, и отправились на переговоры между саксами и британцами на равнине Сэйлсбюри. Чтобы высказать британцам все, что мы думаем о их политических играх, отряд Хенгиста перебил почти три сотни спутников Вортигерна, а его самого захватил в плен. Выкупом за короля-неудачника стали Эссекс и Сассекс, где также были каэрны, которые впоследствии заняли и охраняли соратники Хенгиста.

Вортигерн попытался укрепиться в Гвиннеде, в Уэлсе, но его люди не могли построить замок, так как все, что они строили, обваливалось. Вортигерн спрашивал совета у многих волхвов, и они сказали ему найти мальчика без отца, воспитанного Добрым Народцем. Люди Вортигерна отыскивали парнишку по имени Мирддин Эмрис, который открыл королю, что под тем местом было озеро с двумя сражающимися драконами, красным и белым – символами британцев и саксов. Белый дракон победил, и это так испугало Вортигерна, что он сбежал.

После явной утраты королем храбрости против него поднялось восстание, которое вел Амброзий Аурелиус. Мы тем временем устраивали набеги и сумели воодушевить англов подняться вместе с нами против британцев. С этого момента Фианна тоже стали действовать вместе с нами. Однако, Мирддин показал Амброзию место, где Вортигерн не достроил свой замок, и Амброзий основал там свою цитадель и объединил Британию. У нас же появились другие проблемы, так как на севере Островов изрядно запахло Вирмом.

### *Падение шестнадцатого племени*

Некоторые оборотни других племен презирают нас – они сражаются с нами бок о бок, но не принимают Закона Фенрира: только сильному можно доверить сражаться за Гайю. Они ценят свои тайные знания, умения, даже страдание выше силы и насмеваются над нами за то, что мы так «просты». Но я уверен, нет никого, кто бы не пожелал, чтобы Белые завыватели были хоть немножко похожи на нас.

Белые завыватели, в своем роде, были похожи на своих братьев Фианна, но более гротескны. Их страсти были еще более неудержимы, их жажда драки и добычи была больше, их песни громче и кровавее, а их сила воли – еще слабее. Когда Вирм подступил к их родным землям, они кинулись в битву быстрее, чем это сделали бы другие племена, включая наше. Они бросили вызов врагу в его логове, и оказались не готовы к тому, насколько он силен. Им не хватило мудрости, чтобы предвидеть опасность и не хватило силы, чтобы умереть незапятнанными.

Иногда можно услышать, как другие племена поют о трагедии Белых завывателях, о падении «благородного племени Льва». От нас таких глупостей не услышишь. Единственная трагедия заключается в том, что Гайя позволи-



ла этим слабакам так долго процветать. Если кому-то так не терпится поплакать о гибели благородного племени, пусть воспоют Кроатан, которым хватило силы пасть достойно и ради настоящего деяния. Хныкать о Белых завывателях, пока они до сих пор убивают и искажают все, до чего дотянуться, значит предавать своих предков, каждый из которых был дважды Гару, чем все племя Белых завывателей.

## Эра Викингов

*Рассказано Мартином Крик последнего, галлиардом Потомков Фенрира:*

Привет, волчата! Похоже, Маркус успел вам надоесть этими своими лекциями о Риме. Не волнуйтесь, теперь мы перейдем к действительно интересной части нашей истории, и я – тот удачливый скальд, которому выпало рассказать вам эти славные сказания.

Для Европы то было время смятения. Между англосаксами и британцами разразилось несколько войн, Римская империя погибла от рук собственных политиканов. Прежняя стабильность Европы рухнула, когда орды викингов и Фенриров с ними ринулись туда, разрывая на куски тех глупцов, что пытались сопротивляться. Скандинавы, как их братья с материка, решили расселиться по миру.

Мы, Фенриры, более или менее отошли от дел людей и сосредоточились на войне с растущей силой Вирма. Маркус уже вкратце рассказал о том, как появилось новое племя, несущее Вирм в сердцах и поступках. Хотя большинство считают эту историю мифом, мы, те, кто жили на британских островах, знаем, что все это так. Они – падшие Гару, те, кто прошли по девяти спиральям Вирма и сменили имя на Танцоров черной спирали. Они – падшие, те войны, что ступили прямо в пасть Вирму и были перерождены. Со времен последней войны с Ётунами мы, Фенрир, редко встречали равного нам врага, теперь же мы столкнулись лицом к лицу с теми, против кого рождены были бороться – с тварями почти столь же хитрыми и сильными, как мы сами. Поэтому мы отошли от политики людей,

но куда шла наша родня, туда шли и мы. У нас были причины сражаться в новых землях.

## **Святая война?**

Решение отойти от дел людей не во всем было мудрым. Англичане стали слабы и изнежены и приняли новую религию; религию Христа и его легионов. Когда мы вернулись, то увидели, что они выкорчевывают старые добрые языческие обычаи и насаждают фальшивую веру, которая делает мужчин хилыми, а женщин покорными. Мы были в бешенстве! Мы хотели, чтобы наши родичи были сильными, мужественными и достойными и могли встретить врага иначе, чем подставив другую щеку для удара!

Вот почему язычники-скандинавы пришли, полные бешенства, и с 793 года стали разрушать монастыри, открыв новую эпоху — эру викингов. Почти четыре сотни лет ужас перед Волками Морей заставлял трястись святош в рясах. Европа содрогалась, а северяне основывали свои королевства в Англии, Шотландии, Нормандии, Германии, Исландии, Италии, России, на Балтике, и доплывали до Константинополя. И среди них всегда были Фенриры, направляя и властвуя. То было время, когда ночь была нашей.

## **Снова Британия**

Как-то я открыл книгу, названную «Хроники англосаксов», и в ней описывался набег викингов. Послушайте:

*«Год 793. В этом году ужасные знамения появились в небе над Нортумбрией, перепугав жителей. Были страшные вспышки молний, и по небу мчались огромные драконы, а за ними следовала исполинская женщина. В тот же год, чуть позже, восьмого июня, орды язычников сокрушили храм Божий, грабя и убивая».*

Ха, звучит апокалиптически, не правда ли, волчата? Вот он, гнев Фенрира. Наши родичи перешли в христианство. То, что раньше они верили в ложного бога Одина, кровного врага нашего племени, уже было плохо, но эта вера, по крайней мере, учила их чести, силе и благородству. Скажите мне, что благородного в крестовых походах? Где честь в выманивании денег у бедняков в обмен на индульгенции? Во всем этом видна только жадность, а жадность не из тех добродетелей, которые почитаются среди Потомков Фенрира.

Но тогда было не время для мести последователям Христа: у нас были проблемы внутри племени. В то время Фианна стали пренебрежительно называть Фенрир, поселившихся в Британии, Потомками Фенрира. Гару с севера продолжали называть себя Фенрирами. Англосаксы приняли это новое имя, говоря, что лучше быть потомками самого Фенрира, чем избалованным неженкой более слабого тотема. Но Фенриры Севера не приняли имя, данное их братьям кем-то из других Гару, особенно Фианна.

Одно время они принимали разницу в названиях всерьез; те, кто жили в Скандинавии и Северной Британии, отказывались отзывать-ся на что-то, кроме «Фенрира», а южные Гару довольствовались «Потомками Фенрира». Фенриры обвиняли Потомков в потворстве христианству, а Потомки проклинали Фенриров за вторжение в их земли. Датские Фенриры, которые жили в Денло, союзничали с Потомками, а норвежские и шведские Фенриры имели другую точку зрения. Они появились в Ирландии, посмотрели на то, что родичи Фианна тоже перешли в христианство и отбили у них могущественный каэрн. Там мы основали город для наших человеческих союзников, и назвали его Дублин, а ирландцы называли его Бале-Аха-Клиах.

Это был не первый раз, когда Фианна и Фенрир воевали друг против друга. Мы воевали раньше, на континенте, и когда мы помогали Вортигерну, но эти северные Фенриры совсем не были заинтересованы в том, чтобы им напоминать о войнах, в которых они не участвовали. Фактически, они заключили перемирие с Фианна, попросив их поделиться землями. В конце концов, рассуждали они, Фианна встали на сторону римлян в избавлении Британии от пиктов, родичей Белых завывателей, и увидели в этом свои ошибки. Пришло время восстановить пакты и начать Гару сотрудничать с Гару!

Спустя немного времени Фианна решили принять условия Фенриров, и дети Волка и дети Оленя жили в мире, торгуя между собой.

## **Скандинавские Королевства**

В те дни на скандинавском полуострове не было наций, а обитало множество племен под предводительством вождей, которые заключили между собой нечто вроде союза. Раз в год они встречались на большом совете в Упсале, недалеко от того места, где Фенрир проводили племенные собрания. Многие вожди мечтали стать королями, и некоторые из королевств важны для нашего племени.

### *Игра по Эре викингов*

Это всего лишь небольшое знакомство с эпохой викингов глазами Потомков Фенрира, для тех, кто просто не может устоять перед этими кораблями с драконьими головами. Если интересующийся читатель хочет узнать больше о раннесредневековой Скандинавии и викингах в мире тьмы, мы предлагаем **Морские волки** для игры **Вампиры: Темные века**; основное внимание уделяется вампирам, но это полезно для понимания сверхъестественных викингов всех мастей. Также для европейцев среди нас существует шведская ролевая игра Viking, что может пригодиться тем, кто действительно хочет снарядить ладьи и отправиться на поиски славы.

### *Королевство Норвегия*

Одним из этих вождей был Гарольд. Он поклялся не стричь волос и бороды, пока не будет править Норвегией, и за это его прозвали Гарольд Прекрасноволосый. Гарольд сражался яростно и умело, и исполнил свою мечту. Он был родичем одного из Фенриров, Хаакона Серебряные когти впившиеся в Вирма из стаи Сынов Великого Фенрира. Хотя он не получал помощи от своего брата или от других Фенрир, он показал себя достойным и верным родичем и правил, как истинный господин, железной рукой.

### *Королевство Швеция*

Королевство свеев, или Швеция, было также основано в эпоху викингов, хотя свеи были больше заинтересованы в торговле, чем в набегах и грабежах. Они торговали мехами и рабами с Русью, Византией и Арабским халифатом. Но это абсолютно не значит, что шведские Фенриры не показали себя славными в битве или были трусами или слабаками! Они были известны за свои боевые умения, и поэтому царь Владимир выбрал их для гвардии константинопольского императора, которую подарил ему в 988 году. Отряд из почти шестидесяти тысяч шведско-русских Фенриров и их родичей уничтожил всех врагов императора.

### *Королевство Гардарика*

На территории современной России и Украины располагалось тогда королевство Гардарика, Страна Крепостей, где правил Рюрик. Оно было основано в 9 веке, и эта династия правила Русью до 1600 года. Города Новгород и Киев были ключевыми пунктами на пути из

варяг в греки. Фенриры, жившие в Гардарике, не имели проблем с Серебряными клыками, а наоборот, были верными стражами Российской империи.

### *Королевство Дания*

Королевство Дания начало объединяться в 700-ых годах. На него постоянно оказывала давление империя франков, но датчане сумели создать нацию, которая расселилась по территории современной Дании. Харальд Синезубый, сын Гарма Старого, завершил объединение в девятом веке, но из-за него Дания приняла христианство. Датчане также правили изрядной территорией Британии, известной как Денло, Область Датского Права, которая существовала вплоть до 1066 года.

### *Дублин*

Мы основали город-государство Дублин, чтобы защитить каэрн от Вирма, и мы много сражались, чтобы защитить его от наших братьев Фианна, которые думали, что мы пришли их завоевать. В течение трех столетий мы ухаживали за этим каэрном, который, как говорят наши сказочники, был построен из костей принцессы Альфар прошлой эпохи, взятых из Северных земель феями Ирландии.

Ни один Фенрир не потерпит, если злоумышленник запяtnает это место. Но мы были побеждены, изгнаны не Вирмом или Фианной, а ирландским смертным королем-разбойником. Несмотря на то, что вы, возможно, слышали, Брайан Бору был не чем иным, как голворезом, строящим империю. Его рыцари подожгли наш каэрн и изгнали нас. Нас было слишком мало. В тот день пало норвежское королевство Дублин, пала и гордость гет. Пьяные ирландские рыцари отбросили наши сокровища в сторону, и кости этой принцессы Альфар были расколоты, сломаны и вбиты в грязную землю.

### *Империя франков*

Хлодвиг звали того франка, который, по слухам, был потомком легендарного Меровека. Говорят, что Меровек был не кто иной, как герой Фенрир Мервек Золотые челюсти, сын Арминиуса, но это противоречит другим легендам о нем. Считайте как хотите. Хлодвиг был первым абсолютным правителем франков, и если он и был потомком Мервека, то опозорил своего предка, крестив франков.

В 752 году король франков Шарлемань завоевал Ломбардию и Саксонию и установил свою власть в Италии. Он захватил сегодняш-

нюю Францию, Голландию, Бельгию, Люксембург, часть Испании, Германии и Австрии, и был коронован как император в 800 году. Вопреки христианскому духу, Фенриры поддерживали империю франков, так как она объединяла множество народов и несколько территорий Фенриров. Но когда к империи проявили интерес Стражи людей и Серебряные клыки, мы отвернулись от нее.

После периода славных сражений и войн соглашение, названное Верденским договором, чертовым достижением Стражей, восстановило мир, и Империя была разделена между тремя сыновьями. Западно-франкское королевство позже стало Францией, а Восточное - Германией и Австрией, а Среднее царство составило большую часть земель между Францией и Германией и части обеих этих будущих наций. Однако центр власти в основном зависел от Поднебесной. Наше племя подстрекало местных лордов Восточного королевства требовать большей власти, что привело к появлению небольших временных королевств во Франконии, Саксонии, Баварии, Швабии и Лотарингии. Эти герцогства набирали силу и привели к исчезновению каролинской линии Карла Великого.

Следующим интересным правителем был Отон Великий. Мы уверены, что он был крови Фенриров, хотя Серебряные клыки называют его своим родичем. Он был жестким правителем, свергая тех, кто противился его власти. Он расширил свои владения за счет Богемии и Польши, а в 955 году отбил нападение венгров в битве при Лечфилде. Венгры были кочевниками из Азии. Мы не знаем, откуда они пришли, но они имели дело с Пиявками и поэтому были нашими врагами. Отон добился контроля над средней частью империи и был коронован как король римлян, а позже этот титул превратился в императора Священной Римской Империи.

### *Герцогство Нормандия*

Самое интересное, что стоит упомянуть о герцогстве Нормандия, это то, что оно никак не связано с Фенрирами. Совсем никак. Верно единственное: наши родичи под предводительством Хрольфа получили те земли в дар от Чарльза Простоватого в награду за защиту Франции. Хрольф перешел в христианство и сменил имя на Ролло (представьте себе!). Это дурацкое герцогство не было нам нужно и мы оставили его. Серебряные клыки, наоборот, почувствовали поживу и стали скрещиваться с нормандцами. Так что, когда Вильям Нормандский в 1066 году завоевал Британию, те

оборотни, что могли прибыть с ним, были не Фенрирами, а скорее Серебряными клыками.

### *К северным широтам*

Как поется в наших сказаниях, первая большая группа изгнанников норвежцев и шведов появилась у берегов Исландии в 874 году. Их было почти четыре сотни, и с ними – несколько родичей Фенриров. Была создана система свободных поселений, объединенных вокруг избираемых вождей, а высшей властью был Альтинг, где мог высказать свое слово каждый свободный человек. Исландия была истиной демократией, где равно был принят человек, Гару и Пиявка. К сожалению, они слишком быстро приняли эту новую веру миролюбцев. Позднее многие Фенриры путешествовали по тем неиспорченным землям, но там не растут леса, и это печалит души нашего племени, ищущие приключений.

### *Через Атлантику*

Вероятно, вы знаете, что Колумб был не первым европейцем, открывшим Америку. Эта честь принадлежит викингам, а среди них были дети Фенрира и кое-кто из Костегрызов. Хотя это кажется странным, в те дни они были не столь привержены человеческим городам, как сейчас. Они предлагали свои услуги другим, более сильным Гару в обмен на покровительство. Мы принимали их; конечно, они никогда не были сильны и достойны, но не применять же к ним стандарты детей Фенрира. Костегрызы были верны и им стоило доверять, а их хитрость оказывала большую услугу. Нередко бывало, что Фенрир отправлялся на войну, а Костегрыз нес его щит, обыскивал убитых врагов и исполнял обязанности разведчика или даже оруженосца.

Вот так и случилось, что некий воин Фенрир и оруженосец из Костегрызов оказались на борту нужного корабля в нужное время и оба были удивлены, обнаружив себя героями более великой саги, чем той, на которую рассчитывали.

### *Зеленая Земля*

В 960 году вождь Эрик Рыжий был изгнан из Норвегии за несколько жестоких преступлений, совершенных им в гневе. Похоже, в нем жила частица Ярости, и он не мог управлять ею. Он отплыл в Исландию, и с ним немало его людей, чтобы начать новую жизнь но и там он, не сдержавшись, совершил убийство, и был приговорен к трехлетнему изгнанию. Положившись на легенды и песни моряков, повествующие о земле на западе, он отплыл туда со своей командой. Он открыл землю, по-

хожую на Исландию и Норвегию, с глубокими фьордами и плодородными зелеными долинами. Он полюбил те края и вернулся в Исландию, где рассказал людям о «зеленой земле» - Гренландии. В 986 году он получил разрешение возглавить экспедицию в Гренландию, и с ним на 25 кораблях отправились около пяти-сот поселенцев. С ним путешествовало и много Фенриров, ибо наша жажда приключений всегда была велика. Люди с тех четырнадцати кораблей, что добрались до места, основали колонию и назвали ее Браттахлид, и еще два поселения, Вестбугди и Аустбугди. Эти земли подходили для выращивания овец, хотя, как и в Исландии, ни единого дерева не было видно.

Колония разрасталась, и там было более трехсот ферм, но спустя пятьсот лет все ее население исчезло бесследно. В чем дело? Никто не знает. Предположения разнились от отравы Вирма до набега Альфар, или даже недолгого возвращения Ётунов. Того, кто узнает правду, ждет большая известность.

#### **Новый материк**

Сын Эрика, Лейф, продолжил полную приключений жизнь отца. Он был сыном Эрика и Тьедхильды Пленяющей бэйнов, форсети

#### **Норумбега**

Немало исследователей последующих веков искали легендарное поселение Норумбега. Верра-зано и Чамплейн – лишь двое из тех, кто обыскивали фьорды на побережье Новой Англии, где, по слухам, располагалось это место. Говорили, что там полно богатств, и это во все времена привлекало алчных людей. Однако, никто не знал точно, где искать это поселение: все сведения сводились к обрывкам слухов и придуманным картам. Все собиратели старых легенд глубокомысленно помещали Норумбегу где-то в верховьях реки Чарльз, что впадает в Бостонскую Гавань, но по-иски были безрезультатны.

Наверняка можно утверждать, что Норумбега – остатки колоний скандинавов в Винланде; одно из трех поселений было обнаружено археологами в 1960х. Одна из двух найденных и есть Норумбега, где была каэрна этих владений Фенрир. Богатства, о которых говорится в легенде, это почти явно фетиши и другие артефакты, а также собранное золото. Тем не менее, неизвестно, что привело эту каэрну к гибели и осталось ли там нечто, стоящее внимания.

Фенрир. Жаль, что он не стал Гару. Лейф принял христианство и даже основал церковь во славу своей матери, которая была гордой Гару многих достоинств.

Другой родич, Бьярни Хирьольфсон, был послан в плавание вокруг побережья Гренландии, чтобы поискать свободную ото льда землю, но сбился с курса и его отнесло к огромной земле к юго-западу от Гренландии. Но он не сумел пристать к ней, так как их отогнали местные жители, среди которых были Гару. Бьярни как никто другой знал, что людям бессмысленно сражаться с вервольфами, поэтому он отступил и, вернувшись, рассказал Лейфу о том, что видел. Лейф решил отправить экспедицию в Винланд, как на языке северян называлась плодородная протяженная земля. Выслушав рассказ Бьярни, мы решили не отправлять Лейфа одного, и к нему присоединились Фенриры и наиболее верные родичи.

Некоторые говорят, что Лейф воевал с местными жителями, но я знаю, что кое с кем он заключил мир. Фенриры сперва встретились с Кроатан, сильными духом и телом. Они были способны отстоять свою территорию, и нам не было нужды воевать с ними. Они согласились, что Фенриры могут основать три поселения – Хеллуланд, Маркланд и Винланд. Правителем там остался Торфинн Карлсефни, и лишь несколько Фенриров остались, чтобы присмотреть за колонией, а остальным нужно было вернуться и сражаться с всевозрастающей мощью Вирма и Вивер.

Колония процветала. Аборигены приносили меха и золото и выменивали на них вино и оружие. Но они были кочевниками и вскоре двинулись прочь от побережья. Торфинн ожидал возвращения Фенриров, но мы долгое время были в осаде и не могли никого прислать, поэтому он стал опасаться за свою власть. Он передал власть другому и решил вернуться в Гренландию, но умер в море.

Когда мы наконец вернулись туда, то не нашли никого. Это разъярило нас, и мы стали искать виновных, и так натолкнулись на племя других Гару – трусливых злобных ублюдков, называющих себя Вендиги. Грубые там, где Кроатан были учтивы, вероломные там, где Кроатан были честны, они не были нашими братьями. Мы поняли, что именно они разрушили нашу колонию и перебили родню, и мы сражались с ними, но они были слишком скрытны и трусливы. Мы оставили те земли и не возвращались туда много столетий, но мы помнили.

## Чистые

Несмотря на наши отношения с Кроатан и Вендиго, первыми Чистыми, кого мы встретили, были Уктена. Кое-кто из них бродил среди эскимосов Гренландии, и после нескольких традиционных разборок «кто есть кто» мы решили жить в мире, торговать и обмениваться сагами и историями. Они научили нас некоторым тонкостям общения с местными духами, а мы преподали им уроки ведения войны и поделились мудростью наших предков.

Некоторые Уктена даже перебрались в Скандинавию и стали жить среди финнов и саами. Конечно, они намного слабее нас, но они немало помогли нам, например, в борьбе с теми необычными вампирами, которые поработали целые деревни, но исчезали в никуда, как только мы приближались. Уктена странный народ, все они говорят как рагабаши. Не стоит слишком уж доверять им – никогда не ясно, что они будут делать – но если относиться к ним хорошо и подкармливать, из них выходят ценные союзники.

Кроатан из Северной Америки, с которыми мы столкнулись, высадившись на берег в Винланде, были великими воинами, в отличие от трусливых Вендиго, которые без видимой причины убивали невинных людей. Мы всегда очень чтим память Кроатан, принесшего высшую жертву против Пожирателя душ. Почитай Кроатан, ибо они достойны похвалы Фенрира.

Вендиго во многом послужили причиной нашей ссоры с мирной Уктеной. Они утверждают, что мы пришли на их земли грабить и убивать, но это неправда. Мы слишком честны для подобных действий, действий, которые они фактически совершили в отношении наших колоний. Мы питаем к ним взаимную неприязнь, и они, кажется, твердо держатся своей лжи. Проклинай их; они не достойные защитники Гайи.

Вендиго в своем роде расисты. Ты знаешь, что многие Гару считают, что мы, Фенрир, относимся к людям по-разному в зависимости от цвета кожи. Это неверно: любой воин будет принят нами как равный, если он или она покажет наличие трех достоинств: чести, поэтического дара и силы. Вендиго же, наоборот, ненавидят всех белых, признавая лишь тех, кто принадлежит к так называемым Чистым. Презирай их: они недостойны звания защитников Гайи!

## Снова Англия – конец эры

Говорят, что славная эра викингов закончилась с завоеванием королевства англосаксов в 1066 году. Король Англии Гарольд получил из

## Фенрир и Христос

Ненавидим ли мы христиан сейчас?

Далеко не так сильно, как прежде. Да, некоторые старейшины до сих пор таят неприязнь к религии, отвратившей людей от прежнего почитания духов земли и неба, но в наши дни в племени есть и те, кто ходили в христианские церкви до Первого превращения, и они не менее достойны называться детьми Фенрира. Если даже они раньше и мыслили убогими идеями вроде «те, кто не славят Христа, сторгят в аду» или «не убий», Обряд перехода быстро выбивает из головы подобные глупости.

В стародавние времена – о да, наши предки крепко ненавидели Христа и его святош. Если бы в твои земли пришли какие-то наглые людишки и стали бы поучать твоих родичей, что все, во что они верят, ложно, ты бы смирился с этим? Вряд ли. Что было хуже всего, так это их лицемерие. Они организовывали крестовые походы, «чтобы указать верный путь заблудшим овцам», преследовали евреев, а кто в результате стал крупнейшим землевладельцем, богатейшим институтом общества? Церковь. Мы никогда не поддерживали Христа и его кровавую религию. Наши предки видели, что истинными знаками Креста были ненависть, алчность и фанатизм.

Тем не менее, мы никогда не призывали к всеобщей войне с христианством. Почему? Хороший вопрос. Наши предки были достаточно мудры, чтобы понимать: на каждого лицемера или кровавого фанатика приходится другой христианин, который не желает причинять вреда другим, любит свою семью и не поднимет руку на соседа. Те из них, кто сражались, сражались за неправо дело, а те, кому следовало бы, не сражались вовсе, но воевать против них было бы недостойно. Они были помехой у нас на пути, и многие наши предки сводили с ними личные счеты, но, в конце концов, христиане никогда не были столь плохи, как истинный Враг.

вестию о нападении датчан во главе с Харальдом Хаартрада, и выступил против них. Ему удалось наголову разбить их в битве при Стэмфорд Бридж, но одновременно с этим войска герцога Нормандии Вильяма высадились в Англии. Битва при Гастингсе ознаменовала поражение Гарольда. Нет необходимости говорить, что мы не участвовали в тех битвах, иначе



исход был бы совсем другим. Мы были заняты борьбой с Вирмом и разделом территорий. Харальд Хаартрада был могучим бойцом, но пал так низко, что стал поклоняться Христу, и, честно говоря, мы были рады от него избавиться.

## Жемные века

*Рассказано Гавейном Слава песни луны, галлиардом Потомков Фенрира:*

А затем тьма сгустилась над Европой. Создавались нации, свирепствовала чума, возносились и гибли тираны, люди голодали. Для Скандинавии это было время объединения, и хотя Норвегия немало выстрадала, Швеция и Дания процветали. Германия становилась сильнее, Англия стонала под игом правящих классов разных кровей, и люди стали заглядывать за океан в поисках лучшей доли. И мы, Фенрир, всегда были там, видя и запоминая.

Но что самое важное – тогда вернулся Великий Фенрир и был скован до Рагнарека.

## Илечение Великого Фенрира

Так случилось, что в погоне за нечестивым трусом Одином Великий Фенрир вернулся на землю. Для всего племени это было большим облегчением, так как мы постоянно ссорились и сражались между собой. Мы знали, что Мать Гайя почтила его храбрость и преданность, дав ему ранг Инкарны, и представьте, какво было нам видеть его вживую ходящим по земле! Великий Фенрир дал нам новые силы для борьбы с Вирмом и вновь объединил нас всех, независимо от национальности. В конце концов, какое нам дело до людских границ? В нации Гару не должно быть разделения, во всяком случае, внутри племени.

Великий Фенрир поведал нам о путешествии сквозь мир духов и о той кошмарной реальности, где он отыскал проклятый замок Одина. Одина не было там, ибо он был убит Сынами Великого Фенрира. Но Великий Фенрир сказал нам, что Один не был убит окончательно, хотя мы сожгли его труп и рассеяли пепел по четырём сторонам известного мира. Этот колдун знал секрет возрождения из мертвых, и теперь он возвращался снова.

Когда Один впервые встал у нас на пути, он был подонком, но не нес на себе явной печати Вирма. Теперь же он продал себя Червью в обмен на большее могущество. Его боевые умения и мастерство некромантии устроились, вскормленные темной энергией Вирма. Но Волк-Отец не испытывал страха. Он в одиноч-

ку был готов разорвать эту тварь вместе со всеми его прислужниками из Малфеаса.

Великий Фенрир и его потомки выступили в поход: армия Гару, величайшая со Времен Легенд, ведомая воином столь великолепным, что он был избран самой Гайей! Он был столь велик, что земля дрожала под его лапами, а когда он проводил когтями по ней, то прокладывал русла рек. Само путешествие было честью для каждого, кто бежал бок о бок с нашим предком, ибо он обучал нас многому. Наконец, в горах Урала, на месте нашей каэрны Хеймхаллы мы нашли Одина, хотя путь был долог и труден. Он собрал армию живых мертвецов и тварей из других реальностей Умбры, думая, что это даст ему шанс победить Фенриров, и он был почти прав. С ним были и Фрека и Гер, духи гнусных предателей, и множество Танцоров черной спирали, и те Фенриры, которых он смог сбить с пути. Их вел Тюр, известный как спокойный и досточтимый Гару, пока Один не совратил его. Кое-кто из молодых Фенриров содрогнулся при виде того, что даже столь мудрые и справедливые воины могут пасть жертвой Врага, но мы все были истинными детьми Фенрира, и никто не показал врагу спину.

Когда две армии сошлись, мы испустили боевой клич, и наша ярость и гнев обрушились на врага, словно огненный дождь с небес. Битва закончилась так быстро, что мы не поверили. Великий Фенрир взрыл когтями землю и взревел, вызывая Одина на бой, так, что затряслись горы, а земля покрылась трещинами. Один появился на чудовищном восьминогом жеребце Слейпнире и, увидев его ухмылку, Великий Фенрир почувствовал ловушку. Он распахнул пасть, подобную огромному залу с колоннами зубов, и ринулся на Одина с такой силой и яростью, что тот был просто размазан по скалам, а его кровь и мозг залили все вокруг. Но было поздно. Приспешники Одина захлопнули ловушку, и магическая сеть оплела гигантскую фигуру Фенрира, утянув его на ту сторону Барьера.

Каждый из нас, кто мог сразу отступить, вышел с другой стороны и увидел Фрека, Гера и Тюра, обмотавших Великого Фенрира гигантской серебряной цепью! Как только мы прошли, на нас напало войско Бэйнов! Но только сам Вирм – единственный возможный соперник для всего племени Фенрир. В ту ночь погибло много великих воинов, но в конце концов мы полностью уничтожили армию Вотана.

### **Кровавое озеро**

Есть сказание, которое не повторяют Скальды на собраниях племени: это сага о Кровавом озере. Наши Теурги утверждают, что равнины Севера Европы поражены Вирмом и сама земля там сочтена кровью. Так говорят шаманы, а наши старейшины достаточно мудры, чтобы прислушиваться к одним их словам и не обращать внимания на другие. Однако, в 14 веке обнаружилось, что эта слабость земли расплзается. Некий человеческий маг обнаружил на землях балтов священное место язычников и стал черпать его силу, в то время как Вирм стал использовать этого мага для своих целей. Смерд Вирма разносился на крыльях ветра далеко к западу, и мы, Фенрир, на большом собрании племен призвали к борьбе против этой мерзости. Лидеры Серебряных Клыкков и Теневых владык обещали нам поддержку и высказались за активные действия.

Фенрир из России, Швеции, Великобритании, Польши, Венгрии и Германии отправились в бой. К нам присоединились жаждущие славы молодые бойцы Фианна, Серебряных Клыкков и Лордов Тени.

Никто не вернулся домой.

А дальше произошло вот что. После этого старейшины Серебряных Клыкков России и родных земель Теневых владык, не сказав ни слова, закрыли свои границы от внешнего мира. Они объяснили свое отступление «необходимостью защиты от Вирма».

Ты догадываешься, что я думаю обо всем этом? Мне кажется, что наши союзники сговорились очистить свои земли от нашего присутствия, что они намеренно отправили лучших Фенрир того времени на смерть; мне кажется, что они пожертвовали своими юнцами, чтобы позволить случиться этому безобразию.

*Гавейн Слава песни луны, галлиард Потомков Фенрира*

Фрека и Гер пали быстро: они были насмешкой над своей былой славой и не устояли в битве. Тюр же... Тюр потерял правую руку в попытке сковать Великого Волка, ибо магия пут не полностью защитила его, но теперь он осознал, что действовал вопреки своей воле под контролем Одина, и взвыл от боли и позора. Мудрейшие из Форсети увидели, что он говорил правду, но увидели они и слабость, которая позволила Одину совратить Тюра.

Тюр просил дать ему смерть, но Великий Фенрир отказался. Он приказал Тюру жить с сознанием своего падения, и те, кто последовали за ним, с тех пор платят высокую цену. Так был основан лагерь Рука Тюра, который объединяет самых агрессивных и необузданных Гару нашего племени.

Но Великий Фенрир был скован магией и цепью из редчайших составляющих мира духов. Это мешает ему переходить в наш мир в полной своей славе – только в виде воплощения и дорогой ценой, и не дает бродить по ближним реальностям Умбры. Один хотел удержать Великого Фенрира подальше от двух мест, где наиболее вероятно начнется Рагнарек: физического мира и Реальности Поля Битвы. Если Великий Фенрир не будет сражаться на стороне Гайи, у Вирма гораздо больше шансов восторжествовать.

Так и случилось, что этот день стал самым печальным днем в нашей истории. Мы вернулись в наши каэрны и общины, и на каждом Великом вече в общине Ночи Зимы Фимбул мы зываем к Великому Фенриру и приносим ему воздаяние, доставляемое Рукой Тюра.

Но вот что я скажу тебе, волчонок: эта история еще не закончена. Один был уничтожен Фенриром, но его некромансерская душонка вновь улинула. Он возродится вновь, если не возродился уже. Раз смерть Одина была не окончательной, возможно, таково же и пленение Великого Фенрира. Некоторые говорят, что когда Один ступит в физический мир или в ближнее царство Умбры, лопнут цепи, держащие Фенрира, чтобы они смогли сразиться в третий и последний раз. А еще я слышал, что нет цепи без изъяна, и если дети Фенрира будут достаточно мудры, они найдут слабость в заклинании, сковывающем Фенрира, и освободят его, чтобы он вел нас в битву в день Рагнарека.

Есть еще надежда. Она есть всегда, пока живет на земле хоть один потомок Великого Волка.

### **Фенрир в Средние Века**

Но теперь мы были объединены. Гибель Одина и пленение Фенрира сплотили нас, и теперь мы смогли преодолеть разногласия, возникающие из-за разницы в происхождении. Это обрадовало Iupus среди нас, которые всегда качали головами, видя, как некая воображаемая линия на карте разделяет Фенрир. Это позволило нам сосредоточиться на более важных проблемах. Многие из нас служили

наемниками или составляли собственные отряды, кто-то был исследователем, кто-то просто бродил по миру в поисках приключений. Но для всех общей была одна цель: сражаться с Вирмом, где бы наши пути не пересекались.

### *Священная Римская Империя*

Мы много говорили о родине, но не так много о Европе, которая была также нашей в те года. Сегодня многие из других племен помнят, что мы жили в Германии, но не могут вспомнить ничего о Германии до войн 20 века. Но мы помним. Мы помним, что Германия, Богемия и другие страны были тогда частью так называемой Священной Римской Империи.

Она не была «священной» даже с точки зрения христианства: короли вовсе не были верными детьми церкви. Она не была «Римской»: ее правители были потомками тех, кто разграбил Рим – и, надо сказать, за дело. Теперь они жили в больших домах и сражались лучшим оружием, но были все равно германцами. Она не была «империей» в должном смысле этого слова: лорды творили беспредел, не боясь, что их слабый император призовет их к ответу.

Но то было доброе место для нас и доброе время. Леса были густы, дичь изобильна, а люди помнили страх перед нами. Мы жили, как хотели, и старики рассказывали внукам сказки о нас, полные крови, жестокости и битв. И да... еще были волки. Пиявки всегда знали, что их ждет, если они покинут эти свои уютные городишки и станут бродить по лесам. Нашими соседями были Красные когти и Теневые владыки, и они были достойны нас.

Север подходил нам, поскольку только мы были достаточно сильны, чтобы выжить там. Эти земли всегда были нашими. Помни об этом! Там глубоки корни и сильна земля, питающая их.

## *На пути к Рагнареку*

*Рассказано Мартином Крик последнего:*

### *Снова Америка*

Когда европейцы отправились колонизировать Новый Свет, наша страсть к приключениям повела нас вслед за их кораблями. Более пятисот лет назад мы впервые ступили на землю этого материка, и еще хранились в памяти Фенрир легенды о дивном месте, которым был Винланд. Но когда мы прибыли туда, то к ужасу своему увидели, что на кораблях испанцев и португальцев Вирм проник и туда. Аборигены, эти так называемые «Чистые», считают нас ответственными за это, называют европейских Гару «Вирмоносами». Плевал я на их выдумки! Все это происки Вендиго. Эти вырождающиеся трусливые дикари обвиняют

во всем нас, хотя правда очевидна: они столь ослабели, что не смогли защитить себя сами. Тем не менее, Уктена сразили немало грозных Бэйнов, а тех, что не убили, сковали на поколение. Кроатан, слава их памяти, отдала жизнь, чтобы сковать Пожирателя Душ. Но Вендиго! Ха! Они только и могли, что убивать европейцев из-за цвета их кожи.

Сначала мы селились в основном вдоль побережья Новой Англии, безуспешно пытаюсь найти потерянную колонию. Когда поселенцы Нового Света решили восстать против ига британцев, многие из нас встали на сторону наших родственников и вступили в конфликт. Это было началом нового расхождения в нашем племени. Прошло много лет после Великого воссоединения, и отношения снова стали напряженными. Те из нас, кто был в Европе, были сердиты, потому что с независимым Новым миром было бы труднее сражаться с Вирмом как единым целым, но жители Нового Мира не слышали об этом. Они утверждали, что европейцы возражали только потому, что теряли контроль и больше не могли угнетать колонистов. Однако европейские Гару, наконец, решили держаться подальше от конфликта, и, таким образом, отношения остались нетронутыми, хотя и напряженными, на данный момент.

Вы все знаете, чем закончилась американская революция, и вы знаете гражданскую войну. Гражданская война стала катализатором расхождения. Конфедеративные Геты сражались с Янки Гетами, а когда война закончилась, группа конфедератов-Потомков стала слишком разноцветной в своих взглядах благодаря борьбе с Вендиго и выслушиванию генерала Ли и его чуши. Они основали новый лагерь и назвали его Мечи Хеймдалля. Мечи несли в себе тонкий запах Вирма в своих словах и идеалах, и для многих из нас они станут нашим собственным злейшим врагом, врагом с нашей кровью, особенно почти сто лет спустя, во Второй мировой войне.

### *Запад*

Некоторые скальды не любят говорить об американском Западе. В некоторых кругах это была запретная тема почти столетие. Какая хрень! Как, во имя Великого Фенрира, мы должны учиться на своих ошибках, если старшие не рассказывают молодым, в чем были наши ошибки?

Вы, наверное, догадались, как это было тогда, только по фильмам. Все дрались со всеми. Белые против индейцев, Север против Юга, Мексика против Америки, овцеводы против земледельцев – это чудо, что кто-то остался в конце всего этого! И да, племена тоже воевали. И не всегда это был хороший бой; воины убивали воинов из ненависти и мести, вместо того, чтобы просто чертовски избивать друг друга,

требуя долга крови, а затем преследовать настоящего врага. Потребовалось чудовище размером с Пожирателя бурь, чтобы все проснулись и поняли, что у них есть дела поважнее.

Я не говорю, что мы не имели права бороться. И я не прошу прощения за смерть кого-либо из слабаков, которые больше топтали Гайи, чем защищали Ее. Досадно, что мы не всегда сражались в полную силу и позволили этим Фианна и Вендиго пару раз потрепать нас.

Во всем этом есть мораль. Пожирателя бурь нужно было похоронить с помощью жертвы. Каждому из тринадцати племен, имевших долю на Западе - да, даже проклятые Звездочеты заявляли о своем присутствии в то время, - пришлось отказаться от жизни одного из своих величайших старейшин. Некоторые из них скулили и причитали и искали другие варианты до самого конца. Наш избранный старейшина, Лютер Пожиратель страха, сразу же выступил вперед, и в его голове не было ни единой мысли. И благодаря его жертве - и жертве других двенадцати старейшин - Пожиратель бури был связан.

Другие племена называют нас жаждущими смерти. Я говорю, что мы единственные, кто знает, что поставлено на карту, и действительно готовы что-то с этим сделать.

## **Великая война**

Несмотря на ходящие слухи о меньших оборотнях, наше великое племя не имело никакого отношения ни к одной из мировых войн. Зачем нам влиять на людей, чтобы они нападали друг на друга? Мы не племя, которое наживается на войне; мы не верим в войны, где единственными целями являются деньги и власть. Это неблагоприятно, и в такой войне нет славы. Племена, поддерживающие их, называются Серебряными клыками, Теневыми владыками и Стеклоходами. Если бы какое-либо племя Гару было вовлечено в возникшую войну, то это было бы одно из них. Война не должна диктоваться экономической или политической выгодой, это средство отстаивать то, что правильно, и бороться со злом. Первую мировую войну вели стороны, которые были одинаково плохи, и политика была той силой, которая в первую очередь развязала ее. Но никогда не бывает ничего простого.

Нам, Гару, пришлось заплатить высокую цену и за глупость людей. Наши леса были сожжены, наши земли покрыты шрамами, наши священные места осквернены, а наши родичи истреблены. Это нас разозлило.

Вопиющее разрушение усилило Вирма и его приспешников. Танцоры черной спирали участвовали сами - я лично считаю, что горчичный газ был одним из их маленьких дополнений. Вы когда-нибудь слышали о таком трусливом и отвратительном способе ведения войны? Когда мы ре-

шили, что дело зашло достаточно далеко, мы подключились. Мы Гару. Мы ведем священную войну. Слава в битве, если вы сражаетесь с достойным врагом и ваше дело справедливо. Наше дело было теперь справедливым, потому что у нашего врага было лицо и он смотрел на нас. Мы бросились с гор и лесов и устроили хаос тем, кто осмеливался воспротивиться нашему праву на это.

## **Одна нация, много национальностей**

Поскольку территории наших племен охватывали страны по обе стороны конфликта, мы решили, что не будем вести войну за людей - только против Вирма, независимо от того, где появятся его силы. Однако это никогда не было так просто, и бегать с человеческими войсками по пятам Вирма многим казалось хорошей идеей. Это привело к большому замешательству и разочарованию, а также к нападению на Потомков, когда местные жители, как это часто бывает, случайно пострадали. В частности, на наших американских братьев нападали за то, что они до конца войны были на одной стороне, а не на другой. Эта злополучная трагедия ослабила единство нашего племени, и хотя наши старейшины приложили огромные усилия, чтобы снова укрепить наши связи, Война за прекращение всех войн сказала на терпимости и единстве Потомков как племени. Мы стали слишком разными, слишком гордыми и слишком националистическими в пользу наших родных человеческих земель за последнее тысячелетие, и теперь последствия этого разнообразия ослабят нас.

В юности я встретил одного или двух Ферриров, сражавшихся в Великой войне, хотя моя родина, Швеция, оставалась нейтральной в войне. Вместе с нашими братьями в Норвегии и Финляндии мы использовали наши силы, чтобы не допустить Вирма и его силы, вместо того, чтобы ослабить защиту наших земель. Причастные Потомки уважали это, потому что мы не выбирали сторону, как это сделали американцы. Тем не менее, многие из нас участвовали в партизанских атаках на Вирма, но не в каких-либо человеческих сражениях. В любом случае, я не могу представить себе войну, которая могла бы ранить хорошего воина, как Великая война. Люди сражались так, как будто их возглавлял Вирм, распыляя вокруг них кислоту, газ и шрапнель, как чудовище из Малфеаса. Отряд человеческих солдат был таким же сильным, как Бэйн, и мог нанести такой же урон. Где гордость в борьбе против стаи обезумевших людей, которые просто не знают, какой урон они наносят? Они практически пригласили Вирма войти в свои дома, и хотя его наконец оттолкнули, этого было слишком мало. Я уверен, что мы все можем согласиться с тем, что для Вирма ждать всего двадцать лет, прежде чем появится другая такая же великая возможность, - это пустяк, а не десять тысяч лет.

Вирм проник в сердца людей, проявившись в ненависти. Наша гордая Германия стала козлом отпущения за преступление, за которое нужно было наказать грешника. Германия хотела отомстить за этот очевидный политический путь, и поднялся один человек, чтобы привести нацию к процветанию.

## **Вторая мировая война**

*Рассказано Маркусом Серебрянной гривой:*

Мы никогда не верили, что люди могут быть такими же злыми и чудовищными, как агенты Вирма. Но Потомки, сражавшиеся на стороне нацистов во Второй мировой войне, утверждали, что Адольф Гитлер не был фомором и не Пиявкой. Он был простым человеком. Как эта раса может быть настолько невежественной? Как они смеют заявлять о наших историях в своих кровавых крестовых походах?

Насколько мне известно, Холокост, преследования и попытки геноцида в отношении многих европейских меньшинств можно объяснить человеческими предрассудками. Никто из нас никогда не слышал ничего другого. Но за кулисами этой войны было и кое-что еще.

Приход Гитлера к власти приветствовало тайное общество под названием Туле, оплот поклонников Вотана. Они считали, что раса, называемая Уберменш - сверхлюдьми, - обитала на Севере еще до появления цивилизации. Они убедили себя, что от них произошли германские

народы. Они были наполовину правы. Вы помните, как я рассказывал вам о супруге Великого Фенрира, Сигуне, королеве прекрасного народа воинов, обитающих высоко в Северных землях? Это были уберменши, в которых верили сектанты. Гитлер объявил этих «сверхчеловеков» своей собственной пропагандой. Однако именно Фенриры произошли от Сигун, а не «арийцы». Люди Сигун скрестились с нами, чтобы породить больше Фенриров, а не людей. Хуже того, эти жалкие культисты украли всю смехотворную концепцию у безумного философа Ницше и даже совершенно неправильно поняли его идеи.

К сожалению, многие Фенриры слушали бред Гитлера. Они чувствовали, что пришло время чтить и уважать наших предков. В конце концов, они были потомками уберменшей. Таким образом, они встали на сторону Гитлера. Остальные из нас отвергли нацистские идеологии и отказались от такого богохульства. Это наше наследие Гару, которому мы должны поклоняться и отдавать дань уважения Гайе. Люди Сигун жили в далеком прошлом, и они никогда не были предназначены для борьбы с Вирмом, в отличие от нас. Это наша работа.

Генрих Гиммлер был ничтожным оккультистом-любителем. Но Гиммлер был еще и директором гестапо, поэтому его фантазии можно было пытаться реализовать. Гиммлер считал себя избранным «высшими силами» для воссоздания «магии Врил Атлантиды».



Вы не можете себе представить зло, созданное таким невежественным человеком. Вы не можете представить себе то, на что он был способен. Он понятия не имел, чему служил; он ни разу не вступил в контакт с другой стороной. Но пытки и зверства, которым подвергались его подданные в попытке вывести высшую расу, давали Вирму столько пищи, что позаவிдал бы Улей Танцоров черной спирали.

Нацистские ученые и немецкие «колдуны» брали узников еврейских лагерей и добровольных немецких добровольцев и... меняли их. Лучшая немецкая наука работала над созданием сильных племенных кобыл для Суперменов. Немецкие оккультисты вытатуировали ритуальные символы на женских утробах. С первых грубых, неуклюжих шагов современной бионауки они сделали женщин достаточно сильными, чтобы родить следующую расу. С помощью самой гнусной ложной некромантии и потенциальной черной магии они пытались привлечь «духов Врил» извне.

«Гордись! Ты умрешь ради рейха,» - заявили ученые. Они отказались предложить какую-либо милость. Видите ли, морфин сорвет эксперименты. Просто представь это.

Эти зверства продолжались десять лет под руководством Гиммлера. Колдуны и предатели Фенриры, которые верили в проект, воздвигли мистическую защиту против Теургов Фенриров и каббалистических магов, которые боролись против них.

В марте 1945 года британские бомбы сломили оборону. Потомки Фенрира добились остальных.

Наши предательские братья боролись на стороне нацистов до конца, не обращая внимания на то, что Вирм их использовал. Они боролись за то, что считали правильным, и хотя невозможно когда-либо простить то, что они сделали, мы можем понять их убеждения, но не их поступки. Но нацистов Фенриров заставили заплатить за свою измену.

Вторая мировая война началась со зла и ненависти, и для меня большая честь выслеживать зло. В отличие от Великой войны, все племя объединилось, чтобы помочь бороться с нацистами и Черными спиралями. Война показала, что Спирали, которые вернулись во время Первой мировой войны, использовали два десятилетия между двумя великими войнами, чтобы проникнуть в Европу, и их Ульи теперь приходится вырезать по всему континенту.

И да, чуть не забыл: если какой-нибудь болван будет говорить об этом с представителями других племен, я лично сдеру шкуру с провинившегося, а потом превращу его в кровавые лохмотья. Это только наш позор, только наша скорбь.

## Современная эпоха

*Рассказывает Гавейн Слава песни лены, галлиард Потомков Фенрира:*

Теперь, мои щенки, наступила эпоха современности. Итак, чем было наше племя последние пятьдесят лет? Что ж, ситуация ужасная, потому что мы были такими слабыми после ужасных ударов, нанесенных нам во время Худшей войны.

### 1945 - 2001 годы, от Мюнхенского признания к возвращенной славе

#### *Мюнхенское признание.*

В мрачных последствиях Второй мировой войны Фенриры были разделены и разбиты. Несмотря на героизм и самопожертвование поколения воинов Фенрира, ужасающие крайности тех немногих, кто поддерживал нацистов, омрачили имя племени и запятнали его честь.

На великих вече Гару старейшины Фианна, Костегрызов, Серебряных клыков и Теневых владык отворачивались, когда приходили Фенриры. Достижения Фенриров игнорировались. Павших Фенриров оставляли без оплакивания. Некоторые указывали на древний племенной символ Фенрира, глиф «волк из рода-Волка» и говорили: «Эти ублюдки на стороне нацистов.

На племенных вече Фенриры разделяли стыд и сомнения. Танцоры черной спирали вернулись в Европу ... и Потомки Фенрира не могли их остановить. Немногочисленные стаи Потомков охотились на слуг Вирма. Обожженное сердце Германии гноилось из-за Бейна и прочего, похуже. Потомки ничего не могли поделать. Лучшие бойцы Фенрир пали на полях сражений, а некоторых других убивали не твари Вирма, а полные мести Гару других племен. Словно глубочайшее Харано охватило все племя.

В 1946 году британец Фенрир Арун, Гордон Кент, выступил на британском септе и сказал: «Честь нашего племени была очернена несколькими ублюдками. Вы называете нас нацистами. Вы называете нас пожирателями младенцев и убийцами невинных. Вы называете нас теми, кто готов убивать целые расы. Не смейте. Я клянусь, что верну славу своему племени. Дайте мне свое благословение, братья, и я буду преследовать этих предателей моего племени на краю земли и за ее пределами.»

Септ неохотно согласился. Позже той же ночью стая Кента отправилась на поиски.

Поиски стаи длились около 15 лет. Они бродили по миру, от Европы до Америки и до глубин Азии. И один за другим они нашли оставшихся предателей Фенриров. Они подвергли их суровому правосудию Гару.



С каждым судом, мучением и казнью Потомки Фенрира возвращали что-то от утраченной гордости и утраченной славы. По всей Европе галлиарды других племен хвалили Потомков за решимость искоренить Вирма. Сначала эти похвалы были тихими, но по прошествии времени этих дани было достаточно, чтобы Потомков Фенрира снова приглашали на европейские вече, вернулись ко многим своим старым ролям и вернули себе большую часть своей прежней славы.

### *Маловероятные союзы*

Из первоначальных шести Гару, которые отравились из Манчестера в 1946 году, остались только двое. Были завербованы и другие, и не только Фенриры; колдуны-родичи, Гару из других племен. Сеть агентов Кента насчитывала около 200 человек. Не все знали об истинном характере миссии. Некоторые считали, что они просто помогали британской разведке в охоте на беглецов нацистов. Но все понимали важность миссии.

В 1961 году стая захватила Густава Кригса, Фенрира Филодокса, который сыграл важную роль в работе над проектом Уберменш. Из всех предателей только Кригс вел себя как Фенрир. Он ожидал, что Фенриры найдут его. Он не проявлял страха. Он провел свои последние дни за написанием завещания. Он приветствовал Кента как брата и подарил ему завещание. Тогда Кригс взял старый револьвер, заряженный серебряными пулями, сунул его в рот и вышиб себе мозги.

Кент прочитал завещание, и то, что он прочитал, привело его в бешенство.

Точная природа текста остается в секрете, но в 1991 году небольшая часть была обнаружена на доске объявлений немецкого университета. Несмотря на все усилия Фенриров, эта часть была использована, чтобы еще больше очернить имя племени. Даже сейчас, когда детеныш претерпевает свое Первое превращение, многие более опытные Гару будут шептать, что Потомки Фенрира - фашисты с расовыми предубеждениями.

Публичная часть завещания гласит:

*«Все истинные Сыны Фенрира должны стремиться к тому, чтобы смертные были из чистейшего племенного стада. Все представители низших рас должны быть отброшены и убиты, чтобы гарантировать сохранение нашей истинной породы, нашей истинной родословной Фенрира.»*

### *Изгнание монстров*

Вам подробно рассказали о важности чести. Но иногда нам приходится действовать как рука справедливости - мести. И иногда эти задачи могут показаться постыдными. Такова была наша война против секты культивистов-лю-

дей, назвавших себя Седьмым поколением. Эти монстры стремились развратить детей земли, чтобы они лучше служили Вирму, чтобы развести Бэйнов... по крайней мере, так они сказали. Они хорошо спрятались, чтобы безнаказанно осквернить тех, кто слабее их самих. Но ничто не может вечно оставаться скрытым от глаз Гару. Когда до нашего племени дошли слухи об этих зверствах из рассказов, собранных нашими умнейшими сыновьями и дочерьми и проверенных Серебряными клыками Америки, у нас не было нужды в обсуждении. Мы знали свой путь.

Мы не созывали вече. Мы не искали славы. Мы просто стремились выследить и искоренить зло, по одному извращенному обидчику за раз. Другие племена были поражены тем, насколько тщательно и сознательно мы занимались этим вопросом. Мы стремились к союзу с другими племенами - да и с другими существами - и одного за другим убивали культистов. Их смерть не была ни легкой, ни быстрой, и культисты Седьмого поколения умирали разными неортодоксальными и творческими способами. Некоторые были схвачены и вывезены на крайний север Норвегии, где растущих люпусов Гару выпустили, чтобы выследить этих мерзких тварей. Других раздели, обескровили и позволили умереть на зимнем льду. Но большинство умерло там, где стояло. Банковские счета, принадлежащие культистам, испарились, а добровольные пожертвования детским благотворительным организациям увеличились. Мы и наши союзники сообщили о членах культа в прессу и полицию. И постепенно культ умер. Это стало игрой. Мы играли с нашей добычей, смакуя слабый, дрожащий ужас этих самых жалких и омерзительных существ Вирма.

Пока Серебряные Клыки при короле Альбрехте разрушили культ в Северной Америке, мы прибирались дома в Европе и за ее пределами. Последним сектантом, которого мы нашли, был ирландский католический священник - представляете? Мы нашли его в тюрьме в Бельгии, куда прибыли через Умбру, чтобы навестить его. Пятеро Фенрир сменяли друг друга той долгой зимней ночью, ставшей последней ночью для твари, сгубившей жизни столь многих. Утром в камеру вошли надзиратели. Никто не спрашивал, что случилось, никто не проводил расследования, ни единой весточки не попало в газеты. Мы были той ночью. Чудовищный долг был исполнен.

Был ли этот поступок действительно бесчестным? Имели ли мы право расплатиться со слугами Вирма их же монетой? Пусть каждый решает для себя сам.

Слушайте дальше. Не все враги, которых мы искореняли, были чужаками. Пришлось

навести порядок и в собственном доме. И вы же не думали, что мы допустим, чтобы проклятые Мечи Хеймдалля и дальше загрязняли наше имя, не так ли? Если бы их кредо, заключающееся в том, что цвет кожи был своего рода признаком истинной силы, было всем, что им было нужно, мы бы позволили им умереть самостоятельно. Как далеко они могли бы зайти, если бы они даже не могли понять, что делает мужчину или женщину сильными? Но мы узнали кое-что еще - это были не просто заблудшие детеныши. Они были оружием в чужой игре. Это нас разозлило. Ни один настоящий сын Фенрира не позволит использовать себя.

Наши теурги и некоторые колдуны из родичей искали в оккультном подполье ту силу, которая использовала Мечи Хеймдалля. В 1998 году ответ пришел: Общество Туле. Первоначальное нападение произошло в Бонне, когда во время кровавой бойни между пиявками, Гару из Потомков Фенрира ворвались в один из домов шабаша так называемого Общества Туле.

В течение двух лет мы не предпринимали никаких дальнейших действий против Общества Туле. У нас были проблемы посерьезнее.

В ноябре 1998 года в небе открылось Око Вотана. По какой причине мы можем только бояться. Он вернулся, он сильнее, чем когда-либо, и он наблюдает за нами. Его красный блестящий глаз издевается над нами, издевается над нашей неспособностью остановить его. Только Рагнарок и третья пришествие Фенрира могут остановить его.

В июле 1999 в Индии проснулось нечто; нечто сильное и ужасное, и неизвестно, сколько Фенрир падут, сражаясь с этим.

Но в октябре 2001 года, под небом полной луны на севере Канады, наше племя в последний раз вступило в битву с Сынами Хеймдалля и Обществом Туле и их другими смертными прихвостнями, сектой Асатру Футарк. Остатки Футарка были собраны в Канаде, укрытые бандами смертных байкеров, в ожидании команды от Общества Туле. В течение трех дней небо над северным Лабрадором лилось дождем из крови, дыма и огня, пока наше великое племя воевало против наших предателей и их магических союзников. Многие Фенриры пали, но когда дым рассеялся, Мечей Хеймдалля, Общества Туле и Асатру Футарка больше не было. Мы провели ту зиму, выслеживая остатки этих групп, и не верим, что кто-то из них выжил. Мы были внимательны.

### *Возвращение домой*

В канун Нового года в Упсале в Швеции собралось много иностранцев, которые стали своего рода конгрессом. Это были солдаты, пожарные, летчики-истребители, священники,



ученые, полицейские, писатели, музыканты, шпионы, врачи, юристы и исследователи. Они приехали со всего мира, из Европы, Америки, Азии и Африки. Они были из дюжины рас, цветов кожи и вероисповеданий. Любопытно, что в ту ночь в их отелях никто не останавливался.

В темноте полуночи доносился вой. На пронзительно-краткий, прекрасный миг Потомки Фенрира вернулись домой.

Мы стояли под северным небом, под горящим Оком Вотана, танцами северного сияния и звездным сводом Небес и взывали к Великому Фенриру. Хомиды, люпусы и метисы встали вместе, восхваляя Гайю и Великого Отца Волка.

«Внемлите мне», - крикнул Мастер обрядов, чтобы все присутствующие могли слышать. «Мы - Потомки Фенрира. В наших жилах течет его святая кровь, сила, мудрость, знания и честь!

«Услышьте это! Нет более чистой крови, чем кровь героев! И эта кровь горит ярче всех нас, детей Фенрира. Независимо от того, из какой страны вы приехали, вы все равно дети Фенрира!

«Рагнарок приближается, и мы непременно падём», - крикнул он, и казалось, что ужасное

Око Вотана загорелось ярче. «Но под нашей поступью сотрясется само небо, и сама земля загрохочет под нашими ногами!

«Враги Фенрира, будь то Ётун, демон, человек или Свартальф - трепещите. Ибо это – наша ночь!»

И большая часть нашего племени, объединившись в первый и, возможно, в последний раз, рассказала историю наших поступков, деяний наших стаи и геройствах павших. Мы говорили об охоте на Общество Туле, Седьмое поколение, пиявок Бонна, Мечей Хеймдалля; мы говорили о войне в Германии и сражениях в Америке. Мы говорили о падении ужасной ведьмы Бабы Яги и открытии Ока Вотана.

И мы выли. Наш грозный вой разносился над землей, проникая в сознание спящих на тысячи миль вокруг. Дети спокойно спали в своих кроватях, сломленные отдыхали, а злые, испорченные, извращенные, действительно слабые никогда больше не уснули бы крепко. Мы выли, и наш вой эхом разнесся по космосу... и где-то далеко что-то выли в ответ, слабый и тихий, но решительный и бесстрашный.

И на мгновение Глаз Вотана потускнел.

На рассвете мы разошлись и вернулись к своей жизни, своим войнам и своим народам. Но мы уехали, зная одно, одну правду.

*Мы - Потомки Фенрира.*









# Глава 2: Дети Фенрира

*A furore normannorum libera nos domine*

*(Боже, спаси нас от неустовства норманнов)*

-Распространенная французская молитва 9 века

Железная шкура приказал детенышу замолчать, пока он оглядывался, надеясь найти большого белого волка, который был патриархом североевропейских Фенриров. Зимний холод витал в воздухе, но он не волновался. Он знал, что долго ждать не придется. В конце концов, Зубы грома согласился быть здесь, а огромный волк не был известен тем, что нарушал свое слово. Это было мгновение спустя, когда огромный зверь пролетел через лес, почти не издавая ни звука при всей своей огромной массе. Даже в форме волка Зубы Грома были огромными - он должен был весить не менее 80 килограммов, и это была скромная оценка.

Он подошел к детенышу, находившемуся под опекой Железной шкуры, его дыхание наполняло воздух, когда он с интересом посмотрел на де-

теныша. Затем он зарычал, поднял свою огромную лапу и ударил юношу по голове, в результате чего тот рухнул в сугроб. Детеныш оправился и встретился с Зубами грома с сердитым рычанием, которое, как подозревал Шкура, доставило старому волку огромное удовольствие.

«Почему ты меня ударил?» - прошипел детеныш. Выражение его лица было злым, но любопытным. Что еще более важно, он не был настолько глуп, чтобы атаковать, и это хорошо.

Зубы грома не отреагировал немедленно, а вместо этого уселся на корточки, оценивая реакцию детеныша. Клиат выглядел смущенным, но оставил гнев позади и пристально посмотрел на Зубы грома. Старый волк подождал секунду, а затем заговорил.

## Мировой Дух

Ну чтож. Похоже, ты уже узнал все, что мог, об истории нашего племени, и теперь тебе остается только овладеть его культурой. Это должно показаться легкой задачей, хммм? Но помни, что история, которую ты изучил, была написана хомидами, и что мы гораздо больше. Мы действительно намного больше, чем кто-либо думает о нас. Слушай внимательно, и я скажу тебе, кто мы, а не просто то, что мы сделали. В основе всего этого мы боремся за цель, за любовь, за смех, за дух, за самую суть самой жизни. Мы сражаемся за Гайю, воплощение всего сущего, Мать, даровавшую нам жизнь. Она - душа мира, и она есть в каждом живом существе вокруг нас. Она тоже в мире природы - в скалах, в небе, в море. Все эти вещи вздыхают с дыханием Гайи, и они тоже наша реальность. Но созданные вещи, конструкции, автоматы - на них больше нет отметки Гайи. Они превратились в вещи, стоящие сами по себе, отдельно от целого. Они порочны и свидетельствуют о том, что мир поглощается. Мы не ненавидим эти вещи, но боремся, чтобы они не были созданы. Их существование уменьшает Гайю и, следовательно, уменьшает всех нас. Конечно, здесь мы не глупы в своем мнении; даже самый измученный люпус находит применение в инструментах, домах и других подобных практичных инструментах. Это излишество, на которое мы обижаемся, и это излишество находится прямо на территории, которую люди называют своим домом.

Знай это: Гайя - это жизнь. Ты, я, люди, волки, все живое. Она - душа мира, и поэтому мы боремся со скверной, которую видим вокруг нас. Любое меньшее равносильно принятию гибели нашей Матери.

Как бы она ни была велика, Гайя не существует в вакууме. Она источник всей жизни, причина всего, но она действует не одна. Есть три аспекта Ее существа, три архитектора, которые вместе формируют мир. Они от нее, но отделены от нее. Она родила их, но даже сейчас они воюют друг с другом и, следовательно, причиняют вред Гайе. Мы боремся, чтобы остановить их, исцелить, вернуть к существованию. Они известны как Триат - субстанция, Вильд; создание, Вивер; и разрушение, Вирм.

## Вильд

Все и ничего, это Вильд. Это необузданная возможность, безликая, бесформенная, материал, из которого складываются легенды. Это то место, откуда мы пришли, детеныш, где наш дух - всего лишь эфемер, а наши тела еще только появляются. Гайя берет это, вдыхает в нас жизнь и выпускает в мир. Однако это просто

дух, когда Она позволяет ему летать; оно не становится реальным, телом, вещью, пока Вивер не придаст ему форму и субстанцию.

Однако Вильд - это больше, чем просто бытие; это возможность. Это потенциал как для великого добра, так и для худшего зла в мире, для любви и ненависти, для жизни и смерти. Вильд не заботится о судьбе вещей, потому что это просто так; он не чувствует ни милосердия, ни раскаяния, ни жажды мести тем, кто сгибает его в творение или разрывает его на части. Одиноким среди Триата, Вильд не осознает; это делает его единственным оставшимся чистым аспектом Триата, свободным в своей красоте и суровом поведении.

## Вивер

Вещь не является вещью, пока у нее нет имени, и это Вивер дает имена всему. Говорят, что она посмотрела на бесконечную равнину возможностей, которая была Вильдом, и сошла с ума, связав все в своей паутине творения. Возможно, это так. Но тем самым она придала форму существу, олицетворяющему силу разрушения во вселенной - Йормунгандру, Вирму. Из-за ее безумия это существо оказалось в ловушке видения реальности Вивер, и теперь от этого страдают все мы.

Хотя верно то, что Вивер связывает все в своей узорной паутине, верно также и то, что эта паутина придает форму и структуру окружающему нас миру. Без нее мир в нашем понимании не существовал бы. Все было бы хаотическим безумием Вильда. Итак, не думай, что Вивер - единственный враг. Она - сила созидания в мире, но она также сила, удерживающая мир в застое. Задача Вирма - держать ее под контролем, разрушать основы ее сети, чтобы она могла снова раствориться в Вильде, позволяя ей творить заново. Но, к сожалению, так баланс не длился настолько долго.

## Вирм

Из всего Триата Вирм - тот, кто наиболее заметно фигурирует в наших легендах и преданиях. Йормунганд, великий мировой змей - это зверь, которого суждено убить во время Рагнарока, на краю света. Раньше Вирм был силой разрушения в мире. Не та развращающая сила, которую мы знаем сегодня, а скорее сила равновесия, стремящаяся разрушить застой и наполнить мир своего рода динамизмом, который позволяет изменениям, не поддаваясь безрассудному очарованию Вильда. Но это не должно было быть; Вивер дала имя Вирму и, в свою очередь, определила его сущность. Поступая так, она сделала его самостоятельным существом, а не концепцией или силой природы. А когда она сошла с ума, она втянула Змея

## Лексикон Фенриф

Потомки Фенрира, как и Фианна, традиционно используют особую терминологию для обозначения понятий, характерных для племени. Например, Фенриф может назвать септ Потомков Фенрира «хов», но вряд ли он употребит этот термин в смешанной компании или по отношению к септу другого племени. Приведенные термины могут использоваться исключительно по желанию и предназначены для читателей, которым по нраву экзотические обороты речи.

Альв (мн.ч. Альфар) - фея

Форсети - Филодокс

Фостринг - кровь (в значении род, происхождение)

Годе - духовный лидер септа (обычно Мастер обрядов)

Годи - Теург

Хольмганг - вызов

Хов - септ

Ярл - лидер общины (обычно Моды)

Ёрмунгандр - Вирм

Ётуны - слуги Вирма, исторические враги Фенриф

Лен – двор каэрна

Моды - Арун

Рагнарек - Апокалипсис

Ротагар - Рагабаш

Скальд - с заглавной буквы - Галлиард Фенриф; с маленькой буквы - северный бард или сказитель

Тинг - Вече

Вандринг - Шаг за Грань

Ветте (мн.ч. Веттир) – нечисть, подменыши

Аэтлинг - родич

в свою сеть узоров, заключив его в ловушку своих нитей на всю вечность.

Некоторые говорят, что мир вернется к своему истинному «я», если Вирм освободится от связывающих нитей сети Вивер. Мы не заботимся о такой возможности, потому что она нам недоступна. Сейчас для нас важно то, что Вирм уничтожает все, к чему прикасается, своей избиением, погружая мир в хаос и полностью разрушая сеть. Без Вивер Вильд - это хаос. Без Вильда мы ничто. Независимо от того, как Вирм оказался в своем нынешнем состоянии, мы должны бороться с ним, если мы хотим сохранить порядок в мире. Мы не можем освободить его, и мы не можем уничтожить его - до времен Рагнарока. Тогда мир начнется заново, и все снова будет в равновесии.

### Фенриф

Давным-давно, до Раскола, до появления Гару, до того, как мир нуждался в Гару, Великий Фенриф бежал по миру, наслаждаясь щедростью присутствия Гайи. Однако с приходом безумия Вивер и агонии Вирма обязанности Фенрира в мире кардинально изменились. Он стал диким воином, стремящимся защитить Гайю от вредоносных махинаций

обоих существ. Он породил с Ней Фенриров, диких духов, связанных телами из плоти, полностью посвященных уничтожению любых угроз своей Матери, Гайе.

Это то, что вы должны помнить о Фенрире и о себе. Он не заинтересован в защите слабых, в исцелении больных или в исправлении человеческих проступков. Ему нет дела до людей, волков или любого другого существа на поверхности мира или даже в мире духа. Фенриф существует исключительно для того, чтобы вырвать зло Вирма из мира, чтобы уберечь Гайю от безумных побоев в паутине Ткача.

Фенриф - суровый владыка. Он не заботится о нас, кроме как в самом отдаленном смысле, и его не интересуют наши собственные трудности или опасения. Он борется за безопасность мира, и если мы достаточно сильны для этого, он даст нам силу, руководство и решимость. Если мы слабы, он отбросит нас в сторону, потому что мы не можем помочь ему в его поисках.

Другие племена не понимают глубины нашей приверженности Фенриру и, соответственно, Гайе. Они думают, что мы холодные и суровые, и они правы. Они озабочены мирскими вещами, властью, людьми, волками и идеалами. Нас не волнуют эти мелочи; только

Гайя имеет значение, и наша преданность Ей абсолютна. Другие Гару смотрят на это и изумляются, потому что они не могут понять такой безжалостный фанатизм ни по какой причине. Они не в состоянии поддерживать уровень приверженности, практикуемый Потомками Фенрира, и поэтому называют нас резкими и жестокими, чтобы прикрыть свою слабость. Но не обманывайтесь: на нашей стороне праведность, и, если потребуется, мы принесем в жертву себя, нашу стаю, наше племя - по сути, все человечество - для защиты духа мира. Это сила, которую другие племена не могут понять. Гордись, дитя Фенрира, ибо твое величие неведомо ни одному другому существу на Земле.

## Выводок Фенрира

Помимо Фенриров, у Великого Фенрира есть много других детей, которые действуют как инструменты его воли. Они различаются по форме и темпераменту, но у всех есть одна общая черта: все они готовы жертвовать, чтобы служить целям Фенрира и, в конечном итоге, Гайи.

Теперь позвольте мне кое-что прояснить: мы не хотим умирать. Мы не стремимся сразиться с Вирмом в битве и бросить наших друзей и детей. Я все время слышу, как нас изображают в карикатуре на кровожадных монстров, и меня от этого тошнит. Нет, по правде говоря, мы, возможно, больше, чем любое другое племя, хотим жить. Нам нравится сам факт нашего существования, и мы ценим любовь наших

родичей больше, чем можно выразить словами. Но если мы искренне любим эти вещи и если мы вообще хотим их уважать, мы должны быть готовы пожертвовать ими в погоне за высшим благом. Мы не можем жить и любить, если Вирм ломится во врата наших жилищ. Мы должны бороться и, возможно, умереть, чтобы этого не произошло. И мы должны быть готовы принять 100% жертв, если это означает сделать мир безопасным для других. Мы должны делать это, потому что в противном случае мы были бы лицемерами высшего порядка. Мы понимаем это, как и духи из выводка Фенрира.

Первыми среди этих духов являются Суртуры, огромные огненные гиганты, которые существуют только для того, чтобы подпитывать ярость Фенрира и следить за тем, чтобы мы не впали в самодовольство в дни, предшествующие приходу Рагнарека. Также историческое значение имеют Норны, известные как Судьбы для одних и под другими именами для Фурий. Это духи мудрости, и мы очень уважаем их. Они предлагают наставления немногим племенам, и я подозреваю, что Черные фурии ненавидят нас отчасти потому, что мы среди тех немногих избранных, что обращает тирады этих сук против нас в бесполезную болтовню.

Также для нас важны различные духи животных, в том числе Волки Фимбул или Волки войны. Эти голубоглазые волки ледяного цвета - да, щенок, они похожи на меня - являются духами войны и мести, и они объявили ледяные царства севера своей территорией. Я



подозреваю, что они могут иметь какое-то отношение к Ледяной стае Серебряных клыков, но у нас нет времени на разговоры о них.

Храфны - духи хитрости, выглядящие как вороны и разговаривающие с Ротагарами, но не с остальными. Именно так новолуния обретают способность проникновения в суть, которую они используют, чтобы заставить нас стать лучшими бойцами. Кроме того, Теневые владыки завидуют нашим связям с Храфном. Им нравится думать, что вороны принадлежат им, но это не так.

Кукушки - забавные духи, которых Фенрир решил охранять, так как его забавляли их выходки. От них нам мало пользы, но они известны как духи хитрости. Мы получаем больше помощи от Храфна, но кукушки несколько более надежны.

Некоторые духи менее осязаемы. Штормы - это духи войны, которые ревностно охраняют секреты и используют свою огромную силу, чтобы испытать Фенрира, который слишком уверен в своих силах. Теневые владыки ненавидят нас и за это общение, потому что это показывает, что их собственный тотем благоволит нам так же, как и Владыкам. Мы, конечно, не утверждаем, что они одержимы манией величия; мы просто находим забавным, что лорды так раздражены нашим успехом в этом отношении.

Брагиры - это духи радости и веселья, они напоминают нам, почему мы сражаемся. Всегда приятно вызывать их и взаимодействовать с ними, потому что они существуют только для того, чтобы приносить нам счастье. По какой-то причине, которая, вероятно, является частью их магии, мы никогда не учимся принимать их как должное и поэтому постоянно радуемся их присутствию.

Наконец, эгиры - духи безопасного путешествия, и они, скорее всего, научат маленького детеныша, такого как ты, пользоваться лунным мостом. Они скромные души, но тем не менее полезные и необходимые.

## **Иокровительство**

Твоя роль в обществе Фенрира будет определяться твоими отношениями с одним из самых важных духов во всем творении - Селеной. Ты знаешь ее как луну, и лик, который она показала во время твоего рождения, влияет на всю твою жизнь. Когда я родился, луна была полной и яркой, и на небе не было ни единого облака. Таким образом, моя роль всегда была ясна, даже до того, как я понял, кем и чем я был. То же самое, как ты обнаружишь, верно и для тебя, как и для всех Гару, которые удосуживаются слушать. Итак, вот лики Селены и то, что они значат для нас.

## **Новолуние - Ротагар**

Среди большинства племен Гару, рожденные в новолуние, стремятся задавать вопросы, бросать вызов и подстрекать. Хотя это в некоторой степени верно и для Потомков, Ротагаров чаще прославляют за их новый образ мышления, революционную тактику и неподдельную хитрость, когда дело доходит до борьбы с приспешниками Вирма. Хотя многие из нас считают такую тактику бесчестной, Великий Фенрир ясно дал понять, что мы должны терпимо относиться к таким представлениям, если они способствуют нашей борьбе с Вирмом. Это то, что отличает нас от Теневых владык, которые используют многие из тех же тактик, и превосходят их: они стремятся повысить свой собственный статус, тогда как мы хотим только уничтожить наших врагов. Мертвый враг - мертвый враг, каким бы он ни был.

Ротагар ценен и по другим причинам. Самые умные из них научились подвергать сомнению наши пути, не попирая их с неуважением. Когда мы готовимся к битве, они спрашивают нас, почему мы это делаем, и как это служит Гайе и как служит Фенриру. Они заставляют нас задуматься о том, действительно ли нам нужно сражаться или нет лучшего способа, когда все сказано и сделано. Они также бросают вызов тому, как мы сражаемся, и заставляют нас усомниться в нашей тактике; некоторые Фенриры удивительно банальны в простоте своего подхода к борьбе с Вирмом, а ротагар помогает нам сражаться умнее, а не просто сильнее. Это помогает нам снизить потери в сражениях, которые мы выбираем для ведения боя, что в конечном итоге лучше для всех нас. Короче говоря, они показывают нам не избранный путь и заставляют задуматься, а может, это не тот путь, по которому мы должны были идти.

## **Месяц - Годи**

Мистики нашего племени, Годи, служат нашей связью с духовным миром, Фенриром и мировым духом. Хотя они сосредоточены на всевозможных духовных и тайных исследованиях, они часто менее опытные физически, чем большинство Фенриров. Тем не менее, они сами по себе способны стать грозными бойцами. Так и должно быть, потому что они общаются с духами, которые не прощают слабости. Известно, что некоторые из них, лучшие ужасные приспешники Вирма, оставляют шрамы на себе, и даже вырывают себе глаз, просто чтобы заручиться благосклонностью определенного духа, который мог бы помочь им в их поисках. Большинство Гару дарит духу дары и красивые слова, чтобы снискать его расположение, но не Годи. Они следят за своим духом и заставляют обращать на нас внимание, признавать наше достоинство в великой схеме вещей. Это то, что отличает их от меньших теургов, которых мы видим в других племенах.



Этих оборотней легко недооценить, поскольку они, как и Ротагар, не соответствуют нашим предубеждениям об идеале воина. Однако такие предположения опасны, поскольку они закрывают нам глаза на истинные силы Годи, а также заставляют нас меньше осознавать тот факт, что они тоже грозные воины. Годи, который направляет свои мистические таланты на боевое мастерство, является воином ошеломляющего потенциала, поэтому не сбрасывайте со счетов его способности.

### **Полумесяц - Форсети**

Судьи нашего племени, Форсети, помнят каждый закон, каждую норму, каждую традицию, которую Фенриры свято чтут. Некоторым Гару может нравиться быть бухгалтером и законодателем, но Форсети не ограничиваются этим. Они судьи. Для них важны традиции, но еще важнее то, что они долго и упорно думают о том, что говорят и делают в той или иной ситуации, и не боятся выносить суждения по этому поводу. Они придают нашему обществу структуру и цель, и они напоминают нам о том, почему мы здесь и что все это значит. Скальды могут вдохновлять нас, но именно Форсети наказывают нас и напоминают нам о том, кто мы есть. Большинство Потомков считают судей суровыми лидерами, но они всегда справедливы.

### **Горбатая Луна - Скальд**

Во многих смыслах Скальды даже больше олицетворяют силу Великого Фенрира, чем Моды. Они смеются, поют и любят, и все же, когда приходит время, они сражаются, как демоны, и никогда не сдаются. Форсети напоминают нам, почему мы такие, а Скальды рассказывают нам, кто мы такие, что это значит и почему это важно для нас. Они напоминают нам легенды о прошлом, о героях будущего и о великих битвах, которые преследовали нас как в прошлом, так и в настоящем.

Скальды - чаще всего музыканты или певцы, но они также поэты и рассказчики, знатоки и художники. Каким бы ни был источник их вдохновения, они передают его остальным из нас и используют его, чтобы подпитывать свою ярость по поводу разрушения небосвода Гайи. Они озвучивают праведную ярость и негодование, которые мы все испытываем перед лицом трагедии, и неизменно дают нам силы действовать, когда мир превращается в ад. Однако, в отличие от бардов других племен, скальды вдохновляют нас не только своими принципами, но и примером. Вместо того, чтобы говорить о славе разрывания сердца Вирма, Скальды выходят и делают это, показывая нам, насколько это великолепно. Кто способен не вдохновляться такими действиями?

### **Полнолуние - Моды**

Величайшие воины нашего племени - и, следовательно, мира - Моды - это форма гнева Гайи, голос нашего гнева, ненависти и ярости. Они наши лидеры и наши хозяева, они первыми вступают в бой и уходят последними. Никто не может винить великую храбрость Моды или их преданность Гайе и Гару, которые служат Ей. В то время как другие покровители выполняют функции внутри племени - вопросы, тайны, суждения, вдохновение - у Моды есть только одна задача, которую нужно выполнить: они должны сражаться с Вирмом с такой интенсивностью, такой яростью, что мы не можем не следовать за ними в брешь и бросаемся против наших врагов со всей энергией, которую мы можем собрать. В то время как Фенриры стыдят Гару других племен своей силой, Моды показывают им, насколько они на самом деле слабы.

Теперь я должен предупредить тебя: многие другие Гару, в том числе многие из нашего собственного племени, видят в Моды не более чем машины для убийства. Это ошибка, потому что часто они намного больше. Да, они внушают страх, но они также мыслящие существа, искусные в тактике и лидерстве, что не-Фенриру трудно оценить. Вот почему заговоры Серебряных клыков и Теневых владык, которые строят против нас, так часто терпят неудачу; они думают, что мы простые животные, хотя на самом деле мы просто сосредоточены на реальной задаче - борьбе с Вирмом. Мы более чем способны строить заговоры против других, если мы решим это сделать. Такие вещи просто ниже нас.



## Обряд перехода

Я никогда не знал Фенрира, чье первое превращение не было бы травмирующим. И я никогда не встречал никого, кто не нашел бы его введение во вступление в общество во много раз хуже... в том числе и я. Будь он человек или волк, молодой клиат вынужден начать переход из самодовольного, мирского существования к тому, в котором он борется за само выживание мира против огромного и непоколебимого врага. Одного этого было бы достаточно, чтобы отправить в Харано большинство людей, но не Потомков. Нет, мы сделаны из более прочного материала, чем это.

После того, как детеныш был идентифицирован и обнаружен, он должен продемонстрировать своей стае свою компетентность и стойкость, прежде чем он сможет надеяться быть принятым. На этом этапе бойцовские качества не важны; большинство детенышей не знают, как сражаться, и мы не ждем от них чудес. Однако он должен продемонстрировать решимость, приверженность и гнев. Он должен показать, что он готов сражаться с Вирмом, и что он готов пожертвовать всем, чтобы удержать зверя в страхе, и, таким образом, сохранить Гайю в безопас-



ности гор-  
р а з д о  
дольше.  
Это не-  
простой  
опыт, и  
м н о г и е  
начинающие в  
ужасе убегают от  
задач, которые  
мы перед ними  
ставим. Так и долж-  
но быть: здесь привет-

ствуют только сильных.

В дополнение к прохождению испытаний ярости и решимости, детеныш должен также показать некоторый проблеск потенциала, связанный с его покровительством. Это может быть простое чувство юмора перед лицом трудностей для Скальда или безжалостность в Ротагаре. Иногда, с особенно одаренными кандидатами, испытание может быть намного сложнее, например, вызов духа для Годи или великая битва для Моды. Все зависит от детеныша и его собственных врожденных способностей.

На протяжении всего обряда и еще некоторое время после него детеныш постоянно подвергается испытаниям со стороны своих будущих товарищей по стае. Это тестирование неприятно; действительно, это часто включает расовые и сексуальные домогательства, направленные на то, чтобы изгнать детеныша из племени. Из-за этого мы постоянно теряем некоторое количество девушек, уходящих к Черным Фуриям, но так и должно быть. Если детеныш не может выдержать насмешек и преследований со стороны товарищей по стае, как он может

## Женщины среди Фенрир

### Зубы грома размышляет:

В последние годы Потомки Фенрира подверглись критике из-за их сурового взгляда на жизнь и, в частности, из-за практики исключения женщин из многих важных племенных позиций и функций. Однако не все так просто, как кажется. Во-первых, хомиды среди нас были сформированы в основном человеческим обществом, и это общество говорило им, что женщины слабые и неполноценные. Таким образом, они проявляли склонность к дискриминации женщин независимо от происхождения и вопреки здравому смыслу. Это отношение сохранялось среди племен по другой причине: самок хомидов, являющихся продуктами человеческого общества, учили, что они слабые и неполноценные, и считали их слабыми и неполноценными, и поэтому они были исключительно обычными воинами. Их учили, что они не могут сражаться, и поэтому к моменту Первого Превращения они считали, что не могут сражаться, и поэтому им нечего было предложить нам. Эти два фактора усиливали друг друга, и хотя среди нас всегда были женщины, слишком долго их было слишком мало. Оборотни, будучи лопусами, как самцы, так и самки, считали все это абсурдным и были счастливы продемонстрировать этот факт любому хомиду-мужчине, который осмеливался обсуждать это. Многие лопусы покинули наше племя с отвращением, поскольку это отношение начало выходить из-под контроля, пополняя ряды других племен в процессе (на самом деле я убежден, что Черные Фурии образовались в результате особенно большого исхода, но немногие из обоих племен находят эту идею очень правдоподобной).

В последние годы женщины-хомиды все в большем количестве решили, что они больше не желают принимать человеческое убеждение о женской неполноценности, и это хорошо для них! Теперь, когда они верят, что способны, они снова стали достойными бойцами, а хомиды мужского пола в племени менее склонны называть их низшими. Это к счастью, поскольку это означает, что нам больше не грозит ежегодная потеря половины нашего молодняка в пользу Фурий. Помогает то, что доминирование хомидов в племени ослабло, что привело к одновременному ослаблению абсурдных сексистских практик, которые когда-то преследовали племя. Фокус сейчас находится там, где он всегда должен был быть: наша цель - сокрушить Вирма и изгнать его из мира. Мы приветствуем любого воина, который помогает нам в этом, независимо от пола.

### Софи Каменная поступь возражает:

Я не хочу начинать здесь спор, но думаю, стоит отметить, что я не единственный ребенок Фенрира, мужского или женского пола, которого направлял дух женщины-предка, известной своей силой на поле боя и за его пределами. «Снова стали достойными бойцами», - какая чушь. «Достойные бойцы, как и всегда», - вот что более правильно.

сражаться с Вирмом с какой-либо надеждой на победу? Мы хотим, чтобы Гару был готов постоять за себя и содрать шкуру с тех, кто его угнетает; меньшее просто не стоит нашего времени. Как только детеныш проявит себя перед племенем, все преследования прекращаются. Мы, конечно, все еще испытываем его, но это больше для его же блага, чем для племени. В конце концов, нам нужно держать наших воинов наготове, если мы хотим сохранить свою компетентность в бою.

## **Породы**

Так. Теперь ты знаешь о духах, которые формируют и населяют мир, и о тех, кто руководит нашим племенем. Ты знаешь, как мы разделяем наше племя и как мы привлекаем в него новых членов. Чего ты еще не знаешь, откуда мы, и это то, что я тебе сейчас объясню. Фенриры рождены от волка и человека и поддерживаются спариванием Фенрира с любым из видов. Гару, рожденные волками, известны как люпусы, и их взгляд на мир окрашен их волчьими корнями. Рожденные людьми известны как хомиды, и они, по сути, являются людьми в своем взгляде на жизнь. Есть еще одна порода, гораздо более редкая, чем две другие, образованная, когда Гару решает спариваться с другим Гару. Это запрещено законами нашего общества, но время от времени случается. Такие существа гораздо менее распространены среди Фенриров, чем среди других племен, хотя, как это ни парадоксально, здесь с ними обращаются лучше, чем, возможно, в любом другом племени. Фенриры построили суровое, но действительно равноправное общество, в котором у всех есть шанс доказать свою ценность. Ни одно другое племя не может сказать этого - даже миролюбивые Дети Гайи или ограниченные Черные фурии! Итак, вот что вам нужно знать о каждой из пород Гару.

### **Рожденные волком: люпусы**

Хотя очевидно, что это порода, наиболее близкая к сердцу Великого Фенрира, численность люпусов за последние годы резко снизилась. Это полностью связано с деятельностью людей, которую мы не смогли остановить из-за нашего уважения к границам других племен Гару. Здесь, в Скандинавии, дела идут очень быстро, и у нас много волков, которых можно назвать родичами. То же самое и в северных регионах Северной Америки, хотя в этом месте причина кроется в общей недоступности региона, а не в каких-либо больших усилиях со стороны Гару. Волков сейчас меньше, чем когда-то, но в диких местах мира их все еще много. В мире осталось очень мало диких мест, и для многих это знак того, что Рагнарок приближается.

Люпусы выполняют множество ролей среди Фенриров. Они, конечно, ближе к воле Гайи, чем любой хомид или метис, и говорят, что Великий Фенрир предпочитает компанию люпусов даже самым великим хомидам. Конечно, говорят, что он поделится своей магией только с волюпусом Годи. Хомиды могут заслужить встречу с ним, но должны полагаться на духов его крови, чтобы обучиться Дарам. Возможно, это может быть причиной того, что хомиды проводят так много времени в войнах между людьми: они ищут одобрения у Великого Фенрира и не могут придумать другого способа добиться этого, кроме боевой доблести. На самом деле это не имеет значения: Великий Фенрир принимает всех нас, просто он желает, чтобы мы выполняли свой долг, а не пытались присвоить дела других.

### **Рожденные людьми: хомиды**

Там, где люпусы держат лапу на пульсе желаний Гайи, хомиды служат нашим связующим звеном с человеческим миром, который мы обязаны охранять и защищать в дополнение к дедьям, которую многие из нас называют своим домом. Помните, что люди - дети Гайи в такой же степени, как и волки, и именно поэтому Гайя в Своей мудрости сделала нас существами обоих миров. Конечно, хомиды - самая многочисленная из всех пород Гару, и их влияние в последние годы во все большей степени формировало культуру и структуру племен. Хотя в этом есть свои преимущества, конечным результатом является то, что мы вовлекаемся в войны, которые не мы сами создаем, в политику, которую мы не выбираем, и в общества, которые нам не нравятся. Фактически, это была наша связь с человеческими обществами, которая в последние годы привнесла нелепую шовинистическую полосу в слабоумных из нашего племени, и именно эта связь побудила наших никчемных соплеменников продвигать фашистские и авторитарные идеологии в темные годы. Второй мировой войны. Все бесполезно и все от хомидов. Впрочем, мы не должны судить их строго, ибо они внесли немалый вклад в процветание племени.

Рассмотрим, например, понятие истории. Думаю, это кажется элементарным, но люпус этого не понимает, по крайней мере, поначалу. Законы, обычаи, этика - это тоже человеческие качества, и они оказались бесценными, давая нашему племени структуру, цель и смысл. Именно человеческие аспекты хомида делают нас мыслящими существами, способными к доброте и состраданию, мысли и предвидению. Они делают нас людьми, а не просто животными. Посмотри на Красных Когтей: несмотря на всю их ярость, они низшие существа, потому что в их крови нет человечности. Они думают, что это благо, но ошибаются: это проклятие, причем

очень серьезное. Они обречены на вымирание, потому что не могут видеть в себе больше зверя. Запомни это, прежде чем проклинать людей.

### **Рожденные Гару: метисы**

Метисы в этом мире рождены тяжким грехом со стороны своих родителей: оставив волка и человека внутри нас, они породили извращенное чудовище, не имеющее отношения ни к одному из них, и, таким образом, осудили себя на всю вечность. Однако это не вина метисов; дитя страдает за чужой грех так, как никогда не будут страдать его родители. Это прискорбно, но это так. Мы их не жалеем, и они этого не просят. Скорее, мы даем им единственное, что можем: возможность. Метис - такой же способный боец, могущественный мистик, такой же заядлый рассказчик, как любой хомид или люпус, и вы всегда должны помнить об этом. Если они могут постоять за всех нас, если они могут выполнить свой долг перед Фенриром и Гайей, вам, черт возьми, лучше проявить к ним должное уважение. Они не будут мерзостью, если не выберут этот путь, и те самые уродства, которые преследуют их на протяжении всей жизни, дают им решение, которое другие породы даже не могут понять.

Если отбросить эти истины, метисы бесплодны и поэтому не могут вносить вклад в общество Гару в будущих поколениях. Это справедливо дает им более низкий социальный статус, чем «чистые» породы - хотя они могут быть преданными и сильными бойцами, они не могут иметь детей и, следовательно, не могут по-настоящему понять, за что мы боремся. Человек должен быть частью жизни, чтобы осознать всю грандиозность подарка Гайи нам, а в этом им навсегда отказывали. Не преследуйте их за их проклятый статус. Они те, кто они есть, и они не могут это контролировать. Скорее просто прими их такими, каковы они есть: несчастной реальностью в мире, в котором мы живем.

### **Родичи**

Ценность нашей родни неисчислима. Проще говоря, они - будущее нашей расы, и сила воли Гайи проявляется. Они составляют отдельные части нашей идентичности и объединяются с осколком духа, чтобы сделать нас такими, какие мы есть. Мы не можем переоценить их ценность для нас. Однако более важным является тот факт, что они также представляют те самые причины, по которым мы сражаемся - это те, которые мы любим и дорожим, те, которые вдохновляют нас бороться, когда кажется, что вся надежда потеряна. Чтобы выжить среди Фенриров, нужны большие силы, поскольку мы не терпимый народ. Но мы яростно защищаем, и мы никогда не позволим нашему родичу страдать, если сможем ему помочь. Мало кто из других племен Гару может сказать это настолько убедительно, насколько это возможно.

В дополнение к этому, родичи также ценны для нас и в других отношениях. Волки среди нас расширяют свою территорию, пока мы сражаемся с Вирмом, и узнаем секреты о Вильде, которые иначе мы могли бы упустить. Они умные, вдумчивые существа, и их чувство семьи и преданность друг другу - это то, чему мы все можем научиться. Даже если ты хомид, тебе следует потратить некоторое время на изучение окружающих нас волков. Их вклад в нашу идентичность неуловим, но, тем не менее, очень важен.

Человеческие родичи важны для нас не меньше, а, возможно, даже больше во многих контекстах. Они рассказывают нам о человеческом правительстве и обществе и учат нас законам, этике и ценностям. Они напоминают нам, что мы больше, чем просто машины разрушения: мы тоже люди. Когда мы больны или ранены, они заботятся о нас. Когда у нас возникают проблемы с законом в человеческом обществе, они помогают нам. Когда мы сталкиваемся с вампирами или Танцорами черной спирали, они готовы помочь нам серебряным оружием и огнеметами. Хотя они не могут почувствовать гнев, который мы испытываем, они многочисленны, страстны и очень мотивированы. Без них Вирм давно бы нас раздавил.

Никогда не забывай: родичи - не твоя собственность. Они не вещи. Они не являются валютой для обмена или игрушками для использования. Они живые, дышащие, мыслящие существа, и ты должен чтить и уважать их. Если ты этого не сделаешь, тебя убьют. Фенрир, который не может защитить свою родню, хуже, чем бесполезен; он нарушает будущее всего, что мы представляем, и всего, чего мы надеемся достичь. Кроме того, нет никакой чести запугивать человека или волка, который ничтожно слаб по сравнению с нами. Ты воин, и от тебя ждут, что ты будешь действовать соответственно. Если ты этого не сделаешь, ты заслуживаешь того, что Норны сделают с тобой в ответ.

### **Лагеря**

Гррррр. А теперь, имея некоторое представление о том, как заставить культуру заземлить тебя, я должен рассказать тебе о тех, кто перевернет эту культуру с ног на голову. Все они предатели нашего дела, и тебе следует избегать их. Я говорю о группах, известных как лагеря, о бандах Потомков, которые не удовлетворены нашими усилиями и которые стремятся увести племя в разные стороны от его истинной цели - просто сражаться с Вирмом и защищать Гайю. Все они предлагают жалкие объяснения своего существования, но не позволяй этому вводить тебя в заблуждение: они трусы, уродливые мерзости, которые просто не понимают, кто такие Потомки на самом деле. Это, однако, не означает, что они не являются частью нашего племени, и что ты можешь сразу о них забыть. Ты должен узнать о них, и этим мы сейчас займемся.

Существование лагерей неудивительно, поскольку в каждой культуре есть свои второстепенные элементы. К счастью, разумных Потомков они не интересуют. Как бы то ни было, роль, которую они играют, очень важна, и они во многом задают политический тон нашему взаимодействию с другими племенами. Не пренебрегай такой политикой! Другие племена являются нашими союзниками, нравится нам это или нет, и мы должны иметь возможность взаимодействовать с ними в позитивном ключе, если мы надеемся достичь хотя бы части наших целей.

### *Валькирии Фрейи*

Это странно; в старых землях, в старых местах, где, пожалуй, больше всего почитаются Фрейя и Валькирии, этого лагеря не существует.

Его не существует, потому что ему не нужно существовать; это бесполезно. Здесь, в нашем исконном доме, где сильна кровь волков и мудрость люпусов доминирует над нашим племенем так же сильно, как и мифический огонь хомидов, мы в первую очередь озабочены способностью человека нести свои тяготы в нашей битве против неумолимого притяжения судьбы с Йормунгандом, Вирмом. У нас нет времени проводить различие между мужчиной и женщиной, нет терпения с высокомерием или условностями. Мы боремся за наше выживание, и нам помогут с любой стороны. Итак, там нет Валькирии.

Однако за пределами наших границ все обстоит иначе. Мир - сложное место, и во многих местах люди уделяют больше внимания изменению общества, чем борьбе с ужасами, которые угрожают поглотить нас. Именно в этих местах женщин нашего племени учат, что они должны бороться за равенство с мужчинами, что они имеют право на такое же обращение. Их учат ожидать,



что такие вещи должны быть даны им, а не то, что они должны взять то, что принадлежит им по праву рождения, силой, ущемляя уши любого мужчины, который не относится к ним с достоинством и уважением. Другие племена, особенно Черные Фурии и Дети Гайи, только поощряют такое отношение. Женщины жалуются, вместо того чтобы действовать, и Ярлы этих септов отвечают резким осуждением и фанатизмом. Валькирия - это реакция женщин, сражающихся сук, которые больше заинтересованы в изменении взглядов, чем в подавлении силы Вирма.

Этот лагерь мне противен. Он берет незначительную проблему среди Потомков и усиливает ее в тысячу раз, пытаясь наложить мандат на политический уровень, что должно быть оставлено взаимодействию членов стаи и септа. Может ли кто-нибудь отрицать силу таких легендарных фигур, как Брюнхильда, или Фрейя Бич троллей, или Джиллиан Клыки первой? Мало кто из нас отрицает необходимость бдительности вождей нашего племени. Конечно, очевидно, что к воинам сопоставимых способностей следует относиться с таким же уважением. Но это проблема не только женщин; скорее, это побочный продукт воинской культуры, в которой мастерство и уверенность поощряются, даже требуются, теми, кто сражается вместе с вами. Невозможно уравнивать игровое поле, не выхолащивая Потомков на личном и племенном уровне. Валькирия создает слабаков и иждивенцев и противостоит всему, что отстаивают Потомки. Не поддерживай их и не обманывай себя, думая, что они необходимы - необходимо, чтобы септы брали на себя ответственность за свои действия и своих членов. Любые возникающие проблемы должны ре-

паться внутри стаи, а не каким-то лагерем с манией величия.

**Софи не соглашается:** мне больно выступать против такого мудрого и уважаемого Гару, как Зубы грома, но я не могу согласиться с ним в этом вопросе. Он совершенно прав в своем утверждении, что другие племена усугубляют саму проблему, которую они стремятся решить; на самом деле, я не могу сосчитать, сколько раз мне приходилось защищать свое племя и свою честь от бредовой Черной фурии, стремящейся очернить наш образ жизни. Но это не значит, что Валькирии не служат истинной цели. Эти Фенриры показывают нам, что женщины действительно занимают место среди племени, и что они славны, и что они достойны стоять среди своих братьев-мужчин на равных. Они служат примером и вдохновением для тех из нас, кто иначе принял бы насмешки невежественных мужчин, считающих, что женщинам нет места на поле битвы. Зубы грома - люпус; он не понимает, до какой глубины может опуститься человеческое невежество. Валькирии возникли потому, что обстоятельства требовали их существования. Было бы ошибкой связывать их с Фуриями, потому что они служат принципиально иной цели в войне против Вирма.

### *Рука Тюра*

Среди Фенриров есть воины, а есть Рука Тюра. Назвать этих Гару экстремистами - ничего не сказать; они самые фанатичные, самые безжалостные и самые дикие оборотни из всех существующих. Давайте не будем скупиться на слова: в этом лагере очень мало членов, и все они палачи, охотники, которые ищут и уничтожают врагов Гайи, с которыми у обычных септов просто нет времени или ресурсов, чтобы справиться. Ушла слава сражения с Вирмом, битвы за Гайю. Рука оставила это позади, и все, что им осталось, - это месть.

Несмотря на всю свою свирепость, Рука относительно недооценена среди Потомков. Они тихие, бдительные и безжалостно эффективные. Не вызывай у них неприязнь ни прямо, ни косвенно. Не думай, что твой статус среди Потомков дает тебе право поступать так, как ты хочешь среди людей, или Гару, или даже любого из детей Гайи - Рука наблюдает, и они уничтожат тебя, если ты забудешь свое место.

Рука Тюра - это примечательно побочный лагерь, поскольку он отвернулся от прямой борьбы с Вирмом и вместо этого сосредоточился на ужасных ре-

зультатах разложения человечества чудовищем. Насильники, убийцы, педофилы и террористы - все их жертвы, и в этом они имеют много общего с представителями крайних среди Черных фурий, Теневых владык и даже Красных когтей. Хотя охота на эту чернь может показаться благородным делом, не обманывайся! Преследуя этих злодеев, Рука отвлекается от Вирма, от нашего истинного врага. Хотя это хорошо, что они напоминают нам о нашем месте в мире и о том, что мы сами не боги, факт остается фактом: они носят, как дети, лечат симптомы влияния Вирма, а не самого Вирма. Они ошибочны, потому что зря тратят время, по одной жертве за раз.

### **Гром Мьельнира**

Гром Мьельнира - очень старый лагерь. Он был сформирован Фенриром, который потерял все свои мирские связи и затем вновь посвятил себя уничтожению Вирма любой ценой. В наше время он служит выходом для маньяков-убийц, которые ищут повод вступить в бой, не задумываясь о последствиях своих действий. Первоначальное предназначение лагеря было искажено до неузнаваемости, и теперь он стал для всех нас источником стыда.

Я могу думать о лагерях, которые хуже, чем Гром Мьельнира, но ненамного. Эти войны, к счастью, немногочисленные, разорвали все связи с окружающим миром, живя только для того, чтобы уничтожить Вирма. Достойная цель, но проблема в том, что они не заботятся больше ни о чем: люди, волки, духи, Завеса их не волнуют. Убийство - это их мясо и питье, их кровь. Это чудовища, которыми нас выставляют другие племена, и они мерзости.

В Громе Мьельнира нет ничего хитрого. Они славные войны во всех смыслах этого слова, но им совершенно не хватает самой основной добродетели Гару: здравого смысла. Их фанатизм служит им хорошо, но в современном мире он неуместен. Когда грохочет Гром Мьельнира, люди слышат его и реагируют соответствующим образом. Вирм видит, как они приближаются за много миль, и просто подавляет их легионами порождений и монстров. Потомки вынуждены замечать следы, чтобы другие племена не нашли повода выступить против нас и помешать нашей войне против Вирма. Несмотря на их страсть, Гром Мьельнира чрезвычайно глуп, и тебе следует держаться от них подальше, если ты действительно хочешь помочь нам в защите Гайи.

**Софи соглашается:** Я встречала одного из этих... людей... однажды, и эта встреча остается самой тревожной за всю мою жизнь. Я никогда не встречала такого холодного, безжалостного и абсолютно лишённого человечности оборотня. Он был социопатом, не заботившимся о чьей-либо жизни, кроме него самого и других Потомков. Это нормально - хотеть уничтожить Вирма - дей-

ствительно, именно поэтому Гайя создала нас с самого начала - но Фенриры из Грома Мьельнира забыли и отбросили именно то, за что они сражаются. Они так же обречены, как и причудливые легионы, составляющие основную часть армии Вирма.

### **Клыки Гарма**

Подобно Детям Гайи, Клыки Гарма стремятся исцелять, а не разрушать. Они увидят, как мы устраняем разногласия, существующие между нами и другими Гару, чтобы мы могли объединиться в нашей битве с Вирмом. Они медленно гневаятся, быстро прощают и умеют обращаться с другими племенами. Из всех лагерей Клыки проявляют наибольшую мудрость в своих методах. Они думают о долгосрочной перспективе и не хотят бросаться в пасть Вирма, если мы сможем обрезать его когти, не принося в жертву невинных.

Клыки становятся сильнее и численнее, особенно за последние десять лет или около того. Дипломатия становится нормой дня, и эти Гару могут стать волной будущего. Они высокоорганизованы, очень открыты в своей деятельности и стараются не наступать на ногу другим Потомкам. Это разумный шаг с их стороны, потому что это означает, что остальные из нас не ненавидят их и, следовательно, автоматически отвергают их.

**Ганс предполагает:** Хотя это правда, я добавлю, что другие Фенриры задаются вопросом, насколько сильна их приверженность Гайе; Если они проводят так много времени, помогая людям и общаясь с другими Гару, насколько они могут сосредоточиться на борьбе? Хотя мы не считаем, что они слабаки (в конце концов, они Потомки), кажется, что их приоритеты несколько неуместны. Позвольте людям разбираться самостоятельно, и пусть Гару поймут нашу силу, наблюдая за нашими действиями. Разговоры обходятся дешево и редко приносят пользу.

### **Славный кулак Вотана**

Я полагаю, что в борьбе с противником, который часто действует через посредство людей, неизбежно, что некоторые в конечном итоге возненавидят людей. Так обстоит дело с этими Гару. Они называют себя Славным кулаком Вотана, и этого должно быть достаточно, чтобы их оскорбить; наши баллады о Вотане - о величайшем враге Фенрира, приносящем племени зло во все времена. Возможно, они считают себя остроумно ироничными, как Рука Тюра. Возможно, они считают, что зло масштабов Вотана - единственный способ обуздать грехи человечества. Возможно, они просто идиоты.

В любом случае, если Клыков Гарма можно уподобить Детям Гайи, Славный кулак можно сравнить с Красными когтями. Как и Когти, они не питают ничего, кроме ненависти к челове-

ству, и на каждом шагу стремятся к его уничтожению. Политика, мир и дальновидность являются для них анафемой, и это неоднократно приводило их к конфликтам с остальной частью племени.

Славный кулак - это преимущественно лагерь люпусов, но он имеет реальную поддержку только в септах, территория которых пересекается с территорией Красных когтей. Это скрытная группа, но их относительно легко разоблачить, если вы знаете, что искать. Они нисколько не любят людей и всегда будут искать путь, который по совпадению уничтожит как можно больше из них, но при этом достигнет целей септа. Они бесчестны из-за этого, но, в отличие от Когтей, они так же готовы пожертвовать собой (или другими) ради своих целей, как и любой Потомок. Это делает их чрезвычайно опасными, поэтому будьте осторожны, если подозреваете, что они могут работать в вашем районе.

**Железная шкура добавляет:** Хотя я люпус, я лично считаю этих Фенриров отвратительными. Неужели они не осознают, что люди необходимы этому миру? Люди - глупые существа, которые кажутся одержимыми разрушением мира вокруг них, но они по-прежнему являются необходимой частью плана Гайи. Мы не можем уничтожить их, не уничтожив ее части. Стыдите этих дураков, заставляя их замолчать, всякий раз, когда вы их найдете, и уничтожайте их, если они угрожают племени или миру, который мы защищаем.

### *Мечи Хеймдалля*

Мечи Хеймдалля были мерзостью, вырезанной из тела племени. По крайней мере, мы считаем, что они были истреблены до последнего, но мы думали так о Фера, а оказалось иначе.

Что тебе следует знать, так это то, что Мечи Хеймдалля были атавизмом, сплошным лагерем, который считал, что сила зависит от вашего пола и цвета кожи. Видите ли, Хеймдалль был легендарным стражем Фенрира, который, как говорят, был сыном самого Великого Фенрира. Как он защищал свой каэрн от атак Ётуннов, так и Мечи утверждали, что охраняют Фенриров от слабости и порчи. Они считали себя единственной истинной расой Гайи и считали, что люди (особенно небелые люди, не являющиеся мужчинами) были жалкими слабаками, которых нужно отбросить и победить, чтобы заставить их подчиниться. Они хотели, чтобы мы уничтожили («очистить») - слово, которое они использовали) неевропейских Гару, чтобы заставить замолчать голоса каждой женщины в стране и сокрушить любое племя, которое не признает Фенриров в качестве настоящих лидеров Нация Гару. Они ценили силу больше, чем честь или мудрость, и поэтому им не хватало чести или мудрости, чтобы понять, что то, чему они поклоняются, вовсе не является силой.

Экстремизм этого лагеря приблизил нас всех к Вирму и привел к большому позору в прошлом. Пусть их пример проиллюстрирует, как важно

сдерживать гнев и научиться хорошо играть с другими.

**Железная шкура замечает:** эти ублюдки даже напали на люпусов среди нас, включая меня. Они были существами без чести и предпочитали атаковать противников, используя превосходящие силы, вместо того, чтобы сражаться с ними один на один, как поступил бы любой благородный Потомок, у которого есть что-то напоминающее чувство собственного достоинства. Они были столь же бесполезны, как и их человеческие аналоги, и я был очень рад помочь стереть их с лица земли. Они были слабыми и бесхребетными существами, и их потеря может только помочь нам.

### *Пот Имира*

Я не знаю, насколько это правдиво, но некоторые Потомки говорят о лагере Гару, которые действительно очень странные. По сути, это американские Потомки, которые были здесь задолго до прибытия европейских Гару, и которые разделяют кровь коренных американцев и племенной состав с Вендиго и их вымершими собратьями Кроатан. Хотя мои чувства к Вендиго отражают чувства большинства Фенрира, я тем не менее нахожу этот лагерь - на самом деле больше родословную - увлекательной частью спекулятивной мифологии. Теория гласит, что они являются результатом самых ранних скандинавских визитов в Америку, и именно здесь история их существования является самой безумной. Очевидно, некоторые Потомки предпочли остаться в Америке, чем вернуться домой со своими родичами, выбрав новую жизнь среди местных волков и людей. Полагаю, я могу понять призыв; Вендиго, без сомнения, были менее отвратительными, когда они не жаловались на существование других Гару на своей территории, как земли, так и волки на севере континента весьма поразительны. Во всем этом есть суровая красота, и любой Потомок будет смотреть на нее с чувством трепета и удивления.

Если Пот Имира существует, они должны делать все возможное, чтобы скрыться от посторонних глаз. Это неудивительно, поскольку их братья Вендиго, несомненно, сильно смущают их. Однако мне нравится идея получить то смешанное с коренными народами континента. Многие из них были свирепыми бойцами, и приятно думать, что их кровь влилась в родословную Фенрира, а не была потеряна в жилах этих жалких псов Вендиго, по ошибке именующих себя Гару. Однако, как я уже сказал, в настоящее время они тихие и скрытные, поэтому я сомневаюсь, что вы встретите их в ближайшее время.

### *Улыбка Локи*

Долгое время ходили разговоры о тайной группе Фенриров, которая контролировала и манипулировала племенем, воображая себя лидерами, хотя они прятались в тени и действова-



ли посредством политиканства, а не открытого сражения. Сейчас они такие же скользкие, как и раньше, но некоторые из нас мудры, чтобы проследить за их махинациями: мы знаем, что они наиболее активны в Восточной Европе и что они предпочитают вести свой бизнес через вестников бури, а не лицом к лицу. Неважно, как такие существа называют себя; их истинная сущность ясна всякому, кто на минуту задумается над фактами.

## Литания

Да, я знаю, ты все это уже слышал. Все равно заткнись и обрати внимание! Литания служит основой нашей культуры как Гару, и к ней нельзя относиться легкомысленно. Независимо от племени, лагеря или породы, каждый Гару, служащий Гайе, согласился следовать этим принципам, по крайней мере теоретически. Жизненно важно, чтобы ты понимал, что они означают и как работают, и четко следовал им. На карту поставлена твоя шкура, если ты этого не сделаешь.

### *Гару не должен спариваться с Гару*

Это первый из законов Литании и самый важный. Мы, Гару, не порода сами по себе - мы существа духа, волка и человека, и это равновесие необходимо поддерживать всегда. Трахаться с другим Гару - это нарушение роли, отведенной нам Гайей, и вы никогда не должны забывать об этом. Несоблюдение своих обязательств в этом отношении приведет к суровому наказанию для вас и того, с кем вы решите солгать.

Хотя преступление спаривания с другими Гару весьма серьезно, мы не наказываем потомство от этого спаривания. Метисы достаточно страдают от глупости своих родителей, и мы даем им такой же шанс, как и любой другой, проявить себя. Не тревожьте, не мучайте и не насмехайтесь над метисами среди нас, как и любой другой ребенок, чтобы ожесточить их. Вы обнаружите, что обстоятельства их рождения сделали их жестокими борцами, и они так же глубоко привержены нашему делу, как и все остальные. Дай им шанс проявить себя, и не удивляйся последующим результатам.

Наконец, если тебя признают виновным в нарушении этого принципа, ты будешь вынужден растить ребенка, рассказывать ему о величии общества Фенрира и внушать ему желание возвыситься над обстоятельствами его рождения. Все в племени будут сторониться тебя, а вашему потомству будет предоставлена возможность искупить твои бездумные и глупые поступки. И я могу заверить тебя, если ты думаешь, что воспитывать ребенка среди людей сложно, ты понятия не имеешь, что значит воспитать ребенка, наполненного Яростью. Не нарушай этот закон. Это первый, самый основной из наших законов по очень уважительной причине.

**Софи замечает:** Некоторые Гару считают, что ключевое слово в этом правиле - «партнер», и что просто заниматься сексом с другими Гару - это нормально. Это обман. Этот закон существует для того, чтобы мы сосредоточили наше внимание на наших людских и волчьих родичах, а не для того, чтобы предотвратить существование метисов. Метисы являются доказательством справедливости закона, а не причиной его существования. Таким образом, секс с другим Гару так же отвратителен, как и рождение метисов.

**Железная шкура добавляет:** Конечно, возникает вопрос, допустимо ли заниматься сексом с Гару того же пола, что и вы. Такой поступок проклят вдвойне, потому что преступники не только отворачиваются от своих людских и волчьих родичей, но и от возможности произвести потомство. Мы на войне! Вы никогда не должны этого забывать! Секс - это не то, что вы можете позволить себе рассматривать как развлечение. Забудьте о человеческом воспитании! Среди Гару мы спариваемся с родичем, чтобы произвести потомство, а не для удовольствия. Находите удовлетворение в другом месте, желательно в битве против Вирма.

**Ганс отвечает:** Именно такие разговоры заставляют остальные племена думать, что мы мазохистские ублюдки, единственная радость которых - борьба. Мы должны наслаждаться нашими связями со своими родичами. Люби свою половину; наслаждайся близостью, которая у тебя есть. Пара без любви не поможет нашим детям стать такими сильными, какими они нужны всем нам.

### *Сражаться с Вирмом где бы они ни водился, и когда бы он ни плодился*

Пожалуй, это та часть Литании, которую мы чаще всего принимаем близко к сердцу, когда ищем и уничтожаем отродья Вирма по всему миру. Но будь осторожен, щенок, ибо Вирм не просто отец монстров: он проникает в сердца и умы людей, и мы должны бороться с ним на духовном и философском уровнях, а также на физическом. Нужно сражаться с Вирмом на каждом фронте и никогда нельзя сдаваться.

Некоторые хотят, чтобы ты поверил, что Вирм не несет ответственности за все зло в мире, и что мужчины и женщины творят зло по собственной воле. Не имеет значения. Независимо от того, являются ли их мерзкие действия результатом того, что Осквернитель шепчет им на ухо, или они предприняты по их собственной воле, тем не менее они должны быть преданы забвению. Хотя Вирм является физическим существом, он также является метафорой зла в мире, и важно бороться со всем этим.

**Ганс предупреждает:** Это не значит, однако, что надо быть опрометчивым и глупым в своих

битвах. В самом деле, если будешь действовать таким образом, тебя просто убьют. Скорее, нужно действовать обдуманно и взвешенно, мудро выбирая сражения, чтобы нанести максимальный урон врагу. Иногда это может привести Потомков на действительно странные пути, как это видно в случае с Клыками Гарма. Хотя я и не претендую на полное понимание их мотивов, всегда помни, что они и им подобные сражаются с Вирмом так же яростно, как и все мы.

### *Уважать территорию других*

Нам трудно подчиняться этому закону, потому что в нашей природе - уничтожать тех, кто угрожает Гайе, даже если это означает, что мы должны преступить границы нашей власти. Вряд ли нас можно винить в этом; многие другие племена слабы и глупы, пока мы находимся в состоянии войны. У нас нет времени, чтобы быть милыми и дружелюбными с другими Гару в таких экстремальных обстоятельствах.

Тем не менее, мы должны, по крайней мере, попытаться уважать других, когда это возможно. Нет причин создавать ненужные конфликты с другими Гару, не говоря уже о других Фера, когда простой приветственный вой может обойти весь вопрос. Здравый смысл и вежливость спасут от многих сражений, так что будь осторожен, когда находишься на незнакомой территории. И если они не будут уважать тебя после того, как проявишь вежливость, никто не упрекнет тебя в том, что решишь преподать им быстрый урок этикета.

**София добавляет:** Обрати внимание, что методы варьируются от места к месту. В глуши достаточно воя, но не так много в густонаселенном городе. В этих местах телефонный звонок обычно более уместен, хотя и не всегда осуществим. В основном придется подождать, пока местные найдут тебя в этих обстоятельствах, и, если они скажут уйти, сделай все возможное, чтобы им угодить. Однако не позволяйте им сбить вас с вашего пути, если он праведный; борьба с Вирмом имеет приоритет над любыми попытками вежливости.

**Железная шкура продолжает:** Если бы я был Форсети, издающим этот закон, я бы добавил, что если невозможно удерживать территорию, она не принадлежит вам. Сколько каэрнов пало из-за того, что их «удерживали» слабаки, слишком занятые игрой в политику, чтобы научиться эффективно защищать Гайю? Сколько можно было бы отстоять, если бы нам не приходилось «уважать их территорию»? Пока другие Гару остаются слабыми, соблюдение этой заповеди зачастую губительно.

### *Принимать благородную сдачу*

Мы, Фенриры, самые гордые, самые свирепые и самые дисциплинированные Гару в мире, и поэтому нам трудно смириться с капитуляцией врага в бою. Каждый наш инстинкт подсказывает нам разорвать его на куски, и это хорошая и справедли-

вая перспектива в бою. Однако, когда противником является Гару, очень похожий на нас, или даже другой Фера, мы должны помнить, что все мы дети Гайи. Мы не можем просто уничтожить других защитников Ее дела, потому что у них, к сожалению, не хватает видения, чтобы бросить нам вызов в битве. Они могут быть глупы, но они все еще Ее слуги, и мы должны относиться к ним соответственно. Итак, если противник сдается по доброй воле, вы должны уважать это.

Битвы чести – неотъемлемая часть нашей жизни. Мы существа, полные ярости, и мы не относимся к обидам легкомысленно. Но мы также обязаны осознавать, что, как только битва окончена, мы должны отпустить ее. Победитель должен идти дальше, а побежденный должен принять свою судьбу. Только так наше общество может продолжать свое существование, находясь в состоянии постоянной войны.

**Железная шкура добавляет:** Эти битвы могут показаться странными для люпусов среди нас, поскольку мы склонны справляться с проблемами с помощью угроз и запугивания, а не в реальных битвах. Однако вы никогда не должны забывать, что обнажение горла перед противником не обязательно завершит битву; чаще всего он будет рвать его, правильно это или неправильно. Вызовы — это не просто подчинение: противник должен быть полностью побежден, иначе он не будет побежден вовсе. Будьте осторожны и помните о своих собственных ограничениях и ограничениях оппонента.

**София комментирует:** Иногда случаются несчастные случайности. У нас плохая репутация среди других племен, потому что иногда не было другого способа сместить слабого или неполноценного союзника, кроме как бросить ему вызов, а затем сразаться чуть более энергично, чем он мог выдержать. Этот закон важен, но есть те, кто не заслуживает его защиты.

### *Иновиноваться старшим*

Этот закон крайне важен. Мы - боевое общество, и не можем функционировать без строгой иерархии в наших септах и стаях. Прислушивайся к словам старших и не выступай против них без особых причин. Наказание за несоблюдение этого сурово, и ты не сможешь рассчитывать на помощь своей стаи. Слабые племена, такие как Черные фурии, могут быть готовы отказаться от иерархии командования в эти спокойные времена, но Фенриры будут безжалостно наказывать каждого, кто будет уличен в неподчинении. Мы не позволим ослушаться приказа, потому что это поставит под угрозу всех нас.

**София предупреждает:** Хотя это правда, многие среди нас должны быть осторожны, особенно самки и люпусы племени. Некоторые хомиды думают, что этот закон дает им право на определенные вольности среди «собак и женщин», стоящих ниже их, но это не так. Ни один

уважаемый Фенрир не стал бы злоупотреблять своим положением таким образом, но помни, что есть много Потомков, которые себя не уважают. Мы выкорчевали многих из них, когда уничтожили Мечи, но их настроения сохраняются в племени в приглушенной форме даже сейчас.

**Ганс добавляет:** Хотя это может показаться суровым, причина нашего неукоснительного следования этому закону заключается в том, что мы, по сути, ведем войну и должны вести себя соответствующим образом. Нельзя мириться с нарушением командной структуры, потому что это приведет к полному хаосу в работе наших людей. Мы не можем допустить, чтобы люди расходились и занимались своими делами, и мы не можем подрывать авторитет наших старших, если мы рассчитываем чего-то добиться. Среди Потомков нет возможности делать все, что заблагорассудится. Это не по нраву многим Фенрирам, особенно тем, кто приехал из Америки, но таков порядок вещей, и так должно быть. Никогда не забывай об этом.

### *Первая доля добычи - высшим по статусу*

Для люпуса смысл этого закона очевиден - вождь стаи должен быть сильным и умелым, поэтому он получает большую часть добычи, чтобы сохранить свою силу. Среди хомидов этот закон менее понятен. Для них это скорее жадность и жажда обладания, а не пропитание и пропитание. В любом случае, среди стай Фенриров это в основном церемониал. На самом деле мы не едим убитых нами тварей Вирма, а все захваченные нами безделушки отдаем тем, кому они пригодятся в битве с Вирмом. Те, кто ниже по рангу, очевидно, должны чтить закон и доверять старшим в разумном, если не обязательно справедливом, распределении богатства.

**Железная шкура предупреждает:** Будь осторожны, так как некоторые Фенриры используют это как предлог для присвоения имущества других членов стаи, если оно было получено в ходе нормальной службы септу. Это особенно верно, если Потомок, нашедший вещь, - люпус, так как считается, что они не «нуждаются» в материальных ценностях. Возможно, это и так, но это не делает кражу выбранного талена менее неприятной.

**София добавляет:** Кроме того, несмотря на то, что на практике этот закон обычно соблюдается довольно слабо, соблюдай его всегда. Если ты этого не сделаешь, старейшина, чувствующий угрозу своей власти, может использовать его как предлог, чтобы бросить вызов, независимо от того, обоснован он или нет. Такие отвратительные звери, к счастью, встречаются довольно редко, но все же они существуют, поэтому будь внимательны.

### *Нельзя есть человеческое мясо*

Это действительно странный закон, поскольку ни у хомидов, ни у люпусов нет никакого желания есть людей. Волки не проявляют никакого интереса к людям, а у самих людей существует строгое культурное табу на каннибализм. Поэтому, на первый взгляд, обоснование этого закона трудно понять. Однако следует помнить, что Гару - это не волки и не люди, а мстящие духи, полные ярости и гнева, готовые защищать Гайю любой ценой. В таком состоянии Гару не могут мыслить рационально и способны поддаться желанию разорвать противника на куски и поглотить его. Этого следует избегать любой ценой.

Хотя изначальные побуждения к созданию этой заповеди неясны, одно обоснование все же есть. А весь тот ужас, который испытывают к нам люди, придает силу Завесе, он также усиливает их ненависть и страх перед волками, что, в свою очередь, усложняет жизнь нашим волчьим родичам. Выследить и съесть человека - только усугубить ситуацию, поэтому старайся избегать этого, если возможно. Большинство из сказанного вытекает из логики здравого смысла, но все же держи это в голове.

### *Уважай младших по статусу - все от Гайи*

Конечно, верно, что мы - величайшие защитники Гайи, но сейчас речь идет не об этом. Меньшие племена, да и вообще все живые существа, достойны нашего внимания и уважения, и об этом никогда нельзя забывать. Мы защищаем Гайю не ради себя, а ради них. Сражаясь с Вирмом, мы служим им. Проявляй к ним уважение и сострадание, а при необходимости и милосердие. Не кради у них, не обращай с ними несправедливо, не оспаривай их способности или власть без достаточных на то оснований. Поскольку мы - величайшие защитники Гайи, мы также должны проявлять больше сдержанности, больше мудрости, чем способны проявить другие Гару. Вот что значит быть величайшими воинами в мире. Помни об этом и действуй соответственно.

**София согласна:** Зубы грома может показаться немного перебарщивает, но дух его слов верен. Когда видишь человека в опасности от Вирма, ты должен защитить его, если это возможно, даже если он напуган или разгневан твоим присутствием. Это наш долг, священное доверие, оказанное нам Гайей. Конечно, для достижения наших целей часто приходится идти на жертвы; никто этого не отрицает. Закон просто велит нам быть последовательными в этом вопросе.

**Железная шкура сетует:** Жаль, что мы так часто не соблюдаем этот закон; если бы только мы помнили о нем на Амазонке, недавние трагедии там можно было бы предотвратить. Третий закон Литании и этот идут рука об руку: не думай, что вправе игнорировать территорию слабого только потому, что по сути ты сильнее. Твое величие обязывает действовать с мудростью и сдержанностью, а не с мелочностью задиры.

### *Нельзя поднимать Завесу*

Давным-давно мы проводили отсев людей, чтобы держать их под своим контролем. Наше рвение в этом отношении привело к тяжелым последствиям, особенно для человечества. Одного взгляда на нашу боевую форму достаточно, чтобы сойти с ума, а если это происходит в людном месте, то результатом становится не что иное, как полный хаос. Не позволяй этому случиться; как я уже говорил, мы здесь, чтобы защищать людей, а также остальных детей Гайи. Неспособность сделать это - достаточно плохо, но подстрекательство к беспорядкам в процессе - непростительно.

Более важным, однако, является тот факт, что наше существование должно быть сохранено в тайне, насколько это возможно. Люди до сих пор не в силах забыть ужасы Владычества, и поэтому воспринимают нас не иначе как монстров. Они попытаются уничтожить нас, если узнают, кто и что мы такое, а этого мы явно хотим избежать. Если вынужден принять свою боевую форму, когда рядом есть другие люди, справься с угрозой и вскоре после этого уничтожь свидетелей. Это кажется варварским поступком, и так оно и есть, поэтому постарайся, чтобы такая ситуация не возникла с самого начала. Тщательно выбирай цели, а также время и место проведения операции. Все остальное - безответственность и будет караться самым суровым образом.

**Ганс добавляет:** Это особенно трудно сделать с семьями, предполагая, что они еще не являются частью септа. Наш естественный инстинкт - поделиться с ними своей истинной природой, но помни, что это неизбежно подвергнет их опасности и заставит справляться с тем, что они не готовы понять.

### *Не заставляй свой народ ухаживать за тобой в болезни*

Мы, Потомки, ведем суровую жизнь, и это заметно. Немногие из наших старейшин действительно стары, поскольку большинство Фенриров погибают в бою, не успев состариться. Но таков наш удел. Нет ничего более славного, чем умереть в бою, защищая Гвйю, и мы должны гордиться тем, что нам выпала такая возможность. Но иногда Вирм нас калечит, или истязает, или сводит с ума, и поэтому мы не погибаем сразу. Это ставит племя в затруднительное положение:

мы не хотим убивать своих родичей и братьев, но в то же время не можем поддерживать тех, кто не вносит вклад в нашу войну. Это делает больных и раненых нагрузкой на наши ресурсы, и вы должны по возможности свести эту нагрузку к минимуму.

Это неприятная мысль, но если ты больше не можешь выполнять свои обязанности перед племенем, ты должен попросить их отпустить тебя, чтобы ты мог уйти с миром и дать нам возможность вспомнить твой вклад в наше дело. Никто не сделает этого с радостью, даже если ненавидит тебя при жизни. Нет славы в убийстве ослабленного союзника, но иногда это необходимо и милосердно, и поэтому это должно быть сделано. Будь сильным, если это случится с тобой, и иди на смерть, зная, что ты будешь продолжать служить Гайе в мире за пределами нашего мира.

София добавляет: Помни также, что служить племени можно не только в бою. Немногие старейшины, которые больше не могут сражаться, служат могущественными теургами, хранителями знаний или символами наших путей и традиций. Некоторые почитают мертвых, даже если они едва могут двигаться. Эти задачи очень важны, поскольку они укрепляют решимость племени. Если член племени болен или немощен, но все еще может внести свой вклад в жизнь племени, важно позволить ему делать это в меру его возможностей, пока он не удостоится чести умереть в бою, как все остальные члены нашего племени. Мы все заслуживаем возможности обрести честь и славу в войне против наших врагов, поэтому не навязывай этот закон, если нет другого выбора.

### *Лидера всегда можно сменить в мирное время*

Мы гораздо строже относимся к этому правилу, чем большинство других племен. Для всего есть свое время и место, и в случае с вызовом эту роль занимают вече. Не бросай вызов своему вождю во время обычного хода событий; это неподобающе нашему мировоззрению и прерывает нашу борьбу с Вирмом.

**Железная шкура вносит свой вклад:** Это не просто закон, а напоминание о твоём долге бросить вызов слабому, глупому или иному непригодному лидеру. Негодный лидер представляет опасность для себя, всех Гару, которые ему служат, всех союзников, которые на него полагаются, и в конечном итоге для самой Гайи. Как обычно, в основном нам остается только бросать необходимые вызовы, в то время как другие племена разводят руками, а мы должны подчищать за ними их же дерьмо. Ну и ладно.

### *Лидера нельзя менять во время войны*

Этот закон нельзя даже оспаривать. Нельзя бросать вызов своему лидеру во время битвы ни при каких обстоятельствах, кроме полной и абсолютной некомпетентности. Если твой лидер

предпринимает действия, грубо нарушающие Литанию или способствующие делу Вирма, то ты должен убить его и взять командование на себя. Но никогда, никогда не оспаривать его приказы во время битвы. Мы очень строги в отношении этого закона, поэтому убедись, что понимаешь в полной мере, что он означает.

**Ганс замечает:** Не позволяй этому закону мешать тебе сообщать лидеру о проблемах или недовольстве тем, как идут дела. В нашей природе подчиняться тем, кто занимает более высокое положение, но наши лидеры командуют нами только по нашей воле, и если они ведут себя глупо, мы обязаны сообщить им о своем недовольстве. Формальные вызовы - это одно, но будь активен в том, как работает септ, независимо от того, собираешься ли ты официально бросать вызов лидеру или нет.

**София добавляет:** Это касается и комментариёв во время боя. Мы любим, чтобы все было безжалостно эффективно, если это вообще возможно, а это значит, что во время боя болтовня должна быть сведена к минимуму. Бой с Вирмом - дело серьезное, так что относись к нему соответственно.

### **Не подвергать каэрн опасности**

Смотрители каэрнов обычно очень строги, и на то есть веские причины. Наши каэрны могут быть могущественными, но их мало. Их защита имеет для нас первостепенное значение. Очевидно, что мы не хотим, чтобы Вирм осквернил их, но этот закон указывает на нечто большее. Он велит нам быть осторожными с фетишами и артефактами, с подозрительными людьми и волками, с битвами, с битвами на нашей территории. Не подпускать к себе порождений Вирма, даже мертвых. Не приносить трофеи своих жертв в каэрн, так как они могут осквернить его без твоего ведома. Всегда быть осторожным с незнакомыми людьми, местами и вещами, поскольку зловоние Вирма не всегда ощущается сразу и нельзя дать ему коснуться вас. Это может оказаться сложнее, чем кажется, поэтому, если есть сомнения, посоветуйся с товарищами по стае. Хороший теург может сказать тебе, навредит ли это каэрну, так что это не должно стать проблемой.

**Ганс повторяет:** Мы, фенриры, ценим хорошую смерть, потому что знаем, что такое плохая смерть. И если кто-то нарушит этот закон, он узнает, какой плохой может быть смерть.

## **Фенриры в мире**

Ганс Рев дракона перехватывает нить рассказа:

Мы, Потомки, любим приключения, поэтому сегодня наше племя расселилось везде, где только есть достаточное количество волков и людей. Путешествия и завоевания всегда были традицией среди Фенриров, и даже сегодня это излюбленное времяпрепровождение. Конечно, в некоторых местах это работает лучше, чем в

## **Миграция Потомков**

### **София разъясняет:**

Так, специально для хомидов, уясните кое-что раз и навсегда: то, что в каком-то регионе обитало германское, скандинавское или какое-либо еще племя, еще не значит, что там жили Фенриры. Такая точка зрения очень популярна, абсолютно нелепа и чаще всего неверна. Для того, чтобы определить, могли ли Фенриры населять некоторую область, нам нужны не люди.

Волки. Вы меня слышите, ребятки? Волки. Представьте себе, нам нужны волки. Мы не какой-то сброд вроде Стеклоходов, чтобы запираяться в городах и вырождаться, скрещиваясь только с людьми. Нам нужны волки, иначе мы потеряем нашу силу и энергию. Это значит, что ты можешь забыть о Фенрирах там, где **НЕТ ВОЛКОВ!** Разумеется, проездом Фенриры могут бывать где угодно, но мы не станем постоянно жить в местах вроде Африки, Южной Америки или Японии. Там недостаточно вольных волков для родичей, не спариваться же нам с животными из зоопарков!

По поводу людей. Нам нужны человеческие родичи, и желательно, чтобы эти люди были скандинавами или германцами. Это ни в коем случае не правило. Любой из Фенрир, достойный своего племени, сочтет честью сойтись с местными жителями, если они сильные воины и достойны стать кинфолком.

Фера. Вместе с волками и людьми это третий ключевой пункт. Вместе с отсутствием волков именно Фера, факт наличия других перевертышей, удержали нас подальше от Африки. Пусть Безмолвные странники общаются там с Бастет и Мокеле. Северная Америка - совсем другое дело. Вендиго - толпа щенков, и мы выбили из них спесь. Это доказало нам, что они не в силах эффективно защищать свои владения от Вирма. Тем не менее, если аборигены могут делать свое дело хорошо, мы не будем вмешиваться. Другое дело, что мы бы сделали это лучше, но разговор не о том. Пока они компетентны, пусть разбираются сами.

Все это очевидно, но хомиды обычно склонны преуменьшать роль волков, поэтому повторю еще раз. Среди Детей Гайи нет разделения на лучших и худших, так что знайте свое место и не думайте, что только человеческие родичи имеют право на жизнь.

других. Америка просто раскрыла свои объятия для нас, дав нам второй дом, а такие места, как Африка... отказались. Оглядываясь назад, мы, вероятно, заслужили то, что получили. Ну и ладно. В любом случае, вот краткое изложение того, где мы сейчас находимся, как у нас там дела и что это значит для тебя, клиат.

### **Европа**

Это наш родовой дом, и она в значительной степени принадлежит нам. Наше руководство регионом оставляет желать лучшего; большая часть старых лесов была изрублена на куски, и все великие дикие создания исчезли. Но эти земли были ареной для ожесточенной борьбы, возможно, тяжелейшей, чем, возможно, любой другой регион в мире. Какими бы сильными мы ни были, мы можем сделать так много, чтобы контролировать действия людей. Звучит как пустое оправдание, и это так. Но это также правда.

### **Северные окраины**

На деле, о Севере мало что можно сказать. Мы выбиваем дерьмо из Танцоров черной спирали, когда они появляются, а в остальном следим за людьми, пытаюсь удержать контроль. Мы делаем рутинную работу, поэтому на первый взгляд там ничего не происходит. Наши каэрны здесь очень сильны, и принадлежат только нам. Другие Гару могут посетить нас на время, но мы позаботимся о том, чтобы они ушли, прежде чем у них появится шанс задержаться. Однако в делах, не связанных с Гару, у нас есть обнадеживающие новости: мы нашли доказательства пробуждения нескольких Гуралей и после некоторого расследования выследили их. Сначала они боялись нас (что неудивительно), но нам удалось их успокоить настолько, что мы разговариваем. Они все еще думают, что мы безумны, но легко понять, как наша самоотверженность произвела такое впечатление на такой мирный народ. Если Апокалипсис действительно близок, как утверждают многие, наши шансы обеспечить выживание мира только что немного поднялись.

### **Германия**

Наше присутствие в Германии не было никем оспорено с тех пор, как люди поселились там. До, конечно, событий прошлого века, когда нам пришлось насильственно сокращать собственные ряды... но, черт возьми, надоело мне говорить о нацистской Германии и о тех Фенрирах, которые пошли на поводу у этого проклятого правительства. Мы никогда не забудем и никогда не позволим этому случиться снова, так что я буду благодарна всему народу Гару за то, что они попытаются понять, что наше племя больше, чем одно черное пятно!

Прошу прощения. В любом случае, в Германии настали интересные времена. С одной стороны, есть люди, которые довольно хорошо понимают, что им нужно жить в этом мире, и они начинают работать над уменьшением ущерба,

который они наносят Гайе. С другой стороны, до сих пор происходят эти уродливые случаи расовых беспорядков и даже насилия, и каждая вспышка только больше подкармливает местных Бэйнов. Шварцвальд — это тень самого себя, и Теневые владыки продолжают обнюхивать окрестности, чтобы узнать, собираемся ли мы по-прежнему называть Германию одной из наших территорий. Вс буквально висит на волоске от взрыва, поверь мне.

### **Франция**

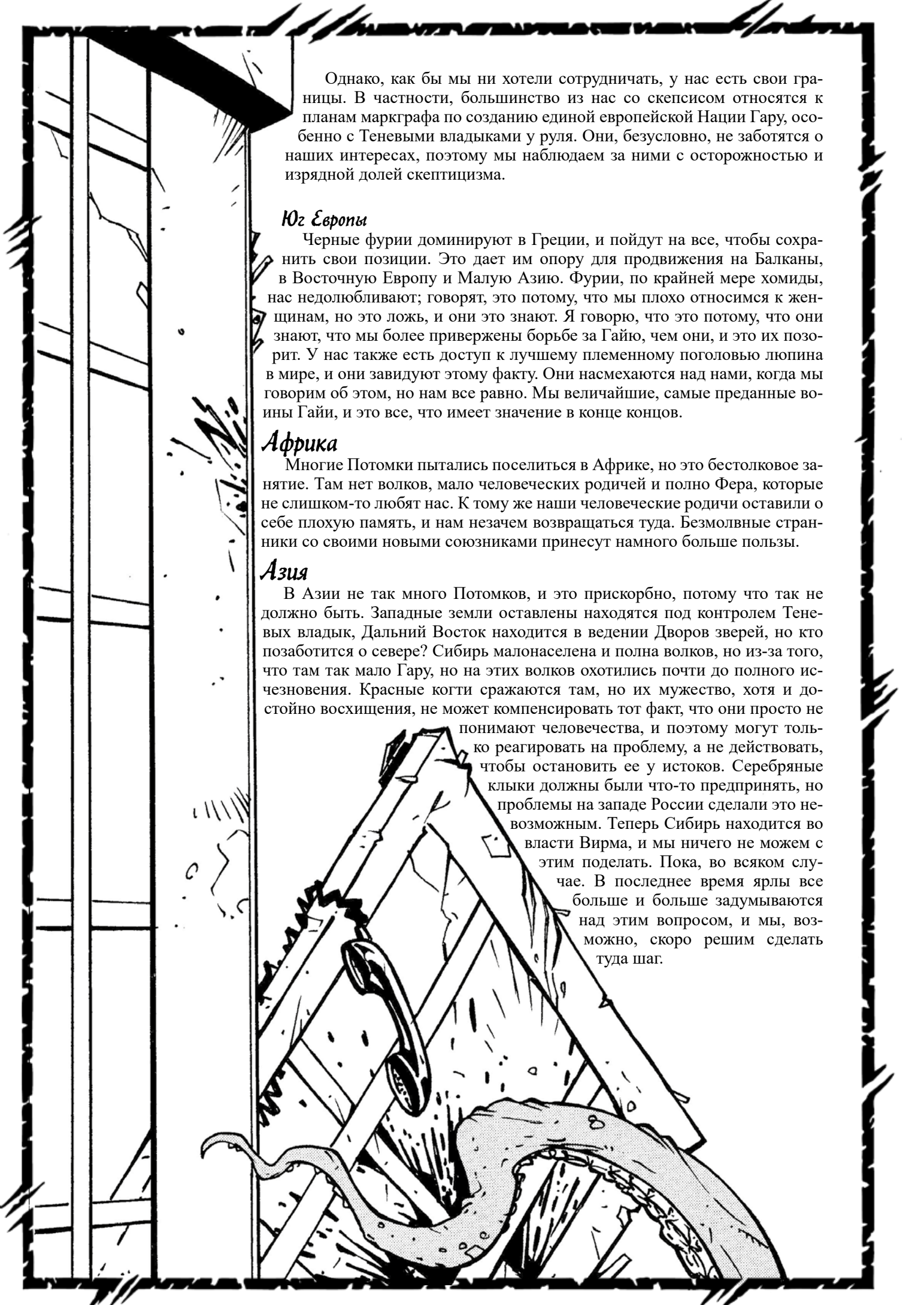
Мы контролируем эти места, хотя нам и пришлось разделять каэрны с другими племенами. Чаще всего мы соседствуем с Фианна, что само по себе раздражает. Мы бы вытурили их, если бы было куда, но единственная возможность, доступная нам — это небольшой сырой остров рядом с побережьем, населенный людьми, считающими себя важными. Там уже было немало конфликтов, поэтому приходится терпеть этих ребят. К тому же на этом острове живет кое-кто из нашего племени, так что мы ничего не можем поделать. Увы.

### **Великобритания**

Здесь живет множество Потомков, хотя одна только Гайя знает, почему. Нигде больше не видел такого постоянно влажного и угрюмого места. Легенда гласит, что мы пришли, когда Белые Завыватели пали, и Фианна провалили работу по защите этого места от Вирма. Его обитатели в конце концов пали жертвой мании величия и сделали все возможное, чтобы захватить мир. Серебряные клыки приняли эту ситуацию близко к сердцу этого, как они обычно делают, когда речь идет о королевской власти, и мы сделали все возможное, чтобы выполнить их пожелания. И вот, земли покорены и находятся в том плачевном состоянии, в котором они находятся сегодня. Я знаю, что не должен задавать вопросы нашим лидерам, но я думаю, что они стали слишком властолюбивыми для своего (и всеобщего) блага. Как бы то ни было, на островах еще много британских Потомков, которые плавают по всему миру. Однако ни один из них не является люпусом. Слишком заняты траханием людей и заботой о родословных, чтобы спрыгнуть с лодки на материк и найти достойную пару среди волков.

### **Восточная Европа**

К востоку лежит территория Теневых владык, которые доказали свою способность удерживать свои исконные земли. Мы в старой стране хорошо знакомы с их тактикой, поэтому они научились обращаться с нами как с равными, а не как с пешками, ища нашей помощи. При всех проблемах с вампирами в этом районе такие просьбы стали довольно частыми, и мы рады их выполнить. Независимо от наших чувств к Владыкам, святость Гайи превыше всего, и мы поможем им изгнать вампиров, наводнивших их земли, даже если это убьет каждого из нас и займет десять тысяч лет.



Однако, как бы мы ни хотели сотрудничать, у нас есть свои границы. В частности, большинство из нас со скепсисом относятся к планам маркграфа по созданию единой европейской Нации Гару, особенно с Теневыми владыками у руля. Они, безусловно, не заботятся о наших интересах, поэтому мы наблюдаем за ними с осторожностью и изрядной долей скептицизма.

### *Юг Европы*

Черные фурии доминируют в Греции, и пойдут на все, чтобы сохранить свои позиции. Это дает им опору для продвижения на Балканы, в Восточную Европу и Малую Азию. Фурии, по крайней мере хомиды, нас недолюбливают; говорят, это потому, что мы плохо относимся к женщинам, но это ложь, и они это знают. Я говорю, что это потому, что они знают, что мы более привержены борьбе за Гайю, чем они, и это их позорит. У нас также есть доступ к лучшему племенному поголовью люпина в мире, и они завидуют этому факту. Они насмеяются над нами, когда мы говорим об этом, но нам все равно. Мы величайшие, самые преданные воины Гайи, и это все, что имеет значение в конце концов.

### *Африка*

Многие Потомки пытались поселиться в Африке, но это бестолковое занятие. Там нет волков, мало человеческих родичей и полно Фера, которые не слишком-то любят нас. К тому же наши человеческие родичи оставили о себе плохую память, и нам незачем возвращаться туда. Безмолвные странники со своими новыми союзниками принесут намного больше пользы.

### *Азия*

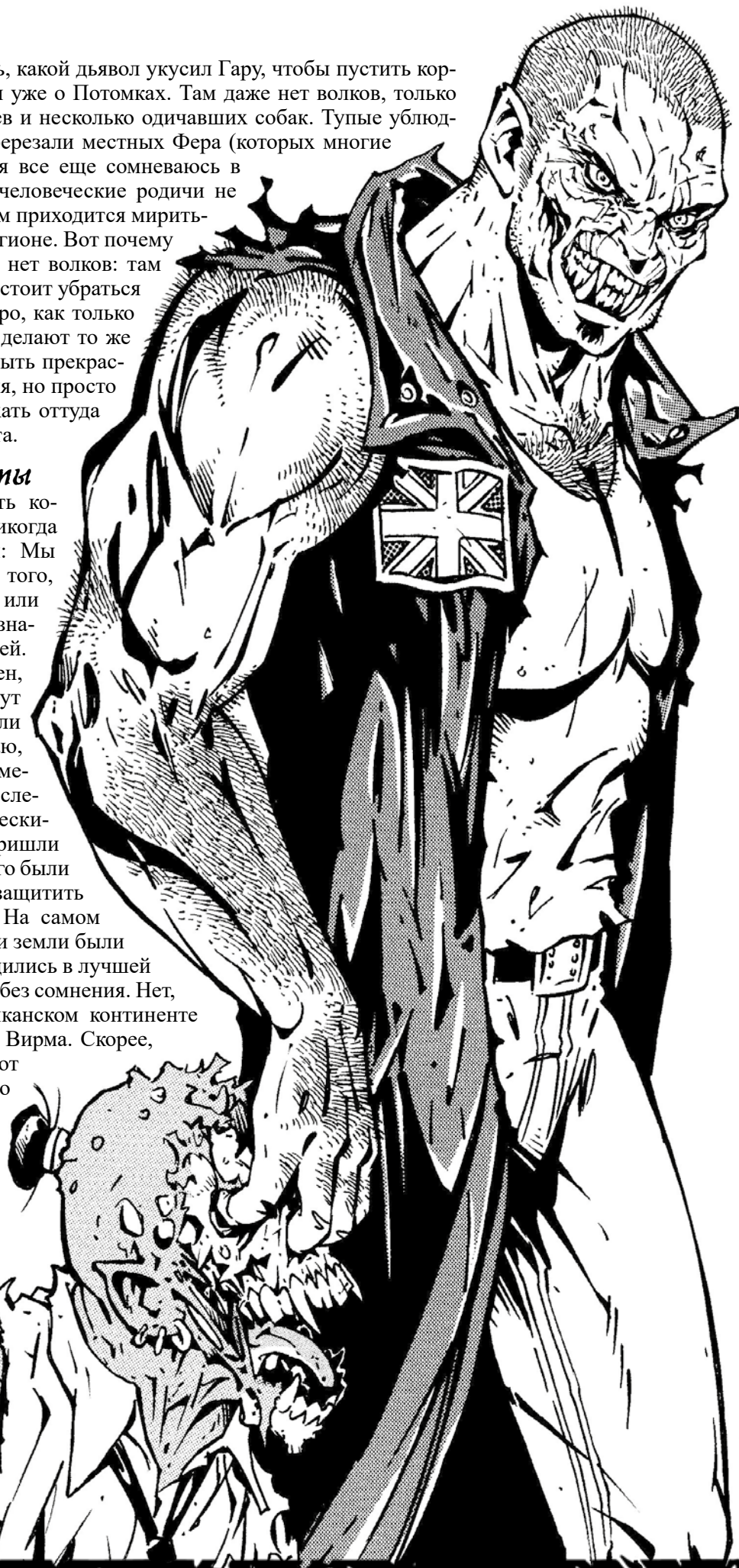
В Азии не так много Потомков, и это прискорбно, потому что так не должно быть. Западные земли оставлены находятся под контролем Теневых владык, Дальний Восток находится в ведении Дворов зверей, но кто позаботится о севере? Сибирь малонаселена и полна волков, но из-за того, что там так мало Гару, но на этих волков охотились почти до полного исчезновения. Красные когти сражаются там, но их мужество, хотя и достойно восхищения, не может компенсировать тот факт, что они просто не понимают человечества, и поэтому могут только реагировать на проблему, а не действовать, чтобы остановить ее у истоков. Серебряные клыки должны были что-то предпринять, но проблемы на западе России сделали это невозможным. Теперь Сибирь находится во власти Вирма, и мы ничего не можем с этим поделать. Пока, во всяком случае. В последнее время ярлы все больше и больше задумываются над этим вопросом, и мы, возможно, скоро решим сделать туда шаг.

## Австралия

Я до сих пор удивляюсь, какой дьявол укусил Гару, чтобы пустить корни в Австралии, не говоря уже о Потомках. Там даже нет волков, только кучка облезлых европейцев и несколько одичавших собак. Тупые ублюдки потащились туда и перерезали местных Фера (которых многие считают племенем Гару; я все еще сомневаюсь в этом, поскольку даже не-человеческие родичи не были волками), и теперь им приходится мириться с Моколе и духами в регионе. Вот почему мы не ходим в места, где нет волков: там нет ничего хорошего. Нам стоит убраться из этого региона так быстро, как только можем, и другие племена делают то же самое. Австралия может быть прекрасным местом для посещения, но просто убедись, что сможешь уехать оттуда вовремя. Нам там нет места.

## Соединенные Штаты

Позволь мне рассказать кое-что об Америке, чего никогда не услышишь в истории: Мы пришли в Америку не для того, чтобы покорить Вендиго, или украсть их каэрны, или изнасиловать и убить их родичей. Многие из других племен, особенно Вендиго, будут утверждать, что мы делали такие вещи, и я не отрицаю, что это, вероятно, имело место. Но не поэтому мы последовали за нашими человеческими родичами сюда. Мы пришли сюда не потому, что Вендиго были слишком слабы, чтобы защитить свои каэрны от Вирмов. На самом деле, когда мы пришли, эти земли были хорошо защищены и находились в лучшей форме, чем любая Европа, без сомнения. Нет, щедрость Гайи на Американском континенте не нуждалась в защите от Вирма. Скорее, она нуждалась в защите от человечества, а Вендиго просто не справлялись с этой задачей.





Хотя было бы несправедливо демонизировать европейских поселенцев в целом, тем не менее, верно, что они делали все возможное, чтобы уничтожить дикие места, которые им попадались, и у Вендиго не было ни опыта, ни ресурсов, чтобы справиться с этим. Зато у нас хватало. Мы имели дело с этими людьми на протяжении веков и знали, как их остановить. Нам потребовалось некоторое время, но мы их остановили - более половины земель в Северной Америке защищены законом, и с каждым днем все большая часть этих территорий восстанавливается. Это непрекращающаяся борьба, но мы должны продолжать ее, даже если она требует тактики, которая для большинства из нас неприемлема.

### *Миннесота*

Наибольшая концентрация волков в США находится в Миннесоте, и вполне естественно, что здесь обитает довольно много Потомков. Не помешает и тот факт, что здесь проживает большое количество немецкого и скандинавского населения. Из-за этих факторов Миннесота (и, в меньшей степени, Висконсин) является оплотом Потомков в Северной Америке, и, как следствие, она относительно свободна от сверхъестественных элементов, отличных от Гару. Вампиры избегают его как чумы, а твари Вирма даже не пытаются закрепиться. Однако проблем с людьми хватает, так что Гару там очень заняты.

Примечателен остров Айл-Ройал, который является частью Мичигана, хотя он гораздо ближе к Миннесоте и канадской стороне озера Верхнее. Он довольно маленький, и большую часть времени его заповолили ученые, но там обитают крупные популяции лосей и волков, а Барьер в этом месте тонкая, как бумага. Гару, занимающиеся охраной волков в той или иной форме, любят бывать там, поскольку это одно из лучших мест в мире, где можно соприкоснуться с Вильдом. Несмотря на это, постоянных жителей Гару там нет, насколько я знаю. Слишком много внимания со стороны ученых. Хотя, с другой стороны, они не дают ему развиваться, что не может не радовать.

### *Запад*

Потомки на западе США не придерживаются этнических различий, поскольку волки встречаются по всему северному штату и Канаде, а люди есть везде. У многих есть ранчо в Монтане и Вайоминге, и они довольно яростно защищают Йеллоустоун. Они часто бывают в районе Скалистых гор, потому что это самая свирепая, самая дикая земля на континенте и потому что там до сих пор можно встретить волков, несмотря на экспансию человека. Количество земли, отведенной под национальные леса на западе США, поражает воображение, особенно для развитой страны. Мы прилагаем все усилия, чтобы сохранить это положение.

### *Ранчери и волки*

Не верь всей шумихе, которую слышишь о владельцах ранчо, сражающихся с волками в Йеллоустоуне. По правде говоря, есть довольно много владельцев ранчо из числа Потомков и их родичей, и они втайне являются стойкими сторонниками экологического законодательства на западе Соединенных Штатов. Однако они должны быть осторожны с этим, чтобы сохранить землю дикой и не дать федеральному правительству ходить по ним повсюду. Пока государственная власть децентрализована, земля может оставаться дикой и неосвоенной, что лучше для всех.

За несколько дней до того, как волки были переселены в Йеллоустоун, защитникам природы пришлось принимать законы о том, кто, где и когда может убить волка. Ирония этой ситуации не ускользнула от них. Точно так же владельцы ранчо из числа Потомков должны определить, какому законодательству следует противодействовать, когда и как, если они хотят сохранить власть в руках частных лиц и, таким образом, предотвратить поглощение земли промышленностью и коммерческими интересами - где она будет потоплена в скверне Вирма. Это опасная игра, но не судите их слишком строго, ибо вещи не всегда таковы, какими кажутся.

### *Техас*

Полагаю, это было неминуемо. Учитывая дешевую романтику Техаса, коррупцию, связанную с нефтяной промышленностью, полное отсутствие других перевертышей в регионе и остатки популяции мексиканских волков, какой-нибудь Потомок обязательно должен был устроиться ковбоем. Этот септ в основном обосновался в районе Далласа и имеет тесные связи с септом Теневых владык в Корпус-Кристи. Не знаю, чья это была гениальная идея. Там происходят какие-то очень странные события, и я думаю, что лучше мне не знать подробностей.

### *Канада*

Канада - дружественная страна, где мало людей и много волков, что делает ее подходящим местом для стай Гару. Однако Фенриры не стремятся селиться там, поскольку находят это место несколько скучным. Отсутствие людей означает, что Вирму и его приспешникам трудно закрепиться в самых густонаселенных районах, и покой Вильда можно смело оставить остаткам Красных когтей, у которых есть несколько каэрнов по всей стране. Тем не менее, в Квебеке и Онтарио, а также в меньшей степени в Альберте и Британской Колумбии есть несколько каэрнов Потомков. Многие Потомки путешествуют по северным территориям, чтобы насладиться красотой Вильда, но они редко остаются здесь надолго. Когти Вирма гноятся в других местах.



## Южная Америка

О да, ну и бардак там творится! Голгол Клыки Первоно ведет войну против Пентекса в тропических лесах Амазонки, и я думаю, что побочный ущерб от этого конфликта был почти таким же серьезным, как и ущерб, который Пентекс наносил самому региону. Слишком многие хотели командовать, и это привело к катастрофе. Голголу удалось заставить Гару встать в строй, но другие перевертыши просто не хотели ему подчиняться. У них были свои собственные союзники, и они чувствовали, что оборотни, которые должны были им помогать, вторглись в их жизнь. Вся эта неразбериха быстро шла в никуда. Пару месяцев назад из Африки появились Безмолвные странники и рассказали Гару о договоре, который они заключили с другими перевертышами. Сперва они попортили друг другу крови, но они сумели договориться ради блага Гайи.

Непонятно было, как Голгол мог бы последовать их примеру. Слишком многое произошло на Амазонии до этого. Но то же самое не относилось к другим представителям племен в лесу. Никто не бросил Голголу вызов, но они дали понять, что им нужно примириться с другими перевертышами, и сделать это быстро. Голголу сложно было уступить - на самом деле, если бы он был предоставлен самому себе, он бы ни за что этого не сделал. Но он прежде всего лидер, а лидер должен прислушиваться к своим после-

дователям. Он не испытывал добрых чувств ни к Бастет, ни к Моколе, ни к черт их знает кому еще, но его люди говорили ему, что проиграют эту войну, если он не найдет способ привлечь Фера на сторону Гару. И, что самое страшное, он знал, что они правы. Ценой победы была его гордость. Ценой сохранения гордости - уничтожение дождевых лесов. Поставленный перед таким выбором, он сделал то, что должно.

Поэтому он сделал единственное, что мог сделать. Он пожертвовал своей гордостью ради общего блага и ради Гайи. Он разыскал вождя Бастет и извинился перед ним за то, что вторгся на его территорию, связал духов леса без разрешения и убивал его людей, когда они сражались против него. Он попросил Бастет присоединиться к военным действиям и помочь Гару привлечь на свою сторону и Моколе.

Гару, услышавшие об этом, были поражены, не говоря уже о Бастет. Оказывается, Бастет молились о том, чтобы случилось нечто подобное, и с готовностью приняли предложение Голгола. Большинство даже не стали третировать его, настолько велико было их облегчение. К сожалению, не все их союзники согласились. С тех пор на жизнь Голгола было совершено как минимум три покушения, и, по неподтвержденным данным, одно из них было успешным. Если это так, то это большая потеря, но его последний по-

ступок вполне мог переломить ход войны в Амазонии. Пентекс сильно пострадал от недавних ударов, а Гару не подают признаков того, что ослабят натиск. Я бы не назвал соглашение между Гару и Бастет альянсом, но, похоже, они больше не воюют друг с другом. Однако это может быть слишком мало и слишком поздно: лес практически исчез, и если они не сломят Пентекс в ближайшее время, то защищать будет уже нечего.

## Другие племена Гару

### **Зубы Грома вновь начинает повествование:**

Здесь мы подходим к важной части твоего образования, ученик. Мы, Фенриры, не одни в этом мире, и хотя наша ярость огромна, она не бесконечна. Нам нужны союзники, если мы хотим победить угрозы, с которыми сталкивается Гайя, и эти союзники приходят в виде других Гару. Мнения об их относительной ценности варьируются в зависимости от того, кому верить; далее следуют общие комментарии, а затем мои собственные размышления о племенах, полученные за два десятилетия общения с народом Гару.

### **Черные фурии**

**София:** Черные фурии? Будь прокляты эти тупые суки! Каждый раз, когда я иду на вече, они раздражаются бесконечными тирадами о том, какие злобные и фашистские Фенриры, как они ужасны для женщин и что я должна покинуть племя и присоединиться к ним. Разве у них нет дел поважнее, чем беспокоить нас? Если бы они вкладывали столько же энергии в борьбу с Вирмом, сколько вкладывали в заботу о слабаках, нам всем было бы намного лучше.

**Зубы Грома:** Твой гнев понятен, София, но ты не должна так торопиться с осуждением. Черные фурии — племя лютых и бдительных Гару, достойных нашего уважения. Некоторые из них действительно не испытывают ничего, кроме презрения как к мужчинам людей, так и Гару, но это не в порядке вещей среди более разумных представителей племени. Действительно, старейшины Фурий, которых я встречал на протяжении многих лет, казалось, были довольно смущены более радикальным маргинальным элементом их племени, даже если они считают нашу собственную преданность нашему делу несколько чрезмерной. Неудивительно, что на нас нападают младшие Фурии. Наша сила и страсть показывают им их собственную слабость, и они набрасываются на нас, потому что мы их пугаем. Более мудрые Фурии принимают нас как превосходящих бойцов и предпочитают углубляться в мистицизм, который является визитной карточкой племени, а не соревноваться с нами в бою. Жаль, что немногие из них знают свое место.

### **Костегрызы**

**Ганс:** Что за глупая кучка грязных дворняг. Как они могут называть себя Гару? Их даже не волнует борьба с Вирмом или даже уничтожение вампиров, заполонивших города! Мы должны разорвать их на куски, справедливое наказание за разбазаривание их наследия и их даров.

**Зубы Грома:** Ммм. Теоретически Костегрызы могут стать ценным подспорьем для Нации Гару в войне против Вирма. Они живут среди отбросов человечества и, таким образом, одними из первых узнают о заразительном присутствии там Вирма. Если бы они усердно выполняли свои обязанности, из них наверняка получились бы лучшие разведчики, которых мы могли бы ожидать в городах. К сожалению, однако, они далеки от усердия; большинство из них немотивированы и заинтересованы только в собственном комфорте и выживании, а те немногие, кто берет на себя смелость действовать, делают это только для того, чтобы утешить людей, живущих в таком же плачевном состоянии, как и они сами. Это прискорбно, но вы не должны полностью сбрасывать со счетов их. Я знаю по крайней мере одного Костегрыза, который показал себя способным мастером боя в нашей войне против Вирма в Южной Америке, и уже одно это показывает, что мы не можем быть слишком поспешными в своих суждениях.

### **Дети Гайи**

**Софи:** Дети Гайи, мать их! Дети поколения наркоманов - вот уж лучше. Кучка гребаных хиппи, вечно ноющих о мире и согласии, но никогда не делающих никаких серьезных шагов. Черт, посмотри, что случилось в России! Они и Костегрызы - позор для Нации Гару!

**Зубы Грома:** Хотя на это обычно не обращают внимания, но Дети Гайи — разобщенное племя. Я знаю многих полных пацифистов, живущих в отрицании опасностей, с которыми мы сталкиваемся. Не буду притворяться, что понимаю, как им удается поддерживать такое положение вещей, но не стоит недооценивать силу духа, основанную на идиотизме. Однако в племени есть и другие, которые кричат в агонии из-за разногласий среди Гару и хотят только навести мосты между племенами, чтобы мы могли лучше сражаться с Вирмом и его приспешниками. Хотя это похвальная цель, простые слова не могут излечить терзающие нас раны. Нам нужно лидерство, и Дети добьются своих целей только в том случае, если будут работать над тем, чтобы это лидерство стало реальностью. Потребуется большая сила, чтобы заставить их идеалы работать. Жаль, что никто из них до сих пор не продемонстрировал такой силы.

## *Фианна*

**Зубы Грома:** Ах, Фианна. Думаю, что за всю свою жизнь я не встречал такой кучки легкомысленных ослов. Они так рвутся играть, веселиться, драться и ненавидеть, и их не волнуют никакие принципы и все ради банального и эфемерного. То, как они обращаются со своими метисами, отвратительно и глупо, а то, как они обращаются со своими женщинами, так по сравнению с ними Фенрир просто образец для подражания! Они стойкие воины, когда вспоминают о сражениях, и могут развлечь тебя на вечеринке, но почти во всех других смыслах они бесполезны. Я не доверил бы им свою жизнь и совету не принимать их всерьез.

**Ганс возражает:** Я бы не был так суров к Фианна, как Зубы Грома. Нужно помнить, что они, как и мы, знают цену жизни. Они понимают, за что мы боремся, в той степени, в которой не понимают другие племена, и это замечательно. Проблема в том, что им не хватает дисциплины, и они позволяют своим эмоциям диктовать ход их жизни, что делает их презренными. Если бы у них была такая дисциплина, мы бы называли их братьями. А так они просто стая перевертышей-гедонистов, которые ничего не стоят. Лучше всего их видно, когда они пьют в баре или танцуют у костра, а что это говорит о племени воинов Гайи?

## *Стеклоходы*

**Железная шкура:** От них воняет худшими излишествами людей. Как они могут быть не запятнаны? Они всегда живут в домах и ездят на машинах, загрязняя планету и разрушая дикие места. Почему никто не видит, что они испорчены?

**Зубы Грома:** Когда-то Стеклоходы были благородным экспериментом. Когда люди жили в городах и деревнях, а их представление о цивилизации было огромным хутором, Надзиратели, безусловно, имели свое место. Мы не можем адекватно наблюдать за людьми извне, поэтому кто-то должен был взять на себя обязанность следить за ними изнутри... особенно с учетом того, что наши отношения с Фера были столь плачевными на протяжении большей части человеческой истории. Но со времен промышленной революции... Именно в это время Стеклоходов поглотило нечто гораздо большее, чем они сами, и к тому моменту им было уже слишком поздно бежать. Теперь они делают все возможное, чтобы бороться с Вивер изнутри, ища способ замедлить процесс разрушения Вирмом паутины жизни, связывающей все творение. Но они не могут победить, и их гибель - лишь вопрос времени. Белые завыватели не смогли удержаться в чреве Вирма, а Красные когти потеряли себя в хаосе Вильда.

Так и Стеклоходы окажутся в ловушке паутины Вивер и будут потеряны для нас навсегда.

## *Красные когти*

**Ганс:** Зубы Гарма, откуда у них столько ненависти? Они хорошие бойцы, но они хотят убить многих из тех, кого мы должны защищать. Люди - тоже часть Гайи, и просто выйти на тропу войны, как это делают они, - хороший способ быть убитым. Возможно, именно поэтому бедные ублюдки вымирают.

**Зубы Грома:** Красные когти? Мы ничего не можем для них сделать, кроме как посочувствовать их боли. Они охвачены расфокусированной яростью, обреченная секта, ожидающая смерти. Ненависть к человечеству поглотила их, и теперь они неистово царапают когтями здания людей, дико машут руками в надежде, что их когти принесут хоть какую-то пользу. Почитай их, ибо они готовы служить лидерам Гару, но будь осторожны, ибо обычно они не способны направить свою ярость на конструктивные цели. Не мешай им, предложи им помощь, если у них есть цель, которая кажется реалистичной, но в противном случае просто оставь их в покое. Это меньшее, что мы можем сделать.

## *Теневые владыки*

**Софи:** Никогда не доверяй Теневому владыке, скажу я. Это кучка политиков-спиногрызов, стремящихся натравить Гару друг на друга, чтобы продвигать свои личные интересы. Они давно сбились с пути и уничтожат нас, если мы не положим конец их интригам.

**Зубы Грома:** Многие из нас, Фенриры, страстно ненавидят Теневых владык, и не без оснований. Дети Грома — злобные предатели, исторически известные своей готовностью пожертвовать стаей Гару ради достижения собственных целей. Эти цели, однако, непонятны большинству Гару, и в результате они видят только предательство, а не его причины. По моему опыту, только неопытные Владыки манипулируют ради личной выгоды. У тех, кто выживает — кто получает Почет — есть более грандиозные замыслы, они сражаются с Вирмом и помогают Гару по-своему. Как и мы, они готовы многим пожертвовать, чтобы победить Вирма. Однако, в отличие от Потомков, их представление о приемлемых потерях начинается не с них самих, а с тех, кем они манипулируют. Они считают себя тактиками, более важными, чем простые пехотинцы в войне против Вирма, и, следовательно, менее расходными. Внимательно слушай их слова и помни, что они не ведут и не воюют напрямую. Они не трусы и не так часто совращены, как можно догадаться, но это не значит, что им можно доверять. Если убедишь их рассматривать тебя как важного союзника,

они могут быть чрезвычайно ценными и весьма полезными. В противном случае, однако, скорее всего, окажешься принесенным в жертву на алтарь победы, независимо от твоей истинной ценности. Действуй осторожно.

### **Безмолвные странники**

**Железная шкура:** Безмолвные странники, пожалуй, самое странное племя Гару из существующих. Все, что они делают, это отслеживают новости о текущих событиях среди Гару и передают их другим племенам. Я полагаю, что это ценная задача, но это, безусловно, жалкое существование для племени воинов. Это жалкие существа, немногим лучше кораксов, которые порхают от септа к септу.

**Зубы Грома:** Лишенные земли и цели, Безмолвные странники служат не более чем прославленными посланниками в Нации Гару. Это прискорбно, потому что они — наша единственная связь с африканским континентом, который представляет собой некоторые из величайших мест Вильда, оставшихся в современном мире. Однако даже без этой ответственности потеря земель Странников, кажется, лишила их цели и силы. До недавнего времени их использование для нас было чисто утилитарным: вы используете их, чтобы выполнить работу, и игнорируете их в противном случае. Однако в последние годы это немного изменилось. Бродяги в Африке, по-видимому, заключили мир с другими тамошними оборотнями, и это резко изменило их роль в международной политике Нации Гару. Как будто этого было недостаточно, они также, похоже, вышли на тропу войны, нападая на всевозможных врагов Вирма в приступах праведной ярости, при поддержке и подстрекательстве своих новообращенных союзников. Безмолвные странники больше не просто посыльные; теперь они сражаются с определенной целью, и можете поспорить, что если они появятся и попросят о помощи, мы будем первыми, кто им ее предоставит. Уважай их и слушай, что они говорят.

### **Серебряные клыки**

**Софи:** Ну, они лидеры Гару, поэтому мы, естественно, должны их поддерживать. У них есть могучий тотем, родовая честь, право на серебро... Я только хочу, чтобы они что-нибудь сделали, чтобы нам было что поддерживать.

**Зубы Грома:** Гррррр. Я устал ждать, пока лидеры Нации Гару начнут действовать. Теперь старейшины Теневые владыки с Карпат стали главной силой в Европе, а Серебряные клыки лежат окровавленные и сломленные в результате бедствий в России. Какими бы могущественными мы ни были, мы, Фенриры, не подходим для лидерства. Мы воины, и нам нужен достойный лорд, который бы направлял нас. Как бы мы ни старались, мы не смогли превратить Серебряных клыков в этого лорда и даже сохранить иллюзию такового. Они упали, по крайней мере, здесь, в

Европе. А вот в Америке... другое дело. Я слышал, что некоторые из них начали действовать против Вирма, грызущего сердце их страны, и я желаю им удачи. Однако в Старом свете от этого нет никакой пользы; здесь Серебряные клыки предали забвению и упадку, и мы не можем больше преклоняться перед ними.

### **Уктена**

**Железная шкура:** Уктена нечисты, и они беспокоят меня. Духи Вирма должны быть разорваны в славной битве, а не привязаны к земле магией и ритуалами. Не доверяй этим Гару; они испорчены и уничтожат любого, к кому прикоснутся».

**Зубы Грома:** Мне трудно доверять племени, которое торгует душами отродий Вирма, даже если они делают это, чтобы связать их и сделать бессильными. Я не верю, что Гару может сохранить чистоту своего духа в таких обстоятельствах, по крайней мере, надолго. И все же, Уктена оказывают ценную и незаменимую услугу, и за это их следует уважать. Их души сильны, и мы должны оказывать им посильную поддержку, хотя и с величайшей осторожностью. Никогда не доверяй им безоговорочно и всегда следи за признаками порчи. Но делай то, что они говорят, ибо их задачи очень важны для Нации в целом.

### **Вендиго**

**Зубы Грома:** Мне трудно найти в своем сердце сострадание к Вендиго. Они - никчемное племя скулящих дикарей, не желающих оставить прошлое в прошлом и принять свои обязанности как Гару. Прошлое не имеет значения: Вирм угрожает всем нам здесь и сейчас, и любой Гару, который не признает этот факт и не принимает вызов, который он бросает, хуже, чем бесполезен. Я понимаю, что хомидов Вендиго притесняют. Я понимаю, что они считают наших родичей ответственными. Я понимаю, что в этих утверждениях может быть правда. Но, учитывая все это, я могу ответить только следующее: «Оставьте это. Прошлое осталось позади, а будущее наступило. Нельзя вернуть утраченное, поэтому давайте сосредоточимся на настоящем, а не будем заикливаться на прошлом». Не обращай внимания на Вендиго. Они слишком озлоблены, чтобы быть полезными, и слишком малочисленны, чтобы серьезно угрожать нам. Пусть они погрязнут в своем негодовании, пока мы делаем работу, которую нужно сделать.

**Ганс:** Мне трудно не согласиться, но есть кое-что, о чем мы все должны помнить. Когда три племени Америки подверглись нападению, каждое из них ответило в соответствии со своим тотемом. Кроатан выбрали путь чести и уважения, и они умирали до последнего - они справились со своей задачей, но их больше нет рядом, чтобы помочь нам. Уктена выбрали путь мудрости, и начали потихоньку тянуться ко всему, что могло бы помочь им восстановить силы - новое племенное поголовье, новые возможности,

запрещенные ритуалы. Вендиго выбрали путь войны и славы, и они все еще идут по нему. Возможно, они недостаточно сильны, чтобы достичь многого, но я, по крайней мере, не могу упрекнуть их в верности своей воинской природе и своему тотему – ублюдку-людоеду, которым является сам Великий Вендиго.

## **Другие оборотни**

### **Аджаба**

**София:** Кто? Ах да, оборотни-гиены. Хммм. Никогда не встречала ни одного из них. Все, что я о них знаю, это то, что они как-то связаны с движением Странников в Африке. О, и они ненавидят Бастет. Кажется, кошки раздражают всех.

### **Ананаси**

**Ганс:** Мне все равно, за кого они себя выдают и кому служат - паукообразных уродов, пьющих кровь и охотящихся на людей, нужно просто выследить и убить. Я не думаю, что Война Гнева была хорошей идеей, конечно, но ладно - когда вокруг бегают такие перевертыши, возможно, стадо нужно немного проредить. Избегай этих тварей, когда это возможно, и убивай их, если они мешают тебе выполнять свои обязанности. Это не будет большой потерей для Гайи, в этом я уверен.

### **Бастет**

**Зубы Грома:** Я мало что знаю о Бастет, кроме того, что они сложные и угрюмые, грозные и скрытные, и в целом бесполезные, когда они нужны, как и любая кошка. Я не могу поверить, что все Бастет настолько легкомысленны, но те немногие встречи, которые мне довелось с ними встретить, ничего не дали, чтобы опровергнуть этот стереотип. Я слышал, что некоторые стаи Гару находят их полезными, так что имей это в виду, если встретишь такого.

### **Кораксы**

**Железная шкура:** Треп, болтовня и одни разговоры. Кораксы только этим и занимаются. Они лезут в чужие дела, разглашают все сплетни, которые им удастся обнаружить, и раздражают всех вокруг до чертиков. Они преданные звери, не спорю, и наши договоры о дружбе уходят далеко-далеко в прошлое. Но я не могу удержаться от того, чтобы не наступать им на пятки всякий раз, когда сталкиваюсь с ними; это старая игра в волка и ворона в ее лучшем проявлении, и я уверен, что они любят ее так же, как и я. Слушайте, что говорят эти вредители, но не давайте им слишком много поблажек. Они перестанут приходить, если подумают, что мы становимся мягкими.

### **Зурали**

**Зубы Грома:** Я никогда не видел живых Зуралей, хотя слышал, что в Скандинавии пробуждаются некоторые из них. Мы отчаянно нуждаемся в таких людях; они - целители Гайи, те, кто приносит утешение раненым и защищает саму

землю вокруг себя. Их уход убедил нас в том, что мы были неправы, преследуя других Фера, как бы ни провоцировали нас Бастет, Ананаси и другие. Меня радует тот факт, что некоторые выжили и возвращаются в мир даже сейчас.

### **Моколе**

**Ганс:** Говорят, что именно Моколе побудили Гару начать войну с Фера, просто из-за их внешнего вида. Мне в это трудно поверить: с каких пор крокодилы живут рядом с Гару? Однако я должен признать, что они очень похожи на Вирма, а этого достаточно, чтобы заставить кого угодно нервничать. Их повадки нам чужды, и если доведется встретить одного из них, я рекомендую просто обходить его стороной и идти по своим делам.

### **Нагу**

**София:** Все, что я когда-либо слышала об этих созданиях, это то, что они были яростными бойцами, несравненными охотниками на других перевертышей и в конце концов были уничтожены во время Войны Гнева. Я знаю, это ужасно, что во время Войны Гнева погибло так много оборотней, большинство из них - от наших собственных рук, но я не уверена, что исчезновение Наг было таким уж плохим событием. В тех немногих историях, которые у нас есть, они представляются какими-то танцорами или что-то в этом роде. Зачем вообще Гайе понадобились танцующие змеи?

### **Нувиша**

**Ганс:** Большинство Потомков никогда не видели Нувиша, и это к лучшему; те, кто видел, считают их просто ужасающими. Насколько я могу судить, они ни к чему не относятся серьезно, и о них ходят легенды, в которых они разыгрывают маленькие милые шутки над теми, кому, по их мнению, не хватает мудрости. Думаю, можно сказать, что они играют ту же роль, что и лиса в европейской мифологии. Правда это или нет, но я не думаю, что мы много потеряли с их уходом. Трикстеры, похожие на Ротагара, но менее полезные, - это то, без чего, я думаю, мы можем обойтись.

### **Раткины**

**Железная шкура:** Несколько Костегрызов говорили мне, что Раткины все еще существуют, и, кроме того, играют важную роль в городах. Я никогда не видел ни одного из этих маленьких паразитов, поэтому не знаю. Но, насколько я могу судить, лучше всего их описать так: возьмите грязную повадку Костегрызов, соедините ее с безжалостным предательством Теневых владык, заверните в тощий, болезненный пакет, не обращающий внимания ни на кого и ни на что, и вы получите Раткина. Это мерзкие твари с отвратительными повадками, и я рекомендую избегать их, если это возможно. В противном случае возникнет соблазн зарезать их.

## **Рокеа**

София: Когда я впервые услышала об акулах-оборотнях, моя первая реакция была примерно такой: «Что...?» И до сих пор я думаю о них примерно так же. Я просто не понимаю смысла. Перевертыши существуют, чтобы контролировать человечество и защищать мир от Вирма. Но... под морем нет людей, так какую цель могут преследовать Рокеа? Возможно, это потому, что я люпус, но я просто не вижу в этом смысла.

## **Звездочеты**

Зубы Грома: Звездочеты всегда были Гару, которые не были Гару. Они странные, созерцательные, философские люди, никогда не стремившиеся к войне, которую поставила перед нами Гайя. Я бы оплакивал их уход, если бы не тот факт, что они так ничего и не сделали, пока были с нами. Возможно, они найдут более подходящую для себя судьбу среди Дворов Зверей.

## **Дворы Зверей**

Зубы Грома: Похоже, обсуждение и сотрудничество становятся порядком дня в нашем новом мире. Дворы Зверей - это, по-видимому, своеобразный альянс среди перевертышей Востока, в который в прошлом году перешли Звездочеты. Эти перевертыши - не наши враги, но и не наши союзники. Мы и они - как масло и вода; мы не смешиваемся и не взаимодействуем. Мы просто действуем в разных мирах, так что оставь все как есть.

## **Другие**

### **Железная шкура завершает урок:**

Малыш, ты узнаешь, что в мире живет больше монстров, чем все сказки твоего детства, вместе взятые, могут подготовить тебя. Наши Ротагар и Годи расскажут вам о фоморах, Танцорах Черной Спирали, Бэйнах, от самых низших Костяков до Маэлджина Инкарн, и даже о Йотунах. Вы узнаете о таких зверях, как Костяные вепри и Громовирмы. Вы услышите легенды, которые, как вы клянетесь, не могут быть правдой, как Змей, и истории, которые никто из нас не может доказать, что они реальны, как Вуджунка. И вы узнаете лучшие из найденных нами способов выследить этих зверей, изолировать их и убить максимально жестоко и эффективно. Но сначала я хочу предупредить вас: некоторые из монстров раньше были людьми и были изменены кем-то другим, а не духами Вирма. Всегда держите глаза открытыми.

## **Вампиры**

Вампиры — в старых легендах используется слово «драугр», и это хорошее слово — чуть ли не владеют миром, наводняя человеческие горо-

да своим гнусным прикосновением и подчиняя людские массы своей воле. Стеклоходы пытаются сражаться с ними «на своих условиях», но терпят неудачу. Пентекс соперничает с ними, но даже эта злая сущность, вероятно, подвержена махинациям Пиявок. Никогда не давай этим гнусным тварям пощады — они враги Гару, человечества, всего живого в мире. Уничтожь их полностью и всегда напоминай им, что, несмотря на всю их нечестивую силу, в мире все еще есть существа, которые могут заставить их пожалеть, что они вообще появились на свет.

## **Маги**

Я полагаю, что я должен мыслить шире. Я полагаю, мне следует признать тот факт, что эти колдуны не рождаются испорченными и что они могут работать, чтобы служить целям Гайи. Полагаю, мне следует помнить, что они наполовину духи, как и мы, и что у некоторых, как и у нас, есть глубокие связи с Умброй. Я полагаю, что тот факт, что они представляют собой разнообразную группу, имеет значение, и что мне не следует так поспешно судить о них.

...  
И все же я считаю, что все они должны гнить в аду. Уничтожай их. Всех. Люди – тупые и упрямые животные, и они не должны обладать силой, которую маги хранят в себе. Это только для духов Гайи.

## **Призраки**

Не связывайся с призраками. Если вы столкнетесь с таким, значит, бедняга не нашел упокоения по какой-то причине. Исправь это. Брось все, что вы делаешь, и сделай все правильно, чтобы мертвец мог упокоиться. Потомков мало заботят вещи вне племени, но это исключение из этого правила. Тем не менее, некоторые призраки исходят от людей, которые действительно заслуживали смерти и не заслуживают покоя. Но это не нам решать, так что просто убедитесь, что мертвые остаются мертвыми и идут туда, куда должны идти. Не пускает их из-под ног.

Имея это в виду, вы должны знать, что вокруг бегают призраки и оживляют физические тела. Это, говоря простым языком, просто неприемлемо. Эти существа так же плохи, как и вампиры, и должны быть уничтожены, когда это возможно.

## **Феи**

Я почти ничего не знаю об Альфар. Они связаны с Фианна и причинили много вреда, но они недостаточно многочисленны и недостаточно опасны, чтобы заслуживать нашего внимания. Возможно, это потому, что они всегда знали лучше, чем создавать проблемы на наших территориях. В любом случае они нас не касаются. Убейте их, если они окажутся раздражающими, но в противном случае просто игнорируйте их.

### *Охотники*

Ходят слухи, что на сцене появилась новая сила, люди с ограниченными сверхъестественными способностями, которые взяли на себя обязательство охотиться и убивать нечеловеческих существ при каждой возможности. К сожалению, это относится и к Гару. Говорят, что их впервые заметили вскоре после того, как в небе открылось Око Вотана; Я не склонен называть это совпадением. К счастью, ни один из слухов

не рисует их такими сильными. Может они и жалкие, но в их распоряжении ресурсы человечества, и поэтому они могут оказаться весьма опасными. Просто будь осторожен; идиот с серебряной пулей может забрать жизнь лучшего воина Гайи, если ему повезет и воин не увидит его приближения. Лучше предположить, что слух верен, и быть готовым к ложным противникам, чем предположить, что это ложь, и быть застигнутым врасплох.





PAN SPENCER ©

# Глава 3: Магия крови и мощь камня

## Иправило силы

Стремление Фенриров стать сильнейшими из воинов Гайи - это не просто философия культуризма и боевой подготовки. Сила находится там, где вы ее находите - железная воля, ум и быстрота зайца - все эти качества достойны похвалы. Хотя существует стереотип, что все персонажи Фенриры тратят большинство своих точек на физические атрибуты и боевые навыки, это совсем не так. Годи, не обладающий умом и проницательностью, чтобы подчинить дух своей воле, так же бесполезен, как воин, который легко устает и не может сразиться со слабым человеком без смены формы.

При этом сила определяется тем, как вы ее используете. Потомка Фенрира, который культивировал скорость и ловкость, а не силу и выносливость, хвалят, если он использует свою скорость с большим эффектом в бою, и порицают, если он использует ее, чтобы убежать от сражений. Шаман не обязательно должен быть таким же сильным воином, как Скальд или Моды, но если он даже не пытается хорошо сражаться, значит, в нем есть слабость. Великий Фенрир принимает недостатки своих детей и может быть снисходителен к ним - до тех пор, пока эти недостатки не управляют ими.

## Биографические данные

### Союзники

Популярная пословица Потомков гласит, что друг, который не прикрывает тебе спину в самых тяжелых ситуациях, - это не друг вообще. Потомки

Фенрира, если они вообще заводят смертных друзей, стараются выбирать союзников. Стереотипом являются военные связи, но Потомки Фенрира могут иметь союзников в самых разных местах; если и есть общая связь, то она заключается в том, что Фенриры склонны уважать упрямых, принципиальных людей больше, чем своих коллег. Так, Потомок с союзником, определяемым как «адвокат», с гораздо большей вероятностью подружится с крестonosным окружным прокурором, чем с адвокатом преступников с золотым сердцем.

Сверхъестественные союзники среди Потомков Фенрира встречаются довольно редко. Фенриры ненавидят вампиров со всей тысячелетней страстью, на которую способна их родовая вражда, и не могут сказать ничего лучшего о призраках или магах. Немногие Потомки готовы довериться сверхъестественному союзнику; у других сверхъестественных существ гораздо меньше причин ставить свои жизни на кон ради Матери, так что какая от них может быть польза?

### Предки

Классическое искушение - решить, что предки-духи персонажа Потомка Фенрира - это в основном мародеры-викинги. Однако это не отражает всего многообразия корней Фенриров. Знаменитые предки могут происходить из Священной Римской империи, из Германии времен Римской империи (или ее падения), из саксонской Англии и даже из более далеких отколовшихся родословных. И, конечно, не все из них будут в первую очередь вои-

нами; скальды, провидцы, ярлы, ловкачи, охотники и ремесленники - все они будут в крови персонажа. Выбор группы духов-предков - прекрасный способ продемонстрировать разнообразие племени, не говоря уже о легендарном наследии персонажа.

### **Контакты**

В большинстве своем Фенриры не могут поддерживать случайные отношения, которые можно назвать контактами. Потомки Фенрира - не особенно дружелюбные люди, и они не умеют вызывать доверие и дружбу у обычных людей. Некоторые из них вообще не могут потратить на это время и усилия; почти никто из них не считает, что свободное знакомство стоит того, чтобы его поддерживать. Однако игрок может, с разрешения Рассказчика, приобрести достоинство Gregarious (стр. 86), чтобы хоть немного компенсировать это ограничение.

### **Фетиши**

Потомки Фенрира изготавливают свою долю фетишей, как и члены других племен, но обычно считается дурным тоном полагаться на фетиши, а не на свои врожденные силы. Конечно, умение создавать фетиши - одна из сильных сторон, дарованных Гару, но Потомок, который идет в бой, увешанный фетишами всех форм и размеров, рискует быть осмеянным своими союзниками за то, что ему нужны все эти «игрушки».

Оружие-фетиши, тем не менее, популярно среди Фенриров, которые относятся к таким предметам с большим почтением. Согласно философии Фенриров, оружие-фетиш - это в некотором роде твой боевой брат; оружие, которое служит тебе так же хорошо, как твои собственные когти и клыки, заслуживает твоего уважения. Потомки особенно суровы к тем членам племени, которые теряют свое оружие-фетиш без исключительных смягчающих обстоятельств; такой поступок не так страшен, как оставление на поле боя настоящего товарища по оружию, но это все равно знак плохого или ненадежного воина.

### **Родня**

Потомки Фенрира - одно из племен, проявляющих повышенный интерес к благополучию своих сородичей. Это не значит, что они склонны баловать или портить своих сородичей - это далеко не так. Брак Потомка и родича зачастую холоден для посторонних глаз, в нем мало проявлений публичной привязанности и еще меньше романтики. На самом деле, большинство Потомков очень нежны и любящи со своими супругами и детьми, но никогда не чрезмерно. Реалии военной жизни требуют, чтобы, если Потомок падет в бою, семья могла продолжать жить без него или без нее. Ни один Потомок Фенрира никогда не мог сказать ничего хорошего о созависимых отношениях.

Хотя высокий показатель Родни обычно означает контакт с родичами, не состоящими в кровном родстве, большинство родичей, к которым Потомок может обратиться, будут членами семьи. Кровь гуще воды, в конце концов, и Фенрир склонен доверять маленькой, близкой группе с большей готовностью, чем большой.

### **Наставник**

Подход Фенриров к наставничеству отражает философию племени - чтобы детеныш стал сильным, его нельзя опекать. Наставник - редкая деталь биографии среди Потомков Фенрира - большинство детенышей обучает община, а когда старейшина все же берет детеныша под свое крыло, это не очень-то мягкий опыт. Персонажи Фенриры могут ожидать от своего Наставника более суровых слов и менее явной помощи, чем от других персонажей. Это может быть несправедливо, но это воспитывает характер.

### **Чистота рода**

Потомки Фенрира очень трепетно относятся к Чистоте рода, как своего племени, так и других. Даже если они яростно не согласны с Черной фурией из сильного племени, они будут уважать ее за то, что у нее есть Чистота рода. Некоторые говорят, что их уважение к правильным кровным линиям - единственное, что сохраняет их верность Серебряным клыкам. Однако Потомки не считают чистоту рода эффективным мерилем ценности оборотня. Как всегда, сила стоит на первом месте. В результате в наше время многие Потомки Фенрира происходят из этнических групп, очень далеких от родины скандинавских и германских племен, или из совсем других волчьих семей.

Потомки Фенрира с высоким уровнем Чистоты рода, как правило, являются меньшими отголосками своего тотема; они имеют серую шерсть, рост и телосложение выше и сильнее, чем у окружающих их волков. Чистокровные Фенриры могут иметь светлую, рыжую или черную шерсть, а черты лица у них чаще всего европейские.

### **Ресурсы**

Фенриры не обязательно рождаются обездоленными, и их сильные родственные связи часто могут гарантировать, что даже воина, проводящего большую часть времени на поле боя, ждет место для ночлега. В то же время Фенриры мало заботятся о роскоши и никогда не пытались наладить связи с богатыми - слишком большое богатство делает человека мягким. Обычно персонаж Потомок имеет от одной до трех точек ресурсов, хотя гораздо больше людей вообще не имеют ресурсов, чем имеют четыре или более точек.

### **Обряды**

Потомки Фенрира часто удивляют чужаков своим богатством ритуальных знаний; они столь же духовны, как и любое другое племя, даже если они проводят больше времени, принося кровавые жертвы своим тотемам, чем размышляя о своем пупке. Однако Фенриры склонны проводить свои обряды в несколько более энергичной форме: Мастер обрядов может принести в жертву собственную кровь, выпить несколько цистерн алкоголя и завьить до хрипоты в горле - и все это за одну ночь. Групповые ритуалы не менее физиологичны, что часто становится неприятным сюрпризом для гостей септа Фенриров. Конечно, теурги - мастера обрядов в племени, но от каждого покровительства ожидается

знание хотя бы одного-двух обрядов; незнание - еще одно проявление ненавистной черты слабости.

### **Тотем**

Стереотип, казалось бы, говорит о том, что Фенриры предпочитают тотемы Войны, но большинство Фенриров с таким же удовольствием почитают тотемы Мудрости или Благородства. Разумеется, предпочтение отдается тотемам, дружественным выводку Фенрира, а Пегас отказывается принимать в качестве своих детей любого Потомка Фенрира (не то чтобы Потомкам это было важно). Но кроме этого, Фенриры будут следовать любому тотему, который сочтут достойным их внимания - этот критерий исключает многие из более мягких и пацифистских тотемов, но оставляет достаточно места для выбора.

Если стая выбрала тотем, обычно можно быть уверенным, что Потомки стаи будут его активно поддерживать, будь то очками опыта или откровенной службой. Тотем - это семья, и он заслуживает того же внимания, что и другие члены семьи. Отношения Фенрира с тотемом его стаи хорошо отражаются на нем в глазах Великого Фенрира, а это все, что нужно для мотивации.

### **Дары**

• **Безопасное убежище (Первый уровень)** - немногие Гару так территориальны, как Потомки Фенрира. Этот Дар позволяет фенриру вести тщательный сверхъестественный надзор за своей территорией, мгновенно узнавая о любом нарушителе, отмеченном Вирмом. Духи совы обучают этому Дару.

**Система:** Игрок должен потратить пункт Гнозиса на создание этой системы раннего предупреждения и тратит пункт Гнозис в день на ее поддержание. Каждый раз, когда человек или существо, запятнанное Вирмом, пересекает территорию Фенрира, если оборотень находится дома или в радиусе мили, игрок может бросить Восприятие + Оккультизм (сложность 7), чтобы обнаружить вторжение. Чем больше успехов, тем точнее оборотень определяет местоположение нарушителя. Обратите внимание, что этот Дар можно использовать для защиты только той территории, которую Фенрир может по праву назвать своей; этот Дар не может, например, всю территорию каэрна, если только его не использует Смотритель каэрна (который может считаться «владельцем» территории для целей этого Дара).

**МЕТ:** Потратьте одну черту Гнозиса на создание барьера и один гнозис в день на его поддержание. Если через барьер пересекает что-то Вирмантайнт, Фенрир делает Ментальный вызов с Рассказчиком (повторный тест с Оккультизмом), чтобы получить предупреждение. Безопасное убежище не идентифицирует существо, только то, что оно запятнано Вирмом. Этот Дар применим только к собственной территории фенрира, например, к дому на одну семью и прилегающим землям. Территория может быть настолько большой, насколько один фенрир может патрулировать за одну ночь, и должна быть создана как его собственная (через земельный договор, территориальную метку, бой и т.д.). Многоквартирные дома или кондоминиумы не могут

быть защищены этим Даром, если только Фенрир не владеет зданием. Этот Дар может быть использован в заповеднике, принадлежащем только Фенриру, но немногие Фенриры могут договориться о том, кому «принадлежит» земля.

• **Бег по снегу (Первый уровень)** - Фенриры распростирались далеко и широко, но их родина - Север. Этот дар сослужил им хорошую службу на родине, позволяя бегать по снегу или льду, как по твердой земле, не утопая и не оставляя следов.

**Система:** Игрок тратит пункт Гнозиса. Эффект длится один день.

**МЕТ:** Потратьте черту Гнозиса, чтобы ходить по снегу или льду, не оставляя следов и не погружаясь в воду. Эффект длится в течение одного сеанса/дня.

• **Чутье вины (Второй уровень)** - этот дар особенно популярен в лагере Рука Тюра, но отнюдь не ограничивается только им. Заглянув в глаза выбранной цели, Потомок может почувствовать любое глубоко запятнанное чувство вины, которое она может таить в себе за прошлые преступления. Чем пронзительнее Фенрир, тем больше деталей он способен разглядеть. Этому Дару обучает дух ворона.

**Система:** Игрок делает бросок Восприятие + Эмпатия, сложность 8. Один успех определяет наличие или отсутствие сожаления. Три успеха раскрывают общие факты о данном проступке; прелюбодей может спроецировать в сознание Потомка ощущение «предал жену». Пять успехов раскрывают конкретные факты о деле. Потомок может узнать имя партнера прелюбодея, время и место совершения проступка и, возможно, даже более интимные факты.

Обратите внимание, однако, что для работы этого Дара необходимо личное чувство вины. Если бы Фенрир использовал этот Дар на вампире, который регулярно питается маленькими детьми и убивает их после этого, Дар сработал бы только в том случае, если бы вампир чувствовал вину за свои грехи. Если бы пиявка считала, что ее действия совершенно оправданны, Фенрир не смог бы ничего обнаружить. Аналогично, Дар может заставить пользователя поверить в то, что преступления человека хуже, чем они есть на самом деле, если субъект чувствует себя более виноватым, чем того заслуживают проступки - хотя при достаточном количестве успехов Фенрир сможет определить, что стыд субъекта неуместен.

**МЕТ:** Сделайте Ментальный вызов (повторная проверка с Эмпатией). Успех показывает наличие или отсутствие чувства вины или сожаления в связи с инцидентом. Чтобы узнать больше, потратьте Ментальные черты в соотношении один к одному, чтобы докопаться до чувств субъекта. Гару может использовать этот Дар для выявления чувств по поводу конкретного инцидента, поднимая его в разговоре или на допросе, но остерегайтесь поспешных суждений - этот Дар выявляет только наличие (или отсутствие) вины или сожаления, а не то, действительно ли подозреваемый совершил поступок. Кроме того, этот Дар работает только в том случае,

если субъект чувствует вину за совершенный поступок; на того, кто чувствует себя оправданным в своих действиях, этот Дар не подействует.

• **Шкура тролля (Второй уровень)** - этот Дар позволяет Фенриру использовать силу земли для защиты, как это делали легендарные тролли и даже Йотуны. Когда Потомок активизирует этот Дар, его шкура становится прочной и толстой, покрываясь бородавчатыми узлами твердой, бронированной плоти. Этому Дару обучает элементарь земли.

**Система:** Игрок тратит пункт Гнозиса и делает бросок Выносливость + Первобытный инстинкт (сложность 7). За каждый успех персонаж получает один дополнительный кубик при броске на поглощение урона. Эти дополнительные кубики нельзя использовать для поглощения урона от серебра. Дар действует в течение одной сцены или пока Потомок не решит его снять. Шкура тролля, увы, весьма смущает и неприятно пахнет. Пока действует Дар, сложность всех социальных бросков увеличивается на 1.

**МЕТ:** Потратьте черту Гнозиса и сделайте физический вызов (повторите проверку с Первобытным инстинктом). До конца сцены (или пока Потомок не снимет ее) шкура персонажа толстая и бородавчатая (не говоря уже о странном виде и вони), и персонаж получает три бонусных уровня здоровья. Персонаж также получает штраф в одну черту на все социальные испытания (кроме тех, что связаны с запугиванием).

• **Медвежья рубашка (Второй уровень)** - Страх - для трусов, ярость - для воинов. Фенрир, изучивший этот Дар, ожесточается против страха, даже на инстинктивном уровне. Этому Дару обучает дух медведя.

**Система:** Бросок не требуется; после изучения этого Дара эффекты наступают автоматически. Фенрир, изучивший этот Дар, никогда не впадает в Лисье бешенство; вместо этого он впадает в Бешенство берсерка, независимо от раздражителя. Кроме того, игрок может сделать бросок Силы воли, чтобы сопротивляться любым Дарам или другим сверхъестественным силам, вызывающим страх, даже если бросок сопротивления обычно не разрешен.

**МЕТ:** После изучения эффекты Дара становятся автоматическими. Гару с этим Даром никогда не впадает в лисье бешенство, но всегда впадает в Бешенство берсерка, независимо от обстоятельств. Гару также получает одну повторную проверку против Даров или сверхъестественных способностей, вызывающих страх (результаты повторной проверки должны быть подтверждены).

• **Касание Локи (Третий уровень)** - этот Дар редко встречается среди Потомков Фенрира, хотя Ротагары находят его подходящим оружием в бою. Одним прикосновением Гару может вызвать у цели неконтролируемые приступы смеха. В мирное время Дар также может быть использован для разрядки опасной ситуации. Этому Дару может научить любой дух-трикстер (чаще всего Рататоск, белка).

**Система:** Гару должен коснуться противника и бросить Манипулирование + Эмпатия (сложность

равна Ярости плюс Ранг цели; максимальная сложность 10). Приступы смеха длятся один раунд за успех, в это время цель не может предпринимать никаких атакующих действий, хотя может защищаться, если ее атакуют. Смех искренен, по крайней мере, в одном отношении - если в результате использования Дара цель не пострадает, она, скорее всего, оценит смех так же, как если бы пользователь Дара рассказал ему отличную шутку.

**МЕТ:** Чтобы вызвать этот Дар, Гару прикасается к своему противнику (или делает соответствующий физический вызов) и делает статический социальный вызов против сложности Ярость + Ранг цели (повторная проверка с помощью Эмпатии). При успехе цель проводит следующие три раунда в приступах раскатистого смеха, в это время она не может предпринимать атакующих действий, но может защищаться, если ее атакуют.

• **Шрамы Славы (Четвертый уровень)** - Фенриры гордятся своими шрамами, даже теми, которые навсегда искалечили их. Этот Дар позволяет обротню на короткое время преодолеть свои старые травмы, действуя так, как будто его тело никогда не было ранено. Шрамы Фенрира пылают серебряным светом, а отсутствующие конечности заменяются временными заменителями, сделанными из той же холодной, яркой энергии. Обучить этому Дару может любой боевой дух из выводка Фенрира.

**Система:** Игрок тратит пункт Ярости и делает бросок Ярости, сложность 5 + количество боевых шрамов, полученных персонажем Гару. Эффект Дара длится два хода за успех. Пока Дар действует, Гару может игнорировать штрафы за раны и ослабляющие эффекты своих Боевых шрамов; даже те, кто потерял конечность, могут сражаться как будто ничего такого нет. Конечности, временно восстановленные Шрамами Славы, функционируют как обычно, не нанося дополнительного урона. Этот Дар не может восстановить утраченные способности ни в каком другом смысле, кроме боевого. Фенрир, получивший Боевой шрам: Кастрированный, не может использовать этот Дар, например, для рождения потомства.

**МЕТ:** Потратьте черту Ярости, чтобы активировать Дар, плюс по одной за каждый Боевой шрам. Дар действует в течение четырех ходов. Пока Дар активен, вы не получаете штрафов за раны или ослабления от своих боевых шрамов, включая отсутствие конечностей (которые функционируют нормально, пока Дар активен). Этот Дар восстанавливает только способности, связанные с боем.

• **Сила Предков (Пятый уровень)** - этот дар позволяет Фенриру призвать на помощь величайших героев своих предков. Он используется только в тяжелых ситуациях, когда под угрозой находится жизнь более чем одного Гару. Призывая силу своих предков, Потомок может значительно увеличить свою физическую мощь, мудрость или даже остроту чувств, хотя и на ограниченное время. Эти герои предков приходят на помощь Потомку только во время большой опасности и наказывают любого Фенрира, который пытается призвать их без необходимости. Этому Дару обучает дух предка.



**Система:** Только Потомки, имеющие хотя бы одну точку в Детали биографии Предки, могут изучить этот Дар. Игрок тратит пункт Ярости и делает бросок Обаяние + Ритуалы (сложность 10); он может вычесть единицу из сложности за каждую точку, которую он имеет в Предках. Во время применения этого Дара игрок должен вырезать на своей плоти особые руны своих предков. За каждый успех он может добавить одну точку к любому Атрибуту; эти точки могут быть распределены между разными Атрибутами или все применены к одному.

Если рассказчик считает, что Дар был использован не по назначению, его герои-предки продолжают оказывать помощь, но затем обращаются против своего потомка, навсегда снимая с него количество точек Атрибута, равное тому, которое они дали. Апелляция недоступна.

**МЕТ:** Гару должен иметь хотя бы один уровень Предков, чтобы изучить этот Дар.

Потратьте черту Ярости и выполните статическое социальное испытание (сложность 10 черт минус одна за каждый уровень фона Предков). Гару должен вырезать руны своих предков на своей плоти, вызывая этот Дар. Успех дает столько дополнительных Атрибутов, сколько у него есть Фонов Предков. Эти черты могут быть распределены между категориями атрибутов или применены к одной и той же. Как только кризис миновал, Черты исчезают. Легкомысленное использование этого Дара вызывает вражду предков Фенрира, и они лишат своего глупого потомка такого же количества Даров.

• **Достойная смерть (Пятый уровень)** - ни один истинный Потомок Фенрира не боится смерти - только плохой смерти. Этот Дар - последнее благословение Великого Фенрира своим детям. Фенрир, активировавший этот Дар, намеревается умереть с кровью сердца своего врага на когтях.оборотень призывает на помощь Великого Фенрира и выходит против своего врага. Фенрир продолжает сражаться долгое время после того, как она должна быть мертва, и не падает, пока ее враг (или враги) не умрет вместе с ней. Этому Дару обучает аватар Великого Фенрира.

**Система:** Фенрир концентрируется на один полный ход и тратит весь свой Гнозис на призыв благосклонности Фенрира. После активации Дара Гару не получает никаких штрафов за раны и не падет, пока его противник не будет мертв, после чего он немедленно умирает. Этот Дар действует только в том случае, если названный враг уже находится на поле боя с Фенриром. Нельзя использовать Дар для преследования отсутствующего врага. Как только битва выиграна, аватар Фенрира спускается на поле боя, чтобы пожрать все, что осталось от героя и его снаряжения. По очевидным причинам, этот Дар можно использовать только один раз, скорее всего, когда у героя нет других возможностей. Неправильное использо-

вание этого Дара (например, попытка использовать Дар для убийства старого соперника, а не «истинного врага Гайи») разгневет Фенрира, который поражает недостойного Потомка смертью на месте.

**МЕТ:** Проведите полный ход в концентрации и потратьте весь Гнозис на призыв помощи Фенрира против врага, которого она назовет (вы не можете назвать целую армию - выберите одного). Когда активизируется «Добрая смерть», Гару не получает штрафов за раны и не падает, пока враг не будет мертв, после чего умирает немедленно. Этот Дар можно использовать только против врага, находящегося на поле боя. Этот Дар считается последним средством, так как аватар Фенрира после смерти героя пожирает то, что от него осталось.

• **Призыв Великого Фенрира (Шестой уровень)** - как высшее проявление договора между племенем и тотемом, величайшие герои Потомков могут призвать боевого аватара своего племенного тотема, чтобы он помог им в трудную минуту. Аватар вступает в бой, уничтожая всех, кто не является Потомком Фенрира или не находится под его защитой. Однако Великий Фенрир требует жертвы за свое вмешательство - обычно это левая рука призвавшего. Говорят, что если призвать аватара войны без веской причины, то он полностью поглотит призвавшего, прежде чем уйти - но нет никаких конкретных историй о том, что какой-либо Потомок Фенрира был достаточно мудр и могущественен, чтобы обрести этот Дар, но при этом достаточно глуп, чтобы им злоупотребить. Этому Дару обучает дух-волк.

**Система:** Игрок тратит пункт Гнозиса и делает бросок Выносливость + Окультизм (сложность 6). Успех вызывает боевого аватара Великого Фенрира, который будет сражаться на стороне Фенрира в течение всей сцены. В конце боя вызывающий автоматически получает Боевой шрам: Искаленная конечность (Оборотни, стр. 190), так как боевой аватар требует должок Фенрира; даже если Гару уже обладал этим боевым шрамом, он получает его во второй раз, когда Фенрир пожирает другую конечность.

**МЕТ:** Потратьте черту Гнозиса и сделайте физический вызов (повторная проверка с помощью Окультизма). При успехе вызывается аватар Фенрира. В конце боя аватар пожирает левую руку вызвавшего в качестве платы (или пожирает вторую конечность, если левая рука Гару уже искалечена), а Гару получает Боевой шрам.

## Дары лагеря

Те, кто принят в лагерь Потомков Фенрира благодаря крови или горячей вере в философию лагеря, могут иногда изучать определенные Дары, как если бы они были племенными Дарами. Эти Дары лагеря не распространяются сразу после вступления в лагерь и не афишируются; ни один лагерь не хочет, чтобы его члены присоединились к нему только для того, чтобы выучить какой-нибудь особый прием. Следующие лагерные Дары можно выучить по обычной внутриплеменной цене - 3 х уровень Дара.

• **Валькирия Фрейи:** Завершающий удар (как Дар Черных фурий третьего уровня).

## Боевой аватар Фенрира

Немногие духи, кроме самих Инкарн, столь же устрашающи и опасны, как боевой аватар Великого Фенрира. Аватар Фенрира-Волка выглядит как огромный волк, 10 футов (3 м.) ростом в холке. Его глаза горят яростью, а с челюстей течет кровь бесчисленных врагов. Его мех темно-серого цвета, который, кажется, переливается от черного к красному и даже к белому, когда свет перемещается по нему. Боевой аватар Фенрира не так силен, как мог бы быть сам Инкарна, но он все же бросает вызов обычным ограничениям духов и обладает Чертами даже более могущественными, чем Бредущие по узлам.

Сила воли 15, Ярость 20, Гнозис 10, Эссенция 80.

**Чары:** Чутье аэрта, Броня, Взрыв (удар молнии), Ужасное присутствие\*, Материализация, Реформирование, Дикость\*, Быстрый бег (как Быстрый полет), Слежка

• **Ужасное присутствие:** Эти чары доступны только аватарам Инкарны и действуют постоянно. Все духи, враждебные аватару Инкарны, теряют два кубика из всех своих запасов бросков, пока остаются поблизости от аватара. (МЕТ: любые духи, враждебные аватару, получают штраф в два Черты во всех испытаниях в присутствии аватара.)

• **Дикость:** Потратив одну Эссенцию, дух добавляет два кубика ко всем броскам урона до конца сцены. (МЕТ: Дух тратит Эссенцию и получает Простую проверку. При любом успешном ударе дух проходит Простую проверку; при успехе он наносит еще одну рану.)

• **Рука Тюра:** Чутье добычи (Дар Рагабаша второго уровня).

• **Гром Мьёлнира:** Сжатая челюсть (Дар Аруна четвертый уровень).

• **Клыки Гарма:** Сила цели (Дар Филодокса второй уровень).

• **Славный кулак Вотана:** Звериный разум (Дар Красных когтей второй уровень).

• **Пот Ймира:** Ледяющий ветер (Дар Вендиго третьего уровня).

**МЕТ:** См. соответствующую запись о Дарах в Законах Дикой Природы.

## Обряды

Обряды Потомков Фенрира - кровавые, дикие. Лишь немногие из них совершаются без мысли о возмездии или наказании. Фенриры склонны проливать собственную кровь во время обрядов в качестве жертвы духам и примера своего долга (и готовности) проливать кровь в защиту Матери. Несомненно, стереотип «Потомки - мазохисты» во многом возник из-за того, что посетители вече Фенриров принимают преданность Потомков за удовольствие.

## Мистические обряды

### Обряд наследия

#### Первый уровень

Этот генеалогический обряд любим как Скальдами, так и Форсети, хотя и по несколько иным причинам. Одни Фенриры используют его для проверки личности потомков героя перед передачей наследства; другие - чтобы определить отца детеныша метиса, если таковой не найдется. Мастер обрядов берет кровь испытуемого серебряным ножом и поет длинную песнь духам-предкам своего племени и всем остальным, кто может наблюдать за испытуемым. Когда он заканчивает песню, духи-предки шепчут ему на ухо о наследии испытуемого.

**Система:** Мастер обрядов бросает Сообразительность + Ритуалы, сложность 7, как обычно. Успех открывает истинное наследие субъекта на одно поколение назад за успех (например, два успеха откроют наследие субъекта вплоть до его бабушки и дедушки). Кроме того, за успех Мастер обряда получает ответ на один конкретный вопрос о наследии субъекта; например, «Каков был род занятий деда этого щенка по отцовской линии?» или «Течет ли в жилах этого щенка кровь какого-либо другого племени?». Ответ будет точным, если только ответ можно найти в пределах числа выявленных поколений; если Мастер обряда получил четыре успеха, например, он не может спросить «Происходит ли этот ребенок от Фроде?», но он может точно сказать, утверждал ли прапрадед

своим потомком ребенка от Фроде или нет.

Обряд наследия одинаково хорошо работает и с людьми, и с волками (хотя волков, не имеющих имен, труднее точно определить), и даже с не-родичами или магами. Однако он не действует на нежить или фей.

**МЕТ:** Выполните стандартное испытание для обряда. Успех раскрывает наследие субъекта в одном поколении (его мать и отец), а также дает один ответ, связанный с наследием субъекта. Дальнейшие ментальные черты могут быть потрачены один к одному, причем каждая черта может быть перенесена на одно поколение назад. Этот обряд действует на людей и волков, независимо от того, являются ли они родичами или нет, или даже на магов, но не на вампиров или подменшей (их трансформации слишком сильно меняют их наследие для точных ответов).

### Обряд вырезания рун

#### Первый уровень

Месяцы Потомков Фенрира рано учатся уважать и ценить силу начертанной руны, будь то в форме глифов Гару или рун человеческого происхождения. Этот обряд является предварительным условием для обряда Бросания рун (см. ниже). Именно с его помощью прорицатель создает свои талисманы. Руны должны быть вырезаны на костях врагов, убитых в бою, но могут принимать любую форму, наиболее подходящую духовно для мастера обряда. Большинство Фенриров выбирают глифы Гару или норвежские руны Футарк, но некоторые





Потомки смогли заставить функционировать рунические кости, вырезанные с помощью алфавита чероки и даже триграмм И-Цзин.

**Система:** Стандартный бросок; обряд длится восемь часов резьбы и ритуального наделения силой. По завершении обряда Гару должен потратить пункт гнозиса, чтобы «зарядить» руны. Руны обычно хранятся в мешочке и извлекаются по одной-три за раз.

**МЕТ:** Стандартное испытание для ритуалов. Из-за длительного времени, необходимого для вырезания и наделения рун силой, это испытание лучше всего проводить в перерывах между сессиями. При успешном завершении ритуала необходимо потратить черту Гнозиса, чтобы зарядить руны. Игрокам рекомендуется создавать и использовать собственные наборы рун, если они того пожелают.

### Ритуал Общинного Дома

Третий уровень

Фенриры хорошо знают, как опасно давать волю своему гневу. Хотя гость или соперник может заслуживать того, чтобы его разорвали на части, убивать других гайанских оборотней в приступе ярости - это не благородно и не благоразумно. Фенриры часто подкрепляют свой самоконтроль на официальных собраниях этим обрядом, который успокаивает ярость участников, чтобы они могли избежать «дипломатических недоразумений».

Чтобы провести этот обряд, Потомки должны находиться в доме, угодном духам в каком-либо отношении; идеальным вариантом являются общинные дома, длинные дома или другие строения в каэрне Потомков, но подойдет любое здание, которое было отмечено как открытое для духов Гайи. Мастер обрядов открывает по очереди каждую дверь и окно, приглашая духов мудрости и прося духов ярости удалиться, если они сочтут нужным. Если обряд проведен правильно, то у находящихся в ложе гораздо меньше шансов потерять контроль над своей Яростью до окончания вече.

**Система:** Стандартный бросок; в случае успеха эффект обряда длится до тех пор, пока первый человек не покинет ложе. Пока действует эффект

обряд, все оборотни, находящиеся в доме, спокойнее, чем обычно; сложность любого броска на Ярость, сделанного в ложе, равна 9 (хотя Ярость можно тратить без ограничений).

**МЕТ:** При успешном стандартном вызове обряд длится до тех пор, пока первый человек не покинет дом. Все оборотни в ложе получают три черты, чтобы противостоять бешенству, хотя они могут тратить Ярость (например, для Даров или для смены формы).

### Ритуал Бросания рун

Третий уровень

Этот пророческий обряд позволяет заклинателю видеть намеки на будущее в узорах, которые образуют руны при падении. В кульминационный момент обряда Мастер обрядов бросает несколько рун из своего личного рунного мешочка на шкуру или другую священную ткань, изучая узоры, чтобы понять, что хотят сказать ей духи.

**Система:** Заклинатель рун должен использовать свой личный набор рун, созданный в результате Обряда вырезания рун (см. выше); бросок - Интеллект + Ритуалы, сложность 8. Успех показывает точное, но неясное пророчество. Мастер обрядов может бросить Интеллект + Загадки (сложность 8), чтобы понять смысл броска, но пророчество по своей природе никогда не бывает кристально ясным. Рассказчику рекомендуется использовать символический язык для создания предупреждений рун. «Ты встретишь препятствие» - это довольно банально, но «Руна воина, обращенная вспять, против руны льда - стены тюрьмы Имира могут истощить твои силы» - гораздо интереснее.

**МЕТ:** Заклинатель должен создать свой собственный набор рун с помощью Обряда вырезания рун, затем сделать статический ментальный вызов против восьми черт (повторная проверка с помощью ритуалов). Второе ментальное испытание (повторное испытание с помощью Загадок) может дать некоторое дополнительное представление о заклинании, но пророчество редко бывает ясным, и рассказчику рекомендуется облечь чтение в символизм.

Руны Футарк								
ƒ	п	ᚢ	ᚠ	ᚱ	<	ᚦ	ᚱ	ᚱ
Феу	Уруз	Турисаз	Ансух	Райдо	Кано	Вуньо	Хагалаз	Наутиз
l	ᚷ	ᚨ	ᚹ	ᚯ	↑	ᚱ	ᚱ	ᚱ
Иса	Йер	Перт	Альгиз	Соулу	Тейваз	Беркана	Эваз	Манназ
ᚦ	ᚩ	ᚨ	ᚨ					
Лагуз	Ингуз	Отал	Дагаз					

## Обряды наказания

### Клеймо Труса

Третий уровень

Потомки Фенрира не очень-то жалуют трусов. Если другие племена довольствуются обрядами наказания, чтобы наказать трусов социально, Потомки часто делают это физически. Этот обряд используется для наказания тех, чья трусость поставила под угрозу их товарищей или родичей, не став причиной их смерти (трусы, из-за трусости которых погибли товарищи, чаще всего становятся жертвами Охоты или чего похуже). Хотя Потомки в основном используют этот обряд для наказания других Фенриров - оборотни других племен не должны соответствовать высоким стандартам Фенриров, - известно, что они давали клеймо труса Гару из других племен, чья трусость поставила под угрозу жизни нескольких Потомков Фенрира.

Когда обряд начинается, Мастер обряда повторяет список имен, имен Гару, которые погибли от того, что их бросили трусливые товарищи по стае. Затем он ритуально называет имена всех соратников или родичей, которых бросил обвиняемый оборотень, и помазывает обвиняемого кровью, взятой у каждого из них. В завершение обряда Мастер обряда клеймит подошву ноги преступника раскаленным серебряным клеймом. Клеймо остается на всю жизнь и служит призывом к тому, чтобы преступник никогда больше не показывал свои пятки близким.

**Система:** Стандартный бросок. В кульминационный момент обряда преступник получает два уровня аггравированных повреждений и теряет пять пунктов Славы и пять пунктов Чести. Клеймо не может быть снято исцеляющими Дарами, даже теми, которые снимают Боевые шрамы. Легенда гласит, что Фенрир, получивший Клеймо Труса, позже сумел искупить свою вину подвигами великой доблести. Награда пришла, когда появился Великий Фенрир и откусил заклеянную ногу, оставив его калекой, но полностью восстановив его честь.

**МЕТ:** Стандартное испытание для обрядов. При клеймении преступник получает два уровня отягчающих повреждений, а также теряет пять временных единиц Славы и пять временных единиц Чести. Клеймо не может быть снято сверхъестественными способностями исцеления.

## Обряды известности

### Обряд войны

Второй уровень

Хотя Потомки не являются, как шутят некоторые оборотни, «племенем Арунов», Полнолуния Потомков действительно проходят по строгому стандарту. Этот обряд - наглядная иллюстрация высоких ожиданий Фенрира. После того как Моды успешно прошел испытание на получение второго ранга, но до того, как ему официально присвоили этот ранг, он должен пройти риту-

альный бой с двумя коллегами-Арунами. Он не может использовать никакого оружия, кроме своего тела, в то время как нападающим разрешается использовать оружие по своему усмотрению (приверженцы традиций всегда вооружают нападающих серебром). Если по какой-то причине в наличии нет двух Потомков Арун для поединка с начинающим Фостерном, Мастер обрядов может заменить их Потомками других покровителей или Арунами других племен, если нет других Потомков. (Если других Арунов или Потомков найти не удастся, обряд отменяется, поскольку бой с Арунами других племен просто не считается достаточно впечатляющим).

Молодой Арун не обязательно должен победить двух бойцов (если двое других более высокого ранга, у него даже не должно быть шансов); он должен просто хорошо сражаться. Мастер обряда окрашивает раны, полученные во время обряда, красителями из различных растений, и шрамы становятся постоянным напоминанием об успехе Аруна.

**Система:** Стандартный бросок. Если претендент побеждает двух Арунов, даже если они оба первого ранга, он получает три пункта Славы за выдающийся результат.

**МЕТ:** Стандартный вызов для обрядов. Если претендент выигрывает у своих противников, он получает три временных Славы.

### Обряд вызова

Третий уровень

Этот обряд - самый формальный из обрядов, чаще всего это вызов на лидерство целого септа. Хотя потенциальный ярл не обязан знать этот обряд, чтобы бросить вызов нынешнему лидеру септа, этот обряд считается наиболее формальным и правильным способом сделать это. Правильное исполнение этого обряда выдает претендента как человека, хорошо знающего пути Фенрира и достойного встретиться с ярлом в поединке, а значит, придает дополнительный вес его притязаниям на должность. Потомок Фенрира также может совершить этот обряд, чтобы официально бросить вызов соперникам из других племен или должностей; в таких случаях обряд имеет меньшую обязательную силу, но все же (при правильном исполнении) имеет большой вес.

Претендент должен сам провести этот обряд. Он должен предстать перед своим противником и формально перечислить его родословную, деяния и достоинства, каждое из которых является ритуальным заявлением о его достоинствах. Затем он называет каждую из причин своего вызова - это нужно делать очень осторожно, поскольку обвинения должны быть достаточно сильными, чтобы заручиться поддержкой зрителей, но не настолько смелыми, чтобы привести в ярость соперника. С последним обвинением он оформляет вызов. Если обряд проведен правильно, бросившая вызов сторона должна принять вызов или потерять значительный Почет.

**Система:** Стандартный бросок Обаяние + Ритуалы. Если обряд провален, вызываемая сторона может отказаться от встречи с претендентом (а если оба - Фенриры, то признать вызов, сделанный столь неудачно, будет позором). Если же обряд пройден успешно, вызываемая сторона не может отказаться от вызова, не потеряв при этом Почет (1 Слава для не-Фенрира, 2 Славы для Потомка Фенрира, 5 Славы, если он ярл).

Последующий бой может быть до первой крови, подчинения или даже до смерти, по решению Мастера Вызова. Чем больше успехов, тем больше вероятность того, что Мастер Вызова выберет условия дуэли в соответствии с пожеланиями претендента. Во время поединка нельзя использовать оружие.

Если Фенрир использует этот обряд для вызова того, кто явно не равен ему в бою, он немедленно теряет 1 пункт Славы и 2 пункта Чести, а вызываемая сторона может отказаться, не опасаясь потери Почета, независимо от результата броска. Единственное исключение - если вызываемая сторона - ярл. Ярл, явно уступающий своему претенденту, - это оскорбление, и его следует заменить как можно скорее.

**МЕТ:** Проводится вызов на стандартный ритуал. Только успешный ритуал не может быть отвергнут без потери Почета. На неудачный обряд отвечать не нужно. За обрядом вызова следует обычный бой за лидерство, за которым наблюдает Мастер вызова. Использование этого обряда для вызова того, кто явно уступает противнику, приводит к потере Почета для претендента, а сторона, которой брошен вызов, может отказаться без потери Почета, независимо от результатов обряда. Однако если этот низший враг - ярл, то большинство рассматривает это как знак того, что его следует быстро сменить.

### **Обряд завоевания**

Пятый уровень

Это один из самых редких обрядов Фенрира, который проводится всякий раз, когда ярл получает свой ранг, убив своего предшественника в честном бою. Этот обряд был более популярен в старые времена, но в наши дни Потомки Фенрира не обладают достаточной численностью, чтобы разрешить множество смертельных поединков за пост ярла.

В обряде признается история как павшего вождя септа, так и нового ярла. Наставник обряда проводит нового ярла через все этапы становления его нового ранга. Новый ярл должен поглотить сердце своего предшественника, тем самым символически обретая мудрость для правильного управления септом. Вещи павшего вождя переходят к новому ярлу в соответствии с Литанией, но родственникам, претендующим на оружие или фетиши, разрешается оспаривать у нового ярла их владение.

**Система:** Стандартный бросок. В случае успеха новый ярл получает мгновенное знание одного из Даров павшего вождя (на выбор Рас-

сказчика; более вероятны Дары более высокого уровня, даже если новый ярл еще не достиг того ранга, чтобы их использовать).

**МЕТ:** Этот ритуал проводится после успешного вызова на должность ярла, используя стандартный тест для проведения обряда. При успехе новый ярл получает знание об одном из Даров старого ярла (на выбор рассказчика; Дары более высокого уровня будут «ожидать в доверии», если новый ярл еще не достиг ранга, позволяющего их использовать)..

## **Тотемы**

### **Тотем уважения**

#### **Снежная королева**

**Стоимость детали биографии:** 4

Потомки Фенрира признают многих зимних духов своими союзниками и обнаруживают, что они не в ладах со многими другими (из вывода Вендиго). Одним из самых своеобразных их союзников является Снежная королева, воплощение холодных, безмолвных зимних ночей. Она предпочитает Фенрира, который может вести себя грациозно и с силой, который достаточно вынослив, чтобы спать на открытом воздухе долгой морозной зимней ночью и при этом оставаться бодрым по утрам.

**Черты:** Снежная королева учит своих детей двигаться так же бесшумно, как снегопад, и держаться так же царственно, как дворяне. Ее стаи получают три кубика Скрытности и два кубика Этикета, и могут попросить три дополнительных пункта Силы Воли за историю.

**Табу:** Дети Снежной королевы должны быть вежливы с хозяевами дома, пока хозяева не нарушают законы гостеприимства.

**МЕТ:** Дети Снежной королевы получают Скрытность x 3, Этикет x 2 и дополнительную Черту Силы Воли за сеанс.

### **Тотемы войны**

#### **Огненный дракон**

**Стоимость детали биографии:** 6

Огненный дракон — аспект огненной природы Дракона; он могущественный, если не сверхмогущественный, дух пламени и битвы. Он в значительной степени европейский тотем и связан с Великим Фенриром благодаря их общему рвению пожирать своих врагов. Он хранитель спрятанных сокровищ, проявление разрушающего и обновляющего огня, покровитель разрушительной битвы. Он с радостью служит покровителем стаям, которые клянутся оставить дома своих врагов в руинах, и особенно востребован Фенриром, который имеет привычку сражаться с Пиявками.

**Черты:** Стаи Огненного дракона могут просить дополнительные четыре пункта Ярости за историю и получают два дополнительных кубика в Рукопашный бой. Огненный дракон обучает

каждого из своих детей Дару: Повелитель огня, и каждый член стаи получает дополнительный кубик для бросков Ремесла, связанных с обработкой металла.

**Табу:** Огненный дракон, как и многие драконьи духи, скуп; его дети должны каждый месяц приносить ему в жертву золото, бросая его в сильный огонь, например, в печь.

**МЕТ:** дети Огненного дракона получают дополнительную черту Ярости за сеанс, два уровня Рукопашного боя и уровень Ремесла: Металлообработка. Они также изучают Повелителя огня.

### *Морской дракон*

**Стоимость детали биографии:** 7

Морской дракон — холодный и жестокий брат Огненного дракона. Он ловит своих врагов своими кольцами и раздавливает их до смерти или утаскивает их глубоко под воду, чтобы они утонули. Он является духом-покровителем еще неизведанных морей и проявлением способности океана убивать. Он любит Гайю и величие моря, но является духом гнева и поэтому является одним из любимых союзников Фенриров.

**Черты:** Каждый член стаи Морского дракона получает две дополнительные точки Выносливости при погружении в океан и один дополнительный кубик к броскам Атлетики. Ее стаи могут использовать Дар: Дух Рыбы и могут призывать пять дополнительных очков Силы воли за историю. Гару Уктена хорошо реагируют на детей Морского дракона, но последователи сострадательных тотемов, таких как Единорог, могут испытывать меньше энтузиазма по поводу их присутствия.

**Табу:** Морской дракон требует приношения живых врагов, связанных и брошенных в океан, чтобы они утонули. Его стаи должны таким образом приносить ему в жертву врага как минимум раз в сезон.

**МЕТ:** дети Морского дракона получают Физические Черты Стойкости x 2 всякий раз, когда погружаются в океан. Они получают один уровень Атлетики, Дар: Дух Рыбы и дополнительную черту Силы воли за каждую сессию.

### *Тотемы мудрости*

#### *Храфн, Ворон*

**Стоимость детали биографии:** 5

Храфн - это аспект Ворона, известный Потомкам. Он - дух-трикстер и дух мудрости, и многие люпусы почитают его. Храфн играет с щенками, дразнит взрослых и высмеивает чрезмерно гордых. Он всегда голоден; по сути, он самый голодный из всех тотемных существ. В качестве тотема процветания Храфн часто ведет волков на добычу, хотя ему не хватает сил самому убить животное, и он довольствуется тем, что остается от туши после того, как волки закончат есть. Он следит за тем, чтобы волки ни в чем не нуждались и всегда имели необходимые им ресурсы.

**Черты:** Стаи Храфна получают Выживание 3, Хитрость 2 и Загадки 2. Каждый член стаи получает бонус к одной временной Мудрости. Кораксы, вороны-перевертыши, которые иногда объединяются с Потомками, благоволят к детям Храфна.

**Табу:** Храфн просит, чтобы его дети не носили с собой богатств, уповая на Храфна.

**МЕТ:** Дети Храфна получают навыки Выживание x 3, Хитрость x 2 и Загадки x 2, а также временный пункт Мудрости.

#### *Рататоск*

**Стоимость детали биографии:** 4

Рататоск, умная белка, видит и слышит все из своих тайных ходов вверх и вниз по стволу Мирового дерева. Хотя она мала и тщедушна, она много знает и учит своих детей хитрости.

**Черты:** Все дети Рататоска получают Хитрость 2 и две точки в любом Познании по выбору. Люпусы как дети Рататоска могут даже выбрать Познания, которые обычно ограничены для них при создании персонажа. Дети Рататоска всегда получают на один пункт Чести меньше, чем обычно (чтобы получить один пункт, они должны набрать не менее двух), но они получают дополнительный пункт Мудрости каждый раз, когда зарабатывают Мудрость.

**Табу:** Дети Рататоска становятся пугливыми и нервными. Они всегда будут впадать в Лисье бешенство, а не в Бешенство берсерка, и они не могут выучить Дар: Медвежья рубашка.

**МЕТ:** Дети Рататоска получают навык Хитрость x 2 и два уровня в одном из следующих познаний: Академика, Компьютер, Загадки, Расследование, Закон, Языки, Знание, Медицина, Оккультизм, Ритуалы или Естественные науки. Они получают на один пункт меньше любой награды в Чести, но всегда получают дополнительную награду в Мудрость, когда зарабатывают Мудрость. Они всегда впадают в Лисье бешенство и не могут выучить Дар Медвежья рубашка.

### *Фетиши*

#### *Кинжал Возмездия (Dagger of Retribution)*

Уровень 2, Гнозис 5

Этот особый фетиш, уродливый железный кинжал, был придуман как средство для поиска украденных вещей и виновных в этом воров. Оборотень концентрируется на потерянной вещи, держа в руках кинжал; оружие мягко тянет в направлении вещи, пока Гару не вернет ее. Если владелец фетиша знает лицо или имя вора, он может использовать кинжал, чтобы найти и его. В бою фетиш действует как нож (урон Сила, сложность 4); урон может быть летальным или аггривированным, на усмотрение хозяина фетиша.

Чтобы создать такой кинжал, оборотень должен связать в себе дух мести.



**МЕТ:** При успешной активации и концентрации на потерянной вещи, имени или лице вора, кинжал мягко тянет оборотня к вещи или вору. Одновременно можно искать только одну вещь. В бою кинжал наносит летальный урон.

### ***Шкура копий***

Уровень 3, Гнозис 6

Один из самых необычных предметов, которыми владеют Потомки Фенрира, этот фетиш выглядит как выделанная шкура крупного кабана. Те септы, у которых есть шкура копий, обычно используют ее для укрепления своих септов в трудные времена. Чтобы активировать ее, владелец должен встряхнуть ее, как плед или одеяло. При этом из нее выпадет несколько крепких дубовых копий, равных количеству успехов при проверке активации. Копья могут быть с железными наконечниками или без них; те, что без них, весьма эффективны для борьбы с вампирами. Кожу можно использовать так часто, как захочет владелец, хотя если бросок активации обернется провалом, шкура перестает действовать на неделю. Копья, созданные с помощью этого фетиша, исчезают на следующем восходе солнца.

Чтобы создать такой фетиш, оборотень должен связать дух войны, железа или дуба в шкуре кабана.

**МЕТ:** Встряхните шкуру копья и сделайте обычный вызов, чтобы активировать ее. При успехе копыеносец производит столько копий, сколько у его владельца точек постоянного Гнозиса. Владелец может потратить Гнозис (в соотношении один к одному), чтобы изготовить копья с железными наконечниками. Копейщик может изготовить до 20 копий за сеанс.

### ***Железный молот***

Уровень 4, Гнозис 5

Уменьшенные версии могучих молотов ярлов, эти одноручные молоты сами по себе являются мощными боевыми фетишами. Они выкованы из железа с серебряным напылением, и в них заключены духи войны. Железный молот наносит Сила +2 аграривированного уронп. Гару могут поглощать урон от этих ран, так как железо преобладает над серебром. Потомок может метать железный молот на расстояние до 10 ярдов (9 м.) за каждую точку Силы; после каждого броска молот возвращается к своему законному владельцу.

**МЕТ:** Железные молоты наносят одну аграривированную рану при каждом ударе. Гару могут поглощать этот урон, как обычно. Фенрир может метко метать железный молот на десять ярдов (9 м.) за каждую черту, связанную с силой.

### ***Молот Ярлов***

Уровень 5, Гнозис 6

Эти могучие двуручные молоты - вершины мастерства Потомков. Как и меньшие железные молоты, они выкованы из серебри-

стого железа и охлаждены в крови свежеебитых врагов; однако Потомки связывают в них духов войны и серебра. Каждый молот наносит аггравированный урон Сила +3. Урон засчитывается как урон серебром, и поэтому это непоглощаемые повреждения для Гару. Только Гару может метнуть такое оружие точно, и только на расстояние 5 ярдов (4,5 м.) за каждую точку Силы. Когда удар молота Ярла убивает цель, молот разражается мощным громовым раскатом; это не имеет игрового эффекта, но возвещает как друзьям, так и врагам, что пал еще один враг Потомков Фенрира.

Существует семь таких молотов; некоторыми из них владеют могущественные ярлы, а по крайней мере один был утерян. У каждого из них есть свое имя и вторичная сила:

- Разящий кузнец пылает огнем при активации и наносит дополнительный уровень здоровья огненного урона с каждым ударом. (МЕТ: При столкновении с Разящим кузнецом вампиры должны пройти проверку на храбрость, как для огня. Кузница-дробилка наносит две усугубленные раны при каждом успешном ударе).

- Дробящий зуб может раздробить в порошок любой камень, уничтожая с каждым ударом кубический фут (0,3 м3) камня или бетона.

- Догоняющий копыя при броске летит в три раза дальше своих собратьев, а метатель никогда не получает штрафов за дальность.

- Пожиратель троллей дробит кости и разбивает броню. Противники теряют по одному кубику из всех бросков на поглощения, чтобы противостоять его урону. (МЕТ: Силы, позволяющие снижать урон, получают штраф в одну черту для всех соответствующих тестов).

- Яркая рука сияет светом солнца и луны. Противники, полагающиеся на зрение, теряют два кубика из своего запаса кубиков, когда атакуют его владельца. (МЕТ: Яркая рука не направляет солнечный свет, но вампиры должны сделать проверку на храбрость против пяти черт, когда они впервые увидят молот. Если им это удастся, они могут сопротивляться желанию бежать в течение 10 минут; неудача означает, что они впадают в Ротшрек, вампирский эквивалент Лисьего бешенства, и должны немедленно бежать из этого места. Любой противник, нацеленный на него взглядом или находящийся в прямом бою с Ясной рукой, получает штраф в две черты из-за чрезвычайно яркого света).

- Коготь ведьм укреплен против магии врагов и дает своему владельцу три дополнительных кубика к любому броску Силы воли, чтобы противостоять силам, манипулирующим сознанием. (МЕТ: Коготь ведьм дает владельцу три дополнительных черты Силы воли, которые можно потратить или использовать в связях, чтобы противостоять силам, влияющим на разум, таким как вампирическая Дисциплина Доминирования или магия Сферы Разума магов. Это не влияет на силы, воздействующие на эмоции, такие как Присутствие).

- Орел боли оставляет раны, пульсирующие агонией. Персонажи, раненные молотом, получают двойные штрафы к обычному запасу кубов в отношении ран. (МЕТ: Орел боли наносит двойные штрафы к характеристикам за повреждения).

**МЕТ:** Молот Ярла наносит два аггравированных урона с каждым ударом. Гару воспринимают этот урон, как серебро. Только Гару в Криносе могут точно метать Молот Ярла, на пять ярдов (4,5 м) за черту, связанную с силой. Враги, убитые молотом Ярла, оглашаются оглушительным громовым раскатом.

### *Щит Наблюдателя*

Уровень 5, Гнозис 8

Этот небольшой деревянный символ в форме щита носят на шее. Когда щит активируется, он добавляет пять кубиков к броскам на поглощение урона, но только против трусливых атак. Только один противник за раунд может нанести прямой удар по владельцу; при всех остальных атаках, из-за спины или из укрытия, владелец получает дополнительные пять кубиков на поглощение урона.

Чтобы создать такой фетиш, создатель должен связать в нем дух черепахи или дух бдительности.

**МЕТ:** Этот фетиш защищает Гару от трусливых атак сзади или от противника, находящегося в укрытии. При активации фетиш дает одно из следующих свойств - пять бонусных свойств для защиты от атак из-за спины или из укрытия, или пять свойств, которые могут снять бонусные свойства атакующего (например, свойства укрытия) при атаках из-за спины или из укрытия. Фронтальные атаки эффективны как обычно.

## *Достоинства и недостатки*

Следующие Достоинства и Недостатки предназначены для демонстрации аспектов Потомков Фенрира в целом и предлагают интересные варианты создания персонажа. По усмотрению Рассказчика игроки могут взять племенные Достоинства или Недостатки для своих персонажей, даже если их персонажи не принадлежат к соответствующему племени; однако, как и в случае с базовой концепцией самих Достоинств и Недостатков, абсолютно необходимо разрешение Рассказчика.

### *Трезвость (Достоинство, 1 CO)*

Фианна гордятся своим пивоварением, но Потомки все еще дают Фианна понять кое-что о выпивке. При успешном броске Выносливости (сложность 7) Гару с этим Достоинством может стряхнуть с себя эффекты опьянения, не получая штрафов за координацию, которые обычно бывают у пьяного бойца. Это Достоинство действует против всех природных опьяняющих веществ, но не против ядов. Естественно, наоборот с таким уровнем терпимости гораздо труднее напиться, что может немного испортить ему удовольствие.



**МЕТ:** потратьте физическую черту, связанную с выносливостью, чтобы избавиться от интоксикации.

#### ***Общительный (Достоинство, 2 СО)***

Хотя большинство Потомков Фенрира не могут приобрести Деталь биографии Контакты, вы несколько более общительны, чем ваши соплеменники, и вам удалось установить несколько связей и знакомств тут и там. У вас есть небольшое количество второстепенных контактов, как описано в книге правил **Оборотни** (стр. 121); всякий раз, когда вам нужно связаться с одним из них, вы можете бросить три кубика со сложностью 7, чтобы найти нужного вам человека. Однако это Достоинство не дает каких-либо серьезных контактов.

**МЕТ:** При поиске этих второстепенных контактов сделайте социальный вызов, чтобы определить, сможете ли вы найти человека по ваше-

му выбору. В случае победы вы найдете именно того, кого искали. С галстуком вы найдете кого-то, но не обязательно того, кого вы хотели.

#### ***Проклятие Вотана (Недостаток, 2 СО)***

Проклятие Вотана пало на вашу родословную и, к несчастью, проявилось в вас. Вы уязвимы для сил ходячих мертвецов, слуг Одноглазого. Всякий раз, когда вампир, призрак или другая нежить пытается воздействовать на вас одной из своих сверхъестественных способностей, сложность этого уменьшается на единицу. Это проклятие делает вас несколько обузой во многих операциях, что может повлиять на ваше положение среди собратьев Фенриров.

**МЕТ:** Призраки, вампиры, Восставшие и ходячие мертвецы получают одно бесплатное повторное испытание при попытке использовать способность, нацеленную на вас. Результаты второго теста должны остаться в силе.







RON SPENCER

# Глава 4: Рожденные для битвы

Фенрир уверены в себе настолько, что это граничит с самоуверенностью, но у них есть на то причины. Гордостью племени является то факт, что все Фенрир так или иначе сильны – не субъективно, а объективно. Великий Фенрир терпит среди своих детей слабака не более, чем Грифон – хомида, а Сокол – грязнокровку, поэтому Фенриры знают без тени сомнения: они сильны. Может ли какое-либо другое племя похвастаться тем же?

Разумеется, есть разница между тем, чтобы быть сильным и быть сильным достаточно, чтобы пережить все, что мир (и Вирм) готов обрушить на юного волчонка. Некоторые Фенрир не могут противостоять искушению и становятся падшими, другие заходят дальше, чем следовало, и ломаются, когда их сила уходит. Сила Фенрир не есть совершенство – если бы было так, мир не был бы в таком состоянии сейчас.

Несмотря на свои недостатки, Фенриры держатся стойко. Они считают, что навряд ли Гару переживут битву Рагнарека, и все же продолжают сражаться, надеясь, что их сила даст миру шанс. В своем роде они – величайшие герои Мира Тьмы, ибо лишь они готовы погибнуть до последнего во имя большего: ради спасения Матери Гайи, ради того, чтобы мир был воссоздан заново. Ни одно из ныне живущих племен не готово на полное самопожертвование ради Гайи, но пример другого племени, избравшего эту судьбу, доказывает: это возможно. Когда придет Последняя Битва, вполне может случиться, что Фенриры спасут этот мир, отдав свои жизни на алтарь Великой Победы.

Описанные ниже герои – лишь небольшая толика примеров боевого духа Фенрир и множества форм, которые он способен принимать. Союзники или соперники, Фенрир всегда были сильны и достойны. Великий Фенрир ждет от вас не меньшего.

## И проблемный трикстер

**Цитата:** Не говори мне, что у тебя есть ответы. Ответов нет, есть только вопросы.

**Предыстория:** Ваш брат был знаменитым Фенриром Аруном, но для вас он был гораздо больше, чем просто брат. Он был вашим кумиром, твоим величайшим вдохновением, твоим героем. Вы хотели вырасти и стать таким же, как он, стать героем и воином. Вы не знали всего об обществе Гару, но подслушивали разговоры родителей о делах в септе.

Наконец, ваше желание исполнилось: вы прошли свое Изменение! Вы не видели своего брата много лет и знал, что теперь у вас будет шанс сражаться рядом с ним, быть с ним и быть похожим на него. Став Гару и перестав быть простым ребенком из Родни, вы начали узнавать настоящие вещи о Потомках Фенрира и Гару.

Вы были потрясены необъятностью того, что узнали, - для вас изменился целый мир, особенно твоя перспектива.

Но дело было в другом: никто, похоже, больше не знали, где ваш брат, и, похоже, не хотел о нем говорить. Даже ваши родители. Вы доблестно тренировались и прошли Обряд Перехода, и в конце концов обратились к лидерам септа за ответами. Они ничего вам не сказали, а когда вы продолжили спрашивать, вас наказали за дерзость.

Обиженный и разгневанный, вы убежали на поиски своего брата. Как рагабаш, вы научились нескольким хитростям и обманом заставили соплеменника рассказать вам, где в последний раз слышали о вашем брате.

Ваши поиски в конце концов принесли плоды, когда вы наткнулись на следы действий вашего брата. Вскоре вы узнали, что он пал перед Вирмом и ведет свою личную войну против Гару. Вы были опустошены. Ваш брат, ваш кумир, ваш герой, ваше все!

Что вам теперь делать?

**Концепт:** Разбитый и опустошенный, вы оказались перед самой большой моральной проблемой в своей жизни: Пойти по стопам брата и стать таким же, как он, каким ты всегда хотел быть, или бороться с ним и пойти против единственного героя и примера для подражания, который у тебя когда-либо был? В некотором роде, на вас возложено последнее испытание, хотя именно вы должны испытывать других.

**Советы по отыгрышу:** Ваш септ и стая не являются для вас тем утешением, которым они должны быть. Вы нерешительны и беспокойны, и потеряли большую часть своей способности доверять другим - недостаток, который должен быть исправлен ради блага вашей стаи. Вы постоянно погружены в свои личные мысли и с трудом сосредотачиваетесь. Вы едете на поезде в один конец до преждевременного Харано и не знаете, как с него сойти.

**Снаряжение:** Рюкзак, фонарь, карта, немного денег, нож-бабочка, боевые ботинки, фотография вашей семьи, включая брата.

## Потомки Фенрира

Имя: \_\_\_\_\_ Порода: Холмид Имя стаи: \_\_\_\_\_  
 Исток: \_\_\_\_\_ Покровительство: Рагабаш Тотем стаи: \_\_\_\_\_  
 Хроника: \_\_\_\_\_ Лагерь: \_\_\_\_\_ Концепт: Проблемный трикстер

### Атрибуты

Сила	Физические	●●○○○	Обаяние	Социальные	●○○○○	Восприимчивость	Ментальные	●○○○○
Ловкость	●●○○○	Манипулирование	●●○○○	Интеллект	●●○○○	●○○○○	●○○○○	●○○○○
Выносливость	●●○○○	Внешность	●○○○○	Сообразительность	●○○○○	●○○○○	●○○○○	●○○○○

### Способности

Бдительность	Инакты	●○○○○	Понимание зверей	Навыки	○○○○○	Компьютеры	Изнания	●○○○○
Атлетика	●○○○○	Ремесло	●○○○○	Загадки	○○○○○	Загадки	○○○○○	○○○○○
Рукопашный бой	●○○○○	Вождение	●○○○○	Расследоваше	●●○○○	●●○○○	●●○○○	●●○○○
Уклонение	●○○○○	Этикет	●○○○○	Закон	○○○○○	○○○○○	○○○○○	○○○○○
Эмпатия	●○○○○	Огнестрельное оружие	●○○○○	Языки	●○○○○	●○○○○	●○○○○	●○○○○
Красноречие	○○○○○	Лидерство	○○○○○	Медицина	○○○○○	○○○○○	○○○○○	○○○○○
Запутывание	●○○○○	Холодное оружие	●○○○○	Окультизм	○○○○○	○○○○○	○○○○○	○○○○○
Первоклассный инстинкт	○○○○○	Исполнение	○○○○○	Политика	○○○○○	○○○○○	○○○○○	○○○○○
Уличные порядки	●○○○○	Скрытность	●○○○○	Ритуалы	●○○○○	●○○○○	●○○○○	●○○○○
Хитрость	●○○○○	Выживание	●○○○○	Естественные науки	○○○○○	○○○○○	○○○○○	○○○○○

### Преимущества

Детали биографии	●○○○○	Дары	_____
Фетиш	●○○○○	Запах человека	_____
Родичи	●○○○○	Размывание	_____
Чистота рода	●○○○○	Устойчивость к боли	_____
Ресурсы	●○○○○	_____	_____
Образы	●●○○○	_____	_____

Искренность	_____	Ярость	_____	Здоровье	_____
Слава	○○○○○○○○○○○○	_____	_____	Пустяк	<input type="checkbox"/>
Честность	□□□□□□□□□□	●●○○○○○○○○○○	_____	Боль	-1 <input type="checkbox"/>
_____	_____	_____	_____	Лег. травмы	-1 <input type="checkbox"/>
_____	_____	_____	_____	Ср. травмы	-2 <input type="checkbox"/>
_____	_____	_____	_____	Тяж. травмы	-2 <input type="checkbox"/>
_____	_____	_____	_____	Ущерб	-5 <input type="checkbox"/>
_____	_____	_____	_____	Нокаут	<input type="checkbox"/>
_____	_____	_____	_____	Иммунная слабость	_____
_____	_____	_____	_____	НЕПЕРЕНОСИМОСТЬ	_____



## Духовный наркоман

**Цитата:** Да ладно, это не опасно. Они покажут вам вещи и научат вас удовольствиям, которые вы не считали возможными.

**Предыстория:** С момента вашего Первого Изменения вы чувствовали присутствие духов. Когда трое старших мальчиков устроили вам засаду, когда вы возвращались домой с футбольной тренировки, вы знали, что у вас не так много шансов сбежать от них, но вы все равно попытались. И это сработало.

Когда они схватили вас, дух Великого Фенрира проявился в вашей крови, и вы тут же претерпели свое Первое Изменение. Хотя вашим первым побуждением было убить, что-то другое взяло верх. Вы внезапно оказались в странном новом месте. Вы неосознанно шагнули за Грань, хотя в то время совершенно ничего не знали о духовном мире.

Вы ходили, исследуя все, что видели, часами впитывая все странные ощущения и чувства. Сначала то, что вы увидели, было ужасающим и враждебным, но, когда вы нашли дорогу в небольшой парк, обнаружили совершенно другой мир в потустороннем мире. Вы были настолько поглощены этими новыми впечатлениями, что не успели увидеть огромного волка, сидящего на пне, прежде чем чуть не врезались в него.

Волк заговорил с вами и застал вас врасплох, но он сказал вам, где вы находитесь. Что вы были. Он рассказал вам о вашем племени, о племени Фенрира, о вашем наследии, Апокалипсисе и вашей роли во всем этом. Даже если бы у вас действительно был выбор, вы бы ни секунды не колебались, прежде чем согласиться.

**Концепт:** Вы так же уверены в себе, как и другие Фенриры, и постоянно стремитесь испытать и увеличить свою силу. Однако там, где они стремятся улучшить свои боевые навыки, вы проверяете свои силы в духовном мире. Вы гордитесь тем, что можете уговорить даже враждебных духов выполнять ваши приказы с помощью хитрости или прямого доминирования. Если дух требует кровавой цены, пусть будет так. У вас много крови. Но у всего есть цена; торгуясь с духами так часто, вы все больше и больше влезаете в их долги. Ваши соплеменники начинают беспокоиться о вашей одержимости, и не зря.

**Советы по отыгрышу:** Никогда не стесняйтесь уходить за Грань. Вы знаете, что в Умбре можно достать все, и вы знаете, где это найти. Держитесь смелости своих убеждений. Вы любите духовный мир и еще больше любите заставлять его работать на вас. Когда-нибудь вы надеетесь связаться с Великим Фенриром и даже с Самой Гайей, чтобы поблагодарить их за то, что они сделали вас тем, кто вы есть. Иногда вы задаетесь вопросом, не являются ли ваши ухудшающиеся отношения с другими Гару и вашими родичами слишком большой ценой, но это чувство всегда проходит.

**Снаряжение:** Посох, благовония, рунические камни, пачка таленов в разработке, сумка с костями, нож.

## Потомки Фенрира

Имя: \_\_\_\_\_ Порода: Холмид  
Игрок: \_\_\_\_\_ Покровительство: Теурз  
Хроника: \_\_\_\_\_ Лагерь: \_\_\_\_\_ Имя стаи: \_\_\_\_\_  
Тотем стаи: \_\_\_\_\_  
Концепт: Духовный наркоман

### Атрибуты

Физические		Социальные		Ментальные	
Сила	●●●○	Обаяние	●●●○	Восприимчивость	●●●○
Ловкость	●●●○	Манипулирование	●●●○	Интеллект	●●●○
Выносливость	●●●○	Внешность	●●●○	Сообразительность	●●●○

### Способности

Миланты		Навыки		Изощрения	
Бдительность	○○○○○	Понимание зверей	○○○○○	Компьютеры	○○○○○
Атлетика	○○○○○	Ремесло	○○○○○	Загадки	○○○○○
Рукопашный бой	●○○○○	Вождение	○○○○○	Расследование	○○○○○
Уклонение	●○○○○	Этикет	●○○○○	Закон	○○○○○
Эмпатия	●○○○○	Отверстное оружие	○○○○○	Язык	○○○○○
Красноречие	●○○○○	Лидерство	●○○○○	Медицина	○○○○○
Запугивание	●●○○○	Холодное оружие	○○○○○	Оккультизм	●●○○○
Первоначальный инстинкт	○○○○○	Исполнение	●○○○○	Политика	○○○○○
Уличные порядки	○○○○○	Скрытность	○○○○○	Ритуалы	●○○○○
Хитрость	●○○○○	Выживание	○○○○○	Естественные науки	●○○○○

### Преимущества

Детали биографии		Дары		Дары	
Фетиши	●●●○	Убеждение	_____		_____
Обряды	●●●○	Речь духов	_____		_____
Тотем	●●●○	Устойчивость к боли	_____		_____
	○○○○○				
	○○○○○				

### Искет

Слава		Ярость		Пуст	
○○○○○	○○○○○	●●●●●	○○○○○	Боль	○○○○○
□□□□□	□□□□□	□□□□□	□□□□□	Легтравма	○○○○○
Честь		Движение		Ср. травмы	
○○○○○	○○○○○	●●●●●	○○○○○	Тяж. травмы	○○○○○
□□□□□	□□□□□	□□□□□	□□□□□	Увечье	○○○○○
Мудрость		Сила воли		Покрут	
●●●●●	○○○○○	○○○○○	○○○○○		○○○○○
□□□□□	□□□□□	□□□□□	□□□□□	Илеменная слаб	
				НЕПЕРЕНОСИМ	



## Предвестник Апокалипсиса

**Цитата:** Конец близок. Ночь наступает, но все еще молода.

**Предыстория:** В темных, диких и враждебных лесах вы родились последним из семи детей и единственным, в чьих жилах течет кровь Великого Фенрира. Только один из ваших братьев и сестер дожил до совершеннолетия вместе с вами; вы слишком рано заподозрили, что ваша сестра слишком мала, что в мире слишком мало таких, как вы. Когда Потомки Фенрира пришла забрать вас, вы поняли, насколько были правы.

В мире, где большинство люпусов Гару исчезли из-за человеческого высокомерия, вы оказываетесь на переломном этапе борьбы с Апокалипсисом. Оно грядет, как бы сильно с ним ни боролись, так почему бы не принять его и извлечь из этого максимум пользы?

Вы обнаружили, что путь, по которому вы должны идти, до боли очевиден. Сокращение популяции волков — самый явный признак стремительного приближения Апокалипсиса; как мог Великий Фенрир хотеть этого? Как Форсети, ваша задача уравнять веса. Геноцид, за который выступают Красные когти, — это не выход, но есть способы воспрепятствовать расширению человечества, не прибегая к массовым убийствам. Когда наступит Апокалипсис, они все равно падут первыми.

**Концепт:** Вы одновременно являетесь сторонником люпусов и волков и предвестником Конца Времен для человечества. Всякий раз, когда вы можете, вы применяете свои навыки для устранения дисбаланса между волком и человеком, насколько это возможно для молодого Форсети, такого как вы. За короткое время в качестве клиата вы саботировали лаборатории, производящие препараты для лечения бесплодия, отправляли все деньги, которые могли заработать (или получить), группам по охране волков и отстаивали достоинства убийства хомидов и метисов Танцоров черной спирали, забирая их всех слишком драгоценных люпусов в Эребус, чтобы их можно было очистить. Как только вы найдете время, вы намерены внести свой вклад, вынашивая выводок люпусов самостоятельно, но времени не хватает, и всегда легче снести то, что построили люди, чем строить для волков заново.

**Советы по отыгрышу:** Веди себя сурово, серьезно и гордо. Тщательно оценивайте каждое свое действие, говорите только тогда, когда нужно, но говорите правильные вещи каждый раз, когда делаете. Вы кажетесь мудрым не по годам и именно поэтому опасным. Большинство шепчутся за твоей спиной, что ты экстремист, но просто не понимают.

**Снаряжение:** украденный человеческий бумажник, украденная человеческая одежда, полный пакет любых инструментов, которые могут пригодиться для вашего последнего поручения.

## Потомки Фенрира

Имя: \_\_\_\_\_ Порода: *Люпус* Имя стан: \_\_\_\_\_  
 Игрок: \_\_\_\_\_ Покровительство: *Филозоф* Тотем стан: \_\_\_\_\_  
 Хроника: \_\_\_\_\_ Лагерь: \_\_\_\_\_ Концепт: *Предвестник Апокалипсиса*

### Атрибуты

Сила <i>Физические</i> ●●○○○	Обаяние <i>Социальные</i> ●●○○○	Восприимчивость <i>Ментальные</i> ●●○○○
Ловкость ●●○○○	Манипулирование ●●○○○	Интеллект ●●○○○
Выносливость ●●○○○	Внешность ●●○○○	Сообразительность ●●○○○

### Способности

<i>Инициативы</i>	<i>Навыки</i>	<i>Издания</i>
Бдительность ●●○○○	Понимание шерей ●●○○○	Компьютеры ●○○○○
Атлетика ●●○○○	Ремесло ●○○○○	Загадки ●○○○○
Рукопашный бой ●○○○○	Вождение ●○○○○	Раскладывание ●○○○○
Уклонение ●○○○○	Этикет ●○○○○	Закон ●○○○○
Эмпатия ●○○○○	Огнестрельное оружие ●○○○○	Языки ●○○○○
Красноречие ●○○○○	Лидерство ●○○○○	Медицина ●○○○○
Запутывание ●○○○○	Холодное оружие ●○○○○	Окультизм ●○○○○
Первоблывный инстинкт ●○○○○	Исполнение ●○○○○	Политика ●○○○○
Уличные порядки ●○○○○	Скрытность ●○○○○	Ритуалы ●○○○○
Хитрость ●○○○○	Выживание ●○○○○	Естественные науки ●○○○○

### Преимущества

<i>Детали биографии</i>	<i>Дары</i>	<i>Дары</i>
Союзники ●●○○○	Обостренные чувства	
Чистота рода ●○○○○	Истина Тайи	
Обряды ●○○○○	Облик Фенриров	
	Размывание	

<i>Искра</i>	<i>Ярость</i>	<i>Здоровье</i>
<i>Слава</i>		
○○○○○○○○○○○○	●●○○○○○○○○	Пустяк <input type="checkbox"/>
□□□□□□□□□□	□□□□□□□□□□	Боль -1 <input type="checkbox"/>
		Лег.травмы -1 <input type="checkbox"/>
<i>Честь</i>	<i>Гнев</i>	Ср.травмы -2 <input type="checkbox"/>
●●○○○○○○○○	●●○○○○○○○○	Тяж.травмы -2 <input type="checkbox"/>
□□□□□□□□□□	□□□□□□□□□□	Ущерб -5 <input type="checkbox"/>
		Нокаут <input type="checkbox"/>
<i>Мудрость</i>	<i>Сила воли</i>	<i>Иллюзия слабости</i>
○○○○○○○○○○	●●○○○○○○	НЕПЕРЕНОСИМОСТЬ
□□□□□□□□□□	□□□□□□□□□□	
<i>Ранг</i>		



## Объединитель племен

**Цитата:** Одно племя, одна судьба.

**Предыстория:** Ваши родители ничего не знали ни о Потомках Фенрира, ни о Гару, ни о Гайе и войне, и вы тоже ничего об этом не знали. Вы выросли в квартале в центре города, где жили представители среднего класса, и здесь вы прожили всю свою жизнь, никогда не видя пышной зелени дикой природы, только читая о ней в книгах. И в значительной

степени так и было: вы любите читать, любите слушать музыку, любите писать стихи. Дети в школе насмехались над вами и говорили, что вы - гей, но вы не обращали на них внимания.

У вас была сильная душа художника. Вы начали писать о том, что видели вокруг вас.

Ваша семья, ваш район, ваша школа. Вы видели, как дети в школе делились на банды, клики и группировки в зависимости от принадлежности к определенной расе или вероисповеданию, интересов или просто воспитания. Вы видели все это, и вам казалось, что это очень,

очень неправильно. Вы видели, как одни группы «ведут войну» с другими, желательно более слабыми группами (даже если это были просто игры и политика на школьном дворе), и вы видели, как другие слабые группы стоят в стороне и наблюдают, вместо того чтобы помочь и объединиться против более крупного «врага». В маленьком масштабе школы или в большом мире новостных программ - все было одинаково.

Вы начали писать все больше и больше о том, что единство делает силу, а вместе слабые не слабы. Ваши стихи были весьма примечательны, в них содержались неслыханные для ребенка идеалы и философия. К сожалению, никто никогда их не читал.

Когда вы изменились, это стало для вас ужасающим опытом.

Когда вы изменились, это стало для вас ужасающим опытом.

Когда вы изменились, это стало для вас ужасающим опытом.

Когда вы изменились, это стало для вас ужасающим опытом.

Когда вы изменились, это стало для вас ужасающим опытом.

Когда вы изменились, это стало для вас ужасающим опытом.

Когда вы изменились, это стало для вас ужасающим опытом.

Когда вы изменились, это стало для вас ужасающим опытом.

Когда вы изменились, это стало для вас ужасающим опытом.

Когда вы изменились, это стало для вас ужасающим опытом.

Когда вы изменились, это стало для вас ужасающим опытом.

Когда вы изменились, это стало для вас ужасающим опытом.

Когда вы изменились, это стало для вас ужасающим опытом.

## Потомки Фенрира

Имя:	Порода: Холмг	Имя стая:
Игрок:	Покровительство: Таллмарг	Тотем стая:
Хроника:	Лагерь:	Концепт: Объединитель племен

---

### Атрибуты

Физические		Социальные		Ментальные	
Сила	●●●●	Обаяние	●●●●	Восприимчивость	●●●●
Ловкость	●●●●	Манипулирование	●●●●	Интеллект	●●●●
Выносливость	●●●●	Внешность	●●●●	Сообразительность	●●●●

---

### Способности

Миланте		Навыки		Изнания	
Бдительность	●●●●	Понимание зверей	●●●●	Компьютеры	●●●●
Атлетика	●●●●	Ремесло	●●●●	Загадки	●●●●
Рукопашный бой	●●●●	Вождение	●●●●	Раскладывание	●●●●
Уклонение	●●●●	Этикет	●●●●	Закон	●●●●
Эмпатия	●●●●	Отшельное оружие	●●●●	Языки	●●●●
Красноречие	●●●●	Лидерство	●●●●	Медицина	●●●●
Запугивание	●●●●	Холодное оружие	●●●●	Окультизм	●●●●
Перобитый инстинкт	●●●●	Исполнение	●●●●	Политика	●●●●
Уличные порядки	●●●●	Скрытность	●●●●	Ритуалы	●●●●
Хитрость	●●●●	Выживание	●●●●	Естественные науки	●●●●

---

### Преимущества

Детали биографии		Дары		Дары	
Созылки	●●●●	Убеждение			
Фетиши	●●●●	Зов Вильда			
Родичи	●●●●	Облик Фенриров			
Ресурсы	●●●●				

---

### Исцеление

Исцеление		Ярость		Здоровье	
Слава	●●●●●●●●	●●●●●●●●		Пустяк	<input type="checkbox"/>
Честь	□□□□□□□□	□□□□□□□□		Боль	-1 <input type="checkbox"/>
Мудрость	●●●●●●●●	●●●●●●●●		Лег. травмы	-1 <input type="checkbox"/>
Сила воли	●●●●●●●●	●●●●●●●●		Ср. травмы	-2 <input type="checkbox"/>
Иммунитет	□□□□□□□□	□□□□□□□□		Тяж. травмы	-2 <input type="checkbox"/>
Выносливость	●●●●●●●●	●●●●●●●●		Ущерб	-5 <input type="checkbox"/>
Сила	□□□□□□□□	□□□□□□□□		Нокдаун	<input type="checkbox"/>
Выносливость	●●●●●●●●	●●●●●●●●		Иммунитет	<input type="checkbox"/>
Сила	□□□□□□□□	□□□□□□□□		Иммунитет	<input type="checkbox"/>

Но, к счастью, они были рядом. Они называли себя Потомками Фенрира, и они сказали, что вы один из них. Они обучили тебя, рассказали о своей культуре и показали, как использовать твои таланты скальда.

Но разве вы не знали: драки на школьном дворе были тем же самым в обществе Гару. Ваше племя расколото. Его нужно объединить в одно, чтобы лучше бороться с Вирмом. И как только это будет достигнуто, все племена должны стать единым целым.

Тогда и только тогда Вирм будет побежден.

**Концепт:** Вы выступаете за единство племен и стараетесь укрепить связи между всеми Потомками Фенрира в надежде, что однажды все племена последуют их примеру. Вы хорошо начали: вы посетили племенное собрание в Упсале, и там собралась такая большая часть племени, что вы нашли много людей, готовых слушать. Объединенные мы стоим, разделенные мы пали; это честь, это слава, и вместе вы станете величайшим бичом, когда-либо опустошавшим силы Тьмы. Вам просто нужно убедить в этом достаточно других...

**Советы по отыгрышу:** Подавайте пример, даже в ситуациях, когда вы не являетесь лидером. Постарайтесь показать своим товарищам и братьям Гару, что у них есть общего и как их сильные стороны дополняют друг друга. Вдохновляйте своих товарищей рассказами и анекдотами, показывающими силу единства. Вы должны доказать нечто важное: что компромисс и союз - это не слабость, а величайшая сила.

**Снаряжение:** Ритуальный кинжал, флейта гармонии, благовоения, ручка, блокнот.

## Большой и злой

**Цитата:** Вы называете это мышцей? Вот ЭТО я называю мышцей!

**Предыстория:** Вы родились в племени величайших воинов, где сила превыше всего. К сожалению, природа не наделила вас всей силой Фенрира. Нет, ваша судьба была гораздо более жестокой. Вы родились с хрупким телом, и вам приходилось подчиняться в любых конфликтах из-за страха за свою жизнь. Это делало вас очень маленьким в глазах окружающих, они не уважали вас и считали слабым трусом. Вы были не только метисом, но и трусом в сердце. Вы пытались тренировать свое тело, вы действительно пытались! Вы родились под Полнолунием, и поэтому вам не разрешалось тренироваться в других дисциплинах — они хотели, чтобы вы были воином, или они хотели, чтобы вы умерли.

Вы пострадали от жестокого обращения, побоев и чего похуже. Вы едва пережили свой Обряд Перехода, и все равно они плевали на вас за то, что вы были слабаком, за то, что вы просто пискнули, а не отличились. Вы больше не могли этого выносить и сбежали, чтобы жить на улицах города. Конечно, в этом не было никакой чести, и если бы вы когда-нибудь вернулись, вас бы жестоко наказали. Наверное, убили бы. Но, может быть, вы сможете вернуться героем, воином, которым вас хотел видеть Фенрир? Но как?

Ваши надежды возросли, когда вы увидели рекламу новаторской чудодейственной программы, состоящей из витаминных процедур и пищевых добавок.

# Потомки Фенрира

Имя:	Порода: Метис	Имя стан:
Игрок:	Покровительство: Арун	Тотем стан:
Хроника:	Лагерь:	Концепт: Большой и злой

---

### Атрибуты

Физические		Социальные		Ментальные	
Сила	●●●●	Обаяние	●●●●	Восприимчивость	●●●●
Ловкость	●●●●	Манипулирование	●●●●	Интеллект	●●●●
Выносливость	●●●●	Внешность	●●●●	Сообразительность	●●●●

---

### Способности

Мастерство		Навыки		Издания	
Бдительность	●●●●	Повышение эффективности	●●●●	Компьютеры	●●●●
Атлетика	●●●●	Ремесло	●●●●	Загадки	●●●●
Рукопашный бой	●●●●	Вождение	●●●●	Расследование	●●●●
Уклонение	●●●●	Этикет	●●●●	Закон	●●●●
Эмпатия	●●●●	Огнестрельное оружие	●●●●	Язык	●●●●
Красноречие	●●●●	Лидерство	●●●●	Медицина	●●●●
Запутывание	●●●●	Холодное оружие	●●●●	Окультизм	●●●●
Первобитый инстинкт	●●●●	Исполнение	●●●●	Политика	●●●●
Уличные порядки	●●●●	Скрытность	●●●●	Ритуалы	●●●●
Хитрость	●●●●	Выживание	●●●●	Естественные науки	●●●●

---

### Преимущества

Детали биографии		Дары	
Социализм	●●●●	Первобитный змеб	
Фетиш	●●●●	Застрепанные когти	
Ресурсы	●●●●	Устойчивость к боли	
Обряды	●●●●		
	●●●●		

---

Чест		Ярость		Здоровье	
Слава	●●●●●●●●	●●●●●●●●	Пустяк	<input type="checkbox"/>	
Честь	□□□□□□□□	□□□□□□□□	Боль	-1	<input type="checkbox"/>
Мудрость	●●●●●●●●	□□□□□□□□	Лег. травмы	-1	<input type="checkbox"/>
Рыц	□□□□□□□□	□□□□□□□□	Ср. травмы	-2	<input type="checkbox"/>
	□□□□□□□□	□□□□□□□□	Тяж. травмы	-2	<input type="checkbox"/>
	□□□□□□□□	□□□□□□□□	Ущерб	-5	<input type="checkbox"/>
	□□□□□□□□	□□□□□□□□	Нокаут	<input type="checkbox"/>	
	□□□□□□□□	□□□□□□□□	Иммунная слабость		<input type="checkbox"/>
	□□□□□□□□	□□□□□□□□	НЕПЕРЕНОСИМОСТЬ		



Вы были в отчаянии, чтобы попробовать — и, к вашему удовольствию, это оказалось поразительно эффективным. Удивительные тридцать дней спустя вы вдруг стали втрое лучше, чем раньше! Вы не только были мускулистым, как маленький танк Шерман, но и были абсолютно уверены, что стали еще красивее и привлекательнее! Мужество лилось в вас сильным потоком, и вы чувствовали себя прекрасным. Большим! Теперь пришло время выйти наружу, надрать задницы и показать другим, что вы можете быть таким же сильным, как и все остальные!

Вы решили дождаться конца чар, чтобы вернуться: в конце концов, даже вы могли видеть, что стать Халком за тридцать дней не может быть правильным. Но это так хорошо! Может ли что-то, что кажется таким хорошим, быть неправильным...?

**Концепт:** Годы психического насилия и побоев сделали вас эмоциональной губкой, и вы принимали все, что позволяло вам чувствовать себя в безопасности. Но благодаря наркотикам, которые вы принимали, вы обрели ложную безопасность и чувство контроля. До тех пор, пока вы продолжали их принимать. И это было законно, так что это не может быть неправильно... верно? Вы боретесь за то, чтобы показать себя героем, и теперь вы никому не позволите остановить вас! Наркотики оставили в вас немного порчи Вирма, которую вы не можете почувствовать сами, но другие, безусловно, могут. Тем не менее, они должны сначала ответить на ваши железные кулаки....

**Советы по отыгрышу:** Вы немного не в себе, благодаря воздействию слишком эффективных наркотиков, которые вы принимали. Ваша главная цель - вернуться к своему септу во славе, но вы знаете, что ваше новое тело вызовет слишком много подозрений - поэтому вы ввязываетесь в драки при любой возможности, в надежде, что ваша репутация вырастет настолько, что они будут вынуждены принять вас. Если вы когда-нибудь узнаете о своей ошибке, стремление к испугу может стать вашей новой навязчивой идеей - но сначала кто-то должен достучаться до вас и показать вам правду.

**Снаряжение:** одежда, в которой вы ходите и спите, руководство по тренировкам, банка специальных «пищевых добавок» Магадона и бланк для заказа дополнительных таблеток.

## Горло Небес

Фианна клянутся, что лучшие из когда-либо живших Галлиардов были родом из их племени, но Фенриры смеются над их уверениями, приводя в пример легендарного Галлиарда Фенриров, Горло Небес.

Горло Небес жила во времена, когда германцы начали расселяться вне Скандинавии среди племен готов. Неизвестно, какое имя она носила до того, как обрела это, достойное ее свершения. Горло Небес была легендой не только Фенриров, но всех Скальдов. Ее голос мог звенеть переливами ручьев и грохотать ревом водопадов, ее пение смягчало сердца жестоких правителей и обращало суровую зиму в ликующую весну. И все же величайшим ее деянием было то, что она заставила саму Селену сойти с небес на землю.

В то время Фенриры и Фианна спорили меж собой о праве владения некой каэрной. Сперва дело думали решить поединками, но каждый раз проигравшая сторона обвиняла победителя в использовании бесчестных приемов. Уже была пролита первая кровь и, казалось, дело шло к тому, что в этой местности оба племени перебьют друг друга. Но прежде чем поединки переросли в войну, великий Галлиард Фианна бросил решающий вызов на поединок не кляков и когтей, а голосов.

Фенриры были уверены, что Фианна испугались бойцов их племени, и что поединок Галлиардов был их последней надеждой сразиться с Фенрир на равных. Легенда гласит, что Фианна необдуманно оскорбляли Фенрир-рв, чтобы заставить их принять вызов, который, как они думали, не принесет Фенрирам победу. Но Фианна недооценили Горло Небес, которая приняла вызов с благословения старейшин.

Оба Галлиарда были достойны друг друга. Их целью было не сложить приятную песенку, а явить силой своего голоса как можно больше чудес. Начал Фианна, и звуки его чарующей песни прокатились по долине и проникли под землю, и повсюду, где был слышен его голос, поднялся из-под земли дремучий лес и укрыл каэрну. Это было свидетельством истинного мастерства, и многие Аруны Фенриры усомнились в мудрости принятия вызова.

Но вот выступила вперед Горло Небес. С первой ноты каждый из присутствующих готов был поклясться, что именно таким голосом должна была бы петь Гайя, создавая мир. Горло Небес воззвала к горам, и вокруг каэрна



поднялись неприступные скалы. А затем она воззвала к Селене, и Селена во всем своем сиянии снизошла с небес и омыла каждого Гару потоками света. И долго еще смертные шептались о том, что в эту ночь луна упала далеко в горах, а потом вновь поднялась в небо.

Фианна признали первенство Горла Небес, но благодаря вмешательству Селены Фенриры предложили Фианна разделить с ними каэрн. И по сей день благодаря пению двух Галлиардов община Лесной Славы Луны остается теснейшей связью между Фенрир и Фианна.

## Стефан Дитя Кровавой Луны

В 235 году зловещее знамение было явлено в небесах над Германией: серп луны взошел алым, словно кровь. Под этой алой луной у вождя одного из местных племен родился сын крови Фенриров.

Фенриры опасались, что это знамение придет новоявленного волчонка в сети Вирма, ведь старейшины Годи утверждали, что лик луны красен от укусов Вирма, и это наверняка отравит душу младенца. Лишь в наихудшие времена луна окрашивается кровью, и все согласились, что над будущим этой земли нависла угроза, и судьба волчонка связана с судьбой





страны. Фенрир много спорили о том, оставить ли дитя в живых или убить, но в конце концов, как утверждали некоторые, знамение могло значить, что дитя станет величайшим оружием против Вирма, а не его слугой.

Стефан был похищен Фенрирами и воспитан в безопасности, на землях общины Истерзанного Неба на востоке современной Франции. Когда он впервые перекинулся, оказалось, что его мех имеет тот же кровавый оттенок, что и луна его рождения. Некоторые сочли в этом очередное дурное предзнаменование и вновь потребовали смерти ребенка. Лидеры общины вынесли решение: отвести его на вершину одной из гор, где ему надлежало жить в ожидании дня, когда решится его судьба.

Прошло десять лет. Стефан вернулся в общину и Старейшины испытали его столь же придирчиво, как сам Фенрир некогда свою жену. Юный Годи блестяще справился с испытанием и прошел Ритуал Инициации. Старейшины поздравили его и оказали ему должное уважение, но не все приняли это. Страж Мертвых, Ротагар Адрен, был уверен, что Стефан – посланник Вирма, и, так как не мог высказать

это вслух без боязни строгого выговора или наказания, то поставил себе целью особо жестоким образом испытать Стефана.

Но, к смятению Ротагара, Стефан проявил себя ценным членом общины, мудрым и проныцательным шаманом, тяготеющим к духовности. Его известность быстро росла, и вполне возможно, что он был одним из наиболее духовно-мудрых Фенриров. Он путешествовал в глубины Умбры за тайными знаниями и обнаружил некоторые Реальности и Области Умбры, ныне столь важные для Фенрир.

К сожалению, Страж Мертвых не сумел унять своей ненависти и в конце концов ненависть и недоверие к товарищу свели его с ума. По иронии судьбы он впустил в свой разум одно из воплощений Вирма Позыва ненависти и стал тем, кого подозревал в Стефане. Годами опухоль ненависти таилась в его мозгу и питала его мыслями об уничтожении Стефана. Ежегодная Великая Охота послужила проiscaм хитроумного Рагабаша, и Стефан попал в ловушку и погиб вместе с жертвой Охоты.

Великая печаль охватила общину. Поглощенный ненавистью и безумием, питаемыми Абхоррой, Страж Мертвых не сумел скрыть своего преступления. Дружественные Стефану духи указали на него, и он был казнен за предательство, и была разослана весть о том что погибли и мудрый Годи, и изменник.

К несчастью, Вирм подчинил себе дух Стража-Мертвых и тот возродился как воплощение Маэлджина, полное ненависти и жажды мести. Под этой личиной Вирм повел Танцоров черной спирали в бой против общины Истерзанного Неба. Спустя много лун, когда община переживала горестные и трудные времена юный оборотень-ворон принес весть о могущественном духе волка, что обитает на горе, где когда-то жил в одиночестве Дитя кровавой луны. Отправившаяся на розыски стая была поражена, найдя там самого Стефана. Благодаря тесной связи с миром духов и Матерью Землей ему было позволено вернуться в этот мир как духу-предку. Он обучал членов своего бывшего племени многим Дарам и оборонял общину от злодейских происков Стража Мертвых. Во время решающей битвы против Танцоров черной спирали Стефан исчез вместе со своим врагом. Большинство бойцов общины пали, а с ними ушло и знание, принесенное Стефаном, но Улей Танцоров был стерт с лица земли, и будущее общины было теперь в безопасности.

До нынешнего дня община Истерзанного Неба во Франции чтит Стефана Дитя кровавой луны как величайшего из детей Фенрира. Ежегодно в его честь проводится фестиваль, хотя постоянные попытки вызвать его дух не увенчались успехом.

### **Тарджей Крепкая Власть**

Тарджей жил чуть раньше эры викингов и был одним из величайших норвежских Фенрир своего времени. Он был рожден в бедной семье в безмянной долине на востоке страны. Когда на их селение напала банда чужаков, он, видя гибель родичей, перекинулся в небывало раннем возрасте пяти лет и обрушил свой гнев на убийц, и преследовал выживших через половину Европы, пока не отомстил. Это заняло у него три года, и все это время он жил без наставничества других Гару, не имея представления о ком-то, схожем с ним. Когда он вернулся в Норвегию, то был с почетом встречен тамошними Фенрир, которые приветствовали его как прошедшего Обряд Перехода.

За следующие десять лет полный ярости юный Гару стал умелым бойцом, одаренным в искусстве войны, и более старшие Гару обращались с ним, как с равным. Вскоре он стал вожаком стаи и присоединился к своим братьям в завоевании каэрн в Британии. Он стал самым юным лидером общины за несколько сотен лет, Ярлом общины Доблестного Молота Мести на Фаэрунских островах.

Тарджей был крайне суровым лидером и сурово наказывал даже за малейшие проступки. Никто не осмеливался бросить ему вызов из страха перед наказанием, если проиграет. Община была полна израненными бойцами, жертвами крутого нрава Тарджея, и такая извращенная дисциплина скоро привела его общину к гибели. В 803 году его каэрна была захвачена другими Фенрир, так как обескровленная община не смогла достойно защитить себя. Сам Тарджей убил больше нападавших, чем кто либо, но был побежден собственными товарищами по стае, перешедшими на сторону нападавших.

Однако хотя перебежчики были приняты радостно, они потеряли всю Известность и ранги. Тарджей же и в смерти сохранил славу легендарного героя и воина, непревзойденного в битве. Говорят, что когда он потерял в бою руки и ноги, он все равно продолжал сражаться, кусая врагов за ноги мощными челюстями.

Его голову насадили на копьё, и вороны склевали с нее плоть, а потом из нее сделали могущественный фетиш, Голову Крепкой Вла-

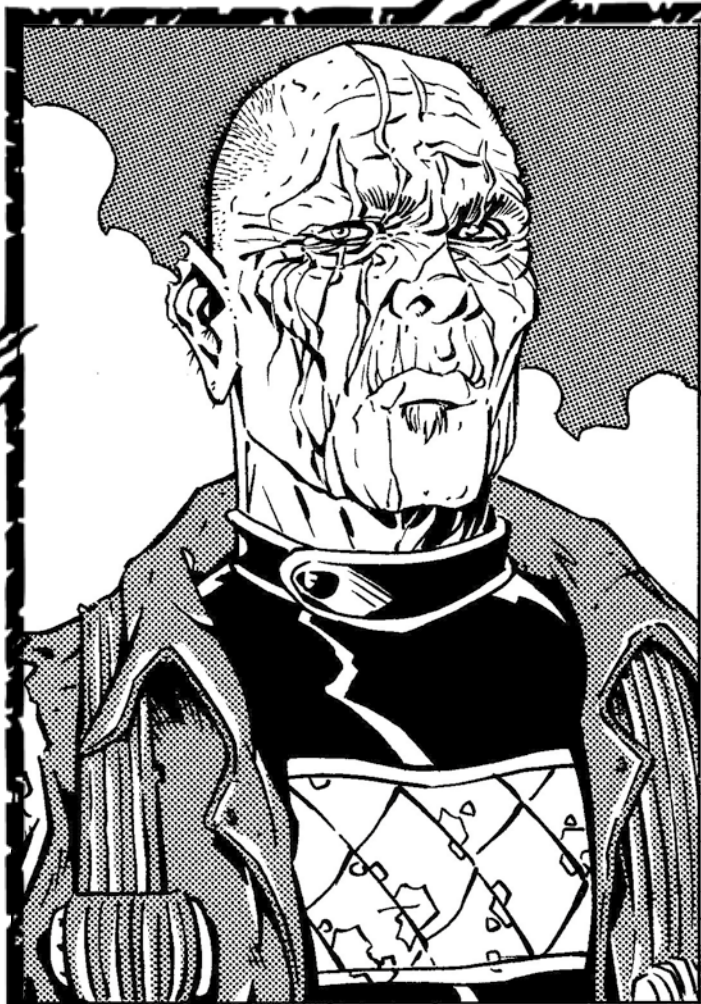


сти, шлем, дающий своему обладателю нечувствительность к боли и способность поддерживать дисциплину в бою. И по сей день этот шлем остается священной реликвией Фенрир, доказательством того, что при всех недостатках воина его сила может даровать ему бессмертие.

### **Голгол Клыки Иервого**

Если и есть среди ныне живущих Фенриров тот, чье имя способно внушать благоговейный страх, то это, несомненно, Голгол Сперва-Клыки. Матерью его была могущественная воительница Фенрир, что сражалась с врагами, даже будучи беременной им. Голгол появился на свет на поле битвы Второй Мировой войны и осиротел прежде, чем узнал вкус материнского молока.

Он вырос среди Фенриров, что воевали против Германии. С ранних лет он знал, что путь воина – битва, и лишь смерть врагов и славные сражения могли удовлетворить его жажду крови. Во Вьетнаме, на Балканах, в Афганистане он сражался во имя битвы, но, несмотря на упоение боем, никогда не позволял жажде крови овладеть своим рассудком. В многочисленных схватках Голгол выучился суровой дисциплине, стратегии и тактике, не имеющих равных.



Невзирая на его прошлые свершения, истинная известность пришла к Голголу во время его борьбы за Амазонку. Едва успев появиться там, он бросил вызов за право командовать и выиграл этот бой. За первые несколько недель командования он приобрел мало друзей, но другие Гару прониклись уважением к непревзойденным умениям Моды. После нескольких успешных рейдов даже самые ожесточенные Черные фурии скрепя сердце признали, что не знают, как бы они обходились без него дальше.

Последние слухи о событиях в Амазонии противоречат один другому. «Голгол заключил мир с Фера, все еще живущими там». «Голгол убил Фера». «Голгол передал командование преемнику и возвращается умирать домой». «Голгол заключил союз с другими племенами Гару и начинает новую войну». Как бы то ни было, каждая община Фенрир затаив дыхание ждет слова величайшего героя. С каждым годом легенды о нем все разрастаются: говорят, что в Криносе он достигает 4 м, что его огромные клыки прочнее стали и размалывают вековые деревья в щепки. Он – гордость племени Фенриров, и поговаривают, что именно Голгол поведет рати Фенриров в последнюю битву. Скептики утверждают, что он не доживет до

этого времени, но их слова смешны: если и существует на свете нечто, способное убить Голгола Клыки Первого, оно наверняка спит в ожидании Рагнарека, иначе оно уже уничтожило бы все племя.

### *Зубы Грома*

На просторах Севера Скандинавии и Финляндии среди людей ходят слухи об огромном снежно-белом волке, сыне Фенрира, что бродит по диким местам в поисках добычи. Говорят, он могуч и свиреп и способен разорвать взрослого человека пополам одним рывком клыков. Он миф, легенда – и в то же время реальность.

Зубы Грома – негласный лидер финских Фенриров. Негласный потому, что его никогда не избирали, и никогда его лидерство не было оспорено. Он не слишком интересуется политикой, но его всегда уважают и боятся и никогда не задают ему вопросов. Он считает схватки между Гару верхом глупости, и те Фенриры, которые знают о нем, осознают, что у них должны быть **ОЧЕНЬ** веские причины, чтобы бросить ему вызов. Опытный люпусочень плохо относится к молодым бойцам, которые тратят силы в поединках, чтобы потешить свое самомнение, вместо того, чтобы поучаствовать в достойной битве. Зубы Грома умеет красиво (и жестоко) поставить на место



тех, кто достаточно храбр или глуп, чтобы бросить ему вызов. Его укусы не назовешь иначе, как легендарными.

**Внешний вид:** Зубы Грома поражает воображение: могучий старый люпус способен при неверном свете сойти за небольшого белого медведя. Его белый мех заплетен в косы, глаза полны мудрости прожитых лет, но за величавым спокойствием скрывается постоянная бдительность, и он готов мгновенно среагировать на хруст ветки или блеск в глазах.

**Советы по отыгрышу:** Тебе ничего не нужно доказывать. Ты честно получил свой ранг и достойно несешь его, так что незачем чваниться или хвастаться. За тебя говорят твои поступки, и так и должно быть. Ты предпочитаешь слушать, но ничего не имеешь против того, чтобы дать совет люпусу, если тот кажется достойным того, чтобы потратить на него время.

**Порода:** Люпус

**Покровительство:** Форсети

**Ранг:** 5 (Старейшина)

**Физические атрибуты:** Сила 4 (6\8\7\5), Ловкость 4 (4\5\6\6), Выносливость 5 (7\8\8\7)

**Социальные атрибуты:** Обаяние 2, Манипулирование 3 (2\0\0\0), Внешность 3 (2\0\3\3)

**Ментальные атрибуты:** Восприятие 4, Интеллект 4, Сообразительность 3

**Таланты:** Бдительность 4, Атлетика 2, Рукопашный бой 5, Уворот 4, Красноречи 3, Запугивание 4, Инстинкты 4, Хитрость 2

**Навыки:** Понимание зверей 3, Лидерство 4, Холодное оружие 2, Скрытность 4, Выживание 5

**Познания:** Загадки 3, Окультизм 4, Ритуалы 5

**Детали биографии:** Чистота рода 4, Предки 3  
Ярость 6, Гнозис 7, Сила Воли 8

**Дары:** (1) Заячий Прыжок, Обостренные чувства, Заостренные когти, Устойчивость к боли, Чутье Дичи, Чутье истиной формы, Речь Духов, Истина Гайи, Облик Фенрира; (2) Задержка бегущего труса, Рычание хищника, Царь зверей, Сила помыслов, Зрительное чутье, Чувство сверхъестественного; (3) Кошачья походка, Мощь Тора, Мудрость древних путей; (4) Зверинная жизнь, Продавить, Крик Гайи, Героическая оборона, Разгрызание; (5) Песнь огромного зверя, Орда Валгаллы, Укус Фенрира.

**Обряды:** Зубы Грома – Старейшина-Филодокс, проживший немало лет. Если он и не знает какой-либо обряд, для него не составит труда найти того, кто обучит ему.

**Фетиши:** Зубы Грома не носит фетишей, оставляя их тем, кому они нужны.

## Карин Ярлсдоттир

В последнее время Карин Ярлсдоттир добром поминают среди Фенрир Америки и Европы. За несколько столетий она наиболее примечательный Ярл, ведь стереотип Ярла – ветеран битв, окруженный детьми, а не девушка моложе тридцати. Тем не менее, в племени, где вожаком может стать только сильный, она глава общины уже год и не показала ни малейших признаков слабости.

Карин – первый и единственный ребенок-Гару в семье Магни Разрушителя Гор, бывшего Ярлом одной из сильнейших общин Фенрир в северной Европе – общины Анвил-Клайвен. С момента ее Первого Изменения Магни ясно дал понять, что считает ее своим преемником, что расстроило планы некоторых членов общины. Магни пришлось не раз драться с претендентами на пост Ярла, и было очевидно, что, если он официально объявит своего преемника, многие из его последователей не поддержат его. Неудачливые претенденты возненавидели Карин, и когда их ревность стала слишком очевидной, Магни стал всерьез опасаться за жизнь дочери. Пока Карин была еще юной, он отослал ее с матерью в США.

Карин выросла среди американских Фенрир, которые уважали деяния ее отца, но не давали ей послабления ради них. Под их опекой Карин выросла сильной и суровой, и после Обряда Перехода получила имя Ярлсдоттир [Дочь Ярла]. Она доказала, что является хорошим Филодоксом и настоящим лидером, даже несмотря на постоянное давление со стороны ее соплеменников.

Короткое время спустя ее двадцатипятилетия Карин получила весть о том, что ее отец скончался. Его последним желанием было, чтобы она вернулась домой, в общину Анвил-Клайвен. Послушная до конца, она исполнила его просьбу, и по возвращении нашла вторую часть его завещания. Ее отец настаивал, чтобы она участвовала в поединках за право вести общину, так как чувствовал, что она достойна этого. Удивленная, она тем не менее бросила вызов и победила.

Карин Ярлсдоттир – противоречивая фигура среди Фенриров. Она – связующее звено между Фенрирами Америки и Европы, но поговаривают, что она не принадлежит полностью ни к тем, ни к другим. Она показала себя достойным и жизнеспособным лидером, но многие считают, что ее молодость – большой недостаток (а некоторые имеют предрассудок против женщин-лидеров). Тем не менее, Карин не демонстрирует недостатков, которые потребовали бы ее смещения. Даже сейчас она с гордостью продолжает носить имя Ярлсдоттир, но все, кроме недоброжелателей, давно называют ее Ярлом.



**Внешний вид:** Во многом Карин – типичная дочь Фенрира: высокая, с резкими чертами лица, атлетически сложенная. Она заплетает свои пепельно-русые волосы в длинную косу, предпочитает неофициальный стиль в одежде, к примеру, джинсы и американский кожаный жилет. Также она носит кулон Молот Тора, скорее из чувства юмора, чем почему бы то еще. Манера поведения сурова, но не авторитарна; как Филодокс, Карин ставит справедливость превыше мести или жалости.

**Замечания по отыгрышу:** С тех пор как ты вернулась в общину Анвил-Клайвен, ты в посто-

янной опасности, и ты знаешь это. Малейший намек на слабость необратимо влечет за собой вызов на поединок, но тебе нужно также остерегаться несправедливости: жестокий лидер столь же недостоин своего места, сколь и слабый. Тем не менее, ты выполняешь свой долг, и в глубине души довольна тем, что до сих пор одерживала победу во всех поединках. Как Фенрир, ты должна быть лучшей, и пока ты остаешься ею.

**Порода:** Хомид

**Покровительство:** Форсети

**Ранг:** 4 (Атро)

**Физические атрибуты:** Сила 3 (5\7\6\4), Ловкость 4 (3\4\5\5), Выносливость 4 (6\7\7\6)

**Социальные атрибуты:** Обаяние 4, Манипулирование 2 (1\0\0\0), Внешность 3 (2\0\3\3)

**Ментальные атрибуты:** Восприятие 4, Интеллект 3, Сообразительность 3

**Таланты:** Бдительность 1, Атлетика 3, Рукопашный бой 3, Уклонение 2, Красноречие 2, Запугивание 3, Первобытный инстинкт 2

**Навыки:** Вождение 2, Этикет 2, Огнестрельное оружие 1, Лидерство 4, Холодное оружие 4, Скрытность 1, Выживание 3

**Познания:** Расследования 1, Законы 3, Языки 3 (Английский, Немецкий, Норвежский, Французский), Медицина 1, Политика 3, Ритуалы 3, Естественные науки 1

**Детали биографии:** Чистота рода 3, Союзники 2  
Ярость 5, Гнозис 4, Сила Воли 7

**Дары:** (1) Аура уверенности, Убеждение, Устойчивость к боли, Истина Гайи, Облик Фенрира; (2) Зов Долга, Рычание хищника, Пристальный взгляд, Сила помыслов; (3) Мощь Тора, Мудрость древних путей; (4) Героическая оборона.

**Обряды:** Приветствие Луны, Обряд очищения, Ритуал остракизма, Ритуал вызова, Ритуал раскрытия каэрна, Обряд первой крови, Камень презрения, Охота, Голос шакала.

**Фетиши:** Молот ярлов Пожиратель троллей, при необходимости разнообразные талены.

# Потомки Генрифа

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

**Слава**  
○○○○○○○○○○○○  
□□□□□□□□□□

### Честь

○○○○○○○○○○○○  
□□□□□□□□□□

### Мудрость

○○○○○○○○○○○○  
□□□□□□□□□□

### Ранг

□□□□□□□□□□

### Ярость

○○○○○○○○○○○○  
□□□□□□□□□□

### Знозис

○○○○○○○○○○○○  
□□□□□□□□□□

### Сила воли

○○○○○○○○○○○○  
□□□□□□□□□□

### Здоровье

Пустяк   
Боль -1   
Лег.травмы -1   
Ср.травмы -2   
Тяж.травмы -2   
Увечье -5   
Нокаут

### Илеменная слабость

НЕПЕРЕНОСИМОСТЬ

# Потомки Генрифа

## Хомид

Нет  
изменений

Сложность: 6

## Злабро

Сила (+2) \_\_\_\_\_  
Выносливость (+2) \_\_\_\_\_  
Внешность (-1) \_\_\_\_\_  
Манипулирование (-2) \_\_\_\_\_

Сложность: 7

## Кринос

Сила (+4) \_\_\_\_\_  
Ловкость (+1) \_\_\_\_\_  
Выносливость (+3) \_\_\_\_\_  
Внешность 0 \_\_\_\_\_  
Манипулирование (-3) \_\_\_\_\_

Сложность: 6

ВЫЗЫВАЕТ  
ПЕРВОБЫТНЫЙ УЖАС

## Хиспо

Сила (+3) \_\_\_\_\_  
Ловкость (+2) \_\_\_\_\_  
Выносливость (+3) \_\_\_\_\_  
Манипулирование (-3) \_\_\_\_\_  
+1 куб на Укус

Сложность: 7

## Люпус

Сила (+1) \_\_\_\_\_  
Ловкость (+2) \_\_\_\_\_  
Выносливость (+2) \_\_\_\_\_  
Манипулирование (-3) \_\_\_\_\_  
-2 к броскам на  
Восприятие.

Сложность: 6

## Другие черты

OOOOO  
OOOOO  
OOOOO  
OOOOO  
OOOOO  
OOOOO  
OOOOO  
OOOOO  
OOOOO  
OOOOO  
OOOOO  
OOOOO  
OOOOO  
OOOOO  
OOOOO  
OOOOO  
OOOOO  
OOOOO  
OOOOO  
OOOOO

## Фетиши

Предмет: \_\_\_\_\_ Уровень \_\_\_\_\_ Гнозис \_\_\_\_\_  
Сила: \_\_\_\_\_  
Предмет: \_\_\_\_\_ Уровень \_\_\_\_\_ Гнозис \_\_\_\_\_  
Сила: \_\_\_\_\_  
Предмет: \_\_\_\_\_ Уровень \_\_\_\_\_ Гнозис \_\_\_\_\_  
Сила: \_\_\_\_\_  
Предмет: \_\_\_\_\_ Уровень \_\_\_\_\_ Гнозис \_\_\_\_\_  
Сила: \_\_\_\_\_

## Обряды

## Бой

Маневр/Оружие	Бросок	Сложность	Урон	Раст.	Скор.	Маг.

## Таблица драки

Маневр	Бросок	Сложн	Урон
Укус	Лов+Рукоп.	5	Сила+1/А
Рывок	Лов+Рукоп.	7	Особое/У
Коготь	Лов+Рукоп.	6	Сила+1/А
Захват	Лов+Рукоп.	6	Сила/У
Удар ногой	Лов+Рукоп.	7	Сила+1/У
Удар рукой	Лов+Рукоп.	6	Сила/У

А=Аггравированный урон  
У=Ударный урон

Броня: \_\_\_\_\_

# Потомки Генрифа

Натура:

Маска:

## Достоинства и недостатки

Достоинства

Тип

Цена

Недостаток

Тип

Бонус


## Расширенные детали биографии

Союзники

Наставник


Чистота рода

Иредки

Ресурсы


Родичи

Мотем


Вещи

Опыт

Экипировка: \_\_\_\_\_

Всего: \_\_\_\_\_

Обмундирование: \_\_\_\_\_

Получено от: \_\_\_\_\_

Септ

Название: \_\_\_\_\_

Всего потрачено: \_\_\_\_\_

Местоположение каэрна: \_\_\_\_\_

Уровень: \_\_\_\_\_ Тип: \_\_\_\_\_

Потрачено на: \_\_\_\_\_

Тотем: \_\_\_\_\_

Лидер: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



# Потомки Генрифа

## История Иредыстория

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

## Описание

Возраст: \_\_\_\_\_  
Волосы: \_\_\_\_\_  
Глаза: \_\_\_\_\_  
Раса: \_\_\_\_\_  
Национальность: \_\_\_\_\_  
Пол: \_\_\_\_\_

Рост	Вес
------	-----

Хомид: _____	_____
Глабро: _____	_____
Кринос: _____	_____
Хиспо: _____	_____
Люпус: _____	_____

Боевые шрамы: \_\_\_\_\_

Уродства метиса: \_\_\_\_\_

## Внешность

Взаимодействие стай

Рисунок персонажа

