

# СТРАЖИ КАЭРНОВ

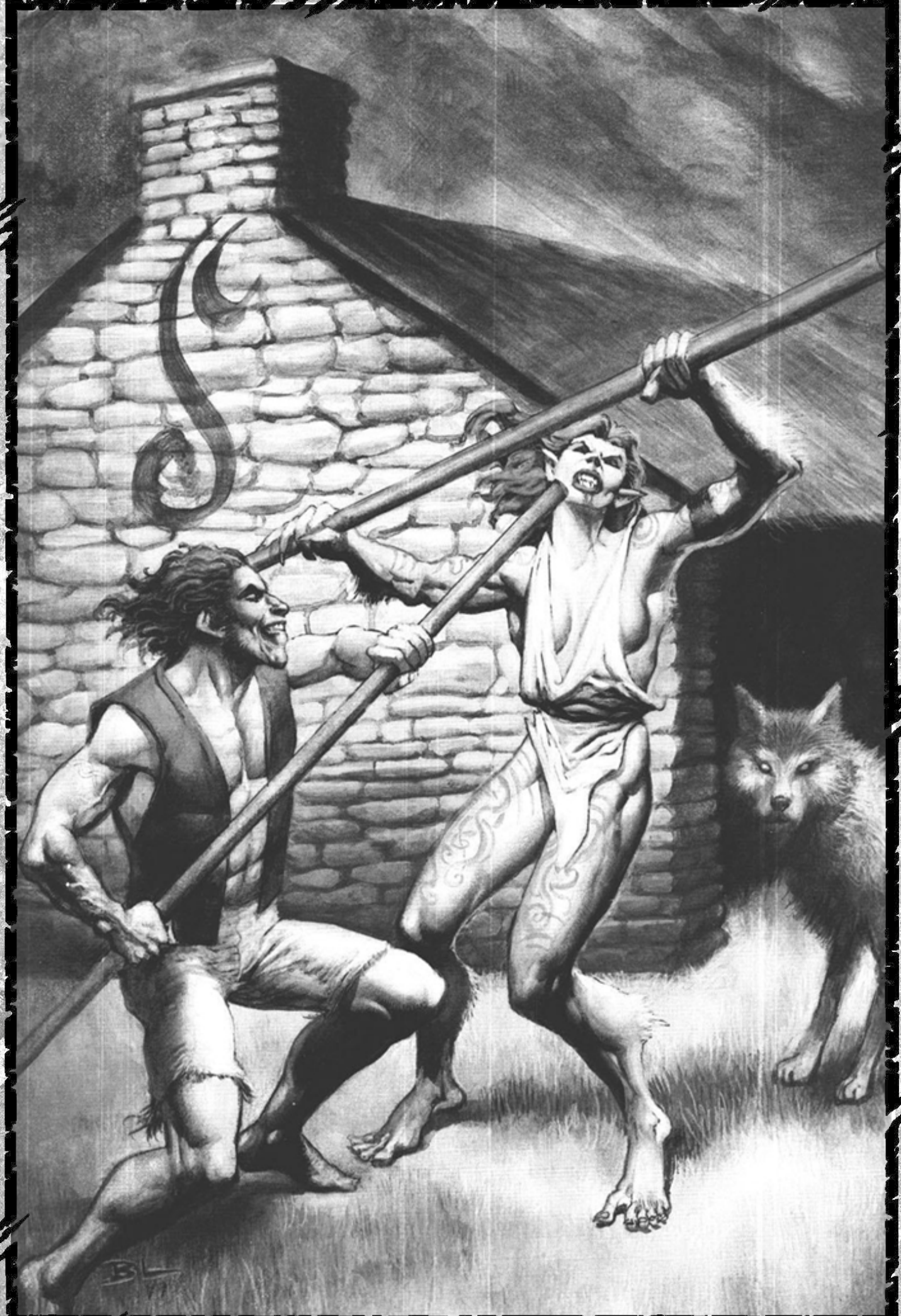


*Книга-дополнение по каэрнам для игры Оборотни: Апокалипсис*

# СТРАЖИ КАРНИО



*Дина МакКинни и Форрест Б. Марчинтон с Итаном Скемпом*





## Вручение Клайва

### Стих Первый

Костер слабо горел в каменном круге, но при этом все равно обещал гостеприимное тепло прохладным вечером. Случайные искры вспышками кружились в ночи, чтобы смешаться с бесчисленными звездами. Дюжина фигур образовала полукруг вокруг огня. Часть выглядела людьми, сидящими на пеньках и низких валунах; другие же лениво стояли на четырех лапах в манере люпинов. Предпочтя прежнюю форму, Джонни МакЛарен прислонился к камню, рассеянно ковыряя затянувшийся недавно шрам повыше правого колена. Неделю назад он столкнулся с диким вампиром в лесу на юге; он сражался с пиявкой на протяжении получаса, и в итоге смог одержать верх. Его хромота уже почти исчезла, но он надеялся, что следы драки не пропадут полностью; несколько шрамов послужат хорошим поводом для великих историй. Как и другие вокруг огня, Джонни был Фианна и очень гордился этим. Хотя его волчья стая и сделала свой вклад в борьбу с Вирмом во многих проявлениях (как могли засвидетельствовать его шрамы), но Септ Благословения Бриджит был в первую очередь пристанищем для хранителей знаний и ремесленников. Сам он был кузнецом, с легкостью выковывая мечи и тонкие украшения. Джонни в равной мере гордился своими навыками обращения с когтями и с молотом.

Худенькая женщина с медового цвета косой до бедер шагнула вперед. Каолта МакЛорин вскинула голову, чтобы возвестить Открыва-

ющий Вой. Один за другим, голос каждого нашел свою собственную гармонию в общем вое, усиливая и укрепляя звук, эхом прокатившийся по долине. В этом душераздирающе красивом смешении голосов звучало настоящее единство племени. Джонни никогда не чувствовал себя частью стаи сильнее, чем в этот момент – когда он добавил свой резкий вой к общему хору. После общего воя Каолта дала знак своим братьям исполнить духовную песнь почтения к Гайе, матери Гару и всего сущего, Стагу, проводнику племени, и покровительнице септа, Дане, легендарной матери Фианны.

Когда последние звуки песни стихли, Джонни переместился в более удобное положение и посмотрел вокруг. Послышалось бормотание, когда Гару начали тихо разговаривать между собой. Все почувствовали напряжение в воздухе, как будто что-то важное, но неожиданное, должно было произойти. Внезапно все внимание сосредоточилось на Яне Корригане – старейшине и лидере септа – когда он встал. Высокий парень с косматой каштановой гривой, он был Лунным Певцом большой известности, несмотря на то, что он едва достиг тридцати лет. Наподобие Джонни и большинства других двуногих, он был довольно скудно одет – чтобы лучше видны были шрамы и татуировки, которые вились по его телу, словно карта войны с Вирмом. Джонни заметил кое-что другое в своем лидере, однако: он не носил Великий Клайв, который выиграл

в неожиданной дуэли три месяца назад. Вместо этого он прицепил к поясу серебряный нож размером с нож Боуи, клайв Каэльбада, которым он был награжден много лет назад.

Стоя перед огнем, старейшина выставил вперед клайв Каэльбада, причудливо изогнутый серебряный клинок, отражающий красное мерцание слабого огня. Он рассматривал нож несколько мгновений, прежде чем обвести собрание взглядом. Затем он начал говорить в размеренной манере мастера рассказчика:

– У этого клайва давняя история. Он был выкован для Каэльбада мак Фьячу, и вручен ему в знак признания его победы над Вирмозверем великой силы. Каэльбад чтит этот клинок, как и клинок чтит его. Много зим позже Каэльбад из последних сил вложил его в руку своего сына и преемника, Адамнана. Мак Каэльбад пользовался клинком, предпочитая его всему остальному, бросая копьё и меч в бою. Когда он пал от когтей Танцора Черной Спирали, его сестра Аойфа забрала клинок и хранила его на протяжении многих лет, прежде чем передать его члену своей стаи, Падригу мак Комайлу. Падриг Мор, как его теперь называют, стоял в свое время целых пятидесяти Танцоров Черной Спирали. Когда он пал, защищая свой каэрн, его клинок был найден...

Любопытство Джонни росло по ходу рассказа о бывших владельцах клинка. Ян никогда не делал ничего подобного раньше; видимо, действительно что-то большое должно было случиться. Вождь (The Righ) собирался завещать клинок, Джонни знал это. И кто же достоин этого больше, чем он? В конце концов, подумал Джонни, кто еще так отчаянно сражался, чтобы изгнать Вирма из каэрна и окрестностей? Но Ян почти закончил рассказывать историю, и Джонни вновь внимал ему.

– Несмотря на то, что Андреа родилась без Луны, она обладала качествами воина, терпением судьбы и речью Лунного Танцора. Она научила меня, что такое быть Гару, и помогала мне держать голову высоко поднятой, – он замолчал на мгновение в размышлении. – Она встретила свой конец смело, в одиночестве окруженная разлагающимися приспешниками могущественных Пиявок. Ее клайв был найден уважаемым Стеклоходом. Я отправился к нему и вернул заветный клинок обратно в свой септ. С тех пор я его ношу. Серебряный клинок стер проклятье заразы Вирма с многих врагов во многих странах.

Ян держал клинок перед собой, позволяя ему мерцать в отблесках огня всей поверхностью.

– На протяжении своей истории ни одно пятно бесчестия не тронуло этот клинок. Теперь пришло время новой руки, чтобы владеть им. Эта рука, хоть и молода, но проверена. Носитель клинка сегодня вечером среди нас.

Джонни слегка наклонился вперед. Вот оно!

– Эрин Келли, встань передо мной.

Джонни почувствовал, как кровь отливает от его лица. Удивленный, он взглянул на молодую галлиард, в то время как та тоже побледнела и неуверенно поднялась. Она была удивлена так же, как и шокированный арун.

•••

Эрин была застигнута врасплох. Она некоторое время смотрела на своего наставника, прежде чем заставить себя подняться на дрожащие ноги. Повернувшись спиной к септу, она взглянула на Яна через огонь, ее глаза щипал дым и обжигал огонь. Ян все еще крепко сжимал клайв в руке, как будто тот был ее естественным продолжением. Свет сиял на полированном серебре, очерчивая загадочные узоры, струящиеся вдоль клинка. Эрин оторвала глаза от него, но не смогла посмотреть в глаза своему наставнику.

– Протяни руку, – сказал старейшина.

Слегка колеблясь, она подчинилась, и сразу почувствовала распространяющийся по руке жар от огня, когда Ян продолжил:

– Хоть ты и молода, но ты уже проявила честь и отвагу. Ты сражалась за свой народ и за Гайю. Ты изучила историю и пути Фианна. Слушая Гайю и свое сердце, ты показываешь мудрость. В своей бескорыстной помощи Гуралам, редчайшим из детей Гайи, ты приносишь честь своему септу и племени.

Жар становился все сильнее, почти невыносимым; Эрин подумалось, что она физически ощущает, как на руке растут волдыри. Но она не отступила и даже не вздрогнула. Не перед Светом в глазах.

– Тогда возьми этот клинок, Эрин Келли, фостерн из септа Благословения Бриджит. Возьми и приумножь его честь.

Хоть она и хотела кричать от боли, но, тем не менее, сомкнула обожженную ладонь на рукояти клинка. Она задержала ее там на мгновение, а затем ощутила, как обернутая кожей рукоять плотнее вжалась в ее руку. Дух клайва принял ее.

Когда она убрала руку, весь септ разразился торжествующим воем. Ее сердце наполнилось радостью и гордостью. Ян обошел огонь, чтобы заключить Эрин в могучие объятия.

•••

Ночь была на исходе, и празднующие уже разошлись или, по большей части, просто свернулись калачиком у огня в форме люпинов. Но не Джонни МакЛарен. Он стоял на каменном возвышении в некотором удалении от костра. Вроде как он был на страже, но с тем смущением, в котором пребывал сейчас его ум, даже Червь Гнездовья легко прошел бы незамеченным мимо него.

Он снова посмотрел на огненное кольцо. Двое или трое Фианна слушали, как Ян потчует их рассказом о жизни Падрига Мора. Буноносый был среди них. Он почувствовал, как кипит ярость, и отвернулся, чтобы не утратить контроль и не усилить свое унижение еще больше. Вручение легкойкомысленной маленькой девочке клайва – оружия

воина! – и получение его звания даже без испытания или вызова заставляло его пылать яростью. Это был фаворитизм, простой и незамутненный; она была любимчиком лидера, настолько глубоко спрятанным за его спиной, что она не знала даже, день сейчас или ночь. Джонни был чертовски уверен, что не забудет такого неуважения.

Он крепко сжал рукоять своего копья. Наконечник был выкован идеально и украшен узором из спиралей и завитков, доходящим почти до края лезвия. Джонни превратил слиток железа в это сверкающее стальное оружие силой своей руки, потом на лбу и знанием ремесла. Где же признание за его мастерство? А тут какая-то выскокка-щенок рассказывает пару историй, и все Лунные Танцоры уже сходят с ума от восторга.

Нет, он не забудет это очень долго.

## Стих Второй

– Куда собралась, юная Лунный Танцор?

Сердце Эрин упало, когда Бдящий заговорил. Она как раз пыталась ускользнуть с фермы, будучи настроенной на веселую ночь на концерте «Widdershins», которого она неделями с нетерпением ждала. Но Брайан МакКормак редко обращался к ней, если только у него не было для нее какого-то поручения. Она обернулась, чтобы увидеть приближающегося к ней мужчину, огромного даже в человеческом облике.

– Ян и Каолта ушли сегодня днем по делам, и большинство остальных заняты в других местах. Пришло время тебе взять на себя бремя дежурства, носитель клайва.

Смысл был прост – с ростом уважения приходит и дополнительная ответственность. Однако, Эрин не смогла понять по его тону, одобряет ли он оказанную ей честь или нет. Она кивнула, пряча внутри себя разочарование; честь, которую ей оказали, стоит сто ночей на вахте.

Затем она увидела, как Джонни вышел из своей мастерской, расположенной в сарае. Арун улыбался ей.

– Минутку, Бдящий, – сказал Джонни голосом, спокойным, как мелководная река. – Кажется, Эрин очень хочет уйти. Я готов дать ей возможность. Как насчет небольшого соревнования?

Эрин воспряла духом; у нее появился шанс! С надеждой она посмотрела на Брайана, и увидела, что Бдящий слегка нахмурился, потом пожал плечами. Уже через мгновение Красный Гребень, Мастер Вызовов, возник рядом, чтобы слушать и судить. Эрин выжидательно посмотрела на Джонни. Будет ли это словесное состязание? Конкурс бахвальства, чтобы увидеть, кто сможет первым рассмешить сурового Брайана?

Джонни ответил на ее невысказанный вопрос:

– Так совпало, что я только что окончил работу над неплохой парой шестов. Можем как раз их опробовать.

Увидев кивок седого волка и взмах его хвоста, он вынес посохи из своей мастерской.

– Первый упавший на землю остается дома.

Снова взгляд на Красного Гребня, который вновь опустил морду в знак согласия. Когда Эрин поймала тяжелый посох, что ей кинул Джонни, он добавил:

– Я даже позволю тебе сражаться в Глабро – просто чтобы было по-честному.

Это была насмешка? Неважно – она чувствовала, как ее мышцы смещаются и увеличиваются. Не стоит упускать преимущество, которое предлагал ей арун.

Бой закончился еще почти до того, как начался. Сперва Эрин дерзко улыбнулась, нанесла пробный удар, затем еще один. Джонни блокировал первый, увернулся от второго, а затем выдал целую серию быстрых дробящих кости ударов, которые заставили гильярд пошатнуться. Прежде чем она смогла ответить, Джонни сдвинул руку к одному концу посоха и ударил им во всю длину, чтобы разбить ей ключицу и разом поставить на место молодую девушку.

На секунду Эрин чуть не потеряла сознание от удара. Боль, которая вмиг захлестнула ее, не утихла сразу, хотя она почувствовала, как ее кости срастаются, закрывая разрывы. Подняв глаза, она увидела спину Джонни, когда он уносил посохи обратно в мастерскую.

– Неплохо для щенка, – услышала она его слова, брошенные ей через плечо. – Если ты будешь проводить побольше времени с оружием и поменьше с книгой, то однажды даже станешь достойной этого клайва.

Гнев от оскорбления вспыхнул внутри нее, но едва рычание сорвалось с ее окровавленных губ, темно-красный силуэт Красного Гребня предупреждающе шагнул к ней, поднимая хвост. Она опустилась на землю, пока ее дыхание вновь не стало ровным.

•••

Была уже поздняя ночь, когда Эрин в четвертый раз закончила обход вокруг Двора. Никаких неприятных запахов, никакого шума, только ночь и след ее вечно любопытного собрата Невервайза (Neverwise), неслышно ступающего в темноте где-то впереди. Будучи вполне осмотрительной, она все же не могла выкинуть стычку с Джонни из головы. Эрин сперва казалось, что смысл вызова был в том, чтобы просто повеселиться, пока удары не стали сыпаться на нее градом. Что не так с Джонни? Потом она вспомнила его слова: однажды ты, возможно, станешь достойна этого клайва. Может быть, дело в клайве! Наверное, он завидует! Эрин ощутила какую-то злую гордость. Почему она не заслуживает его? Разве она не спасла детеныша оборотней? Разве не она лично рассказала истории перед самим Верховным Вождем в большом зале в Таре? Она была молода и низкого статуса, но если сам Свет-в-Глазах являлся ее наставником, то это, конечно же, что-то да значило. Затем внезапная мысль пришла ей в голову. Неужели остальные думают так же, как Джонни? Этот вопрос снедал ее, хотя она и приложила все усилия, чтобы скрыть факт того, что одобрение сородичей было ужасно важно для нее. Смелость

была в ней от природы, и она решила найти кого-то, чтобы разрешить этот вопрос так или иначе.

С тех пор, как он принял мантию Бдящего Каэрна, Брайан МакКормак не ступал за пределы Двора. Эрин нашла его сидящего с ножом в руке у каменной хижины, терпеливо превращающим изогнутую ветвь в дорожную палку исключительной красоты. Она задала ему вопрос в лоб:

– Брайан, септ недоволен мной из-за того, что я получила клайв?

Огромный мужчина некоторое время молчал.

– Ты имеешь в виду сегодняшний вызов, не так ли? Если кто-то и обижается на тебя, то это, конечно, Джонни. Просто посмотрев и послушав – пара навыков, которые тебе неплохо было бы совершенствовать – я бы сказал, что он считает, что заслуживает большего признания. И это является одной из причин, почему он этого не получает.

Бдящий снова замолчал, в то время как его маленький клинок срезал с палки невероятно длинный завиток.

– Ты слишком молода, чтобы носить клайв, но Ян был таким же, когда получил его. Возможно я не должен такого говорить, но твой наставник считает, что тебе уготована большая судьба. Огонь Бриджит в твоём сердце, и он хочет раздуть его. Вот почему он неустанно обучает тебя. И вот почему он представил тебя ко двору в Таре.

Брайан наклонился вперед, его взгляд стал суров.

– Но будь осторожна, девчушка. Величайшие певцы страдают даже больше, чем им уготовано. Это тяжелая жизнь. И не слишком гордись собой, иначе ты будешь стоить не больше, чем Джонни и подобные ему.

Он отложил нож и начал медленно шлифовать посох, глядя на Эрин из-под густых бровей. Девушка ничего не говорила несколько минут. Наконец она подняла голову.

– Как я могу помириться с ним? – спросила она.

На лице Брайана появилась легкая одобряющая улыбка.

•••

Эрин медленно поднималась по истоптанной дорожке, бегущей по спирали против часовой вверх по резко восходящему холму, щурясь в свете заходящего солнца. Она шла неспешно, и ее мысли следовали за ритмом ее шагов. Девушка была одета в простую тунику с аккуратными вырезами, чтобы были видны племенные символы на ее плечах и закрученные спирали, обвивающие ее руки и ноги. Внутри круга камней, возвышающихся над ней, Лунный Танцор почувствовала вибрацию магии, духовной энергии в воздухе. Она достигла вершины, центра каэрна; это было похоже на подъем в воздух, когда давление ослабло, а взгляд прояснился. Это было редкое ощущение радости от духовного и физического единства. Эрин расположилась между двумя грубыми мегалитами. Комфортно устроившись на коленях, она начала петь Песнь Силы. Невидимая энергия концентрировалась и подрагивала вокруг нее. Тогда в одночасье, будто кто-то внезапно закрыл дверь, все застыло. Перед ней стояла женщина с длинными рыжевато-светлыми волосами в красном платье, мерцающем огнем в угасающем свете. Это была Бриджит, богиня огня и поэзии, откликнувшаяся на ее зов:



– Зачем ты звала меня, бард? – ее голос был сладким, как молодой мед, и теплым, как глинтвейн.

– Я прошу твоей помощи. Я предлагаю свою историю и прошу твоей поддержки для того, чтобы разрешить ее.

– Рассказывай, – велел дух.

Звезды медленно закружились в вышине, когда Эрин начала свою историю о неожиданной чести и том, какие последствия это вызвало. Когда она закончила, Бриджит задумчиво кивнула, прежде чем заговорить.

– Зависть – это семя, из которого всегда вырастает горький плод. Подобные трагедии одолевали умы поэтов и рассказчиков еще со времен зарождения мира. Но превознесение героев тоже ремесло бардов, причем с меньшим кровопролитием.

Дух выпрямился.

– Ладно, я помогу тебе. Хорошо подумай о чувствовании этого воина, и пусть внутри тебя вспыхнет пламя вдохновения.

– Как я могу отплатить тебе?

Было бы очень невежливо принять помощь духа, даже если она предоставляется бесплатно, не предложив что-то взамен.

Бриджит улыбнулась.

– Расскажи свою историю хорошо трижды: один раз перед врагом, чтобы залечить рану, перед тем как она загноится; один перед своим королем, который в своем зале легенд нуждается в новых славных рассказах; и один раз перед своими родственниками феями – такие истории о доблести их хлеб. Зажги сердца и зажги умы, и ты отблагодаришь меня, молодая поэтесса.

### Стих Третий

Рогатая луна изгибалась вверх, когда Джонни присоединился к септу у каменного круга. Вооруженный бутылкой виски прямоком из Шотландии, он уселся в ожидании ночи песен и историй, ведь Септ Благословения Бриджит всегда чтит Луну Певца таким образом. Длинные ночи песен и выпивки, смеха и шуток – Джонни знал, что хорошо быть Фианна. Когда все собрались, Ян зачитал посвящение к Дане и Бриджит, составленное поровну на гэльском и языке Гару. И когда последнее

эхо звуков затихло, и ничто кроме треска костра не нарушало тишину, лидер септа спросил:

– Кого мы услышим первым? У кого есть история, чтобы ее рассказать?

Эрин встала прежде, чем кто-либо еще успел попросить слова:

– У меня есть рассказ, рассказ о доблести и чести.

– Тогда рассказывай, – прорычал старейшина, с удобством прислонившись к камню. Все глаза обратились к молодой гильярд, в том числе и Джонни. Голос Эрин был сильным, и в нем слышались интонации опытного рассказчика. Ну, хоть она и хитрая, испорченная маленькая сучка, думал Джонни, но надо сказать, что говорить она умеет. Он все еще мечтал о клайве, но не мог открыто бросить вызов решению Яна. Вот если бы щенок показала себя недостойной клинка...

– Чью историю ты расскажешь нам? – спросил Амберголд, молодой пивовар слева от Джонни.

– Каэльбад мак Фьячу и Дреллок? Гэвин Мак Фионн у Каменной Стены? – вопрошали голоса вокруг огня.

Эрин вздернула подбородок.

– Нам нет нужды заглядывать так далеко в прошлое или в дальние края ради славных историй. Сегодня вечером я расскажу о триумфе Выкованного в Огне.

Джонни чуть не упал от удивления, услышав свое племенное имя. Если он чего и ожидал, то, в крайнем случае, того, что станет объектом убийственной сатиры в отместку за то, что дал взбучку Эрин. Но когда девушка заговорила, он понял, что это было что угодно, но не насмешка. С легкостью опытного сказителя она рассказала (и в некоторых случаях весьма подробно) о его битве с дикой Пиявкой. Она говорила так, словно сама была там, и рассказывала все таким образом, что любой подумал бы, будто Джонни разорвал глотку самому Вирму! Вокруг него сверкали восхищенные взгляды членов его стаи. Когда история закончилась, певцы завывали на нисходящую луну, а аруны по очереди похлопали Джонни по спине. В промежутке между похлопываниями он взглянул сквозь огонь на Эрин и увидел гордость и радость в ее глазах. Он сверкнул ей улыбкой.

Может быть, она все же не так уж и плоха.

## **Создатели**

**Авторы:** Дина МакКинни, Форрест Б. Марчинтон и Итан Скемп

**Разработчик:** Этан Скемп

**Редактор:** Эйлин Э. Майлз

**Художники:** Эндрю Бейтс, Митч Бирд, Джо Коррони, Брайан ЛеБланк, Стив Прескотт, Рон Спенсер

**Арт-директор:** Эйлин Э. Майлз.

**Дизайн обложки:** Рон «Ллойд» Спенсер

**Макет и набор текста:** Эйлин Э. Майлз

**Переводчики:** Россия в Ночи

**Редактура:** Кадат

**Верстка:** Кадат

# СТРАЖИ КАЭРНОВ

## Содержание

<i>Легенды Гару</i> “Вручение клайва”	2
<i>Введение: Открывая каэрн</i>	10
<i>Глава 1: О каэрнах, печалях и радостях</i> Проектирование каэрнов	16
<i>Глава 2: Илеменные линии</i> Традиции Гару и Фера, связанные с защитой каэрнов	38
<i>Глава 3: Зарываясь глубже</i> Погружение игроков в защиту и улучшение каэрнов	66
<i>Глава 4: Не о Гару и родичах</i> О метисах	82



BEN TRENLER '00



# Введение: Открытие каэрна

*Я бы истекал кровью, пока из меня не вытекла бы целая река; я мог бы гореть, пока не обратился бы в пепел. Я бы умер тысячами смертей, прежде чем позволил бы детям Рогатого Змея вытирать ноги об сердце Гайи*

– Каменное Брюхо, Смотритель

Каэрны – это сердце и душа Гару. Это места для общения с Великой Матерью, источники утешения и столь необходимой силы, а также последние линии обороны. Они являются центром почти любой хроники Оборотней, потому что они – это все, за что сражаются Гару. Они являются источником жизни самой Гайи.

И несмотря на все это, каэрн – это то, что не вполне доступно для понимания нашему образу мышления. Сами мы никак не растем в самых глубоких уголках дикой местности или духовных центрах городов; мы могли бы бывать в таких местах, но даже тогда нам открывается лишь часть общей картины. И тогда возникает вопрос, на что станет похоже такое место, если группа оборотней устроит логово в нем!

Может быть особенно трудно сыграть персонажа метиса, когда вы не знаете, каково это – расти в сердце каэрна. Мы все знакомы с человеческим обществом, и мы примерно представляем какой может быть жизнь волчонка, но у нас никогда не было реального представления о том, чем является повседневная жизнь в строжайше охраняемом сердце общества Гару.

До этих самых пор.

**Стражи каэрнов** – сборник материалов про каэрны и жизнь септов, начиная от самой общей информации о сохранении активности в каэрнах до конкретных заметок о традициях племенных септов. Если вы когда-нибудь задумывались о том, чем заняты старейшины в каэрнах целыми днями или где и что едят члены септа, как они спят, то внутри этой книги вы найдете искомые ответы.

## Немногие из последних

Является установленным фактом, что Гару удерживают гораздо меньше каэрнов, чем должны; в Последние Времена (End Times) каэрны падают под ударами захватчиков чаще, чем строятся новые. Поскольку человечество распространяется по всему земному шару, становится все труднее сохранять неприкосновенность священных мест. Благословенные деревья срезаются бензопилами; священные источники перекрываются или загрязняются. Немногие оставшиеся каэрны яростно охраняются оборотнями, которые знают, что они не могут позволить себе потерять еще хотя бы один из них.

Но вопрос остается: насколько много каэрнов существует в Мире Тьмы?

Ответ... неоднозначен.

Хотя такой ответ и может расстраивать, но суть в том, что просто не существует единого правила для определения количества каэрнов, которые должны располагаться в определенной области. Тут просто слишком много переменных. Численность человеческого населения, история прошлого, местность, местные культуры – даже местная флора и фауна могут иметь влияние на то, будет ли являться священным местом территория. Как не существует единого способа определить, какое количество Гару должно обитать на определенном количестве квадратных миль (в отличие от вампиров, оборотни, конечно, не процветают в густонаселенных районах), так же нет и подходящего способа определить, сколько каэрнов должно существовать в этой же самой области.

Кроме того, не все Рассказчики используют одинаковое соотношение тьмы и надежды в своих хрониках. Это особенно верно для игр живого действия, где часто в каэрне находится гораздо больше оборотней, чем можно было бы ожидать. Один Рассказчик может решить, что три сотни действующих каэрнов во всей Северной Америке это правильно, но второй может сказать, что пятьсот больше похоже на правду, а третий вообще посчитает, что их должно быть не больше пятнадцати. Так как в обязанностях Рассказчика развлекать игроков – и не все игроки рады такому же количеству нигилизма в своей истории – это несоответствие не только неизбежно, но, вероятно, к лучшему.

Что приводит нас к очень важному заключению: никогда не следует описывать каэрны, придерживаясь «утвержденного» набора соотношений или цифр. Каждый каэрн должен быть уникальным, связанным ровно с необходимым для истории количеством Гару – которое, конечно же, должно быть несколько меньше необходимого для удержания каэрна.

Важность этого момента нельзя переоценить. Не бывает двух одинаковых каэрнов; каждый из них является уникальной смесью духовной сути, племенного характера, географического положе-

ния и истории. Слишком легко было бы предполагать, что все каэрны Фианна – это каменные круги на туманных вершинах, или что все каэрны Стеклоходов располагаются на вершинах сияющих небоскребов. Как насчет каэрна Ярости Фианна, построенного на старом поле битвы, где септ бережно хранит черепа всех своих павших героев? Как насчет каэрна Загадок Стеклоходов на острове, окутанном туманом, в городской гавани? Эта книга показывает в первую очередь стереотипы, верно – но каэрны хроники должны обладать ровно таким количеством стереотипных особенностей, чтобы игроки находили их правдоподобными. Все остальное должно отличаться.

## Ирредназначение каэрнов

Самая отличительная черта каэрна – это цель, которой он служит. Если ваша хроника построена вокруг каэрна Загадок, то она будет радикально отличаться от игры, для которой вы выбрали бы каэрн Силы. Вот почему назначение каэрна важно – не потому, что это дает конкретные бонусы к броскам кубиков, но потому что это будет влиять на характер септа. Очевидно, что при выборе типа каэрна Рассказчик должен быть вдумчив.

**Werewolf Players Guide** подробно описывает наиболее распространенные каэрны; здесь они упоминаются кратко и являются довольно самоочевидными. Существует же много других типов каэрнов, хотя и встречаются они гораздо реже; например – каэрн Смирения, который может быть и вовсе только один такой. Этот раздел представляет несколько больше идей для каэрнов редких видов; Рассказчик волен свободно использовать и расширять эти идеи или использовать их как трамплины к созданию еще более необычных каэрнов.

## Слава

Очевидно, что каэрны Славы могут возникнуть на старых полях сражений или в местах великих побед, но чаще каэрны Славы зарождаются там, где много жизни и все того, что она может предложить. Такие каэрны обычно служат целям Плодородия, Изобилия, Ярости, Сила или Вильда.

• **Каэрны Отваги** возникают в самых глухих местах; они могут с равными шансами располагаться глубоко в чащобе, в сельской местности или сердце города. Как ни странно, они черпают большую часть своей силы из структуры страха – в конце концов, отвага это не отсутствие страха, а способность быть сильным, несмотря на крайний страх. Когда доступен, такой каэрн может уменьшить шансы на безумие или даже добавить кубики к Запугиванию.

• **Каэрны Любви** могут показаться глупой и смешной романтикой поначалу, безнадежно неуместной в Мире Тьмы. Но эти каэрны не имеют ничего общего с романтикой – они могут делать абсолютно все, что угодно с эмоциональными связями, которые дают людям силу даже ослабляя их. Такие каэрны посвящены эмоциональным узам



всех видов: платоническим, сыновним, отцовским или материнским, братским или сестринским, романтическим и даже чувству любви к Гайе и всем ее созданиям. Защитники такого каэрна сражаются так же яростно, как и любой, кто считает себя не вправе подвести свои любимые земли и родных. Когда доступен, каэрн Любви может добавить кубики Эмпатии или заполнить потраченную Силу Воли на несколько пунктов.

### *Честь*

Каэрны Чести – места согласия и обновления; Гару знают их как источники духовной силы и чувства значимости. К таким относятся каэрны Гнозиса, Исцеления, Царствования, Выносливости и Силы Воли.

• **Каэрны Правосудия** крайне редки потому, что их слишком легко осквернить несправедливыми действиями, предпринятыми при Дворе. Хотя человеческие суды казались бы очевидным местом для объединения такой энергии, но люди организуют так много разбирательств, что почти любое плохое решение способно запятнать каэрн либо же чрезмерная приверженность букве закона просто подавит его силу. Эти каэрны управляются мудрейшими из филодоксов, и их власть используется для разрешения споров между Гару самым честным способом. Когда доступен, такой каэрн может добавить кубики к Восприятию или Законам; Дары Филодокса также могут иметь меньшую сложность использования, если применяются в сердце доступного каэрна.

• **Каэрны Жертвоприношения** иногда возникают в областях, где Гару или люди сражались и умирали, чтобы спасти своих родных и близких. Поддерживать их особенно сложно, так как септ должен постоянно приносить небольшие, но значимые жертвы, чтобы пополнить энергию каэрна. Когда доступен, такой каэрн может позволить своим защитникам делиться друг с другом уровнями здоровья, здоровый принимает травмы тяжело раненного на себя.

• **Каэрны Единства** почти не известны. Перевертыши почти без исключения все являются склочными и вздорными существами; даже такие стайные группы как Гару сильно фракционированы. Тем не менее, если каэрну Единства каким-то образом удалось выжить, то защищающий его септ может использовать его силу для улучшения командной работы до небывалых высот. Когда доступен, такой каэрн добавляет кубики к общему запасу Сообразительности для лучшей согласованности действий или даже дарит эффект, подобный Дару Гильярда: Мысленный контакт.

### *Мудрость*

Очень сложно стереотипировать каэрны Мудрости, потому что мудрость можно найти где угодно. Иногда такие каэрны процветают в самом сердце городской жизни, а бывает, что черпают свою силу в крайней изоляции. Некоторые из них посвящены природной, естественной



интуиции; другие проповедуют логику и четкие мысли. Для Гару каэрн Мудрости – это любой каэрн, который предлагает возможность проникновения в суть вещей, независимо от того, какую форму это принимает. Этот вид каэрнов, помимо прочих, включает в себя каэрны Спокойствия, Загадок, Юмора, Основных инстинктов, Уличных порядков и Видений.

- **Каэрны Ремесла** имеют небольшую тенденцию привлекать энергии Вивер, но они все еще больше относятся к Гайе, чем все остальное. Эти места скорее фокусируют энергию производства, мастерства и гордости за хорошо выполненную работу, чем силы прогресса и технологий. В древние времена Серебряные клыки часто удерживали эти каэрны, чтобы создать в них кузницы клайвов, которые могли бы впитывать силу каэрна. Даже в наше время это идеальные места для ремесленников, чтобы изготавливать предметы, достойные стать вместилищем духов. Такие каэрны добавляют кубики к общему запасу Ремесел или Ремонта, когда доступны.

- **Каэрны Памяти** очень редки; Гаяя создала Моколе в качестве вместилища своей памяти, и поэтому в этих каэрнах нет необходимости. Однако, в нынешнее время такой каэрн был бы настоящим призом – он мог бы направлять знание бесчисленных меняющих облик, позволяя Гару узнать больше об их прежних союзниках и вра-

гах. Когда доступен, такой каэрн может предоставить дополнительные временные точки Пройшей Жизни (даже для племен, которым обычно запрещено брать это Дополнение), временно показать картину любого из прошлых воспоминаний проводящего обряд или даже даровать видения прошлых событий.

- **Каэрны Скрытности** не слишком известны, и на то есть свои причины. Эти каэрны могут быть буквально где угодно; чем менее открыто само место, тем лучше. Обычно невероятно трудно заметить их энергию; единственный способ обнаружить латентный каэрн Скрытности – даже мощный – случайно наткнуться на него. Открытие такого каэрна может окутать весь Двор (bawp) сумраком, вводя в заблуждение и сбивая с толку врагов, добавляя дополнительные кубики к Скрытности или Хитрости, или даже может даровать невидимость проводящему обряд. Эти каэрны презируются теми Гару, которые верят в честные правила боя, но ценятся Теневыми Владыками, Безмолвными странниками и некоторыми другими.

### *Использование этой книги*

**Стражи Каэрнов** – это полезный ресурс для историй Рассказчика (и, в меньшей степени, игроков); здесь собрано не так уж много правил, но есть множество советов по воплощению каэрна и его обитателей. Хотя эта книга разработана

в основном для относительно неопытных игроков и Рассказчиков, она также может оказаться интересной и для бывалых партий.

**Глава Первая: Линии обороны** – эта глава охватывает основы логистики каэрнов, от экологической информации для поддержки стаи волчьих братьев, чтобы сохранять запасы пищи и воды в полном объеме, до защитных мер по обеспечению безопасности каэрна.

**Глава Вторая: Племенные линии** – культура септа в значительной степени отражает природу каэрна, и сильно зависит от места обитания племени. Эта глава охватывает наиболее общие племенные традиции в отношении содержания и освящения каэрнов, строения, которые обычно можно найти во Дворе данного племени, и некоторые распространенные трюки, которые племя может использовать для защиты своей территории.

**Глава Третья: Зарываясь глубже** – в этой главе рассматриваются конкретные способы, которыми Рассказчик может вовлечь игроков в септ. В частности, основное внимание уделяется тому, чтобы игроки принимали участие в различных делах септа, и когда это является хорошей идеей, а когда нет. Кроме того, эта глава содержит рекомендации по ведению масштаб-

ной истории – участие в обряде Возведения Каэрна от начала до конца, от поиска правильного места до привлечения правильного духа, чтобы победить всех тварей Вирма, которые попытаются разрушить начинание.

**Глава Четвертая: Не о Гару и родичах** – наконец, эта глава освещает единственных Гару, которые рождаются, стареют и в конечном итоге умирают в пределах границ каэрна – метисов. В ней подробно описывается, каково это – расти как метис в септе; также дается информация о зачатии, созревании, рождении, взрослении и, наконец, смерти метисов. В главе содержится полный список пороков, несколько дополнительных Даров и уникальные Достоинства и Недостатки метисов – по сути, все, что вам нужно знать, чтобы вдохнуть еще немного жизни в этих несчастных созданий Гайи.

Итак – снимите же свои ботинки и идите босиком, легко – прямо в сердце Матери. Возьмите оружие, чтобы защитить последние несколько жизненно важных, необходимых, могущественных мест в мире. И, прежде всего, держите глаза открытыми, чтобы увидеть все те чудеса, которые могут предложить эти места.

Потому что это того стоит.





# Глава 1: О каэрнах, печалях и радостях

*Юнец! Ты думаешь, что мы вольны выбирать наши битвы? Покинуть наши земли, когда им угрожает опасность, если врагов слишком много, и драться только, когда их станет меньше? Малыш! наших врагов всегда будет слишком много! И без наших домов мы будем еще слабее. Нет, мы должны сражаться из всех наших сил. Мы боремся за Бабушку Землю, чтобы защитить ее от предвестников Вирма и детей Рогатого змея. Битва может быть проиграна, но отступление никогда не принесет победы!*

– Берущий Клинок, военный вождь септа Смотрящих на Водопады

## Линии обороны

Где можно найти каэрны? Образы, которые легко приходят на ум – каменные и земляные курганы, защищенные рощи или горные вершины – места, далекие от прикосновения человеческих рук. Но несмотря на рычание многих волков, труды человека не обязательно дистанцированы от духовного. Глубокая духовная связь каэрна может быть найдена в барах, памятниках, офисных комплексах или даже в казино.

Большинство каэрнов – несомненно почти все самые старые – находятся в глуши или сельской местности. Это уместно, учитывая, что большинство оборотней прислушивается к

древней созидательной силе. Самыми близкими к Вильду являются первобытные места, которых не коснулась порча Вирма или омертвляющие объятия Вивер. Многие Гару утверждают, что каэрны требуют определенной степени духовной гармонии, и любое воздействие извне – будь то прикосновение врага, незнакомца или даже невольного союзника – создает крошечную рябь в общем фоне, которая может в конечном итоге повредить сам каэрн. По этой причине оборотни вдвойне бдительны в отношении посторонних, которые могут «испортить» сердце каэрна.

Небольшое количество каэрнов можно найти в городских районах и, как правило, они бывают двух видов. Присутствие людей со временем может «окрасить» место и предрасположить его стать каэрном, как, например, бывает с учреждениями или национальными памятниками. Такое место собирает эту энергию только тогда, когда чувства людей в соответствии назначению места. Например, если какой-то бар всегда был средоточием беззаботности, это может привлечь потоки Юмора. А, к примеру, больница, где бесчисленное множество жизней было спасено, но также случилось и большое количество смертей, не может привлечь достаточно силы Исцеления. Примеры урбанистических каэрнов другого сорта обычно довольно молоды, созданы в последние пару десятилетий; как правило, они относятся больше к Вивер, чем к Вильду. Эти священные места расположены в небоскребах и компьютерных центрах, где господствуют порядок и структурированность. В то время пока каэрны Вильда борются за выживание каждый день, новые каэрны Вивер действительно процветают.

Пригородных каэрнов, предназначенных для любых целей и задач, не существует. Каэрны дикой природы не переживают разрастания, и лишь немногие на окраинах имеют какие-либо долгосрочные связи с духовным миром, необходимые для роста. Люди бегут в пригород, чтобы уйти от городской жизни, а затем бегут снова, как только пригород становится слишком тесным для них. Болота осушаются, чтобы уничтожить комаров, и попутно погибает бесчисленное множество других животных, чье выживание зависело от воды и комаров. Несмотря на то, что вещает телевидение на эту тему, пригород – это не то место, где человеческий дух процветает. К сожалению, все эти факторы (и многие другие) означают, что каэрны Вирма в состоянии выжить и даже процветать в пригородах. Дикий каэрн становится до смешного легко извратить, когда на его месте строится свалка или возводится жилищный проект. И пригородные районы легко могут таить столько страха, печали, похоти и ненависти, сколько и любая городская застройка – даже хуже, из-за того что они обычно сильно притеснены. В конце концов, вы же не хотите, чтобы соседи болтали.

### **Разные каэрны разным детям**

*Если ты видел один каэрн, то ты видел один каэрн*

– Гибкий Лук, теург Уктена

Как уже было сказано ранее, но стоит повторить: хоть большинство каэрнов и имеют множество одинаковых элементов, перечисленных в этой главе, каждый при этом уникален. Обстановка и «оттенок» конкретного каэрна завязаны на дух тотема, живущий там (буквально), племя или племена, обитающие в нем и особенности септа, который называет этот каэрн домом. Имейте это в виду, когда прорабатываете свой каэрн

## **Места**

### **Двор**

*Если ты любишь брата, то пусть никто не пересечет границу Двора!*

– Конн мак Аоган, Страж Септа, Септ Ходячего Холма

*«Странник не может заблудиться, – думала Молли Джой-Хет-Херу, – но иногда может сильно запутаться».*

*После того, как разворошила гнездо Губителей, Молли была рада вынырнуть из Умбры при первой возможности. Она оказалась в сельской местности – одном из тех мест, где не было дорожных знаков, потому что местные жители и так знали, где они находятся. Спустя шесть миль пути солнце село, а Молли Джой все еще не могла найти дорогу. На расстоянии в полмили впереди она увидел амбар. «Может быть, я смогу пробраться внутрь и даже найти немного еды».*

*А затем она ощутила это – словно тепло от нагретой солнцем стены или звук на границе слуха. Медленно она повернулась, пока не увидела участок леса, из которого, казалось, и исходила эта аура. Не обращая внимания на знак «ПРОХОДА НЕТ», она перепрыгнула забор, поморщившись из-за напряжения в мышцах, все еще заживающих от ран Губителей. Да, здесь ощущение было сильное, и оно будоражило ее кожу словно прохладный ветерок, вздымая дыбом каждый волосок. Она вступила во Двор. Быстро, до того, как ее приняли бы за нарушителя, она подняла голову и издала Приветственный Вой. Прежде чем стихло эхо, раздался ответный приветственный вой. Молли Джой улыбнулась – она нашла дом на эту ночь.*

Внешний периметр каэрна, известный как Двор, это зона, где обычно размещаются внешние средства обороны септа. Двор не обязательно бывает круглым либо квадратным и даже не всегда правильной формы. Его границы могут соответствовать форме горного хребта или долины, или повторять очертания только Гайя знает чего. Исходная форма Двора может измениться на земле, израненной застройкой или отходами – например, Двор каэрна Первобытных Инстинктов в Теннесси имеет форму окружности, отсеченной с одной стороны, с которой находятся сельскохозяйственные поля, заброшенные лишь десятилетия назад.

Границы Двора каэрна не обязательно являются очевидными; однако, любой Гару, равно как и некоторые духовно-чувствующие не-Гару (некоторые маги, экстрасенсы, и т. д.) могут почувствовать, когда они переступили границу Двора. Особенно пронизательные могут даже различить, в какой именно вид каэрна они вступают.

Какой бы ни была форма, Двор обычно зафиксирован на местности и меняет размер только тогда, когда меняется сила каэрна. Как и во всем остальном, конечно, есть достойные исключения – никто и не ожидал, что Вильд будет соответствовать каким-то рамкам. Например, Каэрн Голубой Воды, существующий на коралловом острове, имеет Двор, который ограничивается кромкой воды, увеличиваясь и сокращаясь вместе с приливами и отливами.

Граница каэрна не обязательно является границей его физического влияния. Гару очень часто селят своих родичей прямо за окраиной Двора, достаточно близко, чтобы они были под рукой при необходимости, могли следить, и, если нужно, задержать или сражаться с потенциальными нарушителями еще до того, как те достигли бы священной земли.

### *Могилы почитаемых героев*

Смерть – это естественная часть жизни, и для защитников Гайи она – довольно частый гость. Обратни принимают смерть, но, как и другие живые существа, не приветствуют ее. Когда это возможно, большинство каэрнов организуют место, чтобы почтить память своих павших, где Гару могут вспоминать членов своей стаи. Как ни странно, это место может также и воодушевлять воинов Гайи хорошими примерами. Наличие почитаемого септом имени и относящихся к нему славных подвигов показывает юным Гару, что если они будут отважными, то их тоже запомнят навсегда.

Кладбище, как правило, является местом тихих размышлений, расположенным далеко от места Собрания и Жилой зоны (хотя некоторые воинственные септы располагают мемориалы рядом или даже в самой зоне Собрания в качестве постоянного напоминания о доблести храброй смерти). Часто обозначения могил настолько неприметны, что только Гару могут заметить их – глиф на стволе дерева или маленькие камни, расположенные особым образом. Обычно это памятные знаки, а не обозначения физических могил – любой долгоживущий септ видел слишком большое количество павших обратней, чтобы всем им нашлось место на кладбище каэрна. Как правило, отдельное место есть только для самых великих и доблестных – все остальные лежат в Могилах Почитаемых Героев символически, но не физически. Многие Гару из хомидов похоронены на человеческих кладбищах среди своих родственников, а многие люпусы остаются в лесу, где они были рождены; таким образом, Гару возвращаются, по крайней мере частично, в миры, которые они давно покинули.

У каждого каэрна есть свой собственный способ отправлять своих собратьев на вечный отдых. С момента своего создания более тысячи лет назад септ Десяти Когтей укладывал своих мертвых в хорошо оборудованных земляных курганах, размеры которых примерно соответствовали делам воинов (хотя из-за соображений экономии места со временем курганы начали строить меньшего размера). Септ Акрофона хранит урны с пеплом павших в мраморных мавзолеях, в то время как септ Туманного Рассвета оставляет своих мертвецов в забытых пирамидах глубоко в джунглях. Септ Щедрости Гайи содержит дендрарий, деревья которого изрезаны именами погибших; пепел умерших разбрасывается по всей долине, чтобы удобрить цветы, которые растут там повсюду в буйном изобилии.

С другой стороны, в каэрнах, в которых доминируют люпусы, часто полностью отсутствует памятная земля. Когда дух отлетает, тела погибших



## Как это ощущается?

Разумным существам трудно описать мистические энергии, которые отмечают каэрн. Если бы сила могла быть услышанной, то низкий фоновый звук нарастал бы всякий раз, когда пересекалась бы граница Двора. Если бы энергия могла пахнуть, то слабый аромат распространялся бы вокруг. В сильных каэрнах энергия может ощущаться как легкое электрическое покалывание кожи.

Из-за того, что мистические силы каэрна «приправлены», гость может почувствовать еще на Дворе, с каким типом каэрна он имеет дело. Это, как правило, возможно только в небольших каэрнах, но ощущение текстуры каэрна становится более очевидным ближе к центру. Опять же, слова тут бессильны, но в сильнейших каэрнах даже обычные люди могут вдохновиться сильными эмоциями, проводимыми каэрном. Посетитель каэрна Покоя может посчитать это место успокаивающим и расслабляющим, в то время как человек, находящийся рядом с каэрном Первобытных инстинктов может быть вдохновлен на то, чтобы отбросить атрибуты цивилизации и жить более примитивной жизнью. Для оборотня это влияние может быть более значительным, становясь все сильнее с продвижением к центру каэрна; оно будет вполне явственным там, где берет начало. Центр Каэрна Ярости в таком случае будет отвязным местом для вечеринки при полной луне, даже без исполненного Обряда Раскрытия каэрна.

Помимо своего типа, каэрн также может иметь отголосок аспекта Триата, с которым он наиболее тесно связан. Само собой разумеется, что Вильд доминирует в большинстве каэрнов Гайи в качестве вторичной силы Триата, и атмосфера каэрна отображает это различным образом. Жизнь цветет в сердце, и это лишь маленькое проявление; растения и грибы растут быстро и умирают так же быстро, проживая свою жизнь в ускоренном темпе. Гару чувствуют скрытый, за

неимением лучшего термина, потенциал – многим это кажется знаменем того, что завтра станет ярче, чем сегодня. Это ввергает оборотней, живущих в таком месте, в легкую эйфорию, дает им столь необходимый импульс в мрачном мире нескончаемой и, казалось бы, бесполезной борьбы с разрушением и отчаянием.

В городском каэрне (почти наверняка контролируемом Стеклоходами) со связью с Вивер все так «как оно должно быть». Энергии Вильда быстро направляются в свои логические потоки. При этом есть несколько сюрпризов, так как тотемы Вивер активно препятствуют хаосу и энтропии. Это может проявиться необычным образом: подброшенная монета постоянно падает на решку, родичи неосознанно начинают придерживаться все более точного и пунктуального распорядка и так далее. Большинство Стеклоходов относительно осознанно удерживают влияние Вивер от чрезмерного доминирования в своих каэрнах; они признают, что немного случайности – это хорошо.

К сожалению, не стоит забывать, что Вирм имеет свои нечестивые места. Разложение, тьма и зло обретают почти физическое воплощение в этой скверной местности. Ульи Чёрных спиралей несут заражение всем, кто рискнет оказаться внутри, но конкретное проявление этого варьируется. В Улье Разрушенной кельи, например, воздух пропитан гниением, а тошнотворная слабость истощает жизненную силу любых сторонников Гайи с момента, когда они только войдут. Яма Увядающей Души гораздо более незаметна, и Гару могут провести часы в ее сырых туннелях, не чувствуя себя хуже, чем если бы находились в обычной нетронутой системе пещер. В течение нескольких последующих лет эти же Гару неизбежно впадают в харано, которую может прекратить только смерть, потому что их души безвозвратно отравлены мистическими эманациями Вирма.

считаются несущественными для таких септов и вывозятся в подходящее место для захоронения. Это работа Хранителя Песен – сохранять воспоминания.

Если только в городской каэрн не входит кладбище, то почти невозможно фактически похоронить мертвых членов стаи внутри него. В таких ситуациях храм становится в каком-то смысле общедоступным. Защитники Каэрна Виселичного Столба (размещенного в большом пабе) вывешивают фотографии своих павших вдоль одной стены, в то время как Септ Священного Знака отвел половину этажа в своем высотном офисном здании под музей, чествующий память о героях при помощи экспозиции их ценных личных предметов и интерактивного киоска, перечисляющего моменты славы каждого из них.

## Жилое место

*– Но это не честно! – зарычал молодой Деррик Два Когтя. – Я здесь дольше, чем он. Как он может забрать мою комнату?*

*Бренда Новосвет, наставник Деррика и член Совета Старейшин, пожала плечами.*

*– Он выше тебя рангом, и он претендует на пространство. Это традиционная практика.*

*– Какая из частей традиции? Высокий ранг получает удобства, или отбирает их у мальчиков для битвы?*

*Бренда вздохнула. До нападения и последующего за ним пожара подобное никогда бы не стало проблемой. Теперь же пространство являлось привилегией; самые молодые члены септа должны были жить за пределами Двора. Но мальчик был прав; как метис, он сталкивался с постоянной*

### Если по системе...

Чтобы почувствовать это необычное «покалывание», что появляется при пересечении границы Двора, требуется бросок Гнозиса (сложность 8 минус уровень каэрна). Рассказчик может изменить сложность на основании расстояния до центра каэрна, местных мистических «фоновых» энергий и любого магического сокрытия или обнаружения, которое используется. Три успеха дают Гару представление об общей силе каэрна, в то время как пять позволяют определить общую природу каэрна.

Пример: Каэрн четвертого ранга имеет сложность 4 для обнаружения. Каэрн четвертого ранга, включающий в себя половину городского квартала (сравнительно небольшого) в бездуховном уголке Детройта, может иметь сложность лишь 2 или 3, в то время как каэрн четвертого ранга, покрывающий 2000 акров (большой) в сельской местности Ирландии (высокий «мистический» фон), вероятно, будет иметь сложность для обнаружения 6 или выше.

Если у посетителя нет Гнозиса, то пересечение границы Двора не будет для него заметно, если только он не использует какие-либо другие сверхъестественные силы, чтобы оценивать фоновые энергии. Люди, маги и подобные им, как правило, должны находиться достаточно близко к сердцу каэрна, прежде чем они смогут случайно ощутить мощь вокруг них – и, давайте посмотрим правде в глаза, очень немногие из них способны забраться настолько близко.

*дискриминацией и предвзятостью. Это была одна из причин, по которой она взяла юношу под свое крыло. Верность ее старой подруге, его покойной матери – это было другое. Она не отрицала, что его жизнь здесь была тяжелее, чем она должна быть, но она знала Совет, и они мало сочувствовали молодому Фостерну.*

*– Мы следуем традициям, не забывай об этом, – сказала она немного жестче, чем хотела. Молодой человек должен научиться дисциплине и уважению, если он когда-либо хотел продвинуться хоть куда-нибудь в септе. Смягчив выражение лица, она продолжила. – Я знаю, что это сложно, но я бы не стала заострять на этом внимание прямо сейчас. Просто прими это на данный момент. Я сейчас продвигаю идею восстановления старого здания, чтобы весь септ мог жить в нем. Они согласятся на это скорее раньше, чем позже, и тогда ты получишь совершенно новую комнату. Как тебе это?*

*Опустив голову, Деррик кивнул в знак покорности, как и тысячу раз до этого. Но этот раз задел его особенно сильно. Слишком часто потребности не обученных щенков ставились выше его собственных, и для его пришибленного и болезненного эго этот незначительный факт стал последней каплей. В этот момент глубоко в его сердце родилась горькая тьма.*

Многие из больших каэрнов имеют жизненное пространство для септа в пределах Двора. Это может быть сельский дом, амбар, трейлер, домик на дереве, пещера или даже что-то столь же прехо-

дящее, как типи или шалаш. В городах это также может быть переоборудованным офисным помещением, казармами или дуплексом. Жилая площадь – это больше, чем просто место для сна, еды и мытья. Библиотеки собранных историй и знаний, кузницы и мастерские, места для учебы или медитации, отдыха или тренировок – нормальное явление, когда есть свободное место.

Очень маленькие каэрны могут не иметь такой роскоши, как апартаменты для септа. В таких случаях члены септа стараются занять жилище как можно ближе к Двору. Связь и безопасность становятся проблемами для таких каэрнов – лидеры должны разработать способ быстро доставить сообщения для собратьев, будь то телефонная сеть, гонец (человек, дух или еще кто-то), вой, сигнальный огонь, или что-то еще более изобретательное. По крайней мере некоторые Гару должны найти способ всегда быть на месте, так как ни один септ не оставит каэрн без охраны.

Как и следовало ожидать, высокопоставленные члены септа получают больше жизненного пространства, чем остальные. Это справедливо, даже когда пространство не ограничено. Мало кто из Гару решается оспаривать эту установку без острой необходимости, так как иерархия статуса очень важна для их общества. Это правило нарушается только в редких случаях. Только самые тиранические лидеры выдворяют весь септ под дождь просто потому, что сухой дом «это его привилегия»; кроме того, немногие септы позволили бы столь неравному обращению оставаться без ответа слишком долго.

И после всего сказанного можно убедиться, что понимание «личного пространства» у оборотней может сильно отличаться от человеческого. Конфиденциальность вовсе не обязательно гарантируется во время проживания на территории каэрна, особенно если на каэрн оказывают влияние поколения старейшин люпусов. Большинству Гару требуется немногим больше, чем просто место, где можно поспать, хранить сухую одежду и уничтожать отходы; в конце концов, по их мнению, настоящий дом оборотня – это его тело. К сожалению, такое отношение может довольно эффективно отталкивать хомидов и вызывать немало моральных проблем у недавно присоединившейся молодежи.

### Храмы

*Ранульф стоял на коленях в маленькой комнате северо-восточной башни. Перед ним висела икона в виде парящей хищной птицы, инкрустированная золотом и драгоценными камнями и сверкающая в свете высокого окна, из которого открывался вид на поля и леса королевства. Стены вокруг него были увешаны полками, на которых были аккуратно разложены ножи, украшения, обрывки цветной ткани и пряди волос. Ранульф церемонно склонил голову. Несмотря на гордость за свое умение в обращении с клайвом, чемпион короля не был рад своим обязанностям, полученным вместе со священным оружием.*

*– Лорд Сокол, я прошу прощения за то, что исполнение моего долга уменьшило количество твоих детей. Я молюсь, чтобы мой святой клинок укрепил*

## Преимущества Храма

В зависимости от размера и соответствия (то есть количества правильных материалов и других подношений), храм может уменьшить сложность вызова и переговоров с духом храма от -1 до -3 на усмотрение Рассказчика.

пил наше племя, даже когда убивает, – он поднял тяжелое золотое кольцо. – Его звали Анри де Кале, Лорд Сокол. За исключением его позднего безумия и предательства, он был доблестным, достойным другом и неумолимым врагом Вирму. Перенесите его на руки Матери Гайи, мой Лорд.

Сказав так, арун положил кольцо на полку, снова поклонился иконе и вышел из храма. Он не знал наверняка, но чувствовал, что Сокол понял и одобрил, и его собственная душа была в мире.

Еще одна особенность, характерная для каэрнов, это наличие одного или более храмов. Как следует из названия, храм – это место для медитации или молитв. Это место, чтобы воздать должное духу, чтобы посвятить победы тотему, или попросить помощи. У стаи часто есть храм, посвященный их тотему, хотя Гару с тесной личной привязкой к определенному духу (такому как дух Предка) могут иметь персональный храм.

Храм может принимать разное обличье, но они обычно содержат предметы или материалы, соответствующие духу. Храм тотема войны может быть украшен головами и оружием врагов, в то время как храм загадочного духа может быть обклеен плакатами Эшера и наполнен ароматом ладана (другие идеи для приятных духам предметов и ритуалов можно найти в **Аксис Мунди: Книга духов**). Храм можно найти в маленькой коробке на столе, каменной хижине на склоне горы или в пещере, в зависимости от доступного пространства и склонностей духа (и стаи).

Из-за того, что у каждой стаи может быть свой храм (хотя и не у всех), каэрн может легко содержать несколько храмов, расположенных в пределах своего Двора. Гару могут даже держать расположение храма или вообще сам факт его существования в тайне от остального септа, так как это в равной степени дело священное и очень личное. Осквернение святыни стаи – смертельное оскорбление стае и тотему; даже случайное неуважение может спровоцировать привлечение Мастера Вызова для наблюдения за дуэлью.

### Место собрания

Отто посмотрел на собравшихся на поляне Фенриров и родичей. Призывов не было, но ощущение, что что-то должно было случиться, быстро распространилось среди небольшого сообщества. Сейчас все в ожидании смотрели на него, и филодокс вышел вперед.

– У меня есть объявление! – воскликнул Отто. Он указал на своего сына, который стоял с милой молодой Аделой, сиротой, которую гордый молодой воин спас три зимы назад. – Мой сын, Хендрик, высказал мне свое намерение впустить Аделу в

свое сердце три луны назад. Как ее опекун и его отец, я дал одобрение и благословение. Так пусть же это будет известно!

Поздравления посыпались со всех сторон, когда Отто обернулся к сияющей паре, но он повернулся обратно, когда звуки внезапно загнулись и стихли.

На другом конце поляны бледный родич шагнул вперед. Отто знал его – это был Волке, нахальный человек восемнадцати лет и без особых способностей.

– Услышь меня, – крикнул Волке, – я бросаю тебе вызов за правду! Она должна быть моей!

Отто поднял руку, предупреждая его, и произнес:

– Ты не Фенрир. Ты не можешь бросить вызов за нее! Иди домой, мальчик.

Волке выглядел готовым разорвать обоих Гару на части.

– Кровь Фенрира во мне такая же, как и в тебе! Это мое право бросить вызов тому, кому захочу! Я лучше умру, чем увижу ее с ним!

Мальчик был безумно влюблен, словно был подвержен болезни, которая делала из мужчин невыносимых глупцов. Это было неизлечимо. Он посмотрел на Хендрика, чей опаляющий взгляд четко обозначал ответ на его вызов.

– Быть по сему, – торжественно молвил Отто. – На этом самом месте, на закате спор будет решен.

Место Собрания – это социальное сердце септа. Место, где проводится большинство обсуждений, где принимаются вызовы и где организовываются советы. Устройство такого места значительно варьируется, но оно должно быть достаточно большим, чтобы вместить всех членов септа. В Месте Собрания в идеале также должно быть помещение для гостей Гару, хотя в действительно тесных каэрнах некоторые септы решают проблему нехватки пространства, проводя собрания в Умбре. По крайней мере один септ Стеклоходов утверждает, что проводит собрания в виртуальной реальности, хотя это, безусловно, оскорбительно для большинства посетителей.

Как и в остальной части каэрна, эта секция отражает тип каэрна, тотем и септ. Септ с тотемом воздушного аспекта, таким как Орел или Ветер, обычно очень открыт для элементов, в то время как тот, что посвящен Сове или духу лесной чащи, может быть окружен высокими деревьями, которые загораживают небо. Многие зоны Собраний имеют специальные места для лидеров или старейшин; это может быть трон, валун или даже земляное возвышение. Особенно эгалитарные септы (которые редки даже в септах Детей Гайи) могут игнорировать такую традицию, отказываясь поднимать любого старейшину выше остальных. Центральная точка собрания, такая как дерево или огненное кольцо – обычное явление (и обращается к чувству драмы оборотней).

Мемориалы, посвященные сражениям или героям, часто встречаются здесь, чтобы живущие могли видеть напоминания о прошлом. В каэрне Рваного неба путь к кругу совета выложен мега-

литами, на которых выгравированы истории многих великих битв, состоявшихся в долине ниже. Девять валунов окружают место встречи Септа Девяти Корон; на шести из них высечены образы предсказанных великих лидеров, которые одержали множество славных побед для септа, и мастера каменщики ждут с нетерпением, чтоб вырезать следующий по очереди образ.

Считается традиционным и уместным проводить испытания в Месте Собрания, где все могут стать свидетелем процесса. Большинство дуэлянтов все равно настаивают на привилегии; любое недовольство, которое вынуждает бросить вызов, достаточно важно, чтобы весь септ мог быть свидетелем торжества справедливости. Место Собрания также является хорошей точкой взаимодействия септа во времена кризиса, и стаи часто собираются в или около него, чтобы услышать новости и объявления.

Места Собраний обычно легко идентифицировать как таковые – просто по физической потребности в большом пространстве с хорошей видимостью центра. Древние каменные круги, роши, открытые поля или ложбины – типичные Места Собраний. Септ Виселичного Столба проводит встречи в главной комнате бара, в то время как Септ Неонового Льда собирается на заброшенном роллердроме. Как и следовало ожидать, Септ Священного Знака совещается в большом зале заседаний.

### **Сердце Каэрна**

*Сердце Каэрна – это шаг назад во времени, еще до раскола, до Барьера. Оно призвано показать нам, что мы потеряли. Побывать в Сердце – значит узнать истинный вкус сладкой горечи.*

– Маркус Бдящий за облаками, филодокс Теневых владык

Самая священная часть каэрна – это его центр. Если Место Собрания является социальным сердцем септа, то это духовное сердце – в более буквальном смысле. Само собой, центр не всегда находится в геометрическом центре каэрна; не всегда даже существует лишь одно Сердце, что отлично видно, например, по трехцентровому Каэрну Бру На Боинне в Ирландии.

Сердце Каэрна – то место, где Барьера не существует, и, следовательно, место, где возможно провести самые могущественные ритуалы. Даже обычный смертный может ощутить силу такого места, хотя то, как он интерпретирует ощущения, будет отличаться; эколог, находящийся в гармонии с Гайей, может войти в священную рошу с приглушенным шепотом почтения, а гастарбайтер почувствует приступы головокружения в сюрреалистической обстановке («Болотный газ?» – задается он вопросом). Те, которые несут порчу Вирма в своих душах, могут содрогнуться от ощущения опасности и беспоконья, которые они почувствуют в этом месте.

Здесь духовная природа каэрна наиболее сильна – каэрн Юрости кипит ощутимым гневом, в то время как каэрн Плодородия распространяет мягкость и тепло, как материнские объятия. Сердце Каэрна

### **Изнеступная порог**

Это правда, что Гару не нужно делать бросков, чтобы перейти на другую сторону в Сердце Каэрна; и при этом они не нуждаются в отражающей поверхности для этого. На самом деле, любой перевертыш в Сердце Каэрна – даже тот, кто обычно не может перейти на другую сторону – может спокойно входить и выходить из Умбры по желанию. Духи, которые способны материализоваться, могут сделать это в Сердце Каэрна за стоимость Мощи, сниженную на десять.

Однако существа, которые не были рождены или созданы при участии духов природы – такие как люди или даже фоморы – испытывают некоторые трудности в таких местах. Хотя Пенумбра и физический мир тесно соприкасаются в Сердце, нет никаких гарантий, что человек, покидающий Сердце, сделает это в физическом мире. Слишком легко отправиться бродить в Умбру и никогда не быть услышанным вновь – особенно тем людям, вампирам и даже магам без магии Духа, которые в значительной степени не способны взаимодействовать с духами или духовной материей. И это еще одна причина, которая делает каэрн не гостеприимным местом для незваных посетителей...

также является единственным местом в эти дни, где духовный и физический миры действительно едины. Гару, находящийся здесь, обретает сюрреалистический взгляд на каэрн и его обитателей; очертания построек могут выглядеть по-разному, особенно если они имеют двойственную природу. Духи и смертные могут находиться рядом, совершенно не подозревая друг о друге, но Гару в Сердце Каэрна видит их с равной ясностью.

### **Умбра**

Обычно, только материальные вещи с духовным обликом и/или достаточно древние присутствуют в Пенумбре. Совершенно новая лаборатория может вообще не появиться в духовном мире, в то время как собор, гигантский дуб или даже старый фермерский дом могут быть вполне заметными. Ключевой концепцией тут является уместность – вещи, которые кажутся важными и вовлеченными в свое окружение, неважно из-за давности лет или же искренности относящихся к ним человеческих эмоций, скорее всего, будут иметь отражение в Пенумбре.

В каэрне же, благодаря истончению Барьера, проявляется гораздо больше деталей. Большинство деталей физического мира можно увидеть и даже почувствовать (конечно, если вы перевертыш или другое способное ощущать духовную материю существо) в царстве духов. По факту, во время особо сакральных ночей в самых могущественных каэрнах даже перевертыши могут случайно проскользнуть сквозь Барьер!

Конечно, структуры или объекты Пенумбры могут не выглядеть такими же, как в освещенных

солнцем землях. Компьютерный терминал обычно похож на тонкие нити паутины на другой стороне Барьера, в то время как ухоженная и здоровая живая изгородь может казаться дикой и буйной для духовного взгляда. Опять же, духовный резонанс и даже символика здесь важнее, чем реалистичные детали.

В то время как большинство духов Пенумбры в других местах обычно дремлют, в каэрнах происходит ровно наоборот. Даже здания могут иметь тут зачатки духовного осознания. Теургам особенно трудно вести беседу со столь многими существами Умбры, требующими внимания. Хотя это может оказаться очень увлекательно и интересно для того, кто играет за теурга; Рассказчикам предлагается придумывать много возможностей для Полумесяцев, чтобы они могли познакомиться с местными духами. Это поможет вовлечь теурга в повествование и подчеркнуть разницу между проводцем и остальной его стаей («Конечно, это необходимо. Ты не слышишь камни так, как я. Неудивительно, что ты этого не понимаешь»).

Местные духи имеют тесные, часто личные отношения с Гару своего каэрна. Они могут помогать септу, учить Дарам или передавать знания. В ответ на это мудрые Гару проявляют почтение и с готовностью оказывают услуги духам. Многие теурги настаивают, чтобы члены септа проводили больше времени в Умбре, дабы сохранять свои духовные связи крепкими. Они также пытаются поддерживать гармонию между духами каэрна, любые разногласия или драки в Умбре будут иметь последствия в физическом мире.

## Поддержание Каэрна

– Хорошо, что теперь?

Четверо неопрятных подростков стояли вокруг огненного кольца, глядя на пятого. Пит облизнул губы и закрыл глаза, как обычно делал его покойный наставник, Призыватель Вильда. Это на время помогло ему успокоиться. Он и его стая завершили Обряд Посвящения только за месяц до большой атаки. Все старейшины, остальные члены стаи – все мертвы, кроме этих пяти. Оседлавший Туман рассказал ему о важности схода, как они поддерживают тотем в благости и сохраняют каэрн живым. К сожалению, он не научил Пита, как именно это делать. Также он не познакомил их с другими оборотнями – Гару, поправился Пит.

Воздух вокруг него наполнился силой каэрна. Думай! Что бы он сделал дальше?

– Ладно, мы должны выть, – сказал он настолько уверенно, насколько мог.

– Мы только что уже выли, – сказала Сюзанна немного раздраженно.

– Да, но теперь мы будем выть за... тотем, – быстро произнес Пит. – Мы... молимся за его благословения.

Стая подняла головы и начала выть, немного невпопад, как подумалось молодому теургу.

– О, великий Лев, мы взываем к тебе и просим твоего благословения... ээ, мы твои дети, потому что мы Гару... или, нам нужна твоя помощь, чтобы усилить нас и защитить наш каэрн, и...

– Я ничего не чувствую, – после замечания Сюзанны вой дрогнул и стих. – Когда Оседлавший Туман делал это, воздух был полон электричества. И я знаю, что слышала тогда рев льва.

– Это был Оседлавший Туман. Хочешь сама попробовать? – воскликнул Пит в отчаянии. Он почувствовал, как его кожа натянулась, руки свело судорогой на грани Превращения. – Он не нашел времени, чтобы научить меня чему-нибудь полезному – только куче мутного мистического дерьма. Но он был предельно серьезен в том, насколько важными являются сходы. Так что мы должны понять все сами!

– Я должен понять это, – добавил он про себя. – Я подвел свой прежнюю семью; я не могу подвести мою нынешнюю.

Гару должны не только защищать каэрн от внешних угроз – они должны заботиться и ухаживать за ним почти так же, как садовник заботится о хрупких тепличных цветах. Особенности этого ухода, как и в большинстве случаев в этой главе, зависят от септа и племени. Более-менее универсальная часть поддержания жизненной силы это сход (подробно описанный в Руководстве Игрока Обратной). Ежемесячные сходы перезаряжают мистические энергии, которые делают каэрн священным местом; эту энергию дают сами Гару, когда выпускают свои эмоции во время таинства Открытия (Reveal), которое завершает сход.

## Механика

Вообще, активный каэрн нуждается в Гару, чтобы они подпитывали его каждый лунный месяц, в количестве пяти точек Гнозиса за уровень каэрна. Львиная доля этой подпитки обычно приходит во время Открытия, но оборотень может сделать пожертвование Гнозиса в любое время. Такие жертвования могут происходить в виде медитации, диких танцев или всего, что кажется уместным – но смысл в том, что Гару должен сделать что-то, чтобы соединить его внутренние резервы со своим домом. Это не должно выглядеть как перевод денег через банкомат – и, давайте посмотрим правде в глаза, откровенно говоря, это и не должно быть так.

Рассказчики могут решить, что подпитка каэрна Гнозисом требует тщательного внимания; например, если Хранитель Земли прodelывает образцовую работу, чтобы убедиться, что потоки энергии каэрна беспрепятственно перетекают из одного места в другое, каэрн может получать дополнительную точку или две Гнозиса каждый месяц благодаря такой заботе.

Если каэрн не «подкармливают» регулярно, он переходит в неактивный статус – каэрн теряет привязь к своему тотему (который отступает в Умбру), Барьер укрепляется в его Сердце, и Обряды Открытия больше не могут использовать на его силы. Чтобы реактивировать каэрн, септ должен исполнить Обряд Возведения Каэрна – что является не маленьким подвигом само по себе.

### **Хорошие соседи, часть первая**

Будь то племенная принадлежность, личная дружба, лунные мосты или просто общая неминуемая угроза, но большинство септов имеют связи с другими септами. Дни неприкосновенности территории, проще говоря, давно прошли. Когда случается немыслимое и септ становится неспособен удержать и позаботиться о каэрне, то связанные септы сближаются, чтоб обеспечить друг друга защитниками и теургами и сохранить жизнеспособность каэрна. Если это не вариант, то септы могут предложить членство любому несвязанному Гару. Они часто набирают в свои ряды амбициозных молодых Гару, жаждущих должности и статуса. Именно так и образуются смешанные септы.

Есть и другие способы сохранять здоровье каэрна. Гару, занимающий должность Хранителя Земли, следит за тем, чтобы каэрн поддерживался; будь то корректировка обстановки здания для продвижения «позитивного фэн-шуй» или принуждение щенков к уборке мусора и упавших веток перед сходами – такие усилия показывают уважение к духам каэрна и Гайе. Это не работает одинаково хорошо везде; каэрны Первобытных Инстинктов и Вильда обычно не получают реальной пользы от аккуратного ухода.

Естественно, что каждый септ исполняет старые ритуалы с разной степенью энергии, в зависимости от особенностей самого септа. Некоторые септы, такие как Септ Благословения Бриджит, строго придерживаются всех традиций и ритуалов, превращая каждый день в каэрне в часть священного бдения. Серебряные Клыки из Септа Яркого Когтя также следуют своим традициям, хотя, к сожалению, больше по букве, чем по духу. Даже так, почти все септы достаточно ответственны, чтобы исполнять основные ритуалы с должным почтением, но это обычно почти не относится к малоизвестным и на первый взгляд менее актуальным обрядам.

К сожалению, в наше время к каэрнам не всегда относятся с осторожностью. Слишком много септов, особенно тех, которые потеряли своих старейшин, довольно неряшливы в отношении обрядов схода. Молодые септы имеют плохую привычку проводить сходы нерегулярно или пренебрегать обязанностями по поддержанию каэрна. Часто из-за потерь в войне против Вирма в септе остается слишком мало выживших, чтобы исполнить надлежащие ритуалы правильно, или же выжившие члены слишком молоды и неопытны, чтобы знать, что делать. Даже старые, основательные септы могут иногда просто забыть важные обряды.

И, к сожалению, некоторые септы просто игнорируют традиции. Некоторые считают, что устаревшие пути не имеют отношения к современной жизни Гару. Для других, танцы кругами и барабанные мотивы теряют значение, когда Вирм угрожает самому существованию Гайи и Гару. Эти молодые люди часто узнают о своей глупости трудным путем – очень трудным путем.

Независимо от причины пренебрежения смыслом каэрна, цена за эту оплошность высока. Сила заброшенных каэрнов начинает угасать, и вскоре они становятся бездействующими, их духовная связь нарушается. Совсем трагическая судьба может постигнуть некоторые из них – когда их магия сгорает и они становятся особенно восприимчивыми к заражению Вирмом. Танцоры Черной Спирали всегда находятся в поисках таких мест, особенно потому, что обычно бывает довольно легко забрать территорию у некомпетентных.

### **Поддержание септа**

*Ульфред в отчаянии сжал зубы. Люпусовский менталитет Быстролапа делал почти невозможным объяснить ему человеческую политику. Совсем не помогало и то, что его живот скручивал голод. Даже при помощи Полумесяцев септа, просящих духов о помощи, урожай был очень плохим. Им удалось сохранить большую часть своих сородичей в живых, в то время как окружающие поместья теряли примерно каждого четвертого крестьянина из-за болезни и голода. Но король был глупцом, и его не устраивало обычное существование. Он хотел налогов. И теперь сборщик налогов приближался к деревне.*

*– Быстролап, друг мой, ты не понимаешь! Если мы сейчас убьем шерифа, то сюда за налогами прибудет сам верховный шериф, и он возьмет с собой лучшую охрану. Даже если мы убьем их всех, король подумает, что случилось вторжение и отправит каждого рыцаря из окрестных графств, чтобы уничтожить нас.*

*Люпус зарычал.*

*– Но это наша территория! Наш род здесь, наша кровь здесь. Почему этот человек требует от нас то, что является нашим?*

*Его когти оставляли глубокие борозды в утоптанной земле.*

*– Потому что король думает, что он владеет всеми землями, включая этот лес.*

*Быстролап, ощерившись, ответил:*

*– Что ж, давайте сюда этого короля. Я научу его кое-чему насчет права собственности.*

*Ульфред вздохнул и закрыл глаза. Во истину, Гаяя дарует еще не один полумесяц, прежде чем здравый смысл сможет спасти их...*

Гару не может выжить на одной лишь Ярости и в одиночку. Им нужно есть, и им нужно убежище. За исключением аскетов и некоторых септов люпусов, они также нуждаются, по крайней мере, в некоторых современных удобствах, таких как инструменты, электричество, транспортные средства, оружие и телефоны. Чтобы приобрести эти вещи, обычно нужны деньги. Из-за Ярости, которая платит внутри них, не говоря уже об их обязанностях по защите каэрна и Гайи, оборотни с трудом держатся за оплачиваемую работу. С достаточным количеством земли септ может существовать и в дикой местности, но это и все – ни одна электрическая компания не возьмет тушу оленя и несколько шкур выдр в качестве платы за услуги. Более социальная община может поддерживать себя и добывать некоторые основные вещи торговлей, но что-то слиш-

ком необычное часто им не по средствам. И это еще не говоря про владение собственностью – если септ по закону не владеет каэрном или не может платить за него налоги, то он становится очень уязвимым для разного рода застройщиков и других менее приятных личностей. Если лидер септа не является независимым богачом (например, стереотипные Серебряные Клыки старой закалки или Стеклоходы новой), самозанятым (с гибким графиком!) или имеет грант от сочувствующих посторонних людей, то септу нужно найти способ обеспечивать себя. Некоторые, особенно среди Костегрызов, не имеют предубеждений в том, чтобы хватать наличные или красивые украшения своих жертв во время рейда, но это рискованно – деньги ведомого одержимостью Вирма могут сами нести на себе проклятие.

Некоторые могут посчитать это ироничным (другие – правильным), но Гару часто вынуждены искать помощи у своих родичей.

### **Родичи-люди**

– Как они взяли ее? – спросил Железношкурый, его Ярость мгновенно превратилась в ледяную хватку, сжимающую его внутренности. О, Гайя, его сестра Адалай оказалась в лапах Черных Спиралей из Мертвецкой Ямы! Остальная часть стаи молчаливо окружала его, слишком подавленная, чтобы издавать рычание.

– Я не знаю, – ответил Четкая Мера беспечным тоном, который он использовал всякий раз, когда был глубоко потрясен.

– Они никогда не пересекали Двор. Возможно, твоя сестра пошла на речку. Их представитель был предельно конкретен в отношении условий. Спираль сказал, что освободит ее, нетронутой, если Даниэль Железношкурый займет ее место в Улье. Они назвали именно твое имя.

Арун подумал минуту. Нет, он минуту попланировал; размышления были последним, что ему сейчас требовалось, потому что чем больше он будет думать, тем вернее потеряет самообладание из-за горя и страха.

– Они все еще на краю Двора?, – спросил он, обращаясь к своей внутренней силе, чтобы оттолкнуть холодный страх.

– Да, мой возждь. Пять, по крайней мере, хорошо вооружены. Они привели ее с собой, – Четкая Мера сделал паузу. – За исключением синяка на щеке, она выглядит невредимой, только испуганной.

Думая, как успокоить своего лидера хоть немного, он быстро добавил:

– Но она держится храбро.

Указывая на группу воинов, Железношкурый сказал:

– Я хочу, чтобы вы двое были позади меня. Стая Ночной Ярости, я хочу, чтобы вы обошли их вокруг и атаковали с фланга. Теург – в Умбру, и собери там духов для засады, если они проскользнут на ту сторону, начинай сейчас, но будь осторожен, и убедись, что ни один из них уже не находится там. Дальнострел, если три стрелы не найдут свои цели, прежде чем мой клинок найдет их – ты опозоришь себя. В случае их бегства, я хочу, чтобы ты, Лунная



Тень, отследил их до логова. По моему сигналу мы наносим удар. Мы атакуем как одно целое, и мы отправим ублюдков вечно кричать в Малфеасе!

По его жесту все принялись занимать назначенные им позиции, оставив в кругу лишь старейшин. Все обратили взоры на лидера, который смотрел куда-то в пространство.

– И еще, Дальнострел, – добавил он голосом, столь же слабым, как голос умирающего, – если у тебя получится хорошо прицелиться...

– Я понимаю, мой вождь.

Хотя он чувствовал боль своего друга, но он знал, что если Спирали из Мертвецкой Ямы заполучили девушку в своих грязные когти, то она уже заражена глубоко внутри, и ее душа скоро отлетит. Он гордился своим вождем, который смог принять правильное решение, милосердное решение ради сородича, которым он так дорожил.

Во многих септах родичи, живущие рядом или на самой территории, обычно поддерживают Гару или, по крайней мере, способны обеспечить себя. Это может быть просто погашение арендной платы за место, а может быть даже управление инвестициями всего септа. Родичи могут быть фермерами или ремесленниками, кормящими и снабжающими свой народ. Другие служат иными способами, устраиваясь на работу в качестве лесников или местных полицейских, чтобы лучше охранять каэрн и его обитателей.

Родичи септа Благословения Бриджит являются музыкантами, плотниками и фермерами, которые, благодаря своим концертам и поделкам талантливых членов септа, производят достаточно, чтобы вовремя платить налоги и иметь еду на столе. Родичи Костегрызов из септа Грязных щенок собирают деньги случайными заработками, сверхурочными и попрошайничеством. В Храме вечернего покоя родичи должны подносить деньги или еду в обмен на исцеляющие молитвы духам каэрна.

### Что думают родичи

Как родичи относятся к поддержке своих родственников Гару? Тут нет простого ответа. Некоторые действуют с религиозным рвением, жертвуя большую часть или даже все свои доходы на «дело». Другие глубоко возмущены этой «вынужденной данью» и ищут способ выйти из услужения (и потом вернуться) у оборотней, которые запугивают их. Но между этими двумя крайностями находится большинство других родичей, которые рады помочь и готовы внести свою лепту, но – до определенного предела. В идеале оборотни должны помнить о чувствах своих помощников, не требуя слишком много и принимая с благодарностью то, что дано. Обида, недоверие и гнев – это сигналы, которые притягивают Вирма; каэрны разрушаются изнутри не менее часто, чем снаружи.

И просто, чтобы пролить свет на эту очевидную проблему, книга **Родичи: Невоспетые герои** освещает отношения Гару и родичей в деталях. Это ценное, хорошее чтиво, подходящее для тебя.

В старых септах среди Серебряных клыков и Теневых владык отношения между Гару и родней похожи на отношение феодалов к своим подданным. Репутация Стеклоходов, возникшая благодаря параллелям со структурой Коза Ностры, хотя и в какой-то мере заслужена, но в большинстве случаев является чересчур утрированной.

Родичи это не всегда благо. Одной из потенциальных проблем является то, что родичи, будучи мыслящими существами, могут быть гораздо более любопытными, чем стае оборотней хотелось бы. Они бродят по местам, которые Гару, скорее всего, предпочли бы оставить личными. Что делать, если какой-либо родич проскользнет в сердце каэрна и в Пенумбру? Или, может быть, «интересный кусок дерева», который он поднимет, это на самом деле фетиш с очень обидчивым духом? Вмешательства могут провалить ритуал, и не стоит забывать о постоянной опасности оказаться слишком близко к Гару, когда Ярость в нем пылает слишком жарко. Большинство родичей знают, что лучше сидеть дома во время Буйства, но несчастные случаи все равно иногда происходят.

Хуже того, родичи могут быть уязвимым местом для Гару, как живые щиты или заложники. Попытки или допросы могут заставить их раскрыть ценную информацию о каэрне и его защите; шантаж или манипулирование могут даже вынудить их предать своих перевертышей-кузенов. Многие Гару признают эту слабость, и относятся к своим родичам с меньшим доверием и уважением.

Вообще говоря, родич может рассчитывать на защиту в лице своих родственников оборотней. Ведь Гару, которые видят в них чуть больше, чем лишь ресурс, признают, что это ценный ресурс. Эта защита может перерасти в чрезмерную опеку, и обязательство защищать родню может даже привести к смерти Гару (особенно, если есть настоящие чувства между оборотнем и его другом или семьей – и так часто бывает). Человеческие родичи – потенциальная проблема, но в глазах всех племен, кроме одного, они стоят того. Если бы это было не так, то человеческих родичей – или Гару – не было бы вообще.

### Волки

*Нет, серьезно, это хаски. Я выращиваю их. Серьезно*

– Лео Бреннер, филодокс Стеклоходов, в момент обвинения во лжи

Еще более проблематичным является содержание волков в каэрнах. Говоря прямо, волки – не люди. Они думают иначе, чем люди; их общение и социальное поведение могут быть совершенно чужды большинству людей. Хотя Гару и могут понимать своих чистокровных зверокузенов, животные могут быть не в состоянии понять все, что Гару пытаются донести до них.

Волки, даже если это необычайно умные родичи, все равно остаются волками. Они гораздо больше зависят от инстинктов, чем люди. То, что человек может считать искушением, волк видит как императив. Волк будет реагировать на любые потенциальные вызовы или угрозы не при помощи ложных манер и завуалированных угроз, а прибегая к простым и решительным действиям. В то же время, будучи более разумными, чем полагает большинство людей, волки бывают любопытными и озорными. Сочетание интеллекта, любопытства и инстинктов способно завести волков в целый мир неприятностей.

Есть еще и вопрос о содержании волков – и он не так прост, как можно подумать. Просто чтобы поддерживать себя, здоровый активный взрослый волк требует в среднем около четырех фунтов мяса в день; чтобы расти, ему нужно уже не менее десяти фунтов в день. Такой рацион может быть дополнен качественным сухим кормом при необходимости, но чаще всего Гару плохо относятся к искусственным продуктам, считая их верным способом вытравить дикую натуру из волка.

Размер территории, необходимой для естественного содержания стаи, зависит от размера стаи, а также от количества еды. Например, волчья пара в северных лесах может выживать на территории размером 50 квадратных миль, в то время как стая из десяти волков способна обходить буквально тысячи квадратных миль. Конечно, Гару, как правило, более успешны в добывании крупной дичи, чем волки сами по себе; однако, такая эффективность может в конечном итоге привести к истреблению поголовья местных оленей.

В сельской местности есть и другие опасности. Голодному волку трудно удержаться от охоты на овец и домашний скот, и местные фермеры обнаружат присутствие волков достаточно быстро. В Мире Тьмы у волков не так много защитников, как в нашем мире. Слухи об активности волков вблизи населенного пункта неизменно принесут с собой стрелков, ищущих награды, острых ощущений или защиты для детей и домашнего скота. Даже если септ скармливает своим волкам домашний скот вдали от посторонних глаз, волки все еще будут иметь склонность к выслеживанию и охотничьему инстинкту.

Если кормление в сельской местности бывает затруднительно, то в городских районах это почти невозможно. Так как охотиться возможности нет, септы обычно прибегают к покупке говядины оптом, также собирая попутно трупы сбитых животных и дополняя все это собачьим кормом. Это может привести к заболеваниям среди волков, если только септ не особенно осторожен; есть множество потенциальных рисков для здоровья в мясной промышленности, особенно в Мире Тьмы. Здесь нет никакой гарантии, что кусок говядины, доставшийся по дешевке, не сделает волка больным – возможно, даже смертельно больным.

Почему септ терпит все эти неприятности? Многие из оборотней даже задумались бы над таким вопросом. Любимые и взлелеянные волки-ро-



## Этика и волчи родичи

*В клетке волк слишком легко становится собакой*

– Ричард Айшайн, рагабаш Вендиго

Волки являются существами дикой природы, будь то открытые равнины, ветреная тундра или тихие леса. Такая жизнь трудна, и простое выживание зачастую лучшее, на что можно надеяться, но это именно то, что сделало волка таким, каков он сегодня: выносливым, бдительным и хитрым.

Предполагая, что септ может защитить и накормить своих люпинов, они должны признать тот факт, что навыки выживания притупляются, если их не использовать, и волк, которому отказано в свободе и воле, теряет способность выживать на этой воле. Какой-нибудь септ Стеклоходов может пытаться поддерживать навыки и тонус своей волчьей стаи при помощи полосы препятствий и тренировочных площадок, но многие оборотни (даже сами Стеклоходы) посчитают такие крайности смехотворными в лучшем случае и оскорбительными в худшем. Гару, которые настаивают на том, чтобы держать волков в закрытом пространстве – таком как небольшие дворы или клетки для животных – скорее всего навлекут на себя плохую репутацию, не говоря уже о гневе Красных когтей. Это было бы то же самое, что и ограничение людей-родичей территорией дома (или, возможно, комнаты) – ни один благородный Гару не считает свой выводок, свою семью, достойным такого рода деградации. К сожалению, не все Гару благородны – но это другая история.

дичи укрепляют кровь люпинов Гару, драгоценное звено, которое, к сожалению, с каждым годом становится все слабее. Волки также являются отличными защитниками каэрна, легко замечая что-либо неестественное или подозрительное.

## Защищая Каэрн

*Когда поднялась тревога, Останавливающий Бэйнов отметил про себя, что, определенно, в духовно пробужденном доме есть кое-что хорошее: система безопасности работала в Умбре. На мониторе он увидел группу Танцоров Черной Спирали, выглядящих удивленно.*

– Пять ТЧС с северной стороны, – крикнул он в гарнитуру.

*Через мгновение пришел ответ – голос Подключенного-к-Ярости.*

– Две группы сходятся на точке. Это штурмовой отряд?

– Отрицательно, они слишком легко вооружены. Я думаю, что это отряд разведчиков, о котором нас предупредил дух.

– Хорошо. Останавливающий, приведи в готовность активные сканеры на остальной части периметра, они могут быть лишь приманкой.

– Принято.

## Захват Каэрнов

*Мы из Теневых Владык. Мы здесь, чтобы помочь*

– Дамиан Последний Смех, рагабаш Теневых Владык, во время захвата каэрна

Заброшенные керны – готовые цели, и не только для вторжения Вирма. В последние годы некоторые племена расширили свои владения, взяв под контроль слабые, забытые каэрны. Потомки Фенрира и Серебряные клыки традиционно славятся этим, обычно вторгаясь большими силами и требуя права владения каэрном (а иногда и септом) при помощи запугивания, вызовов или открытого сражения.

Теневые владыки также способны захватывать новые владения, хотя и при помощи гораздо более тонких методов. Владыка обозначает свое присутствие, показывает изящество и уверенность в своих знаниях, а также готовность помочь перегруженным молодым Гару. И в таком случае чаще всего они вскоре обнаруживают себя в долгах перед Владыкой, который просто берет на себя управление каэрном!

Нельзя сказать, что другие племена никогда не подминают под себя нерешительные септы или заброшенные каэрны, иногда даже при помощи силы. У Уктены и Вендиго до сих пор найдется несколько проклятий для Фианна, которые украли столько же каэрнов, сколько и Потомки в дни освоения Америки; Костегрызы обсасывают несколько историй о том, как Стеклоходы выгнали их с территории, обозначив свое право при помощи превосходства в ресурсах. Говорят, что даже Дети Гайи захватили каэрн или несколько у Красных Когтей во имя «мира с местными людьми». Но когда нужна искренняя, любой достойный Гару сделает все, что в его силах, чтобы защитить каэрн, включая оказание помощи слабому септу.

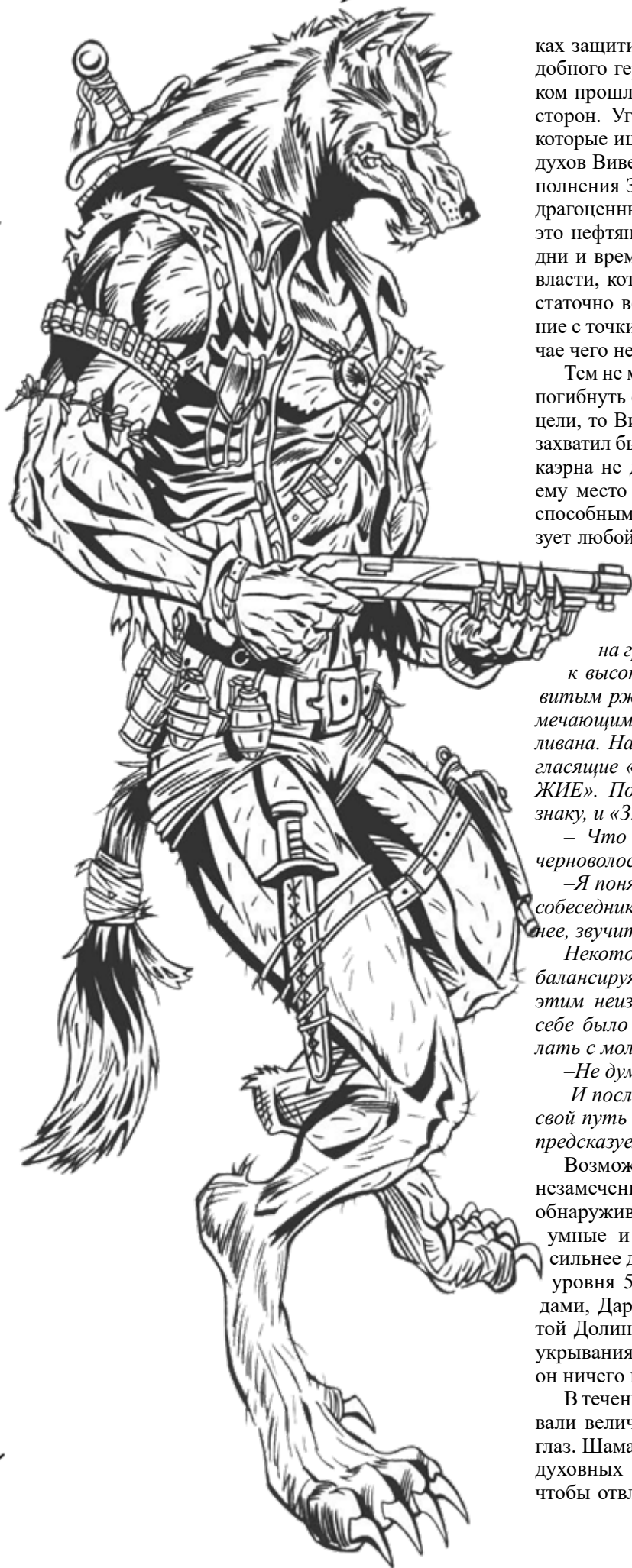
*Он нажал несколько кнопок, затем нахмурился.*

– Подключенный, у меня есть движение на восточной стороне. Два ТЧС с какой-то ракетной установкой. Я думаю, что они собираются штурмовать комплекс.

– Принято. Гиблодробитель отправился наверх, чтобы обзавестись кое-какой духовной помощью. Сделай быструю ручную проверку – это может быть атака с трех направлений.

*Останавливающий вздохнул, переключая монитор №2 в ручной режим и циклически просматривая камеры наблюдения вокруг здания. Ну, это лучше, чем дневная работа.*

Ни один Гару не рассматривает каэрн просто как место тусовки и удобный запас Гнозиса. Это сочетание дома и храма, которым дорожат. Бесчисленное количество Гару отдали свои жизни, защищая каэрн, и считая это хорошим исходом. Даже безродный Странник пожертвовал бы собой, чтобы спасти одно из этих святых мест от осквернения. Любой Лунный Танцор с детства знает несколько историй об отчаянных, славных актах героизма при попыт-



ках защитить духовный источник септа. И дни подобного героизма, конечно же, не остались в далеком прошлом, ибо враги нападают на Гару со всех сторон. Угрозы исходят от приспешников Вирма, которые ищут собственные источники могущества, духов Вивер, по-своему свихнувшихся на идее «заполнения Земли», и даже от магов, высасывающих драгоценные энергии из хрупких каэрнов как будто это нефтяные скважины. Кроме того, даже в наши дни и время соперники среди Гару могут жаждать власти, которую дает каэрн – хотя они обычно достаточно вежливы, чтобы обставить такое вторжение с точки зрения «освобождения от тех, кто в случае чего не сможет уберечь каэрн от Вирма».

Тем не менее, цель защиты каэрна не в том, чтобы погибнуть с честью; если бы все стремились к такой цели, то Вирм просто прогулялся бы по груде тел и захватил бы контроль между делом. Мудрый Бдящий каэрна не думает о том, чтобы оставить вверенное ему место в когтях нескольких арунов, какими бы способными они ни были; вместо этого он использует любой трюк и любого союзника в его распоряжении, чтобы защитить дом своего септа.

### **Маскировка**

*Два мальчика неуверенно топтались на грунтовой дороге, изучая знак, прибитый к высокой сосне, которая также служила обвитым ржавой колючей проволокой столбом, отмечаящим границу владений Сумасшедшего Салливана. На знаке были нарисованы от руки слова, гласящие «ПРОХОД ЗАКРЫТ ПЛИТОЧНОЕ ОРУЖИЕ». Потeki красной краски стекали вниз по знаку, и «З» была написана задом наперед.*

– Что такое плиточное оружие? – спросил черноволосый мальчик.

– Я понятия не имею, – ответил его белокурый собеседник. После паузы он добавил. – Тем не менее, звучит нехорошо.

*Некоторое время оба мальчика размышляли, балансируя между любопытством, озорством и этим неизвестным фактором. Оружие само по себе было достаточно плохо, но что могло сделать с молодым телом плиточное оружие?*

– Не думаю, что хочу знать, что это за дрянь.

*И после этих слов первый мальчик продолжил свой путь по дороге в поисках приключений более предсказуемого вида.*

Возможно, лучшая защита – это оставаться незамеченным. Маленькие, слабые каэрны редко обнаруживаются, если Гару на страже везучие, умные и осторожные. Чем больше каэрн, тем сильнее духовные эманации; Вирм заметит каэрн уровня 5, если он не защищен мощными обрядами, Дарами или другой магией. Обряд Сокрытой Долины является распространенным методом укрывания каэрна от духовных наблюдателей, но он ничего не стоит против мирских нарушителей.

В течение нескольких поколений чары фей скрывали величайшие каэрны Фианна от посторонних глаз. Шаманы Чистых земель при помощи вековых духовных связей также использовали свои силы, чтобы отвлечь внимание от святых мест. От Горя-

### *На крыше мира*

В каэрне Денали, имеющем один из крупнейших Дворов в мире, обычное патрулирование длится больше недели. Чтобы сэкономить время, многочисленные патрули обычно покрывают меньшие участки Двора, концентрируя большую часть патрульных возле восточной стороны, где находятся туристы. Духи и даже несколько Кораксов также занимаются наблюдением. Несколько родичей работают рейнджерами и концессионерами в Национальном Парке, отслеживая подозрительных посетителей.

Обычно небольшая стая приглядывает за отдельными путешественниками в глуши, чтобы убедиться, что они не доставят проблем. Ни один фомор или несущий порчу турист никогда не вернется из чащи

ших времен до наших дней даже случались редкие союзы между случайным магом земли и септом, хотя такие договоренности обычно действовали в рамках компромиссов, а не верности. Заклинания могут заставить Двор выглядеть как заросший и дремучий лес, очаровать любого прохожего, чтобы он не обращал внимания на путь, ведущий к каэрну, или даже подсознательно заставлять незваных гостей держаться подальше от Двора.

Для большинства септов, не имеющих доступа к надежным сверхъестественным союзникам с такими возможностями, существуют более приземленные способы скрыться. В городе захудалое здание с предостерегающим знаком, или надпись «БЕРЕГИСЬ СОБАК, БОЙСЯ ВЛАДЕЛЬЦА» на заборе, обвитом колючей проволокой, будут иметь большое значение для сдерживания случайных посетителей, хотя чересчур много таких мер предосторожности может заставить задуматься, что такого ценного стоит так защищать. Креативные знаки «ПРОХОД ЗАКРЫТ» могут иметь почти такой же эффект в более сельской местности («Будут уведомлены ближайшие родственники нарушителя»), «Оставь надежду тот, кто нарушит эту границу, потому что если жара, скорпионы, гремучие змеи и кактусы не убьют тебя, то это сделаю я»).

Слухи также очень полезны для предотвращения проникновения нежеланных посетителей. Квартал, о котором все знают, что это территория злобной банды, не станет привлекать туристов; внимание полиции в таком случае может стать проблемой, но Мир Тьмы имеет более чем обширные участки городских окраин, куда даже копы не заходят. Земля, которая «всем известная» свалка радиоактивных отходов не будет привлекать застройщиков. И никто не собирается отдыхать на природе или устраивать ночевки в лощине, где обитают растящие травку, варящие самогон любители банджо, превращающие обычную Южную Дорогу в Улицу Сезам.

Члены септа или родичи также могут внести свой вклад в отвлечение внимания от сакральных мест. Септ Западного Глаза, который обитает в наводненном туристами лесу Мьюир, маскирует родню и Гару под туристов или смотрителей парка, с

их помощью тайно направляя других туристов в более обжитые части леса.

### *Обнаружение*

*Видеть то, чего нет -*

*Скажи мне, малыш, хуже ли это, чем*

*Не видеть то, что есть?*

– Шизу, Смотрящий Внутрь, теург Звездочетов

Следующим шагом в защите каэрна является выявление потенциальных нарушителей спокойствия, прежде чем они проявят себя. Отдаленный каэрн, удерживаемый Септом Выжженной Травы, выгодно расположен на холме, окруженном голой прерией – любое существо крупнее кролика будет замечено на расстоянии мили, а злоумышленники, подбирающиеся с подветренной стороны, будут учуяны задолго до того, как их увидят.

Дружественные родичи способны обеспечить прекрасную сеть безопасности вокруг Двора каэрна, особенно когда на территорию каэрна часто могут попасть незнакомцы: например, в плохих районах города, захолустных деревнях, закрытых коммунах или высотных офисах (это также популярный метод защиты у Танцоров Черной Спирали, чьи родичи составляют эффективную информационную сеть и отваживают местных жителей от каэрна). В общественных местах, где незнакомцы обычной или в парках – охрана каэрна становится действительно очень сложной.

Возможно, более полезными все же являются (сверх)естественные союзники септа – местные духи. Мудрый септ приложит все усилия, чтобы остаться в хороших отношениях с ними. Помимо наблюдения за Умброй, многие духи могут ощущать происходящее в физическом мире. Дружелюбный дух будет предупреждать Гару быстрее, а когда каэрн находится под угрозой, каждая секунда на счету.

И, конечно же, есть сами Гару. В идеале (и обычно так и есть, как правило), каэрн выставляет одного или больше наблюдателей, охраняющих очевидные маршруты, такие как переулки, тупики или проходы. Бродячие стражи патрулируют Двор, следя за всем подозрительным. Если есть свободный оборотень, то он (обычно это теург) похожим образом обходит каэрн в Пенумбре. Все эти Стражи поддерживают связь со своими братьями при помощи духов, воя или других сигналов по мере необходимости.

### *Электронное наблюдение*

В городских каэрнах (а иногда и в сельских) электроника, такая как камеры, датчики движения, давления и лазерные сенсоры, весьма часто используется. Дополненная пробужденными духами, эта защита становится более эффективной в физическом мире, но также работает и в Пенумбре. Такое оборудование редко встречается за пределами каэрнов Стеклоходов, но и не совсем неизвестно, хотя оно и слишком уж отдает Вивер – определенная помеха Почету, если не больше.

Если поднимается тревога, то от ответственных за защиту Гару (Бдящий или один из других старейшин) зависит, как отреагирует септ. Если угроза не является серьезной, то стандартной практикой является отправка небольшого количества арунов, чтобы справиться с ней, не исключая вероятности, что эта атака – лишь диверсия. По этой причине стражи, размещенные в другом месте, обычно остаются на своих постах, чтобы следить за другими угрозами, если не прозвучит призыв «все к оружию». Такой вой или подобный ему сигнал является важным предупреждением о том, что периметр был нарушен и каэрн находится в опасности. Таким образом, благодаря Гару, родичам и духам, нет никакой возможности для злоумышленника застать септ врасплох без использования мощной магии и хитрости.

### **Барьеры**

*Да, сэр, здесь идеально! Болотистая земля будет вынуждать любую атаку проходить вдоль дороги, которая отлично простреливается с расстояния в 150 ярдов от Двора. Рвы оборудованы шипами, так что там не спрятаться. Если вы желаете, то несколько бункеров может быть установлено в ключевых точках. Я думаю, что даже Орлам нелегко дался бы штурм этой стороны, при учете, что ваши люди будут предупреждены и смогут стрелять без помех. Вы ожидаете воздушной атаки? Это будет сложно, но мы придумаем что-нибудь на всякий случай.*

*Да, с западной стороны все в порядке. Теперь, с восточной стороны, у нас есть некоторые проблемы...*

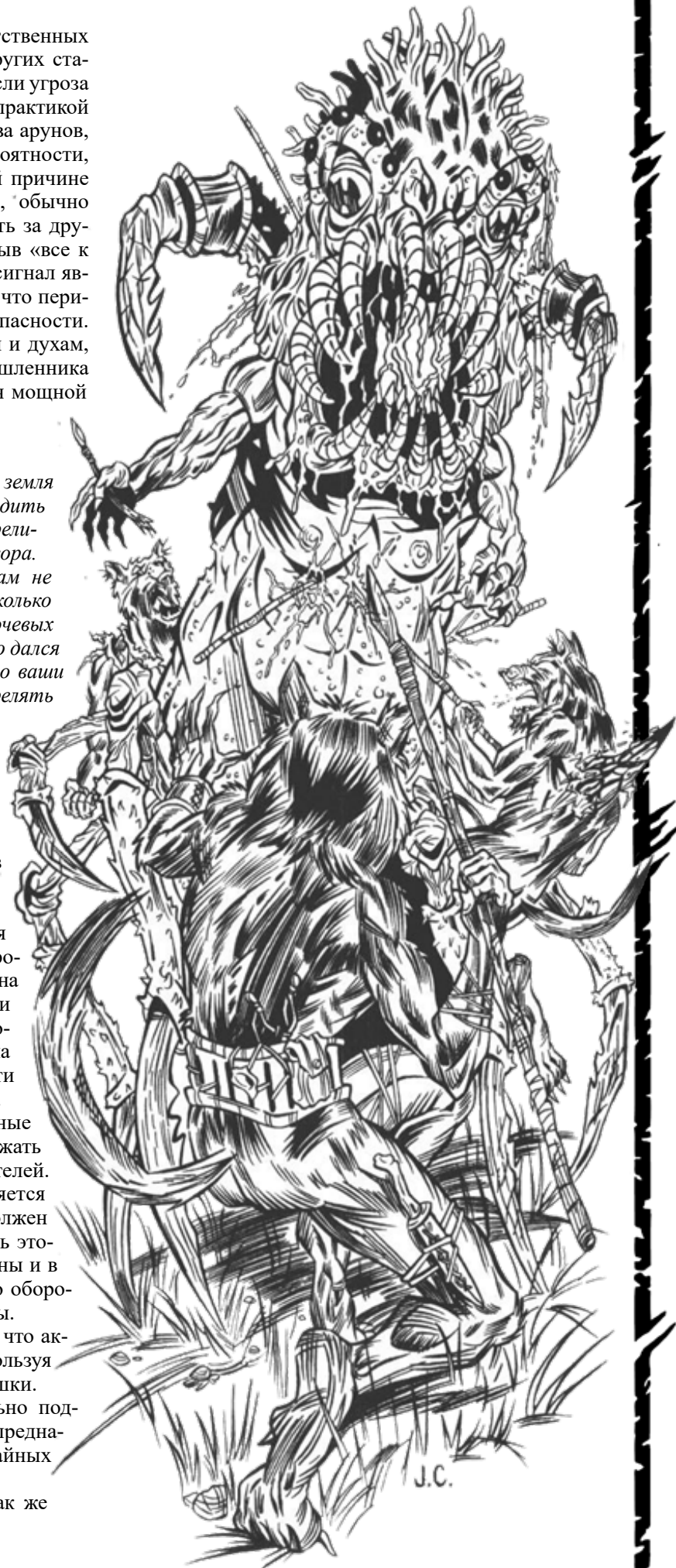
– гауптман Клаус Браун, родич Потомков Фенрира, лидер команды Черных Орлов

Природа часто играет свою роль при обороне. Горы, болота и другая сложная местность может быть эффективной против вторжения, особенно вторжения на транспортном средстве. Старица Эндорми окружена рекой с трех сторон, а неоднородные топи и болотистый лес тянутся на мили, куда ни глянь; Каэрн Зимнего Пути расположен на высоком скалистом утесе.

Густые насаждения деревьев, ежевичные заросли и колючие изгороди могут удерживать всех, кроме самых выносливых нарушителей. Дополнительным преимуществом является то, что, если они пробуждены (а септ должен быть довольно глупым, чтобы не сделать этого), то заросли будут столь же эффективны и в Умбре. Септ обычно укрепляет местную оборону, стены зданий, уступы, заборы или рвы.

Некоторые септы заходят так далеко, что активно минируют свои территории, используя заостренные колья, силки или ямы-ловушки. Хранитель Земли может также тщательно поддерживать множество фальшивых троп, предназначенных для того, чтобы уводить случайных посетителей подальше от Двора.

Городские каэрны можно укрепить так же



легко, хотя здесь нужно действовать более благо-разумно. Массивные стены и огневые точки вокруг квартала – это хороший способ привлечь внимание. В обветшалых кварталах или на старых заводах можно стратегически выгодно разместить тяжелые механизмы или обломки; двери и окна могут быть забаррикадированы, а битые стекла и доски с гвоздями способны затормозить или даже нанести вред вторгшимся. У зажиточных септов со склонностью к Вивер есть и другие опции; состав септа Священного Знака обладает всеми новейшими «антитеррористическими» устройствами, предназначенными для защиты от «автомобильных» бомб или штурмовых групп, пытающихся проникнуть на территорию.

Недостатком наличия барьеров является то, что они могут также ограничивать передвижение самих Гару. Разведчики или охранники периметра, бросающиеся в каэрн на помощь, или защитники, спешащие укрепить оборону Двора, рискуют быть заблокированными собственными преградами. Этот недостаток вполне можно устранить, создав скрытые пути. Любой, кто не знаком с лабиринтоподобными тропами в густом лесу вокруг Каэрна Настоящего Путника, почти наверняка не найдет хитро замаскированный Центральный Путь среди многих более очевидных тропинок, ведущих в тупики или дальше от каэрна.

Защитники не должны рассчитывать на то, что барьер остановит всех пришельцев. Фоморы и Танцоры Черной Спирали могут быть столь же изобретательны в преодолении препятствий, как избранники Гайи. Но четкая защита определенно выиграет время для септа, чтобы он мог сплотить свои силы.

### Стражи

*Баррикада - это, конечно, хорошо, но без защитников она будет уничтожена за вдвое меньшее время, чем потребовалось на ее возведение. Можете ли вы удержать то, что построили?*

– Рено Подстрекатель, галлиард Костегрызлов, революционер

Конечно, никакое укрепление не остановит решительных захватчиков, и в конце концов, атака почти всегда сводится к когтям, лезвиям и пулям. И давайте посмотрим правде в глаза, молодые и горячие головы быстро расскажут вам, что нет абсолютно ничего доблестного в том, чтобы наблюдать, как фоморы до смерти разбивают себя о каменные стены, тонут в болотах и запутываются в колючей проволоке. Конечно, многие старейшины, которые знают цену утраченного каэрна, понимают, что чистые когти и скучные часы вахты – это лишь малая часть цены безопасности. Тем не менее, если септ очень хочет удерживать Вирма вне каэрна, то приспешники Вирма хотят обратного еще больше – а там, где есть желание, найдется и способ. И, таким образом, главным средством обороны каэрна являются его защитники-оборотни.

Как правило, чем мощнее каэрн, тем больше защитников он имеет; величайшие каэрны привлекают защитников за сотни или даже тысячи миль. Аруны обычно выходят на передний план в любом конфликте, но в крайнем случае любой Гару готов разделить их долю. Местные родичи иногда задей-

### Сколько стражей?

Как правило, каэрн обычно имеет в пять раз больше стражей, чем его уровень. Большие, развитые каэрны могут себе позволить и большее количество, но чаще всего септы просто не имеют столько сил – хотя родичи и духи могут иногда компенсировать разницу.

Наличие большого количества защитников может показаться не таким уж сложным, пока не придет осознание, что никто из них не может эффективно нести службу весь день, каждый день, и только по-настоящему одержимые способны на такой подвиг. Помимо необходимости спать и есть, у большинства Гару есть и личная жизнь вдали от каэрна. Молодые, ищущие славы аруны знают, что хоть долг стража и почетен, но редко становятся известными победителями Вирма, сидя дома. Также существуют приятели и семьи, друзья и иногда даже работа, которую необходимо выполнять. В результате обычно получается, что в среднем каэрне может быть только треть от необходимых стражей одновременно. Конечно, когда возникает угроза (утечка информации в «Пентекс», или Танцоры Черной Спирали, которые недавно прошупывали защиту каэрна), каждый страж будет при деле – и Смотритель будет знать, при каком.

ствуются при обороне каэрна; хотя такое поведение ценится, а иногда и ожидается, но Гару слишком хорошо понимают, что против наибольших угроз каэрну смертные родичи мало что могут поделать.

### Духовные защитники

*Белый Глаз уставился на обожженное молнией красное дерево, отмечающее центр каэрна. Серебряная пуля горела внутри, но он держался лучше, чем его стая. Ударная группа «Пентекса» слишком легко прорвала внешнюю линию обороны своей взрывчаткой и автоматическими дробовиками, заряженными лунным металлом. Его стая была разорвана в мгновение, и судя по реву и крикам позади него, остальная часть септа погибала в бою.*

– Грифон! – взвыл он. – Мы потерпели неудачу! Больные обезьяны украли твой дом! Но знай, что твой септ отдал свои жизни, чтобы защитить тебя.

*Он повернулся, чтобы броситься назад и занять свое место рядом с умирающими Гару, как вдруг пронзительный крик разгневанного хищника сотряс воздух. Ранее скорченное, теперь красное дерево стало Грифоном во всей его красе, окруженном четырьмя великолепными львами, которые рычали как один. Ярость в глазах тотема наполнила сердце Белого Глаза свежей жизненной силой. Взвыв песню мужества, он бросился обратно в драку, а могучие духи возмездия неслись за ним по пятам.*

Здоровый каэрн никогда не бывает совершенно беззащитным; тотем, который называет эту местность домом, сделает все возможное, чтобы помочь своим защитникам Гару. Помощь тотема каэрна зависит от его силы и характера. Тотемы-воины склонны наиболее прямо защищать свою террито-

### **Хорошие соседи, часть вторая**

Во времена кризиса тесные связи с близлежащими каэрнами бесценны. Быстро прокинутый лунный мост из соседнего септа может удвоить число защитников каэрна сразу через несколько мгновений после начала атаки. Конечно, это работает в обе стороны – септ может потерять воинов при защите другого каэрна. Кроме того, ни один Бдящий каэрна не позволит всем своим защитникам бежать на помощь другому каэрну – нет смысла рисковать потерей сразу двух каэрнов, когда можно уберечь хотя бы один. И наконец, призывы соседей на помощь слишком часто или легкомысленно, могут дорого обойтись септу, когда появится реальная угроза (так что помните, дети – никогда не плачьте... ну... вы в курсе).

Атакующие каэрн Вендиго могут быть искалечены пронизывающим холодом, в то время как Фенриры могут призвать группу древних берсерков Фенрира, чтобы уничтожить врага. Менее боевые тотемы должны быть более изобретательными. Дана, к примеру, может петь или вещать историю, способную очаровать или смутить любого фомора, в котором еще осталось хоть что-то человеческое. Каэрн, контролируемый Лисой, может укрыться густым туманом, его дорожки будут запутывать любого незнакомца, позволяя стражам Гару перегруппироваться и атаковать дезориентированных противников. В крайнем случае тотем может даже материализоваться в сердце каэрна, чтобы вступить в битву с захватчиками. Такое усилие ослабляет дух и требуется время или вливание Гнозиса, чтобы вернуть тотему прежнюю силу.

Стайные тотемы также помогают своим подопечным, вручая им дары и амулеты. Если стая посвятила свою духовную энергию чествованию тотема, то дух может накопить достаточно мощи, чтобы овладеть другими силами. Приспешники Вирма могут обратиться в бегство при встрече с могущественным тотемом, открыто сражающимся рядом со своей стаей.

Как упоминалось ранее, каэрны живут духами, многие из которых могут действовать сами по себе при обороне, затуманивая чувства врагов, похищая оружие или делая землю непроходимой. И, конечно же, многие духи готовы вступить в настоящую битву с существами Вирма – фактически, многие из них просто отвергли бы сам смысл своего существования, если бы отказались.

### **Духи каэрна**

Духи наполняют здоровый каэрн, но один дух имеет гораздо больше влияния, почитания и открытой власти. Этот дух связан с каэрном, зависит от защитников из септа, но и сам в состоянии задействовать энергии каэрна. Он жертвует свободой передвижения ради глубокого знания области в пределах Двора. Септ чтит свой тотем, посвящая ему отдельное время во время схода, чтобы поддерживать его благосклонность.

### **Привязывание духа каэрна**

У всех обжитых каэрнов уже есть свои тотемы, само собой, но в случае редкого и чудесного пробуждения нового каэрна или переоборудования старого, дух тотем должен соединиться с землей. Как правило, дух возникает в конце церемонии пробуждения каэрна, хотя в некоторых случаях он может не появляться в течение нескольких часов или еще большее время (например, если каэрн пробудился незадолго до рассвета, дух Заката может не прийти до вечера). Само собой разумеется, что тотем не привязывается к каэрну, если он не настроен на него естественным образом. Даже если бы септ Стеклоходов смог заполучить Каэрн Первобытных Инстинктов, то они никак не смогли бы убедить Таракана привязаться к нему. Точно так же ни один дух Воздуха не поселится в каэрне, расположенном в густом лесу или пещере.

С другой стороны, тотем, который свяжет себя с каэрном, может быть вовсе не тем, который ожидает септ. Сама Гайя делает окончательный выбор. Септ, ожидающий, что Единорог благословит их недавно пробудившийся каэрн Исцеления, может быть удивлен, когда аватар Ручья ответит на их призыв.

Хотя это и необычно, но иногда случается так, что сразу несколько тотемов разделяют каэрн. Опять же, оба тотема должны укладываться в общий порядок; например, в качестве священного места как для Фианна, так и для фей, Каэрн Бру-На-Боинне служит домом для Оленя и Даны. Антагонистические духи не могут делить каэрны. Забота о каэрне с более чем одним тотемом требует гораздо больше сил, чем обычно, но и награда за это, соответственно, больше.

Стоит отметить, что чем мощнее сам каэрн, тем более вероятно, что сильный и нужный дух ответит на зов. Каэрны пятого уровня почти всегда могут похвастаться аватарами племенных тотемов или других важных Инкарна в качестве своих покровителей. Это не обязательно указывает на положение в иерархии духов; просто доказывает, что мощный резонанс притягивают к себе столь же могущественные силы. Каждому свое место и все на своих местах.

### **Аватары тотемов**

Одна из вещей, которые теург должен часто объяснять молодым членам стаи, это понятие «много-в-одном». У Льва, например, есть много аватаров, которые служат как тотемами стаи, так и тотемами каэрна. Все это разные духи, но все являются частью Льва. Каждый аватар может крепчать или ослабевать в зависимости от судьбы его соратников Гару, которые, в свою очередь, меняют силу Льва небольшими добавлениями. Также Инкарна знает все то, что знают его аватары, так что, если вы будете отмечены аватаром Льва, все остальные его аватары, от духа каэрна до стайного тотема, будут знать об этом.

## Иакт

Прежде чем дух официально обосновывается на месте, как тотем, он заключает с септом договор, в котором обозначаются обязательства обеих сторон. Как правило, тотем спрашивает, что предлагается в обмен на его услуги, а Гару обещают защищать и почитать духа. То, как это происходит, зависит от конкретного духа. Бык может греметь из Умбры и требовать то, чего он хочет, без компромиссов. А иногда главный теург септа может потратить несколько часов (или ночей!) на переговоры с тотемом Матери Города перед заключением сделки. А Уктена может ничего не просить напрямую, но ожидать многого впоследствии. Если септ (или его члены) хорошо известны, имеют репутацию хороших взаимоотношений с духами и относятся к тотему с величайшим уважением, дух может занять свое место в каэрне, ничего не прося взамен, поддерживать защиту и нужный уход, зная, что Гару сами будут «поступать правильно» в понимании духа.

Вообще говоря, дух не будет торговаться слишком активно. Каэрн – это источник силы и безопасности, и зачастую духи предпочитают связь с каэрном, чем свободу передвижения. Все, что они просят, это скорее дань уважения, чем природная жадность, а любые переговоры – простая формальность. Впрочем, неопытным Гару об этом неоткуда знать, само собой.

## Выгоды

Очевидной выгодой наличия тотема каэрна является прямой доступ к мистическим энергиям каэрна, в том числе – доступ к лунным мостам. И, как и любой другой дух, тотем каэрна может обучать Дарам. Но духу каэрна есть что предложить и сверх этого. То, что теург вынужден исполнять ритуал для доступа к мощи каэрна, не означает, что тотем не может получить к ним доступ самостоятельно; если дух чувствует, что назрела реальная необходимость, то он может передать силу каэрна даже без надлежащих обрядов. Чаще всего подобное случается во время войны, когда мастеров ритуалов отсутствуют; в конце концов, тотем должен пожертвовать некоторой частью своих сил, чтобы предложить такой дар.

Еще одной выгодой является расширенный доступ к духам, союзным тотему. Септу одного из каэрнов Фенрира будет легче призвать кого-либо из выводка Фенрира – например, Норн или Храфнов, и проще договориться с ними, чем септам с другими тотемами. Точно так же каэрн, посвященный Уктене, может обеспечить несколько больше свободы в общении с союзными духами, такими как духи выводка Вендиго или другие водные или змеиные духи.

Однако, влияние тотема каэрна также будет ощущаться способами, которым игровая меха-

## Может ли Гару стать тотемом каэрна?

Хотя и не совсем немислимо, но это довольно большая редкость, чтобы дух Предка стал тотемом каэрна. Обычно для этого предок должен был быть могущественным и высокого ранга. Он должен был при жизни проявлять исключительную преданность определенной традиции или септу, чтобы, будучи духом, стать ее «святым покровителем». Обычно Инкарна или Целестина вмешиваются, чтобы возвысить дух Гару до уровня мелкого тотема. Это гораздо большее дело, чем просто привязать дух Гару к фетишу, и теург, который пытается поднять члена стаи до статуса тотема, рискует не просто потерпеть неудачу, а навлечь на себя гнев Инкарны.

Известный пример подобного становления – каэрн септа Падающей Звезды. Яркоголазый, достоctимый теург великой мудрости, проводил обряд на открытии нового каэрна. Рассвет уже осветлял небо и обряд обещал закончиться неудачей. Зная, что ему уже не хватит сил для еще одной попытки, он потратил собственную жизненную силу, чтобы открыть мистический портал. Это удалось, и Гайя почтила его жертву, сделав его тотемом каэрна. Падающая Звезда является каэрном лишь первого уровня, и вполне логично, что ни один дух-предок не может быть тотемом ни одного каэрна более высокого уровня – у них просто нет необходимого влияния, чтобы набрать достаточно силы.

ника не может дать количественную оценку. В каком-то смысле это живая сущность каэрна, активная личность, если хотите. Это может даже ощущаться как осязаемое присутствие вокруг каэрна. Жуткое чувство, будто кто-то наблюдает за тобой, но для Гару это ощущение скорее успокаивающее, чем тревожное. Конечно, в отношении незваных гостей дух не будет таким дружелюбным.

Если его почитают и защищают, то связь тотема с каэрном становится глубже, сильнее и расширяется со временем. Впоследствии часто наступает момент, когда хорошо опекаемый каэрн может быть расширен. Септ может наладить отношения между Гару и другими перевертышами, или же нанести ущерб какому-либо из аспектов Вирма. Когда септ выполняет действительно важное задание для Гайи, тотем может от имени септа получить благословение и расширить каэрн. В конце концов, увеличение силы и престижа каэрна приносит пользу как тотему, так и Гару.

## Запросы

В обмен на силу, которую дает тотем каэрна, септы предлагают защиту каэрна как нечто само собой разумеющееся. Гару также обещает рас-

### *...Как презренный тотем*

Септ может лишь предполагать, какого рода дух связан с новым каэрном, но в конечном итоге решает Гайя. Если они с уважением приветствуют духа, то все хорошо. Если же члены септа отвергают дух («Мы не просили Енота, мы хотели Лису!»), то новый дух уйдет раздраженным, возможно, бросив перед уходом проклятие или другую напасть. Септ вскоре осознает серьезность своей ошибки, когда каэрн начнет затухать из расчета один уровень в лунный месяц. Кроме того, ни один уважающий себя дух не станет обитать в каэрне после того, как выбранный тотем был оскорблен; живущие там оборотни явно доказали, что они не хотят обращаться с тотемом с тем уважением, которого он заслуживает. Чтобы остановить ухудшение состояния каэрна, Гару придется предпринять серьезный акт раскаяния (обычно это включает в себя крупное испытание) и тем самым успокоить вспльчивого духа и Гайю. Если все пойдет хорошо, то тотем согласится вернуться, и каэрн вновь наберет полную силу. Если же нет, то это значит необходимо вновь проводить Обряд Возведения Каэрна...

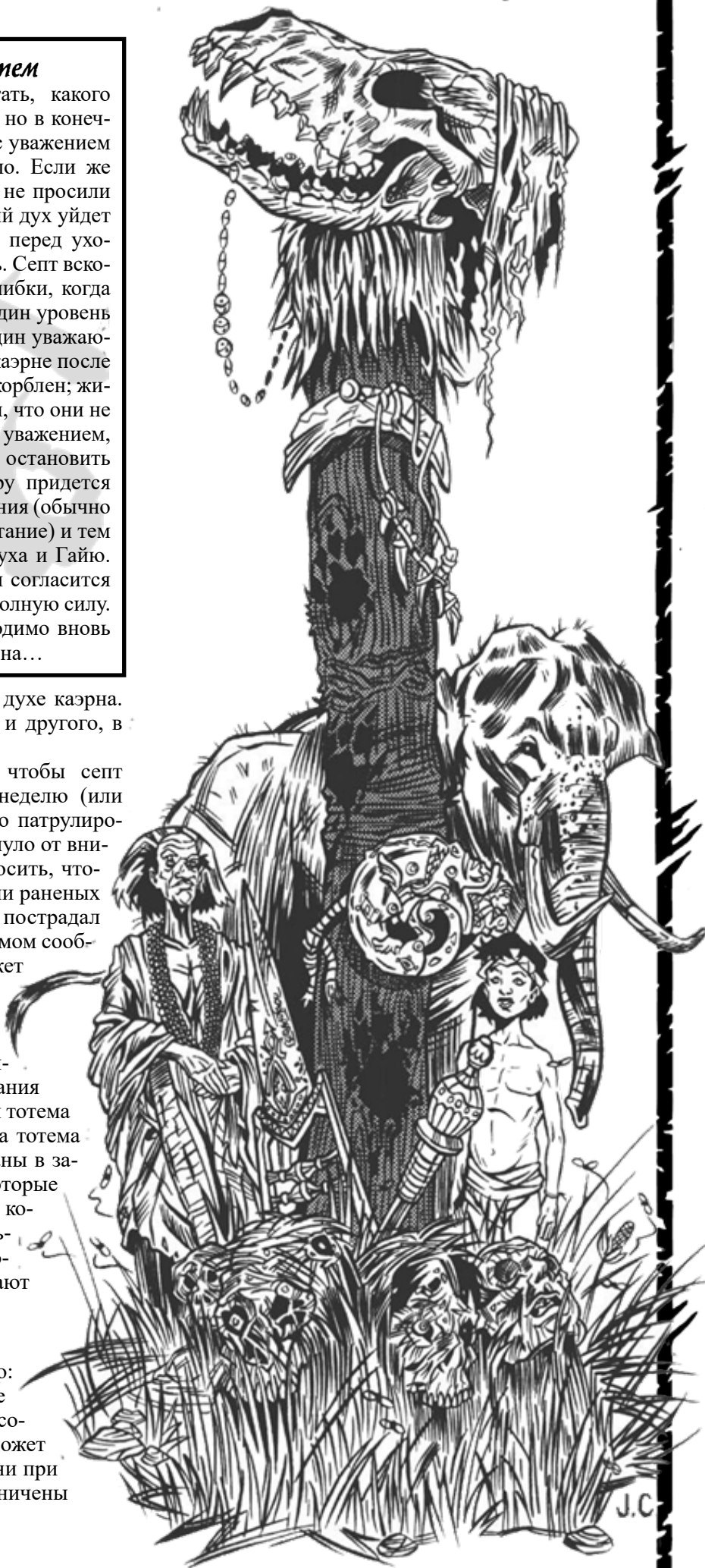
сказывать истории и петь песни о духе каэрна. Кроме того, дух может попросить и другого, в зависимости от его природы.

Росомаха может потребовать, чтобы септ убивал создание Вирма каждую неделю (или реже), а Орел – просить постоянно патрулировать Двор, чтобы ничто не ускользнуло от внимания септа. Пеликан может попросить, чтобы септ посвятил себя реабилитации раненых диких животных, особенно тех, кто пострадал от Эндрона и других порченых Вирмом сообществ, в то время как Единорог может просто просить, чтобы весь септ собирался раз в неделю для общения и вознесения благодарности.

Естественно, это Рассказчик должен определять конкретные требования тотема каэрна. Как правило, запросы тотема в общих чертах похожи на правила тотема стаи, но могут быть скорректированы в зависимости от количества усилий, которые септ посвящает каэрну, его размер, количество вовлеченных Гару (небольшое количество может получить послабление, так как они уже работают сверх меры) и так далее.

### **Ограничения**

Основное ограничение очевидно: дух привязан к одному месту. Он не может покинуть каэрн без Геркулесовых усилий. Само собой, он не может перемещаться даже вокруг каэрна ни при каких обстоятельствах. Также ограничены



и чувства духа: если тотем каэрна почти вездесущ на территории Двора, то о том, что происходит во внешнем мире, он не может сказать ровным счетом ничего, будь то физическое или духовное. Дух может отправлять членов своего выводка с посланиями или для расследования событий, но чаще всего он просит Гару выполнять поручения достаточной важности.

### **Каэрн и Дух – Сакральная Связь**

*Весь септ, с мутными глазами, собрался около круга совета. Злые, сбивающие с толку сны преследовали их всю ночь, мешая спокойному сну. Старейшины были единодушны в том, что происходило что-то неправильное, и что им самим вместе с каэрном грозила большая беда.*

*Поющая-Черной-Скале ступила в центр круга, ее босые ноги мягко примяли черный песок. Она встала перед тонким обсидиановым осколком, венчающим большой кусок обязанного веревкой базальта, закрыла глаза и подняла руку над головой.*

*– О наша Дева Горы, как ты даешь нам свою горящую кровь, чтобы поддержать нас, так и мы отдаем нашу собственную, чтобы защищать тебя. Ответ нам сейчас!*

*Она сильно ударила открытой рукой по камню. Сначала было на удивление почти не больно, а потом она открыла глаза, чтобы увидеть блестящий черный шип, торчащий из тыльной стороны ее руки. Ее кровь впитывалась в затвердевшую лаву, и тепло распространялось от ее руки по всему телу. Тепло превратилось в яркий жар и тогда агония, словно пламя, принялась танцевать на каждом ее нерве. Она боролась, чтобы не кричать, а потом уже не могла кричать, как только дух тотема проник в ее тело.*

*Остальная часть септа видела, как ее окружил пламенный ореол. Поющая – нет, теперь*

*это была Пеле – содрогнулась в пламени, затем расслабилась. Ее глаза открылись черными искрами, контрастирующими с желто-красной, словно расплавленная порода, кожей. Она заговорила глубоким голосом, в котором слышалось шипение вырывающихся потоков пара.*

*– Война на пороге, – начала она...*

Древняя поговорка «Царь – это земля, а земля – это царь» как нельзя более подходит к тотемам. Каэрн становится продолжением духа. Тотем знает каждое свое дерево и каждый камень подобно тому, как волк знает свои пальцы и хвост. Здесь мало что способно ускользнуть от внимания тотема. Это может быть большим подспорьем при поисках добычи или нарушителей; однако, есть и обратная сторона. Если что-то повреждает каэрн – тотем тоже страдает. Вырубка леса или сброс загрязняющих веществ в пределах Двора бьет по тотему так сильно, как Гару – своим клайвом. Многие члены септа и, конечно, большинство теургов, в таком случае будут стараться понять боль тотема и быстро найти ее источник.

Точно так же, если дух каэрна ослабевает от пренебрежительного отношения или злого влияния, то страдает каэрн – деревья засыхают, чистые источники становятся мутными, а энергии каэрна портятся. Гару становятся особенно встревоженными, если возникают подобные симптомы, потому что позволить тотему заболеть – это первый шаг к потере каэрна.

Опять же, эта связь работает в обе стороны. Удовлетворенный, здоровый тотем будет влиять на состояние каэрна, в результате чего леса наполнятся дичью, сады будут обильно плодоносить и общее благосостояние улучшится (конечно же, в зависимости от типа каэрна – благополучие в традиционном смысле может быть контрпродуктивным в каэрне, посвященном гневу и Ярости). Ухоженный тотем каэрна может помочь и при расширении каэрна.







## Глава 2: Илеменные линии

*Когда мы сражались против прислужников Вирма, мы пали. Когда вы противостояли в нашем доме безумным духам, которые пришли с вами, вы пали. Теперь мы стоим плечо к плечу, и если на то будет воля наших тотемов – мы не падем. Наша хитрость и ваша дикость, наша мудрость и ваша скорость – это заставляет мое сердце горячо подтвердить, что мы нужны друг другу, и нет другого пути. Пойдем. Пусть наша кровь прольется вместе.*

– Плачущий Камень, филодокс Уктена

До этого уже подчеркивалось, что не бывает двух одинаковых каэрнов. У каждого каэрна есть свой собственный характер – характер, который складывается из смеси факторов: расположения каэрна, его физической формы, местных духов, его типа и так далее. Столь же различным будет и влияние, которое септ оказывает на свой каэрн. Например, каэрн Ярости, обнаруженный и управляемый Красными Когтями, наверняка будет отличным от того, как если бы им владели Черные Фурии, Вендиги или даже Бастет.

Так же, как традиции племени могут изменить землю, которую они называют своей, их обычаи могут повлиять и на облик каэрна в Умбре. Выводки духов их племенных тотемов привносят дополнительные элементы в текстуру каэрна, также как убеждения и действия их родни. Это действует повсюду, где действия обитателей способны формировать облик местности в Пенумбре – но в каэрне изменения еще сильнее выражены и могут просачиваться из Пенумбры обратно, чтобы менять физический мир еще больше.

## Гару

Неоспорим тот факт, что из всего небольшого количества оставшихся в мире каэрнов Гайи оборотни контролируют подавляющее большинство. Воины Гайи доказали наибольшую эффективность в деле захвата и удержания каэрнов, и хотя их хватка слабеет, они все еще лучше, чем большинство других перевертышей.

Хотя большинство каэрнов Гару следуют общим правилам, и имеют почти одинаковые области внутри них, все равно среди их народа существует большое разнообразие каэрнов и традиций. Некоторые племена поддерживают определенные традиции словно священное писание, в то время как другие игнорируют те же самые обычаи полностью. Характер каэрна или септа сильно зависит от племени – и из-за того, что племя влияет на каэрн, а каэрн влияет на септ, возникают действительно уникальные каэрны.

### Именные каэрны

С тех пор как Гару впервые раскололись на племена во времена Импергии стало традицией обозначать границы между племенными линиями. Подразумевалось, что, так как у каждого племени есть свое видение и свои сильные стороны, то им проще было бы достигать своей цели раздельно. Это привело к большому единству внутри септов, хотя иногда и за счет ухудшения внешних связей.

На протяжении веков каждое племя постепенно вращивало свои специфические традиции для правильного поддержания каэрнов. Несмотря на то, что каждый из каэрнов Потомков Фенрира имеет собственную структуру и ориентиры, боевой дух племени и упор на силу обусловили наличие в каждом септе Потомков отдельного места для испытаний силы и физических упражнений, а также надежную защиту Двора. Именно по этой причине можно в какой-то мере ориентироваться на стереотипы – два каэрна, удерживаемые одним и тем же племенем, могут выглядеть совершенно по-разному, но любой член племени, вероятно, найдет достаточно общих элементов в каждом из них, чтобы чувствовать себя как дома.

### Смешанные Благословения

В эти отчаянные дни, конечно, осталось очень мало кернов, принадлежащих одному племени; даже городские септы Стеклоходов и Костегрызов обычно имеют в составе несколько представителей из других племен. Мультиплеменные септы страдают от чрезмерного соперничества и внутренней борьбы, и их цель обычно менее четкая, но они также могут черпать силу из своего разнообразия. Септ, состоящий из Красных Когтей, Костегрызов, Черных Фурий и Уктена, возможно, не будет слишком сплоченным, но зато сможет демонстрировать впечатляющую смесь свирепости, хитрости, силы воли и мудрости во времена нужды.

В каэрне, принадлежащем мультиплеменному септу, будет видна смесь различных элементов и особенностей – так же, как и в его защитниках. Каждая область может быть компромиссом между какими-либо аспектами, говоря конкретно – между племенами, которые живут там. Например, в Могилах Почитаемых Героев каэрна Потомков Фенрира/Серебряных Клыкков, каждая отметка может состоять из кости воина, которого она почитает, и быть украшена оружием, подходящим для павшего. Если Потомки существенно превосходят количеством Клыкков, то они могут отказать Клыккам в праве почитать Гару, который не показал себя в битве. Рассказчикам рекомендуется самостоятельно придумывать аналогичные слияния племенных культур, чтобы описывать каэрны в своих хрониках.

Обратите внимание, что нижеследующие описания представляют собой основные течения в создании каэрнов – они не являются строгой инструкцией. Рассказчик должен убедиться, что каждый каэрн отличается от стереотипа как минимум в трех аспектах; это необходимо, чтобы подчеркнуть особенности местного колорита. Например, словосочетание «каэрн Черных Фурий» всегда должно вдохновлять широким спектром идей, а не одним фиксированным образом. Игроки безусловно должны знать кое-что о том, чего ожидать от каэрна данного племени, но они не должны полагаться лишь на это знание.

### Черные Фурии

*Радостные крики и вопли эхом отражались на всем пути от Артемиса и до того места, где стоял наблюдающий Пан-Фут. Он провел пальцем по краю своего лабриса и в тысячный раз мрачно посетовал, что не родился женщиной. Он чувствовал, что даже с удовольствием перенес бы боль взросления будучи метисом снова и снова, даже взял бы на себя бремя проклятых копыт снова, если бы только смог взамен принять участие в обряде Луны и Матери. Стояла теплая ночь, да – но ему было ужасно холодно.*

*Его никогда не выпускали за пределы Двора. Да, конечно, частично из-за стыда – как бы он объяснил наличие раздвоенных копыт, которые были у него с рождения? Каэрн время от времени принимал гостей, всегда женщин – и все они смотрели на него с жалостью или отвращением. Одна метиска Странников даже пыталась пробудить его гнев против матери и сестер, утверждая, что он имеет право на большее, чем ему дают. Она была в ярости, когда он ничего ей не ответил. Что ж, по правде говоря, у него был ответ для нее – но она, очевидно, не хотела бы его услышать. Как она могла понять, сколь много его мать и септ дали ему, просто позволив остаться с ними?*

*Внезапно ветер донес вонь, такую резкую, что большой палец Пан-Фута рефлекторно дернулся на лезвии. Он вытянулся во весь рост, принимая свою истинную форму, данную ему при рождении. Он чувствовал, как уже разгорается в нем яростный очаг, заглушая боль в пальце.*

– Простите меня за нарушение обряда, сестры и тети, – подумал он. – Прости меня, Луна, но я должен.

И он взвыл, долгим и протяжным воем, не прекращая даже когда наукообразные фигуры выпрыгнули на него из укрытия с другой стороны поляны...

Фурии назначили себя стражами Вильда, и при этом редко склонны искать Вильда в городах. Они предпочитают каэрны в самой глубокой глуши, в местах, где никто не будет ожидать найти человеческое жилье. К сожалению, такие места очень редки в современное время; каэрны Ярости часто окружены местными слухами и мистикой, просто чтобы люди не приближались к ним ближе, чем есть.

Фурии – великие сторонники защиты при помощи скрытности и секретности, используя при этом такие обряды, как Нора Барсука в сочетании с более мирскими формами сокрытия. Многие Фурии сознательно выращивают густую непроходимую растительность вокруг Двора всего лишь с несколькими скрытыми среди зарослей тропами. Несколько септов смогли смастерить рога-фетиши, которые своим звуком выпускают туман, схожий с тем, который образует Дар: Проклятие Эола. Мистический туман покрывает весь Двор и ограничивает зрение всех, кто не является Черной Фурией (излишне говорить, что Фурии никогда не передавали подобный предмет в мультиплеменной септ, ведь в любом случае он там был бы не очень полезен).

В сердце каэрна Фурий процветает Вильд. Многие предметы и духи здесь имеют переменчивую природу, и меняются согласно определенным закономерностям (например, Луны и другие лунные духи) или случайно (как Вильдлинги (Wyldlings)). Мистика Фурий окружает сердце каэрна, и у каждого септа есть определенные табу и традиции, определяющие поведение в нем. Сход Фурий зачастую более ритуальный, чем сходы других племен, так как Фурии воздают дань своим предкам, Вильду, Луне, тотему каэрна и другим духам одновременно.

Многие каэрны Фурий включают амфитеатры, чтобы служить местом их сходов; этот дизайн был удобен во времена их предков, и он все еще актуален по сей день. Другие предпочитают более естественную среду, и изменяют природные поляны ровно настолько, насколько необходимо, чтобы сделать собрания возможными.

Жилая площадь каэрна Фурий может принять практически любые очертания или форму. Там может быть несколько небольших кают, которые хомиды сочли бы удобными, или может быть вообще полное отсутствие построек. Племя обычно не особо беспокоится о конфиденциальности – само собой, они занимаются своей личной жизнью вне границ каэрна – но некоторые молодые Фурии требуют немного больше места для себя (получают они его или нет – это уже отдельная история).

В последние годы многие септы Фурий организовали что-то вроде специальной зоны для рожде-

ния – отдельно, для рождения в форме Кринос и детей-метисов. Хотя племя скорее предпочло бы, чтобы такая территория никогда не пригодилась, но суровая реальность решает иное.

Пегас и ее выводок часто умиротворяют подношениями в виде искусства и поэзии, и это предпочтение можно заметить в храмах каэрнов Фурий. Фурии предлагают дары, сделанные своими руками, будь то ткань, раскрашенная керамика или даже скульптура. Конечно, некоторые из более жестких общин и септов также предлагают кровь своих врагов – и некоторые из агрессивных духов действительно требуют подобных жертв, даже от более мирных септов Фурий.

Фурии ведут себя как нормальные Гару, когда речь идет об уважении к мертвым. Некоторые септы более требовательны к себе в отношении почитания духов предков; другие тратят почти все свое время на живых. Большинство же просто регулярно присматривает за памятными местами и по мере необходимости возносит молитвы своим предкам. Септы Фурий иногда называют свои мемориальные зоны Покой Гайи, или реже – Некрополь. Очень редко их мужчины-метисы становятся почитаемы в таком месте, но раньше такое случалось; на самом деле, почти наверняка, когда старый слепой Тиресий умрет, его будут помнить в Некрополе Септа Утраченных Видений. Даже спустя тысячелетия это все еще спорный вопрос.

Пенумбра вокруг каэрна Фурий часто относительно спокойна; Фурии не привлекают так много Гафлингов (Gafflings) к себе, как другие племена. Атмосфера тут немного более гнетущая, густая, и в ней чувствуется дремлющая ярость племени. Свет Луны сияет четко и бодро, усиленный множеством обрядов в ее честь. Духовная растительность, если таковая имеется, выглядит густой и пышной; иногда даже встречаются дриадоподобные пробужденные духи растений, прячущиеся среди листвы. Если каэрн особенно силен в аспекте Вильда, то Пенумбра может постоянно менять свою географию по всему Двору, что делает ее исключительно трудной для прохождения любым, кто не находится в гармонии с Вильдом.

## Костегрызы

– Во имя Гайи! – Роланд Певчий Металла наконец взорвался. – Вы думаете, что это социальный визит?

Он сердито ткнул потрепанным кием в направлении старика.

– Я сказал вам, что я прибыл сюда с официальным сообщением из верхней части города – сообщением, которое вы могли бы получить раньше, если бы вы сделали нам всем одолжение и установили бы эти защищенные подключения уже – и все, что мы делаем все это время, это пьем дешевое пиво – дешевое, теплое пиво – и гоняем шары кривыми киями по столу, на котором, могу поклясться, кто-то рожал.

Он хлопнул своим кием по столу для остротки.

– А сейчас вы наконец-то проводите меня в ваш каэрн, или я должен просто вернуться домой

и оставить вас на волю уборщиков?

— Ты уже во Дворе, сопляк. Ты просто не заметил этого, тупица, вот и все.

Старик демонстративно выковырял кусок пиццы между зубами, затем мотнул головой в направлении закрытой двери в дальнем конце комнаты.

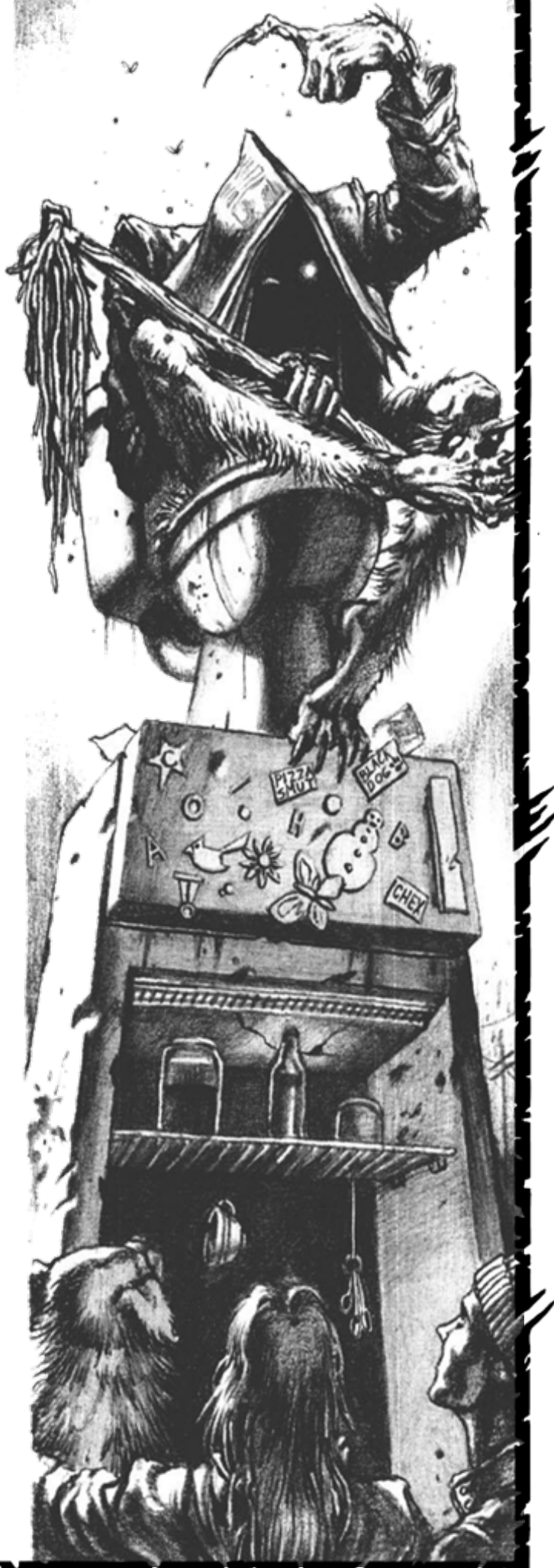
— Я поведу тебя глубже, когда ты будешь готов. Но пока, не мог бы ты сделать мне одолжение, и ударить по чертовому шару?!

Можно подумать, что Костегрызы удерживают не так уж много каэрнов от своего имени, в конце концов, каэрн — это не то, что низшее племя может легко заполучить. Однако, это предположение довольно далеко от истины. Костегрызы практиковались в нахождении того, что другие оборотни могли упустить из виду или проигнорировать, и это относится также и к каэрнам. В то время как Черные Фурии или Вендиго отворачивают свои носы от заброшенного детского сада, Костегрызы понимают, что земля здесь впитывала огромное количество энергии Юмора в течение многих лет и в итоге здесь может получиться хороший каэрн.

Большинство каэрнов Костегрызов — городские; другие племена часто считают, что Гайя отказалась от «коросты», и даже Стеклоходы вряд ли заглянут в бедные районы города. И так как большинство «негодных» каэрнов находится в городах, там Костегрызы их и строят. Тем не менее, есть еще некоторое количество сельских каэрнов Костегрызов, особенно среди холмовой части племени. Эти каэрны, как правило, укрыты около Аппалачских грунтовых дорог, горных вершин и в долинах, где Вирм только недавно обозначил свое присутствие.

Эффективный протекторат каэрна Костегрызов может простираться примерно до размеров городского квартала или около того; большую площадь трудно контролировать, не рискуя обратить на себя внимание людей, а меньшая площадь недостаточна, чтобы считаться каэрном. Иногда эта область считается Двором; иногда же Двор ограничивается одним зданием. Во всех случаях Костегрызы полагаются на сеть родичей, подкупаемых уличных детей, городских Гаффлингов и других часовых в качестве первой линии обороны. Стая диких собак также возможна, хотя родичи-люпины еще лучше (все эти вещи также могут помочь, обозначив этот район город как место, куда умные люди предпочитают не заходить). Иногда возможна дистанционная электронная защита, особенно если механик септа также и его теург. И учитывая, что Костегрызы, пожалуй, самое густонаселенное племя оборотней Гайи, всегда есть хороший шанс, что у септа найдется пара лишних охранников.

Сердце каэрна — это нечто совершенно невообразимое, хаотическая смесь Вивер и Вильда, физического и духовного, обветшалого и резонирующего. Несколько Крысиных духов почти всегда под рукой, чтобы служить глазами племенного тотема. Сущность каэрна соединяется с упрямством и живучестью Костегрызов, чтобы создать атмосферу, которую трудно воспроизвести в духовном или физическом мире.



Костегрызы не всегда проводят встречи внутри границ каэрна, как это ни странно. Если кэрн сильно ограничен в пространстве, то Костегрызы могут проводить свои военные советы и важные встречи за пределами Двора, возможно, в заброшенном здании или складе. Бабушки и Дедушки признают, что это угроза безопасности, но иногда нет другого выхода. Если в каэрне Костегрызов есть Место Собраний, то это обычно самое большое пространство, которое не нужно под что-то еще. Костегрызы просто не обустривают свои каэрны до степени, при которой требуется специальное место для сходов; обычно трудно скрыть масштабную перестройку в районе, на территорию которого претендует племя.

Когда дело доходит до жилого пространства, Костегрызы обычно сильно не мудрят. Общее место отдыха для всех является нормой, будь то ветхий сарай или огромный дренажный тоннель. Обряд Картонной Коробки не считается постыдным использовать для проживания, даже в самом сердце мощного каэрна. Таков племенной обычай – довольствоваться тем, что у вас есть. Единственное заметное исключение, который возможно в септах, где есть немного лишнего пространства – это предоставление членам септа дополнительного места, чтобы хранить Барахло, которое они накапливают; это очень хорошо для морального состояния.

Конечно, еще одно хорошее применение Барахла – это умиротворение духов каэрна. Храмы Костегрызов могут выглядеть как потрясающие свалки; храм тотема большого каэрна может выглядеть как взрыв в антикварной лавке. Продуманные граффити являются еще одним популярным способом воздать должное любимому духу-покровителю, как и скульптуры из металллома. Костегрызы не собираются привлекать любовь Сокола или любого другого возвышенного духа, но Крыса и ее выводок кажутся вполне удовлетворенными эклектичными подношениями Костегрызов.

Костегрызы, увы, не являются образцом подражания, когда дело касается почитания павших; фокус племени, направленный на «здесь и сейчас», заставляет их не тратить слишком много времени на прошлое. Их мемориальные зоны (которые они иногда называют Костяными дворами) часто прилегают к Местам Собраний или зоне, где они могут сладко потянуться после хорошего сна, а затем споткнуться о свое ложе. Задняя комната бара может быть местом, где Костегрызы вспоминают своих героев, равно как им может быть и стена, покрытая граффити. В любом случае, их Костяные дворы предназначены для живых в той же степени, что и для мертвых. И в конце концов, Костегрызы полагают, что если их мертвые все еще находятся рядом, то им приятно видеть, что их живые друзья хорошо себя чувствуют.

Пенумбра каэрна Костегрызов – грязное и сумбурное место. Паутины Вивер обычно присутствуют тут в некоторой степени (кроме сельских кернов), но Вильд также обычно силен рядом с каэрнами Костегрызов. Крысиные духи снуют туда-сюда в количестве, которое не с чем сравнить

(кроме как с их количеством в каэрне Крысолаков (Ratkin)). Гафлинги или другие городские сущности и создания также являются обычным явлением, и они постоянно путаются под ногами – Костегрызы не требуют верности от заглядывающих духов, что делает их каэрны довольно популярными. Недостатком этого является то, что враг, который знает, что делает, может очень близко подобраться к каэрну, замаскировавшись в этой сумятице; но опять же, враг, который не знает, что он делает, вероятно, будет довольно рано обнаружен.

## Дети Гайи

*Элиза Колибри вздохнула и перенесла вес на бедра. Как бы ей не хотелось это признавать, запах свежей крови был весьма аппетитным.*

*– Ну да, думай дальше, – упрекнула она себя. – Это может пахнуть приятно, но Гайя знает, что это.*

*Слегка покачав головой, она поднялась на ноги и взвалила тушу на плечи снова. Затем она заметила, что один из самых младших – Дэвид, в Глабро – выглядит смущенным. Она фыркнула, затем повернулась к нему.*

*– Да? – прорычала она.*

*– А... Не, ничего. То есть... Колибри-рия, разве я не должен нести это вместо вас? – Он рассеянно согнул руки, которые у него были толстыми, как телефонные столбы. – Вы уже столько сделали в бою, а я все еще не устал...*

*– Нет, – проурчала она, борясь с горлом формы Кринос за каждое слово. – Я убила его. Он мое бремя.*

*Она покачала головой.*

*– Даже когда ты вынужден убить. Бремя.*

Может показаться странным, что Дети Гайи контролируют относительно небольшое количество каэрнов. В конце концов, Дети очень слаженно работают сообща – хотя и не до конца едины помыслами и сердцем, они, тем не менее, гораздо менее разобщены, чем большинство других племен. Они также весьма хорошо умеют смотреть в Умбру, и готовы бороться за то, во что они верят. Однако, у Детей Гайи не настолько агрессивный и захватнический менталитет, как у других племен – ну, у большей их части, конечно. Они отвоевали очень мало каэрнов у других Гару, исторически у них меньше территории, и, как и любое другое племя, они не могут позволить себе проводить Обряд Возведения Каэрна налево и направо – даже если бы рядом были потенциально пригодные к этому каэрны, которых по факту нет. В результате Дети удерживают пропорционально меньше каэрнов, чем большинство других племен. У них не настолько все плохо, как у Безмолвных Странников, Звездочетов или Красных Когтей, но и, конечно, не настолько хорошо, как у Клыков или Фианна.

Тем не менее, каэрны, которые удерживают Дети, опекаются с особой тщательностью и уважением. Старейшины племени, как правило, настаивают на том, чтобы септ больше обращался к традициям каэрна, а не племени. Септ Детей Гайи, защищающий каэрн Ярости, будет боевым и агрес-

сивным в большей мере, чем это соответствует племенным нормам. Такой септ, скорее всего, станет развивать свои собственные свирепые традиции, которые будут иметь довольно смутное отношение к Детям Гайи.

Дети охраняют свои Дворы так же яростно, как и все другие оборотни, хотя и не так безжалостно. Любые их ловушки обычно предназначены для отключения, захвата или быстрой смерти; Дети не используют оружие, призванное калечить или причинять противникам боль. Если каэрн имеет боевую природу, любые духовные союзники склонны действовать тут в качестве часовых и посланников, а не участвуя в бою напрямую. Основная часть защиты каэрна ложится на плечи местных Гару. Понимая это, многие септы Детей Гайи неукоснительно следят за физической подготовкой, чтобы максимизировать боевые способности своих членов. Хотя этим воинам часто не хватает духа кровожадности, который делает Фенрира, Фианна и Красных когтей столь эффективными, но, тем не менее, они обладают впечатляющими навыками и их легко недооценить.

Сердце каэрна Детей довольно трудно точно определить, в основном потому, что племя старается не оставлять своих отметок в этой части каэрна. Если Единорог или кто-либо из ее выводка – тотем каэрна, тогда да, сердце каэрна будет местом исцеления и спокойствия – но если каэрн посвящен силе и выносливости, то Дети сделают все возможное, чтобы взлелеять первобытную сторону сердца каэрна. Если что и можно сказать о сердце каэрна Детей, то это то, что все обычные для этого места энергии там ощущаются, и не более того.

Есть одна племенная традиция Детей в отношении Места Собраний, которая заключается в том, что ранговая иерархия там лишь слегка заметна. Дети все еще оборотни, и все так же для них важен статус – но они предпочитают не гнобить свой молодняк, позволяя ему считать себя «омега-волками». На практике это означает, что в Месте Собраний у Детей нет «плохих мест»; акустика рассчитана так, что слышимость одинакова в любом уголке, таким образом не важно, кто говорит и с какого места – его голос будет доноситься до всех слушателей.

Жилая территория Детей еще более разнообразна и эклектична; не существует племенных традиций, регулирующих порядок в отношении жилья. У каэрна может быть одно общежитие для всех, набор отдельных палаток для уединения, или даже небольшое количество домиков для Гару. Жилые помещения обычно достаточно просторные, чтобы позволить родичам оставаться в каэрне со своими друзьями, но это правило отменяется в тех местах, где пространство ограничено.

Дети Гайи довольно дотошны в деле поддержания как храмов, так и мемориальных зон. И та, и другая зона широко варьируется по форме; храмы одного каэрна могут быть элегантно упрощенными, в то время как в другом они могут быть завалены гирляндами цветов, трав и других священных растений. Ценности племени склонны находить

выражение в мемориальной зоне, где предкам, которые тихо умерли во сне, не возносят меньше почестей, чем героям, павшим в бою. Этот подход иногда раздражает посетителей из более воинственных племен, но Дети не собираются изменять его в ближайшее время.

Под влиянием выводака Единорога Пенумбра каэрна Детей часто становится более спокойной и тихой, чем могла бы быть в другом случае. Хотя племя имеет тенденцию избегать подчеркивания их более пацифистских надежд в сердце каэрна, остальная часть каэрна при этом является прекрасным местом для отдыха и омоложения. Это спокойствие может быть расслабляющим и почти гипнотическим, или – в случае каэрнов с длинной и кровавой историей – оно может проецировать чувство усталости и вялости, подобное тому, как воин отдыхает после долгой изнурительной кампании.

## Фианна

– Что это за камень вообще? – Стрекоза переметнулась на упавшее дерево, подняв целый вихрь из мертвых листьев. – Мама все твердит, что это штука Чероки, но ты-то чего так интересуешься им, даже если это так? Я думала, тебе не нравятся Чероки.

Джосия взрыкнул.

– Не важно, нравятся мне Чероки или нет, – он провел пальцем по древним узорам. – Этот камень говорит о чем-то другом. Духи горы – и вовсе не те, к которым ты привыкла. Маленький народец. Ты знаешь, о чем я.

– Феи? В самом деле? Прямо как Шелли вечно рассказывает? – глаза подростка светились. – Что за вид? Сеидхе? Кельпи? Наклави? Азрай?».

– Ничего подобного, глупая, – вздохнул Джосия. – Те, о ком ты говоришь, это все английские феи. Добрый народ был на этой земле задолго до того, как появились народы вроде нас. Это самые старые горы в мире, и можно понять, что тут могут быть какие-нибудь феи, которые пришли, чтобы послушать грезы старых камней; я полагаю, что они были теми, кто изначально жил в этой местности.

Он покачал головой.

– И мне, конечно, жаль, что я не имел возможности встретиться с ними.

Фианна очень серьезно относится к опеке каэрна; хотя они не хотели бы признавать это, но многих из них захватывает очень «дароподобный» инстинкт, когда они видят каэрн, который «не работает должным образом». Хранитель Земли – важный пост в их септах, и он обычно обладает серьезным влиянием. В мирное время он может даже потребовать от Совета старейшин внесения своей части вклада для поддержания Двора чистым и здоровым.

Большинство каэрнов Фианна расположены в дикой или сельской местности, но племя не воротит нос и от подходящих городских каэрнов. Они защищают свои Дворы большинством обычных способов, с наиболее заметным отличием – увеличенным присутствием родичей. Любой метис в

септе имеет практически постоянный статус Стража; по логике Фианна их не так жалко терять, и статус делает их слишком занятыми, чтобы стремиться к чему-либо, а вам не приходится слишком часто смотреть на их уродства пока вы внутри границы.

Сердце каэрна Фианна – энергетическое место, которое расширяют страсть и тепло. Племя иногда заключает там браки, даже завершая церемонию сексом в сердце керна в качестве символического олицетворения плодovitости. И, несмотря на стереотип, они не считают, что можно напиваться до чертиков в сердце каэрна (если, конечно, тотем не из тех, кто одобрит подобное, например, Зерно). Лучше показывать здоровый разум в здоровом теле, когда находишься в сердце каэрна – убеждение, которое часто приводит к запрету на проход к сердцу метисов, спасает во времена острой необходимости. Опять таки, что-либо, отличное от идеала, может оскорбить тотемы.

Само собой, Фианна – это общительное племя, которому нравится быть вместе как в мирное время, так и на войне. Каэрн Фианна обязательно должна иметь хорошее, просторное Место Собраний, подходящее для танцев и песен так же, как и для более серьезных военных советов. Стереотип заключается в том, что хороший запас алкоголя должен также присутствовать неподалеку, но, как и большинство стереотипов, это лишь иногда правда. Точно так же единственной общей чертой на их жилой территории является то, что обязательно должно быть какое-то помещение для развлечения посетителей. Фианна особенно заинтересованы в наличии отдельного места, чтобы кувыркаться со своими родичами после особенно праздничного схода или встречи. Однако не всегда ожидается, что это будет приватно; некоторые септы настаивают на том, чтобы все постпраздничные междусобойчики происходили более или менее на их глазах, дабы убедиться, что никто не нарушит Литанию таким образом, что в итоге получится метис.

Храмы Фианна не слишком сложно продумать; Фианна больше любят «натуральные» украшения, и с большей вероятностью украсят храм навесными рогами, чем крашенными лентами и искусственным бисером. Выпивка здесь довольно частое подношение; храм любимого духа может постоянно пахнуть пролитым вином и пивом.

Фианна почитают своих погибших в области, которую правильно называть Курган Героев. Место так называется потому, что Фианна чертовски любят строить пирамиды из камней для своих павших, тем более, если нет достаточно места, чтобы похоронить хотя бы нескольких великих героев внутри. Возможно, наиболее типичная структура начинается в виде кучи камней, уложенных над телами первого героя или героев, павших при защите каэрна (или даже во время Обряда Возведения Каэрна). Всякий раз, когда другой герой из этого каэрна погибает, Фианна берут большой камень, помечают его глифами, обозначающими деяния героя, и добавляют его к куче. Говорят, что несколько каэрнов, оставшихся в Ирландии, могут похвастаться

Курганами Героев впечатляющих размеров. Тем не менее, разные септы поддерживают различные традиции, и могут отмечать свои Курганы Героев исписанными валунами, холмиками с фигурками из мела по краям, или даже простыми полянами с лентами, привязанными высоко к ветвям. Обычное дело для Фианна, когда Место Собраний плавно перетекает в Курган Героев, поэтому мемориальная зона, как правило, более часто посещается, чем можно было ожидать.

Является поводом для гордости племени то, что Пенумбра их каэрнов напоминает физический мир насколько это возможно – отсюда и большое уважение к посту Хранителя Земли. Фианна делают все возможное, чтобы убедиться, что их земля сохраняется здоровой и чистой, так что ее духовное отражение идеально. Точное сходство невозможно, конечно же – не все здания могут иметь отражения, и духи животных более распространены в Пенумбре, чем их физические собратья во Дворе – но к этому стоит стремиться.

## Потомки Фенфира

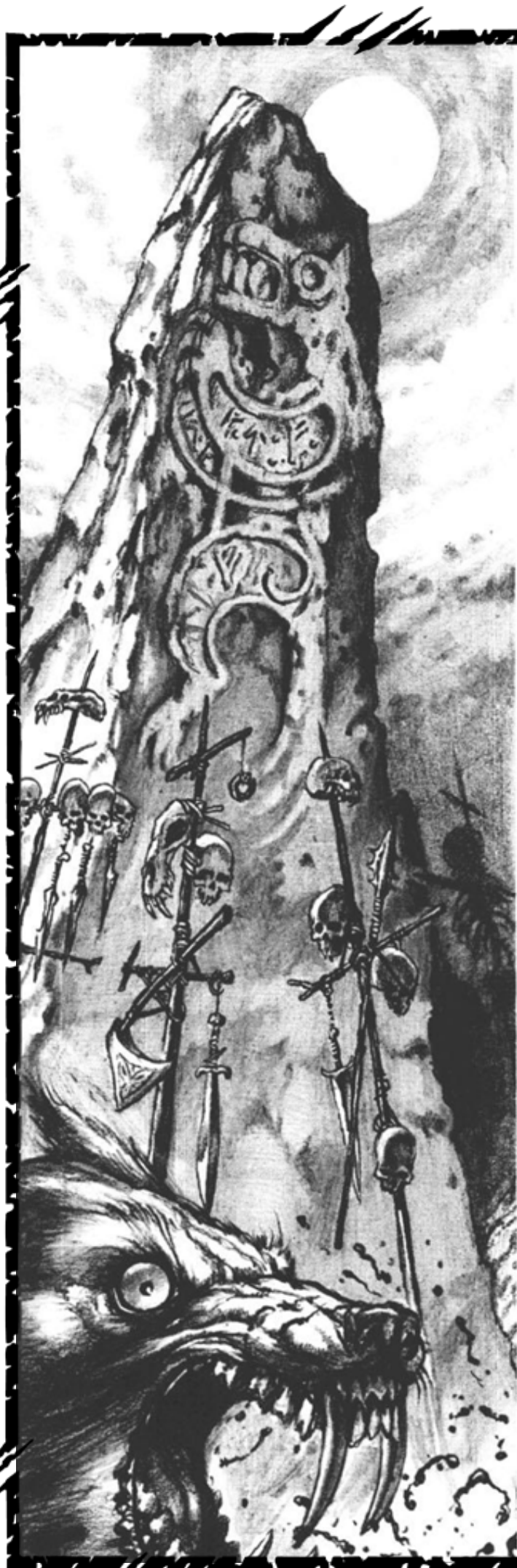
*Аплодисменты стали оглушительными. Четыре щита лежали сломанными на земле; теперь каждый боец остался с последним. Они окружили напротив друг друга в Криносе, две массивные серые туши с тяжелыми топорами в лапах. Мужчина присел низко, почти опустившись на четвереньки; женщина стояла ровно, всем своим видом являя уверенность в себе. Затем быстро, почти неуловимо для глаза, они бросились друг на друга. Звук разбившегося дерева пробрал до костей. Возгласы разочарования и восторга смешались вместе, когда мужчина упал, держась за глубокую рану от топора на левой руке.*

– Великая Матерь Гаяя, – выдохнул Люк, стоя в стороне. – Вы называете это данью?

– А чего ты ожидал? – Ранульф положил руку на плечо молодого Фианна, затем хохотнул, почувствовав, как мальчик вздрогнул. – Ха! Радуйся, что мы не требуем, чтобы наш гость остался и присоединился к нам в ритуале умиротворения Великого Фенфира!

*Пальцы старейшины Фенфира немного сжались, и внезапно Люк осознал, что все Потомки смотрят на него. Он с грустью посмотрел на другую стойку, где покоились три щита и зазубренный топор, затем смиренно выдохнул и двинулся вперед.*

Никто не подходит к делу защиты каэрна серьезнее, чем Потомки Фенфира. Племя хорошо известно тем, что часто предьявляет права на чужие каэрны в том случае, если они по их мнению плохо защищены, не важно, согласны с этим первоначальные жители или нет. И наоборот, Фенфир часто уходят и оставляют каэрны своим самым ярким соперникам в том случае, если соперники очевидно способны обеспечить



достойную защиту каэрна от Вирма. Это почти как деловые отношения.

Потомки не ограничиваются каэрнами битв и славы – большинство типов каэрнов прекрасно подходят для их целей (кроме, может быть, каэрнов Спокойствия). Но независимо от типа каэрна, он неизбежно впитает часть боевого духа Фенрира. Сердце практически пульсирует этой энергией; даже крошечные, слабые каэрны Потомков имеют отчетливую ауру силы в своем сердце. Потомки известны тем, что освящают сердце каэрна подношениями в виде крови (своей или чужой), впрочем они этого никогда не делают, если могут этим оскорбить тотем каэрна. Некоторые септы просят великих духов Волка охранять сердце каэрна, и довольно трудно найти более свирепых и упрямых охранников – за исключением, конечно, самих Фенрир.

Учитывая, что Место Собраний обычно также является местом, где проходят вызовы, то неудивительно, что у Фенриров эта область каэрна отлично приспособлена для схваток «оборотень-против-оборотня». Многие септы устанавливают стойки с мечами и щитами на такой случай; обычно там намного больше щитов, чем мечей, поскольку у Потомков есть привычка раскалывать щиты даже в не смертельном бою. Там также могут находиться топоры и мишени для соревнований по метанию топоров, или бочки с крепким алкоголем для соревнований по выпивке. Конечный эффект этого всего такой, что посторонним, приглашенным на собрание, довольно не комфортно, вплоть до параноидального чувства, что в любой момент может начаться драка. И это чувство не так уж далеко от истины.

Для сравнения, жилая площадь в каэрне Потомков довольно миролюбива. Фенрир высоко ценят дом и очаг и предпочитают проводить свои бои в других местах; в конце концов, они готовы умереть во имя защиты своих домов и родичей, так зачем же допускать возможность случайно их уничтожить? Любое оскорбление на территории жилой зоны считается вдвойне грубым – причуда, которая отпугивает множество гостей. Потомки не отказываются от вызова, брошенного в жилом пространстве – это признак слабости, которую они просто не могут показать – но и сам Потомок вряд ли будет бросать вызов на своей территории.

Союзные духи Потомков обычно являются духами славы и битв, и их храмы соответствуют их характеру. Фенрир обычно умиротворяют свои тотемы дарами в виде крови, боевых песен и оружия павших; Храм Фенрира в каэрне может быть украшен древними ржавыми мечами и сломанными АК-47. Потомки довольно драматичны в своих молитвах: показательные сражения на мечах (но не боевых), распевание древних боевых саг и даже жестокие испытания выносливости – все это считается подходящими воспеваниями духов покровителей.

Могилы почитаемых героев являются важной частью любого каэрна Фенрир, и горе тому пришельцу, который проявит неуважение к этому месту, или детенышу, который будет вести себя непочтительно там. Потомки обычно ставят маленькие вертикальные камни, изрезанные рунами и глифами славы и завоевания, чтобы отметить эту область. Племя обычно называет свою мемориальную зону местом какого-либо убийства (как правило, что-то вроде Зала Убитых или Долины Убитых). Фенрир иногда строят настоящие курганы из камней или дольмены для своих самых уважаемых героев; погребальные костры с телами мертвых врагов также распространены. Некоторые септы отказываются устанавливать отметки любым погибшим Потомкам, который погибли не в сражении – те, кто умер от старости или по другим постыдным причинам, не заслуживают места рядом с прославленными покойниками. Когда Потомки посещают свои мемориальные зоны, они часто необычайно тихи и замкнуты – если, конечно, при этом не пьяны после праздника в честь своих предков.

В Умбре каэрн Потомков часто является ярким, первобытным местом. Сила страсти Фенрира наполняет местную Пенумбру, питая ее силой – чуть ли не прямой агрессией. Пенумбра спокойна только в нескольких местах (например, в месте убийства); на протяжении же большей части каэрна она наполнена энергией. Свирепые ветра Умбры часто продувают территорию, и гул далеких штормов можно слышать по всему Двору. Боевые духи и духи Ворон порхают вокруг, поглощая излишки беспокойной энергии (или ее духовного эквивалента). Напряжение наполняет воздух; в общем, это похоже на то, как стоять на краю поля битвы прямо перед тем, как разразится сражение.

## Стеклоходы

*Мягкий гул лифта был слишком расслабляющим, особенно потому, что он смешивался со слабой дрожью топчущегося в углу Генделя. Глаза Мариш медленно устремились к положению «просто отдыхаю», и она принялась ритмично переступать с ноги на ногу.*

*– И если у них так в общественных лифтах, – расслабленно размышляла она про себя, – то как сотрудники умудряются выполнять свою работу?*

*На двенадцатом этаже свет не горел. Была короткая пауза «между этажами», а потом появилась знакомая Мариш дрожь, едва различимая, словно паутина. На четырнадцатом этаже свет вновь загорелся, и ее глаза резко открылись в тот же момент, как остановился пол.*

*Расслабленность ушла; теперь ее тело дрожало от почти электрического ощущения дома. Было здорово вернуться сюда. Еще была куча дел, которые нужно было сделать, и не так уж много времени для этого.*

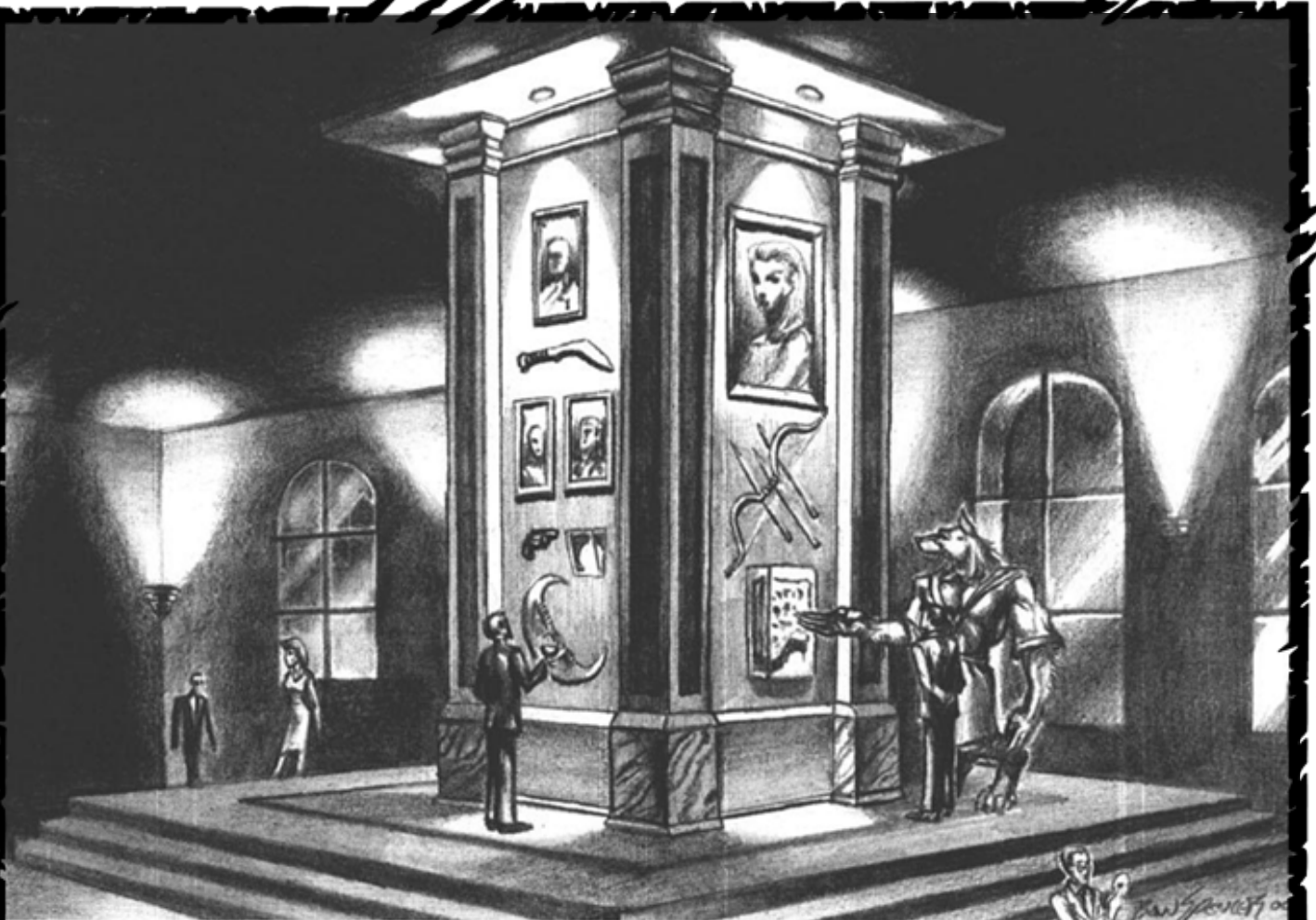
Несмотря на то, что существует некоторое количество представителей Стеклоходов в нескольких сельских каэрнах, все их племенные каэрны являются городскими. Города – это поле битвы племени, и они абсолютно не способны отказаться от любого из священных мест Гайи только потому, что люди застроили район. Очевидно, что не все типы каэрнов доступны в городе – вы не найдете ни одного каэрна Первобытных Инстинктов в центре города, но, тем не менее, удивительное разнообразие каэрнов разбросано по городам мира. И Стеклоходы готовы защищать их все.

В отличие от своих кузенов Костегрызов, Стеклоходы дотошны в плане поддержания Двора каэрна. Хранитель Земли – уважаемая должность в септе Стеклоходов, даже если его обязанности по большей заключаются в архитектуре и гражданском строительстве, чем в садоводстве. Окраина Двора обычно будет изобиловать передовым защитным снаряжением, да, но она также будет чистой и привлекательной, как в лучших офисных зданиях. Городским септам также проще размещать родичей на полезных должностях в качестве сторожей, смотрителей и охранников – и Стеклоходы наиболее активно пользуются подобным преимуществом.

Сердце каэрна Стеклоходов очень беспокойное место для тех меняющих форму, кто больше склонен к Вильду. Электрический шум Технологии и Прогресса ощутим даже на периферии сердца, а в самом сердце пульсирование энергии Вивер невозможно спутать ни с чем. Многих гостей из числа Гару, стоящих в самом сердце каэрна Стеклоходов, охватывает почти параноидальный страх – в этом месте кажется, что Вивер стоит лишь потянуть за свои нити и она заберет каэрн себе.

«Комната совещаний» – стереотипное Место Собраний в каэрне Стеклоходов, но это лишь единственный пример. Стеклоходы также собираются в маленьких театрах, просторных студиях, переоборудованных под стиль «на рубеже веков» отелях и даже в художественных галереях. Система безопасности обычно имеет несколько подключенных мониторов где-то в районе Места Собраний; хотя Стеклоходы могут оставить доверенных родичей дежурить у мониторов, они предпочитают иметь там члена племени с постоянным быстрым доступом к системе.

Каэрны Стеклоходов могут похвастаться самыми просторными и роскошными жилыми помещениями, чем у любого другого племенного каэрна – согласно человеческим стандартам, конечно. Люпусы чувствуют явное неудобство в лофтах, пентхаусах, апартаментах или студиях, из которых по большей части и состоит жилая зона каэрна, но большинству хомидов и людей не приходится жаловаться.



Технодухи, которые посещают каэрен Стеклоходов, не требуют таких же храмов, что и другие духи. Более чем несколько храмов Стеклоходов существуют полностью в киберпространстве; некоторые хорошо замаскированные храмы даже доступны на веб-страницах, превращая каждое посещение в электронную молитву конкретному духу. Конечно, Стеклоходы вдвойне осторожны при поддержании серверов этих храмов, чтобы случайное падение сервера не привело вдруг к серьезному дипломатическому инциденту с тотемом. Естественно, многие Стеклоходы до сих пор хвастаются своими физическими храмами своим духовным союзникам – гонконгские Стеклоходы весьма непреклонны в этом вопросе. Такие храмы чисты и ухожены, но легко воплощают атмосферу «городской примитивности»; благовония, подношения в виде захваченной техники и стильные логотипы являются обычными украшениями тут.

Стеклоходы не почитают своих павших в Могилах Почитаемых Героев по факту; вместо этого их кэрны часто имеют небольшую комнату, обычно со специальной подсветкой, хранящую память о павших. Это может принимать любую форму, начиная от стола из красного дерева с именными табличками павших и заканчивая храмом в восточном стиле с личными вещами героев. Почти в каждом случае эта область каэрна (которую они обычно склонны называть мемориальным залом) несколько богаче обустроена, с использованием качественных и дорогих материалов. Зовите это

материализмом, но Стеклоходы в полной мере готовы показать свое уважение павшим.

Пенумбра каэрна Стеклоходов стремится напугать посетителей из других племен. Несмотря на ослабленный Барьер, нити великой Паутины Вивер все еще присутствуют тут в значительной степени. Тем не менее, тщательный уход Стеклоходов за каэрном позволяет держать Паутину в относительном порядке; некоторые посетители описывали Пенумбру каэрна Стеклоходов не такой уж и непохожей на аккуратно выстриженный в кустах лабиринт, только с электронными узлами вместо кустов. Несколько Пауков и других духов Вивер снуют туда-сюда, но они, в основном, находятся под контролем тотема каэрна. Природа каэрна и его тотема может еще больше повлиять на пейзаж в Пенумбре; каэрн Загадок у Стеклоходов может быть украшен загадочными глифами и символами в мерцающем неоне Пенумбры, в то время как каэрн Силы может быть покрыт текстурой склепанного железа в мире духов. Это, безусловно, далеко от привычных ожиданий.

### **Красные Когти**

*Пылающая Ветвь расхаживал взад и вперед, как будто был заперт в клетке.*

*– Ты уверена? – прорычал он.*

*– Я уверена, – ответ Рыболовки был почти-тительным, но резким. – Медведь был очень конкретен, и другие духи согласны. Тут опасно.*

*Пылающая Ветвь* осканился и продолжил расхаживать. Наконец он остановился и посмотрел прямо в глаза Рыболовке.

– Приведи ее в каэрн. Она может родить здесь.

Рыболовка твякнула и прочертила землю когтями.

– Ты уверен, альфа?

– Конечно, я уверен! – *Пылающая Ветвь* сердито рывкнул в пустоту, и Рыболовка прижалась к земле.

– Это мое решение, теург! Но щенки должны быть отправлены обратно за пределы Двора, как только станет безопасно. Они не могут расти здесь.

Глаза Рыболовки сияли холодным лунным светом.

– Я понимаю, альфа. Бычья Жила будет сомневаться, но я... смогу убедить его.

Неудивительно, что Красные Когти строят наименее сложные и продуманные каэрны. Но, несмотря на это, Когти по-прежнему Гару во-первых, и волки во-вторых, и используют свои, данные Гайей, руки и когти по назначению. Но какие бы структуры или знаки не использовали Красные Когти, чтобы отмечать свои каэрны, они все равно имеют репутацию самых незапятнанных и диких из всех священных мест Гару. Когти удерживают несколько каэрнов в Америке, Европе, России и даже один в Индии – но количество этих каэрнов быстро уменьшается.

Красные Когти обычно не оставляют никаких физических знаков на окраинах своих Дворов – по крайней мере, никаких визуальных. Они отмечают свои границы запахами по большей части; Гару в

форме Люпус легко опознает границу территории, но человек, скорее всего, пропустит знак. Когда же им приходится использовать физические, визуальные маркеры, то Когти чаще всего пользуются костями, опрокинутыми навзничь плоскими камнями, или же оставляют грубые следы когтей, чем ставят глифы и тому подобное. Любой человек, который проигнорирует эти отметки и забредет во Двор, обязательно умрет (есть что-то вроде шутки среди некоторых молодых хомидов Гару о том, что фильм «Ведьма из Блэр» не был фантастическим произведением в итоге, а был основан на кадрах реальной съемки студентов из колледжа, которые забрели на территорию Красных когтей).

Двор каэрна Когтей имел бы вполне расслабленную атмосферу, если бы не настойчивые намеки на первобытность и страсть, которые сразу поселяются в сердце любого посетителя. Тропинки здесь не шире, чем нужно волку, чтобы пройти, а источники воды чисты и освежающи, хотя это вовсе не означает, что Двор безопасен, отнюдь. Красные Когти может и не слишком дружат с техникой, но они устанавливают ловушки и западни, и достаточно мерзкие при этом. Захватчики обычно считают, что Когти будут думать и действовать как волки, но быстро убеждаются в ином – иногда на дне ямы с колями или получив отравленную стрелу. К сожалению, тактике Когтей не хватает некоторой силы, когда против них выступают современные армии Вирма и поэтому они уже потеряли приличное количество каэрнов за последние пару веков.



Чувство чистой первозданности, присутствующее во Дворе Когтей царит и в самом сердце каэрна, где единственным признаком обитания Гару обычно является некоторое количество отпечатков лап на земле. Красные Когти традиционно посещают сердце каэрна только в форме Люпус или Гиспо; это ужасное оскорбление находится в человеческой форме в сердце, особенно если Грифон или кто-либо из его выводка является тотемом каэрна.

В каэрне Красных Когтей Место Собраний и жилая зона зачастую одно и то же место. Поскольку Когти презирают человеческие жизненные удобства, такие как кровати и электричество, их жилая территория обычно достаточно просторна, чтобы укрыть весь септ. Только в самых больших септах, где Когти могут ожидать регулярного появления гостей, Место Собраний значительно больше, чем необходимо септу, чтобы спать. Жилая зона Когтей – это обычно пещеры или даже вырытые самими Когтями туннели, возможно, с выходом на большую поляну на случай игрищ или советов. Область устроена таким образом, что в случае необходимости Когти или родичи могут растить своих щенков в безопасности каэрна – но Когти не желают, чтобы их родичи становились слишком зависимы от их помощи, поэтому детенышей обычно выращивают «естественным образом» за пределами основных областей каэрна.

Несмотря на свою первобытную природу, Когти все еще Гару; они поддерживают храмы для своих духов и мемориальные зоны для своих павших, как и любое другое племя. Их храмы обычно имеют довольно примитивную форму; единственные искусственные дополнения в храмах Когтей – это подношения, взятые от павших врагов или жертв.

Умбральное отражение каэрна Когтей выглядит диким, запущенным местом. Как и следовало ожидать, большинство духов, находящихся здесь, это духи различных животных и природных явлений. Тем не менее, Когти одобряют наличие большого разнообразия среди духов Гайи, и часто имеют удивительных союзников, таких как элементали, кружащиеся вокруг их каэрнов. Точно так же Грифон принял духов вымерших животных под свое крыло, то есть – и под защиту Когтей; рядом с каэрном Когтей вполне возможно заметить дух Зубра или Саблезуба. Внутри самого каэрна невозможно найти духа Вивер; даже если посетитель приносит с собой, например, пробужденный сотовый телефон, то местные духи сообща нападают на незваного посланца Вивер и принудительно отправляют его в Дрему.

### **Теневые владыки**

Громкий басовитый раскат грома заставил содрогнуться вершину холма, ответом ему послужил хор низкого одобрительного рычания собравшихся оборотней. Каэрн был почти полностью черным; грозовые тучи заслонили луну,

и свет фонарей у подножия холма казался еще тусклее со стороны места совета каэрна.

Двое «гостей» получили почетное место в центре поляны. Первый, довольно неуместный тут в своем аккуратном костюме, стоял неподвижно, стараясь справиться со своей дрожью, или, по крайней мере, отвести взгляд от своего спутника. Другой тоже стоял ровно, не сутулясь даже чуть-чуть – хотя у него и не было выбора в этом случае. Столб был довольно прочным и гвозди, которыми пользовались оборотни, впились в дерево, как гарпуны.

Теневой сход должен был начаться с минуты на минуту.

Как и Потомки Фенрира, Теневые Владыки искренне считают, что каэрны должны доставаться тем, кто достаточно силен, чтобы захватить и удерживать их. Благодаря этому принципу каэрн Теневых Владык является вершиной оборонной мысли – это тщательно скрытый от посторонних, охраняемый группами физического и духовного пушечного мяса, обложенный ловушками и, наконец, защищаемый одними из самых безжалостных оборотней в мире оплот. Но не стоит заблуждаться: многие каэрны Теневых Владык пали под натиском врагов. Однако, это никогда не были легкие или чистые победы.

Теневые Владыки не возятся со своими оборонительными сооружениями. Злобные духи запугиваются ими, чтобы подчиняться членам септа (но нападать на кого-либо еще) и патрулировать границы Двора. У них есть достаточный набор ловушек, и Владыки не гнушаются грязными методами – обмазывание кольев фекалиями и гнилым мясом, чтобы увеличить шансы инфекции, по их мнению, вполне справедливо. Владыки очень осторожны и стараются не нанести вред окружающей среде Двора своими ловушками (например, они не используют гранаты без крайней необходимости), но они не видят причин быть «гуманными» с захватчиками. Некоторые септы любят использовать воронов в качестве часовых; один быстрый «Кар!» может поставить на уши всех защитников. И, конечно же, Владыки рады использовать людей и других пешек в качестве первой линии обороны; некоторым Владыкам даже удается обманом заставить местные группы вампиров защищать свой каэрн под тем или иным предлогом.

Такое положение дел становится еще более устрашающим в сердце керна. Хотя в сердце и нет ловушек – это было бы слишком неудобным во время сходов – Владыки в значительной степени связывают тотемы каэрна запретным аспектом (некоторые септы предпочитают более слабые тотемы, чтобы их проще было подчинять, но стоит заметить, что такие септы долго не существуют). Влияние тотема и Дедушки Грома совместно производят атмосферу однозначной доминирующей силы. Конечно, у нарушителей в сердце каэрна Теневых Владык есть гораздо больше других причин для беспокойства, чем атмосфера...

Владыки предпочитают строгую расстановку мест в Месте Собраний, и могут даже жестко напомнить своим детенышам не садиться не на свое место. Племенная одержимость четкой иерархией довольно очевидна в местах их собраний. Старейшины получают «места», откуда они слышны и видны всем; менее уважаемые Владыки довольствуются местами с плохой акустикой и на каменистой земле.

Подобно этому, если Владыкам доступно это, то их жилища обычно довольно просторны – по крайней мере, для Владык высоких рангов. Чем выше ранг, тем лучше у Теневого Владыки жилье. Отчасти это еще один способ показать, кто в септе доминирует, а кто подчиняется, но также такая традиция может служить как напоминание детенышам, почему они должны быть бесстрашными и приверженными общему делу.

«Когда-то было достаточно земли, чтобы жить где хочется», – рычат племенные старейшины. – «А сейчас времена другие. Но если ты хороший Владыка и посвящаешь свою силу Дедушке Грому и нам, тогда, возможно, мы вновь станем достаточно сильны, чтобы забрать себе то, что по праву принадлежит нам – забрать у Вирма, у Клыков и им подобных».

Со всем этим вниманием к иерархии и статусу, это вполне естественно, что Теневые Владыки так же относятся и к четкому установлению рангов среди своих духовных союзников. Каждый дух и тотем, связанный с каэрном Теневых Владык, получает ровно тот храм, который он заслуживает – Владыки не верят в бескорыстную щедрость. Рост духа из Гаффлинга до Джагглинга занимает сильно больше времени на территории Теневых Владык, потому что здесь вокруг гораздо меньше благоговения.

Владыки уважают своих павших, но, возможно, не настолько сильно, насколько было бы уместно. Немногие павшие Владыки удостоиваются щедрых почестей – и, как правило, это те, кто помогает своим потомкам в качестве духов-предков. Племя ожидает, что все будут равняться на них, и хотя мертвые не требуют ценных ресурсов, но они также и не стоят лишних усилий, если только как-нибудь не приносят пользу племени. Мемориальная зона в каэрне Теневых Владык ухожена и, как правило, немного аскетична. Конечно, бывают и некоторые исключения – в первую очередь среди Хеккен Востока – которые почитают всех павших достойно и с уважением. Несмотря на клевету посторонних, Теневым Владыкам не чуждо понятие чести.

Пенумбра каэрна Теневых Владык – внушительное место. Владыки очень заинтересованы в демонстрации силы и доминирования, и, как упоминалось ранее, они обычно предпочитают окружать тотемы пугающим аспектом. Слабые вспышки молний иногда освещают Пенумбру каэрна Владык и эхо далекого грома то и дело проносится по ней. Духи Ворон – обычное явление тут, и дух Боли иногда появляется из своего укрытия, чтобы изводить незваных гостей.

## Безмолвные Странники

*Дом был серым от долгих лет непогоды, и его углы и навесы отбрасывали странные неровные тени на послеполуденном солнце. Он развалился на холме, словно старая американская готическая горгулья решила прилечь подремать, но для Мефи Быстрее-чем-Смерть он был прекрасен.*

*Он покачал головой и закрыл за собой ворота. Женщина, которая встретила его там, долго-вязая, в выцветшем хлопковом платье, надетом словно мантия императрицы, улыбнулась, когда Мефи вновь огляделся. «Я думал, что это место было обычным слухом – просто очень желанным», – пробормотал Мефи.*

*– Я знаю, – тихо сказала художавая женщина и обвела жестом холм. – Но это реально, и теперь ты здесь. Добро пожаловать в твой дом, – ее улыбка была грустной, но ее глаза не потеряли своей блеск. – В такой, как он есть, и настолько, насколько это возможно.*

Печальный факт заключается в том, что Безмолвные Странники не владеют большим количеством племенных каэрнов – если существует хотя бы пять каэрнов под их контролем, то это уже лучше, чем они могут ожидать. Те немногие, которые они удерживают, часто маленькие и слабые и обычно это те места, которые другие Гару упустили из виду, но смогли найти и распознать прозорливые Странники. Их каэрны по большей части второго уровня, и могут располагаться в любом забытом, не очевидном, необычном месте; давно забытый курган также вероятно может быть их каэрном, как и скрипящий, заброшенный загородный дом в Новой Англии. Самым ярким исключением из этого правила является мощный каэрн Колеса Пта в Касабланке, но Странники даже не утверждают, что этот каэрн исключительно их. Скорее, они считают себя сторожами каэрна, который предназначен для путешественников из всех племен.

Когда Странники берут каэрн под контроль, результат обычно довольно эклектичен. Странники берут некоторые из идей и традиций каэрнов от других племен; остальные обычаи основаны на их знаниях о том, на что были похожи древние каэрны до их изгнания.

У Безмолвных странников, очевидно, нет достаточно силы, родичей или Гару, чтобы полностью защищать свои Дворы. Вместо этого они полагаются на духовных союзников, чтобы восполнить слабые места в обороне. Это работает умеренно хорошо, так как тихих, бдительных детей выводка Совы трудно обнаружить врагу, неважно в Пенумбре или реальном мире. Проникновение во Двор Странников может быть похоже на прогулку по дому с привидениями, где призраки очень реальны, очень умны и очень злопамятны. Единственным недостатком является то, что Сова имеет немного настоящих воинов-духов под своим крылом; если только Странники не привлекут в каэрн воинственный тотем вроде Крокодила, они могут обнаружить, что их духов защитников недостаточно, чтобы сдержать полноценное вторжение. Странни-

ки дополняют эту оборону ловушками и сигнализацией по мере необходимости, но, к сожалению, племя просто не имеет ресурсов, чтобы сделать их керны неуязвимыми. Все, что у них осталось, это хитрость и смекалка – иногда это работает, а иногда нет.

Сердце каэрна Странников иногда развивает необычный побочный эффект привлечения блуждающих призраков. Это стало еще более выраженной тенденцией в последнее время, когда некоторые большие потрясения в Подземном мире разбросали таких призраков словно обломки кораблекрушения по всему духовному миру. Странники делают все возможное, чтобы освободить призраков, которые застряли в Средней Умбре и Пенумбре рядом с их каэрнами, но кажется, будто сила племенного проклятия возросла.

Место Собраний каэрна Странников явно не должно быть слишком большим, и если они создают эту зону сами, то обычно оно так и есть. Эта область может даже быть в значительной степени уменьшена; Странники не любят слышать эхо своих голосов, разносящееся в пустой комнате или на поляне. Они и так уже слишком хорошо помнят, что их племя уже не то, каким было раньше.

Странники также не требуют много жилой площади; большинство привыкли ночевать там, где получится, так что отсутствие комфорта редко является проблемой. Не слишком соблюдается на их жилой территории и неприкосновенность личного пространства – вместо этого каждый отдельный Странник носит свою личную жизнь с собой. Шестеро Странников могут спать бок о бок в маленькой комнате и все еще между ними будут километры отдаленности.

У Странников не очень много храмов, посвященных их стражам; вместо этого племя старается умиротворить своих духовных союзников делами и услугами. Немногие храмы, находящиеся в каэрне Странников спроектированы так, чтобы их легко можно было разобрать и перенести в случае необходимости; называйте это пессимизмом, но племя хорошо понимает, насколько слабо они удерживают свои каэрны. Опять же, так было не всегда – в Древнем Египте Странники строили более сложные храмы для своих тотемов, в комплекте с глифами молитв и призывов – но сейчас руководящим принципом племени является нужда.

Странники очень внимательны к своим Могилам Почитаемых Героев, которые часто являются самой обустроенной частью каэрна после самого сердца. Если территория закрыта, то ее стены часто расписаны рисунками, изображающими жизнь героев Странников, или изрезаны глифами с той же целью. Странники также изготавливают гончарные изделия с изображениями оружия, деревьев, бегущей воды и прочих «добрых вещей», которые они желают своим предкам, и оставляют эти погребальные дары в мемориальной зоне (на самом деле, в любом каэрне, где есть более одного Странника, могут находиться несколько таких сосудов рядом с другими памятками о погибших). В древние времена эти области были еще более щедрыми

и обустроенными, прямо как могилы их человеческих родственников, но холодная практичность победила, когда Странники перешли на кочевой образ жизни. Несмотря на это, племя относится к этой области с большим почтением – их отдаление от их исконных духов сделало их более внимательными к сохранению воспоминаний о своих предках. Члены племени редко дают название этой зоне. Они связывают это с потоками времени и своей потерянной родиной, но не хотят культивировать нездоровую одержимость прошлым – поэтому они мало напрямую говорят о мемориальной зоне. Если Странник намеревается пойти в мемориальную зону и помедитировать, то он говорит своим собратьям, что он намерен «полежать в реке какое-то время».

В прошлом Странники были пылкими сторонниками райского духовного мира; Пенумбра их каэрнов часто отражала эти надежды и мечты. Она была пышной и яркой, зелень растительности Пенумбры сияла, как нефрит в бледном свете Луны. Потоки Умбры часто протекали сквозь Дворы, маленькие отражения великой реки, что кормила человеческих родственников Странников. Теперь, однако, Пенумбра каэрна Странников чаще затененное, тихое место, где тусклый свет Луны с трудом пробивается сквозь запутанные в высоте ветви. Мягкие ветры, пахнущие землей, дуют в Пенумбре, и говорят, что Сова направляет некоторые из них, чтобы указать Странникам следующее нужное ей место. Некоторые Странники останавливаются в таком каэрне лишь в надежде почувствовать запах чего-то в ветрах Пенумбры и печально попрощаться.

## Серебряные Клыки

*Старый седой воин стоял на коленях перед могильный плитой уже около получаса, и все это время жрица в белоснежных одеждах молча находилась рядом и наблюдала за ним. В роще не слышалось пения птиц, стрекота насекомых – кладбище было безмолвно, как и похороненные там герои. Наконец, воин заговорил с легким хрипом в голосе.*

*– Он умирает.*

*Жрица не ответила.*

*Воин покачал головой.*

*– Его тело здорово, но его разум умирает. Если другие и видят это, то они не осмеливаются высказывать свои страхи, даже не втайне между собой. Они боятся его – они боятся меня. Я поклялся перед лордом Соколом повиноваться приказам короля, и я не могу ослушаться. Если бы он приказал мне убить родственника... – он замолчал на полуслове. – Я боюсь, что скоро я буду проклят, так или иначе.*

*Долгая пауза – и затем жрица тихо ответила:*

*– Ты хочешь, чтобы я обратилась за советом или за помощью?*

*Прошло много времени, прежде чем он смог сформулировать ответ.*

Септы Серебряных Клыков похожи на королевские дворы больше, чем на что-либо еще; у них есть короли, шаманы, распорядители, оруженосцы

и сеншали, которые получают свои посты часто с учетом как силы покровительства, так и дел. Такая структура переносится и на физическое обустройство их каэрнов. Каэрн Клыкков не стоит и выведенного яйца, если не может похвастаться впечатляющим тронем для своего короля, отдельными помещениями для Дома Солнца и Дома Луны, входом, при котором посетители могут быть официально представлены ко двору, и множеством знамен, провозглашающих славу каэрна и септа. Тем не менее, племя на самом деле имеет очень мало каэрнов исключительно Серебряных Клыкков; они считают своим долгом управлять всем народом Гару, и не стесняются разделять септ с любимыми другими племенами. Конечно же, до тех пор, пока другие племена знают свое место.

Серебряные Клыкки почти не имеют городских каэрнов. Хотя аристократия, с которой они обычно ассоциируются, как правило, по большей части правит людской цивилизацией, для Гару является традицией править дикой местностью. Более того, каэрны, «подходящие» Серебряным Клыккам, обычно располагаются в дебрях; даже если бы каэрн Царствования возник в центре Нью-Йорка, найдутся Клыкки, которые скорее удавятся, чем станут основывать двор в нем. Большая часть защиты их каэрнов естественна, хотя обычно присутствует множество Гаффлингов из выводка Сокола, готовых следить за нарушителями и предупреждать криками.

Сердце каэрна Серебряных Клыкков может быть очень не комфортным для представителей других племен. Хотя сердце и пульсирует Гнозисом, но в воздухе витает дискомфортное покалывание, как будто в ветерке есть слабые следы серебра. Если Сокол благословляет каэрн, недостойные или испорченные пришельцы могут ощутить жжение как от серебра только потому, что стоят в сердце каэрна.

Сильный акцент Серебряных Клыкков на системе рангов отлично виден в Месте Собраний. У короля септа всегда есть свое почетное место, с которого он может обращаться к септу или судить в случае необходимости. Также есть традиционные зоны для Дома Солнца и Дома Луны, чтобы там можно было стоять или сидеть – в зависимости от устройства Места Собраний. Чем ближе кто-либо сидит к королю, тем больше его мнение ценится во время совещания; каждый ранг имеет свои привилегии.

Можно было бы ожидать, что жилые помещения Клыкков должны быть обустроены подобным же образом, но это не всегда так. Да, Серебряные Клыкки требуют уважения, которого заслуживают; однако, некоторые из них не имеют сомнений насчет необходимости равных размеров и качества жилых помещений для всех. Эта позиция может вызывать некоторые разногласия с теми, кто считает выражение статуса необходимым, но они обычно идут навстречу в знак солидарности со всем септом. К сожалению, не все Клыкки такие покладистые, и многие из них все равно стараются сохранить все лучшее для себя в каждой сфере жизни септа.

Клыкки не очень склонны строить какие-либо храмы для духов не из выводка Сокола; согласно образу мышления многих старших, нет духов более великих, чем Сокол и его род, и нет никого (кроме Целестин, конечно), кто может называть Клыкков равными. Члены племени, которые ведут себя таким образом, не особенно любимы местными духами, но духи все равно обязаны быть послушными Клыккам. Храмы же, посвященные Соколу и его выводку, с другой стороны, часто блистают лучшими вещами, которые только может произвести племя. В самых сильных каэрнах храм Сокола украшают благородными металлами и драгоценными камнями. Хотя Клыкки не всегда высоко ценят такие вещи, но они являются заметными признаками богатства и процветания в чело-веческом мире, а потому вполне подходят для их благородного покровителя.

Серебряные Клыкки являются теми, кто породил термин «Могилы Почитаемых Героев»; их мемориальные зоны очень важны для племени. Такие области служат двойной цели – воздавать должное предкам, и наглядно отслеживать родословные. Если в септе есть Жрецы Слоновой Кости, то по большей части именно они должны ухаживать за Могилками. Как и другие племена, Серебряные Клыкки просто не имеют столько места, чтобы хоронить всех своих павших в этой области – но некоторые септы имеют традицию сохранять немного костей павших в качестве реликвий. Говорят, что в катакомбах под русским каэрном есть место, где с почетом хранятся черепа королей Серебряных Клыкков – но эту конкретную историю сами Клыкки не рассказывают.

Клыкки любят утверждать, что честь их племени отражается в духовном мире их каэрнов, и что Умбра на территории Клыкков сияет как золото и серебро. Хотя это в значительной степени является правдой с одной стороны, но с другой – пятна безумия племени испортили некоторые из их каэрнов. Традиционно, если Дома каэрна особенно сильны, то их влияние можно почувствовать в Пенумбре; бледное Умбральное отражение света Гелиоса сияет на участках Дома Солнца, а территория Дома Луны купается в лучах Луны. Этот эффект тускнеет в местах, где правит безумный король, равно как и в септах, где много больных Клыкков. Протекторат Северной страны пострадал от расплзающегося пятна, когда Джейкоб Морнингкилл стал все больше впадать в старческий маразм, но восхождение Альбрехта к власти замедлило безумие на некоторое время. Еще предстоит увидеть, смогут ли короли Возрождения вроде Альбрехта обратить вспять порчу.

### **Звездочеты**

*Соун оперся на лопату и вытер лоб. У него ушло все утро, чтобы пересадить живые изгороди ближе к дороге, и все равно то тут, то там встречались пробелы в местах, где растения не выжили. В саду камней был беспорядок,*

окна нужно было заменить, и ручей, скорее всего будет мутным еще неделю. В Пенумбре было еще хуже, и хотя духи Ветра – это хорошо, но их бурная энергия была больше препятствием, чем помощью, пока мастер не отослал их.

И все это потому, что одно зеркало соскользнуло с креплений и поток энергии стал портиться, и Губители проникли во Двор словно нож в масло.

– Что ж, некоторые люди считают, что геомантия – это шарлатанство, да? – раздраженно подумал он. – Ну, пусть тогда дхарма даст им то, что они заслуживают.

Хотя Безмолвные Странники имеют наименьшее количество каэрнов из всех, Звездочеты недалеко от них ушли. Звездочеты сейчас переживают тяжелые времена, и хотя они не совсем на грани вымирания, но в нескольких шагах от этого. Именно поэтому достаточно сложно привести пример типичного каэрна Звездочетов; с таким малым количеством оставшихся примеров это будет далеко не точная характеристика.

Двор каэрна Звездочета может принимать любую форму, от небольшого синтоистского храма до сада Дзен на вершине небоскреба, от нетронутой поляны в лесу до разросшегося Гималайского монастыря. Звездочеты обычно охраняют свои Дворы запутанностью, а не силовыми или физическими барьерами; к счастью, власть Химеры над загадками и секретами дает Звездочетам столь необходимое в этом умение. Родичи тоже редки и слишком ценны, чтобы рисковать ими на передовой, и тем более редко – если вообще когда-либо – привлекаются в качестве часовых; вместо этого для выполнения этой задачи Звездочеты полагаются на духовных союзников.

Сердце каэрна – поистине священная земля; детеныши редко туда допускают, кроме как ради конкретного урока. Старейшины проводят большую часть своего времени медитируя в сердце каэрна, ощущая как энергии невидимого мира омывают их, словно приливы. Духи ветра часто бездельничают в этой области, игриво нападая на любого Гару, которого они встретят.

Типичный каэрн Звездочетов не отделяет много места под жильё и Место Собраний; подобно Безмолвным Странникам, их просто слишком мало для этого. В частности, их жилые помещения обычно намеренно аскетичные, чтобы не распалить любопытство детенышей, и держать их подальше от соблазнов Вивер.

Звездочеты также поддерживают небольшие и простоватые мемориальные зоны; они чтят своих предков с великим уважением, но предпочитают использовать простые методы в деле обустройства мемориального сада. Они считают, что предок больше всего почитается простыми выразительными знаками; камень с одним глифом, вырезанным по обе стороны, является достаточной памяткой уважаемому предку. Даже сам Клайталь почитается в большинстве храмов

всего лишь племенным символом Звездочетов, вырезанным на дереве или камне.

С другой стороны, каэрн Звездочетов часто может похвастаться тщательно продуманными и украшенными храмами тотемов септа. Хотя племя не придает чрезмерной ценности материальным благам, они видят четкую связь между духом и радующими его или благоприятными ему материалам. Особого внимания заслуживают статуи и картины Химеры в таких храмах; даже самый бывалый путешественник из Странников признает, что нет двух одинаковых изображений тотема Звездочетов. Она всегда изображается как сочетание многих человеческих и животных черт, обычно в окружении таинственных объектов, которые намекают на какое-то важное символическое значение.

Пространство Умбры этих кернов часто отражает путанность, которая охраняет Двор; странные пути духов могут ходить по кругу, загадочные туманы способны скрыть части каэрна, и специфические шумы отвлекают и вводят в заблуждение путников. Звездочеты побуждают духов Ветра посещать их каэрны, и поэтому Пенумбра может быть постоянно наполнена ветрами Умбры, дующими со всех сторон. В итоге, для новичка это может быть трудно, но старейшины Звездочетов, кажется, не испытывают проблем при перемещении по области.

## Уктена

– Я не знаю, – протянула молодая гальярд. – Это просто не кажется мне осуществимым.

– Осуществимым? – Ходящая Наоборот вздохнула. Она выпрямилась, смахивая сонливостью.

– Да – осуществимым. Ну, правда. Гигантский волосатый злой дух размером с дом – в это я могу поверить. Но сказать, что это было связано пу-повиной, – лицо молодой девушки исказило отвращение. – И похоронено в земле вместо того, чтобы быть уничтоженным... Это просто какой-то символизм, вот и все. Скорее всего. Это слишком безумно, чтобы быть правдой.

– Ты думаешь, что это так уж невероятно? – Старуха улыбнулась и постучала концом своей палки по утоптанной земле здания совета. – Ну, тогда почему бы тебе не начать рыть прямо здесь и убедится самой?

Она усмехнулась при взгляде на лицо детеныша.

– Что, ты думаешь, я просто рассказала старую историю? Ты думаешь, что Лес Красной Луны был где-то на другом конце света? Ты думаешь, что название белых людей для этого леса было его первым именем?

Она покачала головой.

– Я чтю память своей пра-пра-прабабушки, девочка. Так что, если ты хочешь начать сомневаться в ее деяниях, то я советую тебе сперва посмотреть самой в глаза Лохматой, прежде чем ты осмелишься на это.

Она снова постучала по полу.

– Жду твоей готовности.

Когда-то Уктена удерживали каэрны только в Америке, но пришествие слуг Вирма изменило это. Когда Старый Свет вторгся в Новый, Уктена посчитали справедливым ответить подобным. Смещенные септы и стаи Уктена расселились по земному шару, смешиваясь с местным населением, чтобы продолжить свою линию. В результате Уктена имеют каэрны в местах, которые были бы неожиданными для других племен. На сегодняшний день существуют каэрны Уктена в Северной Японии, Полинезии, Австралии – и, конечно же, в Америке.

Несколько каэрнов Уктена в Новом Свете построены на местах, где Пеленатели Бэйнов (Vanetenders) давным-давно заключили в тюрьму могущественных Губителей. Это редко влияет на характер каэрна в целом; на самом деле, во многих случаях энергии каэрна помогают удерживать Губителя похороненным под слоями очищенной энергии. Эта практика приводила к трагедии не один раз – когда враги захватывали каэрн Уктена, не зная о гигантском Бэйне, заключенном под ним. Без того, кто поддерживал бы заклинания, удерживающие Губителя неподвижным, он обычно вырывается на свободу и уничтожает многих Гару и родичей, прежде чем будет повергнут – или сбежит.

У большинства каэрнов Уктена есть какой-либо водный источник во Дворе; племя делает все возможное, чтобы умиротворить свой тотем водного духа при помощи естественной воды. Это ни в коем случае не правило – Уктена, например, имеют мощный Септ Пробуждающего Сна в самом сердце залитой солнцем австралийской глуши – но это то, что более комфортно для племени.

Излишне говорить, что Уктена склонны защищать свои границы при помощи союзных духов и мистических стражей. Они особенно искусны в использовании своих Даров и обрядов, чтобы устанавливать мерзкие капканы или создавать ложные тропинки; единственный метис Уктена с Даром: Нора может творить чудеса, защищая Двор. Племя также производит большое количество талисманов для использования в защите каэрнов; каэрн, в котором почти каждый защитник имеет по крайней мере одну Губительную Стрелу обладает сильной репутацией в духовном мире. Все эти мистические способы защиты творят чудеса, создавая витающие в воздухе суеверия среди местных людей, которых обычно и так не нужно уговаривать держаться подальше от территории оборотней.

В сердце каэрна Уктена странно тихо и, в то же время, достаточно суматошно. Духи постоянно приходят и уходят, но никогда не шумят. Окружение меняется время от времени, но никогда будучи непосредственно под наблюдением. Как само племя и его тотем, каэрн Уктена имеет много слоев и великая глубина сокрыта под неподвижностью его поверхностью.

Племя обычно собирается в небольших областях для советов, часто рядом с храмами тотемов и других союзных духов. Некоторые септы считают, что это хорошая идея, чтобы духи имели возможность наблюдать за их встречами – как для допол-

нительной удачи, так и в качестве небольшой дани духам. Уктена верят, что тотем является такой же частью племени, как и любой оборотень, поэтому они идут на дополнительные меры, чтобы убедиться, что их духовным спутникам рады на совете. Для сравнения, жизненное пространство в каэрне Уктена удивительно разнообразное в связи с племенными различиями групп родичей. Септ Уктена может жить в домиках, гробницах, пещерах, хижинах и даже под открытым небом.

Уктена старательно поддерживают храмы своих духовных союзников и даже для их арунов является нормой регулярно поклоняться духам в их храмах. Храмовая зона иногда даже превосходит по размерам область поминания погибших – в зависимости от истории септа. Иногда область храмов духов и мемориальная зона – это одно и то же место, где перечисляются великие герои и провидцы племени рядом с тотемами покровителей. Фактическая форма этих областей во многом зависит от культуры местных родичей; австралийский септ Уктена, такой как Сон, наяву может увековечивать своих предков и тотемы в картинах на скалах, в то время как септ в Чероки Оклахома может вести записи на надгробных плитах.

Септы Уктена также склонны выделять место для мистических предметов и письменных знаний, которые они накапливают, будь то гримуары колдунов, фетиши Губителей или написанные вампиром свитки. Эта область может принимать форму библиотеки или лаборатории, но чаще всего выглядит как домик знахаря. Домик знахаря, обычно с оборудованием для исследований, а также хранения, охраняется почти как само сердце каэрна. Это всегда какое-то здание, обычно покрытое глифами, магическими символами и другими оберегами. Духи-хранители окружают домик защитой, но ни одному из них не разрешено входить внутрь – их присутствие может расстроить баланс мистической силы внутри дома.

Умбра каэрна Уктена часто пронизана тропинками, ведущими в Ближнюю Умбру, а также населена духами, выполняющими поручения племени. Любые долговременные узы, наложенные на землю каэрна, могут пылать здесь ослепительной силой, которая кажется яркими символами, высеченными в скале или сиянием самой земли. Но если септ заключил слишком много «дьявольских сделок», то клубящийся туман может скрыть некоторые детали пространства Умбры. Этот туман не заслоняет зрение, но в основном видим незнакомцам и невинным людям – Уктена, чьи поступки вызвали туман, не в состоянии воспринимать вестников несчастья.

## Вендиго

*Шаманы танцевали все быстрее, полосуя себя кремневыми ножами во время пения. Молодой детёныш рядом с ними постоянно наполнял свою миску холодной водой, а потом бросал ее поверх танцующего ангалкута снова и снова. Через какое-то время громкость их песнопений поднялась до серых небес.*

– Негакфок, Томаник, О'Хаа! Дух Зимы, услышь крики твоих детей! Негакфок, погрузи их машины в глубины зимнего холода! Томаник, принеси свои шесть ветров, чтобы сдуть их со склонов нашей горы! О'Хаа, преврати их в сосульки! Направьте ваше ледяное дыхание на захватчиков, которые пришли, чтобы убить ваших детей! Закуйте их в лед, так что Великий Вендиго сможет наполнить свой голодный живот их плотью, и будет точить свои зубы о лед на их костях!

Сильный порыв ветра спустился от облаков и пронесся через сердце каэрна, натягивая веревки и срывая раскрашенные шкуры. Он обдул собравшихся ангалкутов, оставив тысячу крошечных льдинок в их шкурах. Полетел дальше через Двор, ломая ветви и вздымая костры. А потом ветер, несущий с собой лед, обрушился на извилистую дорогу внизу и медленно ползущие по склону горы грузовики.

Почти все племенные каэрны Вендиго находятся в Северной Америке по понятным причинам. Каждый из них находится в дикой местности; даже когда три брата делили землю между собой, то Вендиго выбрали самую суровую и сложную местность. В результате природа сама создает прекрасную первую линию защиты от захватчиков; люди, вынужденные столкнуться лицом к лицу с холодом или экипированные для покорения кру-

тых склонов гор, находятся в проигрышной позиции при столкновении с оборотнями, которым не нужны подобные вещи. Если теурги септа узнают о надвигающейся угрозе, они также могут усилить эту защиту, вызывая бури, чтобы укрыть каэрн.

Сердце каэрна Вендиго может быть очень холодным, но оно также может предоставить септу свой единственный истинный источник тепла. Духи Ветра и другие духи бурь или зимы – обычное дело тут; эти духи «играют грубо» с оборотнями, которые заходят в каэрн по какой-либо причине кроме обряда. Медитация в сердце каэрна – это сложное занятие для тех, кто не привык к традициям или стоической выносливости Вендиго.

Когда Вендиго собираются на совет, они обычно делают это на открытой местности; большинство мест для собраний в их каэрнах расположены на свежем воздухе, причем, как правило, они естественны. Обычно племя редко готово настолько затруднять себе жизнь, чтобы строить дом или амфитеатр для советов; часто более уважительным, в их глазах, является собрание под открытым небом. Никакого особенного расположения мест во время таких сходов нет – «хорошие места», если такие есть, достаются тем, кто их первым займет. Например, если кто-то хочет сесть возле Бящего, он должен убедить (иногда физически) того, кто тоже хочет там сидеть, что он более достоин.



Стереотипное жилое пространство Вендиго это домики; на большей части территории Вендиго является самоубийством спать на улице в форме Хомид. Племя практически всегда создает какое-то убежище, чтобы принести пользу хомидам и люпусам. Наличие небольших хижин довольно обычно рядом с домом, построенным для очищения тела и души. Тем не менее, жилая площадь никогда не бывает роскошной как-либо образом – Вендиго должен быть способен терпеть трудности, а не избегать их.

Племя также не предлагает особо щедрые условия для своих духовных союзников. Физические храмы иногда рассматриваются как отзвуки «избалованности» духов, и дух, который требует такого рода почитаний – не тот дух, которого Вендиго хотят видеть рядом. Вендиго умиротворяют своих духов при помощи танцев и песен, а не безделушек. Исключением является то, что некоторые тихоокеанские Вендиго на северо-западе склонны устанавливать тотемные столбы с изображением тотема племени, тотема каэрна и любых тотемов стаи; эти столбы часто являются центрами меньших обрядов.

Мемориальные зоны Вендиго являются священной землей – не каждому даже из родичей позволено заходить туда без явного разрешения. Вендиго разделяют неизменное уважение к останкам умерших, и часто пытаются похоронить мертвых в наименее неповрежденном состоянии. Необходимость часто требует наличия у Вендиго отдельного места захоронения для своих героев за пределами границ каэрна. Они даже рады этому; дополнительная работа и сложности более чем стоят их уважения.

Умбральное отражение каэрна Вендиго часто заметно холоднее, чем физический мир. Хотя этот холод не может повредить Гару в духовном мире, он может варьироваться от дискомфорта до отчетливо неприятного. Чем теснее привязан к Великому Вендиго или Зимним духам тотем каэрна, тем более выражен этот эффект.

## Другие

Хотя каждый перевертыш может получать выгоду от каэрна, не все они подходят для охраны и поддержания их. В некоторых случаях это просто потому, что рассматриваемая порода является одиночками или кочевой по природе, и признает, что их вид стал бы плохими хранителями. Другие перевертыши попробовали свои силы в охране каэрнов – и в конечном итоге потерпели неудачу.

Когда разразилась Война Гнева, Гару использовали это как повод, чтобы присвоить столько каэрнов, сколько смогли. Их оправданием было то, что другие перевертыши просто не были способны защитить каэрны от Вирма – в конце концов, они же не смогли защитить эти каэрны от Гару.

В результате, хотя каждый перевертыш с удовольствием будет использовать каэрн, у не-

многих из них действительно есть свои каэрны. Вместо этого они нашли и изучили другой путь поддержания своих связей с духовным миром. Перевертыши без каэрнов обычно имеют свои собственные обряды для обозначения части территории и осуществления путешествий сквозь Преграду на ней. Эти «царства-логова», как их иногда называют, не полагаются на скрытую мистическую силу окружающей среды – но они и не предлагают даже близко такую же пользу, как мог бы принести настоящий каэрн. Перевертыши современного мира, таким образом, столкнулись с дилеммой – должны ли они довольствоваться тем, что у них есть, или же есть смысл рискнуть в надежде получить дополнительную силу, в которой они так нуждаются?

## Ананаси

*Шесть человек, половина из которых были тонкими как пучки палочек, сидели вокруг фонтана и тихо болтали друг с другом, их белые зубы блестели в искусственном свете.*

*– Улей пал, – сказал Аспет, самый светловолосый и бледнолицый. – Победители понесли небольшие потери во время этого, но их план был силен, и их информация была точной.*

*– Конечно, была, – ответил Этьен, словно это само собой разумеется.*

*– Будем ли мы делать что-то, чтобы захватить территорию для себя сейчас?, – поинтересовалась Нора, самая маленькая. Она все еще была молода, лишь недавно прошла через Метаморфозу, – Сейчас самое лучшее время, пока Гару слабы.*

*– Нет, конечно, нет», – остудил ее Этьен, – Это не для того, чтобы мы сами его использовали... А пока они удерживают его, мы знаем, где они. Эта операция окончена. Теперь обсудим новое дело.*

Оборотни-пауки – типичные перевертыши без каэрнов; они не претендуют на постоянную свою территорию, вместо этого выстраивая свои личные связи с Умброй. Логова-царства, которые они создают, паутинные обитатели, опутанные духом и шелком Ананаси, который они называют Сили. Сили оборотня-паука не особенно большой; он может заполнить небольшую квартиру, или может уместиться в стенной шкафу. Как ни странно, однако, Сили имеет тенденцию процветать в сердце города или там, где Вивер сильна. Судя по всему, духовные нити паутины соединяются, собственно, в Паутину Вивер, создавая для оборотней-пауков проходы, которые они могут использовать. Они используют эти убежища обычным образом – как места для медитации, чтобы пополнять свой Гнозис и общаться с духовными союзниками, а также чтобы проникать в Умбру.

Как и следует ожидать, вторгаться в паутину оборотня-паука – это плохая идея. Ананаси печально известны тем, что оставляют паутины-ловушки, чтобы охранять их Сили – что-угодно,

начиная с ловушек, приводимых в движение натягиванием нитей, до острых как бритва нитей почти невидимого шелка. Преграда иногда заметно толще и устойчивее рядом с Сили оборотня-паука. Их логова-царства могут быть временными по природе, но это не значит, что Ананасы не ценят конфиденциальность своих залов.

## Бастет

– Это ужасное оскорбление, кузены, – Энбата отчеканил каждое слово и обрезал фразу словно на полуслове – верный признак его неудовольствия. – Каждый народ должен быть принят на территории другого, при условии, что он выкажет должное уважение. Я выказал вам и вашему королю должное уважение. Я сказал вам, что я должен поговорить с ним. Почему же вы не уважаете меня?.

Энбата чуть не прикусил свой язык, чтоб удержаться от рычания.

– Я Багира; Я Бхон Бхат. Я заслуживаю большего, чем вы мне даете.

Два высоких воина даже не вздрогнули и не отступили ни на шаг – к растущему неудовольствию Энбаты.

– Это действительно может быть Бхон Бхат, – сказал тот, что слева, постукивая по древку своего ассагая большим пальцем. – Но Черный Зуб Бхон Бхат здесь. Эти равнины – его равнины; эти реки – его реки; эти стада – его стада. Ты можешь пройти через его ворота, сесть рядом с его тронem и пировать за его столом и у его духовного источника только в том случае, если он разрешит это. И, Бхон Бхат, – в его голосе почти прорезалась насмешка, когда он это сказал. – Он не сообщил нам, что наша работа состоит в том, чтобы держать всех пришельцев подальше от своего хорошего друга Энбаты, «Повелителя Тернистых Небес». Возможно, это упущение, но мы не можем угадывать замыслы нашего хозяина.

Он усмехнулся, показывая острые зубы.

– Я спрошу, просто чтобы быть уверенным – когда в следующий раз увижу своего короля. До тех пор ты можешь подождать здесь, если хочешь.

Хотя Бастет удалось удержать маленькую горстку каэрнов – в основном, в Африке – большинство представителей этой породы опирается на свои логова-царства и на свою связь с Умброй. Несколько каэрнов, удерживаемых Бастет, имеют слабую структуру; они редко являются чем-то большим, чем сердце каэрна и действующее соглашение между оборотнями-котами в округе. Это не всегда было так – но время и территориальность заставили Бастет согласиться на то, что они могут получить.

Багира почти никогда не содержали каэрнов любого рода; они являются одними из самых больших индивидуалистов среди Бастет, и им трудно взаимодействовать в группе в течение более нескольких недель одновременно. Это подразумевает, что Багира были первопроходцами в деле овладения логовами-царствами, что дало им возможность не терпеть целый септ других Бастет рядом.

С другой стороны, Балам известны тем, что занимают и поддерживают каэрны, в основном потому, что не встречают серьезной конкуренции. На родной земле Балам почти не встречаются волки, и поэтому оборотням-ягуарам приходится защищать священные места. На протяжении веков они справлялись – один «бог-ягуар» мог защищать маленький каэрн от местных людей и случайных Губителей или Вирмозверей, пока не наступало время передать обязанности преемнику. Возникновение организованных угроз изменило все – независимо от того, насколько местные жители боялись владений бога-ягуара, правящий Балам не мог устоять перед решительной стаей оборотней, организованным отрядом фоморов, или чем похуже. Балам потеряли свои священные места один за другим, и сейчас в отчаянии борются, чтобы сохранить те немногие, что у них еще остались.

Бубасти были необычайно общительны для племени Бастет, а иногда, собираясь в небольшие группы, управляли небольшими храмами родичей-поклонников. Один Бубасти всегда будет доминировать в таких храмах, но когда была организована иерархия, «септы» стали более эффективными в таких случаях. Давным давно война с Сетом и его приспешниками изменила все это, и теперь будет удивительно, если у Бубасти есть хотя бы один собственный каэрн.

С другой стороны, Целикан никогда не ставили обладание собственными каэрнами на первое место. Их связь с народом фей сделала их желанными гостями в каэрнах фей или, если и не желанными гостями, то, по крайней мере, они знали достаточно о таком месте, чтобы проскользнуть туда самостоятельно. Когда они были преданы, племя стало гораздо более зависимым от своих логов-царств, и в наши дни мало кто из Целикан знает что-нибудь о каких-либо каэрнах.

Кхан привязаны к каэрнам более плотно, чем любая другая порода Бастет, кроме одной – по крайней мере, в пределах территории хенгеокай. Кхан на Дальнем Востоке совсем не так привержены идеалам одиночества, как принято в племени Бастет, и обычно занимают почетные должности при дворах хенгеокай. Даже после Войны Гнева оборотни-тигры когда-то имели несколько своих собственных каэрнов – но из-за распрей все они давно были захвачены другими племенами и Вирмом. Кхан глубоко стыдятся своей неудачи, но не имеют достаточно сил, чтобы объединиться и отбить обратно хотя бы один каэрн.

Как и Багира, Пумонка убежденные индивидуалисты, почти на грани изоляционизма. Однако, в отличие от Балам, они также разделяют территорию с Гару, поэтому им не нужно высматривать незанятые каэрны. Иногда они торгуются с Укгена или Кроатан ради использования каэрна; но в основном они довольны своими логовами-царствами. Расстановка сил изменилась, когда вспыхнула Вторая Война Гнева; слишком мало Пумонка осталось в живых сегодня, чтобы даже думать о попытке восстановления своих старых контактов. Возможно, что несколько Пумонка до сих пор поддержи-

вают несколько маленьких каэрнов в Андах, вне досягаемости Гару, но они не говорят, так ли это.

Куолми находятся практически в той же ситуации, что и Пумонка – они также были связаны с оборотнями (в основном, с Уктена), и также разорвали те отношения, когда разразилась Вторая Война Гнева. Во всяком случае, оборотни-рыси имеют еще больше прав на обиду, потому что их европейская ветвь была уничтожена оборотнями давно в первой Войне Гнева. Тем не менее, северные кошки делают все возможное, чтобы держать свой темперамент в холоде; они понимают, что стремление отомстить, вероятно, уничтожит их всех.

Симба действительно ломают образ. Подобно оборотням, они несут стайный образ мыслей; как и оборотни, они считают себя избранными воинами своей родины. Симба во многом ведут себя так же, как если бы они были кошачьими Гару, и они даже удерживают несколько каэрнов и по сей день. Там они возводят храмы своим лидерам прайдов, делают подношения различным Джамакам, и используют силу Умбры когда необходимо. Говорят, что Черный Зуб лично контролирует два каэрна – тот, который он унаследовал от своих предков, и тот, который он забрал у Аджоба во время геноцидного захвата. Оборотни-львы особенно тщательно охраняют свои каэрны, потому что сердце каэрна для них – это способ войти в Умбру без необходимости владения мощным Даром. Стае, планирующей напасть на каэрн Симба, следует подготовиться так, как будто они планируют напасть на каэрн Гару – и только потом нападать.

Если Свара когда-либо удерживали свои собственные каэрны, то сейчас уже, вероятно, Симба забрали их. Народ гепардов уже едва держится на плаву; если бы не их близость к Умбре, то уже кому-то было бы ответить, есть ли они еще рядом или нет.

Наконец, Аджоба, долго считавшиеся полукровками-бастардами Бастет, тоже находятся в плохой форме. Оборотни-гиены так же действуют стаями, как и Симба или Гару, и были социально склонны поддерживать свои собственные каэрны. «Септ» Аджоба был скорее разросшимся кланом, где каждый мог проследить какую-то отдаленную связь со всеми остальными. Однако, Симба заставили их покинуть наследственные каэрны; единственные каэрны, которые они поддерживают сейчас – это городские каэрны, места ярости и выносливости перед лицом трудностей. Танцоры Черной Спирали также набирали союзников среди Аджоба, и обещание собственных каэрнов (ну, Ульев) было основным обещанием. Большинство членов племени ранее сопротивлялось искушению сказать: «Да пошло оно все!» и связать свою участь с Падшими – но это может быть только вопросом времени.

## Кораксы

*Похоже, что ситуация пока была под контролем. Первая волна фоморов распалась на части, когда они попали в засаду Грызунов, и остальные войска остановились, когда они поняли, что про-*

*тив них оборотни. Затем духи начали обстрел стеклом и огнем, смяв захватчиков достаточно для того, чтобы их рассеяла главная контратака Грызунов. Теперь оборотни торопливо утаскивали тела погибших и брали пожары под контроль, на случай если вдруг все-таки появится полиция.*

*И высоко в небе, Йозеф Бэктрекер, который лениво парил вокруг странного потока дыма, начал махать крыльями, направляясь на север к своей следующей остановке.*

*– Вы, ребята, легко отделались, подумал он про себя. – Вам нужно следить лишь за одним каэрном за раз. Нам же надо присматривать за всеми сразу.*

Кораксы не удерживают каэрнов, и они не чувствуют, что это им нужно. Они даже не создают логово-царств любого рода для личного пользования. В древние времена Кораксы приветствовались во всех каэрнах. Прибытие оборотня-вороны означало прибытие новостей – то, ради чего можно было поделиться небольшим запасом Гнозиса. Это изменилось, когда разразилась Война Гнева, но некоторые Кораксы сохранили несколько контактов среди определенных племен Гару (в частности – с Потомками Фенрира, Теневыми Владыками, Красными Когтями и Фианна). При необходимости эти оборотни-вороны могли проскользнуть, пока их приятели «ищут другой путь» – но, в качестве одной из пород перевертышей, благословленной возможностью путешествий в Умбре, большинство Кораксы предпочитают перезаряжать свой Гнозис в Умбре напрямую, в безопасном месте, выбранном именно для такого случая.

## Гуралы

*Человеческий запах приближался. Они были почти в сердце священного места. Их копыта перестали жалить шкуру Рычащей Скалы давным-давно, но боль в его сердце не исчезла ни сколько.*

*Он не хотел сражаться с ними, поэтому он убежал. Но они были хорошими следопытами – Рычащая Скала не понимал, как они смогли сделать это так легко, с таким крошечным, бесполезными носами. Теперь они были близки, и их болтовня говорила о медведях смерти, злых местах и огромной силе, которую можно обрести, вкусив плоть медведя. Их сердца, казалось, полностью выгнили из их тел, оставив лишь оболочки – или так показалось Рычащей Скале, который никогда не слышал о людях, действующих таким образом, и понятия не имел, как сделать людшек лучше.*

*Рычащая Скала не хотел драться. Но не похоже, что у него остался какой-то выбор. Поэтому он встал на задние лапы и с громогласным рыком двинулся прямо на них.*

Гурал больше не практикуют удерживание каэрнов. В свое время они были рады служить защитниками священных мест Гайи, но они были изгнаны со своих земель за свои проблемы и либо

перебиты, либо впади в вынужденную спячку. Сейчас не существует (ну, может быть один, но это остается на волю Рассказчика) активных каэрнов в руках Гурал. Оборотни-медведи сегодня полагаются на хитрость в использовании логово-царств (которые они называют Поляны Умбры), чтобы сохранять свою связь с Умброй. Тем не менее, представленная здесь информация может оказаться полезной для исторических хроник или для добавления истории к существующим каэрнам, которые когда-то могли быть под защитой оборотней-медведей.

Естественно, Гуралы предпочитали открывать каэрны Исцеления; они считали это своим долгом и ответственностью как Целителей Гайи – присматривать за подобными силами каэрнов. Оборотней-медведей также привлекали каэрны Плодовитости, Гнозиса, Изобилия, Силы и Выносливости, хотя они признают, что у них не было большего права на такие каэрны, чем у кого-либо другого. Они также не были против ухаживать за каэрнами Ярости, Первобытных инстинктов и похожих, но почти во всех случаях они считали себя лишь зрителями до тех пор, пока не объявлялся достойный септ, чтобы принять опеку над каэрном.

Во многих отношениях Гурал, которые были хранителями каэрнов, ничем не отличались от своих кузенов Гару. Они содержали Двор в тщательной чистоте, соблюдая гармонию между всеми природными элементами; они успокаивали тотем каэрна подношениями и песнями; использовали ложные направления и запугивание, чтобы удерживать людей подальше. Самая большая разница была в том, что оборотни-медведи не создавали стаи на долгое время, а иногда у каэрна и вовсе был лишь один хранитель Гурал.

Оборотни-медведи всегда пытались сделать каэрн готовым для посетителей. Гурал обычно обустроивали поодаль довольно открытую площадку для их собраний; даже в последние дни, когда каэрн удерживали всего лишь несколько Гурал в лучшем случае, оборотни-медведи всегда хотели быть готовы на случай, если у них будет повод провести пир. Их Место собраний обычно не слишком обустроено; основными чертами являются массивные камни или огромные поваленные деревья, уложенные в форме гигантских лап, чтобы обозначить границы Места Собраний или предоставить народу удобные места для сидения. Такие места обычно украшались гирляндами из цветов, брызгами красок и обильными нагромождениями еды во время пиров, в соответствии с идеей праздничности и гостеприимства Гуралей – но для более деловых встреч Место Собраний оставалось довольно простым. Истории говорят, что когда некоторые Гару нарушали это гостеприимство и убивали хозяев, это становилось таким шоком для каэрнов, что каэрны умирали навсегда – проклиная оборотней за величайший грех из известных любому перевертышу.

## Моколе

*Они готовились войти. Они знали, что их ожидает некоторое легкое сопротивление на границе предполагаемой территории «ящериц». Они решили, что быстрый удар средней огневой мощи уничтожит любых предполагаемых охранников. Они ожидали, что защитники будут все больше падать духом по мере того, как команда будет проникать ближе к сердцу их территории, и они подготовили достаточно тяжелого вооружения для этого боя.*

*Они не были готовы встретить двадцатифутового мозазавра, который вознесся из мелководья на двадцать футов вверх над знаком «ПРОХОДА НЕТ» и откусил верхнюю половину Конроя, прежде чем тот смог даже вскрикнуть.*

*В этот момент все принялись кричать и стрелять куда попало; неудивительно, что они потеряли самообладание. Даже если бы у них было время разобраться, они, скорее всего, не поняли бы, почему атака монстра была такой жестокой так далеко от сердца их логова. Они, вероятно, не догадались бы, что выбрали линию атаки прямо над вершиной яичной насыпи Бурлящей Реки. И на самом деле в мире не существовало ни одного плана битвы, который мог бы подготовить вас к встрече с рассерженной матерью Моколе.*

Каэрны Моколе, или «топи», вообще не очень сложны. Если бы не странное духовное «покалывание», которое может почувствовать перевертыш, любому, кроме Моколе, было бы сложно понять, когда он стоит посреди топи породы драконов. Моколе сильно выделяются среди перевертышей; они собираются вокруг каэрнов как и Гару, но они имеют тенденцию меньше волноваться о благосостоянии каэрна, чем о достатке перевертышей и духов внутри.

Большинство топей Моколе расположены в болотах, или вдоль рек; большей части породы драконов довольно удобно в воде, в человеческом обличье или ином. В зависимости от количества местных родичей-сухидов, топь Моколе может быть расположена и в пустыне – но для большей части хорошо и удобно в болоте. Двор естественно защищен местностью, так как большинство обычных людей смертельно боятся зыбучих песков и ядовитых змей – а Моколе в форме Архид достаточно легко могут опрокинуть любую маленькую лодку, на которой можно форсировать болото.

Моколе не просят слишком много с точки зрения жилья – по крайней мере, сушиды из их числа. Простая хижина с достаточным участком чистой воды будет просто отличным вариантом. Тем не менее, жизненно важной областью любого каэрна Моколе является безопасное место для откладывания яиц и оборудования кладки. Драконы будут охранять такую кладку так же отчаянно, как и сердце их каэрна; их родительский инстинкт легко соперничает по силе с их любовью к Гайе.



Драконы поддерживают храмы для своих союзников духов, хотя это и не фиксированное правило. Обещание Моколе помнить духа и его поступки так же ценно, как и обещание Гару посвятить убийства и военные трофеи тотему. Точно так же Моколе не имеют эквивалента для Могил Почитаемых Героев; их глубокая и постоянная связь с Памятью означает, что куда бы они ни шли, они связаны с теми, кто ушел раньше.

Пространство Умбры каэрна Моколе не представляет собой ничего особенного для большинства – за исключением тех, у кого сильно духовное осознание. Эти немногие одаренные могут наполовину видеть тени: впечатления, оставленные Памятью. Доисторические теневые порывы веют в давно исчезнувших ветрах; гигантские следы появляются в грязи, но всегда только на самом краю зрения. К сожалению, те, кто не одарен Мнезисом (Mnesis), не могут узреть эти видения как нечто большее, чем просто мимолетные проблески – которые могут буквально сводить с ума любого, кто хорошо их видит и не может никак повлиять, но хочет смотреть еще и еще.

## Наги

*– Я думаю, что Падшие что-то подозревают», – размышляла Кекейя, вплетая лозу жимолости в свои волосы. – Я заметила водолазов у гавани, они были без каких-либо знаков отличия, но я уверена, что их наняли Галлахан. От них идет... запах.*

*Серебряный Сариена откинулся на занавешенную стену.*

*– Это может быть правдой, – ответил он в своей певучей манере. – Но это наш маленький бизнес. Пусть люди тралят дно реки. Они не найдут нас здесь.*

*Он улыбнулся, поглаживая бархатные складки.*

*– Мы должны сделать это нашим делом, – прямо сказал Токуда.*

*– Мы не можем торопиться с планами, учитывая Стеклоходов, и мы были бы дураками, если бы игнорировали эту угрозу.*

*Он сложил нож, который точил, и сунул его в карман.*

*– Мы должны подготовить наши тела к приему Ананты, и мы должны переместить ее завтра вечером. Потом нам надо разобраться с этими якобы речными охотниками. Это будет хорошей практикой.*

*Кекейя улыбнулась своей идеальной улыбкой в знак согласия. Серебряный Сариена тоже улыбнулся и кивнул, но немного задумчиво.*

Наги – еще одна из рас перевертышей, у которых мало каэрнов, и которые научились обходиться без них. Они поддерживают свои собственные логово-царства, как и Бастет – тем не менее, они знают секрет помещения этих логово-царств (называемых Ананта) в себя, когда приходит время

путешествовать. Нага неизменно ставят свою Ананту под водой, возможно, потому что обряд не работает на суше а, может, просто из прихоти. Одного оборотня-змеи достаточно, чтобы создать, поддерживать, поглощать и переносить Ананту, но наги предпочитают поддерживать эти логова-царства как маленькие «гнезда» для двоих или троих. По сути, Ананта пребывает почти в таком же виде, что и стайный тотем у Гару, даже при том, что функция совершенно другая.

У оборотней-змей также есть крошечные наследственные каэрны, которые все расположены под водой разных рек. В одном из таких каэрнов Сеша – руководящий орган оборотней-змей – содержит двор. Эти места, естественно, достаточно малы, чтобы рассматривать их в физическом мире – но в духовном мире они выглядят как величественные пещеры, блистающие жилами яркого металла. Каэрн Сеша содержит череду смещающихся духовных туннелей, которые соединяются с каждой существующей Анантой; таким образом, змеиной породе удастся поддерживать тесную связь.

Кэрны Наги – это каэрны Загадок, Гнозиса и даже Секретности – редкий тип каэрна, который не слишком хорошо известен обычным перевертышам. Они не охраняются никакими духами Гайи или тотемами каэрнов, но поддерживают некоторую связь с Вани, духами Драконов, покровителями оборотней-змей. Они исключительно хорошо спрятаны даже от Пенумбры; технически возможно наткнуться прямо на каэрн Нага, но вот выжить потом уже не так вероятно.

## Нувиша

*Сход с каждой минутой становился все более диким. Сказитель Мишантер был вынужден начать рассказывать истории немного раньше, чем он планировал, так что бы публика не была слишком пьяной или шумной, и могла успеть оценить их к тому времени, как он закончил бы. Он приближался к одному кульминационному моменту в своем рассказе, и его аудитория действительно была в хорошем настроении.*

*– Хотя мы скорбим об уходе наших братьев-перевертышей давным-давно, но мы чтим их, восславляя каэрн, который когда-то принадлежал им, и защищая его ценой наших жизней! – Он поднял рог, наполненный пенистым напитком, который, казалось, почти искрился в свете костра. – За тех, кто был до нас, и за героев Фианна среди нас, которые идут по их следам!»*

*– За них!*

*Любопытная Луна прокричала эхом вместе с остальной частью септа, поднимая свою кружку, как и все.*

*– А также за тех, кто никогда не думал, что мы по-настоящему полностью уйдем – добавила она про себя, когда сделала длинный глоток. – Не то, чтобы я собираюсь быть той, кто вас разочарует.*

Нувиша имели обыкновение удерживать собственные каэрны (или «кибы», как они называют

их), но когда европейские Гару пришли топтать окрестности, оборотни-койоты просто отступили. Они обнаружили, что европейцы действительно служат Гайе, даже если они при этом были ужасно неуклюжими и недалекими – но они поняли, что кибы будут в более или менее хороших руках. По крайней мере, не стоило умирать ради защиты кибов – Койоту нужны его дети, в конце концов. Поэтому они тихо собрались, отошли и оставили ключи там, где Гару могли бы найти их. Правда, они оставили копии ключей. Оригиналы Нувиша сохранили.

По сей день у Нувиша почти нет собственных кибов; они счастливы позволять Гару делать всю работу по защите и поддержанию каэрнов, в то время как они сами просто проскальзывают через заднюю дверь и используют каэрн тогда, когда им это нужно. Это не то, что доступно молодым; предприимчивый оборотень-койот должен иметь не менее второго ранга и обладать Даром Овечья Шкура, чтобы иметь реальные шансы на успех. Этот трюк легче проверить в кибях, которые раньше были в руках Нувиша, так как тотем каэрна вряд ли раскроет укрытие оборотня-койота, если поймет, зачем оно нужно.

Нувиша знают очень сокращенную версию Обряда Открытого Каэрна, которая позволяет им использовать силу своих бывших кибов с предельной скрытностью и целесообразностью. Опять же, этот обряд работает только в кибях, которые раньше находились под контролем Нувиша; не существует в мире Нувиша, который мог бы отправиться в каэрн Черного Леса и убедить или обмануть Дикого Кабана, чтобы выгнать из него часть его силы. Обряд может быть проведен всего за пять минут, и он не требует громкого воя или криков; большинство Нувиша проводят его в то время, пока основная часть местного септа пребывает в глубоком сне.

## Раткины

*– Посмотри на это, – восхищенно сказал Иззи, указывая на полосу почерневшего бетона и изодранных желтых лент. – Человек! Просто поймал меня прямо там, понимаешь?*

*– Не могу сказать, насколько, – осторожно ответила Марта, держа руки на бедрах.*

*– А вы, ребята, еще называете себя детьми Мамы Крысы, – принялся Иззи. – Ваша проблема в том, что вы слишком любите этих людей. Вы не цените такие вещи, как это. Когда это здание стояло там, это была просто большая старая дымящаяся куча, в которой нагадила Вивер. Но немного бензина попозже и ба-бах! Вся Паутина разрезана, и все рушится. Чистый Вильд, прямо в сердце города, – он одобрительно понохал воздух. – Здесь все еще можно почувствовать запах хаоса. Вот почему мы заняли место под этим; здесь есть неплохие вещи. И мы продолжим препятствовать чертовым попыткам людей отстроиться. Хорошо иметь друзей в мэрии, – добавил он значительно.*

*– Думаю, да, – признала Марта. И они вдвоем тихо стояли, наблюдая, как крыса вылезает из щели между обломками и бежит в переулок.*

Раткины имеют много собственных каэрнов (или «гнезд»), и им удается удерживать их очень хорошо. Могучие Серебряные Клыки или Фианна могут думать о захвате Вендиго, если их каэрн находится около чистой реки с красивым видом, но совсем не с таким же энтузиазмом они будут размышлять об уничтожении подземного заражения, чтобы захватить крысиные тоннели. Эти места могут кишеть десятками оборотней-крыс одновременно, и являются самым далеким от безопасности местом в городе, кроме разве что ульев Черной Спирали.

Гнезда Раткинов не должны занимать много пространство, и обычно так и есть. Среди оборотней-крыс принято проводить большую часть своего времени в гнезде в форме Роденс; Хомид и Кринос не особо полезны в тесных туннелях, которые они называют домом. Один шкаф может предложить место для ночлега нескольким стаям крыс – пока они не попытаются перетащить туда весь свой скарб. В результате, фактический Двор гнезда может быть довольно компактным – но со всеми теми глазами, которые у Раткинов повсюду, они могут заметить нарушителей задолго до того, как те пересекут границу Двора.

Тем не менее, не все гнезда Раткинов являются городскими (хотя и подавляющее большинство). Раткины иногда удерживают сельское королевство, в заброшенных зернохранилищах, старицах, или городах-призраках. Эти гнезда не хващаются размерами популяции, которую можно сравнить со средним городским гнездом, хотя это все еще достаточно много Раткинов, чтобы преподнести неосторожному нарушителю неприятный сюрприз. Обычно присутствует много родни – и обычно это родичи-грызуны при этом – в районе гнезда; Крысолаки известны своей плодовитостью и им нравится иметь вокруг много теплых тел.

Сердце каэрна Раткинов довольно... свободно от рамок реальности. Хотя сердце каэрна может быть похоронено глубоко под разросшимся городским ландшафтом, оборотни-крысы грызут Паутину так тщательно, что Барьер удивительно слаб в любом городском каэрне. И Пенумбра гнезда сейчас – это место, где все становится действительно диким – или, точнее, действительно Вильдом. Крысолаки являются хаотичными существами и имеют тенденцию создавать предприятие в местах, где Вивер слаба, а Вильд силен. Благодаря их практике собственного сорта анархии, Крысолаки способны накормить Вильда даже в сердце города – точнее, в городских районах, в которые люди боятся заходить. Реальность получает несколько большее количество трещин на территории оборотней-крыс, и духи Вивер, которые оказываются слишком близко к сердцу гнезда, съедаются. Крысиных духов тут в изобилии, даже если они собираются в кишащие орды во время важных обрядов. Паутина здесь в некоторых местах изжевана до полного истончения и полностью сгрызена в других. Это враждебное место для любого посетителя, который не союзен Крысе или ее детям, и даже Костегрызам обычно приходится быстро объясняться, чтобы оправдать свое присутствие.

## Рокеа

*Глаза Ран мог чувствовать запах крови кита, выливающейся в океан, даже на расстоянии полумили. Заставляя себя размышлять спокойно вместо того, чтобы отдаться на волю согревающего инстинкта, он отправил другой вопрос, пульсирующий в чернильных водах.*

*– Они использовали инструменты людей?*

*Ответ Роркуала загремел в его голове, и он почти почувствовал приступ боли большого кита.*

*– Не для дыхания. Они использовали оружие, чтобы причинить мне боль, и они пахли человеческими смертями, но жабры у них были свои.*

*– Очень хорошо, – коротко ответил Глаза-Ран. – Уплывай далеко отсюда. Я концентрируюсь, а твоя кровь отвлекает.*

*– Да.*

*Его форма распухла от новых мышц, удлиняясь и утолщаясь в форму смерти, Боевые Челюсти, форму Предка Акулы. Ряд за рядом дюймовых зубов выросли друг за другом. Знакомый жар гнева ускорил его сердцебиение и его разум вспыхнул яростным зовом.*

*– Братия. Больные сыновья и дочери Кирла собрались около Грота Шести Горячих Порезов.*

*Еще один электрический импульс и точка назначения отправилась другим.*

*– Плывите ко мне. Там должен быть корм.*

Рокеа не очень территориальные создания, и не имеют большого понятия о «владении» частями моря. Концепция присваивания каэрна для них несколько чужеродна – если ты не можешь взять его и нести с собой, как это можно считать своим? Они распознают каэрны – или Гроты, как они их называют – как места, где Преграда слаба и оборотни-акулы могут легко войти в Умбру или получить немного благословений Гайи. Они просто не считают, что Гротом может кто-то владеть.

Тем не менее, память у Рокеа очень долгая – поскольку в темных морях мало что отвлекает – и каждый оборотень-акула знает места расположения, в сущности, каждого Грота на сотни миль вокруг. Хотя они могут позволить некоторым другим личностям устроить обиталище в Гроте (к примеру, феи мерфолки способны жить в Гротах, не рискуя навлечь на себя гнев Рокеа), они более чем в своем праве, чтобы решать, кому разрешать, а кому – нет.

Наконец, у Рокеа существуют несколько симбиотические отношения с Роркуал (Rorqual), великими (и довольно редкими) Ками, скованными в телах китообразных. Роркуал сами привлекают Гнозис из Гротов напрямую и раздают его любимым созданиям Гайи, которые этого заслуживают. Так как один Роркуал может удерживать огромное количество Гнозиса, и легко находит Рокеа, чтобы передать им такой подарок, для Рокеа нет сильной необходимости оставаться поб-

лизости от Грота. Обратни-акулы предоставляют Роркуал обязанности уплаты дани и почестей священному месту – сами же Рокеа готовы сражаться за Гроты при необходимости.

## Дворы зверей

*Флейтистка сидела, скрестив ноги, возле маленького бассейна, играя легкую мелодию и глядя на карпа, плавающего в стеблях лотоса. Музыка задерживалась в ветвях ивы, скользя между листьям – и вдруг резко затихла, когда невысокий мужчина в лохмотьях перепрыгнул ручей и приблизился к флейтистке. Она опустила флейту себе на колени, но не подняла голову.*

*– Прошу прощения, – прошепел посетитель. – Я не хотел прерывать твои размышления.*

*– В твоём голосе звучит ложь, – невыразительно ответила она. – Но я понимаю, что тебе нравится видеть меня при деле. Тебе не нравится мысль о том, что... кто-то из моего племени может иметь время на размышления о том, о чем мы размышляем.*

*Человек стиснул свои неровные зубы, его губа дрогнула, как будто он дергал воображаемые усы.*

*– Японские охотники идут, – выплюнул он. – У них очень новое оружие и очень много пуль. Они воняют металлической паутиной. С ними надо разобраться, но сэнтай Огненной Луны все еще находится в Хакодате. Генерал Десять Солнц говорит, что тебя должно быть достаточно.*

*– Понятно, – она поднялась на ноги в извилистом движении, словно распрямившаяся змея. – Что ж, если меня должно быть достаточно, то так и будет.*

*Впервые она посмотрела прямо на посетителя, который вздрогнул под взглядом ее глаз, похожих на драгоценные камни. Она протянула свою флейту – и хотя он не знал зачем, но он раскрыл ладонь и взял ее.*

*– Я обещала нашему покровителю, могучей Горе, что я сыграю для него этим вечером. Если я... задержусь, то я верю, что ты придержишь мне место.*

Земли Звериных Дворов Изумрудной Матери имеют столько же священных мест, сколько и Закатные Земли и хенгеокай пришлось защищать свои каэрны от многих посягающих. На самом деле, у хенгеокай есть больше причин для беспокойства – в их землях, даже живые мертвецы стремятся выпить всю энергию Матери из «драконьего гнезда».

Основным различием между хенгеокай и Западными каэрнами является то, что двор хенгеокай (их название септов) часто состоит из нескольких разных пород перевертышей. Хотя это не меняет природу каэрна и его силы, это оказывает влияние на то, как обустроены земли каэрна. Ожидается, что двор будет поддерживать своей каэрн так, что подобные Тенгу, Хеккен,

Чжунь Лунь и Незуми смогут вместе присматривать за священным местом, проводить там свои обряды и им будет хорошо. В результате земли хенгеокай сильно отличаются друг от друга, в зависимости от фактического состава двора – но есть несколько черт, общих у всех каэрнов.

Хенгеокай очень сильно верят в необходимость правильного поддержания Двора каэрна; почти неизменно существует по крайней мере одна должность в каждом дворе, посвященная этой цели. Если двор слишком мал, чтобы иметь такую должность, то обязанности по уходу за Двором, как правило, переходят к генералу двора, регенту или провидцу. Хотя мысль о том, что могучий генерал Кхан бережно ухаживает за вишневыми деревьями может показаться немного смешной постороннему, но для хенгеокай это не шутки.

Звериные Дворы также все вместе содержат очень мало умбральных каэрнов; каэрн в сердце Гонконга или Токио может быть неплох для групп Незуми, Стеклоходов или Кумо, но большинство других хенгеокай предпочитают сельскую местность. Легенды Эпохи Тестирования опять-таки подтверждают общее убеждение, что города – это место, где рождается зло, и хотя некоторые дворы смогли внедриться, чтобы захватить территорию в лагере противника, большинство же – нет.

Почтение к своим предкам и духовным союзникам – мощная сила в обществе хенгеокай. Ни один каэрн хенгеокай не обходится без ухоженной храмовой зоны для почитания духов и павших героев каэрна. Ни один. Эти храмы могут быть удивительно разнообразны по форме и украшениям – даже близкие родственники, такие как Хеккен и Кицунэ могут почитать свои тотемы совершенно по-разному, так что можете представить, какие украшения можно встретить во дворе с Кицунэ, Незуми, Тенгу, Хеккен и Нага.

Регент двора иногда полностью проживает в сердце каэрна; для такой высокой должности считается подходящим выказывать преданность духам, проживая рядом с ними. Если это возможно, то обычно в сердце каэрна также есть немного места для провидца, чтобы общаться с духами. Десять солнц Зеркальных Земель лишь иногда видны из сердца каэрна; они не считаются проявлением удачи, и некоторые дворы предпочитают строить здания, чтобы защитить сердце от их света. Также в сердце чувствуются импульсы духовной активности: духи предков, элементалы, духи животных, духи гор и деревьев, ручьев и камней – все это тянется к гнездам драконов, особенно если геомантия области налажена хорошо. Это все может создавать определенные сложности для уставшего регента, который пытается немного вздремнуть – но духи более уважительны к тем, чей ранг высок, а мудрость хорошо известна, поэтому истинно просвещенным не о чем беспокоиться.

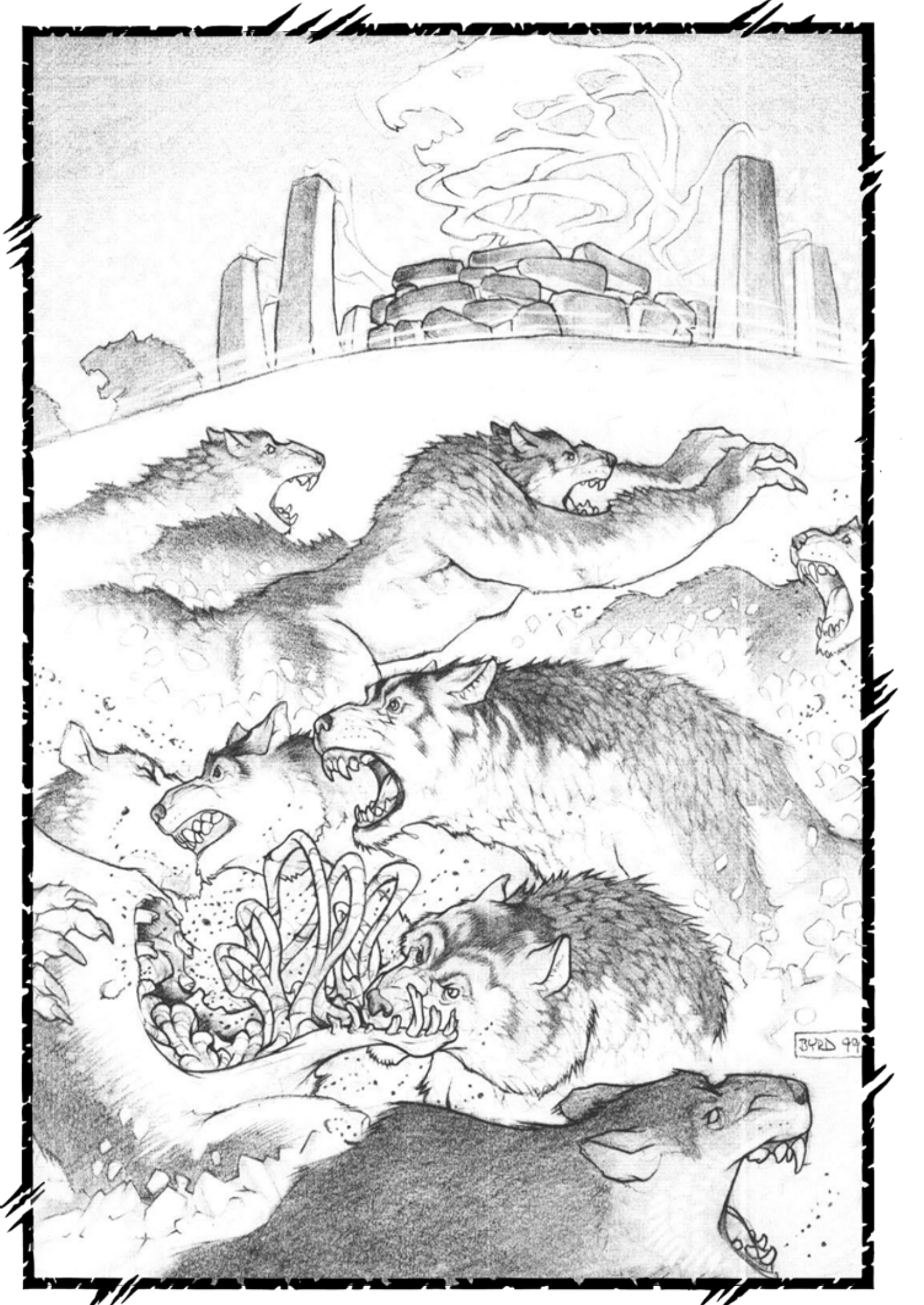
Восточные перевертыши, так же, как и все, очень зависимы от статуса; поэтому их Места Собраний предназначены для прославления каэрна и почитания членов двора одновременно. Такое место обычно увешано множеством украшений, будь то великолепно окрашенные шелка, яркие кисти, военные знамена, добытые шкуры, рога и кости, качественное оружие или что-то еще. Отражение Места Собраний двора в Зеркальных Землях иногда более великолепно, чем физическая версия, и многие дворы предпочитают проводить свои встречи в Зеркальных Землях именно по этой причине.

В связи с обстоятельствами, жилые площади во дворе хенгеокай должны быть достаточно сложными и разнообразными. Важно иметь помещения, подходящие для всех членов двора, от Незуми до Чжунь Лунь – не говоря уже о том, что нужно разместить уважаемых гостей! Хотя жилые помещения все еще могут быть скромными по форме, но важно, чтобы каждая крупная фракция имела свой приватный угол, так же как и гости; не стоит оскорблять посетивших каэрн Сянь, например, заставляя их спать в общей комнате с дюжиной других людей. Горячие источники являются идеальным дополнением

к жилым помещениям, но если их нет, то двор определяет место для бани, чтобы члены двора и гости могли помыться. К сожалению, так как пространство это роскошь, родичи Хенгейокай всегда должны жить за пределами каэрна; даже парам молодоженов редко разрешают проводить медовый месяц внутри Двора.

В Зеркальных Землях каэрн хенгеокай может выглядеть фантастическим видением. Хенгейокай изучили секрет возведения великолепных структур в Пенумбре, которые приносят пользу их земным локациям. Небольшой ручей может стать немного чище, если через него перекинут декоративный мост, благословленный своим отражением в Пенумбре; каэрну может повезти даже больше, если его Зеркальные Земли могут похвастаться ярким образцом тори (японских храмовых ворот). К сожалению, Пятая Эпоха была довольно тяжелой для священных мест хенгеокай, и слишком часто Пенумбра каэрна несет на себе шрамы от следов недавних сражений. Сражения с Бэйнами могут стать особенно неприятными, так как если украшения и структуры в Зеркальных Землях будут разрушены, то физическое место, которое они благословляют, может заболеть и иссохнуть.





34RD 99



# Глава 3: Зарываясь глубже

*Дайте мне пять Гару и неделю, чтобы обучить их. После этого вы можете открывать ворота в любой ад, который вам нравится, и мы шестером удержим его вне сердца каэрна.*

– Скоттри Тысяча Убийств, Смотритель Каэрна Горящего Камня

Характер стаи переплетается с характером ее септа, а характер септа переплетается с каэрном, который они охраняют. Фактическая структура и особенности септа ваших игроков должны быть очень важной частью их самосознания. Но как именно вы подчеркиваете важность каэрна и септа игроков таким образом, чтобы это не казалось слишком навязчивым?

Это одна из причин того, почему тщательное продумывание и описание септа так важны. Оба компонента очень нужны для потребностей хроники. Если игроки не чувствуют себя вовлеченным, и не чувствуют, что у них есть какой-то интерес к септу, то они не смогут наслаждаться игрой.

Есть ряд основных положений, которые вы можете держать в уме. Прежде всего, нет двух одинаковых каэрнов – так что вам следует выбрать что-то совершенно уникальное для вас. Круги камней – довольно распространенная идея, но что если камни будут кровоточить, когда кровь Гару проливается в радиусе ста метров? Что, если каэрн Ярости может похвастаться странным голубым пламенем в его центре, которое не гасло уже две тысячи лет? Что если скала, с которой видно каэрн, по форме похожа на раненого медведя, и это совпадение не случайно? Что если этот городской каэрн является священным для Сокола или Фенрира? Сильная визуальная составляющая очень полезна в деле привлечения внимания игроков; что еще более важно – это должно привлекать ваш интерес, и побуждать вас создавать истории вокруг каэрна.

Вы также должны убедиться, что есть по крайней мере кое-что лично для каждого игрока в септе; если вокруг вашего каэрна нет волчьей популяции, это будет трудно убедить играющего за Красного Когтя, что за такой каэрн стоит бороться. Эти точки интереса могут и не касаться племени по своей природе; почему бы лучше не попытаться зацепить Потомка романтической линией, чем священным полем боя? Даже если персонажи игроков не наиболее важные оборотни в каэрне, они все равно самые важные персонажи в игре – они главные герои, в конце концов. У каждого должно быть достаточно шансов засиять.

Естественно, если стая постоянно применяет усилия ради улучшения их каэрна и септа без побуждения со стороны их старейшины, то они, вероятно, заслуживают скромную награду Чести. Не забудьте обыграть похвалу, которую они получают от своих старейшин, возможно во время схода.

Но если вы действительно хотите углубиться в продвижение, то есть два очень драматичных варианта, доступным вам – вы можете повысить часть или сразу всю стаю до действующих руководителей септа, или вы можете даже предложить игрокам разработать какие-нибудь реальные связи с каэрном, заставляя их придумать свои собственные. Конечно, есть много переменных, которые нужно учитывать при любом

### **Двойной долг**

Один из возможных вариантов, доступный опытным Рассказчикам и игрокам – это когда члены стаи достигают достаточного ранга и престижа, чтобы заслужить выдающиеся должности в септе – и игроки сразу играют как своими опытными персонажами на важных должностях в септе, так и только что сгенерированной стаей щенков-новичков. Не одновременно, конечно – в основном, игроки отыгрывают старейшин септа, решая кризисные вопросы и насущные дела, но переключаются на новую стаю, когда старейшинам нужно отправить кого-то на миссию, но сами они не могут покинуть каэрн. Это позволяет игрокам наслаждаться всем напряжением высокоуровневой политики септа, в тоже время все еще давая им достаточно времени, чтобы исследовать окружающий мир со своими новичками.

Этот метод, однако, рекомендуется, в основном, опытным группам; игрокам слишком легко начать злоупотреблять своей властью, заставляя своего персонажа-старейшину выказывать слишком много фаворитизма по отношению к его младшему персонажу. Проблемы могут также возникнуть во время атаки на каэрн, и игроки, естественно, захотят сыграть обоих своих персонажей одновременно. Но, тем не менее, такая система имеет большой потенциал. И только представьте себе накал эмоций, если старейшины временно выведены из игры, а молодежи предстоит спасти положение.

из этих вариантов; но интерес, который могут привнести эти способы, неоспорим.

## **Верное служение**

Один из самых прямых и эффективных способов вовлечь ваших игроков в жизнь каэрна – это выдать их персонажам некие особые обязанности в септе, по факту, давая им должности в иерархии септа. Тем не менее, быстрое рассмотрение различных должностей обескураживает многих Рассказчиков; для того, чтобы хорошо выполнять эти обязанности, придется проводить большую часть времени – если не все – во Дворе. Это имеет тенденцию урезать интересность фона истории, и каждый может сказать вам, что скучно проводить целую хронику в одной и той же локации, даже если эта локация большая, словно город или даже штат. Более того, если один персонаж имеет важную роль в септе, а остальные нет, то могут возникнуть долгие промежутки времени, во время которых только этот персонаж будет что-то делать – чистый яд для игры.

Тем не менее, есть способы получить лучшее из обоих миров – возможно сделать так, чтобы ваши игроки чувствовали себя неотъемлемой и важной частью септа, при этом давая им свободное разрешение отправляться на задания в Умбру, с дипломатическими поручениями в незнакомую местность, устраивать набеги на Ульи Черной Спирали и тому подобное. Служение в должности септа не должно приравниваться к выходу на пенсию; это отличный способ отправить персонажа в отставку, конечно, но это не единственное, чем служба в септе хороша.

Большая часть обязанностей служителя септа вступает в игру во время сходов. Поэтому здесь стоит повторить, что септ будет проводить сходы хотя бы раз в месяц (и многие измеряют это по фазам луны – организовывая сход каждое полнолуние, например). Держите в уме график регулярных сходов и ваш план на отдельные, особые сходы; с небольшим вниманием к таймингу вы сможете организовать события вокруг служителя септа с максимальным драматическим эффектом.

## **Стражи**

Самый очевидный выбор для определения места стаи ваших игроков – это группа Стражей каэрна, защитников, которые отвечают за сохранность границ. Однако, очевидный выбор не всегда лучший. Хотя служение Стражем это отличный способ завоевать Честь, но это не быстрый путь к Славе. Более того, это действительно не целесообразный вариант для повествования, если только каэрн не находится под постоянными атаками – и такая хроника надоеет очень быстро.

С другой стороны, Стражи получают лучший выбор фетишей, благодаря их важности. Сражения, в которых они участвуют, напряженные и



кровавые – одно дело сражаться с приспешниками Вирма на нейтральной земле, и совсем другое – стоя возле своего дома, пытаясь удержать силы разложения и насилие от границы. Это также хороший способ отличиться перед своими старейшинами; многие Бдящие – бывшие Стражи, получившие этот пост, когда их предшественник ушел в отставку или (что более вероятно) был убит при исполнении служебных обязанностей.

Службу в рядах Стражей, вероятно, стоит ограничить парой сюжетных арок; слишком просто для игроков расценить эту должность как обычного прославленного громилу, и, следовательно, слишком рано разочароваться в ней. Хотя вы можете добавить несколько историй и вне этой арки, не перегружая ее. Прежде всего стая должна выделяться как заслуживающая доверия и закаленная в боях; это требует истории или двух для того, чтоб игроки смогли проявить свою доблесть и благородство. Сражения против сил Вирма или Вивер, так же как и некоторые глубокие моральные дилеммы, прекрасно подойдут.

Как только они введены в должность, вы переходите к истории, где персонажи исправно служат Стражами; вы можете описать одну или две ночи несения службы, по большей части без происшествий. Даже если Пентакс не атакует каэрн, остается еще много возможностей для интересной истории. Что если игроки поймут родича или союзного Гару, крадущегося на свидание с кем-то, кого не должны видеть? Что если

они поймают кого-то, шпионящего за каэрном, кого-то, кто не сразу очевиден как друг или враг (например, маг или охотник)?

И эти истории могут привести к кульминации, к истории, в которой характер персонажей в качестве Стражей проходит настоящее испытание. Это может быть полноценный штурм, но также хорошо, когда враг предпринимает продуманные, тайные операции, которые игроки должны будут раскрывать. Более умные враги поднимают ставки и приводят к более драматичным сражениям.

Как только вы сделали все, что вам необходимо (или все, что необходимо вашим игрокам) с аркой истории Стражей, есть несколько вариантов освобождения стаи от их обязанностей. Одним из вариантов является продвижение по службе; один или несколько членов стаи за верную службу повышаются на другие должности, а остальная часть стаи освобождается от обязанностей Стражей, чтобы не разбивать группу. Другая возможность состоит в том, что старейшины септа принимают решение, что стая лучше подходит для миссий снаружи и нанесения упредительных ударов по врагу. Если стая не сработала хорошо, и в целом пренебрегала своими обязанностями, то они могут быть отправлены на такое задание в качестве наказания (и да, игроки могут по этой причине отрешиться от этого всего и стать Ронинами, но будем надеяться, что их служба в качестве Стражей будет напоминать им, за что они сражаются).

## Вооружая Стражей

Ранее упоминалось, что Стражи получают лучший выбор фетишей, чем обычная стая щенков; их обязанности в качестве передовой линии обороны очень важны. И все же, какие виды фетишей хранятся в резерве для Стражей, а не предлагаются любому новичку для выполнения миссий вне Двора?

С одной стороны, боевые фетиши являются довольно распространенными «знаками должности». Губительные Стрелы и другие талисманы обычно являются таковыми; они достаточно распространены, так что если Страж падет, такая потеря не сделает ситуацию сильно хуже, но они также достаточно мощны, чтобы реально повлиять на исход. Оружием Стражей часто являются луки, копья, топоры или другое оружие с хорошей досягаемостью; чем дальше от сердца каэрна будет остановлен враг, тем лучше. Клык-кинжалы и другое оружие ближнего боя с меньшей вероятностью попадут в руки Стражей; эти более мелкие боевые фетиши, как правило, разработаны таким образом, чтобы их можно было скрывать и носить в человеческом обществе. Исключением обычно является городской каэрн, где сложнее объяснить наличие раскрашенного копья с кисточкой.

Клайвы определенно не подходят; клайвы слишком редки и ценны, чтобы давать их Стражу. Серебряные клинковые фетиши зарезервированы для Гару, которые активно сражаются с врагом в его логове снова и снова.

Другие талисманы и фетиши, предлагаемые Стражам, больше фокусируются на обнаружении и защите. Скрытник (Stealth) возможен, но обычно приобретается для Рагабаша и других разведчиков; Ночная Тень – хороший выбор, хотя он используется нечасто. Храмовый Перезвон (Sanctuary Chimes) также хорош, пока носитель не забывает приглашать духовных покровителей каэрна материализоваться, если они того пожелают. Флейты Гармонии и Свистки Духов – не самый популярный выбор; они могут препятствовать Стражам так же, как и врагам.

**Werewolf Players Guide** предлагает еще несколько хороших вариантов, а именно: Кости Щита (Bones of Shielding), Ожерелье из Зуба Лося (Elk Tooth Necklace), Благословение Лагоморфа, Припарка Гайи и Сонный Песок (Sands of Sleep). Кроме того, Рассказчики могут найти нижеследующие фетиши и талисманы приемлемыми для пополнения арсеналов Стражей.

### Голос Стража

Уровень один, гнозис 4

Этот фетиш-рог довольно распространен среди Потомков Фенрира, Черных Фурий, Теневых Владык, Фианна и Серебряных Клыков. Любой может использовать его обычным образом, издав звук, который может модулироваться так, чтобы звучать как Вой Предупреждения. Но когда рог активен и в него дуют, его предупреждающий звук слышен только для Гару септа (что определяется связью с тотемом каэрна) и их духовных союзников. Призыв звучит в физическом мире и Пенумбре одинаково, и одинаково громко на всей территории Двора. Чтобы создать Голос Стража, мастер обрядов должен привязать подходящего духа животного к рогу (например, Петух, Волк, Койот или даже Обезьяна-ревун).

### Бгящее Копье

Уровень второй, гнозис 5

Это копье-фетиш похоже на примитивное оружие, обычно с кремниевым наконечником и небольшим отверстием в нем. Как и другое фетиш-оружие, оно наносит не поглощаемый урон (Сила + 2, сложность 6). Тем не менее, его настоящая сила в том, что оно способно предупредить своего носителя об опасности в Умбре; если Губители или другие твари Вирма в Пенумбре подходят на расстояние двухсот ярдов, копье издает низкий свист, как будто сильный ветер дует через отверстие в наконечнике копья. Это предупреждение звучит, только если владелец копья держит его в руке, и не может предупредить о приближении созданий Вирма в физическом мире; чувствительность копья настроена только на Пенумбру. Чтобы создать это оружие, ремесленник должен привязать к нему одного из следующих духов: Ветер, Степь, Собака или Сойка.

### Стрелобийца

Гнозис 6

Этот тален, который принимает форму небольшого мешочка с пеплом, весьма эффективное средство против физических снарядов. Использующий должен рассыпать пепел по линии перед собой когда активировать талисман; линия не может быть длиннее десяти футов, или это становится неэффективным. Пока действует талисман (полчаса), никакие физические снаряды, брошенные или выстреленные, не могут пересечь линию пепла. Брошенные камни, стрелы и пули отскакивают, словно попадая в каменную стену. Тем не менее, фетиш-оружие и эффекты Даров (такие как Губительные Стрелы и Зов Ветра) могут пересечь линию обычным образом; это делает талисман превосходной защитой для вооруженного снайпера. Пепел становится необычайно тяжел, пока длится эффект, и не может быть легко стерт или сдут; понадобится целый раунд, чтобы сделать разрыв в линии и, следовательно, убрать эффекты талисмана. Чтобы создать эту вещь, Гару должен привязать духа Земли к мешочку пепла.

### Благодать Люка

Гнозис 5

Этот тален имеет форму небольшого шарика из янтаря или глины. Гару должен проглотить его, чтобы активировать; когда он делает это, то он вместе со всей своей экипировкой сливается с частью земли вокруг него – он может погрузиться в землю, быть поглощенным скалой или даже слиться с кирпичной стеной. Он может оставаться в этом состоянии, осознавая окружающую обстановку на протяжении всей сцены; в противном случае он может вернуться в физический мир, когда только пожелает. Если участок земли, в который погрузился Гару, повреждается, то Гару получает ударные повреждения, соответствующие величине повреждений; этого обычно достаточно, чтобы вывести оборотня из боя. Этот талисман требует, чтобы дух паука люка был привязан к нему.

## Меньшие должности

Большинство меньших должностей вполне подходят для игровых персонажей; так как они не настолько необходимы септу, чтобы действовать в полную силу, то ставленники на этих должностях могут периодически покидать каэрн, если потребуется. Во многих септах оборотень может занимать две или три второстепенных должности или одну из меньших должностей в сочетании с одной из более значимых. Старейшины обычно могут доверить относительно молодому Гару одну из этих должностей, так как это уменьшит бремя другого Гару, в то же время усиливая чувство ответственности молодого оборотня.

### Зовущий Вильда

Как и многие другие не особо значимые должности, Зовущий Вильда по большей части нужен во время сходов. Обязанностью Зовущего Вильда является вызов тотемов септа (племенные тотемы любых племен септа, а также сам тотем каэрна) во время схода. Если в каэрне не хватает Гару для этой должности, то, как правило, она закрепляется за Мастером Обрядов, уже имеющим длинный список обязанностей.

Это хорошая позиция среднего уровня для персонажа игрока; достаточно важно, чтобы персонаж играл активную роль во время любого схода, и, в тоже время, должность позволяет иметь много «свободного времени» между сходами. Обычно должность предназначается для теургов, хотя и другие кандидаты могут преуспеть в этой роли, если они достаточно хорошо знакомы с тотемами. Если два соперничающих тотема делят септ (скажем, Крыса и Грифон), то оптимальным Зовущим Вильда не должен быть представитель из племен этих тотемов; это будет означать предосудительное отношение. Эта должность также может предложить множество зацепок для историй в Умбре, так как тотемы могут легко выдвигать требования, связанные с их присутствием.

Если ваш септ достаточно велик, вы можете разрешить игрокам взять на себя роль Сияющих – оборотней, исполняющих танцы, песни или иным образом участвующих в призыве каждого тотема во время обрядов Зовущего. Например, большой смешанный септ Теневых Владык, Безмолвных Странников и Стеклоходов может иметь четырех Сияющих, чтобы они принимали действенное участие при вызове Дедушки Грома, Совы, Таракана и тотема каэрна. Как и роль Стража, это хорошее введение в должность при септе и возможность поиграть более экспрессивным игрокам; шанс отыграть тотем племени не часто выпадает. Добавьте тот факт, что Сияющим необходимо хорошо выполнять свою работу, представляя свою «персону», иначе все племя в септе может обидеться, и последствия этого будут значительнее, чем они могли показаться на первый взгляд.

## Мастер Воя

Мастер Воя – это еще один пост, обязанности которого вынуждают его находиться в каэрне только во время схода. Основная обязанность этой должности заключается руководить воем, песнями и возгласами собрания оборотней, которые обычно предшествуют сходу, так, чтобы передать правильное настроение и установить правильный тон. Это важная роль, так как очень важно, чтобы сбор проходил настолько плавно и ненавязчиво, насколько это возможно; несмотря на это, Мастер Воя не часто нужен между сборами.

Хотя гальярд является очевидным кандидатом на эту позицию, любой персонаж с достаточной харизмой и талантом может занять эту роль. Знание Обряда Схода также необходимо.

Не так уж много сюжетных зацепок, специфичных для Мастера Воя, можно придумать. Это может быть даже и к лучшему. Если соответствующий кандидат присутствует в вашей стае, но он имеет важные цели за пределами каэрна, это может работать как способ сильнее привлечь его непосредственно к каэрну, не заставляя чувствовать себя разочарованным своими обязанностями. И если он начинает наслаждаться своей ролью – тем лучше.

### Сказитель

Пост Сказителя может стать тем, за что ваши игроки передерутся, особенно те, кто больше любит отыгрыш. Сказитель не только является престижным постом, но это также и одна из должностей, которая вступает в игру в основном во время сходов. Кто не хотел бы бороться с Вирмом весь день, только чтобы вернуться на сход и порадовать старейшин героической песней своего триумфа – и получить заслуженную Честь?

Благодаря тому, что этот пост очень привлекателен, вы можете получить много пользы от него, даже не назначая игрока на эту должность. Если септ облетит слух, что собираются выбрать нового Сказителя, то соперничество начнется практически мгновенно. Даже если никто из ваших игроков не хочет занять этот пост, другие Гару могут рассматривать их как потенциальных конкурентов, и начнут пытаться тонко дискредитировать их. Если вы правильно разыграете этот момент, то гальярд стаи может начать претендовать на должность, просто чтобы обойти новоявленных конкурентов (это плохой повод, чтобы становиться Сказителем, но это типично для Гару; и во всяком случае, у вас будет достаточно возможностей сделать так, чтобы честолюбивый щенок пересмотрел свои мотивы).

Естественно, гальярды имеют лучшие шансы стать Сказителем, хотя некоторые особенно творческие Гару при поддержке сторонников могут удерживать этот пост. На этой должности нет необходимости знать какие-то обряды – только уметь хорошо рассказывать истории.

Вся прелесть должности Сказителя заключается в том, что почти все вокруг становится потенциальным источником истории – какой бы квест или поручение не был дан стае, Сказитель сможет сделать дополнительный вклад в уверенность того, что история выходит правильно. Это мало чем отличается от работы военного журналиста, только более поэтичного – и, конечно, «журналист» должен вмешиваться в события сам и сражаться, как остальная часть стаи.

### *Ловец Правды*

Быть Ловцом Правды – означает улаживать споры, участвовать в диспутах и судить преступления как во время сходов, так и в менее формальных случаях. Это требовательная роль, которая может не лучше всего подходить для персонажа игрока. Должность имеет большой вес, как с точки зрения власти, так и в плане обязанностей. У Ловца Правды меньше свободы, чем у других, особенно – в мультиплеменных септах, где споры случаются часто. Если четыре или больше племен делят каэрн, то тогда будет достаточно конфликтной почвы, чтобы мудрость Ловца Правды требовалась почти ежедневно.

Ловец Правды почти всегда и без исключений является филодоксом, и старейшиной в придачу. Младшие оборотни просто не считаются способными хорошо разобраться в законах Гару и причинах, стоящих за этими законами. Некоторые из вас могут знать игроков, чьи персонажи отвечают всем требованиям, но большая часть игроков просто не склонна играть оборотней, которые подойдут для этой должности.

Однако, если септ достаточно велик, Ловец Правды может иметь одного или нескольких помощников, вероятно филодоксов. Это еще более вероятно для юридически ориентированных септов (хороший пример – септы, где велико количество Теневых Владык или Серебряных Клыкков). Такие помощники могут выступать в качестве судебных приставов, следователей, которые собирают доказательства, защитников обвиняемых, или кем-либо еще, кто покажется подходящим. Эти роли могут быть идеальными для игроков; они не являются замечательным эквивалентом драмы в зале суда – только во время схода, но часто это также очень активные роли. И искры могут действительно начать лететь во все стороны, если Ловец Правды и его помощники по-разному видят правду о деле...

### *Враг Вирма*

Из всех второстепенных постов трудно найти более подходящий для персонажа игрока, чем Враг Вирма. Основная обязанность Врага Вирма – возглавить Буйство в конце каждого схода; таким образом, присутствие Врага Вирма в каэрне совершенно необходимо только во время схода – когда и остальная часть стаи, как ожидается, будет присутствовать в любом случае. В остальное время Враг Вирма должен координировать стаи каэрна и планировать удары по врагам каэрна. Эта должность очень хорошо подходит для любого активного аруна – конечно,

предполагая, что у этого аруна достаточно харизмы, чтобы вести сход во время Буйства и достаточно интеллекта, чтобы планировать атаки несколькими стаями. Бессмысленные драчуны даже близко не подходят к отбору на этот пост, независимо от того, сколько Славы этот верзила мог накопить.

Единственным ограничивающим фактором является то, что Враг Вирма должен быть хорошим воином сам по себе, что обычно и ограничивает эту должность арунами. Тем не менее, другие желающие могут подходить, в зависимости от того, насколько хорошо они умеют вдохновлять и воевать; например, Мария Кабра может быть теургом, но она легко способна претендовать на пост Врага Вирма. А вот Эван Лечащий-Прошлого и Антонин Слеза, с другой стороны – нет.

Помните, что в небольших септах Мастер Вызовов может взять на себя обязанности Врага Вирма, если нет других подходящих кандидатов рядом. А также в большинстве септов честь быть Врагом Вирма переходит от одного воина Гару к другому, в зависимости от того, кто наиболее впечатляюще показал себя за последнее время. Это может привести к нескольким дружеским (или не очень дружеским) стычкам за должность – еще больше веселья с игрой в септе, да?

Излишне говорить, что проще простого создавать истории, в которые вовлечен Враг Вирма. В большинстве случаев вам даже не придется сильно менять ваши обычные истории. Главное помнить, чем занимаются другие стаи в септе, если таковые имеются. Наличие связей между стаями – это хороший способ добавить немного напряжения; была ли это промашка Врага Вирма, которая зародила между ними разногласие, или это кто-то другой пытается дискредитировать Врага Вирма? Опять же, так может начаться соперничество – а оборотням становится очень интересно, когда у них есть соперники.

Кроме того, помните, что Враг Вирма должен уступить Бдящему каэрна или Великому Старейшине, если существует конфликт интересов. Хотя Враг Вирма вносит рекомендации в управление стаями и назначает им обязанности, но общая ответственность в конечном итоге лежит на Бдящем и Совете Старейшин. При правильном использовании этого правила старшинства можно продумать дополнительные политические сюжеты, или просто добавить немного дополнительного напряжения в сессию.

### *Привратник*

Привратник является ответственным за поддержание и открытие лунных мостов по мере необходимости. Он отвечает за охрану и поддержание Путевого Камня каэрна, а также следит за тем, чтобы каэрн обновлял свои лунные мосты каждый год. На эту должность может подойти любой оборотень, но Привратник должен знать Обряд Открытого Каэрна и Обряд Открытого Моста.

Пост Привратника, вероятно, лучше всего оставить для персонажей Рассказчика, так как он предполагает мало сражений, отсутствие разведки, а переговоры с другими септами происходят,

в основном, через посредников. Тем не менее, назначение персонаж игрока на эту должность открывает возможность для множества сюжетных зацепок. Такой персонаж может пытаться наладить отношения с потенциально враждебными септами в интересах формирования лояльности – и это немалый подвиг попытаться завоевать верность Красных Когтей, особенно если ты Фуррия, Грызун или Стеклоход. Конечно, такого рода миссии обычно затрагивают всю стаю, особенно если другие септы требуют проявления доброй воли (например, помочь им в спасательной миссии или в другом задании). Помощник Привратника также может быть отправлен (вместе со своей стаей) с целью вычистить различные Умбральные заражения, которые делают путешествия по лунному мосту опаснее, чем обычно.

### **Хранитель Земли**

Многим Рассказчикам трудно представить в роли Хранителя Земли персонажем игрока. Обычный стереотип в этом случае – строгий, но добрый старый садовник, на первый взгляд грубоватый, но способный дать хороший совет любому молодой оборотню, достаточно терпеливому, чтобы сидеть и слушать. В конечном итоге работа Хранителя состоит в том, чтобы поддерживать общий внешний вид каэрна – не очень агрессивная должность, вроде бы. Неудивительно, что некоторые племена не имеют Хранителя Земли вообще.

Однако, эта должность подразумевает нечто большее, чем простую работу в саду. Хранитель

должен помнить о духах, когда он занимается своими делами по уходу за землей каэрна; это подразумевает переговоры с тотемом каэрна и другими духами. Хранитель Земли часто тратит много времени в Пенумбре, анализируя земли каэрна с этой точки зрения и придумывая способы, чтобы привнести большую гармонию в область.

На эту должность нет более или менее подходящих кандидатов, хотя теурги и филодоксы несколько чаще ее занимают. Некоторое количество Первобытных Инстинктов не может повредить, но в конечном итоге не существует такого набора навыков, который бы сделал хорошего Хранителя Земли.

В конечном счете, Хранитель Земли работает лучше всего как вспомогательный персонаж; однако, это также хорошая «малозадействованная» роль для члена стаи. В конце концов, вам обычно не нужно тратить больше, чем пару минут времени, чтобы выяснить, какие улучшения собирается внести Хранитель в Двор; и потом Вы можете сразу перейти к истории. Конечно, Хранитель не может уходить слишком далеко от каэрна, но это также верно и для многих других должностей септа.

### **Мастер Вызова**

Хотя некоторые могут сказать, что эта должность незаслуженно имеет такую высокую позицию, но это очень уязвимая позиция. Мастер Вызова совершенно необходим, чтобы убедить, что члены септа могут сотрудничать друг с



другом. Наблюдая за всеми вызовами, будь то злобные схватки или испытания для Обряда Триумфа, Мастер Вызова укрепляет иерархию септа; он отвечает за то, чтобы все Гару чувствовали, что с ними обращаются справедливо.

Мастер Вызова в идеале должен быть в высшей степени справедливым, но на практике он имеет тенденцию отображать отношения и ценности септа. Мастер Вызова септа Фенрир будет более жестким и менее прощающим, чем его коллега в септе Звездочетов; он наверняка позаботится о том, чтобы каждый вызов делал обоих участников сильнее независимо от того, что они хотят. Большинство Гару, которые занимают этот пост, являются филодоксами, но это просто общая тенденция, а не предубеждение. Всестороннее знание игрового процесса является определенным требованием; наличие большого боевого опыта также необходимо. Мастер Вызова не должен быть непобедимым во всех формах вызова (а кто может быть?), но он должен быть достаточно хорошим во всех из них, чтобы хорошо разбираться в том, какой вызов подходит для какой ситуации.

Эта должность может доставить немало удовольствия, хотя ее лучше всего давать персонажу, чей игрок проявляет определенное количество креативности и чувства справедливости. Хороший Мастер Вызова удостоверится, что не все вызовы являются физическими, и что испытание всегда соответствует законам септа. Это один из постов, которые могут принести некоторое количество враждебности от членов другого септа, если они почувствуют себя ущемленными или обманутыми решениями персонажа. Недостатком является то, что Мастер Вызова может покинуть каэрн только тогда, когда в нем остается немного Гару; он не может допускать, чтобы пара членов септа вступила в поединок насмерть в его отсутствие.

### *Мастер Обряда*

В качестве одной из самых важных должностей в каэрне этот пост заслуживает особого отношения. На самом деле, это один из высших постов, которого может достичь теург в обществе Гару. По общему признанию, Мастер Обряда не контролирует каждый обряд, совершаемый во Дворе каэрна, но он отвечает за надзор за всеми обрядами, проводимыми в сердце каэрна, что, безусловно, охватывает все обряды во время каждого схода и других важных случаев.

Конечно, изначальные требования к кандидатам отсеивают тех, которые еще слишком неопытны. Мастер Обряда должен знать много обрядов, и должен обладать Ритуалами 5 (а иначе в каэрне нельзя будет проводить обряды пятого уровня). Комплексное знание духов и методов взаимодействия с ними также жизненно необходимо. Мастер Обряда отвечает за сохранение теплых отношений с местными духами; он должен также быть готовым к любым требованиям, которые дух может выдвинуть за усиление фети-

ша. Септ не требует строго, чтобы Мастер Обряда был Полумесяцем (Crescent Moon), но любой не-теург должен пройти более длинным путем, чтобы доказать свою способность.

Из-за сопутствующих требований должности это один из постов, который обычно указывает на выход персонажа из активной игры. Большинство вероятных исключение – для очень маленьких септов, где Мастеру Обряда, возможно, придется ходить на миссии с его стаей, потому что просто нет никого другого, кто сможет справиться. В любом случае, хоть эта должность и предлагает много возможностей для отыгрыша роли (особенно в духовном мире), она просто не подходит для групповой игры.

### *Бдящий*

Это не легкая работа. Бдящий каэрна ответственен за координацию защиты всего двора в мирное время и на войне. Он решает, кого пускать во Двор и сердце каэрна, и он лично отбирает Стражей каэрна. В довершение всего, если септ небольшой, Бдящий может оказаться исполняющим обязанности Хранителя Земли, Врага Вирма и, возможно, даже Мастера Вызова или Ловца Правды. Бдящий является одной из самых важных фигур в любом каэрне, а иногда и превосходит даже Великого Старейшину в глазах септа. Если каэрн падет, то вина, если таковая имеется, ляжет на голову Бдящего. Он не может позволить себе проиграть.

Неудивительно, что Бдящий каэрна обычно самый мудрый и опытный арун в септе; хоть другие кандидаты тоже могут хорошо выступать в этой роли, но септ более склонен верить слову аруна во время войны. Требования к этой должности слишком много, чтобы перечислить; Бдящий должен быть чертовски хорош во всех аспектах своей работы, и могут потребоваться десятилетия, чтобы правильно обучиться этому.

Хотя Бдящий обязан оставаться в каэрне постоянно, но все равно это пост с некоторым потенциалом для персонажа игрока. Естественно, персонаж должен заслужить эту должность, и такое достижение может занять всю хронику – но, опять же, что если септ маленький, и Гару просто не имеют лучшего кандидата? Что делать, если лучший кандидат временно нездоров или захвачен, и игрок Гару должен занять место до его возвращения?

Чтобы по-настоящему задействовать роль Бдящего, нужно также в это время вести войну с очень агрессивным врагом; в противном случае игрок будет менее занят, чем его товарищи. Хотя должность Бдящего может и не быть хорошим выбором на долгое время, это годный вариант для ухода великого героя с действительной службы (по крайней мере, как игрового персонажа), и очень захватывающая должность на время краткой душераздирающей истории.

## Совет Старейшин

Нет никого важнее, чем Совет Старейшин (кроме Бдящего в делах обороны каэрна). Это высшее стремление любого политически настроенного Гару; только становление лидером всего септа может быть выше этого. Для вхождения в совет нет конкретных предпосылок – каждый в септе будет знать, когда подвиги оборотня настолько впечатляют и его характер настолько безупречен, что он может получить место в Совете. Оказавшись там, он и его товарищи старейшины заботятся о благосостоянии всего каэрна; не больше и не меньше.

Стать старейшиной септа должно быть окончательным достижением персонажа; за исключением участи в виде благородной смерти в отчаянном сражении – нет ничего, чего вы могли бы достигнуть свыше этого. Если Рассказчик хочет продолжить играть с игроками, управляющими Советом Старейшин, игра непременно изменить фокус; все же, вы не можете заставить Совет бегать туда-сюда, пытаясь погибнуть каждую неделю. В таком контексте, хроника, вероятно, приобретет определенный политический оттенок – по крайней мере, на время. Ведь даже Беоульффу пришлось освободить трон в последний раз на один последний бой. Если ваши игроки заработали свои места в Совете, то они заслуживают не меньше.

## Обряд Возведения Каэрна

*Клянусь всем, что свято, я бы никогда не хотел проходить через это снова – но я возношу надежду дорогой милой Гайе, что я получу возможность сделать это и преуспеть во второй и даже третий раз. Хуже, чем роды, но вдвойне стояще.*

– Пепельный Голос, наутро после выполнения Обряда Возведения Каэрна

Итак, вы наконец решили посвятить себя описанию истории наивысшего значения. Основание нового каэрна – это не просто задача феноменальной сложности, это также одна из самых положительных вещей, которые может сделать Гару. Убийство зверей Вирма, независимо от того, насколько они велики – это ничто рядом с такой историей; Вирм всегда может породить больше монстров, но Гайя не может создать больше каэрнов самостоятельно. Если вашими игроками преуспевают, то сессия, вероятно, закончится на самой высокой ноте из возможных в «Оборотнях», даже если Гару придется отдать свои жизни за результат. Это значимо.

Это не та история, которую можно отыграть за одну ночь, конечно. Она требует изрядного количества планирования со стороны Рассказчика и игроков, чтобы дать оборотням хоть какой-нибудь шанс на успех. Необходимо держать в уме

тонны соображений. И теперь вы спросите, прищурившись, какие же еще есть соображения из не упоминавшихся в основных правилах?

Рад, что вы спросили.

От выбора местности до выбора состава участников обряда, от проведения обряда до организации битвы с неминуемыми нападающими – это все пронизано единой сюжетной линией. Потребуется много работы, чтобы правильно разыграть Обряд Возведения Каэрна от начала до конца. Тем не менее, нижеследующий раздел должен подытожить большинство вещей, которые вы должны иметь в виду.

## Приготовление

Обо всем по порядку. Всегда хорошей идеей будет иметь уверенность, что у вас есть общее представление о глобальном прогрессе событий, так что вы можете подготовиться к любому из них в свою очередь. Если вы собираетесь поместить рядом Улей Черных Спиралей, чтобы они атаковали обряд в процессе, тогда следует убедиться, что у игроков будет намек на то, что в этой области есть Черные Спирали. Когда выбираете тип каэрна, то описание местности должно хорошо соответствовать его теме.

В любом случае, кто возьмет на себя это усилие? Будет ли это стая ваших игроков? Если так, то им лучше быть готовыми стиснуть зубы, потому что этот обряд – не детские игры. Будет ли это их знакомый старейшина – может быть, чей-то наставник или кровный родственник?

Как насчет местоположения? Если ваша хроника проходит в вашем родном городе, то выбрать местный ориентир, чтобы он стал сердцем нового каэрна – это хороший способ заинтересовать игроков. Вы можете сперва выбрать местоположение, и пусть уже местоположение определит природу каэрна; и наоборот, можно сперва избрать тип каэрна, который вам нужен, а затем выбрать подходящую территорию для него.

## Предзнаменование

Это далеко не обязательно, но вы можете подумать о том, чтобы добавить некоторые предзнаменования к ранним этапам приготовления. Если у вас уже есть несколько осаждающих, выбранных для ночи обряда, то намекните на их недавнюю активность и деятельность. Если вы знаете, каким будет тотем каэрна, то введите некоторые намеки относительно его природы во снах или видениях будущего исполнителя ритуала или теурга. Для максимального эффекта посейте несколько семян этого еще до фактических планов и подготовки; начните использовать тонкие предзнаменования в сюжетной арке перед историей построения каэрна. Не делайте это слишком очевидным; слишком много предзнаменований и ваша история потеряет весь сок. Вам нужно использовать эти подсказки о том,

что грядет, неспешно и тонко, чтобы влиять на настроение ваших игроков, а не водить их за нос. Опять же, это ни в коем случае не является требованием – но почему бы не попытаться выжать максимум из истории такой величины?

### *Июски местности*

Очевидно, вы уже представляете себе расположение каэрна; вопрос в том, представляют ли у Гару? Если основной мотивацией стаи игроков является проведение обряда, то они, вероятно, уже представляют себе местоположение. Если нет, то это вам решать, как местные (или приезжие) оборотни обнаружили, что эта конкретная область хорошо подойдет для каэрна.

Прежде всего, всегда есть видения и сны; Гару – мистическая раса, и им легко решить, что Инкарна (Incarna) или кто-то вроде послал видение данному провидцу. Это может быть настолько ясно или расплывчато, насколько вам нравится. Для максимального вовлечения игрока вы можете сделать видения настолько смутными, что стая будет отправлена (или отправится сама по себе) расследовать и обнаружит потенциал локации в течение вечерней сессии.

Еще есть элемент случайности. Стая втянута в миссию, и в течение истории они оказываются в месте, которое кажется каким-то... другим. В конце концов, они определяют, что место, которое они посетили, имеет связь с какой-то мистической силой или сущностью; может быть старый музей, который они посетили, имеет связь с

Мудростью, или горная гряда будто бы истекает аурой Силы. Хотя вначале стая может подумать, что это просто удача, что они нашли это место, обстоятельства могут выявить иное в будущем (если вам нравится такие вещи как предопределения или пророчества). Это хороший (и тонкий) способ убедить игроков стать движущей силой обряда, не дожидаясь, пока они сами дойдут до этой идеи.

И, конечно же, есть исследования. Безмолвные Странники, возможно, обнаружили истории о давней-предавней битве, и думают, что поле битвы может быть потенциальным каэрном Славы. Большая семья Гару может провести годы, пытаясь отследить возможные места расположения скрытого каэрна Плодородия. Если ваши игроки планируют открыть каэрн, то это, вероятно, путь, по которому они пойдут, чтобы найти место.

В любом из этих случаев есть вероятность препятствий и конфликтов еще до того, как местность будет найдена, если на то будет желание; может быть, книги, которые нужны вашим игрокам, находятся в оккультной библиотеке вампира, или, возможно, стая исследует суть опасного видения. Это зависит только от того, как вы хотите задать ритм.

### *Очистка окрестностей*

Как только Гару решили, где будет находиться сердце каэрна, возникает вопрос претензий на территорию. Это гораздо сложнее в 20-м веке по очевидным причинам; в западном мире не так



много мест, куда новый септ может просто переместиться незамеченными беспрепятственно.

Насколько велика должна быть вовлеченность на этом этапе? Если вы хотите, то можете позволить местным Стеклоходам потянуть за несколько ниточек и приобрести территорию для их септа (или новых соседей), вот так просто (некоторые вампиры могут легко заметить эту тонкую игру власти и принять участие в ней позже, но это уже другая история). Если вы хотите получить больше кровавости, то, возможно, будущий каэрн задыхается под Гнездом Вивер или занят войсками Вирма, которые хотят создать Яму собственными силами. Большую часть времени, однако, это будет намного сложнее, чем передать каким-то Черным Спиралям уведомление о выселении или разыскать средства на покупку недвижимости.

Роль людей является реальной проблемой. Различные условия, которые делают место идеальным для направления энергии Гайи, также делают его довольно подходящим для человеческих целей. Если предполагаемый каэрн не находится где-то в глубочайшей, холоднейшей, унылейшей Аляске или где-то настолько же удаленно, то почти наверняка будет хотя бы один застройщик, намеренный скупить площадь и что-то с ней сделать. Это не та проблема, которая может быть легко решена парой взмахов когтей, ударом клайва и несколькими удачными Дарами; это больше работа для гомидов группы, и даже более вероятно работа для местных родичей. Вы можете обыграть это множеством разных способов, в зависимости от степени угрозы, которую будет представлять местное человеческое население. Будет неплохо, если вся стая приложит усилия, чтобы убедиться, что другие люди не будут претендовать на область; скорее всего, это может стать хорошим побочным сюжетом наряду с другими историями.

Городские каэрны имеют свои собственные особенности. Двор городского каэрна обычно хотя бы частично открыт для публики в надежде, что если люди регулярно подвергаются воздействию духовного центра города, то тогда они могут стать немного более созвучными их окружению, немного больше осознавая город как организм. Но в то же время, септ не может позволить всем подряд прогуливаются по сердцу каэрна; это хороший способ для того, чтобы внутрь проник Вирм и начал наносить ущерб.

Некоторые оборонительные приготовления тоже в порядке вещей. Штатные аруны обычно отвечают за изучение рельефа местности и выбор лучшего места для часовых (это также часто первый шаг к выбору Бящего для нового каэрна). Рагабашам и теургам также, как правило, рекомендуется вносить идеи для защитной тактики, в основном в плане ловушек, устрашающих предупреждений и духовной защиты. Однако эти оборонительные приготовления не должны мешать

духовной гармонии местности; бывает неплохо установить пару жалюзи, а не заколачивать окна.

### *Сбор Гару*

Вам нужны не только часовые, чтобы удерживать захватчиков от штурма каэрна и прерывания обряда – вам нужно по крайней мере тринадцать Гару для обряда. И найти участников – это легче сказать, чем сделать (ну, может быть, не на большом LARPe, но где-то еще).

В наши дни, новый септ слишком часто состоит из отставших, которые потеряли свои собственные каэрны, кто оставил свои септы по политическим мотивам и просто смещенных Гару; с учетом того, что оборотни продолжают вымирать, они просто не достаточно здоровы, чтобы поддерживать хорошую экспансию. Вот почему мультиплеменные каэрны гораздо более распространены в наше время – откровенно говоря, для Гару давно прошли те времена, когда они могли позволить себе быть разборчивыми.

Поскольку каэрну понадобятся теплые тела, чтобы защитить его после обряда, рекрутирование участников обычно также служит для нахождения Гару, который станут новым септом. Это может стать особенно трудным, если единственные доступные оборотни будут из соперничающих племен; такая договоренность может работать, но смешанный из Черных Фурий и Потомков Фенрира каэрн был бы невозможен в любое другое время, кроме Последних Времени (и это может не быть возможным даже сейчас, но это зависит от Рассказчика).

Очевидно, что этот раздел истории может вовлекать игроков в дипломатические миссии предостаточно. Также могут быть спасательные миссии и извлечения на ваше усмотрение; если «Пентекс» убил семьи своих пленных, куда иначе им придется идти? Игроки могут поспособствовать получению дополнительных теплых тел для защиты обряда, и они могут заключить новые союзы, чтобы «одолжить» достаточно Гару из другого септа.

Наконец, это даже возможно (хотя вряд ли), что если не хватает Гару для завершения обряда и охраны окрестностей в то же время, они могут воззвать к какой-то внешней помощи. Это маловероятно во многом потому, что большинство оборотней предпочли бы вырвать свои зубы серебряными щипцами, чем пригласить потенциальных врагов в сердце своей территории, показать им всю защиту каэрна, чтобы они могли обойти ее, а затем остаться в долгу перед ними. Когда Гару прибегают к помощи посторонним, это почти всегда родственные линии – они могут с подозрением относиться к этому двоюродному брату магу-родичу, но лучше он, чем маг вообще без связей с Гару. Это особенно сложно, когда некоторые из участников обряда являются оборотнями, которые уже потеряли один каэрн; этим Гару ненавистна мысль о потере еще од-

ного каэрна, и часто они скорее умрут и потерпят неудачу в обряде, чем преуспеют и позволят новому каэрну попасть в руки врага. Это может привести к какому-то исключительно хитрому сеансу сделок, но это усиливает чувство напряжения – все-таки вы знаете, что это серьезное дело, если оборотни добровольно сотрудничают с вампирами Гангрелами или магами (и если некоторые из новых участников септа решат «обрубить концы» как только обряд закончен, то игроки могут оказаться в незавидном положении, защищая потенциальных врагов от своих союзников. Или нет – невозможно предсказать поведение игроков).

### *Уход за тотемом*

Нет необходимости просить поддержки тотема до открытия каэрна; в конце концов, это в значительной степени то, для чего предназначен сам обряд. Но это определенно не будет лишним.

Чаще всего Гару абсолютно никак не контролируют то, какой дух проявится в только что созданном каэрне. Они просто умоляют Гайю прислать им покровителя, и верят в ее мудрость. Тем не менее, возможно отправиться с определенной целью в конкретную Инкарну и попросить попросить об особом одолжении. Например, группа Красных Когтей могла бы послать делегацию к Грифону с просьбой благословить их новое предприятие. Если Грифон доволен, это не означает автоматически, что сам Грифон становится тотемом каэрна – но это может увеличить шансы на привлечение тотема, связанного с выводком Грифона, или разделяющего его интерес к слава и первобытной силе.

Излишне говорить, что это идеальная работа, чтобы поручить ее вашей стае игроков. Это интересно, увлекает, и может внести много индивидуальности в каэрн еще до начала обряда. Один из наиболее интересных аспектов оборотней – это традиция предлагать дань – поступки и предметы, предназначенные для успокоения духов. Это выходит очень интересно, когда мы

### *Июстановка условий*

Когда оборотни прогибаются и пользуются помощью извне, традиционно они сперва обозначают условия. Доступ к каэрну для не-Гару никогда не является частью сделки, и он включается в торги, только если потенциальный союзник тоже перевертыш, и готов присоединиться к септу. Маги высушили слишком много каэрнов своей жадностью, чтобы подпускать их близко к каэрну, а смертные и мертвые создания не имеют возможности пользоваться духовной энергией, и, следовательно, не нуждаются в доступе независимо от того, насколько они полезны. Это не просто тактика торга – это финал и самая нерушимая часть Литании в действии.

говорим об Инкарне. Возможно, Химера потребует чего-то невозможного, такого как «горсть полуночи и бутылка рыбьих слез» прежде, чем она согласится действовать в качестве покровителя. Может быть, Фенрир будет требовать, чтобы двадцать один череп Танцоров Черной Спирали был сложен в сердце каэрна, прежде чем он ответит. Это ваш шанс по-настоящему проверить решимость стаи довольно сюрреалистическим и креативным методом; развлекайтесь.

### *Июрядок Обряда*

В ночь обряда напряженность должна нарастать; если все идет хорошо, ваши игроки должны проявлять волнение на игре. Каждый вовлеченный Гару будет комком нервов; серьезность ситуации почти физически ощутима.

Если игроки собираются быть частью тринадцати Гару, исполняющих обряд, то вы должны разработать примерную схему того, как проходит обряд, так что вы можете обыграть это с ними. Отыгрыш Обрядов Очищения может поспособствовать создать чувство предвкушения. Если один из персонажей игроков берет на себя роль проводящего обряд, то вы можете предоставить ему письменный план обряда, так что он сможет импровизировать с некоторыми из приготовлений и вариантами осуществления.

Помните, что сам обряд не «высечен в камне», или, по крайней мере, его отдельные части – точно нет. Фактически используемые воззвания для призыва тотема каэрна могут сильно различаться; группа Черных Фурий может звать к Пегасу, прося члена выводка Пегаса стать их покровителем, в то время как смешанная группа разных племен может направлять свои призывы к Гайе, чтобы та показала им их нового

### *Иеребор*

Мы много говорили о том, как именно вы должны делать этот обряд особенно запоминающимся, и что вам не следует бояться исказить несколько стереотипов, чтобы показать, насколько это уникальный случай. Это все правда, за исключением одного момента: слишком много разнообразия – это так же плохо, как и если его мало.

Помните, название игры – «Оборотни», и Обряд Возведения Каэрна – это обряд Гару. Вам не нужны уникальные элементы, которые затмят собой вклад Гару, потому что это принижает то, насколько важно и велико событие, которое они иницируют. Если обряд проводят Гурал, и в нем участвуют Моколе и Бастет, в то время как три мага, призрак и мумия стоят рядом с несколькими Крысолаками и персонажами игроков, чтобы удержать воеводу Порождений и его отряд Танцоров Черной Спирали, боевых гулей Цимисхов, Кумо и киборгов Итерации X... ну, вы поняли.

духовного проводника. Добавление интересной вариативности или причуды к обряду помогает создать у игроков ощущение, что это их каэрн, что он был персонализирован для их выгоды.

Любое выстроенное напряжение или соперничество между участниками должно разрешаться здесь, желательно незадолго до Обряда Очищения. Это может зародить клочок сомнения в головах игроков, усиливая драму.

Наконец, не забудьте про битву между защитниками обряда и осаждающими врагами. Персонажи, которые участвуют в обряде, должны слышать звуки битвы, как она приближается, напоминая им, что их ждет, если они потерпят неудачу. Они могут рваться бежать на помощь своим друзьям – но они также должны знать, что если они это сделают, то обряд будет сорван. Это сложный выбор, но зато изумительная пища для эмоций.

### *Удержание форта*

Ну, это действительно легкая часть – легкая для вас, при любом раскладе. В конце концов, вы в значительной степени знаете, чего ожидать и от атакующих обряд Вирмотварей и от своих игроков.

Что, конечно, не означает, что вы не можете слегка встряхнуть все это.

Если ваши игроки будут участвовать в защите обряда даже на периферии, то вы захотите сделать конфликт с силами Вирма (или даже Вивер) отличительным. На самом деле, вы должны постараться сделать так, чтобы это был один из боев, который запомнят ваши игроки – и будут говорить о нем годами. Это действительно настолько важно. Так что в достаточной ли степени вы повысили эмоциональные ставки?

Прежде всего, враг должен узнать про обряд. Они почти всегда узнают – но как? Ну, одна из причина в том, что сила обряда посылает рябь через Пенумбру и даже через Среднюю Умбру; на расстоянии многих миль духи всех видов могут почувствовать собирающуюся силу. Большинство духов будут держаться подальше от обряда, занимаясь своими обычными делами, или избегать потенциально опасного возмущения мощи. Тем не менее, Губители довольно часто связаны приказом сообщать о таких вещах вышестоящим. Вскоре наскоро собранная армия марионеток Вирма спешно мобилизуется, так как они должны нанести удар до восхода солнца.

Тем не менее, враг также может узнать все заранее – и вы можете позволить этому случиться, чтобы обеспечить более напряженную битву. Еще лучше, если это будет зависеть от действий стаи игроков и их союзников. Если игроки не осмотрительны, то они дадут преимущество врагу. Если же они осторожно скрывают свои операции, тогда у противника будет меньше информации для обработки – и всегда приятно вознаграждать игроков за сообразительность.

В любом случае, враг определенно нуждается в плане битвы. Конечно, схема волн безмозглых атакующих раньше срабатывала у Вирма, но это не предполагает большого умственного стимулирования ваших игроков. Для того, чтобы они действительно вспотели, вам понадобятся враги, которые способны на больше, чем просто неуклонно идти вперед, щелкая жвалами. Будут ли они посылать двойных агентов в будущий каэрн, чтобы ослабить оборону в критический момент? Будут ли они организовывать двойную умбральную и физическую атаку?

### *Ипровалив бросок*

Итак, после того, как все это сказано и сделано, после всего планирования, как только сражения с приспешниками Вирма достигают своего пика, и рассвет случится менее, чем через час, наступает миг кульминации. Вы берете кубики в руку и бросаете их для того, чтобы оценить попытку проводящего ритуал создать новое убежище для воинов Гайи – и получаете провал.

Вот дерьмо.

У вас есть два варианта на данный момент: вы можете принять результат броска в том виде, какой есть, или вы можете игнорировать его и объявить результат предельным успехом (ну и у вас не будет возможности последнего варианта, если вы не бросили кубик за вашей ширмой Рассказчика, или если обряд проводил игрок и сделал бросок сам). Если честно, любой из вариантов вполне приемлем. Можно утверждать, что провал – это довольно типично для ваших приключений в Мире Тьмы и то, что он усиливает весьма отчаянную, почти безнадежную тему оборотней. С другой стороны, если бросок провалился, может быть очень трудно убедить своих игроков попробовать снова возвести каэрн – даже если они согласятся, в глубине души они будут не слишком этого хотеть.

К сожалению, мы не можем однозначно посоветовать вам, что делать в этом случае. Это действительно зависит от ваших игроков – если они из тех, кто меньше ценит счастливые окончания, то, возможно, шанс вложить великие усилия и в итоге не получить ничего – это их путь. Если же они очень хотят, чтобы обряд удался, то, возможно, вы должны пойти им навстречу. В любом случае, не впадайте в крайности. Если обряд провалился, вы должны, вероятно, дать небольшую надежду на будущее, чтобы поддерживать высокий уровень интереса. Если вы смягчитесь, то можете отнестись к этому как к отложенному невезению – и тогда их неудача проявится позже, в другой форме. Всегда убедитесь, что наряду с хорошим есть рядом и много плохого – такова суть Мира Тьмы.

Это также тот момент, во время которого вы можете беззастенчиво порвать со стереотипами и ожиданиями. Не стесняйтесь расчехлять большие пушки: единственные в своем роде враги, до этого времени не встречавшиеся стае ваших игроков, и уникальные Губители, которых вы приберегли специально для такого момента. Конечно, исторически нападающие на каждый Обряд Возведения Каэрн были, в основном, фоморами, Губителями и стаями Танцоров Черной Спирали – но отыгрыш этого обряда является довольно уникальным сценарием, единственным в своем роде, так что сделайте эту битву одним из исключений.

Количество тоже хорошо. Вы не должны выпустать на игроков больше врагов, чем они реально смогут осилить, но вы наверняка должны выдвинуть больше, чем количество, с которым они думают, что могут справиться. Если они думают, что у них почти нет шансов выжить в этом аду, то это хорошо – потому что такое тяжелое положение четко относится и ко всей расе Гару.

Сильная визуальная составляющая, скорее всего, также будет к месту. Последнее, что вам нужно, это армия «универсальных» фоморов, каждый из которых бородавчатый или в слизи и машет щупальцами или цепким языком. Одна из возможностей состоит в том, чтобы выбрать лейтмотив солдат, основанный на их командирах. Если вы планируете поставить могущественного вампира во главе штурма, то, может быть, его приспешники из «Ренфилд-эска» будут иметь общий стиль одежды, татуировки или другие особенности. Если это раздутый, жабоподобный, но очень хитрый фомор руководит нападением, то его последователи могут иметь бритые головы, которые блестят нездоровым блеском. Это единство может быть очень нервующим для игроков, так как подразумевает хорошую организацию и лояльность, возможно, даже на уровне их собственной стаи.

Наконец, не забывайте, что если враг собирается сломаться и побежать, они должны сделать это в самый драматичный момент. Это гораздо сложнее спланировать, само собой. Следите за количеством врагов; как только их ряды достаточно поредеют, чтобы больше не надеяться на победу, тогда вы должны готовить возможность бегства. Это может произойти, когда игрок потрошит одного из чемпионов в ужасающей манере, когда прибывает подкрепление, или даже когда обряд завершается.

Вы можете заставить врагов сражаться до смерти, конечно. Но также вы можете сохранить некоторых из них для повторного появления позже в вашей хронике. Если все сделать правильно, то ваши игроки будут рады увидеть выражение ужаса и отчаяния на лицах врагов как раз в тот момент, как трусы Вирма побегут со всех ног.

### **Итоги**

Предполагая, что обряд был успешным, и любые выжившие нападающие уползают обратно в тени, кажется, что вот и все. Либо вы только что отыграли логическое завершение длительной

хроники, либо же сделали переход от одной арки хроники к другой. В любом случае, похоже, что эта часть повествования закончена.

Хех. Только если вы этого сами хотите. Если вы не заканчиваете вашу хронику на этой ноте, тогда партия только начинается. Теперь вовлеченные Гару должны начать назначать на должности, решая, кто будет новым Бдящим каэрна, кто будет Мастером Обряда и так далее. Все, кто пережил вечер, без сомнения, будут иметь некоторые идеи

относительно того, какой пост они заработали своими усилиями. Ваши игроки, если они, конечно, не из числа скромных, вероятно, захотят быть уверенными, что они получают свою собственную справедливую долю признания. Они могут даже начать выдвигать себя на должность или две. Если они это сделают, то вы поймете, что вам удалось – потому что они, очевидно, заинтересованы в благосостоянии нового каэрна, и хотят быть частью его будущего. Хорошая работа.





# Глава 4: Не о Гару и о родичах

*Я жил в чудовище, и я знаю его изнутри; и моя праща – это праща Давида.*

– Хосе Марти, письмо к Мануэлю Меркадо

## Сила Имени

Рассказано Мерриком Зимогоном, атро Делей Гайи Лунным Танцором, Клиату из Септа Опавшего Клевера:

Имена. Чертовы шуточки. Говорят, что в именах есть такая сила, что зная настоящее, правильное имя существа, можно получить власть над ним. Ну, я могу рассказать тебе все об именах. Жеребчик, бастард, незаконный – это которые хорошие. На самом деле, мало кто из Гару будет проклинать, если ты родишь ребенка-оборотня вне брака или почетной пары – кроме Серебряных Клыков, конечно. Рождение ребенка, который вырастает, чтобы пройти через Первую Смену, из волка в человека, из человека в волка – ну, как правило, это нормально, независимо от обстоятельств. Большинство людей простили бы такую «ошибку» без особых проблем. Они могут немного поворчать и попыхтеть, если они за чистую кровь и племенной отбор, но покажи мне здорового щенка люпусов или хомидов и я покажу тебе счастливых родителей.

Но есть и другие имена, такие как мул, монстр, урод или вообще брань. Они имеют гораздо больше силы, когда дети слышат их снова и снова, каждый день, из уст кровных родственников и незнакомцев. Что должен думать ребенок метис, когда его собственная стая избегает

его, когда его мать, если она все еще жива, запирает его, скрывая от всех, пока ему не исполнится восемь или девять лет? Это может быть раньше, чем для некоторых наступает их Первая Смена, но, поверьте мне, восемь или девять лет жизни в Криносе похожи на жизнь в аду. Должен ли я сказать вам, что многие метисы вырастают полностью свернутые на голову? Когда-нибудь слышал истории о диких детях? Они растут без какого-либо контакта с другими людьми. Я не думаю, что хоть кто-нибудь из них был потом реинтегрирован в так называемое нормальное общество. Так что говорить о метисах?

Ладно, это мрачная картина. А что, черт возьми, ты ожидал? Я думаю, что рассказываю о худшем, так что потом уже сложно будет испытать шок. Мне было бы чертовски легко наврать тебе с три короба о том, как молодым, сексуальным оборотням следует отрезать свои собственные причиндалы, прежде чем они поддадутся тому, о чем некоторые говорят, будто это совершенно естественное желание. Дурное дело – нехитрое. И порождает много интересного, сложного дерьма вроде любви, сострадания и потребности. Но не пойми меня неправильно; я не говорю, что вы, двуногие или четвероногие, должны обязательно кувыряться в сене друг с другом! Я от

чистого сердца советую вам избегать этого по возможности; это первый закон нашей Литании, в конце концов. Но может быть настанет время, когда ты не сможешь избежать этого. По уважительным причинам или нет, но закон будет нарушен. И да, я говорю обо всех вас, двуногих, которые задирают носы, когда видят одного из нас. Позвольте мне открыть вам золотую правду, мои друзья: никто из нас не застрахован от вожделевения, и мир был бы печальным местом без любви и сострадания. Мы несовершенные существа, и если вы не можете принять это, то можете валить на все четыре стороны. Скатертью дорога.

Так что всем вам, кто думает, что он настолько совершенен, скажу так: называйте нас метисами за то, кто мы есть, а не за то, чем мы кажемся. Вы не знаете, как именно мы пришли в мир. На самом деле, вы не знаете ничего о нас. Это одна из причин, по которой я доношу до вас видение из глаз и носа другого Гару. Да, ты меня услышал. ГАРУ. Вот, кто мы такие. Настало, черт побери, время поговорить и об этом тоже.

### *Начала*

Если ты спросишь пять галлиардов, как появился первый метис, то в результате получишь десять разных ответов. Ох, так это не та версия, которую ты слышал, когда был щенком? У кого-то другое мнение? Ну, извини, черт побери; это история, которую я узнал в моем племени, и если она недостаточно хороша для тебя, то придумай свою собственную чертову историю. Мне нравится эта, и я придерживаюсь ее. А теперь помолчи; я должен войти в правильное настроение. Ни одну историю не следует рассказывать легкомысленно, особенно эту историю.

Давным-давно время Гару потемнело от крови и жестокости. Нет, это не дни Апокалипсиса, который надвигается на нас сейчас, но ночи после Войны Гнева. Многие пали от наших когтей: Гурал и Моколе, Бастет и Коракас, и, возможно, другие, чьи имена были забыты. В последующие годы некоторые братья и сестры из перевертышей простили нас; многие до сих пор питают ненависть к нашему виду – и не без причины, должен сказать. Но в те старые дни те, кто мог бежать от нас, чтобы сохранить свои племена, поступили так, питая в душе злость и жажду мести. Мы были непобедимы тогда. По крайней мере, мы так думали.

Как давно известно, Дети Гайи, предвещающая свою роль в окончании Импергиума, который придет позже, попытались принести мир, прежде чем станет слишком поздно. Филодокс по имени Глаз Черной Луны – это из-за того, что у нее был один глаз темного цвета, а второй светлого – отправилась из своего домашнего каэрна, чтобы встретиться с Говорящим Правду из Гуралей. Она, как и многие из нашего племени, не верила в истории, распространяемые Теневыми

Владыками и другими, – о том, что дети Великого Медведя сторговались с Вирмом. Глаз Черной Луны знала, что у нее был один последний шанс развеять свои сомнения.

Зимнее путешествие заняло много дней, и охота была скудна. Позже, говорят, филодокс винила себя, что не была сильнее и не смогла добраться быстрее. Но она наконец прибыла в назначенное место встречи. В те дни, когда Гуралей было больше, они иногда собирались в группы, похожие на наши сходы. Встреча должна была пройти на одном из таких собраний, где Глаз Черной Луны должна была встретить Длинного Когтя, одного из сказителей и миротворцев Гуралей. Гару взывала приветствие и стала ждать. Тишина проникла глубоко в ее сердце и осторожно, с уважением, она подошла к их территории. Никакой рык не встретил ее. Ближе и ближе она подходила ко Двору Гуралей, а затем ее здри учуяли запах крови.

Тела дюжины детей Великого Медведя лежали в неровном круге, изрезанные когтями, разорванные клыками. Никто никогда не верил, что оборотни-медведи не способны защитить себя, но эти существа пришли с мирной целью. Они не ожидали войны, когда перемирие, казалось, было на горизонте. Присмотревшись, Глаз Черной Луны заметила то, что превратило ее кровь в лед. Хотя и не было никаких останков волков на покрасневшем снегу, но она нашла кусочки шерсти и плоти с длинными серебристыми волосами, пахнущие ее братьями. Надежды Глаза Черной Луны рассеялись на холодном ветру, и хотя и не из горбатой луны, но она завывала за ушедших духов, как будто была одержима душами всех ее предков галлиардов. Лунные Танцоры среди моего народа часто говорят, что сама Гайя заплакала при звуках рыданий филодокса.

Пока Глаз Черной Луны готовилась отдать дань чести останкам Гуралей, она услышала звук, доносящийся от соседних деревьев. Если бы это был один из детей Великого Медведя, я думаю, она бы с радостью позволила себе стать целью их мести. Но по велению судьба приближающиеся шорохи производил волк, странный, худой волк с высокими ушами. Филодокс стояла наготове, но волк приближался к ней медленно и не скалил клыки. Затем он поднял свою длинную, худую голову и повторил ее вой отчаяния и печали. Чудесным ли образом или просто благодаря окружению гор и деревьев, но их крики слились вместе, ее и его, одно эхо следовало за другим еще долгое время после того, как оба замолчали. Они сидели и слушали, затем прижались друг другу в порыве взаимного утешения.

Его имя, как говорит история, было Сменкхар, теург Безмолвных Странников. Он пришел к Гуралам по той же причине, что и она. Когда он услышал ее историю и увидел доказательства, Сменкхара одолела ярость из-за глупости других

племен. Опять же, двое оплакивали еще и то, что могло бы быть, а потом похоронили мертвых. А позже, когда луна начала заходить и приближался рассвет, они спарились. Было ли это желание привнести мир, средство забыть о своей печали или попытка успокоить другого, я не могу сказать. Мне нравится думать, что на краткий миг времени они обрели какое-то счастье. Но этого мы никогда не узнаем. С рассветом пришло новое понимание и новый ужас. Они убежали друг от друга, чтобы никогда больше не встретиться снова. Оба поняли, что нарушили закон Гайи, хотя и не знали, каков будет результат их действий. До их встречи не существовало метисов вообще. Ни один Гару никогда не сходил с другим Гару, никогда не нарушал Литанию, никогда не ставил под сомнение эти священные законы.

Прошло не так много дней, прежде чем Глаз Черной Луны осознала, что она носит ребенка в своем чреве. У нее не было любовника среди родичей и она задавалась вопросом, к чему приведет спаривание двух оборотней. Подошел примерный срок для нормального человеческого рождения, и так как Глаз Черной Луны была двуногой, то она отправилась на свою личную поляну и там узнала ответ. Под полной луной, когда ее тело изогнулось в форме человеко-волка, из ее чрева вылезло странное существо, голый щенок, наполовину волк, наполовину человек. Он хныкал и кричал от злости, потому что

его вытолкнули из утробы, и бил ее крошечными когтями. Он выглядел в точности как крошечный Кринос, нынешняя форма его матери, и действительно, он был именно таким. Филодокс сильно заболела, принеся такое отвратительное существо в мир; стыд и ужас нахлынули на нее, даже стирая боль и шок от родов. Рыдая, она подняла камень, чтобы убить бедняжку, чтобы положить конец его страданиям, ибо как могло такое существо жить среди двуногих или четвероногих? Она подняла камень, чтобы сделать все быстро.

Прежде чем ее рука смогла опуститься, золотой свет наполнил поляну. Перед филодоксом возникли две фигуры, темный медведь гризли и серебряный единорог. Возможно, это был сон, но я думаю, что ее видение было реальным; Большой Медведь и Единорог пришли прямо к Глазу Черной Луны. Она удивленно выронила камень и прислушалась, когда они заговорили вместе.

«Горечь принесло пришествие этого ребенка, и поэтому таково его имя и будет. В ближайшие годы он познает много оружия и будет сражаться с врагами вместе со своим родом и без него. Он — первый из многих, кто придет за ним, хотя ваши законы запрещают это, и справедливо, но Гару возляжет с Гару. За твое участие в этом нарушении Литании, Глаз Черной Луны, ты и твое племя всегда будете нести это сообщение другим: что Гару должны любить друг друга, но не возлежать; это все еще первый среди законов. Тем не менее, если они ослушаются, а такое неиз-



бежно, Дети Гайи будут защитниками потомства этого ослушания, метисов. Отныне долг вашего племени давать приют этим существам и их несчастным родителям. Это может частично помочь искупить ваши собственные недостатки и то, что Гару продолжают убивать детей Великого Медведя и других перевертышей. Истинный грех воинов Гайи – это их гордость, как видно по их атакам на Гуралей и других. До тех пор, пока двуногие и четвероногие не поймут метисов и не откажутся от своего высокомерия в отношении тех, кто не похож на них, они никогда не обретут мир, будь то с другими перевертышами или вну-три их собственных племен».

Духи исчезли, оставив Глаз Черной Луны наедине с ее ребенком. Соответственно, она назвала его Горечью, и передала сообщение своему септу и племени. С этого времени мы, Дети Гайи, поступали так, как Единорог и Великий Медведь приказали и старались изо всех сил. Их пророчество, кстати, было правдой. Горечь был великим воином, доказывавшим свою доблесть снова и снова. В конце концов он погиб в бою, не от врага из числа приспешников Вирма, а от руки своего собственного вида. Впрочем, это уже другая история.

Странники не подтверждают и не опровергают свою роль в этой истории. Но среди всех племен они, возможно, уступают только Детям Гайи в проявлении милосердия и понимания метисов и тех, кто их являет на свет. А это говорит больше, чем сотня признаний.

### *Неслышанные поступки*

Хорошо, вернемся к более резким и сухим фактам. Тебе довольно отвратительна вся эта идея, верно? Два Гару спариваются, привнося богохульство в одно из самых прекрасных действий, которые подарила нам Гайя? Что ж, тогда как ты мне объяснишь этот блеск в твоих глазах? Признайся, тебе так же любопытно, как и любому детенышу, что происходит, когда два оборотня сходятся вместе. Определенно происходит зверь с двумя спинами, позволь мне тебя заверить.

Но что касается моего личного опыта, я не могу тебе много рассказать. Почему? Ну, у меня было немного приятных кувырканий с родичами; некоторые из них находят мои розовые глаза и белые волосы довольно лихими и, возможно, немного эльфийскими. Кто знает? Но я никогда не бросал вызов первому закону Литании. О, ты, кажется, в шоке! Слушай, только потому, что я родился от двух оборотней, которые совершили ошибку, не означает, что я бегаю повсюду и нарушаю законы тоже. Мы, Дети Гайи, защищаем метисов их родителей, потому что мы знаем, что всякое бывает, но мы уверены, что, черт возьми, не призываем всем последовать их примеру! Далеко нет. На самом деле, в то время как мы поощряем любовные узы между членами стаи и соплеменниками когда это возможно, в то же время мы категориче-

ски препятствуем спариванию Гару. И нет, это не значит, что я бесплоден и что не могу заставить облажаться другого оборотня, как говорится. Это дело имеет значение, неповиновение этому – первому принципу Литании – запрет, который мы все должны соблюдать. Я вижу твой взгляд. Ты хочешь верить всему, что твои старейшины говорят о нас, не так ли? Слушай, есть большая разница между здоровым уважением к кому-либо и бездумным вниманием каждому слову, ты же понимаешь. Черт, я сбился с темы.

Ладно, вернемся к нашим баранам, Гару делают Гару. Я могу придумать тысячу причин, почему такое происходит. Вопреки стереотипам, Фианна не имеют монополии на страстные чувства. Мы все являемся частью Вильда, и поэтому можем быть довольно капризными и сиюминутными в своих решениях. Может быть, причина в настоящей любви, или это может быть внезапным утешением в моменты страха и насилия. Темные времена и все такое. В любом случае, два оборотня попадают в объятия друг друга, и все их последующие действия довольно естественны. Я вовсе не иронизирую, отнюдь. Есть два оборотня, оба в форме Хомид, или оба в форме Люпус, мужчина и женщина – они могут понять, что последует дальше. Я не собираюсь унижать своих родителей или кого-либо еще, вставляя комментарий о том, что делает Люпус с Хомидом или наоборот. Сделай свой собственный извращенный вывод, если это действительно развлечет тебя.

Странности случаются, когда два оборотня спариваются, без шуток. Чаще всего сеанс любви между двумя Гару приводит к зачатию, независимо от породы родителей. Наши теурги и филодоксы провели довольно много времени, обсуждая эту проблему, и несколько наших врачей и ветеринаров из родичей тоже добавили свои мнения. Давай немного поговорим о человеческой и волчьей репродуктивной биологии. Знаю, знаю; мы не просто волки или не просто люди в научном смысле, но просто послушай.

Волки обычно спариваются только в определенное время года и только тогда, когда у альфа-самки течка. Это примерно раз в год, может быть, два. Простыми словами – она готова зачать и дает альфа-самцу сигнал: хорошо, я готова, пора спариваться. Если волки здоровы, то зачатие почти неизбежно. Четко, да?

У людей иначе, конечно. Они могут спариваться почти всегда, но дело в том, что большинство женщин потеряло способность определять наиболее подходящее для зачатия время цикла. Конечно, они могут вести тщательные записи, проверять температуру и тому подобное, но менее расчетливый организм женщины не так точен, как инстинкт самок волков. Следовательно, человеческое зачатие немного более случайно. К счастью для вида, в случае пары обычно это делается достаточно часто, чтобы они смогли поймать момент в нужное время и бум – вот вам ребенок.

Хорошо, это основная лекция по биологии. Что происходит, когда вы имеет двоих Гару, которые во многих отношениях разделяют физиологические циклы как людей, так и волков? Позвольте мне начать с повторения того, что теург нашего септа часто говорит нам; в случае оборотней существует элемент духа, силы Гайи, который ни одна наука не может четко предсказать. Это похоже на то, как спаривание между двумя нормальными людьми могут привести к рождению Гару или родича на ровном месте. Это говорит, и я тоже должен упомянуть об этом, что по какой-то причине, когда оборотень спит с оборотнем, шансы зачатия ужасно высоки. Почему так?

Некоторые типы философов среди нас предполагают, что это признак гнева Гайи; зачатие такого существа как метис – знак Ее наказания и неудовольствия. Другие принимают противоположную позицию и говорят, что, несмотря на недостатки, Гайя вознаграждает родителей ребенком, который отражает силу и мощь Гару; отсюда и Кринос при рождении. Более научный постулат утверждает, что именно сила природы движет оборотнями в совершенно нормальном вожделинии друг к другу, отражающемся в безграничной похоти. Так говорят люди, которые утверждают, что оборотни, как правило, спариваются друг с другом только тогда, когда цикл женщины находится на пике. Да, ты можешь оценить, как это может стать основанием для обвинения женщин; бьюсь об заклад, что Черные Фурии за такую точку зрения очень быстро тебя пристрелят!

Слушай, у меня нет реального ответа, почему такое случается. Все, что я могу сказать, это то, что я знаю себя. Я не испорченный, я не порождение Вирма, и я люблю Гайю и свою стаю всем сердцем, несмотря на пинки, которые я получаю от других племен. И хотя я сталкивался с некоторыми спятившими метисами в свое время, я еще не встречал того, кто хотел бы чего-то другого, чем быть частью своего племени, добавлять свой вой в общий хор и отдавать дань обрядам, как и любой другой оборотень. Черт возьми, кого волнует, почему мои родители сделали то, что они сделали? Это старая история! Я просто хочу жить своей жизнью и делать все, что в моих силах. Почему это так чертовски сложно понять?

### *Рождение и детство*

Ладно, детки, я прекращаю ныть. Давайте продолжать болтать и обсуждать, что происходит в тот страшный день, когда мама понимает, что она ждет щенка метиса.

Есть много женщин, которые просто выбросили бы метиса из своего тела. Некоторые могут искать, хм, медицинскую помощь от родичей или доверенных членов стаи, которые не предадут их секрет. Другие вполне могут попытаться вскрыть себе нутро, стараясь не умереть в процессе. Мое племя на самом деле не оправдывает такого рода поступки, но мы оставляем решение на волю мате-

## *Иерархия*

Оборотни живут по строгой системе рангов, как волчья стая. Альфы, самые сильные среди волков, получают лучшую еду и самых здоровых партнеров. Омеги получают только отходы и им не разрешено спариваться вообще. Гару следуют той же системе; ранг старейшины обычно получает лучшее из всего. На иерархию влияет несколько усложняющих факторов, такие как чистота породы оборотня, его известность среди племени и его боевые заслуги. Так, и что это значит для метисов? Если метис получает высокое звание, относятся ли к нему, как к любому другому старейшине? Котируется ли метис лучше или хуже, чем здоровый, плодовитый родич?

Простой ответ состоит в том, что метисы это все еще Гару.

Как таковые, они всегда должны быть на ступеньку выше в иерархии, чем обычный человек или волкорожденный. Конечно, всегда есть вероятность, что особо знаменитый родич может иногда иметь преимущество над молодым, неопытным метисом, в зависимости от обстоятельств и ситуации в племени.


Что касается старейшин метисов, то предполагается, что они очень много работали для такого признания и, вероятно, заслуживают этого. Некоторые экстремисты, которые ненавидят метисов, могут проявлять почтение неохотно, а другие могут делать это неискренне, но ни один обыкновенный оборотень в здравом уме не будет открыто оскорблять старейшину, даже метиса, если он не хочет оспорить его пост. Это идет вразрез с законами стаи.

Рассказчики, как всегда, должны чувствовать себя абсолютно свободными в принятии этих предложений и изменении их под личности игроков и племен, которые будут участвовать в их хрониках.

ри. Я не использую термин «родители», потому что большинство оборотней, кто нарушил Литанию, расстанутся очень быстро. Только в редких случаях отец остается поблизости, чтобы посмотреть, что случится. Думаю, ты не можешь винить их в том, что они сбегают, хотя это и немного трусливо по моим меркам. Это одна из причин, по которой большинство метисов принимают племя своих матерей, а не отцов, если им вообще позволено претендовать на принадлежность к племени.

Итак, с самого начала ребенок метис находится в изоляции от, по крайней мере, одного из своих родителей и, вероятно, даже от своего племени. Если мать решит выносить ребенка весь срок, то она обычно находится в отчаянии на протяжении всей беременности. Неудивительно, что мы – мой род – рождаемся с такой праведной яростью и негодованием!

Когда метис появляется на свет – это нелегко само по себе, независимо от породы матери. Ни волчья, ни человеческая анатомия не подходят



хорошо для рождения получеловека-полуволка. Одна из сложностей в том, что даже у ребенка метиса есть крошечные когти, и так же, как человеческие дети учатся сосать свои пальцы в утробе, так и метисы узнают о своих собственных острых пальчиках. Так что процесс рождения даже более болезненный и кровавый, чем обычно. Кровь, слизь, кал, всякие ужасные вещи, плюс много внутренних кровотечений и травм у матери. Считается, что мы стойкие и сильные существа; мы быстро лечимся и можем вынести много физических повреждений. Но такое тяжело даже для оборотня.

Итак, некоторые женщины среди вас уже могли получить лекцию от ваших старейшин – в частности, что вам придется провести много времени в форме породы, если вы забеременели. Это обычно значит не менять форму после первого триместра или около того, потому что ребенок или детеныш внутри вашего живота не сможет измениться вместе с вами, и как только он становится слишком большим, вы рискуете получить выкидыш. Вам, самцам, тоже лучше послушать; эти женщины являются членами вашей стаи, так что вам лучше быть наготове, чтобы помочь им, когда придет их время принести следующее поколение в этот мир.

Для наших матерей это не отличается. Дело в том, что они должны провести последний триместр – да, это примерно на девятом месяце беременности – в Криносе, что тяжелее всего для них. Детеныши метисы выносливы даже в утробе матери, но они все равно не могут пережить изменение формы во время этого последнего триместра. Так что мать застревает в Криносе до фактического рождения; но, к счастью, так легче и ей, и ребенку. И да, некоторые матери все равно умирают в процессе – обычно те, кто не получает помощи. Это то, почему мое племя пытается вмешаться до того, как рождение произойдет.

Ладно, давайте отойдем от этой неприятной темы. И вот он – ребенок метис, и, боже, разве он не яростный паренёк? Представь себе нормальные истерики любого человеческого ребенка, которые он переживает в детстве... и как уставшие мама и папа возятся с непоседливым ребенком. Теперь представьте, что ребенок с острыми когтями и зубами волчьего щенка, постоянно под-

вызывает и заходится в крике почти каждый момент бодрствования. Стоит ли удивляться, что незадачливые родители на грани срыва? Так в дополнение к необходимости нести на себе клеймо родителей метиса, многие из этих родителей еще и чуть ли не сходят с ума, имея дело с такой яростью ребенка. Получать помощь от членов племени – это плюс, но по причинам, которые я упоминал ранее, этого часто не случается. На самом деле, я подозреваю, что именно взаимодействие с метисом в течении этих долгих лет до Первой Смены часто побуждает племя убить щенка или изгнать его. В любом случае, обычно мать должна справляться с ребенком сама по себе. Один из способов сделать это – забрать метиса и растить его в одиночестве до момента его Первой Смены. Хотя это и безопаснее для всех, включая ребенка, но это действительно создает некоторые проблемы с социализацией. Люди и волки, довольно очевидно, многому учатся во взаимодействиях с другими детьми и щенками, так что, когда растишь метиса в одиночестве, то тем самым урезаешь огромный кусок его практического обучения. После того, как он научится менять форму, он затем должен заняться обучению всем вещам, пропущенным в детстве, таким как изучение порядка иерархии, охота со стаей и глупые маленькие неписанные правила, которые управляют человеческим обществом.

Если это возможно, то лучше растить метиса в компании других, например – в септе. Мы стайные существа, и социальная атмосфера это то, что молодёжь должна узнать и понять. Легче сказать, чем сделать, конечно, потому что какое племя будет радо метису, да? Нет, достаточно сложно растить щенков или человеческих детей без того, чтобы эти маленькие монстры бегали вокруг, сея хаос каждую минуту, как только проснутся! Один из вариантов для септа – это держать детей отдельно и в скрытом месте, но это гораздо сложнее, чем кажется на первый взгляд. Что сделали в этом отношении Дети Гайи – так это позволили нескольким метисам, о которых мы заботимся, проводить время вместе; по крайней мере, они чувствуют себя вместе со своим родом! По возможности, мы также пытаемся социализировать их с молодыми люпусами и хомидами оборотнями, которые уже прошли их Первую Смену – под пристальным наблюдением, конечно. Последнее, что нам нужно, это расстроенный метис, порезавший другого оборотня, прежде чем бедный малыш поймет, как защищать себя.

Я думаю, если и есть просвет в туче, нависшей над метисом, так это то, что с самого начала они знают факты – если даже не реальность целиком – общества Гару. Никто не должен ждать, пока они созреют, прежде чем рассказать метису о всех премудростях жизни оборотней; они живут с этим от рождения. Я слышал, что у некоторых щенков люпусов и детей хомидов наступает адски сложное время, когда они приближаются к своей Первой Смене. Их выгоняют из стаи или же они должны защищать себя от нападков. Затем до них доносят, что они на самом деле не просто люди или волки

теперь. Это должно быть очень сложно переварить за короткий срок! По крайней мере, у нас, метисов, есть подсказка с самого начала.

### *Первая Смена*

И наконец-то наступает день, которого все ждут! Первая Смена – огромное облегчение для большинства метисов, потому что наконец-то они могут наслаждаться неким подобием нормальной жизни. По благословию Гайи, это часто случается в более молодом возрасте, чем у хомидов, как правило, когда метису восемь или девять лет – грубый эквивалент половой зрелости. Как и все мы, никто не знает, какую форму он попробует первой – примет ли он форму волка или человека? Это шанс пятьдесят-на-пятьдесят, часто зависящий от окружающей обстановки. Если вокруг больше люпусов, то, вероятно, форму волка она примет в первую очередь, и наоборот, если рядом больше хомидов.

Ты когда-нибудь видел детей с новой, модной игрушкой? Они играют только с ней, исключая все остальное, а потом устают от нее. Эта хорошая аналогия применима к метису сразу после Первой Смены. Метис сведет тебя с ума, пробуя все его новые формы, прежде чем наконец решит, какую он считает наиболее подходящей. Я думаю, мне не нужно говорить, что большинство метисов, даже молодых, не ходят в Криносе большую часть времени после того, как они получают возможность применять другие формы. Я думаю, мы все долго приходим к выбору нашей комфортной, настоящей формы. Но наша Ярость становится близка к коже, и так мы становимся немного более адаптированными в Хомиде или Люпусе. Маленькие благословения и все такое.

Но Первая Смена также вызывает еще один насущный момент – Обряд Посвящения. Ни один Гару не может стать полноправным членом племени без этого важного события. Таким образом, большой вопрос состоит в том, будет ли дана метису эта привилегия? Ну, это, конечно, зависит от племени, а точнее – от септа и стаи. Я могу обобщить и сказать вам, что большинство племен позволяют метису попытаться доказать свою ценность; если он сможет пережить суровый Обряд Посвящения – а многие молодые оборотни не могут – тогда он ступает на долгий путь доказательства того, что эта ноша ему по плечу. Некоторые племена, тем не менее, спокойно поощряют проводящих обряд и других в намеренном увеличении сложности обряда, специально чтобы юноша потерпел неудачу независимо от того, насколько хорошо он тренирован. Отстой, не так ли? Ну, я рад сообщить, что чаще всего метисы проходят через Обряд Посвящения с блеском. Является ли причиной тому наш внутренний огонь или, как в той странной народной песне, которую я услышал на сходе Фианна, о мальчике по имени Сью, где поется о том, что мы вырастаем сильнее? Не могу сказать.

### *Раз на раз не приходится*

Хорошо, теперь наш ребенок метис, так или

иначе, теоретически полноценный член стаи. Он прошел через Обряд Посвящения и готов надирать задницу с лучшими из них. Так, что дальше?

Опять же, многое из того, что происходит дальше, зависит от племени, конкретного септа и стай в нем. Некоторые племена считают, что любой метис, который завершает Обряд Посвящения, может и должен принять обычные обязанности и все остальное как обычный член стаи; может быть, они немного жестче для метиса, но теплое тело – это теплое тело. Гайе нужны все ее воины, другими словами. Другие септы спихивают на метисов всю самую грязную работу и надеются, что те уйдут рано или поздно. Что касается места службы в септе, ну, тут метисам часто не везет. Фианна, например, не позволят никому с явными уродствами и дефектами занимать высокое положение, в то время как Стеклоходы могут не обращать на это внимание. Это не невозможно, но все же крайне редко, чтобы метис мог быть членом Совета Старейшин или занимал должность Смотрителя, Мастера обрядов, Стража врат или Мастера Вызова. Однажды я услышал, будто более вероятно, что простой человек будет занимать один из этих постов, чем метис! Как ты можешь понять, однако, иногда встречаются метисы, занимающие позицию Стража Каэрна или Хранителя Земли; эта последняя должность довольно важна в моем собственном племени. Кроме того, для какого-нибудь седого метиса аруна занимать меньший пост вроде Врага Вирма – это особенно большая честь. А такие вещи, как уважение в племени или обладание знаками почета и славы – такими как клайв – очень медленно приходят к метисам. Это не значит, что мы не получаем признание за нашу работу, но иногда это более скупое, чем в отношении наших братьев и сестер люпусов и хомидов.

Что касается почетного спаривания, ну, метис может кувыряться в сене с кем-угодно – пока это касается ближайших родичей, и я полагаю, что не все племена столь же вседозволяющи в этом плане, как Дети Гайи. Я предполагаю, что это чистый прагматизм – большинство племен хотят, чтобы их родичи сформировали связи с нормальными плодовитыми оборотнями, а не слишком увлекались приятелями, которые никогда не смогут дать им детей.

Все верно, ничего путного из этого не выйдет. Итак, ты спрашиваешь, нормальное ли количество сперматозоидов у метисов? Есть ли овуляция у женщин? Я слышал некоторые истории от родичей или редких Гару, которые изучают такие вещи, и, согласно им, и мужчины, и женщины метисы могут обладать жизнеспособными, рабочими органами в этом отношении. Возможно, стоит подробнее рассмотреть то, к чему они пришли. Но я не ученый; я не могу рассказать обо всей генетике, но если мое мнение будет хоть сколь-нибудь значимо, то я думаю, что причина, по которой метисы не могут размножаться, имеет больше отношение к духовному миру. Да, да, я знаю, что это хороший корм для тех, кто говорит, будто метисы прокляты; это просто

еще один знак, верно? Я и утверждаю, что знаю мысли Гайи. Я не могу сказать, почему метисы стерильны, но я не думаю, что это обязательно знак Ее неудовольствия. Может быть, просто она чувствует, что у нас и так достаточно проблем, чтобы еще и заботиться о щенках, или, может быть, это что-то генетическое, и у нас пустая сперма или мертвые яичники – и я просто не знаю, о чем, черт побери, я говорю. Во всяком случае, что я хочу донести – это то, что только потому, что мы стерильны, не означает, что мы не можем спариваться и наслаждаться нормальными удовольствиями так же, как другие существа. Правда, племена обычно не признают такие союзы как почетные, и некоторые считают, что эти объединения достойны презрения, но иногда они закрывают глаза на такие вещи, особенно если партнер так же молод. Но только несколько племен считают спаривание метиса с метисом приемлемым – которые считают соблюдение законов Литании священным. Не обращайте внимания на то, что из этого ничего не получится. В других случаях и метис, и его партнер, особенно если он является пригодным к размножению родичей, подвергаются изгнанию, если не суровому наказанию. Это отбирает племенные привилегии на размноже-

### *Порочные круги*

То, что непропорционально большое количество метисов подвергаются Харано, не должно быть сюрпризом. Многие из этих воинов доказывали свою ценность снова и снова только для того, чтобы вновь столкнуться с предрассудками и презрением в племени. Ни один из страдающих от Харано метисов не получит такого же уровня заботы и внимания, как гомид или люпус из его рода, по крайней мере, не в большинстве племен. Некоторые Гару, что эта глубокая депрессия является частью психики метисов и просто позволяют болезни течь своим чередом, что является печальным как для страдающих, так и для их близких.

Тем не менее, более порочный круг начинается убеждением, что все метисы являются пешками Вирма. Несколько Гару думают, что метисы по своей природе – порождения Вирма, и должны быть изгнаны или даже убиты. Многие метисы, которые в других случаях могли бы быть верными слугами Гайи, приходят к Черным Спиралям, или даже хуже, просто потому, что им больше некуда идти. Поступая таким образом, оборотни явно стреляют себе же в ногу серебряными пулями; они превращают потенциальных воинов не просто во врагов, а во врагов чрезвычайно мстительных. Немало метисов стало частью этой неприятного, самоисполняющегося пророчества, возвращаясь к своему бывшему племени, чтобы учинить там хаос. Неплохо, да?

ние у кого-то более достойного, в конце концов, и может даже стать основанием для убийства метиса.

Я думаю, что наиболее желанным я чувствовал себя в те часы, когда звуки тревоги разносятся по всему моему септу. Это может быть Вирмотварь или, возможно, стая сумасшедших Черных Спиралей. Независимо от угрозы, в эти несколько моментов, я думаю, большинство из нас забывает, что мы метисы, хомиды или люпусы. Несмотря на все наши дрязги и недостатки, мы все еще станем едины как воины Гайи, облеченные целью. Когда мои когти разрывают врага, каждый удар это Ее победа и знак моей солидарности со стаей. И ничего страшного, что если я сражаюсь рядом с теми, кто не из моей стаи, то когда битва закончится, мои раны обработают последними, и мои двадцать убийств будут менее почетны, чем пять убийств люпуса рагабаша, а мои истории прозвучат только если мои товарищи попросят их рассказать. Заставляет задуматься, как я попал на такое место в обществе Гару, да? Но, честно говоря, такие битвы – это время, верьте или нет, когда я могу отложить в сторону свой гнев и почувствовать, что я нахожусь здесь не просто из-за каприза рождения.

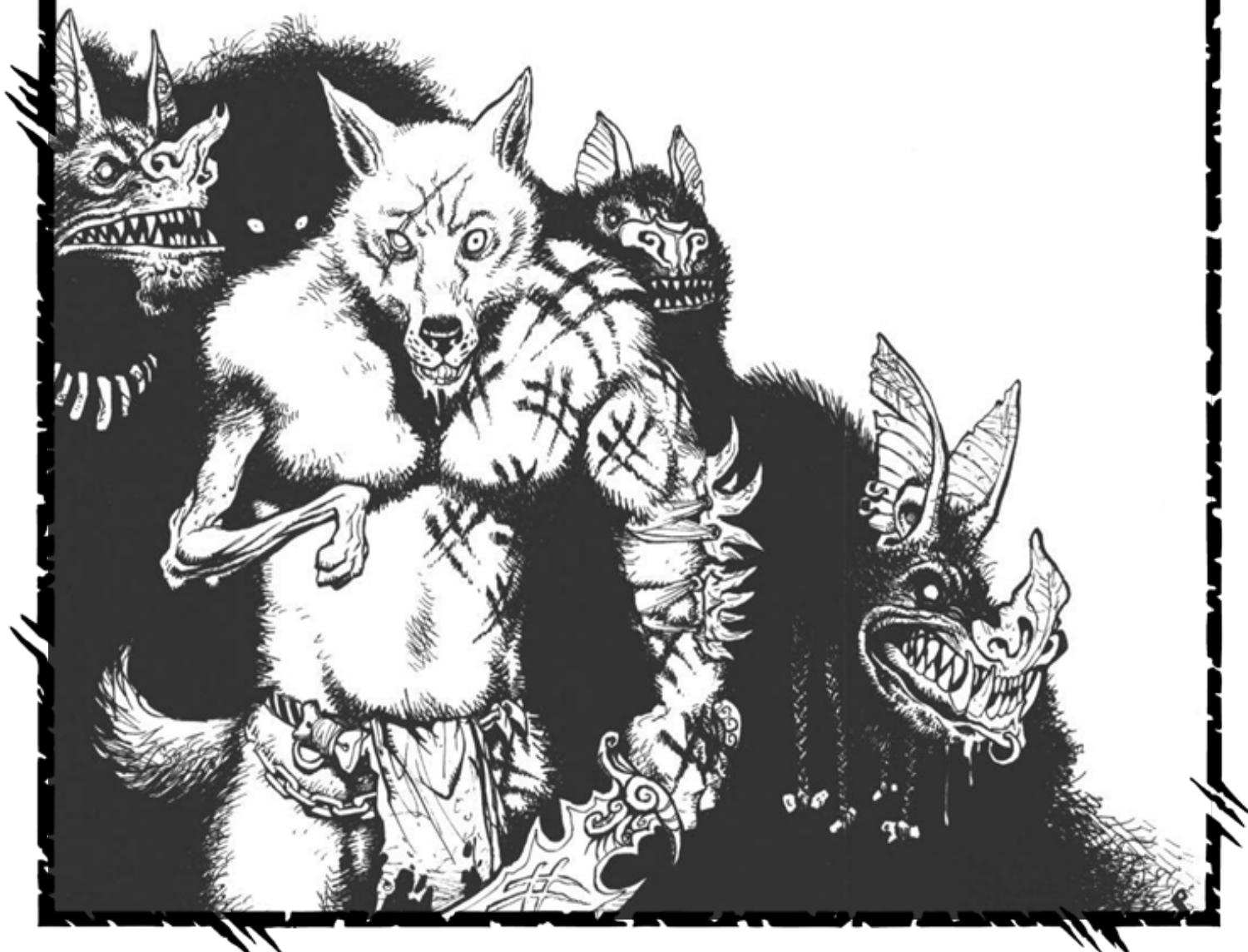
### **Окончания**

Все мы с рождения знаем, что мы заканчиваем наш цикл смертью. Мало кто из нас боится ее, потому что смерть для Гару действительно лишь шаг вперед к исполнению потребностей Гайи в других

обличьях и других местах. Метисы не сильно отличаются от других в этом отношении. Лично я хочу верить, что я уйду, окруженный кровью, песнями и огнем, уничтожив столько врагов, сколько возможно. Думаю, мы все на это надеемся, да?

Конечно, когда метис умирает, возникает небольшая проблема. Видишь ли, ты можешь похоронить человека или оставить волка превращаться в пыль под слоем гниющих листьев и не волноваться сильно о правовых проблемах. Я слышал, что кремация довольно дешева в наши дни, и некоторые люди даже покупают участки погребения в национальных лесах и их погребают на глубину шесть футов в дешевом саване и без излишеств – так они могут разлагаться полностью естественным образом. Но что ты будешь делать с девятифутовым монстром, который наполовину человек, а наполовину волк? Ты точно уверен, что, черт возьми, не можешь отнести его к Дейву и Джо в бюро кремации, не так ли? Когда-нибудь вообще пробовал купить гроб для кого-то в Криносе? Забудь об этом!

Таким образом, даже после смерти мы по-прежнему являемся большой угрозой безопасности. Те, кто останутся после нас, безусловно, должны убедиться, что избавились от нас должным образом; это почти всегда ответственность стаи или септа. Обычно самый простой способ – это кремация, доступная, если есть личный костер, чтобы сжечь тело. Вопреки фильмам, детишки, есть немало ве-



щей, остающихся после того, как тело сгорело – например, большие кости ног и черепа. Так что даже после того, как тело поджарилось, кто-то должен измельчить кости на меньшие части и затем удостовериться, что они достаточно разбросаны. Это не составило труда сделать любому оборотню. Конечно, если вы можете доставить тело в настоящий крематорий, то там обычно достаточно жара для превращения всего в густой порошок. Удачно-го запекания, что уж.

Другой вариант – оставить тело или сгоревшие останки в Умбре. Некоторые люди, как правило, в первую очередь те, кто считает метисов испорченными, скажут, что это святотатство. Но это всегда хороший, быстрый вариант, если вы торопитесь. Другая практика, от которой меня тошнит – это малоизвестный ритуал, при котором родители метиса, или те, кто взял на себя ответственность за него, должны пожрать его плоть, чтобы та не была обнаружена. Это не меньше, чем каннибализм.

### *Метисы, Литания и Совет Старейшин*

Если наказание должно быть назначено за нарушение первого закона Литании, это всегда происходит быстро, но почти никогда не бывает произвольным. Гару, которого обвиняют в спаривании с другим Гару, предстает перед Советом со своим потомком метисом; по понятным причинам это обычно женская половина пары, которую обнаруживают первой. В зависимости от ее отношений с отцом метиса, она может быть готова лучше умереть, чем раскрыть его имя, таким образом уберегая его от позора, или же свободно расскажет все – в этом случае наказание отца будет таким же, как и ее. Следовательно, самец, который имеет большую привязанность к женщине, может также попытаться взять всю вину на себя, сказав, что он заставил ее против ее воли. Порицание или избегание – обычные наказания для родителей, хотя среди некоторых племен смерть в таких случаях не неизвестна. Черные Фурии, Фианна, Потомки Фенрира, Красные Когги, Серебряные Клыки, Уктена и Вендиго чаще всего проводят заседания Совета по таким делам. Теневые Владыки и Звездочеты могут проводить, а могут и не проводить такие суды – в зависимости от ситуации, и, по крайней мере для Теневых Владык, имеет значение, кто участники. Такие собрания редки для Детей Гайи, Стеклоходов, Безмолвных Странников и Костегрызов. Однако во всех случаях существует обычное наказание за нарушение Литании в виде лишения Почета. Обстоятельства могут быть необычны, но нельзя избежать того факта, что участники, очевидно, не могут более считаться доверенными поборниками законов Гайи, несмотря ни на что.

Нам запрещено есть тела людей и волков; но не является ли плоть метисов и тем, и другим? Сказать по правде, я хочу верить, что этот ритуал практикуется только среди определенных групп Фианна; обычно именно они особенно ненавидят метисов.

Суть в том, что вы должны сделать так, чтобы, черт побери, никто не смог, хм, собрать воедино кусочки, и осознать, что вокруг бегают девятифутовые волколюди. Было бы катастрофой, если бы какие-нибудь ученые Вивер или другие подобные узнали о нас. Мне не нужно говорить, что то же самое относится и к правительству, верно? Последнее, что нам нужно – это куча федералов на наших хвостах.

### *Илеменные перспективы*

До сих пор я давал вам общее видение того, что значит быть метисом, горькое и кислое видение; я не буду приукрашивать здесь ничего, друзья мои. Несмотря на то, что мы, Гару, должны быть едины в нашей битве против Вирма и его приспешников, оборотней, по сути, тринадцать народов, с тринадцатью различными взглядами на то, как относиться к метисам. Тем не менее, взгляды большинства племен приходят к одному из трех разных видений, или где-то между ними. Рассмотрим каждое из них.

Взгляд номер один утверждает, что маленькие уродские метисы являются злыми и испорченными Вирмом проявлениями болезни Гайи, поэтому они должны быть убиты как можно скорее. Ах да, и надерите задницы их родителям тоже, этим большим извращенцам. Те Гару, кто придерживается этого взгляда, не терпят метисов; большинство метисов, которые рождаются рядом с ними, быстро умирают, если только их родители не успевают быстро унести их и передать в более заботливую и сострадательную стаю.

Взгляд номер два – бедные метисы мало что из себя представляют, но их можно использовать в качестве пушечного мяса, поэтому их следует терпеть. Чем меньше общаешься с ними или с их глупыми родителями, тем лучше, но вполне можно бросать им некоторые объедки, как только туша будет уже хорошо обглодана. И не забудьте поставить их в первую линию обороны. Э-э, метисов, то есть. Множество оборотней принимают такую точку зрения; это довольно прагматично, все же, а мы не люди, чтобы разбрасываться вещами, будь то еда или воины. Я скажу тебе кое-что еще; с каждым днем все больше и больше Гару переключают свои настройки на это мировоззрение. Я думаю, что они наконец-то поняли, что нас осталось слишком мало и мы должны быть рады любому воину, посвятившему себя делу Гайи.

Взгляд номер три признает, что метисы являются Гару, и с ними должно обращаться, как с любым другим членом племени. То есть они должны оправдывать те же ожидания, исполнять такую же службу и такие же обязанности (за одним исключением), как и любой другой член стаи оборотней. А что касается родителей – ну, ошибки случаются, верно? Живи и давай жить другим. Мне не надо говорить, что ничтожно малое количество оборотней

поддерживает такие взгляды. В настоящее время уже больше стай готовы дать нам приют, если мы будем делать львиную долю работы, но я не дурак, чтобы считать, что они приветствуют нас с распростертыми объятиями.

Я предполагаю, что большинство из нас может легко догадаться, какое племя придерживается какой точки зрения, но для записи давай сделаем небольшой обзор как общепринятого канона, так и суровой реальности. Помимо фактов, рассказанных «инсайдерами», я добавил свои заметки о племенах и их отношении к метисам, просто чтобы было еще и мнение постороннего.

### **Черные Фурии**

**Харкс у Тихой Воды, хомид Рагабаш, говорит:**

Увы, мы слышим крики Гайи, оплакивающие исковерканных детей! Сколько еще знаков вам нужно, чтобы понять, что приближается Апокалипсис? Каждый год мы вытаскиваем все больше и больше деформированных тел из чрев наших воинов; они совершили грязный грех, возлежав с другим Гару. Это кощунство, преступление против самой нашей природы ради того, чтобы удовлетворить плотские желания других из нашего вида. Доказательство для всех – это то, что метисы приходят в наш мир. Откройте глаза! Делайте все, что возможно, чтобы избежать этого греха. Если бы не сокращающееся количество Гару, мы спокойно убивали бы родителей и их неудачное потомство от этих неестественных союзов. В настоящее время мы часто позволяем нарушителям жить и отдаем уродливых щенков другим для выращивания, так же, как мы поступаем с нашими щенками мужского пола. Тем не менее, если мы не можем держать себя в чистоте, я спрашиваю, то как мы будем служить нашей Матери?

**Ответ Мэвис Колочки, метиса аруна:**

Мы обязаны защищать и поддерживать созданий Гайи, даже если щенок является продуктом греха. Вы бы отказали в помощи ребенку, рожденному изнасилованной женщиной? Нет! Так, как вы можете говорить, что правильно уничтожать или отрекаться от метисов? Разве это путь матери и ребенка? Разве не должны мы любить и заботиться обо всех творениях Матери, независимо от того, чьи метки на их телах? Кто сказал, что это не поручение Пегаса для Фурий во времена приближающегося Апокалипсиса? Будем ли мы избегать его, потому что мы боимся различий? Если это так, то мы не имеем права называть себя защитниками и стражами. Кроме того; то, о чем мои сестры рагабаш не говорят: мы действительно позволяем другим племенам растить наших люпусов и хомидов мужского пола, но мы нередко оставляем метисов самцов и растим их сами. Причины сложны и разнообразны; может быть, вы и не сможете их понять, не будучи женщиной. Но каждая Фурия понимает, что каждый самец метис несет на себе такое клеймо, что он не представляет угрозы для любого из нас. Это как если бы его уродство затмевало его мужественность, превращая ее в что-то

чужеродное, но не угрожающее. Я не хочу проливать свет ни на его личность как гендерного существа, ни на то, какую боль он вынужден выносить будучи метисом, но собственные метки страданий Гайи на нем делают его ближе к нам. А, я вижу, что вы качаете головой в смущении – я так и думал.

**Комментарий Меррика:**

Не говорите им, что я это сказал, иначе мне придется поплатиться, но вся болтовня Фурий насчет того, как «мать защищает свое дитя» и что «отношение к женщине не должно основываться на ее внешности» немного предвзято в отношении метисов, того, как они выглядят и что из себя представляют. Они неохотно позволяют им участвовать в Обряде Посвящения и в занятии лидерских позиций в септе, но это редко принимается всем септом одинаково. И что касается всей мужской части метисов, то это звучит как какая-то невнятная фигня. Я думаю, у Фурий просто осталось немного жалости в глубине их темных сердец и они не хотят, чтобы остальные думали, что она настоящая, поэтому и краснобайствуют. Они бы предпочли, чтобы мы думали, будто это часть их феминистской социальной программы. Лишь Гайя знает почему.

### **Костегрызы**

**Шабаз Струнк, хомид теург, говорит:**

Те, кто говорит, что метисы являются предвестниками Апокалипсиса, дураки. Если что – они тоже из сердца Гайи. Если метисы так не правильны, то почему им вообще разрешено существовать для начала? Возможно, они специально отмечены особым образом, как сумасшедшие или слепые. Разве не было среди таких людей пророков и провидцев грядущих времен? Никто никогда не слушает нас, Грызунов, конечно, но я утверждаю, что метисы на самом деле – это голос Гайи в физической форме. Они страдают от удушья Вирма; метисы разделяют связь с Гайей и переносят на себя часть ее страданий через свои уродства. Но это никоим образом не уменьшает их важность в моих глазах; скорее, нам нужно многому поучиться у них.

**Ответ Пинто Одноухого, метиса филодокса:**

Все мы, Грызуны, считаемся порочными, так как нам нравятся города и мы имеем дело с людьми больше, чем любое другое племя. Так в чем же тут порочность? Меня уважают Матери и Отцы, Бабушки и Дедушки. Они прислушиваются к моим советам, они считают мой вой во время споров на сходах как и любой другой, и они ожидают, что я оправдаю их надежды, независимо от того, что вот эта нога вряд ли сможет выдержать, когда начнется драка. Они принимают меня таким, какой я есть. Может ли ваше племя сказать то же самое?

**Комментарий Меррика:**

Грызуны чувствуют то же самое по отношению к метисам, как и мое собственное племя, хотя для них это уличный закон практически прямом смысле. Как правило, им все равно, насколько уродливы или искажены метисы; на самом деле, Костегрызы уважают различия метисов и их мужество. Они

видят в метисах только Гару, простых и понятных. Хотя подобный взгляд и бодрит, тем не менее, я все еще немного обеспокоен тем, что члены этого племени так открыто спариваются друг с другом. Ошибиться – это одно; вопиюще не подчиняться закону снова и снова – это другое. Хотя, кто я, чтобы осуждать.

### **Дети Гайи**

**Рейн Хильдебрандт, хомид филодокс, говорит:**

Я не могу начать рассказывать вам все те достойные сожаления истории, которые я слышал от других Гару, родителей или метисов, тех, кто совершил ошибку, а затем вынужден был покинуть свой септ или столкнуться с ужасными последствиями. Разумеется, нарушать Литании не правильно, и это не проходит просто так. Но должны ли быть ценой жизни нерожденного ребенка оборотня и, возможно, его родителей? Каждый наш воин прекрасен! Не должен ребенок страдать за грехи своих родителей. То, как некоторые племена относятся к метисам, граничит с варварством. Есть другой выбор, и долг нашего племени в том, чтобы показать всем остальным правильный путь.

**Ответ Келвина Маффи, метиса аруна:**

Да, даже среди Детей Гайи вы найдете некоторых людей, которые боятся метисов. Я сталкивался с небольшой нерешительностью несколько раз, хотя никогда не было ненависти или отвращения. Мое племя, безусловно, придерживается наиболее просвещенной точки зрения, чем все, с кем я сталкивался. Бесит, что многие другие, такие как Красные Когти, разрывают щенка метиса на куски, прежде чем он даже получит шанс доказать свою ценность. Кто сказал, что щенок не исполнил бы какое-нибудь великое пророчество или пожертвовал собой, чтобы защитить каэрн? Другим племенам лучше сперва подумать, прежде чем продолжать исповедовать жестокость в отношении метисов.

**Комментарий Меррика:**

Мы довольно логичны в отношении всей ситуации с метисами, я вам так скажу. Мы не отрицаем страсть и любовь, которая может существовать между нашими видами, но мы заботимся о том, чтобы не плодить метисов, если это вообще возможно. Это одна из причин, почему мы помогаем добиться контроля над рождаемостью. Что, вы думаете, это лишь для того, чтобы контролировать размножение людей? Что там этот старый Фианна говорил об огне в сердце и голове? Как я уже говорил, никто не застрахован от страсти. Итак, когда условности спадают, мы делаем то, что можем. Ни один метис никогда не будет отвергнут нами и никому из них не будет отказано в возможности служить равно с другими породами.

### **Фианна**

**Пламя Черной Воды, люпус филодокс, говорит:**

Однажды я спарилась с одним из моего вида, четвероногим. У меня был щенок, метис, и ко мне пришел стыд. Это было не правильно. Как Гару,

мы должны быть выше того, чтобы плодить деформированных существ; тело определяет дух. Но я оставила ребенка в живых. Теперь она служит как воин моего септа и защищает наш Двор от Вирма и Вивер. Но я злюсь на ее нечистоту; все равно же она может повернуться против нас и проявить недостаток своей души. Были ли я неправа, что не убила ее при рождении?

**Ответ Бриджит Пустой Руки, метиса аруна:**

Моя мама столкнулась с большим количеством жара, когда впервые привела меня в септ. Остальные регулярно задевали ее и притворялись, будто меня нет. Какие бы объедки она не получила, большая часть доставалась мне. Она никогда не рассказывала мне, как это случилось, но теперь я смотрю на нее на сходах и вижу, что она самая суровая и собранная из всех присутствующих Фианна. Я догадываюсь, что, может быть, что-то вышло из-под контроля во время Буйства, и... Ну, вы понимаете. Я никогда не знала своего отца. Я думаю, что если раскрыть то, кем он был, то это принесет еще больше позора моему племени. В настоящее время некоторые из септа терпят меня, более или менее, а остальные достаточно тактичны, чтобы подождать, пока я повернусь к ним спиной, чтобы оскорбить меня. Черные Спирали ударили по нам довольно сильно несколько месяцев назад, и теперь осталось не так уж много из нас, арунов. Немного забавно, как смерти многих хороших воинов даже немного подняли мое собственное положение.

**Комментарий Меррика:**

Есть некая доля иронии в том, что Фианна, самопровозглашенные мастера и мастерицы страсти и несдержанности среди оборотней, презирают метисов. Они верят, что физическое уродство также показывает злобу в душе. Но в то же время они действительно умеют закатывать дикие, шумные вечеринки, оргии, если хотите знать. Фианна отрицают любые потенциальные риски в этом виде деятельности; их ответ на предложение сбавить обороты – это «иди найди себе родича, чтобы утолить свою похоть». Как практично. Но не стоит обманываться; вокруг бегает много метисов с рыжими волосами и зелеными глазами, в их племени и за его пределами.

### **Потомки Фенфри**

**Торгейр Олафссон, хомид рагабаш, говорит:**

Стоит только взглянуть на жалкий облик метисов, чтобы понять, что привносить такое существо в этот мир – это преступление. Это показывает неуважение к Гайе и к племени. Я слышал, как некоторые оборотни говорят, будто метис не виноват, и что вина должна быть возложена на родителей. Возможно, это правда, но времена нынче тяжелые. Наши стаи не могут нести бремя того, кто не в состоянии позаботиться о себе. Я не буду выглядеть жестоким, говоря, что самое доброе, что можно сделать для метиса – это сразу же умертвить искалеченного щенка. Затем выбрать подходящее наказание для родителей и живите дальше. Гайя воз-

лагает на нас слишком много обязанностей, чтобы у нас была возможность еще и размышлять над вопросом метисов.

**Ответ Одвара Хавлока, метиса галлиарда:**

Почему мне дали шанс? Возможно, Ярл сжалился потому, что его сын был одним из тех, кто породил меня. Возможно, наш теург получил послание от духа, или Фенрир послал знак, что со мной было связано что-то особенное. Какова бы ни была причина, я прошел через детство, через свой Обряд Посвящения, и вот он я, член Септа Глаза Яркого Черепа. Не то чтобы я получал какие-то радости от жизни, экономил кровь или берег мышцы. Каждый раз, когда наша стая сражается, я молю Фенрира дать мне услышать звук крыльев Валькирий, если я убью множество врагов перед смертью, спасая стаю. Ничего не хочу я больше, чем услышать, как другие поют

сказания о моих свершениях.

**Комментарий Меррика:**

В отличие от Красных Когтей, Потомки не всегда убивают своих детей метисов, а иногда виновные родители вынуждены сами взять в руки нож. Но из того, что я понимаю – если уродство детеныша не делает его слишком слабым, чтобы сражаться, то у него есть неплохой шанс на выживание. Если выносливый щенок доживает до взрослого возраста, то его используют вместе с другими воинами; сила это сила, независимо от сути. Может быть он никогда не будет пользоваться таким же уважением, какие бы деяния не были за ним, но я точно не

могу сказать наверняка. Большинство люпусов и хомидов Потомков будут надеяться, что он умрет славною смертью, ну и повезет тогда в следующий раз. Возможно, это самая добрая мысль для любого из их рода.

**Стеклоходы**

**Блейк Рубинштейн, хомид теург, говорит:**

Слушай, давай начистоту. Другие племена полностью игнорируют огромный ресурс! Метисы обычно готовы и способны сделать все, что от них требуется, возможно, с чьей-нибудь поддержкой, но чаще всего – полностью самостоятельно. Я знаю, что много нежелательных метисов других племена стекаются к Детям Гайи или Костегрызам. Ну, пока не могу говорить за всех Стеклоходов, но я знаю, что моя стая была бы рада иметь больше метисов на нашей стороне. Из них получаются потрясающие бойцы и они обладают острой интуицией; большинство из них забыли больше об обществе Гару, чем я когда-либо знал! Жаль, что другие племена не могут увидеть этого сквозь пелену своих древних предрассудков.

**Ответ Ком Бета Ио, метиса теурга:**

Я родился в другом племени; я не знаю, в каком именно, да это и не важно. Стеклоходы приняли меня и я стал одним из них. Неужели другое племя отреклось от меня потому, что у меня нет глаз? Стекло-



ходы показали мне новый способ видеть. Благодаря их учению, я сейчас смотрю через многие глаза во множестве мест. Я обнаруживал запасные ходы, которые спасали членов моей стаи несколько раз. Тем не менее, я никогда не мог найти общий язык с Красными Когтями, не из-за слов, а просто из-за того, кто я есть. Кому в конечном итоге придется несладко, когда отряд Пентекса нанесет удар по их лесам, и только я смогу разрушить их планы? Не изгою метису, могу вас заверить.

#### **Комментарий Меррика:**

Учитывая, что я не очень разбираюсь в техноштуках Стеклоходов, я считаю, что их взгляд на метисов удивительно просвещенный. Как и мы, Дети Гайи, Стеклоходы часто охотно принимают метисов из племен, которые отреклись от них. Стеклоходы вовсе не обязательно считают, что деформированное тело намекает на разложение души, и, вероятно, на самом деле поэтому они разработали кибер-программное обеспечение для метисов, которое компенсирует определенные физические уродства. Это странно и, может быть, немного отдает Вивер, на мой взгляд, но все равно это замечательно. Некоторые хомиды Стеклоходы склонны время от времени оказывать метисам холодный прием, но они редко отклоняют предложение о помощи от одного из моего вида. Это просто старые предубеждения, и если больше метисов присоединится к Стеклоходам, то, держу пари, что и эта нетерпимость будет становиться все меньше и меньше.

#### **Красные Когти**

**Скитающийся-под-Холмом, люпус арун, говорит:**

Выживают только сильные, здоровые. Дефективные должны быть возвращены Гайе, чтобы не тратить пищу и энергию на них. Двунogie часто позволяют мерзости жить и называют это милостью. Какое же это милосердие, если это ослабляет племя? Когда они позволяют существам жить, обычно его принимает другое племя. Некоторые Когти тоже позволяют больным жить и расти, чтобы бегать с остальными. Нездоровые кружат по краю стаи, выискивая объедки, словно вороны, поджигая свои хвосты, когда даже детеныши подходят ближе. Они замерзают во время Лун Белого холода; они хрипят и кашляют во время бега; их когти и зубы тупые. Они ничего не дают стае. Эти метисы обычно быстро умирают, и это настоящее милосердие.

#### **Ответ Редкошерстного, метиса филодокса:**

Я видел, как одна стая разорвала на части суку и ее метиса щенка. Мне повезло; стая моей матери позволила нам жить. Моя мать совершила ошибку, и я принимаю это. Я сохраняю свое место, и они позволяют мне обсасывать кости. Я благодарен и отчаянно сражаюсь, чтобы помочь моим братьям и сестрам, когда они позволяют мне. Однажды я предупредил их о засаде. После следующего убийства я наелся до отвала! Но я не должен понукать других или просить слишком много. Я должен за-

работать право идти за своей стаей, ибо кто я такой без своей стаи?

#### **Комментарий Меррика:**

Ну, я мало что могу добавить к этому, верно? Красные Когти котируют метисов ниже, чем омега-волков из стаи, считают их уродливыми порождениями. Если они найдут щенка метиса, то люпусы обычно не стесняются убить его, а иногда и его родителей. Из того, что я слышал, что они также намного более дисциплинированы в отношении избегания зачатия в первую очередь, так что ничего удивительного, что метисов Когтей чертовски мало. Несмотря на это, я понимаю, что есть несколько исключительных метисов Красных Когтей, которые на самом деле добились славы. Один из них Криволап, и говорят, что он самый жестокий и наименее милосердный из всего этого проклятого племени. С другой стороны, люди говорят, что он дает всем повод задуматься каждый раз после одного из своих позорных визитов. Еще есть эта метиска Когтей по имени Лунный Мотылек, которая подвизается с Фианна из Септа Благословения Бриджит. Это может показаться само по себе противоречивым, но говорят, что она спасла жизни двух детей лидера септа, по крайней мере, один из которых предрекался как могущественный арун. Так что я думаю, что мы все должны быть более аккуратны в своих крайних размышлениях, когда дело доходит до Красных Когтей.

#### **Теневые Владыки**

**Ивар Элек, хомид теург, говорит:**

У метисов явно есть некоторые проблемы; простой взгляд на их тело скажет вам это. Им либо не хватает физической силы и энергии, либо умственной стабильности, чтобы функционировать как устойчивые столпы общества Гару. Но это не значит, что они бесполезны! В качестве сторонников они являются отличным дополнением к любому септу. Конечно, им трудно достичь почестей, к которым стремятся хомиды и люпусы, но их следует поощрять делать все возможное для этого, всегда. Никогда не игнорируйте зубы волка, особенно если его укусы могут вам хорошо послужить.

#### **Ответ Суннивы Кардон, метиса теурга:**

У меня нет оснований для жалоб. Никогда я не была голодна или лишена убежища. Когда стая воссоединяется, мой вой приветствуется. Или вернее сказать – если бы я могла выть. Я знаю, что некоторые из септа смеются над моим хриплым голосом, но они уделяют мне все внимание, когда духи решают рассказать мне свои секреты. Хотя я никогда не достигну поста Мастера Обряда, но она всегда рада моей помощи в подготовке к нашим самым священным ритуалам. Я видела, как относятся другие племена к метисам, и я довольна.

#### **Комментарий Меррика:**

Полезны ли они для племени или септа? Есть ли у них какая-то ценность? Замечательно! Накидайте им работы. Если нет, то найдите способ сделать их частью племени, чтобы они были полезны. Да, это Теневые Владыки во всей красе. Конечно, есть и

истории Детей Лазаря, чего-то вроде движения за гражданские права внутри племени, и я должен задаться вопросом, что это за активность, которая будет поддерживать метисов Владык – я даже думать не хочу, как горько должно быть у них на сердце в таком случае.

### **Безмолвные Странники**

**Атоберхан Ассифа, хомид галлиард, говорит:**

Ясно, что Литания говорит, что мы не должны спариваться с другими Гару. То, чего она не говорит, так это насколько сильно естественное стремление друг к другу в нашем роде. Например, в нашем племени мы редко встречаемся, но иногда когда это случается, эти стремления и желания могут выйти из под контроля. В древнем Кхеме, что большинство называют Египтом, братья и сестры королевской линии часто спаривались друг с другом, чтобы сохранить свою кровь. Я могу привести некоторые из подобных аналогий в отношении спаривания оборотня с оборотнем. Это правда, что недостатки метисов могут создавать трудности, но правда также и в том, что я никогда не встречал метиса Странника, который не был бы лучшим из тех, кто боролся с врагами Гайи.

**Ответ Семере, метиса рагабаша:**

Некоторые говорят, что Перо Маата тяжело для нас, метисов, что оно опрокидывает весы, когда взвешивается против наших сердец. Моя мать, Молли Поттер, сказала мне прямо, что она почувствовала движение в своем сердце, когда она встретила моего отца, рагабаша из другого племени. Она последовала своему инстинкту, и вот как я появился на свет. Она верит, что один из Древних, возможно, Хатор или даже Изиды, объединила ее путь с путем моего отца. Так скажи мне, что плохого в том, чтобы идти по дороге своей судьбы? Не было бы более неправильным отвергать этот путь? В конце концов, я еще один барьер между Гайей и Ее врагами, не так ли?

**Комментарий Меррика:**

Это может показаться странным, но метисы довольно распространены среди Странников, гораздо больше, чем в большинстве других племен. И щенками действительно не гнушаются; в конце концов, Странники идут на сенокос днем, так сказать. Время от времени значение Литании отступает на второй план, когда одинокий Странник находит себе компанию другого оборотня. Члены племени, как известно, принимают щенков метисов повсюду от других, таких как Красные Когти, и забирают их с собой в путешествие. Я могу придумать и худший способ для взросления. Конечно, когда я говорю, что щенки метисы уходят вместе со своими родителями, вы должны тут же начать задумываться об, ээ, условностях. Как они путешествуют с ребенком, пойманном в ловушку Криноса? Я много размышлял об этом, и задумался, были ли фургоны или повозки бродячего цирка хорошим местом, чтобы спрятать метисов до их Первой Смены? Они колесят по всей Европе, представляете, и я уже не говорю о цыганах здесь. Я имею в виду, каэрны

Странников немногочисленны и отдалены. Мне сложно поверить, что Странник будет сидеть на одном месте более года, максимум двух. Так что я думаю, что они нашли способы брать с собой метисов и все еще держать их вне поля зрения. Может быть, у них также есть какая-то схема, по которой молодые метисы передаются желающим того Странников, чтобы дети действительно смогли получить некоторый собственный опыт среди людей и волков. Что бы они ни делали, Странникам очень везет в умении скрывать своих метисов.

### **Серебряные Клыки**

**Василиса Климетновна, хомид рагабаш, говорит:**

Этого никогда не происходит, или, по крайней мере, так я всегда говорю. Но я также знаю, что никогда – это обычно ложь. Возможно, я просто повторяю старые сплетни или истории, которые рассказывают наши галлиарды, чтобы внушить страх нашей молодежи, но есть некоторые факты о том, почему у семей Серебряных Клыков есть секретные части, пристроенные к их особнякам. Поздно ночью вы можете услышать жуткие вопли и крики, исходящие из этих частей дома. На сходах иногда я вижу членов моего племени, которые стоят за пределами нашего круга, странные фигуры в тени, бдительные, но тихие, никогда не позволяющие отблескам костра или свету луны упасть на них. Может быть, среди нас все-таки есть метисы, в конце концов?

**Ответ Феликса Прячущегося-в-Тени, метиса галлиарда:**

Ты это слышал? Что за шум? Это они снова? Что ты спросил? О, метис. Да, я метис, но никому не говори. Я бы не хотел, чтобы они узнали – другие члены племени, я имею в виду. Самая последняя верховная истина гласит, что Серебряные Клыки никогда, никогда, никогда не спят с другими оборотнями. Поэтому мы должны держаться вне поля зрения. Многие молодые щенки не верят, что мы существуем, но вот они мы, хи-хи, как скверные сучки, торчащие из ровной доски. Блин, берегись! Один из них прямо за тобой! Шучу. Я тебе рассказывал историю про Ивана Двухязычного? Он тоже был метисом! Эй, ты куда? Останься и послушай! Пожалуйста, не уходи! Не оставляй меня одного-ооооо!

**Комментарий Меррика:**

Разве не прекрасна эта политика отрицания? Я могу попасть в неприятности, говоря это, но какого черта. Метисы Серебряных Клыков существуют, конечно же. И это грустно, но большинство из них исключительно уродливы, со скрюченными конечностями и туловищами, которые, кажется, не очень правильно расположены. И это еще не все. Их племенная кровь, и так немного подпорченная, смешивается в адский коктейль, когда два члена этого племени спариваются. В результате щенки часто полностью безумны в дополнение к любым физическим уродствам, которыми он может обла-

дать. Метисы Серебряных Клыков сторонятся своего племени, которое должно служить для других примером, как лучшие из нас.

### **Звездочеты**

**Чанг Гуотин, хомид филодокс, говорит:**

Физическая любовь – плохая замена сердечной страсти. Нет ничего плохого в том, чтобы двое Гару разделяли один разум, одну душу. Однако, как вы можете видеть, Гайя злится, когда мы позволяем нашим телам подавлять наши мысли. Это истинное значение первого закона Литании – сбалансировать внутреннее и внешнее, высокие помыслы и низкие. Поддаваясь этим базовым инстинктам, мы ввергаем себя в неудачу. Все же мы ошибающиеся существа, это ясно, так что не будьте жестокими к метисам, которые не могут помочь себе в болезни. Дайте им помощь, которую можете, но научите их, что путь их родителей будет не лучшим способом найти Гайю.

**Ответ Мадура Рани, метиса теурга:**

Мысль не всегда приравнивается к делу, особенно когда мы говорим о создании метисов. Кто знает, что за размышления проходят через умы оборотней, которые решили спариться? Я не могу судить своих родителей; я могу судить лишь себя. У меня много даров, но все они были куплены по высокой цене – меткой на моей душе. Только очистив эту грязь, я могу двигаться дальше в цикле. Быть метисом – это двойное бремя, но я не буду задаваться вопросом, как это со мной случилось. Что я хотел бы донести, тем не менее – мы, метисы, представляем собой интересную проблему для Гару. Многие видят нас как результат непростительного греха, но на самом деле, я думаю, что мы больше напоминаем о грехе, а не его персонификации. Я говорю не о спаривании оборотня с оборотнем, но о грехе гордости. Вспомните рассказ о Горечи и Войне Гнева. Разве это не сами Гару создали нас? До тех пор, пока все воины Гайи не смогут принять нас, принять свои собственные грехи – до тех пор искупление будет ускользать от них. Мы, метисы – семена этого искупления, но они все еще не замечают нас в своих садах.

**Комментарий Меррика:**

Да, правильно, просто придумай свою собственную теорию насчет этого. Это не работает для школьников, и это, черт возьми, не работает для оборотней. Но, как бы то ни было, Звездочеты добры к метисам, редко избегают их, и то только потому, что наш характер столь опасен. Если нужно место, чтобы укрыться во время бури, знай, что Звездочеты не прогонят тебя. Что касается семян искупления – может быть, в конце концов, в этой идее с гордостью что-то и есть. То, к чему ни Серебряные Клыки, ни Теневые Владыки не прислушаются!

### **Уктена**

**Гомда Голубое Неба, люпус теург, говорит:**

Не спите с другими Гару, будь то двуногие или

четвероногие. Нет ничего более запретного, чем это. Почему вы сомневаетесь? В этом нет тайны. Я вижу метисов в моем собственном племени и удивляюсь, почему щенки живы. И все же, когда наступает время показать себя, сильны их сердца в разделении бремени стаи. Что еще нам нужно? Это все, что мне нужно знать.

**Ответ Таймы, метиса аруна:**

Чтобы быть метисом в моем племени, ты должен упражняться в том, что я называю движением на границе зрения. Мы просто прячемся от всех взглядов. Наши руки ухаживают за Двором, наши клыки рвут врага, наш вой гармонирует с воем стаи. Но мы невидимы, когда мы просим мяса, беззвучны, когда мы жуем, всегда стоим позади галлиардов, когда поются песни славы. Мы всегда и никогда со стаей, и это то, как мы выживаем.

**Комментарий Меррика:**

Блин, когда-нибудь пытался получить прямой ответ от Уктена? Они неохотно разговаривают с теми, кто не из их племени, но даже когда они говорят, скорее всего, у вас будет больше шансов понять Звездочета! Ладно, но что я знаю об этих ребятах – это что метисы редки среди Уктена, и им дают возможность проявить себя. Не больше и не меньше... наверное.

### **Вендиго**

**Веайяя Танцующий Медведь, хомид галлиард, говорит:**

Что ты знаешь о наших людях и их путях, принесенный Вирмом? Возможно, ваше племя пыталось остановить резню, но они не смогли. И я слышала эту легенду о том, как Дитя Гайи принесло первое нарушение закона. Это лишь еще одна из ужасных вещей, которую вы сделали с нами. Посмотри теперь на наших людей! Они спариваются друг с другом, хотя и знают, что это не правильно. Самки рожают детей, которые исковерканы и больны. Последние Времена действительно наступают.

**Ответ Янси Йодколо, метиса рагабаша:**

Ублюдки – все они. Я должен был бросить все, когда мои мама с папой пытались представить меня племени. Я прошел через Первую Смену; неужели им так дорого стоило дать мне возможность пройти через Обряд Посвящения? Если бы я потерпел неудачу, то они бы ничего не потеряли! Если бы мне удалось, то кто знает, что из этого вышло бы? А теперь я застрял со слабаками из Детей Гайи... э-э, извини, не хотел обидеть. Слушай, я просто расстроен. Оба моих родителя были из народа, чей род тянулся на много лун назад, и я хотел бы остаться с племенем. Да, то, что они сделали, было глупо, но зачем обвинять меня в этом? Теперь я никогда не смогу увидеть чудесные места, о которых они рассказывали мне о, и это меня бесит. И что бесит еще больше – что некоторые метисы остались. Почему меня одного выкинули прочь? Я имею в виду, ты же слышал все эти слухи о проявлении порока Вендиго среди детей метисов нашего

племени? Конечно, они стараются держать это в тайне, но я могу заверить тебя, обычно в каждой истории ты услышишь какой-нибудь намек.

#### **Комментарий Меррика:**

Эй, вы, Вендиго, позвольте мне дать вам всем небольшой совет. Ваше племя воспринимает нарушение Литании очень серьезно, и я бы рекомендовал вам остыть и хорошо подумать, чтобы избежать каких-либо осложнений. Если вы попали в неприятности, то не беспокойтесь о том, чтобы потом идти домой.

### **Другие перевертыши**

Я слышал, что Дети Гайи знают больше, чем любое другое племя, о наших меняющих облик братьях и сестрах, и по правде сказать, мы чертовски мало знаем. Почему мы вообще что-то знаем? Это потому, что, в отличие от других племен, мы старались хранить мир во время Войны Гнева. Это доверие было трудно завоевать, и мы не хотим, чтобы оно было уничтожено. Так знай, что я рассказываю эту историю о других в надежде, что, может быть, ты сможешь понять то, что она из себя представляет. Знание – это сила, и все такое. И я думаю, мне не нужно объяснять тебе, что нужно держать пасть закрытой, верно? Просто помни об этом и вспоминай про себя, если повстречаешь одного из других перевертышей. Потому что если ты расскажешь это всем, я сделаю тебе больно. И тебе это совсем не понравится, поверь.

#### **Ананаси**

##### **Комментарий Меррика:**

Мне дорого стоило, узнать что-нибудь об оборотнях-пауках. Да, существуют метисы Ананаси, и, более того, они чертовски лидеры этой толпы, по крайней мере, в китайском квартале Сан-Франциско. Я слышал, что они следуют за королевой пауков, тетей Нэнси, тетей Нанси, Анансой или что-то в этом роде. Большинство пауков любят одиночество, так что мне интересно, как получается, что двое из них сталкиваются вместе, чтобы создать потомство. Более того, я слышал, что там происходит какая-то война между их племенами, и что три фракции, кажется, устроили всю возню. Интересно, у них, как и у нас, есть три разные породы и много разных племен? С уверенностью можно сказать, что существует много разных видов пауков.

#### **Бастет**

##### **Комментарий Меррика:**

Бастет не любят нас из-за Войны Гнева, но, возможно, произошли какие-то изменения в последние годы. Я встречал только одну из их метисов, их не может быть слишком много, и, хотите верить этому или нет, они не сталкиваются с особым порицанием среди своего рода. Все они рассказали мне, что среди их народа все судят их по способностям и действиям, а не по внешности. Ага, правильно. Это звучит слишком хорошо, чтобы быть правдой,

и я слышал, что Бастет не ценят правду так высоко, как мы. Никто не рассказывал мне, если у них есть Литания или что-то подобное, но у меня не сложилось впечатление, что двое родителей обратной тоже могут обеспечить себе сильные неприятности, хотя это, вероятно, такое же большое преувеличение, как и другие вещи, которые я слышал об оборотнях-кошках.

#### **Кораксы**

##### **Комментарий Меррика:**

Вороны на самом деле немного дружат с оборотнями; некоторые, кажется, любят околачиваться рядом с Фианна и Потомками, хотя я сам не понимаю привлекательности этого для обеих сторон. Но всякий раз, когда я встречал этот чернокрылый народ, я ни разу не видел метисов среди них. Я не могу представить себе, чтобы Коракс имели такой строгий закон, которого придерживаются все. Я имею в виду, по большей части они вроде как вне закона. Может быть они просто физически не способны производить метисов? Я бы сказал, что это потому, что они птицы, а не млекопитающие, но метисы Ананаси разрушают эту теорию. Я предполагаю, что пока одна из этих птиц не захочет прокукарекать об этом, мы так никогда и не узнаем.

#### **Гурали**

##### **Комментарий Меррика:**

Как и у Коракс, у Гуралей, похоже, нет метисов. В их случае, однако, держу пари, что они получают какое-то руководство или мудрость от Гайи или Великого Медведя, когда дело касается, хм, физического романа. Еще одна версия заключается в том, что это из-за того, что они такие невероятные целители, и, возможно, более чисты духом как народ, может быть, какая-то часть их внутренней личности либо мешает им спариваться с кем-нибудь, кроме Родичей, или уберегает от зачатия, если они вступают в связь друг с другом. Если бы только они могли разлить это по бутылкам и продавать... но это бы означало, что множество хороших людей никогда бы не родилось.

#### **Моколе**

##### **Комментарий Меррика:**

Моколе вообще ненавидят нас всех, и я бы никогда не узнал что-нибудь о них, если бы не кое-какие мои хорошие друзья среди Безмолвных Странников. Одна из них сказала, что хоть метисов среди ящериц и не существует, но их призраки есть; она назвала их Голодными Мертвецами и сказала, что они ужасны и опасны. Они любят заражать других своей злобой. И вот, есть ли в этом смысл, хотя бы на йоту? Все, что я могу понять, это то, что Моколе, по идее, убивают своих метисов неким систематическим образом. Должно быть, их табу на спаривание еще более строгие и суровые, чем наша Литания.

## Нувиша

### Комментарий Меррика:

Насколько я знаю, никто и никогда не видел метисов оборотней-койотов. При этом мне было бы трудно поверить, что они убивают таких щенков; ну просто как могут чертovsky Нувиша сдерживать смех достаточно долго для этого? Оборотни-койоты, с которыми я говорил, шутили, что им не нравится находиться рядом друг с другом настолько долго, чтобы успеть сделать дело. Они бы предпочли лучше и дальше продолжать клянуть у людей, койотов или других перевертышей. Вот в это я определенно верю. Я не смогу вам точно сказать, сколько вина этот койот выпил и насколько полетчал мой кошелек после того, как он ушел.

## Раткины

### Комментарий Меррика:

Я просто не понимаю оборотней-крыс. Я имею в виду, они же должны размножаться как кролики, верно? Вы можете найти крысолока почти в любом городе в этой стране без особых проблем. И все же я видел мало из них похожих на метисов. Черт возьми, сложно сказать! Они ведь все чертовски уродливы. Во всяком случае, я не знаю, влияют ли их ужасные уродства на то, что количество метисов у них невелико, или это что-то еще. На основании разговоров с несколькими оборотнями-крысами, которые говорили со мной, я узнал, что их метисы стерильны. Тем не менее, на полагать, что их существует гораздо больше, учитывая, как быстро эти существа размножаются.

## Рокеа

### Комментарий Меррика:

Существуют такие создания, как оборотни-акулы, но их сложно встретить. Нет, я никогда не имел подобного удовольствия. Я слышал, что лучшее место, чтобы найти их – это среди береговых и островных народов, особенно в теплых водах Тихого океана. Слишком мало известно о них, чтобы сказать, есть ли у них метисы. Я видел несколько странно выглядящих акул, вытасненных на берег, но я никогда не имел стойкого убеждения, что они были кем-то, кроме как мутантами, получившими-ся, вероятно, из-за загрязнения.

## Иправила

К настоящему времени Рассказчики и игроки должны уже довольно хорошо понимать, где находятся метисы в иерархии Гару – близко к земле, но при этом все еще являются неоспоримой частью общества. У них есть свое место, даже если оно не всегда особо желанно. Вся эта предыдущая информация охватывает многое из того, что нужно знать группе для игры. Следующие разделы призваны обратить внимание на некоторые правила для персонажей метисов, в том числе на уродства, Достоинства и Недостатки, Дары и, конечно же, на некоторые идеи для Рассказчика.

## Уродства метисов

Некоторые из нижеследующих уродств метисов перепечатаны из основной книги правил и **Оборотни: Руководство игрока**, чтобы дать Рассказчикам и игрокам полный список. Некоторые из них являются новыми. Игрокам позволяет создавать новые уродства метисов, посоветовавшись с Рассказчиком. Вот несколько условий для самостоятельной разработки уродств:

- Помните, если это не оказывает негативного влияния на персонажа, то это не совсем уродство! Убедитесь, что ваш метис будет как-то страдать от своего состояния физически, социально или умственно. В некоторых случаях персонаж может получить небольшое преимущество от уродства, что неплохо. Просто убедитесь, что плохое сильно перевешивает хорошее.

- Многие люди с различными нарушениями в реальном мире ведет продуктивную и богатую жизнь, а законы все же меняются, чтобы защитить их интересы и права в доступности и равенстве. Но помните, что персонажи живут в темном мире. Большинство оборотней презирают метисов, думая, что они признак болезни Гайи. Большинство Гару не собираются напрягаться, чтобы стать внимательными к метисам или убедиться, что у них есть необходимое им для жизни оборудование. Таким образом, если вы придумываете уродство метиса, то она должно быть игральным в пределах заданного контекста. Например, если вы создадите метиса Красных когтей, у которого нет конечностей, Рассказчику будет тяжело придумать хронику с таким персонажем. С другой стороны, хроника Стеклоходов, сосредоточенная на киберпространстве и приключениях в цифровой Сети, может быть идеальным местом для парализованного персонажа. Проще говоря, сделайте уродство подходящим персонажу и истории.

- При выборе деформации из предоставленного списка, игроки могут смело настраивать ее под своего персонажа. Будьте подробными! Если у метиса есть копыта, то как они выглядят? Они раздвоены как копыта или цельные, как у лошади? Они делают персонажа менее скрытным или проворным? Может ли персонаж использовать их в бою? Если так, то каким образом? Само собой, всегда советуйтесь с Рассказчиком по поводу ваших идей и изменений.

### Альбинос

Вы родились без меланина в вашем теле, независимо от того, какую форму вы принимаете. Как результат, Ваша кожа слегка розовая и легко горит. Кроме того, ваши волосы ярко белого цвета, а глаза – рубинового. Сказать, что ваш мех выделяется среди коричневых, золотистых и черных окрасов других оборотней – ничего не сказать. Каждая часть вашего тела чувствительна к солнечному свету, что означает, что вы носите длинные рукава, шляпу и солнцезащитные очки круглый год; в фор-

ме волка вы должны держаться подальше от солнца или же оно обожжет вас. Увеличьте сложность всех бросков Восприятия на 2, если вы пытаетесь действовать на ярком свете без защиты.

#### **Заячья губа**

Раскол в вашей губе ухудшает вашу внешность, но, что является хуже для Гару, ваша речь обладает дефектом благодаря вашему твердому небу. Небольшое раздражение для некоторых, для галлиардов же это – серьезный дефект. Все метисы с этим уродством увеличивают сложность любых социальных бросков, включающих речь, выступление или соблазнение на 2.

#### **Синдром сиамского близнеца**

Когда ваши родители спарились, оплодотворенная яйцеклетка разделилась, хотя и не до конца. Вместо двух одинаковых метисов близнецов ваша мать родила вас с частью твоего близнеца, вросшего в твое тело. Это довольно очевидное любому уродство, выглядящее, как будто часть другого метиса торчит из вашего тела. Если это и не вызывает у тебя никаких физических трудностей, то в социальных ситуациях это реальная проблема. Увеличьте сложность на 2 для всех социальных бросков, которые включают Внешность и Обаяние.

#### **Приступы безумия**

Вы периодически страдаете от одного или нескольких психических расстройств; это может быть маниакально-депрессивный психоз, шизофрения или крайняя паранойя. Каждый раз, когда вы чувствуете дискомфорт, вы рискуете спянуть от сильного стресса. Делайте бросок Силы Воли с сложностью 8 всякий раз, когда обстоятельства доводят вас; менее трех успехов означает, что на какое-то время вы просто сходите с ума.

#### **Паскудный запах**

Пахните ли вы старым скунсом, недельным потом или, возможно, Черной Спиралью №5, но ваш запах отвратителен другим оборотням. Некоторые считают, что вы опасны и не приближаются; другие хотя и с вами подраться. Увеличьте на 1 сложность социальных бросков среди людей и на 2 среди животных, включая волков и Гару.

#### **Хрупкие когти / Нет когтей**

Ваши когти ломкие и могут треснуть или сломаться, когда вы пытаетесь использовать их в качестве оружия. Каждый раз, когда вы атакуете ими, то в случае провала твои когти ломаются. Это чрезвычайно больно; получите один пункт повреждений за каждый пункт урона, который вы бы нанесли при



попадании, плюс один пункт непоглощаемого урона. С другой стороны, у вас вообще может не быть никаких когтей. В этом случае вы не можете нанести непоглощаемый урон при атаке когтями (очевидно). Это серьезный недостаток для вас в бою.

#### **Безволосый**

У вас нет ни волос, ни шерсти ни в одной из ваших форм, что делает вас особенно странно выглядящим в Криносе. Увеличьте на 1 сложность всех социальных бросков в любой форме кроме Хомида. Также персонаж может не иметь точек в Чистоте рода.

#### **Тугоухость / Глухота**

Из-за того, что вы родились метисом, вы не можете слышать так же хорошо, как и другие оборотни. Если у вас проблемы со слухом, то сложность всех проверок Восприятия на слух увеличивается на 2. Если у вас глухота, то вы вообще не можете воспринимать звуки. Самое близкое ощущение слуха для вас – восприятие вибраций от громких звуков. Полная глухота может также означать, что у вас могут быть проблемы с речью.

#### **Гемофилия**

У вашей крови ограниченная способность к свертыванию. В бою вы не можете регенерировать пункты здоровья, как другие Гару. На самом деле, такой Дар, как Ласка Матери, необходим вам, чтобы вообще лечиться. Такое ограничение в бою может привести к репутации труса среди других оборотней.

#### **Копыта**

Как и у травоядных животных, у вас есть копыта на ногах, которые проявляются во всех ваших формах; это ваши задние ноги в Криносе, Гиспо или Люпусе. Эти копыта могут выглядеть, как коровьи, козьи или олени, но они определенно являются признаком пожирателя травы. Увеличьте на 1 сложность всех социальных бросков и следите за тем, чтобы есть достаточно мяса, особенно среди других оборотней.

#### **Рога**

Как и копыта, рога – скорее признак добычи, чем хищника. Как и с копытами, сложность всех ваших социальных бросков увеличивается на 1 из-за вашей внешности. Однако, если ваши рога больше похожи на олени, некоторые Фианна могут оказать вам уважение, потому что вы кажитесь отмеченным их тотемом, Оленем. То же самое верно и для метисов с одним рогом во лбу; Дети Гайи могут верить, что Единорог благословил вас.

#### **Человеческое лицо**

Как бы ужасно это ни казалось, но вы сохраняете человеческое лицо независимо от того, в какой форме находитесь. Явление волка с человеческим лицом особенно страшно выглядит, и некоторые оборотни могут принять вас за фомора или Черную Спираль. Увеличьте на 1 сложность всех социальных бросков.

#### **Горбун**

Вы родились с фронтальным или боковым искривлением позвоночника, которое прогрессирует с возрастом. Это не только дает вам негативную социальную оценку (+1 к сложности социальных

бросков), но и препятствует вашему передвижению. Увеличьте на 1 сложность всех бросков, основанных на Ловкости.

#### **Гиперактивные чувства**

Эта деформация является смешанным благословием. В то время пока вы получаете преимущество в обнаружении мелких улик, которые другие могут пропустить, например, запах Пивяки после дождя, одновременно с этим есть и ужасный недостаток. Какую бы группу чувств вы ни выбрали, гиперактивность слишком легко подавляется обычной стимуляцией. Стрельба из пистолета, свет фонарика в глаза, зловоние сырой нефти – этого может быть достаточно, чтобы сделать вас глухим, слепым или ошеломленным на несколько минут. Рассказчики должны использовать штрафы за это уродство чаще, чем его преимущества.

#### **Гипераллергик**

Вы были рождены слишком чувствительным к продуктам промышленного производства, которые в настоящее время охватывают мир. Контакт с чем-либо, что основано на пластике или ином искусственном материале – например, полиэстер или линолеум – вызывает у вас раздражительную сыпь или дыхательную недостаточность. В любом случае, вы бесполезны, пока не отойдете от причины аллергии. Натуральные материалы и ткани, такие как дерево, камень или шерсть, не беспокоят вас вообще.

#### **Монструозный**

Это не одно уродство; это все сразу. Проще говоря, ваш внешний вид отвратителен. Щенки с воем бегут от вас, а взрослые предпочитают смотреть на ваши ноги. Ваша Внешность равна 0 и никогда не может быть повышена; в зависимости от ситуации вы также можете получить увеличение сложности социальных бросков на 1 (на усмотрение Рассказчика).

#### **Безголосый**

Будь то вой предупреждения или королевский английский, но устная коммуникация важна для оборотней. Вы ничего не знаете об этом, потому что не можете издать ни звука громче слабого карканья. Чтобы общаться с волками, вы должны полностью полагаться на язык тела – например, на поднятие хвоста и ушей, чтобы указать на подчинение или доминирование. У людей это немного проще, пока у вас есть карандаш и бумага.

#### **Безухий**

Все псовые сильно полагаются на свои уши, чтобы подавать сигналы и выражать эмоции. Поднятые уши указывают на настороженность; мягко опущенные уши означают подчинение, а уши, прижатые к голове могут сигнализировать о гневе и агрессии. Ничего из этого не значит для вас много, потому что вы родились без внешних ушей. Мало того, что вам сложнее улавливать определенные звуки (+ 1 к сложности бросков Восприятия на слух во всех формах), вам также не хватает социальной адаптации среди волков. Увеличьте на 1 сложность всех социальных бросков, когда вы в форме Люпус.

### **Сбитый нюх**

У вас нет обонятельных нервов, а те, что есть, не работают правильно. Ваше обоняние серьезно нарушено, если вообще функционирует. Это несчастье для существа, которое так сильно полагается на свой нюх. Увеличьте на 2 сложность всех бросков Восприятия, связанных с запахом.

### **Бесхвостый / Кривой хвост**

Есть ли у вас безволосый, костистый отросток или вы больше похожи на оборотническую версию бесхвостой кошки, но отсутствие нормального хвоста означает серьезные проблемы с коммуникацией внутри вашего вида. Увеличьте сложность всех социальных бросков на 1 пока вы находитесь в форме Люпус, Гиспо или Кринос. Точно так же страдает ваше чувство равновесия; увеличьте на 1 сложность всех бросков Ловкости, пока вы в этих формах. Вариация этого уродства будет выглядеть, как тонкий, змееподобный хвост или что-то подобное.

### **Одноглазый**

Если у вас просто нет глаза в правой или левой глазнице, или же у вас есть всего один циклопический глаз посередине лица, четкое восприятие – не ваша сильная сторона. Увеличьте на 2 сложность всех бросков Восприятия, основанных на зрении. Если у вас циклопический глаз, то еще и сложность всех ваших социальных бросков увеличивается на 1.

### **Гипертрофированные конечности**

Одна или несколько ваших конечностей не подходят к остальным; конечность слишком велика для остальной массы тела и нарушает баланс, придавая вам искаженный вид. Увеличьте на 1 сложность социальных бросков, а также бросков, основанных на Ловкости.

### **Трясучка**

Трясучка – это неконтролируемое сотрясение, которое приходит и происходит в зависимости от обстоятельств и окружающей среды. Когда вы попадаете в стрессовую ситуацию, сделайте бросок на Силу Воли со сложностью 8. Если вы набрали менее трех успехов, то вы начинаете дрожать, пока ситуация не минует и в это время сложность всех бросков, основанных на Ловкости, увеличивается для вас на 1.

### **Плохое зрение / Слепой**

У вас есть два глаза в нужном месте, но они не работают как надо. Никакие очки или контактные линзы не могут исправить эту проблему. Увеличьте на 2 сложность всех бросков на визуальное Восприятие. Если вы слепы, то вы автоматически проваливаете любые броски, связанные со зрением.

### **Физическая деформация**

Эта категория является общеуниверсальной для всех физических недостатков, не указанных отдельно, например, отсутствие конечности, паралич и так далее. С одобрения Рассказчика, увеличьте на 2 сложность всех бросков, основанных на Ловкости. Вы можете пожелать применять этот недостаток более четко, в зависимости от вашего персонажа. Например, оборотень может быть парализован ниже пояса, не может бегать вообще, но он, например, все еще может хорошо стрелять (т.е. без штрафа).

### **Запрещенные формы**

Выберите любую форму, отличную от вашей родной формы Кринос; из-за вашего уродства вы никогда не сможете принять эту форму по вашему выбору. При попытке сменить форму при стрессе вы просто пропустите эту форму и превратитесь в следующую ближайшую к ней. Например, если вы находитесь в Криносе и выбрали Глабро в качестве вашей запрещенной формы, то с двумя успехами при броске вы переходите в Хомид. Это как если бы форма Глабро просто не существовала для вас.

### **Приступы**

Вы не сходите с ума, но когда вы находитесь под прицелом, вы теряете контроль над своим телом. Когда вы получите провал во время важного броска, сделайте проверку Силы Воли со сложностью 8. Меньше трех успехов означает, что вы безудержно корчитесь, пока Рассказчик не скажет вам сделать еще один бросок. Вы не можете предпринимать никаких действий во время приступов.

### **Гиперчувствительность к серебру**

Серебро чрезвычайно вредно для вас. Когда вы поражены серебром, вы получаете дополнительный пункт повреждений; это случается, даже если вы находитесь в форме Хомида. Ваш Гнозис уменьшается на 2 вместо 1 за каждый серебряный предмет, который вы носите. Длительное воздействие серебра даже ослабляет вас и заставляет вашу кожу покрываться волдырями. Тем не менее, у вас есть одно небольшое преимущество в том, что вы можете легко почувствовать присутствие серебра, сделав бросок Восприятия + Медицины.

### **Третий глаз**

Звездочетов интригует третий глаз в вашем лбу. Они полагают, что это позволяет вам видеть происходящее в других мирах, таких как Умбра. Можете ли вы действительно видеть такое – зависит от Рассказчика. Тем не менее, если вампиры клана Тремер когда-нибудь заметят вас, они нападут на вас сразу же, и вы даже не поймете, почему... Увеличьте на 1 сложность всех социальных бросков; несмотря на интерес Звездочетов, другие оборотни находят ваше уродство оскорбительным.

### **Жесткая шкура**

Твоя шкура похожа на крепкую старую кожу, морщинистая и иссохшая, на которой растут лишь клочки волос. Ваша Внешность никогда не может быть больше 1, и вы страдаете от коросты и невыносимого зуда. С другой стороны, вы получаете +1 кубик на броски поглощения урона, но это лишь небольшое преимущество от вашей вонючей, колючей шкуры.

### **Истощая болезнь**

Может быть, это и не конкретная болезнь, но у вас довольно слабое телосложение. Вы много кашляете и хрипите и не попеваете, когда другие оборотни несутся вперед несколько часов подряд. Увеличьте на 2 сложность всех бросков Выносливости, в том числе бросков на превращение (но не бросков на поглощение урона).

### **Слабый иммунитет**

В отличие от других Гару, вы ловите почти каждый пролетающий мимо микроб. Постоянно сопя и

часто страдая от симптомов гриппа, вы не имеете той же способности противостоять болезням, что у других. Из-за своего здоровья вы не имеете уровня повреждений Задет; при отметке повреждений начинайте с уровня Поврежден.

#### **Слабая мускулатура**

Вы можете быть изящными и иметь хорошее телосложение, но как только дело касается того, какой вес вы можете поднять – тут вы слабак. Ваша сила в Криносе никогда не может быть больше чем 5; настройте ее соответствующим образом для других ваших форм. Другие оборотни смеются над вашими дряблыми мышцами.

#### **Увядающие конечности / Хромой**

У вас есть четыре конечности, но одна из них усохла или парализована, возможно, с атрофированными мышцами. В зависимости от вашей формы, вы не можете нормально ходить, и ваш бег медленнее, чем у других оборотней. Увеличивайте на 2 сложность бросков, основанных на Ловкости, каждый раз, когда вы пытаетесь использовать эту конечность.

## **Новые Достоинства и Недостатки**

**Оборотни:** Руководство игрока содержит ряд интересных Достоинств и Недостатков, чтобы охарактеризовать любого персонажа. В частности, многие физические и сверхъестественные Достоинства и Недостатки приемлемы; горбатый метис также может быть очень сильным или безумный метис может источать аромат разложения. Этот раздел включает в себя еще несколько качеств, которые могут быть особенно подходящими для метисов. Помните, что Метис может получить свободные очки за изъяны, если только они превышают и не касаются их изначального уродства.

### **Осведомленность**

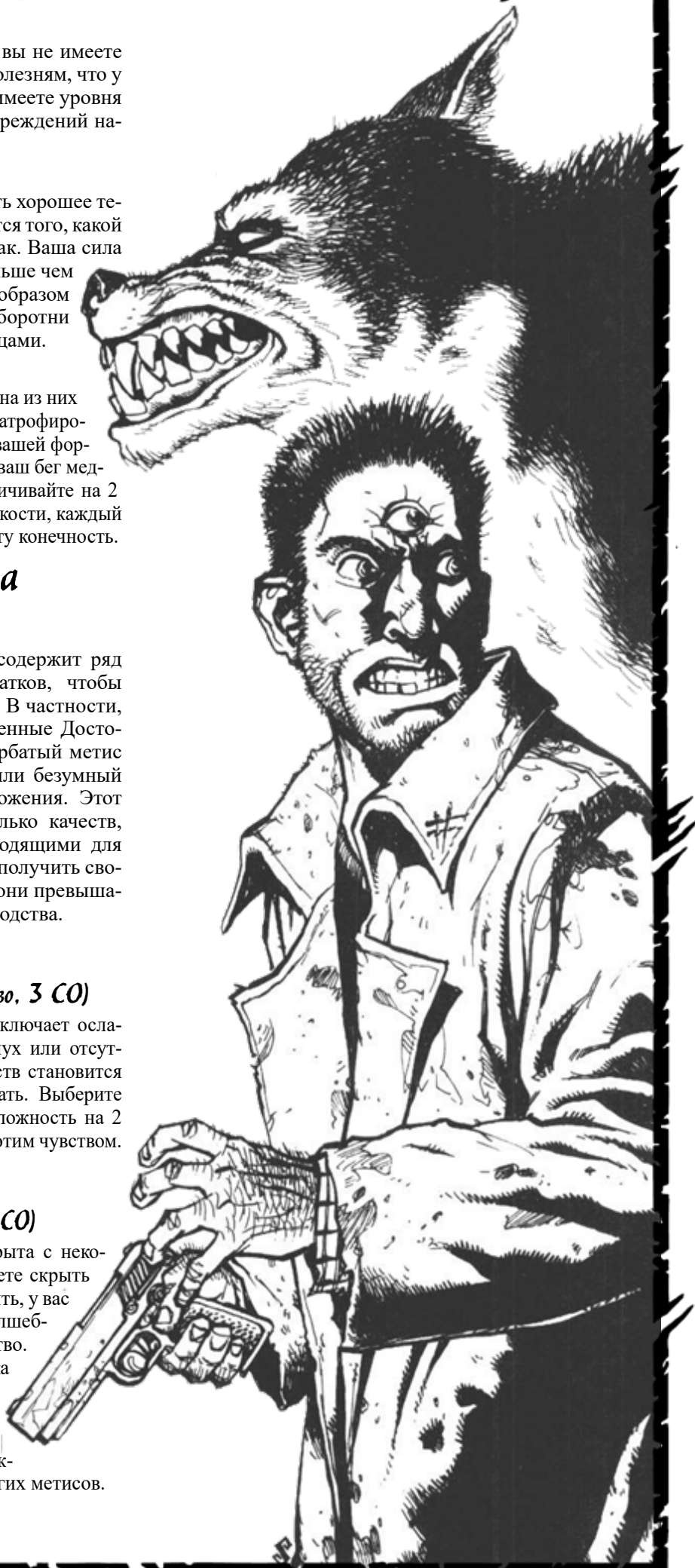
#### **Компенсация чувств (Достоинство, 3 CO)**

Если ваша метисная деформация включает ослабленные чувства, такие как плохой слух или отсутствие обоняния, то другая группа чувств становится немного сильнее, чтобы компенсировать. Выберите другую группу чувств и уменьшите сложность на 2 для любых бросков, которые связаны с этим чувством.

### **Узы Зару**

#### **Иризрачная маска (Достоинство, 2 CO)**

Ваша деформация может быть скрыта с некоторыми усилиями. Например, вы можете скрыть третий глаз под шарфом, или, может быть, у вас есть чары, полученные от феи или волшебника, которые скрывают ваше уродство. Это служит вам просто отлично, пока другие оборотни не знают. Они будут ненавидеть вас за то, что вы трус, в дополнение к обычным предрассудкам против метисов, и вы будете объектом особого презрения со стороны других метисов.



### **Невозможность создать плодовитого метиса**

Несмотря на события и персонажей, подробно описанных в «Ярости на небесах», что является исключительным случаем, метис не может иметь потомства. Тем не менее, вы спрашиваете, почему я не могу придумать Достоинство, которое позволило бы моему метису иметь детей? Ну, ответ на такой вопрос сам приводит к другому вопросу. Зачем играть метисом, если вы хотите при этом обойти важную часть того, что делает персонажа таким интересным? Потому что ведь численность Гару как народа постоянно сокращается, воспроизводство является для них основной потребностью. И невозможность помочь решить проблему вымирания – это частично то, почему метисов часто ненавидят. Все, что помогает обойти эту основополагающую часть личности метиса, попахивает лицемерием. Сказано достаточно.

### **Человеческое общество**

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

Может быть, они просто вежливы, или еще что, но ваше уродство не имеет для них значения. Независимо от причины, люди, включая родичей, склонны игнорировать ваше уродство метиса. Некоторые могут даже найти его интересным или экзотическим. Оборотно, с другой стороны, склонны смотреть на вас косо – это кажется им весьма позорительным. Волки еще менее снисходительны.

### **Физические**

#### **Протез (Достоинство, 3 СО)**

Если у вашего персонажа физический дефект или отсутствуют конечности, вы каким-то образом смогли получить компенсирующий протез. Это не значит, что ваша деформация вылечена; когда вы не можете носить протезы – а многие хомиды и люпусы не любят их – вы все еще страдаете от уродства и его ограничений. Тем не менее, эти протезы могут помочь компенсировать некоторые ваши штрафы, когда надеты (на усмотрение Рассказчика). Это распространенное Достоинство среди метисов Стеклоходов

#### **Двойная лотерея (Недостаток, 5 СО)**

Вы родились не с одной, а с двумя метисными деформациями. Они неизлечимы и не могут быть устранены очками опыта или событиями в хронике. Гайя отметила вас ради чего-то особенного или прокляла вас по неизвестной причине.

#### **Метаморф (Достоинство, 6 СО)**

Да, это то же самое Достоинство из **Оборотни: Руководство игрока**. Тем не менее, есть один аспект этого Достоинства, который делает его осо-

бенно полезным для метисов: метис, рожденный с этим Достоинством, способен менять свою форму с одной на другую. Про таких метисов вы слышали то, что они могут превращаться из младенцев в волчат пока еще находятся в колыбельке (Фенги из окрестностей Центрального Парка является одним из таких примеров). Даже когда метис с этим Достоинством теряет сознание, сложность определения того, какую форму он примет, уменьшена до 7. Никто не знает свое тело и ограничения лучше, чем метаморфный метис.

### **Дары метисов**

Метисы обычно редко и мало находят возможностей изучить Дары. Как правило, для этого они должны пойти на какую-нибудь странную сделку или договориться иным образом, чтобы получить доступ к мощным каэрнам, либо же старейшины не метисы должны быть готовы помочь им.

• **Изворотливость (Второй уровень)** – метисам иногда приходится прятаться во всяких неправильных местах в неподходящее время. С этим Даром, они могут максимально использовать окружающую обстановку, чтобы скрыться и сделать педальку. Дух Таракана учит этому Дару.

**Система:** потратьте пункт Гнозиса, и Дар сразу дает эффект. До конца сцены, независимо от своей формы, метис может втиснуться в пространство размером минимум в половину его тела. Рассказчики должны решать вопрос с ограничением в пространстве.

• **Замершая форма (Третий уровень)** – хомиды и люпусы понятия не имеют, какво это расти метисом, никогда не выходя из Криноса в течение многих лет. Этот Дар, которому учит любой воздушный дух, наделяет метиса возможностью дать другим почувствовать, какво это – слишком долго находиться в Криносе.

**Система:** потратьте пункт Силы Воли и сделайте бросок Выносливость + Первобытный инстинкт, сложность 6. За каждый полученный успех цель должна провести один полный день в фрпме Кринос, подряд – если выпало больше одного успеха. Этот Дар работает только на других Гару, включая Танцоров черной спирали.

• **Сердце барсука (Четвертый уровень)** – метисы часто имеют злобные сердца, и они по-своему глубоко понимают Ярость, независимо от своего знака. Этот Дар позволяет им влиять на Ярость других оборотней, заставляя врагов тратить ее больше, чем необходимо. Дух Барсука учит этому дару.

**Система:** потратьте пункт Гнозиса и сделайте бросок Силы Воли, сложность 7. Необходимо набрать три успеха, и если бросок удачен, то цель расходует вдвое больше пунктов Ярости, чем обычно. Например, если Меррик Зимогон успешно использует этот Дар на Мари Кабру пока они в бою, то каждый раз, когда она тратит один пункт Ярости, она фактически тратит два, без получения преимуществ от этого. Эффект этого Дара длится один день.

• **Поворот Судьбы (Пятый уровень)** – некоторые метисы Звездочетов используют этот Дар, чтобы нанести смертельный удар ничего не подозревающему врагу, даже зная, что ценой такого будет их собственная жизнь. После того, как Гару был нанесен смертельный удар, если он применит этот Дар, то может ударить врага еще один раз, прежде чем умрет. Это горько, но часто приводит к падению врага рядом с воином метисом. Этому Дару учит дух Кобры.

**Система:** игроку нужно потратить лишь один пункт Ярости, чтобы получить возможность последнего удара; штрафы за раны не применяются. Атака не попадает автоматически, хотя метис может потратить Силу Воли, чтобы добавить к броску атаки успехи (даже с учетом того, что он уже тратил Ярость в этот ход). Урон метиса увеличивается на десять кубиков – последние удары метисов раскрывают всю силу Ярости и почти всегда смертельны.

### **Использование метисов в хронике**

Из-за того, что они все разные и имеют такой потенциал униженных – в смысле, для развития персонажа – в хрониках метисы могут быть очень увлекательны, как в качестве персонажей Рассказчика, так и игрока.

#### **Обращаясь ко *Во власти Ярости: Небеса***

В **Во власти Ярости: Небеса** главная сюжетная линия вовлекает персонажей игроков в поиски «идеального» детеныша метиса. Он даже является ребенком двух метисов, что само по себе выходящее из ряда вон событие. Так разве это не идет вразрез всему тому, что вы прочитали тут до этого? Ни разу. Смысл рождения этого детеныша в том, что должно произойти что-то большое. Это самая дикая новость, которую Гару получали за прошедшие столетия; это климатическое явление огромных масштабов, связанное с многими другими не менее значимыми знаками и предзнаменованиями. Или нет – материал в **Во власти Ярости: Небеса** подается так, чтобы предоставить Рассказчику большую гибкость в повествовании истории о «совершенном метисе»; в конце концов, даже возможно, что детеныш окажется сумасшедшим или дефективным таким образом, который не был очевиден при рождении. Если вы заинтересованы в ведении изящной хроники на тему подобного рода захватывающего события, то читайте первоисточник. Если нет – то нет, все просто.

#### **Одинокий метис**

Рассказчики, обладающие свободным временем, при интересе со стороны игрока могут попробовать провести сольную хронику для персонажа метиса. Возможно, метис был изгнан из его септа за реальное или воображаемое преступление. Одной из тем хроники для него может стать необходимость доказать ошибочность обвинений и вос-

становление своих отношений с членами стаи. В качестве альтернативы персонаж может быть своего рода волком-одиночкой в поисках справедливости, путешествуя и исправляя различные ошибки как на земле, так и в Умбре. Это дает Рассказчику множество вариантов приключений, от обычных до по-настоящему странных.

#### **Метис в качестве врага**

Как и любой, кому приходилось тяжело, метис может стать плохим. Вместо того, чтобы всегда использовать приспешников Вирма или Вивер, почему бы не представить мощного метиса в качестве важного злодея в хронике? Возможно, он завладел несколькими мощными фетишами, которые дают ему преимущество. Может быть у него есть союзники, которые преследуют персонажей, так что он не раскроет себя слишком рано. Самое страшное в этом метисе, кроме его явного пренебрежения к Гайе и образу жизни оборотней, это то, что он больше не думает как Гару. У него нет стайного менталитета, и он не уважает такие вещи, как ранги и честь. Убедитесь, что вы отыгрываете эту часть его личности; это должно быть по меньшей мере так же ужасно, как и любая метисная деформация, которую он может иметь.

#### **Стая метисов**

Если игроки не против, то почему бы не провести хронику про стаю метисов? Они объединились просто из потребности в общении, но, возможно, они решат выступить в бою против самого Вирма. Возможно, они приобрели небольшую известность, но это не слишком помогает им в общении с другими стаями. Этот вид хроники, вероятно, включает в себя много борьбы со случайной тоской, добавленной в грамотной пропорции.

### **Известные метисы**

Ниже рассказывается о метисах современности и прошлого, которые каким-то образом оставили след в обществе Гару. Вы можете свободно включать их в свои собственные хроники в качестве друзей, противников или легендарных оборотней, обсуждаемых на сходах у костра.

#### **Горечь**

Многие легенды каждого из племен описывают приход первого метиса. Дети Гайи рассказывают историю, согласно которой первый метис был из их рода. Горечь был ребенком теурга Безмолвного Странника и филодокса из Детей Гайи. Рожденный безволосым и бледным под полной луной в конце Войны Гнева, он стал одним из величайших воинов Гару. После нескольких лет истребления врагов Вирма, он, наконец, получил признание и статус среди оборотней. И все же в его подъеме к славе заключалось и его падение. Марийка Врагобой, хомид галлиард из Потомков Фенрира, когда-то родила щенка метиса и его убили у нее на глазах.

После долгих лет презрения, она вернула себе уважение, сумев спасти жизнь всей Серебряной Стае. В качестве награды она потребовала права на бой с Горечью, который был живым символом ее ненависти и утраты. В битве, которая длилась несколько часов, только пожертвовав своей собственной жизнью, она смогла победить воина метисов. Потомки Фенрира воспоют чуть более героическую версию ее истории, конечно же, но правда в том, что они оба погибли без необходимости. Горечь остается одним из величайших героев Детей Гайи и образцом для метисов любого племени.

## *Первый Ронин*

С другой стороны, прочие сказки говорят, что первый метис был не таким уж героем. Многие легенды рассказывают о Первом Ронине, и называют его не только первым Гару, изгнанным из своего племени, но и первым рожденным метисом вообще. Согласно этим песням Первого Ронина боялись и проклинали с момента его рождения. Его родители якобы сжалились над ним и отказались убивать его сразу после рождения, но в конце концов племенные старейшины постановили, что он был живым воплощением преступления против Литании, и что он должен быть изгнан из племен. Даже его родители не сказали ничего в его защиту, и так он был отлучен от тепла каэрна. Полный злости и горечи, он перешел на сторону Вирма и стал первым из падших Гару. За свое предательство он был вознагражден бессмертием – и возможностью убивать Гару, изгнавших его.

Говорят, что даже сегодня Первый Ронин охотится и убивает, насилуя и уничтожая любого Гару, которого он встретит в одиночестве. Его история используется как предупреждение для всех слушателей против нарушения Литании. Хотя легенды не всегда сходятся во мнении насчет племени, которое изгнало его, многие галлиарды убывающей луны других племен утверждают, что только Дети Гайи пощадили бы первого метиса при рождении – и, таким образом, в первую очередь они ответственны за подачу Вирму идеи совращать Гару. Излишне говорить, что когда два галлиарда соревнуются с рассказами о Горечи и Первом Ронине, вероятно, где-то в каэрне случится драка еще до окончания ночи.

## *Чжюань*

В разгар монгольского владычества на восточных равнинах у странствующего люпуса из Серебряных Клыкков родился ребенок метис. Отцом щенка был хомид Звездочет неизвестного кочевого рода, и он взял на себя ответственность за воспитание метиса, ребенка, рожденного с иссохшей передней лапой и только одним глазом. После наблюдения за тем, как молодой филодокс взваливает на себя большое бремя и несет его наравне с другими

щенками, отец назвал его Чжюань, что означает «амбициозный». Когда Чжюань стал старше, он приобрел некоторое неохотное уважение как посредник среди оборотней азиатских степей; отсутствие у него одного глаза не повлияло на его внутреннее зрение и предвидение. Он принес мир туда, где никто до этого не бывал. Возможно, если бы Чжюань остался на этом пути, он бы провел лучшую жизнь. Но судьба вмешалась в облике хана Кублая, который прослышал о мудрости молодого человека и попросил его присутствия и совета при дворе. Там предвидение Чжюаня привело к кровавым событиям. Он был вовлечен в заговоры и даже использовал свои Дары, чтобы помочь продвинуть хана Кублая на вершину власти. Пожилой отец Чжюаня и его стая обернулись против него за то, что он слишком много общался с людьми, и некогда миролюбивый филодокс закончил свои дни на поле битвы, не относящемуся к Гару, без чести. Звездочеты иногда приводят в пример историю Чжюаня, чтобы показать, как оборотни должны находить баланс между их волчьей и людской натурами.

## *Мерит-Амос Шешу*

Рожденная под темной луной со слабыми руками и ногами, Мерит, вероятно, не дожила бы до Первого изменения в любом племени, кроме Детей Гайи или Безмолвных Странников. К счастью, ее мать была одиноким теургом, и она охотно взяла маленького ребенка с собой в свои многочисленные странствия в пробужденном мире и царствах Умбры. Мерит тоже сталкивалась с предрассудками и отвращением, но гораздо в меньшей степени, чем большинство других щенков метисов. В результате она выросла немного более довольной своей судьбой. Рагабаш путешествовала со своей матерью пока теург не пала в битве с могущественным Вирмозверем, существом, которое Мерит позже лично уничтожила. После этого Мерит обдумала следующий шаг в своей жизни. Хотела ли она и дальше беспечно скитаться, или же ей стоило обрести цель в жизни? Тогда Мерит решила отдаться идее помощи другим щенкам метисам. У нее это довольно хорошо получалось, благодаря мудрости и влиянию ее матери. Что насчет щенков из других племен? Само собой, им жилось не так уж хорошо. Мерит решила стать приемной матерью нежелательным метисам. И по сей день она все еще путешествует, но в основном для того, чтобы собирать щенков метисов и находить им убежище у любых племен, которые примут их. Рагабаш имеет контакты по всему миру, особенно с Детями Гайи, Стеклоходами и Звездочетами. Ее новая цель в жизни – спасти как можно больше метисов Красных когтей, задача, которая оказывается труднее, чем она себе представляла, из-за ее собственного положения в обществе оборотней.

## Энни Зализывающая рану Линден

Не все Черные Фурии думают, что метисы являются признаком Апокалипсиса. Галлиард Энни Зализывающая рану Линден является активным сторонником среди своего племени и всех оборотней за то, чтобы проявлять больше милосердия к метисам. Ее собственное уродство, печальная склонность к припадкам во время сражений, сильно ограничивает ее полезность для Черных Фурий, и ее стая вполне могла бы изгнать ее. Тем не менее, они также обнаружили ее способности к исцелению, особенно тяжелых ран от когтей и серебра. Теперь Энни находится в стороне, когда назревает большая битва. Она лечит бойцов, чтобы они могли продолжать бороться с врагами племени, и она может делать

это быстрее и проще, чем кто-либо другой. Сейчас Энни уже многого добилась среди Фурий и других. Хотя в последнее время она больше старается доносить свое мнение о метисах и их месте в обществе Гару до сходов и советов. Энни считает, что все дети, особенно дети от крови оборотней, прекрасны и никогда не должна быть изгоями. Скорее они являются членами племени и должны получать возможность сделать вклад, на который способны; Энни клянется, что если метисам давать такой шанс, то они каждый раз будут превосходить даже самые высокие ожидания. Ее острый язык на самом деле завоевывает поддержку в некоторые круги, но в то же время, она приобретает и много врагов. Во многом от усилий этой галлиард будет зависеть то, как к метисам будут относиться в будущем.

