

# Родичи

## Невоспетые герои



Справочник для игры *Оборотни: Апокалипсис*

# РВДИЧИ

Невоспетые герои



*Через огонь и воду*

*Диана МакКинни и Форест Б. Маркнтон*

## **Создатели**

**Авторы:** Диана МакКанни.

**Разработчик:** Этан Скемп

**Дополнительные материалы, идеи и исследования:** Форест Б. Макинтош

**Редактор:** Эд Холл

**Арт-директор:** Эйлин Э. Майлз

**Художники:** Эндрю Байтс, Джейсон Феликс, Энтони Хайтауер, Брайан ЛиБланк, Пол Филлипс, Пиа Гуэрра.

**Художник обложки:** Стив Прескотт

**Макет и набор текста:** Робби Пур

**Дизайн обложки:** Робби Пур

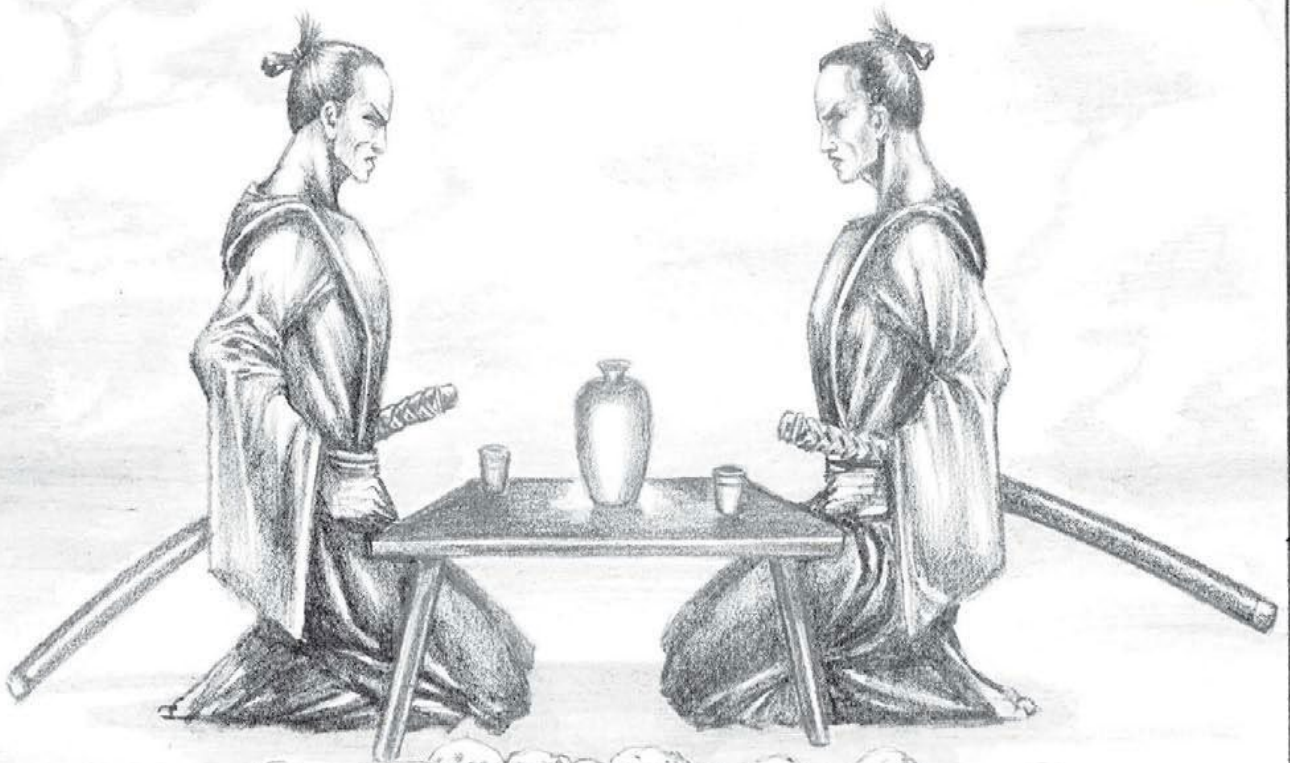
# РВДИЧИ

## Невоспетые герои



### Содержание

<i>Легенды Зару: Казэмуся</i>	4
<i>Вступление</i>	10
<i>Глава 1: Общество родичей</i>	16
<i>Глава 2: Создание персонажей</i>	46
<i>Глава 3: Сверхъестественные родичи</i>	64
<i>Глава 4: Иовествование</i>	72
<i>Приложение: Кровное родство</i>	96



Harvey 1997

# ЛЕГЕНДЫ ТАРУ

## Кагэмуся

С чашкой горячего чая в руках, постепенно возвращающего тепло его замёрзшему телу, Мусаки Такэси терпеливо ждал, пока отец позовет его. Срочный путь с фронта оставил его обессиленным. Его доспехи были запятнаны засохшей кровью. Такэси был «дзито» – наместником в услужении отцу, Мусаки Кадзуо, который долгие годы выступал доверенным «хатамото» сёгуну Минамото. Как и отец, Такэси был предан долгу. В шестнадцать лет он впервые надел самурайские доспехи «дай-сё» и с тех пор верно исполнял службу клану Минамото – защищал земли сёгуната от несправедливости и скверны. Его отрадой были раскидистые сады владений, утончённая красота супруги Адзами и два юных сына. Успокаивающее присутствие Адзами не раз смиряло кипящий в Такэси гнев. Как и в отце, в Такэси текла гордая кровь хаккэна - волчьего во-

ителя верховной лунной богини Цуки-ёми. Ещё со времён прародителя Акэми, когда бушевала война Хэйдзи, доблестные сыновья клана Мусаки яростно били бесчестных врагов. Адзами тоже была дальним потомком хаккэнов, поэтому Такэси уверенно ждал, когда хотя бы один из его сыновей познает пьянящий ледяной свет Цуки-ёми.

Служка отодвинул перегородку из рисовой бумаги и поклонился Такэси: «Отец зовет вас, господин». Самурай последовал за мальчиком через лабиринт комнат к покоям Кадзуо. Седой старец, по-прежнему облачённый в придворные одеяния, лежал на мягком футоне. Под изящной фиалковой тканью его тело дрожало в ознобе. Такэси едва сдержался от стоящего запаха: даже благовония не могли задуть смертную гниль. Но взгляд Кадзуо сквозь пелену боли встретил сына надеждой и любовью.



- Не бойся увидеть то, чему вскоре суждено случиться, – успокаивающе сказал старик, – Мне предстоит путь к земле в самом сердце Цуки-ёми, в небесные миры выше нашего.

- Кто посмел поступить так с тобой, о почтенный отец?! – воскликнул Такэси.

Кадзуо закашлялся, оставив на одежде тёмные кровавые точки.

- Не повторяй мою ошибку, сын. Всегда принимай всерьёз силу наших врагов из клана Асикага. Среди них, верно, есть колдуны, способные навлечь мор. Они давно тщились лишить почтенного сёгуна моих советов. А теперь они примутся за тебя.

- Я отомщу, господин! Цуки-ёми смотрит на меня полным ликом. Пускай мне недоступны целительство, пение, духи и законы, но мой меч станет достойным ответом их вероломству! – поклялся Такэси, но его голос дрожал от скорби. Воин сжал кулаки: чувствуя знакомое шевеление гнева, он усилием воли подавил его. Недопустимо было обесчестить чертог отца и его последние мгновения высвобождением волка.

Старик лишь улыбнулся:

- Ты всегда был верным сыном и славным воином нашего рода. Я должен просить тебя о последней службе, – с этими словами он ударил в небольшой гонг, установленный около футона. В тот же миг в покой вошёл мужчина, скрытый плащом. Когда незнакомец снял капюшон, Такэси застыл от удивления: перед хаккэном стоял его точный двойник! Кадзуо натужно ухмыльнулся.

- Познакомьтесь, сыновья мои. Мусаки Такэси, это твой близнец – Мусаки Дзиро, родившийся всего на пару мгновений после того, как твои глаза испили нежный свет Амагэрасу. Ему неведом гнев хаккэна, но всё же он твой брат. Также он «кагэмуся», воин тени, способный стоять за тебя там, где тебе не под силу. Вскоре он послужит нашему клану жизнью и душой.

Близнец узнал близнеца, а хаккэн – родича. С этого момента их объединила нерушимая братская вера, словно каменный мост над буйной рекой. Каждый хотел задать тысячу вопросов, но пока что братья поклонились друг другу и опустили перед отцом. Для распросов свой черёд, для послушания и почтения – свой.

Кадзуо вновь откашлялся и продолжил:

- Слушайте, о сыновья. Мои люди среди слуг Асикаги Такагуи доложили, что готовится заговор против сёгуна и нашего клана. Вы должны вернуться в оплот клана. Дзиро, научись всему у Такэси: его движения, его жесты... Ты займёшь его место, когда однажды ему придётся покинуть наши пределы и переждать у союзников на севере. Будь готов сразить войска Асикаги или погибнуть с честью.

- Но отец, неужели ты просишь меня бросить нашу землю в час беды? – воскликнул Такэси, – Удрать, словно трус? Я не способен на это так же, как не способен предать сёгуна, нашего господина! Это позор для самурая и, несомненно, равный позор для хаккэна! – воин в сердцах отвернулся.

Взгляд мудрейшего Кадзуо вспыхнул, и старик поднялся на отошавших руках, чтобы осадить мятежного сына:

- Послушай меня! Ты последний хаккэн клана Мусаки. Ты должен сохранить нашу кровь! Возможно, твои сыновья отмечены даром Цуки-ёми, но мы не узнаем этого ещё долгие годы. Я не опозорю наш род, оборвав его родословную. Честь рода важнее личной чести. Ты должен выжить, чтобы вместо меня вести хаккэнов. Если ослушаешься, то клянусь, что могила не остановит моего отмщения! – старик замолк, чтобы перевести дыхание, – Дзиро всю жизнь готовился к этой службе. Для него быть «кагэмуся» – высшая честь. Если ты отвергнешь моё последнее желание, значит, я глубоко ошибался в тебе, ибо ты мне не сын, – обессилев, Кадзуо опустил на футон.

- Дзиро, о брат, желаешь ли ты того же? – глухо спросил Такэси.

Лицо «кагэмуся» осветилось неожиданной страстью:

- Господин Такэси, неужели для меня возможна бóльшая честь? Ты хаккэн, а я «кагэмуся». Моя карма требует служения тебе. Я буду лишь тогда счастлив, когда помогу сохранить славный род хаккэнов Мусаки.

Подумав, Такэси кивнул.

- Да будет так. Любимый отец, я исполню твоё желание: возьму Дзиро с собой в поместье, чтобы он выучился быть неотличимым от меня. Когда наступит час, он сядет на моё место, а я устремлюсь к союзникам во имя сохранения клана.

- Значит, я могу отойти с миром, – прошептал Кадзуо, – Помогите мне, о сыновья, в эти последние минуты. Мирная смерть постыдна. Мне надлежит избежать её, насколько это возможно.

Он с усилием сел, достал из рукава небольшой свиток и прочитал строчки, записанные им, как надлежит самураю, в порыве перед смертью:

Инеем листва

Искрится в лучах солнца.

Застывает жизнь.

- Приблизься, Дзиро, возьми мою катану и исполни «кайсяку». Но после отдай оружие старшему брату, ведь это меч моего отца и отца моего отца. «Сеппуку» же я совершу своим «вакасами».

Замерший Такэси смотрел, как отец, не проронив ни звука, с достоинством исполнил ритуальное «сеппуку». Два точных надреза высвободили на шёлковые одежды старческие внутренности. Кадзуо кивнул, приглашая Дзиро довершить ритуал катаной. После младший брат тщательно протёр клинок и вручил его Такэси.

Заранее вызванный «каннуси» занялся нуждами умершего согласно предписаниям «синто». Близнецы поклонились ему и вышли. Последнее желание отца не допускало промедления. Лишь покинув дворец сёгуна на быстрых скакунах, братья отважились заговорить.

- Наш отец был великим человеком. И всегда гордился тобой, – смиренно сказал Дзиро.

- Я не знал, что у меня есть брат, – помолчав, ответил Такэси, – Что тебе требуется узнать, чтобы стать моим «кагэмуся»?

- Мне нужно увидеть всё окружающее тебя, как ты держишь себя и как управляешь войсками. Мне уже известно о твоей прекрасной супруге и двух сыновьях, и отец поведал мне всё о твоих подвигах. Но словам недоступно, каков из себя ты сам. Мне нужно увидеть, как ты произносишь простые слова и слова любви, как прогуливаешься в своих славных садах, как проводишь «тядо» и моешься в бане. Даже заучив историю твоей жизни, я не смогу погрузиться в неё, пока не увижу сам. Вот зачем отец послал меня жить в твоём оплоте.

Такэси был немногословен, ведь его сердце тяготили мысли об отце, равно как и о Дзиро. На следующий день они прибыли во владения Мусаки. Адзами встретила Дзиро как родного, одарив всей добротой и гостеприимством хозяйки. Дети весело играли с дядей, который учил их придворному пению и игре на флейте. Вопреки опасениям, Такэси с теплотой запомнил эти недели. Он всегда избегал близости с людьми, сделав исключение лишь для Адзами – немногие могли снести его вид в гневе, обуевающем чересчур часто. Пока Дзиро учился, Такэси отдыхал от тревог за охотой, садоводством, живописью и в компании неожиданного обретенного брата.

Такэси берёт Дзиро даже в ежедневных уроках кэндо. Понимая свою силу, хаккэн не смел наседать на брата. Но на третьем уроке Дзиро неожиданно сумел поразить Такэси в лоб. Боль сразу прошла, но глаза хаккэна уже застлала кровь. Его конечности вытянулись и налились мышцами, и через мгновение старший брат возвысился грозным косматым силуэтом. Но «кагэмуся» лишь прищурился и не отступил от вида свирепого зверя, которым стал его брат.

- Мои слабосильные атаки задела тебя, о брат? Но почему ты ждал иного? Ведь хотя я и не обладаю мощью хаккэна, я тоже самурай. Не стоит считать меня беспомощным. Возможно, мне суждено погибнуть в грядущем сражении, но не раньше, чем многие из клана Асикага окропят землю вокруг меня. И всё же ты разгневался! Сражайся со мной как с любым другим воином. Не отказывай мне в чести и в науке своей заботой!

Такэси смог прислушаться к речи брата, и спустя миг они снова смотрели друг на друга одинаковыми глазами. С этих пор их сражения стали немилосердными взаимными испытаниями, в которых «кагэмуся» одерживал победу не реже хаккэна.

Шло время, оборачивался год. Воздух наполнился сладким ароматом сакуры, а трава скрылась под её лепестками. Во всех делах Дзиро научился не отставать от брата, кроме недоступных ему даров Цуки-ёми. Но ещё



одним неосвоенным искусством было «тя-до», чайная церемония. Как бы Дзиро ни старался, его движения не могли сравниться с грацией Такэси. Однажды вечером, проводя очередную утончённую чайную церемонию, Такэси заметил спокойствие Дзиро, не омрачённое волнением о собственном навыке. После церемонии Такэси спросил об этом, и Дзиро лишь печально улыбнулся:

- Боюсь, мои руки не предназначены для кости и чаши как твои, о брат. Я приму это так же, как принял свою судьбу «кагэмуся», обойдённого духом хаккэна. Но увя, неспособность тяжелее на сердце, чем труднейшая из служб.

У Такэси не нашлось ответа на это, и с тех пор каждая «тя-до» напоминала ему об участии Дзиро.

Следующим утром гонец донёс об обширных силах Асикаги на расстоянии дневного перехода. Закон кармы прервал череду безмятежных дней: Такэси знал, что за их месяцы спокойствия Дзиро расплатится своей жизнью. Младший брат тут же поторопил Такэси спастись.

- Мы оба знаем, что не трусость мешает тебе броситься в бой. Иногда нужно больше отваги, чтобы пойти по пути долга, чем по пути меча. Решение выжить и продолжить служить нашему господину – проявление смелости. Я же скроюсь за фамильными стенами, пока тебе достанется тяжёлая миссия. Возможно, моя выслуга однажды позволит мне снова встретиться тебе хаккэном, а не «кагэмуся». Но пока что – скорее! Поспешите с Адзами к дому, который подготовил отец и его союзники! Когда падальщики разлетятся, возвратись, чтобы добить поредешего врага, но не ранее. Не подведи служебные владыке Минамото, а я не подведу тебя.

С этими словами Дзиро отвернулся, облачился в одежды Такэси и прикрепил «мон» клана Мусаки. На следующий день ему надлежало исполнить долг «кагэмуся» и схлестнуться с силами Асикаги в качестве Мусаки Такэси, пока настоящий Такэси пребывал в безопасности.

Адзами увещевания не требовались. Она быстро собрала детей с несколькими слуга-

ми. Оседлав коней, они поскакали прочь, но Такэси остановился у задних ворот.

- Как я могу оставить Дзиро? – закричал он, – Он моего клана, мой родной брат! Что за воин бросает собственную семью? Что за хаккэн сбегает от битвы? – его тело налилось гневом, на руках и голове показался чёрный лоснящийся мех.

Но хаккэна обернули тонкие руки Адзами, взволнованно зашептавшей:

- Нет, господин, нет! Дзиро знает, что идёт на смерть, и тебе нельзя за ним следовать! Неужели ты забыл последние слова своего почтенного отца? Вспомни, пока не предал нас всех. Разве ты не мечтал всю жизнь о брате? Так же и Дзиро мечтал увидеть тебя в своём изгнании. Его не спасти, ведь его жизнь окончилась в миг рождения, когда «каннуси» опознала в тебе хаккэна, а в нём – нет. Отпусти его, господин. Пусть исполнит долг Цуки-ёми, чтобы ты исполнял свой. Пусть его смерть не пройдёт даром.

Стучащее сердце Такэси успокоилось. Гнев отступил перед словами Адзами, но на его место пришла скорбь. Более не оборачиваясь, Такэси с супругой, детьми и слугами поскакал на север, а позади уже разгорались звуки битвы. Несколько часов спустя в багровом свете заходящего солнца он, как наяву, видел в голове картины разорённого поместья и блеска меча, занесённого над Дзиро. Он чувствовал запах свежей крови, струящейся из тела брата. Мусаки Такэси, самурай и хаккэн, рыдал о брате в тот вечер, пока вдали раздавался победный клич врага – ещё не подозревающего, как честь и долг перечеркнули его триумф.





# Вступление: Истории о родичах

*Скажите, сестра моя и брат мой,  
Будет ли вам дело до гибели друг друга?*  
– R.E.M., «Sweetness Follows»

## *Иредыстория*


Мне двадцать лет. Последние десять из них я каждый день истово молюсь, повторяя давно заученные слова. Я прошу цели, жду чудес, жажду искупления – или хотя бы шанса доказать свою полезность.

По большей части я молюсь за Яна, моего брата. В нашей семье «он» умный, а не я. Я уже несколько часов пытаюсь собрать мысли в грамотный текст, а если бы за дело взялся он – то изложил бы мои жалобы «стремительным глаголом» минимум на двух языках. И он же краса нашей семьи, противореча всем утверждениям о том, что высшие силы раздают красоту и ум по справедливости. У Яна густые огненные кудри, от которых окружающие не могут отвести глаз. А у меня на голове рыжее гнездо, неподвластное расчёске. Оно лезет в глаза в самые неудобные моменты.

Но снова о Яне... Я постоянно молюсь о нём потому, что у него настоящий талант на неприятности. Вот бы кто-то присмотрел за ним и не давал ввязываться в переделки. Вот бы кто-то позаботился о нём. Но моя участь предрешена: однажды я буду одиноко стоять, живая и с бью-

щимся сердцем, над курганом, сложенным согласно неведомой тысячелетней традиции, под песнопения незримых плакальщиков на заповедном языке. Он отправится в заказанное мне место, а я останусь в земном грехе. Мне, скорее всего, суждено дожить до старости и увидеть внуков, а его шансы отпраздновать сорокалетие всё призрачней с каждым днём. Он рождён с духом Матери-Природы, он воплощает её всем своим существом. Его дикая сторона, которую мне никогда не познать, это гару – середина между людским миром и миром волка. Он живёт в обоих мирах. Я же застряла здесь, с прочими обыкновенными людьми. Ну, почти обыкновенными.

Когда я была совсем маленькой, мы с родителями и Яном попали в аварию. Я помню, как очнулась после бессильного кошмара. Было темно, сыро и одиноко... Но это быстро прошло. Словно во сне, но всё-таки наяву я увидела рядом, совсем недалеко от горящей машины, чёрную волчицу с серой полоской на морде. Она пробыла со мной до утра и разговаривала – не словами, а певучими наваждениями, звучащими эхом внутри головы, о волках-оборотнях и их родичах. Ян – гару,



вервольф, объяснила она. Я родич, его кровный родственник. Волчица поведала, что я дар самой Гайи и что мне предназначено жить среди других родичей, которые укажут мне путь. Также она сказала никогда не забывать о наследии гару, об обязанности во всём содействовать Гее и её слугам. До утра я продремала в тёплой, мягкой шерсти. До сих пор мне не под силу заснуть в темноте, если рядом не вздымается мягкий пушистый бок.

Несмотря на мою веру, я обычный человек со всеми людскими страхами и пороками. Больше всего я боюсь подвести своих друзей-оборотней или, хуже всего, Яна. Вдруг однажды меня не окажется рядом в час нужды или я не соберу отваги помочь им? И что если цена моей слабости станет для них слишком высока? Способна ли я пойти на жертву?

Но при этом – как не пойти на жертву?

– Фрагмент дневника Теадоры Корриган, сертифицированной медсестры, родича Фианны

## Данными клятвами и общей кровью

*Долг - величайшее слово в языке.*

– Роберт Эдвард Ли

Узы крови и родства, клятвы верности – таковы связующие между оборотнями и их родичами. Родичи – неотъемлемая часть мира гару, и вместе с тем они отнюдь не сверхъестественные существа, во всяком случае не на том уровне, как сами оборотни. Они не превращаются в трёхметровых клыкастых чудищ, способных без вреда расхаживать под градом пуль. Человеческие и волчьи родственники вервольфов, безусловно, важная часть общества последних, но далеко не равноправная. Проще говоря, они – родня, со всей сопутствующей нервотрёпкой, переживаниями и радостями. В обществе гару родичи могут занимать самое разное место, от возлюбленных супругов, братьев и сестёр, до племенных производителей и пушечного мяса на войне с Вирмом. Иногда узы, связывающие родичей и гару, желанны и приятны; иногда же они сковывают родичей обязательствами.

Родичей примерно вдесятеро больше, чем оборотней – и вспомнив сокращающееся число гару, легко понять, что и родичи встречаются нечасто. Людские родичи обычно живут в собственных домах или в специальных поселениях, а волчьи – на охраняемой гару территории. Большинство родичей отчасти знают о своих корнях, хотя мало кто представляет полную картину. Гару отнюдь не торопятся обсуждать Владычество за семейным ужином! Однако подобно «затерянным щенкам» вервольфов, в наши дни всё больше родичей растут безо всякого понятия о своей связи с гару. В отличие от оборотней, родичи не нуждаются в обряде посвящения (Rite of Passage) и часто старятся, так и не открыв своих мистических корней. Потеря контакта с родичами тянет общество гару

на дно. Что бы ни думали вервольфы, без родичей они не могут существовать, потеряв важную ниточку к мирам людей и волков. Чем меньше на свет появляется воинов Геи, тем больше труда перейдёт на плечи их человеческих и волчьих родственников во Времена Гибели. Возможно, однажды гару придётся ответить за обращение с родичами как с существами второго сорта.

### **Кто считается родичем?**

У родичей много ролей в мире гару: союзники, семья, непримиримые враги, друзья, производители, няньки и даже ни о чём не подозревающие политические пешки. Отношение к ним сильно разнится от племени к племени и даже от септа к септу. Однако за редчайшим исключением даже самые любящие и свободомыслящие оборотни не держат родичей за равных. Бывает, гару готов пожертвовать собой ради спасения людской или волчьей семьи, но чаще всего дела обстоят в точности наоборот. Родичи – ценный ресурс, но жизнь воина Матери-Природы всегда выше таковой обычного человека или волка. Таким образом, бóльшая часть оборотней относится к родичам со снисхождением, ограждая их от мира и тем унижая. Некоторые родичи принимают своё место в порядке вещей; другие, такие как Свежеватель Хайт, вступают в борьбу.

Основной внешний признак родича – его реакция на Первобытный ужас. Испытывает ли человек что-то кроме страха, увидев оборотня в Криносе? Может ли он вынести вид Криноса, не потеряв самообладания и не упав в обморок? Попытается ли он объяснить себе увиденное как временное помешательство или же примет всё как есть? Рядовой родич, конечно, испугается, но его память об истинном облике волков не будет скрыта Завесой. Впрочем, иногда встречаются и обычные люди с «иммунитетом» к Первобытному ужасу, поэтому следует учитывать и другие признаки (см. ниже). Также невосприимчивы к Ужасу некоторые пробуждённые создания, такие как вампиры, призраки, маги и подменыши.

Волки не прошли через Владычество и поэтому не испытывают эффект Первобытного ужаса. Тем не менее, большинство волков бегут от гару в Криносе просто из-за инстинкта самосохранения.

Второй важнейший признак родича – генетический. Есть ли среди предков особи оборотни? Благословлены ли Гайей другие члены стаи? Породила ли особь щенков гару? Если да, речь идёт несомненно о родиче. Генетика – не точная наука, однако статистически от союза вервольфа с родичем появляется 90% отпрысков-родичей и 10% гару. Союз двух родичей даёт 50% родичей, 1% гару, а остальные будут простыми представителями своего вида. Родич, соединившийся с обывателем, обычно не производит детей-родичей, хотя некоторые фракции Детей Гайи хранят тщательно скрываемый обряд, способный повлиять на это. Предыстория «Чистокровный» (Pure Breed) у гару или родича увеличивает шанс благоприятного потомства.

Косвенными признаками родича являются ментальность, духовность и культура. Верит ли особь в служение Матери-Природе? Воспитали ли её уважать общество гару? Или же она отвернулась от своего наследия? Может, она отринула ответственность и не передаст собственному потомству учение Гайи? Или же она и сама не подозревает о своих корнях? Волк или человек может генетически быть родичем, но выпасть из этой культуры из-за скептицизма или неверия. Мать-Природа зрит в душу и не примет того, кто Её отверг.

### **Атмосфера и темы**

Родичам доступно сокровенное знание о Матери-Природе и её детях гару... Но всё же им отведена тыловая роль в качестве жён, любовников, детей и друзей; им никогда не стать едиными с обществом гару. Семья семьёй, но для большинства оборотней родичи так или иначе ниже. Это придаёт жизни родичей определённую печаль. Оборотни – воплощённый гнев и агрессия, но также они восхитительные создания, способные духовно касаться как человеческого, так и звериного мира. Преданность для родича часто оборачивается расплатой. Верные родичи должны смириться с тяжкой, часто летальной ношей, накладываемой отношениями с оборотнями, в то же время прекрасно понимая, что им никогда не познать азарт охоты на собственных лапах. Трудности преодоления этого внутреннего конфликта задают настрой многих историй.

Темы сюжетов о родичах вертятся вокруг долга и обязательств, налагаемых семейными узами. Одно только родство с гару заставляет сталкиваться с тяжёлым выбором. Помогать ли гару, своим отважным друзьям? Или постараться избежать пугающего родства? Или же отвергнуть общество гару и своё второсортное положение в нём? Оттеняющей темой может стать паранойя, во многом из-за влияния Семьюэла Хайта. Хайт был родичем Детей Гайи, но пожелал для себя мощь гару и встал на тёмный путь. Охваченный жадностью стать оборотнем самому, он основал племя Танцующих в шкурах. Из-за его зависти и скверны многие оборотни перестали доверять собственным родичам. Конечно, эти подозрительные гару не спешат рассказать родичам о деяниях Шкур – причине своего отношения. Некоторые родичи боятся потерять даже второсортное положение в обществе гару... а другие вспоминают об Владычестве, опасаясь ещё более суровых последствий.

### **Лексикон**

**Общность (Fellowship):** Группа родичей, договорившаяся о союзе. Как правило, общности возникают вокруг общей цели, такой как передача информации и генеалогия.

**Няня (Nanna):** Родич, воспитывающий детёнышей гару.

**Жеребец (Stud):** Родич-мужчина, нужный только для продолжения рода. Уничжительный термин.

**Кобыла (Mare):** Родич-женщина, нужная только для продолжения рода. Уничжительный термин.

## Как использовать эту книгу

«Родичи: Невоспетые герои» – руководство для игроков и рассказчиков по созданию персонажей-родичей, а также материал по влиянию и участию родичей в обществе гару. Для проведения кампании про родичей, конечно, понадобится книга «Оборотни: Апокалипсис». Также в «Родичах» вы найдёте информацию по смешанным играм – для тех редких случаев, когда носители генетики гару впоследствии становятся вампирами, магами, призраками или подменьями. Кроме того, хотя «Родичи» преимущественно посвящены гару, они также затрагивают и других меняющихся – бастетов, гуралов и прочих – предоставляя шаблоны, организации и персонажей. На наших страницах вы найдёте много завязок сюжетов, пригодных как для историй о группе родичей, так и о смешанной группе гару с родичами. Цель нашей книги – вдохновить рассказчиков и игроков задуматься о сложных отношениях между гару и их «обычными» людскими и волчьими родственниками.

## Полезные источники

В книге «Оборотни: Апокалипсис» и в других приведено немало источников вдохновения на духовную и мифическую тематику; о волках как о величественных могучих зверях; и о конфликте между людьми и природой. Ниже представлен список работ о взаимоотношениях волков и лю-

дей, трудностях родства и сложной жизни притесняемых меньшинств.

В качестве музыкального сопровождения попробуйте что-нибудь жалостливое и тоскливое. Включите что угодно из кельтских групп, например, Touchstone или Silly Wizards. Старый американский блюз тоже подойдёт, а также некоторые современные артисты, такие как The Jody Grind, Cowboy Junkies и Келли Хоган. Наши в команде Мира Тьмы любимчики, Dead Can Dance, недавно перешли на мотивы коренных американцев, что очень даже в кассу.

«Пограничье / Borderlands», Глория Анзалдуа. Эту книгу отличает поэзия и центральноамериканские мифологические и фольклорные мотивы. Автор причастности к нескольким мирам, ни в одном из которых не ощущаешь себя своим.

«Бхаджи на пляже». Этот индийский фильм сталкивает поколения и этносы, показывая важность родства и семейных уз.

«Большой медвежий альманах / Great Bear Almanac», Гэри Браун. Хорошая обзорная и справочная книга по всем видам медведей.

«Волчья стая / Wolf Pack», Сильвия Джонсон и Элис Аамодт. Хотя это и детская книга, она даёт подробное и в то же время доходчивое описание волчьего общества. Внутри замечательные иллюстрации взаимодействия волков и людей.

«Вороны зимой / Ravens in Winter», Бернд Хайнрих. Автор исследует поведение воронов.





«Нападения медведей: Их причины и предотвращение / Bear Attacks: Their Causes and Avoidance», Стивен Герреро. Отличная книга о взаимодействии людей и медведей, обучающая методам избегать их и выживать, а также всего, что влияет на поведение медведей.

«Календарь песчаного графства», Альдо Лепольд. Этот сборник зарисовок от отца современной экологии – обязательное чтение для тех, кто хочет отыгрывать лояльного родича, а также любого персонажа, хоть немного задумывающегося об окружающей среде. Его философия «этики земли» составляет основу современного экологического движения. Хоть труд и написан в первой половине века, его идеи всё ещё актуальны.

«О волках и людях / Of Wolves and Men», Барри Лопез. Книга погружается в историю и социальную биологию волка. Она начинается с замечательного описания жизни с волчьей точки зрения.

«Лис и охотничий пёс / The Fox and the Hound», Дэниэл Мэнникс. Забудьте о мультике. Этот признанный литературным сообществом роман рассказан (и как!) с точек зрения двух соперничающих животных.

«Волки: Экология и повадки вымирающего вида / The Wolf: The Ecology and Behavior of an Endangered Species», Дэвид Л. Мич. Этот написанный в 1970 текст остаётся ключевой научной работой по биологии и поведению волков. Он подробно описывает общество волков.

Любая книга в серии «Вооружённые люди / Men at Arms» издательства Osprey станет огромным подспорьем в исторических хрониках.

«Птичьи мозги: Интеллект ворон, воронов, сорок и соек / Bird Brains: The Intelligence of Crows, Ravens, Magpies and Jays», Кэденс Сэведж. Обзор врановых и отличный материал для родителей кораксов.

«Клуб радости и удачи», Эми Тан. И фильм, и книга забавно и в то же время трогательно описывают отношения матерей и дочерей, захваченных своим прошлым в Китае и настоящим – в Америке.

«Отцы и дети», Иван Тургенев. Классический русский роман о столкновении поколений, о политике, о родительстве – всё это подходящие темы семейной жизни в Мире Тьмы.



# Глава 1: Общество родичей

*Скажи мне новое, не повторяй прежних слов  
И посмотри мне в глаза по-настоящему  
– Mary Chapin Carpenter, «The Hard Way»*

## **Менталитет, темперамент и личность**

Не помню своих мыслей во время первого превращения Яна. Кажется, я просто сидела на старом размокшем матрасе на обочине пустого шоссе. Будто ничего больше не существовало и не имело значения кроме этой трансформации. Теперь я понимаю, что была в клиническом шоке – пот, дезориентация, все признаки. Ведь только что на моих глазах раздавило родителей! Если бы Ян не вытащил меня из машины, я бы там и умерла. Но Ян позаботился обо мне. Спас меня.

Ночь сделала всё призрачным. Даже сейчас произошедшее больше похоже на яркий сон, чем на воспоминание. Стараясь не плакать и по-взрослому держать себя в руках, я сосредоточилась на одной привычной частичке своего мира – родном брате. Но он-то никогда не сдерживал эмоции. Он горько завыл – его собственные раздражение и боль в тот момент были почти осязаемы. А потом...

Я дёрнулась – и даже не от вида, как брат увеличивается и покрывается густой рыжей шерстью... Вначале были звуки: скрип костей, рвущиеся джинсы, стоны – удовольствия, наверное, но и боли. Я не могла отвести взгляд. Я обязана была досмотреть.

Страх? Да, я испугалась... но не за себя. Каким-то образом я знала, что Ян просто пересёк недоступную мне черту... И то, что между нами теперь всё стало наоборот. Долгие годы он заботился обо мне: поднимал на ноги, приносил мороженое, дразнил меня по-доброму – и наседали на любого другого, кто смел дразниться. Но этой ночью я осознала, что пришёл мой черёд стать защитником. Теперь ему без меня никак – вот и всё.

Понимаю, это странно звучит от «простой смертной» – как может нечто «хрупкое», маленькое и беззубое защитить существо, подобное ему? Но многие родичи настроены так же, как и я. Когда я узнала о гару, об их войне и долге, я сразу приняла свою роль в этом – и не отказалась бы от неё ни за что на свете. Я решила стать полезной гару, поэтому окончила школу на год раньше, записалась в программу подготовки медсестёр, и это до сих пор моё призвание. Оборотни редко болеют, и Мать-Природа умеет позаботиться о своих солдатах после битвы. Но вот их дети... И другие родичи... Скажем прямо: мои навыки постоянно пригождаются. У других родичей так же: кто-то становится ветеринаром, кто-то лесником, кто-то записывается в военное училище... Те, кто могут себе позволить, ску-



пают земли вокруг каэрнов, чтобы защитить от застроек. Некоторые осваивают взлом сетей, чтобы через современные технологии облегчить жизни, как оборотней, так и родичей. Лучшие из нас посвящают себя делу всецело.

Увы, некоторые гару злоупотребляют нашей помощью. Они заставляют женщин рожать трижды за два года – это невыносимо для организма. Подумайте: беременность и роды каждые девять месяцев с 14 до 50 лет! Плодовитая женщина-родич «теоретически» может принести пару десятков детей за свою мучительную жизнь. А те родичи, которых пускают на пушечное мясо? Я знаю, что Гее нужны воины, и родичам тоже следует знать врага в лицо (или хотя бы уметь обращаться с оружием), но многие юноши и девушки просто бессмысленно погибают, чтобы доказать свою нужность. Я ненавижу тех, кто воспринимает людей как статистику, а ведь это именно то, как мыслят некоторые радикальные племена.

Вот чего не понимают гару: мы же люди, чёрт побери! Ну, кроме родичей-волков. Но всё равно – мы просто хотим помогать, из любви к семье, из преданности Гее или просто потому, что приятно быть нужным, быть частью движения к общей цели. Но иногда даже лучшие из оборотней обращаются с нами как со стадом тупых фанатиков. И это быстро выводит из себя. Я всегда помогу по мере своих сил, даже если взбешена. И, между прочим, сделаю это бесплатно. Но было бы неплохо получить в ответ немного уважения.

Я не единственная, кому поперёк горла снисходительное отношение. Почему бы гару не советоваться с родичами по вопросам, влияющим на всех? Или приглашать на собрания, касающиеся родичей? Гару пора понять: чтобы выжить в наши тяжёлые времена, необходимо объединить усилия.

Думаю, отчасти дело в том, что они боятся. «Протяните подачку – отхватят по локоть» – вот что они о нас думают. Да, в семье родичей тоже не без уroda. Сэм Хайт – худший пример, но не единственный. Поэтому некоторые оборотни говорят, что родичей необходимо ставить на место, иначе они взбунтуются, и вся система полетит к чертям. Подобные будто заученные утверждения подозрительно напоминают речи ханжей об ущербности женщин и меньшинств.

Пожалуй, главное, что следует сказать о родичах – это что мы хотим простого права восприниматься как самостоятельные личности. У каждого собственные надежды, мечты, пороки и эго. Да, мы родичи Костегрызов и Скользящих-по-стеклу, Звездочётов и Уктены, мы люди и мы волки – но мы не бесчувственные автоматы! Мы имеем право на страсти и устремления. Хоть раз почувствовать себя равным участником происходящего – в конце концов, разве Гея не благословила меня тоже? Возможно, Её дар родичам несколько отличается, но всё равно – ведь я тоже отмечена Ей.

Неужели никто не задумался, как трудно было бы «без нас»?

### Курица или яйцо?

Спрашиваешь, племя породило родичей или родичи – племя? Тогда мой ответ... да. Но ты нахмурился, и я вижу, что этого ответа недостаточно! Тогда послушай. Первые оборотни были подобны друг другу – у них не было понятия о племенах (что бы ни говорили Серебряные Клыки). Но со временем меняющиеся расселились по всем уголкам Земли, и везде они находили людские народы. Из людей гару выбрали сильнейших, умнейших и лучших для продолжения рода. В отрыве от других оборотней каждая группа испытала влияние своего народа, уподобилась ему. И когда у гару одной территории становилось больше общего друг с другом, чем с чужими гару, возникало племя.

Но как оборотни создали родичей? Сейчас объясню. Гару выбирали наилучших кандидатов для продолжения рода. Таких людей оберегали и обучали. Родичи стали вождями, шаманами, советниками, целителями, учителями... Они вели свой народ, который тоже уподоблялся предводителям, а значит, и племени.

– Борис Инь, родич Звездочётов

### Мотивации

*Разве мы своё не отслужили?*

– Банджо Патерсон «Последний марш»

Как я уже говорила, многое влияет на решение родича присоединиться к миссии гару со всеми тяжкими обязательствами – или же отринуть Мать-Природу. Хочется верить, что большая часть родичей выбирает первое, но часто это не так. Как и наши братья-оборотни, родичи очень и очень разные.

Некоторые мотивы я уже упомянула. Многие из нас – ближайшие родственники оборотней. Представьте себе обычные семейные обязательства и помножьте тысячекратно. Кто-то породнился с оборотнями через брак, что тоже создаёт семейные (и, кхем, репродуктивные) обязательства. Но бывают и небезразличные к общему делу родичи, которым не удаётся найти себя в генеалогическом древе вервольфов. Они чувствуют нужду доказать свою причастность несмотря на отсутствие явного родства. Часто они самые ярые и просветлённые из нас – вплоть до слащавой крайности. Я слышала, основатель Чёрного Орла, организации родичей-наёмников, не знает ни единого родственника-гару. Но не стоит сомневаться в его преданности делу, если дорога собственная шкура.

Отчасти поэтому я и стараюсь узнать как можно больше о родичах. Я, конечно, знаю, что такое быть родичем – но всё равно нужно задавать вопросы о том, что такое быть родичем другого племени или в другой стране. Только так я могу более ли менее авторитетно рассуждать перед гару о родичах. Да, таким образом я хочу добиться для «обычных людей» больших прав в делах септа и племени. Но прежде всего я уверена, что оборотням необходимо самим услышать обо всём от родича вроде меня, пока ситуация не взорвалась. На карте – благополучие нации гару... которое, как я уже говорила, мне совершенно не безразлично.

Что всё-таки заставляет родичей повернуться против оборотней? Увы, даже у меня есть поводы для догадок – а со мной ведь обходятся сравнительно мягко. Обычно дело в неподобающем, неблагодарном обращении со стороны вервольфов. Когда рискуешь за кого-то жизнью, а он даже не скажет «спасибо», сложно не обидеться. А когда видно, что твоя жизнь или смерть просто пшик, тогда... скажем прямо – чувствуешь себя мусором. Бывает и хуже – подумайте о родичах, которым не удаётся произвести потомство-гару... Я слышала, как однажды Серебряный Клык убил свою жену просто за неспособность к деторождению. Возможно, это просто слухи, распускаемые Теневыми Владыками, но мне довелось увидеть своими глазами, как мужчины-гару поносили женщин за рождение «жалких родичей». Просто тёмные века!

Есть родичи, спятившие от обиды на то, что Гея не пожелала сделать их гару. Это настоящие буйные психи. Взять Сэма Хайта: этот психопат спятил потому, что так и не превратился, когда подошёл срок. Не знаю, сколько людей он зарезал и сколько шкур оборотней собрал, но его «несчастье» подтолкнуло его к краю и привело к многочисленным трагедиям. Я полагаю, что подобное происходит из-за самоустранения вервольфов. «Смирись», говорят они. Но этот принцип «спасения утопающих» не всем по зубам. Да, есть маньяки вроде Свежевателя Хайта, но в конечном итоге гару часто сами создают себе проблемы. Им следует лучше понимать, как чувствуют себя те, кого не зовут охотиться или заседать со стаей. Видит бог, я никогда не пойду против племени, но даже мне иногда завидно. Ведь... превращаться в волка должно быть так интересно! Однако я довольна своей долей – возможно, благодаря всем добрым словам Яна и его собратьев.

В общем, с такими друзьями, как избранные воители Геи и врагов не надо. Но родню не выбирают, и нам приходится либо принять их, не рассчитывая на ласковое отношение, либо бросить семью вовсе.

## Вопрос отношений

Стоит признать: родичем быть зашибенно. Такие связи вам и не снились. Закон - побоку: компромат на кого угодно, кражи в лучшем виде и безупречная охрана. За это – всего-то несложная финансовая поддержка, временами место залечь на дно и юридическое прикрытие. Бизнес процветает! Ради этого стоит мириться с закидонами сестрёнки.

– Билл Надо, исполнительный директор, родич Стеклоходов

Каково мне, спрашиваете? Представьте, что вы проморгали приз в миллион долларов, потому что ошиблись в одной цифре в лотерее. Так и есть: мой двоюродный брат может порвать пополам джип и без страха целоваться с жертвами эболы. Он ощущает духовное братство с кучкой зловонных ходящих шуб, считающих, что я должен быть благодарен за одно право подчиняться их приказам. А что в том мне? Лучше бы я никогда не узнал о гару.

– Крис Влодковский, независимый музыкант, родич Своры Фенрира

Недуг ликантропии, обнаруженный нами в ряде образцов, поражает членов семьи избирательно. Однако даже внешне здоровые особи являются носителями. Ликантропия сродни гемофилии, хотя без связи с полом. Болезнь поддаётся изучению по здоровым переносчикам, равно как и по особям с выраженным фенотипом. Преимущество в том, что здоровых значительно легче заполучить живыми.

– Д-р Ромейн Гай, Предтеча, амальгама Сондажа

Я считаю, у родичей духовная связь с Землёй. Пожалуй, она есть у всех, но гораздо сильнее у кровников гару. Мы любим природу во всех её выражениях. Мы способны остановиться понаблюдать удивительный закат или засмотреться на ясное звёздное небо. Знаю, не

все мы такие... Некоторые находятся в плену у человеческих пороков – гонятся за деньгами и всем тем, что навязывает им реклама, живут по сценарию мыльной оперы, не понимая окружающего мира. Им можно только посочувствовать.

– Даниэль Линхарт, фотограф, родич Детей Гайи

Счастье быть родичем, говорите?! Мы же заботимся о своей родне, не так ли, лорд и владыка Арун, наш светлый предводитель, Знающий-Как-Лучше для всех на острове, а? Лжец! Ублюдок! Ты недостойн называть себя даже испражнениями волка, не то что волчьим братом! Лучше бы назвался Детоубийцей и Насильником Жён! Я читала в хаольской книге о матери, которая убивала своих детей. Но я знаю месть, которая слаще смерти. И каждый раз, когда я беру на руки нашего нового сына и вижу пламя, пылающее в его взгляде, я грежу, как однажды он сойдёт в землю для перерождения. Я смеюсь от счастья, представляя, как твоё сердце лопнет однажды, когда он найдёт тебя в битве.

– Иолани Тёмная Луна, бывший родич Уктены, теперь родич Танцоров Чёрной Спирали

Мы с сестрой всегда ощущали себя особенными. Но только на тринадцатилетие стало ясно, почему: Никки превратилась. А мне бабушка рассказала о родичах. Большая честь – быть мной, быть родичем. Но ещё это страшно. Я всегда любил Никки и всегда буду любить – но так ужасно видеть её бешенство. Ничего, что я больше никогда не смогу нормально бегать. Я простил её ещё до того, как зажили раны. Подумаешь, немного мышц... Но не знаю, выдержу ли ещё раз это выражение отчаяния и гнева в глазах сестры.

– Джесс Икенберг, родич Чёрных Фурий

## Кровные узлы

*Я подпишусь на тишину*

*Твоя легенда в безопасности*

– Indigo Girls «Left Me a Fool»

У большей части родичей, как и у меня, среди непосредственной семьи есть гару. Мне повезло (или не повезло, по мнению фенийской молодёжи) иметь старшего брата-гару. У других гару матери, отцы, сёстры, тёти, дяди, двоюродные родственники...

Говорят, кровь не вода, и по крайней мере в здоровых семьях она создаёт теснейшие узлы между гару и родичами. Здесь я намеренно не говорю о тёмной стороне вопроса – инцестах, насилии, унижении... Всё это есть среди родичей, среди гару, равно как и у обычных людей. К счастью, мне никогда не доводилось испыты-

вать это лично. Так что давайте на секунду забудем об этом и представим идеальную картину... Представьте свою любовь к матери и отцу, бабушке и дедушке, брату, сестре, к своим детям. Наверняка вы на всё ради них готовы – отдадите им последнее, даже пожертвуете жизнью... Какая мать не пожертвует органом, чтобы спасти своё дитя? Какой любящий сын или дочь не пойдёт на обман или воровство, чтобы помочь родителям выбраться из долговой ямы? Родные, бывает, ссорятся, ругаются друг на друга и задевают чувства, но в беде никогда не бросят.

Так и в семьях гару, только сильнее. Я упоминала, что брат и даже некоторые троюродные родственники из других племён любят подразнить меня, но боже храни чужака, который осмелится на фамильярность! Как-то вечером в баре меня шлёпнул мужичок – я боялась, что Ян его там и разорвёт! Как будто я не могла отшить нахала

сама. Но я же «младшая сестрёнка», к тому же родич, так что беднягу ждали жестокие по- бои от Яна и его компании... Обратни носятся со своими преданными родичами примерно как образцовые мамыши – с детками-отличниками, завоёвывающими спортивные медали и в 12 лет осваивающими курс алгебры. Часто гару побуж- дают нас стремиться к новым личным вершинам, а иногда хранят нас хуже тюремщиков. Некоторые племена ограждают своих беременных женщин словно монашек. Не раз женщины-родичи проси- ли меня не рассказывать об их положении, чтобы не жить девять месяцев в изоляции. Обычно я по- могаю беднягам, чем могу. Иногда их мужья и ро- дители-гару заявляют с претензиями, но тогда я объясняю, что беспокоюсь не только за мать, но и за ребёнка. Обычно помогает.

Конечно, забота простирается в обоих направ- лениях. В критической ситуации мы не паникуем и остаёмся единственными, кто способен сохра- нять рассудок в присутствии бушующего верволь- фа. Само собой, сдержат гару в таком состоянии невозможно, но хотя бы получается утихомирить ситуацию. Тяжёлая ноша – знать, что ты действи- тельно единственная надежда оборотня. Уверена, большая часть родичей бросит все дела, чтобы помочь попавшему в беду родственнику-гару. Я вижу в этом нашу судьбу: кто-то должен позабо- титься о солдатах. Многие религии и философии осуждают борьбу с собственной судьбой, говоря, что тебе воздаст по делам благодаря карме, ми- ровой справедливости и подобным закономер- ностям. Я абсолютно с этим согласна, в особен- ности в отношении родичей и гару. Бог, Аллах, Гайя, Великий Дух, или кто бы то ни было, назначил нас на эту «работу» – мы должны выполнять её со всем усердием.

Однако кровные узы иногда оборачива- ются ненавистью, а не любовью. Некото- рые родичи начинают презирать близких им гару за попытку всецело контролиро- вать их. Как-то раз я встретила женщину, дочь Чёрных Фурий, хотя догадаться о том было невозможно. Она отрекалась от всякой связи с «этими воинствующими фе- министками». Выслушав многословную ру- гань, я невольно задумалась, не стала ли она забывать «правду» о гару. Ни разу она не упо- мянула внутренней красоты народа Геи, го- воря только об уродстве и жестокости. Воз- можно, подобные родичи непостижимым для меня образом постепенно теряют пони- мание гару. Будто Мать-Природа предусмо- трела для блудных родичей особую Завесу.

Как я уже говорила, Сэм Хайт – лишь худший пример. Есть и другие родичи, пре- давшие свой народ. Некоторые добровольно присоединяются к падшим Танцорам Спира- ли, например, Иолани Тёмная Луна, которой двигала жажда мести за некую обиду. У дру- гих, таких как безумный родич Своры Фенрира Крис Влодковский, просто свербит из-за зависи- мости к оборотням. Обычно они ограничиваются уст-



88

ным поношением, но попадаются и настоящие психи. Здесь я обязана задать вопрос: нет ли в том и вины гару?

Я знаю, что в случае Иолани ответственны вервольфы, или, по крайней мере, один. Насколько я понимаю, она была дочерью известного гавайского кахуны, да и сама состоялась на этом поприще. Она вышла за вождя Уктен, и хотя никого из нас, хаолей-фениев, конечно, не пригласили, однако даже мы были наслышаны о той свадьбе. Но потом что-то пошло не так. Говорят, она сорвалась после выкидыша во время первой беременности. Я раз с ней виделась, и хотя мне больно говорить это, её затравленный вид заставлял предположить о постоянных побоях и угрозе физической расправы. Бог свидетель, по долгу службы я часто вижу таких людей, и эта непрекращающаяся череда заставляет глотать слёзы скорби и гнева. Не стану утверждать наверняка, что она стала жертвой насилия, но это бы всё объяснило. Что никак не оправдывает перебежку к Танцорам Спирали – но хотя бы становятся ясны предпосылки.

### Брак с гару

*Совокупление – мерзкое дело.*

– Харлам Эллисон «Парень и его пёс»

Брачный союз... «Истинная любовь». Вообще это случается не так уж редко – и в любом племени. По правде говоря, я видела больше браков по любви, чем по расчёту. Гару – природно страст-

ные существа. Завоевание супруга и продолжение рода для них почётно. Даже ухаживания и соитие люпусов с волчьими родичами носят игривый, преданный характер. Большинство племён искренне чувствуют каждый брак родича и гару. «Супружество», «отцовство», «материнство» – важные понятия в культуре гару. У некоторых племён всё проходит чинно, формально, прямо как в мыльных операх – белое платье, чёрный костюм, торт, чин по чину. У других это простое заверение в преданности, без сопутствующих процедур. В волчьем обществе вся стая видит соитие альфа-пары – в некотором роде их, хм-м, нравственность сильнее нашей, ведь в отличие от них, иным оборотням и родичам не чужды и связи на одну ночь под настроение. Так возникает разрозненность семей гару, потерянные щенки и родичи.

Однако, увы, «родословная» для многих гару значит слишком многое. Полагаю, они скорее надеются, что молодожёны придутся друг другу по вкусу, но если нет, то увы. Я лично совершенно не могу представить ни мгновения чувственной страсти с кем-то, кого бы я не любила – не говоря уже о незнакомцах! Но кому какое дело до страсти, не так ли?

Что касается межплеменных браков... Даже Гея не может укротить стучащее сердце. Многие племена (в основном Костегрызы, Дети Гайи, Стеклоходы, Безмолвные Странники, некоторые Фианна и Звездочёты) судят по делам, а не крови. Если родич предан и достоин, то породниться с другим племенем не составляет проблемы. Дети Геи и



Безмолвные Странники особенно известны этим, но нельзя сказать, что и родословные Фианны такие уж эксклюзивные несмотря на кельтское самоотождествление. По большей части, родич любого пола причисляется к новому племени. Например, если бы я рискнула рассердить Яна и влюбилась в какого-нибудь учтивого Филодокса из Детей Гайи, то большая часть окружающих сочла бы меня родичем именно Детей Гайи, а не Фианны. Это, конечно, никак бы не отменило моей тесной связи с Фианной – просто гару и родичи посчитали бы мою связь с Детьми Гайи более крепкой.

Но не стану вводить в заблуждение насчёт Потомков Фенрира. Вот уж кого в Фианне не чествуют! Однако следует нехотя отдать должное: их преданность семьям достойна всяческих похвал. И «семью» здесь следует понимать широко: капли крови Фенрира и фанатизма по общему делу достаточно, чтобы считаться полноценным участником торжества. Также вспомните об эпических сагах, прославляющих отмщение скандинавов обидчикам своих семей. Легко подумать, что Свора заботится только о расовой чистоте и подобной мерзости, но истина несколько сложнее. Скажу всё же, что хватает и радикально настроенных фенриров – а также тиранов, избивающих жён и детей за недостаточно почтительное отношение – но у многих любовь к семье сильнее, чем к расе.

Напротив, Теневые Владыки придиричиво относятся к выбору супругов. Однако их проверочный вопрос – «что я с этого заимею?». Так что оборотни из их числа вполне могут выбрать пару вне племени, но только ради выгоды или из нужды. Часто, хотя и не всегда, Теневые Владыки берут в жёны богатых родичей, обладающих влиянием. Иначе говоря, связи им важнее денег и выслуги.

Серебряные Клыки не скрывают своего строгого отношения к родословным. Большинство наизусть знает родовое древо своих родичей, которые, за редким исключением, голубых кровей. Многие богаты, хоть и не все. Род здесь важнее имущества. Родичи Серебряный Клык в юго-восточных Штатах постоянно носят свою генеалогию, составляя «семейные регистры». Подобно Своре – и во многом по тем же причинам – Серебряные Клыки для брака предпочитают своё племя. Полагаю, они могут сделать исключение для родича очень уж благородного происхождения из другого племени.

Красные Когти спариваются только с волчьими родичами, вот и всё. По крайней мере, такова линия партии. Только вот немало человекорождённых гару заводят потомство с теми же самыми родичами! Некоторые барды рассказывают о родиче Красных Когтей, которого Лунные Танцоры прозвали Ночным Туманом. Он зачал десятки детёнышей с Чёрными Фуриями, Безмолвными Странниками и Уктенами, помимо соитий внутри племени. Насколько я помню, альфа изгнал его из стаи, но об этом стоит рассказать в другой раз.

Что касается Вендиго... Спросите случайных людей на улице – каждый скажет, что в нём тоже течёт частичка индейской крови. Полагаю, Вендиго мечтают пресечь это кровосмешение. Родичей, посмевавшихся жениться на чужаке, некоторые септы изгоняют – или даже казнят. С сокращением своей численности Вендиго всё больше переживают о «чистоте» народа.

Я немало уже сказала о браке и деторождении... Но следует добавить ещё одно. А что если в остальном образцовый родич не захочет соединиться с гару, вместо этого предпочтёт другого родича или даже обычного человека либо волка? Что ж... у вервольфов это под категорическим запретом. Последует тотальное падение в статусе. Хотя в наши времена это уже не столь большой грех, как когда-то – хотя бы потому, что сейчас численность родичей во много раз превышает численность оборотней. И, конечно же, во всех племенах встречаются как ходячие стереотипы, так и разительные исключения из каждого правила.

### *Взаимоотношения гару и родичей*

*Соответствуй ожиданиям*

*Заставь меня гордиться*

– Alanis Morissette «Perfect»

Что касается ожиданий помимо продолжения рода, самое важное – выполнять долг. Если оборотень просит о помощи, нужно немедля её оказать – и точка. В противном случае тебя изгонят, бросят или подвергнут непрекращающемуся осуждению. Тяжёлые времена, большие жертвы... Многие родичи пойдут на всё, лишь бы не лишиться общества. Я уже говорила и снова повторю: оборотни – наши семьи, и будь они последней занозой в заднице, сердцу не прикажешь.

Самопожертвование тоже важно. Гару ожидают, что родич отдаст всё, что только потребуется. А рано или поздно потребуется что-то серьёзное: время, необходимое для карьеры; деньги, необходимые для выживания; даже само здоровье и жизнь... Также мы постоянно жертвуем душевным покоем. Даже самая преданная делу мать-родич испытает боль при гибели сына или дочери от сил Вирма.

Некоторые вервольфы признают наши таланты, несмотря на то, что нам не под силу менять облик. Ведь даже устрой я бешеные пляски голышом на заветном Гелуэй-Бэй под песнопения в честь Геи, я не буду ни чем иным, чем простым родичем. От правды не уйдёшь: физически мне никогда не сравняться с гару. Никакие годы тренировок не сделают родича хотя бы подобным гару. Вместо этого в мудрых племенах энтузиазм родичей направляют в те русла, которые им подходят. Что, конечно, никак не отменяет высоких ожиданий, но хотя бы в области, где ты действительно можешь чего-то добиться. Например, я всегда успевала в школе и любила ухаживать за людьми. Ян и сотоварищи, конечно, подгоняли меня, но хотя бы по пути, который был мне по душе /и полезен племени. Подобное я слышала и о Стеклоходах. Если родич проявляет некий талант, то его стараются воспитать в мастера сво-



его дела. Превращать меня в вооружённого до зубов наёмника было бы глупо.

Однако именно это делают психи вроде Теневых Владык. Они берут на себя полное управление жизнями родичей – не удивлюсь, если вплоть до распасания походов туалет. Не похоже, что родичи для них – живые, дышащие, чувствующие люди и волки. Это явно ресурс.

Что об этом думают родичи? Многим нравится. И людям, и животным нужен определённый порядок в жизни, некоторые без него просто не могут. Жизнь родичей Потомков Фенрира, Теневых Владык и даже Серебряных Клыков с Красными Когтями подчинена жёсткой структуре. Многим нужно за что-то бороться, и здесь нет ничего лучше, чем война оборотней! Чтобы не впадать в крайность, скажу, что правда приятно чувствовать себя нужным.

Но как я уже говорила, жизнь второсортного члена общества быстро теряет краски. Правда в том, что родичи по численности многократно превосходят гару – это простое следствие нашей генетики, если уж приплетать науку. Что случится, если появится второй Хайт? Оборотни нас уничтожат? Или начнут относиться подобающе? Какую роль родичи сыграют в Апокалипсисе? Признаюсь, что я не вполне понимаю, что это такое или когда случится, но многие ирландские легенды учат тому, как маленький недосмотр влечёт за собой катастрофу. Возможно, не Вирм приведёт к гибели гару, а их собственная гордыня. Или вопреки всеобщему убеждению именно мы, родичи, сыграем ключевую роль в спасении Матери-Природы.

### **Глас племени**

*Мы, меньшинство, предпочитаем летящих в небе гусей всем телевизионным программам мира... а возможность найти ранней весной синий цветок сон-травы — право для нас столь же неотъемлемое, как свобода слова.*

– Альдо Леопольд «Календарь песчаного графства»

Фианна, моё племя, славные ребята – и пусть вас не обманывают хвастливые заявления Галльяров вроде моего брата. Но я отношусь ко всему критичнее. Как бы ни жили родичи Фианны, это только одна сторона вопроса. Сколько племён – столько подходов, и даже больше. Чтобы не гадать о судьбах родичей остальных 13 племён, я постаралась связаться с братьями всеми возможными способами – через интернет, знакомых... Разнообразные точки зрения, которые мне удалось собрать, не могут претендовать на полную картину, но это неплохая выборка наших героев (и глупцов).

Наибольшую помощь мне оказал профессор Ллойд Уорнер, учёный закрытой исследовательской группы в Остине. Он провёл собственное неофициальное изучение родичей, и многие охотно согласились ответить на его вопросы. Скажу так: ему удалось узнать такое, о чём я даже и не подозревала.

– Выдержка из журнала Ллойда Уорнера, Высшего Брата Арканума, родича Детей Гайи

Близкая лично тема родичей привлекла меня как объект исследований ещё в бытность профессором истории. Я тогда несколько лет как отошёл

## **Кровные узы**

Что представляет собой семейная жизнь, когда твой брат, сестра, родитель или супруг – волк-оборотень? Что станвится с домашним уютом, если простая ссора о распределении обязанностей может обернуться кровавой развязкой? Скажем так, семьи гару едва ли напоминают добрые телевизионные ситкомы – скорее они «Панч и Джуди», но с клыками и когтями.

Для начала, оборотни, как правило, лишены роскоши спокойной семейной жизни. Проклятье, Ярость, связь с миром духов – всё это подтачивает психику вервольфов. С завидной регулярностью воины Гайи становятся невольными убийцами своих близких и затем изгнанниками из общества родичей, не говоря уже о собственной скорби и боли. Родичи понимают особенности оборотней, но чувства есть чувства. Простить подобное очень сложно.

Во многих семьях роли супругов взаимозаменяемы. Хотя традиционно мужчины были кормильцами, а женщины – домохозяйками, в наше время это не обязательно. Часто оба супруга работают, делят быт и воспитание детей. Само слово «семья» значительно поменяло смысл по сравнению с американским образом 50-х о маме, папе и двух образцовых отпрысках. Но характер оборотней не вписывается даже в современные гибкие представления. Доминантный член семьи – часть их менталитета. Что родичу-мужу ответить коллегам на работе, прозвавшим его подкаблучником? Он-то может и принимает свою жену-Аруна, но товарищам этого не объяснишь.

Воспитание детей – тоже не прогулка в парке. В детстве все треплют нервы родителям, самоутверждаясь и испытывая свои пределы. А подростковые годы, когда даже обычный ребёнок заставляет лезть на стенку? Представьте, что последует за Первым Превращением в семье родичей. Попробуйте наказать за провинность дерзкого юнца-Рагабаша! Родичам приходится волноваться куда больше, чем о бушующих гормонах и переходном периоде своего чада. Они должны научить его дисциплине и уважению к традициям, сознавая при этом, что ребёнок, так или иначе, «главнее» их. Задача не из лёгких.

Суть в следующем: родичи составляют неотъемлемую часть семей оборотней, но сами отнюдь не безупречны. Все трудности «обычных» семей – наркотики, подростковая беременность, бунтарство, скандалы – вдвойне сложны для родичей. Ставка слишком высока, чтобы оплошать, но сопереживание и понимание выручают лишь в определённой степени. Во всех противостояниях гару и родича вервольф одерживает верх, и это приходится либо принять, либо начисто порвать с миром оборотней.

И, конечно, у каждого племени об этом своё мнение...

## **Супружеское согласие**

Сегодня она здесь, а завтра её нет. Мы с Паршивкой Молди женаты уже, дай бог памяти, во семь лет – всё как у людей, с фраками, с печатью... Но вряд ли я видал её месяц кряду. Что поделаться. А если развод, то разве с любой другой из нашего племени будет по-другому? Такие уж они. Всё от зверя. Звери – они людей боятся.

– Бругги, родич Костегрызов

Лиза – прекрасная женщина, замечательная жена. У нас трое великолепных детей, два сына и дочка. Но не скажу, что быть мужем лидера септа легко. Отец учил меня, что мужчина должен быть хозяином в доме и кормильцем семьи. А с Лизой всё иначе. Как можно быть хозяином в доме, когда она сама – непререкаемый вожак оборотней и родичей? Иногда просто приходится прикусить язык, и это подкашивает.

– Майкл Андерсон, родич Потомков Фенрира

## **Воспитание молодёжи**

Кэти росла таким добрым ребёнком, но увя, мы быстро перестали понимать друг друга. Помню словно вчера – она возилась со старой печатной машинкой, а потом вжих – и она уже орудует ноутбуком так, как я лишь после лет обучения. Будучи отцом-одиночкой, я старался дать малышке всё и проводить с ней как можно больше времени. Но уже в старших классах я отошёл в её жизни на второй план по сравнению с племенем. Я сильно переживал – словно потерял часть себя.

– Чарльз Литл, родич Стеклоходов

Я преподаю в школе в резервации, и часто приходится усмехнуться, слушая истории других матерей о неуправляемых сыновьях. Они когда-нибудь дрожали от страха перед лицом ребёнка, в котором живёт волк? Плакали всю ночь, представляя, как на рассвете сын может не вернуться из страны снов?

– Элис Стылая Вода, родич Уктены

## **Родительский надзор**

Всё это время я был слеп: достаточно было заметить тоску в глазах матери, перешёптывания двоюродных братьев, особое обращение бабушки со мной... Как я мог пропустить? Мне всегда казалось, что я отрезан, одинок, отколота часть чего-то незримого... Отец никогда со мной не разговаривал. Он отрешённо проводил дни, уйдя в себя. Однажды я помогал маме убраться в чердаке и нашёл старый фотоальбом. Тогда я понял, что они скрывали. Мы были двойней – я и сестра. Я и правда был частью чего-то. Но «он» убил её. Как? Не знаю, мне всё равно. Однажды он заплатит.

– Марион Робертс, родич Детей Гайи

Слушайте, вы понятия не имеете, каково это – смотреть, как близкий тебе человек постепенно теряет рассудок. Всё началось с рассеянности. Она забывала, куда положила перчатки, шляпу, подобные мелочи. Потом я начал находить запасы еды в бельевых шкафах, а ей это даже не казалось странным. Я знаю, что многим приходится проходить через старость и увядание родителей, но когда твоей маме всего сорок? И половину времени она волк?

– Степан Карамов, родич Серебряных Клыков

от академических дел и был занят в Аркануме. Мне посчастливилось встретить многих родичей оборотней, широко знающих о своём народе и готовых поделиться этими сведениями. Большинство родичей знают лишь общее о собственном племени, а то и вовсе ничего: они едва ли понимают собственную культуру! Многие племена специально держат родичей в темноте касательно уклада гару. До меня доходили слухи, что в удалённых селениях родичи пересказывают лишь искажённые легенды о волках-оборотнях, к примеру, что укусы оборотня передаёт проклятье. Когда местные гару чувствуют приближение Первого Превращения у себеподобного, они нападают на юнца, предположительно заражая его ликантропией. Когда бедняга ненамеренно впадает в бешенство (вполне вероятно, разорвав несколько сельчан), его почти наверняка изгоняют. Тут-то племя подбирает испуганного «первыша» и принимает к себе. В особенности так поступают Танцоры Чёрной Спирали, но не только они (мне, конечно, на ум приходят Теневые Владыки, но сознаюсь в предвзятости).

Первоначально племена выбирали родичей по географическому и культурному признакам. Фианна, к примеру, предпочитала народы, впоследствии ставшие известны как кельтские, а Свора Фенрира производила потомство с германскими и скандинавскими племенами. Серебряные Клыки, возможно, первые отошли от традиции и объявили, что в качестве передового и благороднейшего племени заслуживают самых достойных и благородных родичей.

Вполне возможно ожидать от родичей того или иного племени соответствия стереотипу, но в то же время обобщения чреватые. Не стоит думать, что каждый родич Скользящих-по-стеклу заключает миллионные сделки за бизнес-ланчем, что родственник Чёрных Фурий рождается с приклеенным транспарантом «Даёшь» или что родич Звездочётов сутки напролёт сидит в позе лотоса. Вместе с тем, все стереотипы откуда-то появляются, так что ниже я представляю сводку общих тенденций, составленную для мисс Корриган.

### *Чёрные Фурии*

Что касается красоты силы, творческая женщина представляется «уродливой» по мизогонистическим стандартам «красоты».

– Мэри Дали «Гин-экология»

Что ж, профессор, вы наверняка знакомы со стереотипом. Но ни на секунду не верьте, что все родичи Фурий делятся на квадратных мужелесби и сочащихся заботой мамаш. Есть среди нас и, скажем прямо, блондинки – того рода, которые управляют корпорациями через директоров или останавливают карьеры. Та бабочка, с которой застали в постели сенатора Поркбаррела, вполне могла быть из наших. Наши ряды так же разнообразны, как и женщины в целом, а значит, у нас есть как типажи, так и исключения – разница только в значительно понятой самооценке.

Очевидно также, что поскольку Фурии пока не открыли патерногенез (к разочарованию наиболее радикальных наших представителей), многие родичи племени – мужчины. В конце концов, для

целиком женского племени было бы сложновато пополнять численность без гена гару у обоих родителей! Некоторые Фурии всю стараются найти партнёра-волка – возможно, потому что он будет знать своё место и не исчезнет на следующее утро. Стоит заметить, что Фурии куда лучше относятся к самцам, если те родичи. В общем, дело обстоит так: Фурии способны на самые глубокие чувства, связывающее двух влюблённых – даже если один из них мужчина. А волки – они моногамны.

– Кристина Добсон, гимнастка, родич Чёрных Фурий

Комментарий профессора Уорнера:

Ожидаемо, большая часть родичей Фурий – того или иного рода активисты. Подобно родичам Детей Геи (с которыми они часто объединяются), родня Фурий стремится вынудить общество развиваться; но в отличие от Детей Геи, по большей части они занимаются проблемами женщин. Многие родичи Фурий – доктора, женские психологи в кризисных центрах, юристы, консультанты по планированию семьи... Немало присоединяются к организациям, занимающимся правами и здоровьем женщин. Мне попадались доказательства в пользу слухов, что одна ветвь родичей Чёрных Фурий живёт изолированной коммуной по образу и подобию амазонок, но, несмотря на многочисленные экспедиции, мне так и не удалось обнаружить подобные поселения.

### *Костегрызы*

Не сыскать худшего сборища низости и воря.

– Оби ван Кеноби, «Звёздные войны»

Держи, отведай куриных потрошков. Мясник сбывает их мне почти что даром. Похоже, никто больше не берёт. Многое упускают! Поджарить их с капелькой шашлычного соуса и горчичкой – объеденье! Но лучше всего на день Благодарения. Тогда можно раздобыть индюшачьи шеи!

Хочешь узнать о нашем брате – родиче Костегрызов? Что сказать, наверняка почти всё, что ты слышал, правда: мы держимся друг дружки сильнее, чем любое другое племя гару и родичей. Мы никогда не бросаем друг друга на произвол судьбы. Костегрызы вообще не делают больших различий между гару и родичами. Ведь мы вместе служим Матери-Природе, не так ли? Мы привыкли к большему семьям, в которых даже седьмая вода на киселе или друг твоего друга – та же родня. Ещё без родичей не было бы Собачьего Телеграфа, сети передачи слухов. Никто не обращает внимания на бродячих псов, нищих и даже прислугу. Но все они делятся информацией в Телеграфе, замечая абсолютно всё и рассказывая остальным. Мы знаем о происходящем больше, чем Скользящие-по-стеклу – так-то!

А предложение индюшачьей шейки всё ещё в силе – приходи, они расходятся как пирожки!

– Господин Фиксер, повар-самоучка, родич Костегрызов

Комментарий профессора Уорнера:

Безусловно, у Костегрызов весьма дружелюбные родичи, хотя и сложно подписаться под их чувством прекрасного. Их манеры и нравы сильно отличаются от таковых любого другого пле-



мени. Например, я обратил внимание, что у них мало запретов в области отношений. Большинство состоят в тех или иных полигамных союзах, не ограниченных числом участников. Подобные традиции могут показаться нам возмутительными, но следует заметить, что Костегрызы вполне ими довольны и даже счастливы – время от времени мне было даже сложно разобрать, кто гару, а кто родич в этом переплетённом обществе.

Увы, мне не удалось встретиться с «сельскими» Костегрызами. Сравнительное исследование уклада городских и сельских членов племени было бы крайне любопытным. Многие показывают, что родичи Костегрызов населяют подавляющее число крупных городов мира, а также обитают в изолированных общинах в Аппалачах, Аллеганах и Озарке.

### *Дети Гаю*

Надежда живёт в любящем сердце.

– Енуа «Норе Нас а Пласе»

Здравствуйте, дорогая Гея!

Очень рад получить от вас весточку! Мне приходила открытка от сестрицы Рейн о вашей вылазке на средневековый фестиваль в Пенсильвании, но с тех пор, увы, тишина. Надеюсь, жизнь в большом городе вас балует!

Всегда сложно объяснять собственные жизненные убеждения, а уж говорить за всех наших родичей!.. Однако я постараюсь. Полагаю, справедливым будет сказать, что Дети Геи обращаются со своими родичами лучше, чем какое-либо другое племя. Возможно, всё благодаря их более тесной связи с миром людей. Мне нравится думать, что они отчётливей всех различают и признают наш

потенциал. Нам вверяют много ответственных задач, но вместе с тем - и заслуженно благодарят. Полагаю, вы и сами знаете в своей профессии, что простое искреннее «спасибо» бывает очень важно. Словно лучик солнца в дождливый день.

Я считаю, что наш главный вклад – постоянное испытание устоев общества гару. Чего и говорить – многие традиции давно изжили себя! Например, что плохого в том, чтобы родичи женились на родичах? Чему может помешать это торжество любви во имя Геи? Вы удивитесь, но иногда мы подбирали людей с улицы и успешно «обучали» их культуре родичей! Большинство племён считает это вопросом наследственности и генетики, но у нас другое мнение. Я уверен, что гораздо больше здесь зависит от убеждений и чистоты духа. Гея заботлива и готова принять любого ищущего гармонии, даже если он не рождён от гару.

Ну и наконец – у нас самая широкая общность из всех племён: Сеть Геи. Благодаря родичу Скользящих-по-стеклу по имени Стренджав (кстати, я отправил ему или ей – не уверен насчёт пола – ваше сообщение), у нас теперь собственная Сеть, подключённая к интернету. Она станет неопенимым инструментом и сэкономит много времени. В Сети уже существует немало отдельных групп, объединяющих молодёжь, педагогов, экологов и многих других. Печально сознавать, что крупнейшая общность насчитывает всего около тысячи участников, но такова эпоха.

Полагаю, я обрисовал картину. Если что-то ещё заинтересует, пишите. И если когда-либо передумаете насчёт намерения остепениться с каким-нибудь славным малым из Фианны, непре-

менно вспоминайте меня. Передавайте привет Рейн, если увидите, и напомните, что на следующий день рожденья пусть просто подарит мне побольше своего замечательного эля.

Да пребудет с тобой спокойствие и любовь Геи, милый друг.

– Джон Гильдебрандт, механик, родич Детей Гайи  
Комментарий профессора Уорнера:

Характеристика родичей Детей Гайи, данная господином Гильдебрандтом, весьма точна, если судить по моему собственному опыту. Готов подтвердить, что некоторым людям удалось «стать» родичами после должного воспитания и натурализации. Это отнюдь не распространённая практика и, похоже, определённая расположенность к философии Матери-Природы всё равно требуется, но результат, тем не менее, впечатляет. Удивительна и степень коммуникации, обеспечиваемая Сетью Гайи среди родичей, оборотней и людей; включая то, что Дети Гайи внимательно относятся к полученным посредством неё сведениям. Среди всех гару наше племя наиболее склонно включать родичей в свою заповедную деятельность. Не могу похвастаться сам, однако некоторые из наших родичей обладают дарами подобно оборотням. Позвольте сразу предупредить вас, мисс Корриган, что это знание не для любых ушей даже среди других родичей! Приоткрытие Пелены, конечно же, было бы нарушением Литании оборотней. Однако Дети Гайи верят, что нарушение несправедливого закона иногда необходимо и правомерно.

Нашим единственным сожалением, пожалуй, как и у Скользящих-по-стеклу, является утерян-

ная связь с волчьими родичами. Эта утрата бьёт по всем. Я глубоко убеждён, что установление контакта должно стать главным приоритетом наших родичей как можно скорее. Наша численность достаточна и широко распределена географически, необходима только инициатива.

### Фианна

Ибо все их сражения удалы,

А всех их песни печальны.

– Г.К. Честертон «Баллада о белом коне»

Мы выносливые и надёжные, но вместе с тем – бойкие и энергичные. Мы несравненные воители, художники, писатели и музыканты. Наша превращающаяся родня нас тоже ценит – с начала времён мы сражались, возносили песни и пировали вместе. Но темперамент нашего народа не уступает фениям, и наши ссоры увлекают их за собой. Увы нам! С ирландскими родичами сложнее всего – слишком многие не распрощались с Борьбой и из-за этого не замечают настоящего врага.

А наши волчьи родичи, к сожалению, так многочисленны. На родине Фианны мы тщательно укрываем их от любопытных взглядов учёных и туристов. В Северной Америке, на севере которой свободно живут стаи, волкам гораздо привольнее. Однако лишь упорная работа биологов и экологических организаций спасает от вымирания рыжих волков, близкой родни серых. Сейчас этот редкий вид обитает только в южных Аппалачах и на берегах Вирджинии и Северной Каролины. Нет уверенности, что удастся спасти



их, но мы делаем всё возможное. Ведь на кону не просто судьба вида – а ступенька на пути к спасению Матери-Природы.

– Молли Макартур, исследователь дикой природы, родич Фианны

Комментарий профессора Уорнера:

Родичи Фианны происходят от кельтов Британских островов, или Бретани. Когда-то Фианна простиралась на всю Европу, но постепенно их влияние сошло на нет, и прежние родичи ассимилировались с другими культурами и племенами. Последние два века ирландский народ пережил исход через океан. Большая часть американских фениев, скорее всего, могут проследить родословную до ирландских беженцев. На востоке Америки встречаются шотландские и английские фении, особенно в горных и сельских районах. Помимо этих регионов и некоторых изолированных диаспор по миру, родичи Фианны встречаются только на Британских островах.

### *Итожки Фенрира*

*Нерушим союз меж ними и никогда не потеряет малейшего признака неверности.*

– Анна Комнина

Суровая родина сделала наших предков высокими и сильными. Весь мир боялся их. Они были отважными первопроходцами, бесстрашными воителями, великими купцами и мастерами. Они сотворили западную цивилизацию! Фенрир избрал себе лучших и достойнейших из них. Вместе мы освоили китовые пути и открыли Новый Свет за века до любого жадного испанца. Свиные и коварные налёты скандинавов поселили ужас в сердца европейцев и вынудили их сплотиться. Феодализм – детище мощи Фенрира. А поскольку наши предки так же умело торговали, как и сражались, их культура проникла всюду от Дублина до Киева, от Лиссабона до Самарканда, от Александрии до Кракова. За неоспоримую преданность и умение, наши родичи из Варяжской стражи защищали самого императора Византии. Нашими руками воздвигались и рушились цивилизации.

И в нынешние времена те, кого мы признаём родичами, сознают это с гордостью, ведь мы испытаны и закалены временем и достигаем большего, чем возможно для простого смертного. Преодолеть вызов и влиться в общество сильнейших воителей мира – величайшая честь. Но не стану подслащать. Некоторые погибают, другие ломаются и обращаются против наших превращающихся братьев. Но все выжившие – гордый и сильный народ.

– Ингрид Андерсон, связистка, Чёрный Орёл, родич Своры Фенрира

Комментарий профессора Уорнера:

Свора доводит себя до предела и точно так же обращается со своими человеческими и волчьими родичами. Так рождаются их крепкие, верные семьи. Если дорога жизнь, не стоит переходить дорогу родичу Своры. По вашу душу придут не

только сёстры, братья и родители обиженного, но кузены, дяди, тёти, деды – люди, волки и гару в едином порыве! Вспомните сюжет «Песни о Нибелунгах» и сразу поймёте. Но равно как Свора не прощает обиды, она и не забывает преданности. В их почитаемое понятие семьи входят даже самые дальние родственники. Древние традиции гостеприимства всё ещё свято соблюдаются среди племени.

Родичи Своры Фенрира обычно живут поблизости от родственников-гару, как правило, в диаспорах. Многие обитают в Миннесоте и Висконсине, а также некоторых уголках Пенсильвании. Насколько мне известно, Шварцвальд – особенно важный участок для Своры, поскольку там наибольшая концентрация их волчьих родичей, в то же время подвергающаяся серьёзной опасности истребления от рук различных корпораций.

### *Стеклоходы*

Да не построишь машины, наделенной подобием разума людского.

– Фрэнк Герберт «Дюна»

Кому: thearn@hnehth.no.org

От: strangelove@unowhre.ftworld.com

Тема: О родичах и всех, всех, всех

Привет, Тея!

Приятно с тобой «познакомиться»! Хорошо, что Гильдебрандт послал мне твой контакт. Помимо прочего, я прикладываю к письму ссылку на зашифрованный файл о Ключниках – сообщки, если потребуются инструкции, как его скачать.

Как мы, родичи Скользящих-по-стеклу, помогаем племени? Очень просто: мы достаём и передаём информацию на любую важную тему. Мы также прочёсываем Сеть, пишем софт и берём на себя большую часть финансовых дел. (Очень кстати, что племя так открыто с нами – у СпС самый большой процент «посвящённых» родичей, если понимаешь, о чём я.) Иначе говоря, мы занимаемся повседневными заботами, чтобы племя могло сосредоточиться на, скажем так, ползучих тварях покрупнее. Ну, и также мы выступаем супругами, любовниками и прочим. Но, ИМХО, это второстепенно.

В общем, мы как винтики, скрепляющие механизм. Может, он мог бы функционировать и без нас, но недолго. Сама понимаешь.

Пиши!

– Стренджлав, компьютерщик, родич Скользящих-по-стеклу

Комментарий профессора Уорнера:

Стренджлав, кем бы он, она или оно ни было, известен не только среди Скользящих-по-стеклу, но и в других племенах. Некоторые считают его искусственным интеллектом, другие инвалидом, гермафродитом или даже магом. Так или иначе, он эталон родича Скользящих-по-стеклу. Никто его не видел, но он (или она, или оно) постоянно работает на благо племени в онлайн.

Стренджлав, однако, не упомянул, что иные родичи обретаются на теневой стороне общества – в мафии, якудза, уличных бандах... Некоторые

пробрались на вершины власти, и не всегда законным образом.

### **Красные Когти**

*Как лиана сплетён, вьётся Закон, в обе стороны вырастая:*

*Сила Стаи в том, что живёт Волком, сила Волка - родная Стая.*

– Редьярд Киплинг «Закон джунглей»

Кроме Всегда-Берёт-След-Доминанта, я сильнее-быстрее-крепче всех в стае, они подчиняются мне. Когда вожак показывает слабость, я испытываю его. Он показывает силу, я прекращаю. Только я испытываю Всегда-Берёт; другие опасаются-волнуются-боятся его. Когда кривые-рога-добыча лягнула меня, Берёт-След не прогнал меня, а защитил моё право питаться, чтобы я снова мог бежать со стаей. Берёт-След сильный, наша стая редко голодает; он достойный вожак.

– Пышная-Грива-Рваное-Ухо, родич Красных Когтей

Комментарий профессора Уорнера:

Боюсь, мисс Корриган, несмотря на посильную помощь вашего брата в качестве переводчика, мои изыскания в этой области оказались напрасными. Волчья составляющая народа родичей истончается с каждым годом. Чем это может обернуться для племени, пополняющим свои ряды лишь от волков? В некотором роде они столь же избирательны, как Серебряные Клыки. В результате Когти – одно из самых малочисленных племён. Их численность могут поддержать только большие приплоды.

Отношения между Когтями и их родичами очень прямолинейны. Когти доминируют над родичами, которые в свою очередь доминируют над обычными волками. Так они избегают всякой борьбы и живут в согласии. Когти охраняют свою родню от людей с особой жестокостью. За последние годы прекращение отстрела хищников позволило им распространиться по Евразии и в участки северо-запада США. В основном родичи Когтей обитают в Канаде, Аляске, Сибири и части Миннесоты.

### **Теневые Владыки**

Слетайтесь, духи смертельных мыслей, обратитесь пол мой, от головы до ног меня насытите жестокостью!

– Уильям Шекспир «Макбет»

Давайте начнём с популярного заблуждения о «жестоком обращении» нашего племени с родичами. Совершенно правильно и логично, что мы, родичи, не занимаем равного положения в семьях гару. Почему? Да потому что мы не равны. Они высшие создания, и было бы преступлением против природы пытаться сравняться с ними. Неправильно бороться против порядка вещей, установленного Геей. Каждый должен знать своё место, иначе мир покатится в тартарары – только посмотрите, к чему равенство привело нашу страну. Всё из-за выскочек, подрывающих авторитет власти. Нужно успокоиться и быть довольным тем, что имеешь – вот что я об

этом думаю.

Сложно пытаться объять то, сколько мы, родичи, делаем для племени. Но мы лишь рады стараться! Что бы они ни потребовали, мы готовы исполнить. Это верно как для американских Теневых Владык, так и для наших родственников на родине. Вот, например, я – специалист по налогам, и мои посильные старания дали племени большие новые территории и недвижимость на Среднем Западе. Неэтично, скажете? Нет, что вы. Я достану племени всё, что им потребуется. Мои личные убеждения ничто по сравнению с нуждами старейшин Теневых Владык.

– Джулия Камански, специалист по налогам, родич Теневых Владык

Комментарий профессора Уорнера:

Я лишь учёный и в качестве исследователя в области социальных наук не должен приплетать свои суждения. Мне почти нечего добавить к тому, чем поделилась о племени миссис Камански. Сам её подбор фраз, как содержимое, так и лексика, иллюстрирует положение родичей в обществе Теневых Владык. Даже такое свободомыслящее племя, как наше, понимает необходимость некоторого управления и иерархии. Но строго между нами, мисс Корриган, я должен признаться, что покорность её манеры и её взглядов меня встревожила и отвратила. Если все родичи Теневых Владык мыслят так же, если их предводители искренне верят в свою «исключительность», то будущее меня пугает. Это часовая бомба. Однажды какой-нибудь могущественный Теневой Владыка глубоко погрузится во тьму – молюсь, чтобы он или она не утащил за собой всех нас.

### **Молчаливые Странники**

О ветер-бродяга, ветер-непоседа,  
Ветер, мнимый вечными дорогами,  
А другой – тот родился следом,  
Родной брат ветра-бродяги.

– Пэтси Клайн «Wayward Wind»

О чём мне волноваться? Небо ясное. Машин мало, но я не против и пройтись. Приятно видеть, куда идёшь. К вечеру я доберусь до того городка и обменяю песню или рассказ на ужин и ночлег.

Я путешествую с 16 лет. Ма отпустила меня, увидев, как мне не сидится. Может, всё из-за историй о дорогах, о местах, где она побывала – я захотел увидеть их сам. Или кровь бродяжних псов в моих жилах. Однажды я снова увижу маму и расскажу о тысяче мест, где мне довелось быть, обо всех людях, с кем я познакомился.

– Джонни Длинные Ноги, бродяга, родич Молчаливых Странников

Комментарий профессора Уорнера:

Само собой, маленькое племя претендует на мало родичей. Ещё труднее то, что их родичи раскиданы по всему миру. Некоторые живут оседло, но многие – заложники наследия Странников. В рядах некоторых семейств бедуинов и цыган встречаются родичей Странников, а также среди циркачей, байкеров, дальнотойщиков и моряков – все тех, кому не терпится увидеть ещё

один новый город, перевалить за ещё один холм, пристать в новом порту и так далее. В домах и лагерях своих родичей Странники всегда находят гостеприимство. Подобные визиты помогают им отслеживать, кто находится где. Конечно, на пути Странники сталкиваются и с родичами других племён, и им совершенно не чуждо «позаимствовать» таковых на ночь-другую. Откровенно говоря, Странники оставляют за собой куда больше родичей, чем отслеживают, но непреодолимая тяга дорог не позволяет выяснить, кто из потомства унаследовал гены – и даже появилось ли какое-нибудь потомство.

### Серебряные Клыки

О, скольких благ, доступных каждому, лишен король!

– Уиллиам Шекспир «Генрих V»

Здравствуй, дорогая мисс Корриган,

Спасибо за проявленный интерес к истории Серебряных Клыков. Ваш занятный проект несомненно обогатится от нашего взгляда.

Вполне естественно, что предводители народа гару имеют родичей под стать – правителей и вожakov. Наши родословные включают королев, князей, раджей, архиепископов – а в ещё более древние времена завоевателей и вождей. Мы заслуженно гордимся своим происхождением; на зависть прочих можно не обращать внимания, если она только не проявляется насилием. Аристократия достигла своего статуса не просто так, ведь вести за собой могут лишь самые достойные. Если рабочий класс свергнет власть, воцарится анархия. История говорит сама за себя: например, стал ли лучше жить русский народ

после уничтожения Романовых?

Но простите, я отвлеклась. Будьте добры и простите мне слабость к длительным рассуждениям: история всегда была моей излюбленной темой. Мне искренне жаль несчастных, отрезанных от собственного наследия, лишённых судьбы. Как можно знать себя, не зная своих корней? Человек стоит на плечах своих предков.

Мы ведём родословные семейств родичей, чтобы претензии каждого были ясны. Для гару – что уж говорить о благородных Арунах – безусловно, невозможно удерживать человеческий трон. Именно мы, родичи, часто выступали правителями и элитой, чтобы вожаки племени говорили нашими устами. Иногда Серебряный Клык женится на выходе из другого племени, но тут существуют стандарты. Супруг должен отличаться безупречным воспитанием и происхождением. Богатство не столь важно: многие древние роды теряли свои накопления, не утрачивая благородства. И наоборот, семейства индустриальных магнатов в последнее время, век или около того, числятся в миллиардерах, но едва ли их можно причислить к достойным родичам. В любые времена старая кровь самая надёжная.

– Миссис Джун Бэрроус, в девичестве Ричмонд, генеолог, родич Серебряных Клыков

Комментарий профессора Уорнера:

Вам очень повезло, мисс Корриган, получить корреспонденцию от такого влиятельного представителя родичей Серебряных Клыков как миссис Бэрроус. Когда-то Серебряные Клыки взяли себе лучших родичей, какие только жили. Часто эти родичи уже относились к другим племенам, становясь предметом конфликта,





и до XIX века Серебряные Клыки обычно были вынуждены отступать. Раскол Англии после Норманского завоевания – лишь один из таких случаев. Подобная экспансия плохо сказывалась на межплеменных отношениях, но укрепляла позицию Серебряных Клыков. К настоящему моменту, однако, их ситуация устоялась, и они редко принимают новые семейства родичей. Их избранники не обязательно богаты или могущественны, но когда-то эти древние семейства были сливками общества. Привередливость привела к многочисленным последствиям для племени – я слышал о задокументированных случаях родичей с острыми психическими расстройствами, столь печально знакомыми.

Небольшая популяция волчьих родичей Серебряных Клыков обитает в Азии, на Аляске и на северо-западе Канады. Племя почти никогда не «теряет» своих волчьих родичей, тщательно охраняя их.

### *Звездочёты*

Своё Я всегда раздвоено. Всегда разбито... Отдельная голова, сердце, трепещущая ноздря, грудь, окровавленная утроба. Что есть мы?

– Миина Александр, «Дорога в Нампалли»

В нашем представлении, почтенный профессор, отношения между гару и родичами сродни узам учителя и ученика. Плох тот педагог, который ничему не учится у подопечных, отказывая себе в знаниях. Старейшины племени исполнены великой мудрости, и всё же без безумств молодых они потеряли бы искру радости. Я вижу, как Звездочёты – и родичи, и гару – терпимы к недостаткам друг друга и рады нашему единству.

Однако именно от наших волчьих братьев и сестёр мы обретаем глубочайшее знание. Волчьим родичам отведён не столь долгий срок на Земле, так что они начинают задавать вопросы лишь стоит раскрыться их глазам и ушам. Они стремятся к просветлению каждый осознанный миг – и даже во сне. Для нас может быть непостижимо, как они не понимают самой идеи прошлого и будущего, но мы уважаем их взгляд. Ведь сны – двери наших душ, хранящие тайные чаяния, страсти и надежды. Разве есть у Геи способ легче коснуться нас, чем в час дрёмы?

– Ясамина Чоудхури, провидец, родич Звездочётов

Комментарий профессора Уорнера:

Ясамина (она настаивает на обращении по имени) кажется мне женщиной предельного спокойствия и гармонии. Она мимоходом упомянула, что это состояние духа необходимо для перерождения, из чего мы можем заключить, что Звездочёты верят в реинкарнацию родичей и гару. Некоторые оборотни, с которыми мне доводилось общаться, действительно будто бы имели память из прошлых жизней, зная о местах и людях, которых никогда не встречали. Но вот чего я не понимаю: большинство Звездочётов обитают среди народов Южной и Центральной Азии в густонаселённых странах. Учитывая предположительную распространённость родичей в таких условиях, почему

17

столь немногие представители племени находят подходящих супругов? Почему нам, родичам западного мира, не удаётся найти себе подобных среди народов Дальнего Востока? Крохотный размер племени не имеет под собой оснований. Будто Гея наказывает Звездочётов, и на гару вместе с родичами пало некое проклятье. Я подозреваю, что племя страдает от какого-то бедствия, о котором они не хотят (или не могут) распространяться.

Как жаль, что Звездочёты и их родичи столь немногочисленны. Всем племенам не помешали бы их достоинство и прозорливость.

### Уктена

Наш свет – наш голос; мы проводим дорогу, по которой пройдёт дух.

– Dead Can Dance «Song of the Stars»

Говорят, один в поле не воин, и родичи Уктены воспринимают эту идею крайне серьёзно. Не хочу обидеть, но когда европейцы захватили половину планеты в XIX веке, они лишили многих из нас дома и образа жизни. Я говорю не только о североамериканских аборигенах, но и о южноамериканских, африканских и азиатских. Не пытайтесь убедить меня, что две Мировые войны, Корейская война и Вьетнам были просто вопросом внешней политики и коммунизма. Они в той же мере велись за территорию и ресурсы – как естественные, так и людские. Кто-то должен был встать на сторону обездоленных – и это мы, родичи Уктены.

Ради племени мы разыскиваем потерянных родичей и гару. Мы ищем тайное знание и укрепляем связи с наиболее уникальными представителями племени. Многие также выступают покровителями и приёмными родителями. И мы обновляем кровь, заводя собственные семьи – ничуть не чураясь мелких культурных различий. Моя мама – тайка, а отец служил советником септа и племенным спикером в резервации у Западного побережья. Полагаю, некоторые племена сочли бы это отталкивающим. Но я считаю, что причастность к истории двух народов даёт мне преимущество.

– Элангонел Дождевая Вода, родич Уктены

Комментарий профессора Уорнера:

Мисс Дождевая Вода меня приятно удивила. Похоже, Уктены куда более открыты и дружелюбны, чем казалось со стороны. Мрачные слухи говорят о полоумных родичах Уктены, сбивающихся в секты и приносящих в жертву евроамериканцев. Также не далее чем два дня назад я слышал, что племя раскололось и пустилось в междоусобицу. Полагаю, истина лежит где-то между светлым представлением мисс Дождевой Воды и расхожими ужасами.

Уктены естественным образом втянуты в борьбу за сохранение волков Северной Америки, в основном из-за нехватки их волчьих родичей где-либо ещё в мире. Насколько я понимаю, их стараниями в Австралии иногда рождаются динго с преобладающей волчьей кровью, а также они укрепили свою волчью популяцию примесью «койдогов» – гибридов североамериканских волчьих. Однако слишком отступать от волчьей

крови, вероятно, чревато. Мне доводилось слышать о безумии, ходящим среди их наиболее молодых волчьих родичей...

### Вендиго

Они хотят, чтобы мы бросили священные могилы предков, чтобы распахать те под кукурузу. Дакоты, я за войну!

– Красное Облако

Родичи Вендиго – последние из Чистых. Уктены, хоть и нашей крови, лишь дворняги. Наши братья Кроатоаны покинули этот мир. Нам нужно оставаться сильными, чтобы одолеть червеносцев, уничтожающих память о наших предках.

Я вижу сомнение в твоих глазах. Молчи, если хочешь, но я разглядел неверие в твоём сердце. Послушай: многие из Народа пали жертвами доступных удовольствий, подтачивающих дух, но Вендиго этот путь не прельщает. Наши волчи братья, наша племя – они держатся чистоты. Того же они ждут от нас, и разве они не правы? Я говорю тебе, и наши братья, и сёстры, и родители, и дети Вендиго – это верная дорога. Слова ни к чему. Мы пострадали не меньше их.

Мы – члены многочисленных человеческих племён, часто врагов между собой. Но узы крови Вендиго ослабляют вражду и позволяют объединиться против общего врага: червеносцев. Мне всё равно, что вы пытаетесь внушить нам о преимуществах белой культуры – их лекарства не были нужны без завезённых ими болезней, и уж точно мы не нуждались в загрязнённой еде и воде, пока чужаки не истребили изобилие нашей земли. Называй меня дикарём, если так легче, но я знаю, что когда-то эти земли были чистыми, а теперь уже нет. Те, кто этому виной, заслуживают называться червеносцами

– Мато Нажин, сию, родич Вендиго

Комментарий профессора Уорнера:

Независимый характер делает родичей Вендиго самыми разобщёнными среди всех племён. Однако в основном их можно отнести к одному из двух лагерей. Одна фракция желает полностью отгородиться от некоренной (читать: белой) культуры. Анти-бледнолицые считают, что любой контакт с червеносцами и их ухищрениями – даже телевидение – приносит скверну. Они обрывают всякие связи с современной цивилизацией, отказываясь от любых технологий сложнее винтовки. Целые общины подобных родичей Вендиго скрываются в прериях и лесах западной Канады, живя так же, как их предки до европейского вторжения.

Вторая фракция разделяет понятия «бледнолиций» и «Вирм». Некоторые считают, что отдельные червеносцы не тронуты скверной и могут быть полезны в борьбе за выживание коренной культуры. Эта проактивная фракция многое сделала для защиты племени. Поддерживая «внедрение» в правительство, СМИ и юридические институты, она позволяет голосам своих народов быть услышанными. Увы, они плывут против течения, и многие в итоге отдаются Вирму.

## Иагшице

### Манцоры Чёрной Спирали

Воздух... не принёс ему восхитительных, захватывающих сообщений, ведь он был отравлен вонью выхлопных газов, заводов и десятками других мёртвых запахов.

– Дэниэль Мэнникс «Лис и охотничий пёс»

Из записей Теи:

Утром встретила с женщиной, которую Стренджлав посоветовал в качестве родича Чёрных Спиралей. У меня были разные предчувствия, и на всякий случай я захватила газовый баллончик. Прежде всего, она показалась мне человеком, глубоко нуждающимся в регулярном питании и душе. Пожалуй, я навоображала себе вавилонскую блудницу, а увидела бледное, тощее создание. Её звали Мэгги Симмонс – наверняка псевдоним. Я купила ей оладий и кофе, но та едва прикоснулась к еде. Подозреваю, что у неё проблема с наркотиками.

Я спросила, кем она работает, и Мэгги лишь рассмеялась. На нас начали оглядываться. Но, наконец, она ответила:

– У меня зоомагазин. Правда, я не шучу! Мы специализируемся на редких породах собак и кошек и ещё экзотических питомцах – игуанах, змеях... Приходите как-нибудь.

– А какие вещи вы делаете для своего, э-э, племени? – спросила я, и на этот раз собеседница не засмеялась. На её губах играла кривая улыбка.

– Такие же, какие и вы для вашего, милочка. Я даю им то, что они от меня просят, – на миг она задумалась, – Я достаю и приношу. На собственном фургоне. Я предоставляю ночлег, когда необходимо.

Происходило что-то странное. Будто приземлённая, деревенская манера Мэгги целиком переменилась. Она начала с такой уверенностью вещать о величии тьмы, об осквернении людей и гару, о том, как Спиралей и их родичи утащат нас на погибель вопреки велениям Геи... Будто со мной говорила уже не она, а священник, пытающийся обратить в веру.

– Среди Избранного Народа я отмечена особо, ибо Тёмные нашептали мне Древние Тайны. Пускай не все, поелику я не достойна сего знания. Но я ведаю о Вирме и о его тщании одарить мир разрушением и обновлением. Мне дозволено слушать у зева пещер перетолки Подземельных! Большинство подобных мне не подозревают, кому они служат. Я жалею их, ведь наша борьба столь тяжела без какого-либо представления о конечной цели.

– Моя семья всегда служила Тёмным, – продолжила она, – Иногда они одаривали одного из нас Древним Благом. Один из пасторов Улья благосклонен к моему племяннику, и посему я надеюсь, что Улей даст ему перерождение и научит Древним Тайнам. Нет высшей чести, чем смерть во имя Тёмных. Тогда моя душа переродится – все Древние Тайны разом откроются!

Её последние слова задели меня сильнее всего:

– Служить Танцорам тяжело, но разве может быть иначе, милочка? Они правдорбцы, а прав-

да всегда имеет свою цену. Нет судьбы выше, чем служить предназначению вселенной.

Господь и Гея, пожалейте этих несчастных. Мне глубоко не по себе. Лучше не упоминать это Яну, иначе он не выпустит меня из дома до 50 лет...

Комментарий профессора Уорнера:

Мисс Корриган серьёзно рисковала, решив встретиться с этой очевидно неуравновешенной представительницей Чёрных Спиралей. Хотя у всех племён отношение родичей варьируется от преданности до ненависти, родичам Танцоров определён свойственны крайние проявления, ибо их обуевает безумие. Лишь немногие понимают собственную природу или даже знают о существовании оборотней – эта «Мэгги Симмонс» определён исключение, по тем или иным причинам. Все тёмные страсти людей проявляются ей подобных стократ: злость, алчность, извращённость самого разного характера, от отчётливой до слабо распознаваемой. «Совершенно обычный» студент из соседней квартиры может на самом деле быть ещё одним Джеффри Дамером, а то и хуже.

Их редкие волчьи родичи едва ли лучше. Многие – лишь полуволки, непредсказуемые и агрессивные из-за смешанной крови и жестокого обращения. Подобные особи больны, представляют опасность даже для самих Танцоров и не способны сами заботиться о потомстве. Я могу лишь предполагать, что куда больше их насильно содержится в Ульях Танцоров – но эту ужасающую мысль я не отважусь проверять.

Танцоры часто похищают родичей, насилуют их, стирают воспоминания о случившемся и возвращают на поверхность. Образы улья постепенно возвращаются, обычно в ужасных ночных кошмарах будущей матери. Если подобное сводит женщину или её чадо с ума, то, с точки зрения Танцоров, тем только лучше.

Интересно, что ряды их родичей периодически пополняются падшими или разочарованными представителями других племён, например, как было с Иолани Тёмной Луной. Поставьте себя на место несчастного, но безнадежного создания, описанного выше – какая часть её представлений о племенах Геи происходит из уст отверженных родичей, прильнувших к безумию Вирма?

Я рад узнать, что спустя день отдыха и после беседы со своим Теургом мисс Корриган чувствует себя гораздо лучше. К счастью, это опасное предприятие удалось скрыть от её брата.

### Манцующие на икурах

Жарким летним вечером подставишь ли горло волку с букетом роз?

– Meat Loaf «Hot Summer Night»

Из записей Теи:

Эта история началась неожиданно здесь же, со случайной встречи около года назад. Прежде чем начать лечить на дому, я работала в ночную смену в скорой. Я только получила диплом, а в скорой хорошо платили. И уж точно не приходилось – скучать. В три часа ночи привезли белого



мужчину, на вид 20 лет, со множественными ранениями на туловище и конечностях. Он потерял много крови, и, судя по грязи и налипшей листве, можно было предположить, что он пролежал в таком виде на земле добрую часть ночи. На водительской лицензии значилось имя Алек Уокер младший. Оно было мне не знакомо, но стоило срезать рубашку пострадавшего, как меня пробил холодный пот. Ранения выглядели в точности как последствия укусов, будто острые зубы глубоко вонзались в плоть. Пока мы стабилизировали его состояние, а доктор зашивал раны, я хорошенько рассмотрела кожу мужчины: ни татуировок, ни украшений, ни других признаков принадлежности к племени. Алек невнятно бормотал, не в силах двигаться или отвечать на вопросы. Однако когда доктор направился к следующему пациенту, я задержалась. К счастью, ночка выдалась сравнительно спокойной, и пациентов было мало.

Где-то через час его глаза приоткрылись. Они были красивого оттенка голубых сапфиров. Он затуманено на меня посмотрел – похоже, зрение его подводило. У него пересохло горло, скорее всего из-за кровопотери и обезболивающих, но он всё равно заговорил. Я взяла руку Алека и проверила его лоб. Следовало попытаться его успокоить, но он настолько же рвался рассказать, насколько я – выслушать его.

- Ритуал Священного Перерождения – обман, – выдавил он, – Не слушайте Пляшущие Шкуры. Предупредите других. М... мой отец... пытался остановить их. Не удалось. Они уже готовы на всё, разве не ясно?

- Вы гару? – прошептала я, – Или родич? Кого племени? Кого мне позвать?

Он мотнул головой:

- Не гару. Нужно предупредить их. Ритуал... Вирм. Нужно пять шкур... пять жизней. Как придумал Хайт. Превращает в одного из них.

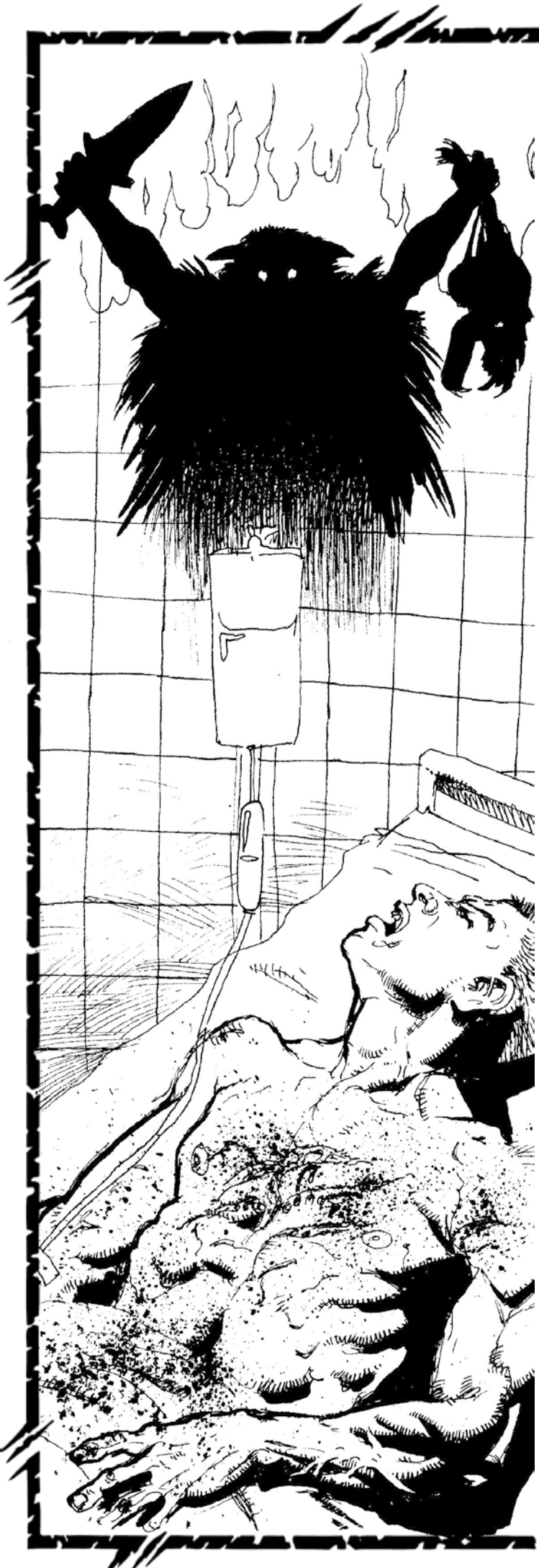
Я вздрогнула при упоминании Хайта. Хайт был родичем. Он уже умер, хвала Господу и Гее. Между тем, Алек продолжил свою беспорядочную речь:

- Мой отец узнал правду. Родичи пошли за Хайтом. Они убивали ради шкур, чтобы провести ритуал. Он меняется, понимаете? Им нужно больше родичей для обряда, для охоты. Они ищут недовольных, и зависть толкает их вперёд. Мой отец хотел остановить их... Он хотел добиться прощения септа. Если бы они знали! – обессилев, Алек откинулся на подушку. Я проверила его показатели и сидела рядом, пока моя помощь не потребовалась другому пациенту.

Утром, пока я завтракала в столовой, наше отделение поднялось на уши. Рассказали, что каким-то образом внутри ворвалась стая бездомных собак... Среди последовавшего беспорядка Алек исчез. Я так и не простила себе, что оставила его там – хотя бы я узнала, кто забрал его. Целый год я безуспешно искала его след или этих его Пляшущих Шкур, но безуспешно. Молюсь и надеюсь, что теперь он со своим родным племенем, кем бы они ни были.

Комментарий профессора Уорнера:

Если слова Алека не были бредом воспалённого сознания, то можно развить теорию. Возможно, Хайт нашёл способ превращать родичей в гару с помощью шкур. Это бы объяснило их название и упоминания «охоты» и «пяти шкур». Вряд ли число пять что-то значит, если только это не минимальное число шкур, нужное для ритуала. Куда



больше пугает упоминание Вирма. Возможно, ритуал, так или иначе, основан на силе Вирма? Каковы в таком случае отношения между Чёрными Спиралями и Пляшущими Шкурами? Алек также сказал, что они «уже готовы на всё», чтобы привлечь родичей к ритуалу. Возможно, это просто их единственный способ увеличить численность? Если так, это бы объяснило бесследные пропажи родичей в каждом племени, участвовавшие за последнюю пару лет. Следует предупредить как можно больше общностей об этой угрозе и тщательно отслеживать местонахождение каждого родича.

## Другие

Комментарий профессора Уорнера:

Большая часть родичей меняющихся затеряна по миру. С огромным трудом я узнал о самом существовании тех или иных народов, и мало кто согласился говорить с представителем иного вида. Все они, так или иначе, враждебны к вервольфам. Могу лишь представить, как наши предки обходились с ними, не испытывая сожалений и поныне. Конечно же, тот факт, что моё племя пыталось помирить между собой всех детей Гайи, не сыграл никакой роли. Так что стоит признать, что большинство моих выводов основаны на слухах и домыслах.

Родичи нувиш, кораксов, гуралов и бастетов ближе всех нам по духу. Они верно служат Гайе и своим меняющимся братьям; в особенности родичи гуралов известны своим благополучием и трудолюбием. У родичей кораксов есть общность под названием общество Стремительного луча, действующее так же, как наши Ключники. Как ожидаемо от загадочных существ вроде кораксов, они часто держат свою истинную природу в тайне от родичей. Однако в разговоре с некоторыми из них у меня сложилось впечатление, что они, как бы сказать, «разыгрывали дурачка». Стоит признать, они серьёзно относятся к хранению тайн.

Родичи гуралов в наши времена встречаются редко, и я предполагаю, что среди медведей их больше, чем среди людей. Утратив прежнюю многочисленность, гуралы теперь живут преимущественно в холодном климате – в Канаде, северной Европе и Азии, на снежных просторах Северного полюса, на седых шапках гор. Их людские родичи происходят из аборигенных народов этих регионов. Даже не зная о своём происхождении, родичи всегда ощущают связь с Матерью-Землёй. Они обитают в суровых условиях, не тронутых цивилизацией. Некоторые становятся гидами, егерями, биологами... Во многом ими движет инстинкт исцелять, подталкивая к работе врачами, травниками и шаманами. Полагаю, что немногие оставшиеся гуралы бдительно следят за своими родичами с помощью духов, но редко дают о себе знать.

Бастеты исполнены красоты и изящества. Родичей они называют своими «прайдами», особенно обитающих поблизости. Женщина из ананси, с которой мне довелось пообщаться, с уважением говорила о Гайе, но тут же заметила, что это не единственная достойная мировая сила.

Куда страннее прошли мои встречи с родичами рэткинов, наг и кицунэ. Рэткины, как оборотни, так и родичи, ненавидят всё, имеющее отношение к вервольфам. Лишь один согласился уделить мне минуту внимания, когда я упомянул, что моё племя дружит с Костегрызами.

Наводка от одного Звездочёта привела меня в Индию, где я обнаружил выжившую династию родчей давно исчезнувших наг. Однако признаюсь, что не скоро мне удалось убедить кого-либо из них признать своё родство со змеиным народом. Женщина, принявшая меня, рассказала то немногое, что знала сама. Её знания испытали сильное влияние мифологии индуизма. Хотя её семейство глубоко верит, что происходит от змелюдей, любое описание оборотней из её уст сопровождалось загадочными фразами и скрытными интонациями. Встреча с лисьими родичами и вовсе меня озадачила, поскольку я помню о ней лишь немного. Равно как и мои записи не сохранили значимой информации. Но хотя бы обрывок, полагаю, всё же лучше, чем ничего.

Увы, мне не удалось найти так называемых рокей и их родичей. Когда же я встретился с родичем моколе, он пригрозил разорвать меня в клочья. Лишь объяснение о миролюбивости моих намерений заставило его ненадолго задуматься. Жаль, что наша беседа была так коротка. Я чувствую, что здесь таится культура столь же глубокая и древняя, как наша.

Последнее, мисс Корриган. Имена и места жительства этих осведомителей собраны мной по многочисленным источникам – как доверенным, так и не вполне. Сохраните их анонимность настолько, насколько возможно. Я понимаю цель вашего исследования, но ни мои контакты, ни осведомители не должны быть скомпрометированы. Не сомневаюсь, что мы лишь прикоснулись к поверхности того, какие иные родичи живут среди нас. Если вы хотите знать больше и, при удачном стечении обстоятельств, просветить наших кровников-оборотней, то выстраивание доверия – ключевая составляющая успеха.

### *Бастеты*

Ничего личного, профессор, но я говорю с вами лишь потому, что вы кажетесь мне хорошим человеком с важной миссией. Бастеты выжили благодаря тому, что мы не воем на каждом углу о своём происхождении. Так что надеюсь, что вы с осторожностью обойдётесь со сказанным мной и заодно научите своих родственничков уважению.

Мы, родичи, в равной степени благословлены Селеной, и бастеты любят нас. Смею утверждать, что наши узы куда прочнее, чем у вас с вашими клятыми вервольфами. Справедливость, честь, уважение и послушание – столпы нашего общества, хотя выше всего, конечно, соблюдение клятв. Большинство бастетов одиночки, но это не мешает нам быть одним дружным народом. Мы любим близость и не держим чувства в себе. Баламы, например, очень преданы своим родичам и одаривают их лобыми сокровищами и роскошью, которую те пожелают. Как ни забавно, в рекламе кошачьего корма сказали правильно: забота о кошках действительно делает жизнь счастливее и

благополучней. Моё племя, симбы, единственные среди бастетов живут группами – прайдами.

Что касается остальных, позвольте рассказать о двух племенах, с которыми вы можете столкнуться. У родичей багир есть сеть, вроде общностей, которые вы упомянули, так что не стоит удивляться, обнаружив руку нашего брата помогающей в ваших делах. У пумонк тоже есть повсюду родичи, путешествующие и сражающиеся бок о бок с пушистой роднёй. Уверена, вы не можете похвастаться такими подвигами! Простите, но это не то же самое, как когда вас «пускают» на общие предприятия.

Вот немного истории. Как и с большинством меняющихся, наши предки-бастеты продолжали род с местным населением. Когда-то они процветали по всей Европе и Азии, а также в Африке – ваши волчьи предки опасались наших когтей. Но в итоге люди и вервольфы по большей части выгнали нас на юг в Африку или на восток в Азию. Это могло стать концом нашей нации родичей, но наш дух всегда был силен. Когда европейцы снова хлынули на нашу территорию, некоторые бастеты позаимствовали часть родичей вервольфов. Насколько я понимаю, это вызвало крайнее возмущение вервольфов в России, Скандинавии и на Британских островах, но невелика цена по сравнению с тем, как пострадали мы – точнее, мои предки – от ваших рук.

– Серва Сисал, родич симб

Комментарий профессора Уорнера:

В высшей степени печально, что даже родичи других меняющихся продолжают ненавидеть всё, относящееся к гару, за прошлые проступки вервольфов. Полагаю, нет необходимости указывать на многочисленные безосновательные предсудки мисс Сисал насчёт наших отношений с гару; что только доказывает предположение, что и семьи других оборотней вдоволь переживают ненависть к вервольфам. Как вы убедитесь позднее, убеждения мисс Сисал едва ли исключительны среди прочих родичей меняющихся, хотя ни один из тех, с кем мне удалось переговорить, не был знаком с вервольфами из первых рук. Горький семейный багаж как он есть.

Упомянутая выше общность багир – определённо исключение из культуры родичей бастетов. Соплеменники бастетов в основном держатся семейного клана и не знамениты склонностью к взаимопомощи. Из многочисленных свидетельств мне известно, что бастеты в основном оставляют родичей на произвол судьбы и навещают их лишь время от времени, по воле капризов. Соответственно, родичи бастетов примерно так же независимы, как их меняющиеся родственники – что и преимущество, и беда.

### *Нувиши*

Верьте или нет, но мы, родичи нувиш, ваши братья... двадцатипородные или около того. Папка рассказывал мне, что мы преподали предкам ваших гару пару уроков. Но теперь между нами почти нет дел, разве что с одним племенем – Уктенами. Жаль, вы-то мне кажетесь нормальными ребятами. Ну, может высокомерными и напыщенными малость, но это поправимо.

Рыжие волки – знаете таких? Ну, некоторые из них, может, и правда «волки» – в Аппалачах их вроде разводят специально... Но по правде говоря, большинство щенков, которых считают рыжими волками, по большей части койоты. Да и с собаками, говорят, родичи-койоты тоже скрещиваются, и через месячишко-другой на свет появляется приплод койдогов. В них лучшее от койотов и собак: они умные, сильные, быстрые... Какие-то туповатые бледнолицые пытались приручить их. А чего ещё ждать от бледнолицего?

Что касается нашего собственного народа, то мы видим их всё реже. Иногда они показываются на празднике или фестивале, но только и всего. Должно быть, они повстречали что-то в мире духов, что наша стезя смертных уже не кажется интересной.

– Вуди Чёрный Ястреб, родич Нувиш

### *Кораксы*

Мы крайне любопытны, как и наши крылатые собратья. Но они не могут находиться повсюду, так что обращаются за помощью к нам. Мы наблюдаем, мы собираем по крупицам и мы рассказываем им то, что узнали.

Наши традиции в отношении родичей куда практичней, чем у волчьего народа. Вороновье племя может выбрать любого, будь то человек или ворон, выносить священное яйцо, создающее коракса. Но они никогда, ни в коем случае не выбирают абы кого – не знаю, почему так. Должно быть, из принципа. Обычно вороновье племя выбирает родича за то, что тот лучший. Но не только родичей кораксов, конечно: у нас встречаются любопытные взаимоотношения – если вы понимаете, о чём я – в особенности с гару. Так мы поддерживаем узы с северными племенами. Мифы о воронах Одина, Хугине и Мунине, ведь не на пустом месте растут.

– Эрик Кролль, родич кораксов

### *Рэткинны*

У тебя два секунды, старик, понял, прежде чем я тебя взащей погоню, даже если ты целуешься с Костегрызами! Эти твои паршивые вервольфы и их сука Гея натянули нас по полной! Когда-то мы были царями городов – богатыми, могущественными, сливками древних цивилизаций вроде Вавилона. А теперь мы жмёмся по щелям, по холодным, голодным переулкам. Всё благодаря гару!

Но это крепко научило нас верить только своим. Бьюсь об заклад, мы, семья рэткинов, пользуемся большим уважением, чем вы, ну и что, что вы живёте в благополучных домах! Так что в следующий раз, когда ваши драгоценные родственнички-гару отымеют вас во все дыры, попомни мои слова! А теперь проваливай!

Пометка профессора Уорнера:

Извините, мисс Корриган, я не успел спросить его имя. Возможно, господин Фиксер справится лучше?

### *Гуралы*

Мой тотемный покровитель – Гурал, или Медведь на вашем языке. Я почитаю Гурала так же,

как все мои предки. Медвежьи духи ведут меня и хранят от чужаков и волчьих духов. Однажды чужаки спустились в мою долину. Они хотели присвоить долину, забрать деревья и изуродовать землю. Я не разрешил, ведь долина принадлежит Гуралу. Мы сразились, и чужаки ранили меня своим огнём. Я воззвал к Гуралу. Он пришёл в образе медведицы и, преисполненный гневом, убил чужаков. Затем медведица обернулась женщиной, отнесла меня в мою пещеру и обработала мои раны. Я поблагодарил её, спел магическую песню, которой она научила меня давным-давно, и она вернулась в лес.

– Дуран-на, шаман, родич гуралов

### *Ананси*

Должна сознаться, мистер, ещё никто из волчьей крови не приходил сам к моей крови. Мне всегда говорили, что ваши друзья-гару считают ананси и нас, их семьи, осквернёнными, прямо-таки начисто испорченными Вирмом. Наверное, они не понимают – хотя вы вот, я вижу, начали понимать – что и мы знаем о Гее, которая отнюдь не единственная властительница мироздания.

Скажу вот что: мы, родичи, живём семейными группами с ананси – не совсем как ваши септы, но около того. Мы вместе трудимся во благо наших лидеров и родственников. Не то что бы наша преданность прямо-таки не знает границ, но эти отношения определённо проникнуты уважением. В наши дни кровь Госпожи встречается всё реже и реже, и на дружбу Бете рассчитывать не приходится, даже на рэткинов! Так что мы держимся друг друга со всей силы. Знаю, это не вполне в духе Паука, но наши братья ананси больше не могут позволить себе привередничать.

– Майба Муллин, родич ананси

### *Моколе*

Будь я столь же могуч, как мои предки, я бы убил тебя на месте без доли сомнения! Другие родичи Бете, такие как кораксы и нувиши, чтят память Гайи, как и мы. Но вы, вервольфы, забираете наши жизни! Вы бы уничтожили всех нас, если бы это было возможно. Хотите знать о родичах моколе? Знайте вот что: кладки, разорённые вашими предками, несли плоды как оборотней, так и родичей. Никакое раскаяние не заменит погибших детей. Послушай меня и оставь свои изыскания!

– Прокоп Радиславский, родич моколе

### *Наги*

Профессор Уорнер, полное сказание о моих предках-нагах вьётся веками и тысячелетиями. Эпохи назад змеиный народ выбрал в супруги юношей и дочерей из наших благородных семей. Власть притягивает власть, так что только лучшие и умнейшие годились в супруги нагам. Для нас, их современных потомков, это величайшая честь – ведь так редко сейчас встретишь человека с древней и мудрой кровью. В Индии всё ещё

проживает немного родичей наг – по большей части они духовные лидеры, мистики и отшельники.

Видела ли я когда-нибудь нагу? Нет, не вполне. По крайней мере, мне так не кажется. Моя прапрабабушка говорила, что видела однажды тень наги, когда была совсем маленькой. В семейной библиотеке сохранились яркие картины предков-наг. У нас самих тоже есть отличия – что-то в глазах, в осанке, в цвете кожи... – по которым мы узнаем друг друга. Признаю, это сложно объяснить – и ничуть не легче поверить, чем в то, что на вашей родине люди превращаются в волков! В нас, пожалуй, больше, чем в вас, живут ощущения, ускользающие грёзы, смутные видения. Мы просто «знаем», что мы родичи наг. Это единственное необходимое доказательство.

– Суприя Патель, родич наг

### *Кицунэ*

Как и наши благословенные лисьи собратья, мы родом из Японии, хотя сейчас мы живём в небольших количествах и по всему свету. Кроме времени соития и торжеств, мы не живём стаями, подобно вам. Почтенные кицунэ не равны по своему духу и могуществу родичам – ни людям, и лисицам. Для нас неподобающе жить вместе, ведь нас ничто не связывает кроме древних клятв и нескольких капель крови, более драгоценных нам, чем любые человеческие понятия о семье. Те из нас, кто понимают своё происхождение, предпочитают одиночество точно так же, как и девятихвостые. Когда мы нужны им, они находят нас, и мы добровольно соединяемся, чтобы затем пойти своими дорогами. Теперь ваше любопытство удовлетворено? Предупреждаю: не проговоритесь ни о чём обывателям, иначе кицунэ сначала разделаются с вами, а потом со мной. Не стоит недооценивать их ума, мудрости и прозорливости. Они видят всё.

– Юкио Масаби, родич кицунэ

### *Рокеи*

Заметка профессора Уорнера:

Мисс Корриган, и вновь я приношу извинения за недостаточность сведений по рокеям и их родичам. Упоминал ли я, что об их существовании мне рассказал Рагабаш? Возможно, это всё же было шуткой.

### *Потерянные племена*

#### *Баньип*

Комментарий профессора Уорнера:

Человеческие родичи буньипов, австралийские аборигены, всё ещё существуют, хоть и в исчезающе малых количествах. Они не забыли своих меняющихся собратьев, теперь навеки потерянных во Времени Снов. Тилацин (также известный как тасманский тигр или тасманский волк) всё ещё борется за выживание в удалённых уголках, хоть и доминирующее мнение научно-





го общества считает его вымершим. И всё же на свет пока не появился ни один новый буньип.

(Признаю, первоначально я изумился тому, что вервольфы считают буньипов гару. Учитывая кардинальное различие в происхождении тиллана и волка – как буньипов могли относиться к тому же виду меняющихся, что и оборотней, продолжающих род от плацентарных волков? И всё же мои осведомители-гару прямо утверждают, что буньипы служили той же цели, что и все вервольфы и что в глазах Геи они всегда были гару. Это лишь подтверждает, что понятие оборотня более чем просто биологическое.)

### *Кроатоаны*

Комментарий профессора Уорнера:

Эти племена североамериканских индейцев когда-то заселяли всё восточное побережье. После их гибели в героической битве с Вирмом Вендиго и Уктена приняли себе их осиротевших родичей, многие из которых почили от болезней и в войне с червеносцами. Ходят слухи, что ничтожная часть их родичей всё ещё существует, и хотя практически никто из этих сирот духа не знает о собственном наследии, иногда они чувствуют незримое покровительство в трудные жизненные моменты. Я не склонен верить этим слухам, учитывая огромный массив доказательств гибели всех Кроатоанов во время жертвенного ритуала.

### *Белые Завыватели*

Фенриры поют несчётное число песен о своих погибших соратниках - о племени Белого Воя. Из всех племён лишь их кровь достойна смешиваться с нашей. У Белых достало сил бросить вызов источнику всех зол, за что им вечный почёт и слава. Мы открыли двери домов тех их родичам, кому посчастливилось избежать скверны, и вскоре они крепко влились в наши семьи.

Мой юный сын время от времени видит сны о горных сражениях и белых волках. Моя жена, Теург, считает это признаком предка из Белого Воя, присматривающего и благословляющего его. Она считает это добрым знамением, как и я.

– Хайнрих Розенблатт, родич Своры Фенрира  
Комментарий профессора Уорнера:

После погружения Белых во тьму их родичи... переменились. Лишь горстка спалась – это они кинулись к союзникам и предупредили о случившемся. Родичи Белых смешались с такими Своры и Фианны и перестали существовать как отдельное общество. Но их кровь, пусть и разбавленная, всё ещё течёт в некоторых, поэтому среди фениев иногда рождается генетический «реликт». Но ни в одном существенном смысле они не могут считаться племенем Белого Воя. Что бы ни считали родичи девятихвостых, племенное наследие не ограничивается кровью. Задумайтесь, например, о Чёрных Фуриях. Почему среди них не встречаются мужчины? Наверняка время от времени у них появляются на свет оборотни-самцы. И всё же я не встречал ни одного живого мужчины-гару, который причислял бы себя к Чёрным Фуриям. Я полагаю, они

выгоняют юнцов жить с другими племенами, к нам, например, и во всех смыслах те становятся членами нового племени, несмотря на обстоятельство рождения. Так же, я считаю, и с Белым Воем. Возможно, кровь Белого Воя ещё течёт среди родичей и даже гару. Но они утратили своих духовных покровителей, без которых племя не может существовать. Ведомый Оленем, Фенриром или кем бы то ни было, всякий родич или гару, «возможно» происходящий от Белого Воя по его белой шерсти, всего лишь представитель породившего его племени, будь то Свора, Фианна или Костегрызы. Не следует предавать память о них, утверждая обратное.

### **Общности родичей**

Время стоять за убеждения.

– Bel Canto «Didn't You Know It?»

Из записей Теи:

Общности – это просто объединения родичей, работающих во имя общей цели. Некоторые общности принимают только членов определённых племён; например, Генеалогическое общество «Серебряное Древо» демонстрирует свои архивы только родичам и гару из Серебряных Клыкков (и редким гостям вроде меня, о боже!). Ключники и Виатопия, наоборот, приглашают членов любых племён. Некоторые общности – просто группы друзей, живущих рядом. Другие, такие как Чёрный Орёл, отбирают участников на основе, как племени, так и навыков; третьи же рады каждому. В конечном итоге смысл общностей всегда один: проводить и укреплять каналы связи среди оборотней и родичей по всему миру.

Комментарий профессора Уорнера:

Как ни печально признавать, но открытые общности представляют опасность. Правительственные шпионы и неизвестно ещё кто могут свободно присоединиться. До сих пор нам везло, но это лишь вопрос времени, пока кто-либо не проберётся. Я ни в коем случае не хочу опустить занавес, но следовало бы уделять большее внимание тому, кто заходит на огонёк.

### **Противосолонь**

«Противосолонь» – ансамбль кельтской народной музыки, состоящий из родичей Фианны. Знаю, знаю, таких как мы – за доллар сотню. Но всё же уверен, что мы кое-где особенные. Наша группа собралась в Новом Орлеане всего пару лет назад, когда братья Падрайг и Айдан Коннили, близнецы, уговорили пару дружков сыграть забавы ради. Всё завертелось, и вскоре мы сыграли первый настоящий, выгоревший концерт в «Гэллоус Поул» в Новом Орлеане. Контракт на запись альбома и какая-никакая популярность дали нам уволиться со своих работ и начать разъезжать. Тогда-то и возникла идея новой общности.

Мы – лишь одна из групп, составляющих сеть, как для родичей, так и для гару. Мы не только играем концерты, но и доставляем сообщения от одного берега до другого, иногда заезжая на север, до самого Ванкувера. В любом заведении вы найдёте кого-нибудь из племени – признаться,

иногда можно встретить даже кое-кого из фэйри. По крайней мере, в этом меня пытался убедить не один обаятельный пройдоха, заглянувший перекантоваться.

С пелёнок Падрайга и Айдана растили на историях о Бедах, так что не удивительно, что они выросли, желая помогать своему народу. Но о гару они узнали, лишь окончив школу, подрабатывая на ферме кузины из Луизианы. Однажды они случайно потревожили медведицу с детёнышами. Вдруг ниоткуда (как показалась парням) выскочило чудовище и преградило путь медведице. Медвежата попрятались по деревьям, пока их мать попыталась увести хищника. Так Падрайг и Айдан впервые увидели, как их милая кузина превращается в ужасного волка! Их походные фляжки сразу опустели, да и предстоял долгий захватывающий рассказ Каоилты о гару и Фианне. Хотя мечта хотя бы как-то вернуть покой Ирландии по-прежнему с ними, теперь они в основном занимаются передачей информации в качестве «Противосолони».

– Майр О'Дуайр, агент, родич Фианны

### **Сеть Гайи**

Комментарий профессора Уорнера:

Сеть Гайи и её дочерние группы, такие как МСГ (Молодёжная сеть Гайи), составляют самую крупную общность родичей. Сеть помогает поддерживать связь с гару и родичами по всему миру, формулировать и распространять руководства для всех септов Детей Гайи и вообще предоставляет консультации по любым вопросам. Большинство должностей заняты родичами, хотя некоторые гару также регулярно участвуют.

Некоторые члены МСГ предлагают союз с Ключниками; с их точки зрения, многие участники Сети Гайи застряли в 60-х, тогда как давно пора освоиться с современными технологиями. Идея союза мне нравится, чего не могу сказать насчёт преклонения перед новыми технологиями, но с другой стороны – я наверняка и есть «старпёр», как они нас называют.

Боюсь, молодые представители Сети перестариваются с открытостью. Я тоже верю в любовь и мир; разве не в этом конечная цель стези учёного? Но, в то же время, я бы предпочёл набирать участников, не заслуживших даже песни или рекомендательного письма. Мы слишком многого добились, чтобы лишиться всего из-за первого сомнительного элемента.

### **Генеалогическое общество «Серебряное Древо»**

Комментарий профессора Уорнера:

Мисс Корриган, мне сложно даже попытаться описать массив документов, имеющихся у данной организации! Если вам удастся получить доступ (а я полагаю, что миссис Бэрроус не откажет), обязательно выкройте время для визита. Не одним только Серебряным Клыкам восхитительно читать тексты, датируемые веками.

Миссис Бэрроус – интересная личность сама по себе. Брак Джун Ричмонд с Альфредом Бэрроусом, советником собраний Серебряных Клыкков, был главным светским событием 1961 года.

Даже я получил приглашение. Прекрасная невеста вела родословную из нормандской Франции, а семейство жениха могло похвастаться голубейшей английской кровью. Этот брак являлся, прежде всего, деловым и имущественным контрактом, но джентльмен и леди, тем не менее, были, очарованы друг другом.

Мистер Бэрроус погиб в 1987 после жестокого нападения Чёрных Спиралей на его септ. Миссис Бэрроус осталась при богатом наследстве, но впервые в жизни – абсолютно одинокой. Раньше многолетнее увлечение генеалогией собственного семейства было лишь приятным хобби, но теперь только оно и поддерживало её после безвременной кончины мужа. Небольшой части её обширного капитала хватило на основание Генеалогического общества «Серебряное Древо» в 1989 – прежде всего, ради помощи Серебряным Клыкам, но также и любым гару и родичам, же-

лающим узнать о своих корнях. Миссис Бэрроус управляет обществом строго, но справедливо. Во время летних каникул она часто занимается молодых интернов, обеспечивая им проживание, питание и стипендию. Вы можете порекомендовать её программу юношам и девушкам, ищущим подработки.

### Ключники

Из записей Теи:

(Откуда Стренджлав знает, что у меня есть брат???)

Message-ID: <91919889.036.EST.strangelove@unowhre.ftlwrld.com>

MIME: 2.3

Content-type: text/plain

Content-transfer-encoding: STRANGEBit

Тея, если ты это читаешь, значит, самое сложное позади. Добро пожаловать к Ключникам! Можешь также посмотреть нашу закрытую ньюсгруппу по адресу alt.kin.com и наш уютный сайт [www.luvthebomb.kin.sellers.com](http://www.luvthebomb.kin.sellers.com). Не волнуйся – его может открыть не каждый, и поисковики о нас не знают ;)

Итак, кто такие Ключники? В двух словах – мы сеть родичей Скользящих-по-стеклу, шикарно устроившаяся в Интернете. К нам подключаются гару и родичи со всего мира, чтобы похвастаться достижениями своей стаи, предупредить о планах «Пентекса» и просто черкнуть весточку.

Два наших последних проекта, которыми я лично очень горжусь – это всеобъемлющие базы данных. Их обновляют представители самых разных племён, а не только Скользящие! Одна база данных – это список всех известных осквернённых товаров, а вторая – список всех компаний, связанных с «Пентексом». Оба списка постоянно актуализируются за счёт сведений Скользящих и родичей по всему миру.

Возможно, тебя заинтересует мой свежайший проект: Время Историй. Это интерактивный сайт с красивым оформлением, наполненный легендами про оборотней и родичей. Наверняка тебе будет интересно прочесть по крайней мере одну историю про некоего фения, подходящего тебе братом! Родичи Своры также поделились множеством увлекательных сказаний.

Вот, пожалуй, всё самое важное. Увидимся в сети!

Стренджлав

### Сестричество

Из записей Теи:

Сестричество не только для родичей. Это союз Фурий и родичей, мужчин и женщин, людей и волков, трудящихся на благо племени. Многих это определение удивляет! Но племя бы вымерло без родичей мужского пола, так что многие из них занимают высокие позиции в Сестричестве. В прошлом мы служили «проводниками свободы» для заключённых и рабов. Некоторые из них – «стреги», ведьмы. Другие – управляющие, учителя, целители. Но все мы слышим зов борьбы против всякого вероломства. Хотя наша

### Гостевой альманах генеалогического общества «Серебряное Древо»

Дорогой посетитель! Спасибо за интерес, проявленный к нашему обществу. Мы будем благодарны, если вы найдёте время отметить в гостевой книге. Если у вас появились вопросы, на них будет рад ответить дежурный в главной зале. Обратите внимание: сумки, свёртки и пищевые принадлежности следует оставить в предоставленных шкафчиках на входе в архив! В случае необходимости персонал архива обеспечит вас бумагой и ручками.

В архивах содержатся документы возрастом до 600 лет. Большинство доступно в формате микроплёнки (инструкции прилагаются). Некоторые хранятся под стеклом. Если вы хотите рассмотреть их, пожалуйста, обратитесь к сотруднику. Для облегчения изысканий многие семейные древа собраны на дисках CD-ROM в компьютерном зале. Гостям рекомендуется начать визит именно с этого зала, поскольку компьютерная система быстро отыщет интересующее имя. Сориентировавшись, можно перейти к изучению микроплёнок с дневниками, завещаниями, имущественными и юридическими бумагами. Библиотечный указатель упорядочен по датам и именам; он также доступен на CD-ROM, если вы уже знаете искомое имя. Спасибо за визит! Надеемся, ваше пребывание в архиве «Серебряного Древа» окажется вам полезным.

Искренне ваша, вдова Альфреда Бэрроуса, архивариус.

общность зародилась в Европе, теперь она распространена по всему миру.

Родичи – важная часть Сестричества. Они служат связующим с царствами людей и животных. Кроме того, многие наши двуногие братья и сёстры делают возможным крупный проект по выкупу земель Фурий и священных мест. Активнее всего мы действуем в Центральной Азии, Восточной Африке и Южной Америке, где опасность осквернения Вирмом или полного уничтожения наиболее велика. Большинство участвующих вкладывают собственные сбережения, которые, увы, подходят к концу... в то время как труд далёк от завершения.

Я? Да, я тоже последовала традиции Фурий, изменив имя в соответствии со своими кумирами: Одри Лорд, Адриенной Рич и анархистской Эммой Гольдман. Я много путешествовала, работала на транспортном судне, долго жила в Уганде в качестве врача и учителя. Пожалуй, я считаю весь мир своим домом. Нужно заботиться о нём, даже если никто больше этого не делает.

– Одри-Эмма Рич, родич Чёрных Фурий

### *Виатопия*

Из записей Теи

(Всё это кажется мне подозрительным – слишком идеально. Скорее всего, я права, см. подшитое письмо от Стренджлав.)

Дорогая мисс Корриган,

спасибо за Ваше внимание к «Виатопия Энтерпрайзис»! Редко кто проявляет инициативу в ознакомлении с нами, так что простите, если скачусь в патетику! Виатопия, как вы уже знаете,

это своеобразная «родина» для родичей из южной Миннесоты. Мы без предвзятости смотрим на других членов общины: я сам из семьи Теневых Владык, а остальные происходят из самых разных племён. Первоначальный участок приобрёл я сам, но с тех пор территория выросла втрое благодаря коллективному вкладу общины. Все платят свою долю содержания, участвуют в субботниках и самоуправлении, присутствуют на собраниях. Правила устанавливает выборный комитет. Выборы проходят каждые четыре года без ограничения на количество сроков. Виатопия пока не самодостаточна – большинство также имеют работы во внешнем мире; однако это быстро меняется. У нас теперь собственная школа и больница, а также ряд успешных предприятий. Наш единственный предохранительный принцип – принимать только гару и родичей. Мне самому не нравится этот элитистский подход, но пока трудностей не было.

Наши цели просты: мы хотим полноценного признания родичей обществом гару, включая представительство на собраниях, репродуктивную свободу и право отклонять опасные поручения. Я осознаю, что принятие новых законов не повлияет на взгляды многих гару, но надо с чего-то начинать. У нас есть сторонники среди Детей Геи, Чёрных Фурий и Костегрызов; переубедить более «традиционные» племена, конечно, несколько сложнее. Если среди Ваших родственников есть кто-либо восприимчивый к схожим идеям, я с радостью устрою ему презентацию. У нас есть, если позволите, очень талантливая выездная «труппа»!

Письмо от Стренджлав

Кому: [thearn@hmehlth.no.org](mailto:thearn@hmehlth.no.org)

От кого: [strangelove@unowhre.ftwrl.com](mailto:strangelove@unowhre.ftwrl.com)

Тема: Сукин сын из Теневых Владык

Привет, Тея! Мне всё-таки удалось нарвать компромат на этого шмендрика из Виатопии, хотя пришлось попотеть целый час. Надо отдать должное его системе защиты.

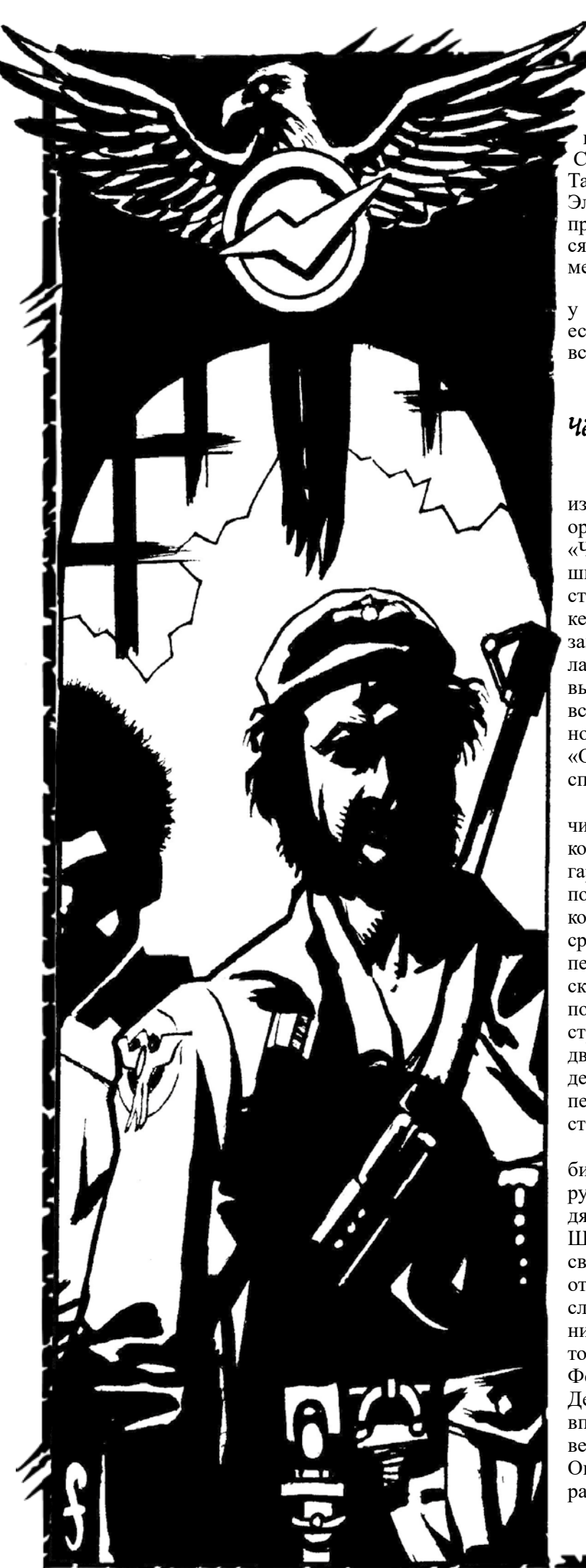
В общем, этот Престон родился и вырос в Мичигане. Согласно слухам, его отца убил «Пентекс». Его мать произвела шестерых дочерей-родичей, затем умерла при родах Адама. Совпадение? Кто знает. Как бы то ни было, его ближайшая родня оказалась гендерно предвзятой и возложила большие надежды на «сына великого воина». Но когда пришло время, юный Адам не превратился, так что распрощался не только с детством, но и со всеми привилегиями – сюрприз-сюрприз.

Источники сообщают, что Адам тогда собирался назло бросить общество оборотней и жить как обычный, ни о чём не подозревающий человек, но взял себя в руки, окончил университет (продолжая выполнять обязанности перед племенем) и стал социологом. Если любопытно, я вышлю его резюме, да и

скопировать микроплёнки его диссертации не составит проблемы. Оттуда-то и взялся мой компромат. Как бы то ни было... Адам изучил общественное устройство гару и родичей и решил, что есть путь лучше. Начитавшись У. Э. Б. Дюбуа, Ганди, Оруэлла и много чего ещё, Адам определил, что лучший способ для родичей добиться равноправия с гару – это отделиться от них. Только освободившись от внешнего влияния, утверждал Адам, родичи смогут найти собственное место в мировоззрении гару. Она набросал план Виатопии и начал привлекать последователей и капиталы.

Свидетельства в один голос рисуют его предельно дружелюбным человеком. Его обаяние и открытость заслужили ему немало сторонников среди многих племён. Его речи трогали как недовольных родичей, так и тех, кто по-прежнему хотел быть частью мира гару. Не позже чем через пять лет Адам планирует вывести Виатопию на самоподдержание. Сейчас он зависит от пожертвований сторонников и от собственных невеликих вложений. Вот только я ни на бит ему не верю.

Пока, подруга! С тебя – история для сайта.  
Стренджлав



Мы следуем заветам великих, уже добившихся равенства и свободы для своего народа: Спартак, доктор Мартин Лютер Кинг, Гарриет Табмен, Ганди, Панкхёрсты, Сьюзен Энтони и Элис Уокер. Родичам пора прекратить терпеть пренебрежительное обращение и начать бороться за свои права. Виатопия – моё видение этой мечты.

Не стесняйтесь написать или позвонить, если у Вас появятся дополнительные вопросы! А если найдёте время, то приезжайте. Наши двери всегда открыты!

Искренне ваш,

Адам Престон из Виатопии, основатель

### *Чёрный Орёл*

Комментарий профессора Уорнера:

«Чёрный Орёл» – элитный отряд наёмников из родичей Своры Фенрира. Все околвоенные организации, осведомлённые о существовании «Чёрного Орла», заслуженно считают его лучшим. Орлы известны своей способностью приступить к сложнейшим операциям в любой точке мира в течение 48 часов, гарантируя успешное завершение не более чем через пару суток. Желающим нанять «Орла» следует подготовиться выложить астрономическую сумму, ответить на все вопросы и, в случае необходимости, спокойно принять отказ. В действительности командир «Орла» отказывается от заданий только если те способствуют целям Вирма.

Операции, выполняемые «Орлом», многочисленны и разнообразны. Зачистки, спасения, консультации по мерам безопасности (только для гару), обучение, разведка... «Чёрный Орёл» готов почти к любой командной задаче. Геральд Шварц, командир батальона, уже редко участвует непосредственно. Теперь он занимается логистикой и переговорами из штаба в Монтане и небольшого склада в Вашингтоне (округ Колумбия); также дополнительные «центры» расположены в разных странах мира. Коллектив организации поделён две-три оперативных группы по 25 солдат, поддерживаемых обширной сетью обслуживающего персонала и внешних контактов, готовых предоставить всё необходимое для спецоперации.

Родичи из отряда гордятся способностью добиваться успеха без помощи родственников-гару. Тем не менее, орлы с готовностью приходят на помощь Своре, стоит только попросить. Шварц в высшей степени серьёзно относится к своей роли «военного лидера» родичей, требуя от отряда не меньшего, чем готов отдать сам. Я слышал, у него нет ни одного близкого родственника среди гару... но нет никакого сомнения в том, что он родич. Впервые он встретил Свору Фенрира во время службы в армии – не впад в Делирий и даже выдержав пару ударов от друга, впадшего в Бешенство. Знание о существовании вервольфов было манной небесной для Шварца. Он получил почётную отставку и начал собирать капитал на тыловой должности. Наконец,



после десятка лет обдуманных вложений, он купил участок в Монтане и основал наёмный отряд. Каждого приглашённого солдата он отобрал лично, намеренно ограничиваясь родичами (в основном Своры Фенрира). С тех пор подчинённые ни разу не отказались от операции, которую Шварц счёл нужной.

Для заказчиков из Своры «Орёл» работает за минимальную ставку, в основном покрывающую транспорт и технические расходы. Некоторые операции Шварц даже финансирует из собственного кармана. Для других племён ставка высока, впрочем, равно как и отдача. Не-гару в особенности вынуждены платить колоссальную цену за тот же гарантированный результат. Тренировочный лагерь «Орла» составляет 1000 гектаров, включающих взлётно-посадочную полосу и дом Шварца, представляющий собой арсенал мирового класса. Мне доводилось слышать, что у Шварца есть друзья в нацбезопасности, отводящие взгляд федералов от «Орла» и его деятельности. Также говорят, что время от времени отряд отработывает этот карт-бланш, но насчёт деталей мой источник был по понятным причинам сдержан.

Хотя в нынешнее время Шварц преимущественно действует руками своих протеже, он по-прежнему с удовольствием готовит молодую смену. Он строг к ним, но не строже, чем к себе.

Отсутствие настоящих семейных связей с гару подстёгивает его сильнее, чем на то способна железная дисциплина вервольфов.

### **НАМИД** - Североамериканский индейский комитет

Комментарий профессора Уорнера:

Намид на языке оджибве значит «танцующий в звёздах», сильное название для достойного движения. НАМИД преимущественно состоит из родичей Вендиго, хотя родичи Уктены тоже регулярно помогают. Организация представлена несколькими направлениями, включающими стипендию для североамериканских абитуриентов, юридическую сеть, адвокатский фонд и совет политактивизма. Стоит сказать также о несанкционированном радикальном направлении, состоящем из безбашенной, обзлённой молодёжи, отрицающей «неэффективные» политические (и юридические) методы. Эти юнцы идут на поводу у межплеменной враждебности среди оборотней и людей; я слышал, они даже провоцируют конфликты между волчьими стаями. Я не претендую на понимание бессильного гнева от нищеты в резервациях и попирании в правах... Но также я не могу и одобрить насилие и терроризм. Надеюсь, светлые головы НАМИДа как можно скорее пресекут деятельность молодых членов общности – пока ещё не поздно.



# Глава 2: Создание персонажей

## Персонажи-родичи

Only the mountain has lived long enough to listen objectively to the howl of a wolf.

— Aldo Leopold, A Sand County Almanac

В наши дни, последние дни оборотней, гару осталось слишком мало для осуществления миссии. Всё чаще выполнение священного долга Матери-Земли ложится на плечи родичей, когда больше просто некому. Для оборотней настали чудовищные времена — но также это шанс родичам наконец показать себя.

В этой главе описано создание персонажа-родича как игроком, так и рассказчиком. Она включает новые, уникальные для родичей способности, предысторию, нумины, достоинства и недостатки. Вам понадобится часто сверяться с книгой «Оборотни: Апокалипсис». Книга «Оборотни: Руководство игрока» содержит информацию по характерам и маскам, а также дополнительные способности, однако для игры родичами она не обязательна. И рассказчикам, и игрокам могут пригодиться вещи и черты из следующих книг: «Проект Сумерки» (Project Twilight), «Охота на охотников» (The Hunters Hunted), «Залы Арканума» (Halls of the Arcanum), «Правая рука Вознесения» (Ascension's Right Hand), «Мир Тьмы: Сражения» (World of Darkness: Combat), «Мир Тьмы: Чародеи» (World of Darkness: Sorcerer), «Пути Волка» (Ways of the Wolf; перепечатана в «Хрониках оборотней», том 2) и даже «Хроники чёрного лабиринта» (Chronicle of the Black Labyrinth) и «Легион уродов» (Freak Legion; если вы склонны к извращениям).

Не забывайте, что родичи — смертные! Поэтому игроки распределяют меньше точек при создании персонажа. Однако они также получают свободные точки, чтобы иметь хоть какие-то шансы (и возможность приобрести некоторые умеренно особенные черты).

Начните создание персонажа с продумывания, кто он и чем занимается. Как он выглядит и пахнет? Силён ли он физически или же его силы относятся к области ума? Из какого племени его родственники-гару? Он человек или волк? Большая часть материала книги относится к людям, однако в определённых сюжетах можно играть и волком. Например, волк в жилых массивах Чикаго рискует очнуться в зоопарке, накаченным транквилизаторами, если не будет убедительного объяснения его присутствия среди родственников-гару!

Но самое главное — продумайте отношения персонажа с оборотнями. Примерный ли он член своей общины? Или же его обуревают обида и злость? Что гару сделали хорошего или плохого, чтобы вызвать его чувства? Доволен ли персонаж своим местом в мире или завидует родственникам-гару? Знает ли он вообще о существовании оборотней или же судьба только собирается увлечь его ураганом открытий? Характер связи с гару — центральная черта персонажа, определяющая возможные сюжеты и атмосферу хроники.

## Создание персонажа

### Шаг Первый: Личность

Выберите Концепцию, Племя, Отношения, Натуру и Маску

Возможные концепции родичей включают в себя архитекторов, археологов, антропологов, медицинских лаборантов, экскурсоводов природных парков, вдохновляющихся природой писателей, вожаков стай, творческих личностей, управленцев, специализирующихся на защите природы адвокатов, фотографов, программистов, ветеринаров, философов, одиноких волков, полицейских, охотников за головами, экологов, волков из зоопарков, биологов и лесников.

Отношения описывают ваше семейное родство с Гару. Например - «дочь теурга».

### Шаг Второй: Выберите Атрибуты

Распределите приоритеты по трем категориям: Физические, Социальные, Умственные (6/4/3). Правила для родичей-волков смотрите ниже.

### Шаг Третий: Выберите Способности

Распределите приоритеты по трем категориям: Физические, Социальные, Умственные (11/7/4). У родичей-волков отличается список способностей, с которыми они могут работать. Им следует отдавать самый маленький приоритет Знаниям и рассмотреть дополнительные Знания из Werewolf Players Guide. Заметки по игре за родичей-волков смотрите ниже.

### Шаг Четвертый: Выберите Преимущества

Выберите Дополнения (5). Родичам доступны Союзники, Контакты, Снаряжение, Услуги, Наставник, Чистота рода, Почет и Ресурсы.

*Опционально:* Достоинства можно покупать на Свободные Очки, а Недостатки добавляют Свободные Очки до максимума в семь очков.

### Шаг Пятый: Завершающие штрихи

Запишите Силу Воли (3).

Потратьте Свободные Очки (21). Нельзя получать Дары посредством Свободных очков, вы должны приобретать их во время игры на Очки Опыта.

Черта	Цена
Атрибут	5 за точку
Способность	2 за точку
Деталь биографии	1 за точку
Сила воли	1 за точку
Нумина первого типа	7 за точку
Нумина второго типа	14 за точку
Достоинство	Варьируется

### Нумина

Нумина делятся на три вида: Психические феномены (например Телепатия), Линейная магия (народная магия) и Истинная вера (духовная вера, придающая силу). Для больших деталей, таких как особые пути магии и способности, смотрите «Мир Тьмы: Чародей» (гид по Линейной магии), а также The Hunters Hunted, The Quick and the Dead, The Inquisition, Project Twilight. Ниже найдете Нумина доступные родичам.

## Родичи-волки

Создание родича-волка несколько отличается от создания родича-человека. По атрибутам распределяется то же количество пунктов (6/4/3 в физические, социальные и ментальные черты), однако больше всего пунктов должно пойти в физические атрибуты (сила, ловкость и выносливость). Черта манипуляции должна быть наименьшая среди социальных атрибутов. Что касается способностей (талантов, навыков и знаний), распределите 7/3/1 пункт, вложив минимум в знания. В качестве альтернативы можно вложить в знания 3 пункта, однако выживание станет крайне трудным. Рекомендуемые способности - бдительность (Alertness), атлетика (Athletics), рукопашный бой (Brawl), уклонение (Dodgе) и скрытность (Stealth). Родичи-волки берут то же количество предысторий, что и люди (5), однако обычно с теми же ограничениями, что и Красные Клыки (см. ниже). Зато родичи-волки получают атаку укусом с Силой+1 и, в качестве последнего средства, атаку когтями с Силой-1. Кроме того, проверки восприятия с применением обоняния и слуха имеют сложность на 2 ниже обычной.

## Новый талант

### Интуиция (Intuition)

Время от времени вас посещают предчувствия и озарения. Вам бывает сложно объяснить, откуда вам известна та или иная вещь или как вам удалось разобраться в ворохе событий, безошибочно найдя решение - но главное, что эта способность вас не подводит. Интуиция сочетает умелые догадки с чутким нутром. Этот талант - не сверхъестественная способность, а скорее естественное «шестое чувство». Интуиция позволяет распознать ложь и выделить из незначительных мелочей улику, ведущую к разгадке. Рассказчики могут также сообщать информацию посредством интуиции.

- Новичок: Предчувствие часто наталкивало вас на верный ход мысли.
- Опытный: Ваша первая догадка часто верна.
- Компетентный: Вы всегда чувствуете, если что-то выбивается из колеи.
- Эксперт: Вы не только чувствуете подноготную, но и понимаете, кто в ответе.
- Мастер: Ваши озарения настолько яркие и точные, что вы сами себя пугаете.

## Новое знание

### Бюрократия (*Bureaucrasy*)

Людским миром движет бумага. Эта способность позволяет перескочить через препоны, чтобы быстро добиться ответов и результатов. Бюрократия помогает как в делах с государством, так и в управлении собственной организацией. Вместе с деталью биографии «Контакты» это позволяет добиться многого и стать для родичей и оборотней важной фигурой.

- Студент: Хоть вы ещё дитя среди бетонных стен, вы уже способны грамотно планировать дела и умеете найти местные органы управления в телефонной книге
- Бакалавр: Вы - сметливый и состоявшийся любитель, всегда знающий, куда позвонить в случае трудностей.
- Магистр: Ваши организационные умения богаты и отточены. Молодняк Стеклоходов завидует вашей сети знакомств.
- Доктор: Вы акула бумажного океана, и только сильнейшие лидеры и политики способны помешать вам - или посметь отказать. Ваше имя всплывало в переписке Теневых Владык.
- Ученый: Вы способны назначить встречу почти что с кем угодно. Вам под силу управлять мультинациональным конгломератом с десятками дочерних компаний.

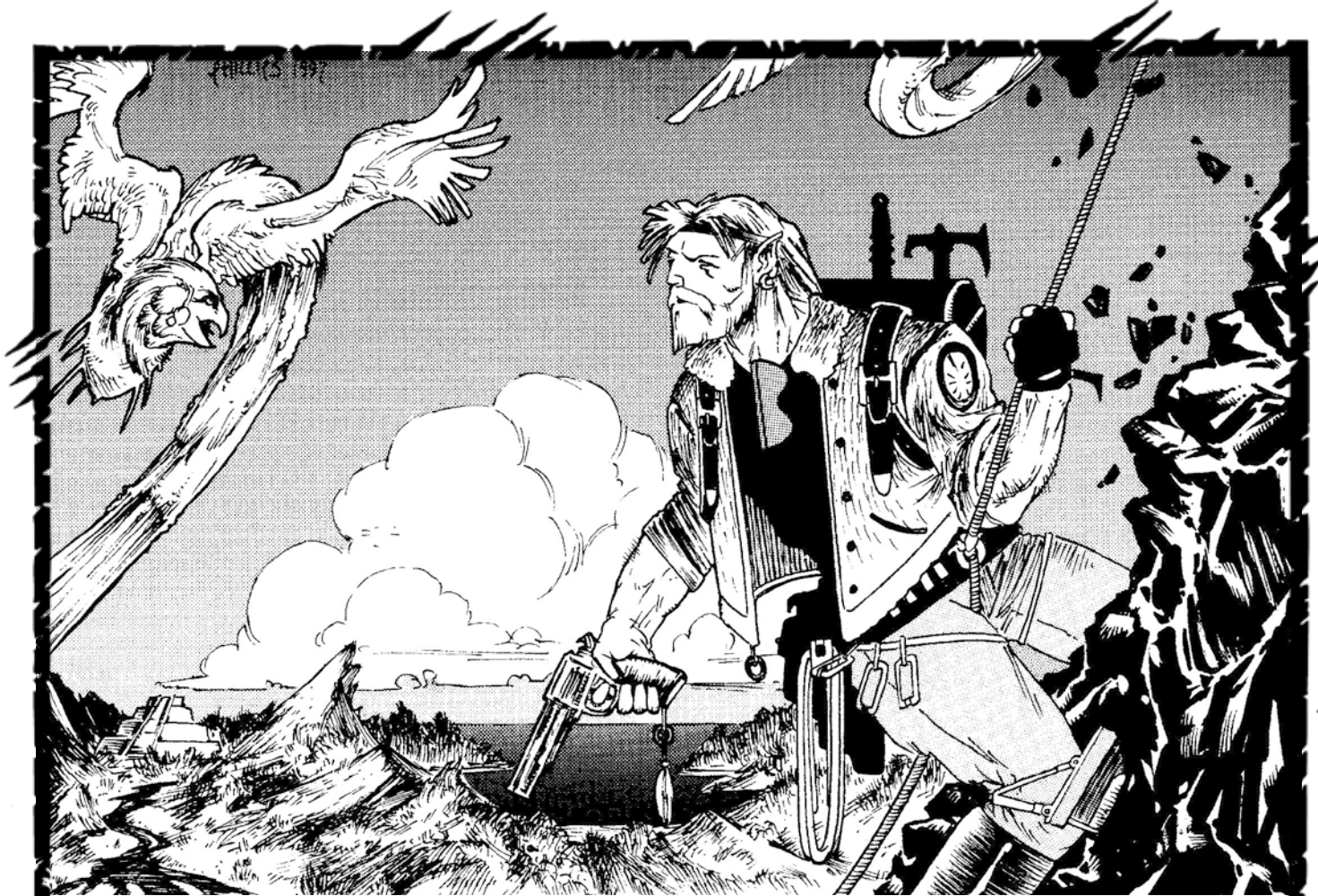
## Детали биографии

Некоторые из перечисленных деталей биографии абсолютно новые и придуманы специально для родичей. Другие могут быть вам знакомы по другим книгам по «Оборотням», однако дают иные преимущества персонажам-родичам. Рассказчикам следует подумать вместе с игроками над подбором деталей, наиболее подходящим хронике. Такие детали как «Союзники», «Связи» и «Наставник» работают для родичей как обычно (см. основную книгу правил). Однако родичи не могут обладать деталями «Родичи» (очевидно), «Прошлая жизнь», «Обряды», «Тотем» или «Фетиш» (для родичей обладание фетишем считается за достоинство, а не деталь биографии).

### Снаряжение

Благодаря родственникам-гару, общности или собственной предприимчивости вы стали обладателем специализированной экипировки, недоступной в регулярных источниках. Это может быть как просто запас серебряных пуль, так и редкие хитроумные приборы вроде лучевого пистолета магов. Предыстория не гарантирует, что в процессе игры вы не лишитесь этой экипировки навсегда: если вы высадите все пули драконьего дыхания в одной перестрелке, пополнить новые можно будет только правдами и неправдами в процессе отыгрыша. См. идеи и примеры экипировки в заголовке «Экипировка» в четвёртой главе.





### *Ограничения на детали биографии*

У родичей из определенных племен есть ограничения на приобретение деталей биографии, а именно:

**Костегрызы:** нельзя брать Чистоту рода и нельзя иметь более трех точек в Ресурсах.

**Стеклоходы:** нельзя брать Чистоту рода и Наставника.

**Красные когти:** нельзя брать Союзников, Контакты, Снаряжение и Ресурсы.

**Теневые владыки:** нельзя брать Наставника.

**Безмолвные странники:** нельзя брать Ресурсы.

**Серебряные клыки:** необходимо иметь хотя бы одно очко в Чистоте рода.

**Вендиго:** нельзя брать Контакты или Ресурсы.

- Один несущественный предмет: Подразумевает такие вещи как серебряные пули, качественный кевларовый бронежилет, доступные в переулках наркотики...
- Два несущественных предмета: Другие примеры таких вещей - лазерный прицел, целебные травы, протигаз и профессиональный газовый баллончик.
- Один существенный предмет: Примеры таких предметов - взрывчатка, жучки, медикаменты, инструменты полевого хирурга, генератор белого шума, небольшой частный летательный транспорт. Или можно взять меньший тален (Гнозис 4 или ниже).
- Два существенных предмета: Другие предметы существенных вещей - специализированный транспорт, боевое оружие, электронный микроскоп... Или можно взять старший тален (Гнозис 5-7).
- Один уникальный предмет: Высокотехнологическое экспериментальное оружие, волшебный хрустальный шар и необнаружимый яд, смертельный для гару. Или же можно взять великий тален (Гнозис 8-10). Экипировка этого уровня должна быть тщательно рассмотрена рассказчиком.

### *Услуги*

По той или иной причине у одного гару перед вам крепкий должок. Возможно, вы спасли жизнь ему или одному из его родичей. Так или иначе, вы можете попросить его об одной услуге. Например, он может выручить из передраги, расплатиться деньга-

ми, отработать один вечер личным телохранителем и даже сходить на «мокрое дело» (убить указанную цель). Как и с «Экипировкой», потраченная услуга не возобновляется, если только не удастся заслужить ещё один должок. Объясните рассказчику, как гару вам задолжал и каков из себя этот персонаж.

- Одна услуга от гару низкого ранга (0-1)
- Одна услуга от гару среднего ранга (2)
- Одна услуга от гару высокого ранга (3-4)
- Одна услуга от гару высшего ранга (5)
- Одна услуга от вождя племени

### *Чистота рода*

Чистота рода определяет благородство и родословную вашей семьи. Гару автоматически распознают вашу чистоту родословной, что, возможно, привлекает к вам больше лестного внимания. Иногда некоторые родичи также способны различить голубую кровь. Родичи с хорошей родословной - желанные супруги, так что приготовьтесь к предложениям руки и сердца (или забав на сеновале). Также эта предыстория сказывается на вероятности зачать ребёнка-гару. За каждый уровень данной предыстории шансы произвести на свет гару от другого гару повышаются на пять процентов (замечание: деталь биографии Чистота рода у гару не увеличивает эти шансы). Например, если Ильза, родич с тремя уровнями в Чистоте рода, зачинает ребенка с Клаусом из Потомков Фенрира, то их шансы произвести дитя-гару подсакивают с 10% аж до 25% (базовый шанс 10, плюс 15 за три уровня «Чистокровности»). В союзах между родичами шанс родить ребёнка-гару повышается на один процент за каждый пункт в Чистоте рода. Некоторые Безмолвные Странники также верят, что чистокровный родич в следующей жизни может появиться на свет как гару. Впрочем, носителям Чистоты рода приходится считаться с высокими ожиданиями оборотней и стараться оправдывать их. Неудача грозит осуждением и последствиями.

- Ваши предки слыли верными членами племени и были родичами, пускай до народных героев им и далеко.
- Вы происходите из рода, представители которого когда-то стояли плечом к плечу с одним из второстепенных героев гару.
- Один из ваших прямых предков (гару или родич) был второстепенным героем недавних дней.
- За века ваша семья прославилась длинным перечнем воинов, мудрецов, менестрелей и других известных личностей.
- На вас есть родимое пятно или иная примета, которая была у великого героя гару из вашего семейства.

### *Почет*

Среди родичей почет - редкая и желанная предыстория. Хотя родич не может обладать рангом

гару, иногда его заслуги обретают известность. Эта деталь биографии позволяет персонажу начать игру с временными пунктами почета - по вашему выбору распределёнными между Честью, Мудростью и Славой. Игрок и рассказчик должны вместе выработать обстоятельства, при которых персонаж заслужил почет (см. подробнее «Почет», стр. 61). Как и с Чистотой рода, вервольфы уважают признанного родича, но и требуют от него куда большего!

- Один временный пункт почета
- Два временных пункта почета
- Три временных пункта почета
- Четыре временных пункта почета
- Пять временных пунктов почета

### *Ресурсы*

Как и в основной книге, предыстория «Ресурсы» подразумевает обладание богатством, имуществом и различными средствами. Однако здесь это выражение того, что вы можете предложить родственникам-гару. Оборотни ожидают от родичей денежного вклада в покупку священных территорий и приобретения экипировки для борьбы с «Пентексом». Будьте уверены, такие племена как Теневые Владыки и Стеклоходы тщательно следят за имуществом в распоряжении своих родичей. Родичи Звездочётов и Красных когтей не могут приобрести эту предысторию. У некоторых родичей Костегрызов, однако, вполне есть средства для поддержки родственникам-гару, но не более трёх пунктов.

- Студент: Вы ютитесь в дешёвой квартире, работая на низкооплачиваемой работе, ездите на мопеде и питаетесь лапшой. В принципе, мы могли бы содержать гостя-гару некоторое время.
- Средний класс: У вас собственная квартира (или небольшой дом) и пожившее авто. Ваша работа стабильная, хотя непривлекательная. Если вы сократите расходы и перейдёте на курицу, то сможете содержать пару оборотней около трёх месяцев или же одного оборотня подольше.
- Обеспеченный класс: Вы профессионал с высокой зарплатой. Вы живёте в красивом доме или хорошо обставленной квартире, водите свежий автомобиль и заvidно одеваетесь. Пяток вервольфов может жить с вами год, никак не повредив вашему привычному бюджету.
- Богач: Вам принадлежит фамильное имение, включая земли, слуг, несколько шикарных авто и толстый банковский счёт. Вы можете позволить себе бесечно содержать целую стаю гару.
- Олигарх: Деньги для вас не вопрос. У вас много недвижимости, автомобилей и бизнесов. Ваш капитал, скорее всего, может содержать всех представителей племени на континенте, уж какое-то время точно.

## **Новые достоинства и недостатки**

Достоинства и недостатки представляют собой необязательные инструменты для детализации персонажей. Приобретайте достоинства за свободные пункты. Недостатки добавляют вам свободные пункты, не более семи. Кроме перечисленных ниже, рассмотрите достоинства и недостатки из книг «Руководство игрока по Оборотням» и «Проект Сумерки» (а также из прочих руководств игрока для «Вампиров», «Магов», «Призраков» и «Подменьшей») - они могут подойти вашему персонажу, особенно если он сверхъестественный родич. Спросите у рассказчика, какие достоинства и недостатки он хотел бы видеть в хронике. Многие рассказчики также предпочитают учитывать недостатки или желание персонажей от них избавиться в построении сюжета.

## **Психологические**

### **Дерзость (Достоинство, 2 CO)**

Нахальство, смелость, гонор - что о вас только ни говорят. Но главное, что вы не боитесь возразить ни малолетнему хулигану, ни вождю племени. Это не пустая привычка самоутверждения - вы ведь не говорите лишнего. Вы просто не впадаете в трепет, когда с вами заговаривает Арун из Серебряных Клыков. Многие вервольфы и родичи уважают вас за честность и прямолинейность. Бросайте на один кубик больше в социальных проверках, требующих демонстрации уверенности.

### **Комплекс неполноценности (Недостаток, 1 CO)**

Вы не достойны. Так было, есть и будет. Вы будете стараться изо всех сил и возьмётесь за любое задание, которое поручат гару, но даже похвальный результат ничего для вас не изменит. В случаях, когда требуется напористость и демонстрация себя, сложность повышается на 1.

### **Мазохист (Недостаток, 1 CO)**

Вам «нравится» страдать для гару! Боль, пытки и насмешки - соль вашей жизни, так что вы сами вызываетесь на любые задачи, где точно познаете физического и умственного унижения. Ваш мазохизм не преследует целью показать стойкость и преданность - это просто сладостное стремление. Безразличные оборотни пользуются вами, а мудрые считают обычным психом.

### **Идоглолёка (Недостаток, 2 CO)**

Вами движет нечто иное, чем любовь и уважение к обществу гару и родичей. Это «нечто» может сводиться к банальной алчности или жажде отомстить врагу; или же вы можете быть предателем, работающим на третью сторону вроде вампиров или Департамент особых расследований (SAD). Так или иначе, вы преданы собственной идее или тайному нанимателю. Если кто-либо заподозрит, вас ждут большие неприятности.

## **Ментальные**

### **Волчье чутьё (Достоинство, 1 CO)**

Это преимущество объединяет народную мудрость, здравый смысл и звериные инстинкты. Если персонаж с волчьим чутьём преуспеет в про-

верке интеллекта, рассказчик может предупредить, если вы вот-вот собрались совершить глупость. Но это лишь предостережение: он не станет открывать вам, что делать или чего не делать.

### **Беззаботность (Недостаток, 1 CO)**

Вы живёте в собственной голове и слабо представляете себе реальный мир! Возможно, вы уходите в себя от страха или проблем, но скорее вы просто не привыкли шевелить извилинами. Возможно, вы периодически выпадаете из диалога или высказываетесь невпопад. В общем, оборотни и родичи втихую посмеиваются над вами.

## **Восприятие**

### **Опознание гару (Достоинство, 3 CO)**

За годы вы научились отличать вервольфов в толпе. Это не мистическое чувство, а просто хорошее знание физических и личностных признаков воинов Матери-Природы. Для вас ясно как день, что фигура прошла через Превращение. Это достоинство не позволяет находить щенков гару, приближающихся к Первому Превращению, однако можно заподозрить кое-что по тенденции к насилию. Проверки восприятия для определения среди окружающих тех, кто особо отмечен Яростью или природой (что может указывать на вервольфов) имеют сложность на 2 ниже.

## **Сверхъестественные**

### **Фетиш (Достоинство, 5-7 CO)**

У вас есть фетиш, который вы даже умеете использовать (или по крайней мере можете одолжить гару за те или иные услуги). Вы могли унаследовать его, получить в подарок или найти без посторонней помощи. Так или иначе, фетиш - великая ценность. Даже среди гару фетиши редкость, что уж говорить о родичах. Игрок и рассказчик должны вместе придумать, как фетиш оказался у персонажа. Пятичковое достоинство даёт фетиш первого уровня, шестичковое - второго, а семичковое - третьего. См. примеры фетишей для родичей в четвёртой главе. Некоторые исключительные фетиши активируются и посвящаются за силу воли, а не Гнозис.

### **Гнозис (Достоинство, 5-7 CO)**

Среди всех возможных благословений обладание Гнозисом ярче всего говорит об особом расположении Матери-Природы к родичу. Смертные очень, очень редко рождаются столь одарёнными. Гнозис открывает многие возможности, например, способность учить дары, использовать фетиши, а в случае поцелуя вампира - возможность умереть с честью и достоинством, а не влачить загробное существование. Даже самые высокомерные гару отдают дань уважения родичу, имеющему Гнозис. Восстановление Гнозиса для родича, его счастливого обладателя, проходит так же, как для оборотней. У родичей ни при каких обстоятельствах не может быть Ярости - им не дано познать гнев Природы. Пятичковое достоинство даёт пункт Гнозиса, шестичковое - два пункта, а семичковое - три пункта.

### **Сверхъестественный родич (Достоинство, 4-5 CO)**

Это достоинство не предназначено для смертных. Вместо этого оно необходимо вампиру, призраку, магу или подменшы, чтобы персонаж считался родичем оборотней. Несмотря на дыхание смерти, магии или дивного мира, племя принимает вас как родича (хотя это не гарантирует доброго отношения). Члены племени, не являющиеся вашими ближайшими родственниками, скорее всего смотрят на вас с предубеждением, и другие племена едва ли радуются вашему появлению - возможно, они даже не считают вас родичем. В конце концов, маги - известные разорители каэрнов, а вампиры - порождения Вирма. Кроме того, ваша «другая» жизнь может помешать выполнять обязанности родича. Но всё же есть преимущество в том, чтобы принадлежать к двум мирам.

«Сверхъестественный родич» - четырёхочковое достоинство для подменшы, магов и призраков, а для вампиров - пятиочковое из-за древней вражды с народами Геи. Даже семейные узы едва ли способны сократить такой разрыв убеждений. Если у вас есть близкий друг среди гару, понадобится также приобрести трёхочковое достоинство «Друг-оборотень». Если ваш персонаж создаётся по стандартным правилам и не является мертвецом, укушенным, пробуждённым или дивным, то это достоинство ему *недоступно*. Оно исключительно для персонажей-призраков, вампиров, магов и подменшы, созданных по правилам из других игр Мира Тьмы. См. подробнее в третьей главе.

### **Осквернённый Вирмом (Недостаток, 4 CO)**

Вы сами служили Вирму, или с вами сыграла злую шутку генетика, или вы стали жертвой

сверхъестественного происшествия - так или иначе, вы пахнете гнилью врага. Если оборотень с помощью какого-либо из даров сможет уловить ваш смрад, он скорее всего захочет убить вас на месте. Это очень опасный недостаток!

### **Затронутый Завесой (Недостаток, 5 CO)**

Вы верите в Гайю и гару всем сердцем, однако почему-то вы восприимчивы к Первобытному ужасу. Такие дары как Срыв пелены (Rending the Veil) и обряд Снятия пелены (Parted Veil) не действуют на вас. Вы получаете бонус +1 по таблице Первобытного ужаса и сохраняете память о произошедшем, однако вид гару в Криносе неизбежно вызывает в вас инстинктивную, подсознательную реакцию.

### **Социальные**

#### **Иросто хороший человек (Достоинство, 2 CO)**

Вы добрый, приятный человек, искренне заботящийся о ближних. В зависимости от обстоятельств, оборотни и родичи (включая как людей, так и волков) склонны симпатизировать и доверять вам. Даже гару-люпусы относятся к вам дружелюбно. Бросайте на один кубик больше при социальных проверках, включающих взаимодействие с гару или родичами.

#### **Чужак (Недостаток, 2 CO)**

Из-за злых языков, собственного проступка или по иной причине вы обладаете дурной славой среди родичей и гару. Против вас не выступают, однако однозначно дают понять, что в лагерях и домах вам не рады. Все социальные проверки, предпола-





гающие взаимодействие с оборотнями и родичами, имеют сложность на 2 выше.

## **Физические**

### ***Диковатый (Достоинство, 1 CO)***

Возможно, ваш волосяной покров гуще, чем у других людей, или вы выглядите поджарым и вечно голодным, но главное, что оборотням это нравится. Дело не в физической красоте - просто что-то в вас резонирует с их внутренним зверем. Вы бросаете на один кубик больше в проверках, касающихся взаимодействия с человекоподобными гару и использующих внешность, а по отношению к волкоподобным гару у вас на одну точку обаяние больше (но не более 5).

### ***Лишённый запаха (Недостаток, 1 CO)***

По той или иной причине у вас нет различимого запаха - ваше тело просто ничем не пахнет. Это, конечно, может помочь прятаться от хищников, но среди оборотней это неудобно. Гару могут напасть на вас, не признав родича. Никакие дары, например, Запах истинного облика (Scent of the True Form), не могут опознать вас как родича. Более того, недоверчивые оборотни могут заподозрить, что вас наделил этой способностью Вирм! По сути, среди существ, сильно полагающихся на обаяние, вы являетесь инвалидом.

### ***Бесплодие (Недостаток, 4 CO)***

Родичи играют много ролей в обществе гару. Для тех, кто служит продолжению рода оборотней, бесплодие и вправду серьёзный недостаток. Это не только тянет за собой соответствующее отношение окружающих, но и может стать причиной унижения, насилия и даже изгнания. Независимо от пола, родичи теряют значительную долю полезности в глазах гару, если не могут производить потомства. Родичи из вампиров и призраков по понятным причинам не могут брать этот недостаток.

## **Дары родичей**

Некоторые родичи всё же способны выучить и применять дары гару, однако с ограничениями. Кроме того, родичи не могут обучаться дарам через одно лишь накопление и трату очков: это всегда должно сопровождаться хорошим отыгрышем и развитием персонажа. Следовательно, нельзя приобретать дары во время создания персонажа. Учитывая, что у высокорангового Теурга, такого как Роджер Дели из Скользящих-по-стеклу, десять даров, а у Гальярда Говарда Коара из Клиахов-Звездочётов три дара, то сколько, по-вашему, может иметь обыкновенный родич? Пожалуй, один, если повезёт, или два, если он невероятно талантлив либо достоин. Чтобы у родича были дары, необходима (всегда!) веская причина. Этот раздел предназначен помочь рассказчикам и игрокам прописать дары родичей в своей хронике.

### **Обучение**

Чтобы обучиться дару, родичу прежде всего надо найти наставника. Чаще всего дарам обучают духи. Но как родичу связаться с духом? Можно изложить свою нужду, представив обоснование и заслуги, местному Теургу, способному вызвать духа. Если Теург готов (нужна

действительно убедительная причина) и достаточно компетентен, он призовет одного из местных духов. Ученику понадобится договориться с духом, обычно через посредника, владеющего Речью духов (Spirit Speech). Теург скорее всего не поможет в переговорах, если только на кону не стоит благополучие септа. Рассказчик вправе потребовать подходящей социальной проверки.

По своим неведомым причинам духи иногда связываются с родичами без помощи Теурга. Возможно, достижения родича впечатлили духа или помогли ему, и тот хочет отплатить, обучив дару. Хотя родичи осваивают дары не столь быстро, как гару, дух вполне может преподать дар в считанные часы.

Реже родич получает дар от гару. Опять же, потенциальному ученику необходимо убедительно попросить - скорее всего гару потребует от родича победить его в бою или выполнить задание. В случае успеха начинается долгий путь к просветлению. Родич должен выполнять упражнения снова, снова и снова... В лучшем случае он освоит дар через несколько месяцев.

### **Иризнание, племя и род**

Признание помогает родичу, желающему освоить дар. Договариваясь об условиях обучения или объясняясь Теургу, полезно перечислить свои заслуги. Если жаждущий ученик хорошо себя показал, шансы возрастают. С другой стороны, у родичей не может быть ранга - только постоянное признание в определённых пределах (см. ниже). Поэтому ни один родич не может изучить дар выше первого уровня.

Немногие гару готовы разглашать родовые и племенные секреты чужим родичам. Например, у родича Красных Когтей нет шансов уговорить волкорождённого Молчаливого Странника вызвать духа без достаточной причины. Конфликты племён и происхождений не способствуют пониманию.

Уговорить собственное племя и род - задача куда осуществимей. Чем ближе родич к септу, тем выше его шансы. Преданный родич, выслужившийся как вояка, родитель и землевладелец, куда вероятней добьётся благосклонности, чем непроверенный новичок.

### **Гнозис**

В подавляющем большинстве у родичей нет Гнозиса, что ещё больше ограничивает круг возможных даров. Такие дары как Размывание (Blur of the Milky Eye), Играющее пламя (Lambent Flame) и Оглушающее прикосновение (The Falling Touch) не требуют затрат Гнозиса, поэтому они наиболее распространены у родичей. Счастливики-обладатели Гнозиса выбирают из куда большего круга. *Потенциально* они могут выучить любые дары первого уровня, кроме тех, которые тратят Ярость или требуют проверок Ярости.

### **Итог: цена**

После долгих переговоров с гару и духами, часов или месяцев тренировок, всех необходимых клятв и челобитий, если персонаж не разочаровался в своём желании - он может потратить опыт и приобрести дар. Цена приобретения дара для родичей такова:

Обучение	Цена
Дар породы или племени	15 опыта
Дар вне породы и племени	20 опыта
Дар преподаётся гару, а не духом	+5 опыта

### **Особенные дары Кинфолков**

Многие Дети Гайи поощряют своих родичей к изучению Даров и оказывают помощь в создании собственных уникальных Даров родичей. Здесь приведено несколько примеров подобных даров; конечно же, вервольфы также могут изучать их. С разрешения Рассказчика игроки могут пожелать создать специализированные дары для своих персонажей. Такие дары автоматически считаются существующие в какой-либо породе или племени родичей, в рамках которой будет тратиться опыт.

• **Прикосновение Евы (Первый уровень)** – Этот Дар позволяет родичу исцелять прикосновением раны других людей и животных.

**Система:** родич должен прокинуть Интеллект + Медицина по сложности 6 и коснуться раны своими руками. Рана не должна быть получена от источника, который обычно рассматривается как причина непоглощаемых повреждений. Целевой пациент исцеляется на один уровень здоровья за два успеха. Родич может пытаться исцелить таким образом кого-либо лишь один раз в день. Дару обучает дух Пеликана.

• **Dona Nobis Pacem – даруй нам мир (Первый уровень)** – Родич способна поддерживать ауру мира вокруг себя и кого-либо кого она коснется.

**Система:** Родич способна использовать этот дар лишь единожды за сцену, и должна затратить одно очко Силы Воли, чтобы эффект вступил в действие. Люди в непосредственной близости от нее должны сделать бросок Силы Воли по сложности 8, чтобы продолжать спор или насилие. Гару, которых коснулись таким образом получают +2 к сложности безумия. Этому дару учат дух – Единорога или дух – Голубя

• **Эхо (Первый уровень)** – Родич, применяющий этот дар слышит «эхо» разговора, произошедшего ранее в пустой комнате.

**Система:** Должно пройти по крайней мере пять минут после разговора перед тем как ин сможет призвать этот Дар. Он кидает Восприятие + Эмпатию (сложность 7), чтобы «услышать» произнесенные слова. При одном успехе он может слышать беседу, случившуюся в течение последнего часа; два успеха позволяют ему услышать болтовню прошедшего дня. С тремя или более успехами он может настроиться на беседу давностью в неделю. Этому дару обучают духи собаки или волка.

## Стоимость Нумины

### Иокупая за свободные очки

	Цена
Первая Нумина (Линейная магия, Психический феномен, Истинная вера)	7 за первую точку
Дополнительные уровни в Психическом феномене	7 за точку
Вторая Нумина или второй Психический феномен	14 за первую точку
Третий Психический феномен	14 за первую точку
Дополнительные путь Линейной магии или уровни	7 за точку
Дополнительный ритуал Линейной магии (один бесплатный за каждую новую точку)	3 за ритуал
Дополнительные уровни Истинной веры	7 за точку

### Иокупая за очки опыта

Поднимая уровень пути Линейной магии	Нынешний уровень x7
Новые пути	7 за первую точку
Новые ритуалы	Нынешний уровень Пути x3 (Один бесплатно когда поднимается уровень Пути)
Поднятие уровня Психического феномена	Нынешний уровень x7
Новый Феномен	14 за первую точку
Истинная вера не может быть поднята за очки опыта	

## Нумены

Нуменами называют некоторые мистические способности, не являющиеся дарами, истинной магией, фокусами, дисциплинами или арканами. Хотя нумены не столь разнообразны, они могут быть весьма могущественны и эффективны. Некоторые смертные обладают «естественными» нуменами - врождёнными талантами. Другие тайно изучают их за годы тренировок. Существует три типа нуменов: колдовство, психические феномены и истинная вера. Нумены можно приобрести за свободные очки во время создания персонажа, а впоследствии усиливать и пополнять доступные нумены за очки опыта (с одобрения рассказчика). Очень редкие смертные имеют более одного типа нуменов. Например, псиодарённая Джейн может иметь Психометрию и Зоопси (психические феномены), но только при совершенно исключительных обстоятельствах ей будет под силу также изучить какой-либо колдовской путь. Нумены - дорогое удовольствие, и к тому же они часто отталкиваются от совершенно различных (часто противоборствующих) парадигм. Чрезмерное знание грозит рассудку персонажа. В таблице выше перечислена цена изучения психических феноменов и колдовства за свободные очки и за очки опыта. Истинная вера возрастает только в качестве награды рассказчика за хороший отыгрыш.

Колдовство представляет совокупность разных мистических умений, таких как исцеление, вызывание духов, зельеварение и порча. Каждый путь имеет пять уровней мастерства, сопровождающихся ритуалами. Для подготовки и осуществления ритуала требуется немалое время, однако эта практика довольно могущественна. Всё необходимое о колдовстве можно прочесть в книге «Мир Тьмы: Чародеи» (World of Darkness: Sorcerer). Также следует обратить внимание на «Десницу Вознесения» (Ascension's Right Hand), а «Книга безумия» (The Book of Madness) поведает об особенно могущественном и страшном пути - Чёрном

Колдовстве. Тропа духов (описанная ниже) - новый путь специально для родичей-колдунов.

Психические феномены базируются на силе ума. Владение несколькими пси-феноменами почти так же невероятно, как владение несколькими типами нуменов. Как и с колдовством, каждый феномен описывается пятью уровнями: чем выше уровень, тем сильнее способность. «Проект Сумерки» (Project Twilight), «Охота на охотников» (The Hunters Hunted) и «Десница Вознесения» (Ascension's Right Hand) предоставляют информацию по психическим феноменам. Эмпатическое исцеление и Кража души - новые пси-феномены для родичей (описаны ниже).

Истинная вера отражает глубокие духовные убеждения. Этот нумен исчисляется от 1 до 10, даруя более могущественные способности с каждым уровнем. Истинная вера особенно эффективна против нежити, однако также она может влиять на оборотней... и творить чудеса. «Инквизиция» (The Inquisition), «Вампиры: Маскарад» (Vampire: The Masquerade), «Вампиры: Руководство игрока» (The Vampire Players Guide), «Вампиры: Тёмные века» (Vampire: The Dark Ages) и «Охота на охотников» (The Hunters Hunted) могут рассказать об истинной вере.

### Колдовские пути

Как и с истинной верой, практика колдовства испытывает влияние убеждений и культуры персонажа. Его образ жизни, этика и излюбленные магические инструменты определяют проявление его силы. Хотя колдовство не столь гибко и могущественно, как Истинная Магия, колдуны всё же способны воздействовать на реальность своей волей. Их мистические убеждения, как правило, являются центром мироощущения.

Каждый уровень колдовского пути содержит несколько ритуалов. Персонаж получает только один ритуал за каждый новый уровень. Например, персонаж с двумя уровнями автоматически знает два ритуала. Игроки и рассказчик могут придумывать новые ритуалы, подходящие хронике.

### *Тропа духов (Манипулирование + Оккультизм)*

Название этого ритуала имеет ошибочное сходство с Вызовом духом, но на самом деле это нечто совершенно иное: он проводит связь между мистиком и его персональным растением или животным. Подобно оборотням, практики этого пути верят, что у каждого существа есть душа, дух, анима или нечто подобное. Внимательный человек может научиться у этих созданий; но в отличие от даров, анимы не договариваются с мистиком. Знание возникает через созерцание, контакт, общение и, наконец, воспроизведение естественных умений духа, какими они проявляются в этом мире. Например, практик, изучающий медведей, сначала будет наблюдать за медведями и учиться их движениям и циклам. Затем он разработает и проведёт персональный ритуал, уговаривающий дух конкретного медведя предстать ему (иногда этот процесс занимает годы!). Мистик расскажет духу, что хотел бы узнать пути медведя в его среде обитания. Дух может потребовать доказательство искренности. Но в случае успеха мистик постигнет основы медвежьего бытия. Например, он может узнать, как питаться одним только сырым мясом, кореньями, ягодами, орехами и насекомыми, в том числе ядовитыми для людей. По мере углубления мистик сможет пользоваться органами чувств по-медвежьи, впадать в спячку или даже выращивать когти. Практики тропы духов ни в коей мере не ограничены млекопитающими или даже животными. Некоторые постигают жизнь растений. Для каждого практика этот путь разный. Для успеха задачи необходимо потратить очко Силы Воли и бросить Манипуляцию+Оккультизм против сложности, равной уровню пути + 4.

- Этот уровень позволяет научиться «питаться» подобно изучаемому духу. Он требует наличия соответствующей еды (например, солнечного света и воды для растения, крошек для насекомого...). Практик получает все необходимые полезные вещества, как если бы он был соответствующим животным или растением. Примеры ритуалов: жевание «жевачки», создание запасов.
- На этом уровне практик учится воспринимать мир одним из чувств изучаемого животного или растения. Скажем, если дух - рысь, то практик учится видеть в темноте. Примеры ритуалов: обнаружение охотников, выслеживание по запаху, нахождение еды.
- У животных и растений сильны инстинкты самосохранения. Раненые зверилизывают раны, а повреждённые растения - залечивают порванные листья и корни за счёт фотосинтеза. Когда приближается голодный зимний период, некоторые животные и растения впадают в спячку, чтобы проснуться уже зимой. Эта стадия пути позволяет поступать так же: погрузиться в целебный сон и восстановить один уровень здоровья за каждый выброшенный при проверке ритуала успех. Каждый вылечиваемый уровень требует четырёх часов отдыха. Таким образом, если персонаж выбросил три успеха, то он может вылечить три уровня здоровья после 12 часов сна. Примеры ритуалов: защита от хищников, вылечивание ядовитых укусов и благоприятное деторождение.





•••• Эта стадия пути наделяет мистика мудростью и прозрением. Какую информацию открыть - решает рассказчик, отталкиваясь от выброшенных успехов. Например, если персонаж идёт тропой дуба и выбрасывает три успеха, то дарованной ему прозрением может быть видение давно минувших событий, повлиявших на настоящее. Дуб стоял здесь многие годы и видел немало. Рассказчик может таким образом подбрасывать зацепки и подсказки. Примеры ритуалов: видения из прошлого, распознавание лжи, проблески интуиции.

••••• Только самые упорные мистики способны достичь этой стадии мастерства. На этом уровне персонаж учится практиковать уникальную способность изучаемого духа. Например, последователь оленя может быстро бегать или перескакивать через высокие заборы. Последователь ядовитого плюща - вызывать сыпь и нарывы у прикасающихся. Для эффекта необходимо выбросить хотя бы три успеха. Это самое близкое к превращению гару, что когда-либо может быть у родича. Примеры ритуалов: обретение выдающихся физических качеств (например, мускульной силы), атакующие способности (выращивание когтей или клыков), оборонительные способности (выращивание густого меха).

## Психические феномены

Психические феномены известны под многими названиями: экстрасенсорика, псионика... Родичи, обладающие ими, встречают самое разное обращение - от любопытства и уважения до подозрительности и недоверия. Многие Теурги, Звездочёты и Молчаливые Странники охотно интересуются психическими феноменами и иногда разыскивают родичей, обладающих ими.

## Эмпатическое исцеление (Обаяние + Эмпатия)

Эта способность одновременно благородна и весьма опасна для практика. Целитель по сути соединяется разумом и телом с больным и принимает его недуг на себя, после чего поправляется обычным образом (иначе говоря, целитель получает вылеченное количество уровней здоровья как урон собственному телу). Целители-эмпаты могут снимать даже чудовищные тяжёлые увечья (aggravated), что делает их очень востребованными как среди родичей, так и среди оборотней. Расплата, конечно, состоит в месяцах недееспособности после удачного сеанса. Обычно у целителя есть друг или помощник, заботящийся об эмпате в период выздоровления. Большинство практиков склонны переоценивать свои возможности в попытках помочь ближнему, однако такие дары как «Материнское прикосновение» (Mother's Touch) могут помочь им восстановиться быстрее.

За каждый уровень эмпатического лечения требуется минимум три успеха, чтобы произвести эффект (на броске Обаяния + Эмпатии). Однако эти успехи могут быть накоплены на протяжении последовательных попыток, каждая из которых всё тяжелее для персонажа. Базовая сложность 6, но увеличивается на 1 за каждый уровень применяемого эмпатического лечения сверх «Успокоения духа». Таким образом, «Закрытие ран» имеет сложность 7, «Сращивание костей» сложность 8 и так далее.

- Успокоение духа: Целитель берёт на себя лёгкие ушибы, неглубокую депрессию и горечь. Так он вылечивает ушибы (Bruised). Сам эмпат поправляется через сутки. Сложность 6.
- Закрытие ран: Психик вылечивает глубокие раны и останавливает потерю крови. Так он удаляет повреждения и тяжёлые повреждения (Hurt, Injured), хотя сам поправляется лишь через неделю. Сложность 7.
- Сращивание костей: Под воздействием эмпата срастаются поломанные кости и порванные связки, и у больного проходят ранения и тяжёлые ранения (Wounded, Mauled). Однако в лучшем случае эмпат встанет на ноги через несколько месяцев. Сложность 8.

•••• Восстановление органов: Целитель справляется с тяжёлыми внутренними повреждениями и даже возвращает больного со смертного одра. Он вылечивает покалеченных и обездвиженных (Stippled, Incapitated). Сам эмпат восстановится не менее чем через год. Сложность 9.

••••• Одоление безумия: Только самые способные псионики могут достичь этого уровня подготовки, требующего строгой самодисциплины и великой отваги. Целитель вбирает тяжелейшие формы умственных расстройств (включая Харано) и впадает в то же состояние, от которого избавляет больного. Некоторые эмпаты так и не возвращаются. Так или иначе, понадобится не меньше нескольких десятков месяцев спокойствия. Сложность: 10.

### *Ихищение души (Сила Воли)*

Этот ужасающий феномен позволяет псионнику вторгнуться в подсознание жертвы и уничтожить составляющие её личности. Это не приводит к безумию - вместо этого оно превращает жертву в пустую оболочку. Большинство практиков принадлежат к родичам Чёрных Спиралей, однако, хоть другие оборотни и неохотно это признают, в их рядах тоже найдётся некоторое количество нечистых родичей, знающих уровень-другой этого нумена. Некоторые родичи Теневых Владык изучают его ради толики



желанной власти. В целом родичи, знающие об этом феномене, стараются не афишировать его.

Чтобы осуществить похищение, псионик должен бросить Силу Воли и потратить очко Силы Воли; сложность равна Силе Воли жертвы +2 (не больше 10), и жертва должна быть на линии видимости. Пережившие обычно не помнят о случившемся, однако рассказчик может разрешить бросить Восприятие + Загадки, чтобы заметить происходящее. Практик может попробовать похищение не более раза за сцену на любом живом существе. Обычно к этому не прибегают на вампирах и призраках - некоторые Звездочёты пересказывают мрачные рассказы о похитителях душ, потерявших собственный рассудок после покушения на нежить.

- Вторжение в сны: Псионик может вторгнуться в сновидения жертвы, чтобы взаимодействовать с её подсознанием. Он не может подменять или стирать память, но способен стать действующим лицом сновидения и запомнить всё, что увидит.
- Подточение воли: С каждым успехом псионик уничтожает временное очко Силы Воли жертвы. Потерянные очки Силы Воли восстанавливаются с обычной скоростью.
- Иссушение жизненной силы: За каждый успех псионик лишает жертву одного уровня здоровья. Однако этот ущерб не тяжёлый (не aggravated) и восстанавливается с обычной скоростью. Физически ущерб никак не проявляется - он сугубо ментальный.

●●●●

Высасывание жизни: За каждые два успеха эта разновидность «Иссушения жизненной силы» позволяет псионику перенести один уровень здоровья себе в качестве дополнительного уровня ушибов (Bruised) - или вылечить один из собственных потерянных уровней здоровья. Таким образом можно увеличить количество уровней здоровья не более чем вдвое по сравнению с нормой (иначе говоря, до семи уровней).

●●●●●

Кража Гнозиса: За каждые два успеха псионик может украсть и оставить себе очко Гнозиса. С помощью этого нумена можно пользоваться требующими Гнозиса дарами и фетишами, даже не имея достоинства «Гнозис» - однако тогда потраченный Гнозис не восстанавливается, как у гару. Требуется украсть ещё.

### Истинная вера

Персонаж глубоко верует в Гею, Бога или иную высшую силу. Он начинает игру с одним очком Веры (черта, измеряющаяся от 1 до 10). Вера даёт внутренний стержень, нестигаемый даже когда всё остальное подводит.

В случае острой нужды Вера участвует в бросках Силы Воли и добавляет кубик за каждое очко Веры. Однако она не помогает в проведении обрядов, применении даров и других подобных способностей. Сверхъестественные проявления Веры, если таковые вообще есть, целиком в ведении рассказчика. Однако обычно она помогает против вампиров и

A  
197





призраков, позволяя отпугнуть тех успешным броском Веры против сложности, равной Силе Воли противника. Действие веры различно от человека к человеку и почти никогда не очевидно - некоторые святые никогда не являли большего чуда, чем прекращение страданий несчастной души.

Дополнительное преимущество Истинной Веры - естественная защита от сил магов. Каждое очко Веры выступает как кубик контрмагии против влияния Знатоков Имён.

Истинная вера - великая редкость в наши дни. Только смертные могут начинать игру более чем с одним очком. Дополнительные очки начисляются по усмотрению рассказчика за подходящее поведение и поступки.

(Подробную информацию об Истинной Вере можно прочесть в «Инквизиции», стр 63-71. Многие катехизисы Церкви не подойдут приверженцам Геи, однако именно там Истинная Вера рассматривается во всех подходящих деталях.)

### Опциональное правило: Иочет

Большинство племён признают (хоть многие и неохотно), что родители заслуживают похвалы. В конце концов, принижение их подвигов (пускай и редких, с точки зрения гару) навлекло бы бесчестие на племя. За века родителям случалось спасать жизнь вождям гару и становиться героями за свою отвагу. Конечно, оборотни не уделяют равного

### Иеречь Нумен

#### Исихические феномены

Феномен	Воздействие	Бросок	Сложность	Затраты
Эмпатическое исцеление	Лечение другого		8	Особое
Похищение души	Уничтожение личности	Сила воли	Сила Воли цели +2	1 Сила воли
Линейная магия				
Путь	Воздействие	Бросок	Сложность	Затраты
Тропа духов	Способности животного или растения	Манипулирование + Оккультизм	Уровень +4	1 Сила воли



внимания поступкам и гордым речам родичей, но и не могут отрицать факты, свидетельствующие о храбрости тех. Так что за великую доблесть и честь родичи действительно получают признание. Используется та же система, что и для гару, но с некоторыми ограничениями.

Во-первых, как и у вервольфов, временные очки признания родичей преобразуются в постоянные посредством обряда Заслуг (Rite of Accomplishment). Однако родичи не могут обладать более чем пятью очками постоянного признания в каждой из категорий: Честь, Слава и Мудрость. Получается, что максимальный запас постоянного признания у родичей - 15 (по пять на категорию). Настолько признанный родич должен был совершать подвиги всю жизнь - скорее всего, настолько высокое отношение к нему заслужено посмертно!

Кроме того, оборотни куда менее охотно признают деяния родичей и допускают их к обряду Заслуг, особенно в наше время. Если гару, уничтоживший в бою вампира-неофита, получает 3 очка признания, то родич за то же достижение скорее всего получит максимум одно. Родичи определённо не заслуживают дополнительные очки за применение врагом серебра, ведь для них оно не более опасно, чем любой другой материал. Если сомневаетесь о положенных очках признания, просто выдайте поменьше.

У родичей не бывает ранга. Близкий родственник гару может уважительно представить персонажа «мой кузен, уничтоживший дюжину осквернителей» или «мой брат, известный мудрыми речами», но только и всего. Заметьте также, что родичи не получают никаких наград за защиту гару и родичей своего племени: это и так их обязанность.

Наконец, родичу гораздо проще утратить заслуженное признание, чем гару. От показавшего себя родича оборотни будут ожидать куда больше, подмечая также и все промахи. Будьте уверены: племя будет охотнее обсуждать провалы родича, чем его подвиги. Большинство племён тщательно следят за отличившимися родичами, по случаю осаждая каждого, слишком много о себе возомнившего. В целом родичам приходится доказывать снова и снова, что они были достойны признания. Так что это сладость пополам с горечью.

В следующей таблице приводятся примеры наград признания для родичей. Расширьте её новыми и похожими наградами, подходящими вашей хронике. Помните: каждой награде обычно соответствует превосходящее наказание. Если сравнить с таблицей признания в «Оборотнях» (стр. 190-193), то обратите внимание, что признание родичей не даёт много очков. Навскидку выдавайте родичам 1 очко на каждые 4 очка, положенные оборотням. А если считаете, что признание может расстроить баланс хронике, то просто откажитесь от признания.

## *Таблица награждения почетом для родичей*

Действие	Слава	Честь	Мудрость
<b><i>Боевые события</i></b>			
Исключительная доблесть перед лицом гибели	1	1	
Выжить после обездвиживающей раны	1		
<b><i>Мистические события</i></b>			
Выявить заражённого Вирмом родича		1	
Выявить заражённого Вирмом гару			4
Обрести пророчество и последовать ему			2
Отыскать фетиш, тален, утраченные знания			от 1 до 3
Быть приглашённым на вече или обряд		1	2
<b><i>Работа в каэрне</i></b>			
Быть приглашённым помочь в охране каэрна		1	
Умереть, обороняя каэрн	3	3	
Отказаться вступить в бой за каэрн		-3	
<b><i>Отношения с гару и родичами</i></b>			
Преданно служить племени (пять лет)		1	1
Поддерживать добрые отношения с другими родичами			1
Участвовать в рождении гару	1	1	
Отказ от соития		-4	
<b><i>Этикет и общество</i></b>			
Получить просьбу о наставлении и исполнить её			1
Защитить гару иного племени		1	
Грубость	-1	-1	
Поношение гару		-3	
Бесчестные поступки	от -1 до -5		



# Глава 3: Сверхъестественные родичи

*Я иду по канату  
С боязнью высоты  
– The Jody Grind «Eight Ball»*

## Разными тропами

Родичи-люди - простые смертные... по большей части. Однако иногда с людьми случаются необычные перемены. Представьте злосчастного родственника, попавшегося вампиру и ставшего одним из Сородичей. А как насчёт сестры оборотня, внезапно почувствовавшей пробуждение Аватара? Смерть настигает всех, то все ли готовы упокоиться? А как насчёт родичей, которые с самого начала были не вполне людьми? Определённое число родичей появляется на свет тронутыми миром фей.

Иначе говоря, вампиры, маги, призраки и подменыши тоже могут быть родичами. Однако подобные случаи - исключение, а не правило. Гайя задаёт природу родичей своих избранных воинов, и обычно помощь гару - уже достаточное бремя, а нести его, к тому же не будучи человеком, стократ тяжелее. Это влечёт общественные последствия, от ненависти до осуждения и подозрительности, как среди оборотней, так и среди «обычных» родичей. Большинство сверхъестественных существ живут на тонкой грани между человечностью и иным бытием -

беспокойным, пробуждённым, посмертным или дивным. Причастность ещё и к родичам лишь подталкивает их к пропасти.

Чтобы создать сверхъестественного родича, сначала создайте персонажа по обычным правилам «Вампиров», «Призраков», «Магов» или «Подменышей». Вам, конечно же, понадобится на игре соответствующая книга, чтобы использовать дисциплины, арканы и другую специфику. Также необходимо приобрести достоинство «Сверхъестественный родич» (4 очка для сверхъестественных существ; 5 очков для вампиров). Если вам нужен друг среди гару, это должно быть отражено достоинством «Друг-вервольф» (3 очка для сверхъестественных существ; подробнее см. в «Руководстве игрока» соответствующей линейки) - не следует предполагать заведомо хорошие отношения с роднёй! Также в случае сверхъестественных родичей могут возникнуть некоторые трудности с применением правил. Эти опасные побочные эффекты пояснены во врезках для рассказчиков и игроков в данной главе.



## Вампиры

*Я так влюблена в самую идею тебя,  
Что могла бы жить единственным поцелуем*

— Келли Хоган «The Idea of You»

### Из заметок профессора Уорнера

Я расстался с жизнью около полтора ста лет назад. Звучит так, будто мы с жизнью порвали отношения, но дела обстоят куда сложнее. Если подумать, то всё произошло на заброшенном складе где-то на этой самой улице. Кажется, несколько лет назад его снесли. Ну и хрен с ним.

Я приглянулся Натаниэлю Родосу, носферату. Похоже, его изумило моё умение раскрывать детали исчезновений и краж, творящихся в этой части города. Он решил, что из меня получится идеальный подручный-шпион. Конечно же, сир не подозревал насчёт моей связи с оборотнями, иначе просуществовал бы дольше. Через пять ночей после моего Поцелуя оборотни выяснили, что случилось с /их/ лучшим шпионом, и настигли бедолагу. Мой брат Генри снёс страхолюду башку. Вампиры моего клана спрятали меня глубоко в канализации, подальше от рыщущих родственников. Со временем семья обо мне забыла. Но я не забыл гару. Я слежу за ними, наблюдаю из теней. Моему брату посчастливилось дожить до Первого Превращения внуки. Я присматривал за его детьми, детьми его детей, и так до нынешних ночей. Даже сейчас я различаю черты Генри в молодой поросли.

Я не единственный родич, пленённый проклятием Каина, однако вампиры, поступающие так, редко понимают, что делают. Их жажда потомства часто приводит к гибели и сира, и отпрыска - мстительные оборотни пускаются по следу родича-вампира, разрывая в клочья всё на своём пути. Представления приписывают привычку обращать родичей Гангрелам, но наверняка родственники вервольфов есть в любом клане. Уж родичи городских племён должны попадаться вампирам куда как часто. Иногда они остаются верны племени, но обычно всякая связь с миром оборотней отпадает в первый год посмертия.

Уж поверьте: становление вампиром проходит тяжело. Само посмертное существование уже удар - утрата семьи и друзей, утрата самой жизни, возможности постоять под тёплым летним дождём... В общем, многие начинают мечтать о последнем освобождении. Самоубийства весьма распространены среди новообращённых родичей, по крайней мере среди тех, кто знает, что они потеряли. Другие сдаются на милость своих братьев-оборотней, что в сущности та же Последняя Смерть. Хотя я тут припоминаю, что как-то встречал гангреллу, живущую в стае Детей Геи - она называла себя родичем, и другие её, по всей видимости, принимали (однако на неё была объявлена Кровавая Охота Камарильи - жить в двух мирах ей всё равно не дали). Может быть, есть и ещё исключения.

Хотел ли я умереть? О да! Последняя Смерть манила безудержно. Но я всегда был прагматиком - а как ещё выжить на улице? Я осознал, что могу помочь племенам как никто другой. Взять, к примеру, девчонку, тусующую вон там. Её зовут Хезер. Она беспризорница, патрулирующая улицы,

как когда-то, поколения назад, делал я. Она мне особенно мила: у неё глаза Генри и то же безбашенное любопытство, из-за которого я полез на злосчастный склад. Я охраняю её и тех, кто будет после неё. Мы же семья, в конце концов.

Насколько я понимаю, у некоторых родичей есть духовная связь с Гайей, подобно оборотням. Так вот, когда у одного из таких счастливиц выпивают кровь и жизнь начинает утекать из него, эта связь может высвободить душу, пока та не попала в плен. Я слышал, как вентру рассказывал товарищу о загадочной попытке произвести потомство: неофитка просто умерла с выражением беспредельного покоя на лице. Я разнюхал и пришёл к выводу, что жертва была дочерью донна из Стеклоходов! Подумав, я решил, что вскрытие инцидента Стеклоходами начнёт войну, которая принесёт больше худа, чем добра, так что пока тайна сохранена.

– Кевин Аддисон, родич Костегрызов, клан Носферату

### Убийственный поцелуй

Отношения между гару и родичами-вампирами ожидаемо не проходят гладко. Гнев вервольфов безжалостно обрушивается на любого вампира, посмеявшегося обратиться к родичу... перепадает обычно и самому несчастному. Даже самые добросердечные гару считают существование вампиром хуже смерти. Для многих скорейшая казнь обращённого - проявление милосердия. Родичи, ставшие вампирами, в глазах оборотней довольно бесполезны: они не годятся для выведения потомства и не могут, например, помочь при свете дня. Кроме того, большинство гару считает всех вампиров, даже бывших родичей, безвольными рабами Вирма.

Любые дары и Гнозис, которые родич мог иметь, исчезают. Всегда. Без исключений. Большинство нуменов также пропадают, хотя рассказчик может позволить вампиру оставить Истинную Веру или приобрести сходные дисциплины (например, тауматургию для родича-колдуна) по сниженной стоимости. Для немногих родичей, обладающих Гнозисом, есть проблеск надежды: они могут бросить кубики Гнозиса и попытаться умереть. Один успех против сложности 6 означает быструю безболезненную смерть. Обычный провал всё равно означает смерть, но медленную и мучительную. Критический провал значит, что родич стал вампиром. Родичи-вампиры, остающиеся преданными Гее, скорее всего оседают в Камарилье или у анархов, что позволяет им частично сохранить человеческую нравственность. Рекомендованные достоинства и недостатки: Кодекс чести (Code of Honor), Страшная тайна (Dark Secret), Запрет на добычу [гару] (Prey Exclusion), Территориальность (Territorial), Месть (Vengeance), любое Обострённое чутьё (Acute Sense), Неотторжение еды (Eat Food), Безразличие животных (Inoffensive to Animals), Враг (Enemy), Дурная слава (Notoriety), Подопечный [другой родич] (Ward). Подробнее см. «Вампиры: Книга игрока».

Маги

Когда мы увидели разрыв небес,  
Надо было сразу возноситься.

– Til Tuesday «Rip in Heaven»

### Из заметок профессора Уорнера

О, простите этот бардак - я только-только с шикарной конференции и пока не успела убрать кресло, присаживайтесь, и поделитесь, пожалуйста, впечатлениями. Это мой собственный эргономический дизайн.

Те штуки в углу? А, я просто провожу сравнительный эксперимент по упругости меха разных племён. Как это зачем?? Неужто вы, профессор, задали такой вопрос? Трудно переоценить значение для исследований генетики! Я собираюсь опубликовать статью на сайте Стренджлава, посвящённом межплеменным скрещиваниям. Смотрите, вот образцы Скользящих-по-стеклу, вот Костегрызы... А этот бурый пучок, гордость моей коллекции - от одного из бродячих оборотней. Пока что, должна признать, я не обнаружила разницы. Но нужно больше образцов! Может, вы сумеете помочь? Я же не требую выбрить целый бок. Всего-то область здесь, область там... Ничуть не больно. Да разве можно подумать, что я способна причинить вред гару? Я же, право слово, не самоубийца - я Учёный и, чёрт побери, высокоэтичный!

Как я стала Учёным? Пожалуй, всё началось, когда мне было восемь. Моя мама, Целеста Котатес, работала программистом. Не слышали о ней? Она администрирует компьютерную сеть своего септа в Техасе. В общем, она приносила домой устаревшие железки из сервисного центра. То, что и так собирались выбросить. Я игралась с ними и конструировала свои игрушки, пока однажды не построила собственного ходячего, говорящего робота. Право слово, примитивнейшая вещь по сравнению с последующими разработками: он мог только записывать речь и проигрывать её. Но зашедших за консультацией Скользящих он напугал до чёртиков! Один снёс головой вентилятор, превратившись в волкочеловека. Он ещё долго ворчал тогда, но остальные только восхищались.

Мама тогда утратила целое состояние на игрушки для меня - строительные и механические конструкторы, наборы химика, микроскопы... Они никогда не работали так, как мне хотелось, так что приходилось поколдовать над ними, пока они не начинали мерцать, испускать цветной дым и так далее. Большинству оборотней из септа это нравилось. Они ведь, конечно, ждали от меня превращения. Но этого не случилось.

В 14 лет я выиграла стипендию научной спецшколы, затем поступила в колледж, а после - в ВУЗ. В нём я познакомилась с другими Учёными, включая моего партнёра доктора Богдана. Это было волшебное время! Наконец-то

мне было с кем поговорить о своих интересах! Такое счастье, когда тебя понимают. Я многое узнала тогда, особенно о пресловутых Традициях и Конвенциях. Некоторые из них походили на Учёных, но большая часть занималась «чистой философией». Знала я таких по ВУЗу: строго придерживаются рамок без единой творческой мысли! Другие углублялись во всяческую ортодоксальную духовность - шаманизм, телесные дисциплины и так далее. Какая же это Наука? Приходится признать, понять её дано не каждому.

Но с оборотнями у меня великолепные отношения! Скользящие не раз приходили ко мне за помощью по техническим вопросам. Вы же знаете их темперамент: стоит крохотному чипу заглянуть, как они готовы раздолбать весь компьютер! Для меня они тоже не раз доставали необходимые вещи - связи вервольфов сложно переоценить.

Вот только... с мехом вышел прокол. Если вы сумеете помочь, я с радостью упомяну вас в своей статье для «Парадигмы». Что скажете?

– Доктор Изабелла Коатес-Богдан, Сыны Эфира, родич Скользящих-по-стеклу

#### Заметка для Теи от профессора Уорнера

Мисс Корриган, как бы мне не хотелось просить вас, но не передадите ли этот запрос моему брату?

#### Иризраки

*Мы прах и тень - грёзы об истории.*

*Мы голодные духи, стенающие «Помни меня, помни меня»*

– Shriekback «Dust and shadow»

**Из заметок профессора Уорнера, отрывок из готовящегося труда «Ночные истории: Этнографические свидетельства духовных явлений среди оглала-сиу»**

День солнца, день тьмы. Холодная пресная вода в моих ладонях. Над рекой разносится смех моих дочерей Виякейды и Птейсанвеи. Ещё до следующей луны Птейсанвея должна покинуть нас и перейти к семье Махпии Луты, Красного Облака. Имя Птейсанвеи на нашем языке означает Белая Баффало. Могущественный тотем пообещал ей мудрость и уважение, ведь на ней стоял знак Гайи - половина луны на щеке. В её возрасте волк ещё не показывает себя, но мы уже так ей годилились. Дочери мои...

#### Зеркала души

Хотя избранные воины Матери-Природы скорее всего не кинутся разорвать Пробуждённого родича при первой возможности, оборотни, тем не менее, подозрительны к магам. Многие гару боятся, что маг замыслил злоупотребить каэрном или, того хуже, решит проводить на оборотнях чудовищные эксперименты. Часто эти страхи обоснованы.

Родич с Гнозисом или дарами не может пробудиться: Гнозис и связь с Геей не дают раскрыться Аватару. Однако родичи без Гнозиса и даров вполне могут пробудиться так же, как прочие маги. Нумены в результате этого утрачиваются, кроме Истинной Веры (если точнее, они претерпевают сдвиг парадигмы и превращаются в то, как маг функционирует в новом качестве - подробнее см. «Мир Тьмы: Чародеи»).

Что интересно в Пробуждённых родичах - так это то что *естественная* Истинная Магия часто симулирует дары гару (и даёт меньше Парадокса). Вульгарные эффекты, даже успешные, дают очко Парадокса. Также творить вульгарную магию сложнее (без Спящих свидетелей - наибольшая Сфера + 4; со Спящими свидетелями - наибольшая Сфера + 5). Магам лучше побережётся и стремиться к естественности магии насколько это возможно, однако в присутствии оборотней понятие естественности гораздо гибче. Считайте гару за Пробуждённых при определении сложности и Парадокса. Кроме того, к оценке естественности стоит подходить творчески. Многие родичи-маги специально изучают внешние признаки даров гару, чтобы воспроизводить их с помощью эффектов, в особенности при воздействии на оборотней.

Возьмём, например, мага, который хочет наделить свою сестру-Аруна серебряными когтями

(имитируя дар третьего круга «Серебряные когти»). Это эффект Материи 2 и Жизни 3, так что обычно сложность составила бы 7 (вульгарный, без свидетелей, наибольшая Сфера + 4). Но в глазах гару маг пытается вызвать совершенно естественный эффект. Арун третьего ранга из Серебряных Клыков вполне может знать дар «Серебряных когтей». Когда когти гару становятся серебряными, никто из присутствующих не воспримет это как вульгарную магию, если только оборотень подыграет и изобразит все необходимые жесты и завывания, обычно сопровождающие дар. В таком случае сложность следует считать как для естественного эффекта (наибольшая Сфера + 3) и не засчитывать автоматическое очко Парадокса. Критический провал считается так же (по очку Парадокса за каждый пункт наибольшей Сферы).

Ну а если бы маг попытался превратить гару в кактус - или сам превратиться в волка - это уже совершенно другое дело...

Обычно редкие родичи, пробуждающиеся как маги, тяготеют к Толкователям Грёз, чья близость миру духов отвечает таковой в обществе оборотней. В зависимости от племенной принадлежности, родич может обнаружить себя и в любой другой Традиции, хотя меньше всего идеологической и дипломатической связи с гару у Культа Экстаза и Ордена Гермеса. Технократия остаётся анафемой для большинства народов Гайи, даже для Стеклоходов. Предлагаемые достоинства и недостатки: Кодекс чести (Code of Honor), Страшная тайна (Dark Secret), Искра жизни (Spark of Life), Талант к сфере [Дух] (Sphere Natural [Spirit]), Притяжение духов (Spirit Magnet), Враг (Enemy) и Дурная слава (Notoriety). См. «Книгу теней».

Затем пришли они, червеносцы, пятеро. Маленькая моя Виякейда, как же я не спасла тебя?

*Причина вполне ясна, Женщина-Лебедь. Тебе не хватило сил. Как жаль, что тебе не досталось стать гару. Ты бы вырвала их гнилые сердца. Но Гайя отвернулась от тебя, не так ли? Что же ты натворила, чтобы она поразила тебя такой слабостью души и тела? Что вообще заставило тебя отправиться к далёкой реке? Они поплатились за твою глупость.*

Маленькой Виякейде было всего девять лет. Они выпустили ей кишки на моих глазах. Всё произошло так быстро, но для меня это была вечность. Птейсанвея сражалась так яростно - возможно, ещё несколько лет, и Превращение захватило бы её так же, как когда-то её отца. Сильными пальцами они вырвала волосы одного из них, и невесомый клочок остался в ладонях. Он закричал и стал бить её прикладом ружья, пока она не перестала двигаться. О Гайя, как я тебя тогда возненавидела! Как ты могла бросить собственное дитя, даже не дав ей изведать своей благодати!

*Очевидно, твоя дочь тоже не была достойна, вот почему Гайя не вмешалась. Возможно, ты передала детям свою скверну. Это единственная разумная причина.*

Мне предстояли ещё часы мучений. Они взяли нашу одежду, сумки, меха. Они пользовались мной, все пятеро. Наконец один достал ружьё и прострелил мне грудь. Меня оставили умирать в холодном багровом закате, но луна успела взойти, прежде чем я покинула этот мир. Неужели то и была вся дозволенная мне милость Гайи? Я не чувствовала благодарности, хоть её свет и проводил меня в смерть.

Я пришла в Нижний мир без понимания, без ожиданий. Что мне делать в земле духов? Как и почему я сюда попала? Это было чужое место, а не обиталище Народа. Червеносец, белая женщина-монашка, сорвала мою Оболочку и рассказала, как забрала меня из земли моих предков. Я захотела убить её, но смерть уже её настигла. Она сказала, что я теперь принадлежу Мрачному Легиону, и пообещала помощь на пути к власти, если я того пожелаю. Но я желала только мести. Желала увидеть, как мои убийцы захлёбываются собственной кровью и давятся испражнениями животных. Я ушла от белой женщины и нашла других Беспokoйных из Народа. Теперь нас называют Еретиками. За всё время я не встретила других родичей гару.

*А ты точно искала? Похоже, твой путь начертан, Женщина-Лебедь. Пора братья за дело! Вперёд, заяви о себе! Покажи свой гнев!*

Я следила, как украденные вещи переходят от убийц к их сыновьям и к сыновьям их сыновей. Моя одежда и меха истлели, но мои сумки и украшения хранятся в музее червеносцев. Прапрапраправнук моего убийцы демонстрирует их за деньги, не подозревая, как предок снял их с меня.



*Оседлай его, Женщина-Лебедь. Возьми его тело и пусть страдает! Забудь о Кодексе.*

Но ещё я увидела девушку среди последних Вендиго. Она высокая и стройная, а на её правой щеке - знак половины луны. Я послала ей сны, и она услышала. Она - перерождение Птейсанвеи? Может быть, Гайя наконец готова подарить завершение моей истории мести.

– Магаскавея, Женщина-Лебедь, родич Вендиго

### **Подменыши**

*Они зывали сквозь пыль и грязь тысячелетий,*

*Пока не наступило время, когда уже нельзя было плакать.*

– Келли Хоган «Waiting»

### **Из записей Тея**

О, плясуны наконец-то стали уставать. Пора им уступить место сказителям. Надеюсь, леди Вон выступит сегодня - ты ведь её ещё не слышала? Тогда приготовься, это редкое удовольствие!

А? Да, да, Тея, сердце моё, слушаю. О ком ты? Юный господин Данагур? Он родич, это верно, но остерегись засматриваться, наприсышься на неприятности. Почему? Надо же спросить! Он тронут феями, вот почему - кровь Дану омрачает судьбу несчастного. Ещё сомневаешься, упрямая девчонка? Скажу прямо, кровь добрых господ есть и в тебе, и во мне, и в нём - но в юном Джейми она бурлит, и его душой владеют Неблагие.

Всё верно, сердце! Фэй любят нашу породу. Хотя, конечно, они ветреные создания, и в каждом племени найдутся родичи-кинэйны, а то и подменыши. Странники находят утешение в объятиях блуждающих пустынных фей, а Уктены и Звездочёты - прельщаются дивными искусствами при первой возможности. И Серебряных Клыков с чудным безумием в глазах мне встречать случалось, как ни прискорбно.

Но всем известно, что Фианна получает львиную долю страсти фэйри. Почему? Ох, любопытная девчонка, теперь мне ясно, что песенный круг не досчитается меня, пока я не отвечу на все твои вопросы! Мой дядя (Гальярд высочайшего признания, знаешь ли) рассказывал это так. Давным-давно, говорил он, в первейшие дни гару богиня Дану услышала пленяющий вой молодого Гальярда, восхвалявшего Луну посреди заснеженного леса. Голос настолько захватил её, что она явилась ему в облике волка, чтобы их голоса соединились, да и кое-что ещё, само собой. Плоды той ночи росли в ней, и когда дни стали длиннее некуда, она разродилась двойней: первым фением и первым Даоин-ши. Поэтому Фианна и фэй кровно связаны. Периодически эта связь обновляется, особенно с ши из домов

### **И последняя отвага**

Лишь немногие Беспокойные готовы отринуть Кодекс Харона и вмешаться в мир живых посредством Фантазма (Phantasm) и Кукловодства (Puppetry), но если есть среди них «держась за семью», то в первую очередь это родичи. Животные-родичи /никогда ещё/ не становились призраками, по крайней мере в летописи Западной Европы и Нового Света. Гея отводит им особое место, запрещающая возвращаться в виде призраков. Кроме того, за исключением некоторых Безмолвных Странников, оборотни и их родичи крайне редко сталкиваются с Тёмной Умброй. В Африке мистики рассказывают легенды о призраках-животных настолько чудовищных, что те пугают как людей, так и самих меняющихся. Ничтожная часть родичей, становящихся призраками после смерти, обычно результат чрезмерно трагической судьбы или кончины. Их Привязи и Страсти особенно крепки и неодолимы даже по меркам призраков. Родичи, обладавшие Гнозисом, дарами или нуменами, мгновенно их утрачивают: Беспокойным недоступна благодать Геи, а колдовство и пси-способности смертных бессмысленны в Земле Теней.

Родичи-призраки часто выпадают из Иерархии - их притягивают Еретики из-за схожести идеалов. Большинство изучают Таинства, позволяющие пронзить Завесу и испытать мир живых, такие как Воплощение (Embody) и Гнев (Outrage). Рекомендуемые достоинства и недостатки: Кодекс чести (Code of Honor), Отголоски прошлого (Echoes of the Past), Энергия жизни (Full of Life), Друг-смертный (Mortal Companion), Союзник-медиум (Psychic Ally), Неизвестная привязь (Unknown Fetter), Сияние (Bright), Связь с Умброй (Umbral Connection). См. «Призраки: Руководство игрока».

Фионы и Скатаха, нашими ближайшими союзниками из Аркадии.

Кстати говоря, сердце моё, если тебе случится встретиться с добрыми господами, даже не думай доверять этим вероломным чертям! Разве что в одном: сообщи чётко, чей ты родич, и напомни о древних обетах дружбы. Некоторые клятвы нельзя нарушить.

В общем, забудь о нём. Лучше взгляни на того молодого Гальярда, совершенно случайно заглянувшего к нам на песенный круг...

– Френк Шей, сказитель, родич Фианны

### Яркое зазеркалье

Родичи-подменыши встречаются редко, но чаще чем какие-либо другие сверхъестественные родичи. Связь оборотней и фэй прошла через века - в конце концов, сами Китэйны считают гару не за врагов, а за Блудных, то есть потерявших путь фэй. Большинство родичей-подменышей принимаются обществом гару, хотя зачастую с некоторой опаской насчёт их махинаций и в целом ненадёжности.

Родичи-подменыши не могут обладать дарами: те вступают в противоречие с чарами, собственной магией фэйри. Равно как и родич, обладающий Гнозисом и душой феи, уже не способен войти в Грёзы. Он так и проживёт, не испытав Кризалиса и не подозревая о стороне подменыша внутри себя. Фэй, обладающие проницательностью, могут заметить такого потенциального подменыша, но они терпеть не могут говорить об этом. Замалчивание может показаться жестоким, но единственной возможностью для таких родичей обрести подлинный облик остаётся удаление Гнозиса (абсолютно банальный процесс). Таким образом, в отношении родичей с Гнозисом и душой фэй это своего рода милосердие: лучше уж им не знать всей картины и прожить обычным родичем. После пробуждения облика фэйри родич уже не может претендовать на Гнозис.

Фианна в стародавние времена установила клятвенную дружбу с Великими Королями народа фэй, и Китэйны чтут этот союз до сих пор. Многие ценят общество гару и обретают через него чары.

Родичи-подменыши тяготеют к Благому мировоззрению (во всяком случае если они выросли среди культуры Матери-Природы). Их родня обычно отражает и племенные связи (тролли и Свора Фенрира, слуги и Серебряные Клыки или Теневые Владыки...), хотя это ни в коем случае не правило. Рекомендуемые достоинства и недостатки: Кодекс чести (Code of Honor), Разум Вильд (Wyld Mind), Соппротивление ядам (Poison Resistance), Регенерация (Regeneration), Химерический магнит (Chimerical Magnet), Мистический запрет или обязательство (у родичей Фианны в особенности гейс) (Magical Prohibition, Imperative), Репутация (жители многих королевств, особенно гвидионцы, считают гару ценными союзниками) (Reputation), Дурная слава (а вот в других королевствах...) (Notoriety), Подопечный [другое родич] (Ward).

### В семье не без урода

А что если сверхъестественный родич сворачивает на порочный путь? Хитроумный рассказчик может воспользоваться вампиром, призраком, магом или фэйри в качестве противника в хронике. Для группы «обычных» родичей такой враг представляет серьёзную угрозу с многочисленными сражениями и моральными дилеммами в комплекте. Или же в хронике о Пробуждённых персонажах рассказчик может раздражить их, дав понять, что в обществе оборотней им паразитально не рады. Задумайтесь о следующих альтернативных мнениях.

*Грёбанные гомики! Один из этих ублюдков нашёл меня после ритуала новой стаи, почти на глазах у семьи... Они что, не понимают, что Шабаш - это убить или быть убитым?! Но уж простите, я намерен выжить! Я, может, и не просил делать меня ходячим мертвецом, но уж приспособлюсь. Я пройду по трупам к вершине, если, конечно, братишка не выследит меня и не разорвёт в клочья за смерть отца (звоняй!).*

– Билл Калдикотт, жрец Ласомбры, родич Детей Гайи

*Оборотни представляют для всех нас подлинную угрозу. Поэтому я научил свой кабал наиболее эффективным способам умерщвления этих несчастных безумцев. Когда мне было совсем мало лет, я слышал истории о массовых убийствах людей вервольфами... Разве мы хотим повторения? Нет, скажу я вам, махинации Технократии бледнеют в сравнении с опасностью и жестокостью этих псин.*

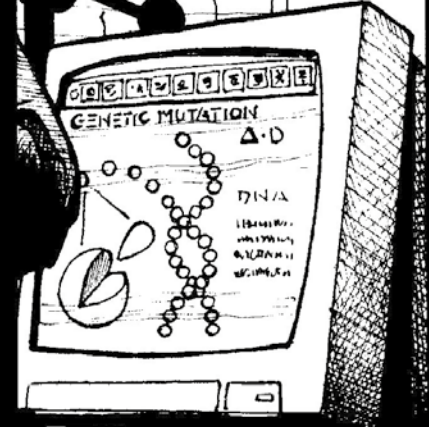
– Кларк Рубин, Орден Гермеса, родич Уктены

*О да, они слышат мои песни, они слушают их, наострив уши... С пылающими глазами, с воем боли - как я это люблю. Мои песни увлекают сильнее, чем игра Орфея, и все дикари-ирландцы скоро внемлют моему голосу, дрожащему над одинокими топями. И когда гнев поглотит их, начнётся мой пир.*

– Джуди Холт, Шанто, родич Фианны

*Некоторые зовут оборотней Блудными. Сама я этих некоторых зову сборищем идиотов. Раз волчий народ отвернулся от фэй, то и нам стоит поступить так же. Они нападают на тени, избегая настоящей борьбы. Их единственная хорошая сторона - подлинный страх, остающийся в душах, переживших нападение. Весьма недурной страх, скажу я вам. Пожалуй, не стоит истреблять их целиком, лучше найти для них славную глубокую яму.*

– Илеана Гундерсон, Неблагая троллина, родич Потомков Фенрира





# Глава 4: Повествование

*Мы не живём в мире, а ходим по нему.*  
– Джон Мьюр

Как можно рассказать хронику Мира Тьмы о кучке смертных? Об этом поведёт речь данная глава. Здесь представлены некоторые важные особенности, сюжетные повороты, конфликты, правила для смешанных игр и советы по историческим хроникам. Учтите, что в чистом виде этот материал подходит не для каждой игры! Используйте приведённые идеи, развив и доработав их для ваших игроков, персонажей и личных убеждений насчёт общества родичей и гару.

Предостережение: если вы уже привыкли к хроникам оборотней, то, опять же, помните, что родичи - не гару. Да, многим из них палец в рот не клади, некоторые даже обладают магическими или психическими талантами. Но они не способны вынести столько увечий, сколько гару. Если постоянно сталкивать несчастных смертных со Стражами Гнездовий, родичи полягут полчищами, а игроки устанут придумывать персонажа за персонажем, только чтобы увидеть очередную гибель. Славная драка всегда хит программы, а лёгкие победы - всегда скука. Но предлагайте родичам только таких врагов, против которых у них есть какой-то шанс, пусть

даже и ускользящий. Победа не должна быть гарантирована - тем она и слаще.

Вы также можете поддержать интерес игроков, перемежая сражения жаркими дебатами. Возможно, герои не во всём согласны, что побуждает к интересному отыгрышу. Подобные конфликты - плацдарм для разыгрывания семейной карты и темы обязательств между оборотнями и родичами. Возможно, персонажи не упускают случай «просто побеседовать» с родственниками-гару о правах родичей. Иначе говоря, сохраняйте равновесие между увлекательными сражениями и исследованием общества гару и родичей. Возможно, некоторым игрокам больше нравится то или иное, так что здоровый баланс позволит проявить себя каждому.

«Оборотни: Руководство рассказчика» предлагает многие интересные идеи в области сюжетов, тем, настроения и сценариев. В частности, там есть подробный раздел об исторических хрониках (см. ниже). Много из этого можно напрямую применять и в хронике о родичах, так что обратите внимание.

## Команда

*Воистину ты король, Тристан,  
Ибо ты один из тех немногих,  
После кого мир уже не тот.*

— Эдвин Арлингтон Робинсон «Тристан»

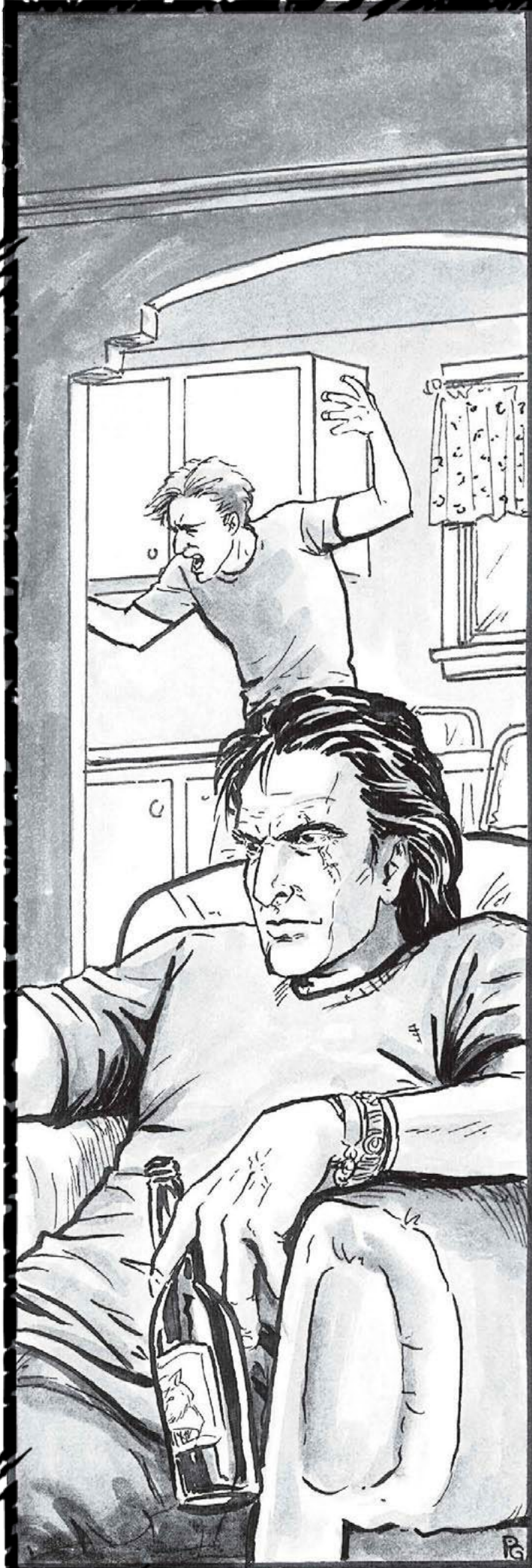
Если все персонажи игроков в вашей хронике - родичи, то сюжеты, очевидно, часто будут касаться мира смертных. Возможно, герои - часть общности и трудятся на благо своих племён. Или же все они могут быть из одного племени - например, различная родня гару, нуждающихся в поддержке для достижения поставленной цели. А если родичи - волки, то они могут, к примеру, помогать найти новое место обитания для стаи или избежать опасностей наступления цивилизации.

Или же группа может состоять из родичей и одного-двух гару. Либо даже наоборот. Хроники подобного рода подходят для широкого спектра историй, от грандиозных сражений с «Пентексом» до приключений в Умбре. Смешанная команда оборотней и родичей даёт возможность обсудить жизнь родичей... и узнать точку зрения оборотней из первых уст. Также можно разыграть разрыв убеждений между молодыми, свободомыслящими гару и закостенелыми старшими - если, конечно, гару в группе действительно разделяют идеи равенства с родичами (что далеко не обязательно!). Возможно, персонажи станут тем связующим, что позволит родичам и гару наконец прислушаться друг к другу. Или же стае придётся мириться со временной потерей статуса из-за попытки что-то поменять. Развитие ситуации зависит целиком от вас.

### Взгляд гару

Помните, что воззрения гару на родичей сильно варьируются. Некоторые оборотни признают ценность родичей как класса и готовы защищать их ценой собственной шкуры. Подобные гару нередко оберегают своих людей (или волков) настолько, что тем только и остаётся мечтать вырваться из удушающего, унижительного плена. Доходит до того, что некоторые заботливые оборотни обращаются с родичами не лучше, чем с рабами - полезной собственностью, которую слишком дорого потерять и поэтому следует кормить и укрывать (но лишь настолько, чтобы предотвратить попытки бунта). Такие гару чётко представляют для себя место и предназначение родичей, но не способны думать о них как чувствующих, мыслящих существах.

Противоположный случай - оборотни, совсем не считающиеся со своими родичами. Живы - хорошо, передохли - пускай. На всё воля Геи, так почему бы не забросать порождения Вирма телами родичей? Подобные оборотни размениваются родичами по любому поводу, но начинают возмущаться, если за поступки грозит расплата.



Конечно, между чёрным и белым находятся все градации серого, где гару могут ценить и любить своих родичей, признавая их участие в общем деле. Эти гару понимают, что без родичей борьба проиграна. Некоторые сочувствуют родичам насчёт того, что благодать Матери-Природы не коснулась их в полной мере; другие же принимают, что каждому своё. Большинство не считают родичей по-настоящему равными, но осознают, что обращаться с ними как с рабами или безропотной живой силой просто неправильно, поскольку родичи - тоже люди (или волки) со своими нуждами, мечтами и личностью.

Каковы оборотни в вашей хронике? Кто для них родичи - исчерпаемый ресурс, нуждающийся в сохранении? пустое место? важные союзники? Как они относятся к родичам - персонажам игроков? Обязательно продумайте взгляды второстепенных персонажей-гару и не забудьте спросить о том же игроков за гару. Это окажет определяющее влияние на реакции родичей почти в любой ситуации.

### *Родичи: Мы не процветающее меньшинство!*

Подобно мировоззрению гару, родичи также существенно различаются по убеждениям. Некоторые абсолютно примирены со своей долей, какую бы Гея для них ни определила. Учтите также, что жертвы насилия сами могут стать агрессорами. В большинстве случаев взгляд родича зависит от его повседневной жизни, в которой есть хорошее и плохое. Удары судьбы чередуются с теми редкими сердечными проявлениями, которые гару сочтут подобающими. Некоторые родичи всю жизнь верят, что они не заслуживают большего, что они сами каким-то образом виноваты в унижительном, негуманном обращении с собой.

И наоборот, другие родичи захлёбываются от желчи. Они жаждут равноправия и готовы вспылить по любому случаю, отдающему им непочтительностью. Они хотят всех привилегий гару, и если Гея не снизошла до дара превращения для них, ух, они ей покажут! Они стремятся быть «гарее гару», хотя добиваются обычно тотального непонимания со стороны как гару, так и других родичей.

«Умеренные» родичи не считают своё положение таким уж чудовищным, хотя и желают лучшего. В основном отношения между гару и родичами их устраивают, но постоянно являться гражданами второго сорта подтачивает терпение. Они спрашивают себя, что можно сделать для приближения перемен. Некоторые считают, что лучше всего - доказать свою пользу, и со временем равноправие придёт. Другие придерживаются сепаратистских взглядов о том, что родичам следует жить по собственным стандартам, продолжать делать общее дело, но вне непосредственного влияния гару. Когда они продемонстрируют (а не «докажут») своё равноправие, то оборотни, возможно, примут их в полноценный союз.

Чего никогда не следует забывать во время хроники, так это что родичи - /семья/. Хотя у обо-

ротней могут быть стереотипы о родичах в целом, большинство заводит совершенно другую песню, когда речь идёт о домочадцах. Серебряный Клык, обманутый родичем, может рвать и метать насчёт родичей как таковых, но разве он бросит свою семью? Семейные узы могут быть сложней и абсурдней, чем политические сети вампиров...

Персонажам игроков, конечно, тоже присущи свои убеждения. Согласны ли они с точкой зрения гару? А как насчёт других родичей в хронике? Подписываются ли они под взглядами персонажей игроков? Или же образу мысли героев свойственно меняться по ситуации? Что об этом думают гару и остальные родичи? Опять же, следует хорошо представлять себе мышление каждого персонажа-родича насчёт отношений в обществе, чтобы адекватно и своевременно реагировать за второстепенных персонажей.

Но всегда помните, что родичи (да и гару) прежде всего индивиды, а уже потом - представители социального слоя. Несмотря на некоторые справедливые стереотипы, не стоит приписывать персонажам заведомые убеждения лишь из-за причастности к тому или иному классу. Даже если родич думает, что его общество заслуживает лучшего, главный вопрос - почему он так считает? Даже завзятые альтруисты обычно имеют мотивы помимо воспитания, веры и так далее. У всех решений есть причины, и эти причины способны повлиять на хронику сильнее, чем сами решения.

## **Важные особенности**

### **Темы**

Тема охватывает хронику незримой сетью, как паутина в весеннем лесу: незаметная и вездесущая одновременно. Часто она становится фундаментом захватывающего сюжета, затрагивающего персонажей, конфликты, врагов и окружающую среду. Тема связывает хронику вне рамок эпизодических воскресных историй, превращая её в сагу. Ниже приведено лишь несколько примеров того, что можно обыграть в хронике про родичей - возможно, вы сможете дополнить этот список.

### **Доказать себе и окружающим**

Может, оборотни время от времени и опускаются до благодарности, но разве этого достаточно? В таких хрониках персонажи отчаянно ищут отклика и уважения от гару. Они бросаются на каждую подвернувшуюся задачу, лишь бы доказать, насколько замечательными (и полезными) могут быть родичи. Героев можно провести через разнообразные приключения, от простых драк до шпионажа или даже социального активизма. Показать себя нельзя одной лишь силой - потребуются применить мозги и собраться с духом. Цель рассказчика - представить персона-

жам-родичам достаточно разных ситуаций, чтобы они могли проявить себя... или умереть.

### **Выживание**

Мир - суровое беспощадное место, особенно если ты не такой как все. Родичи, может, и не гару, но обычная жизнь от звонка до звонка им заказана. В такой хронике следует держать персонажей в напряжении, развивая нездоровую паранойю. Отвлекайте их подозрительными деталями, странными совпадениями и случайными встречами. Кто (или что) наступает им на пятки? Возможно, персонажи нажили себе высокопоставленных врагов-гару. Или же за ними охотится порождение Умбры. Так или иначе, без отчаянной борьбы им не выстоять, и каждый прожитый день - уже победа. Пусть коварные замыслы главного врага и не проявляются на каждом сеансе, но персонажам нужно помнить, что каждый может обернуться не тем, кем кажется.

### **Июиск себя**

Родичи рождаются с предназначением: быть солдатами Геи, племенными производителями и так далее. Как в это вписываются личные качества и устремления? Что если жизненный выбор родича противоречит надеждам и планам его семьи? Как родичи сочетают жизнь в человеческом мире, превозносящем личную свободу и самовыражение, с собственной скованностью? Эта тема изучает глубинную суть персонажей. Пускай перед ними нет прочерченной дороги, но они готовы пуститься в неизвестность ради обретения себя. Или, может, они и сами хотят быть верными и послушными родичами, но не желают оставаться просто ещё одним телом (на войне или в постели). Так или иначе, это постижение не только собственной души, но и окружающего мира, своего места в нём.

### **Миссионеры**

Кругом много работы, и кто-то должен ей заниматься. Так почему бы не родичи? Хроники по данной теме отличаются стремительностью и безбашенностью - что никак не исключает хорошего отыгрыша. Однако главное здесь - в решении проблем. Дело (требующее силового подхода или сообразительности) нужно сделать, и задача достаётся нашим героям. Возможно, родичи берутся за неё ради славы, но скорее - потому что им просто нравится. Подумайте о сюжетах, подстраховывающих деятельность гару, и вам не составит труда вообразить массу приключений.

### **Сценарий**

По своей сути сценарий - это череда последствий. Что происходит в истории? Как персонажи игроков реагируют на события? Предполагаете ли вы некоторые исходы, и если так, как вы влияете на ход событий, чтобы обеспечить эти исходы? Сценарий хорошей игры подобен сценарию хорошей книги: события, обстановка, конфликты и персонажи так же сменяют друг друга на пути к кульминации и развязке.

Бывает полезно набросать сценарий заранее, чтобы не запутаться среди событий и их последствий. Продумайте взаимосвязи и последовательности, затем запишите эти общие предположения. Оцените, как персонажи способны повлиять на сложившиеся ожидания и представьте альтернативный ход событий. Со временем вы сможете лучше предсказывать, как некоторые игроки (и их персонажи) станут реагировать в разных ситуациях. Набросок полезен потому, что позволяет гибко запланировать игру, особенно если игроки пойдут своим путём. Например, если игроки вызовут третье событие до первого в вашем плане, вы сможете легко перераспределить сюжетные элементы.

### **Вдохновение**

Допустим, вы решились провести хронику про родичей... Что дальше? Где зарядиться сложными сюжетами и сочными деталями, чтобы сделать хронику примечательной? В большинстве случаев в ход идёт фантазия, готовые источники, удачные догадки, а также подсказки игроков. Можно начать с общей идеи, добавить трудности, а затем позволить игрокам самим вырыть себе яму.

Для начала - всегда прислушивайтесь к тому, чего хотят игроки. Если один из них говорит «А представьте, как круто было бы вернуться на древнюю родину в Тибет, чтобы повидаться с братом, с которым мы расстались в три года», то это - готовая идея. В подобных замечаниях можно почерпнуть массу наитий. Сами того, возможно, не понимая, они составляют список пожеланий к хронике. Прислушиваться и пускать в ход подобные зацепки - просто хорошая практика.

Книги-дополнения также помогут набраться идей, особенно если заходишь в тупик. Большинство дополнений к «Оборотням» можно адаптировать для использования с родичами. Например, взять «Проект Сумерки»: что если разбираться с государственным расследованием пошлют родичей? Ложь грозит тюремным заключением, но и правду они говорить не могут. Как можно сохранить Завесу, не подставив гару?

И, наконец, не бойтесь заимствовать идеи телесериалов, кино, литературы и даже посторонних ролевых книг. Понравилось, как разыграли подставу в «Подозрительных лицах»? Во время похищения капитана Пикара боргами в голову лезли образы с фоморами, захватившими родичей? Иногда даже такие отрывки способны стать основой замечательной игры.

Конечно, буквально повторять все составляющие из какого-либо одного источника не рекомендуется. Если игроки распознают вашу задумку и начнут цитировать монолог Пикара, вся атмосфера ужасов испарится. Голливуд наглядно демонстрирует, как можно переиначивать классические сюжеты до неузнаваемости - оплатите им той же монетой и хорошенько поработайте над их идеями. Ваша версия, не скованная такими рамками как обязательный хэппи-энд и вымученная романтическая линия, вполне могут получиться лучше.

## Иостроение сцен

Поскольку в воображении рассказчика сюжет обычно более ли менее линейен, полезно представлять сцены в манере кино. Первая сцена может разворачиваться в ярко освещённом офисном центре, где герои встречаются с неуютно чувствующим себя (и поэтому раздражительным) сотрудником-гару. Вторая сцена перемещает персонажей на круизный лайнер; третья - за капитанский стол, и так далее. Помните, однако, что сцены не обязательно будут идти именно в таком порядке - тем больше причин ясно представлять и описывать каждую для игроков.

Описывая сцену, рисуйте широкими мазками. Подумайте об органах чувств: слух, зрение, осязание, вкус, температура и запах. Рассказывая о персонаже, учтите как физические, так и личностные качества. Не сводите к цвету волос, глаз и кожи. Иначе говоря, сообщите прежде всего то, что делает персонажа уникальным. Возможно, у родичей есть особые силы, которые тоже следует учитывать - например, экстрасенсорика? Обязательно учтите, как окружающая обстановка и персонажи выглядят с позиции героев.

Наконец, учтите также персональное восприятие. Убеждения, опыт, самоопределение - всё это являет собой призму, через которую каждый видит мир по-своему. Учтите эти особенности, когда представляете героям сцену. У каждого из группы свои, зачастую противоречивые за-

морочки. Суровый, грубоватый, готовый лезть в драку Стеклоход может оттолкнуть многих, но некоторые присмотрятся и отметят его храбрость и честь. Неоднозначные отношения со Стеклоходом могут развиваться на этой почве, задав тон многих игровых сеансов.

## Развитие идей

Допустим, вам понравилась идея из телесериала. Возьмём пример выше с фоморами и попробуем переосмыслить его, дополнив для хроники. Скажем, группа сравнительно непримечательных учёных-фоморов похищает наших героев, превращает их самих в фоморов и возвращает к ничему не подозревающим вервольфам. Возможно, новоявленные фоморы несут в себе какую-то заразу, переходящую на родичей и гару. Поскольку похищение и плен правильно обыграть довольно сложно, вы решаете, что у персонажей не осталось памяти об этих событиях: они спокойно ложатся спать утром и просыпаются к полудню, чувствуя себя совершенно разбитыми. Первой сценой может быть пятничная встреча товарищей за покером, когда они замечают, что выглядят хуже смерти. Тут можно намекнуть на беспокойный сон, подозрительные кошмары и так далее.



В течение следующих дней странный грипп начинает косить окружающих родичей. Вторая сцена - визит со стороны родича или даже гару, чтобы проверить, как герои себя чувствуют. Здесь может выясниться, что началось всё именно с них. В третьей сцене герои пытаются разобраться в происходящем. Может, у них есть знакомый экстрасенс, который может показать прошлое. Допустим, они узнают, что вылечить болезнь может яд какого-нибудь мифического создания с Северозапада, и тогда четвёртая сцена - это сборы перед путешествием в Канаду и охотой на искомое чудовище. Далее можно вовлечь межплеменные противоречия: что Красные Когти, Вендиго и Уктены думают о заражённых родичах, пересекающих их территорию? И так далее, пока не выстроится логичная история.

Как видите, сцены вполне взаимозаменяемы. Например, герои могут пропустить вторую и сразу отправиться к экстрасенсу. Красота наброска в том, что подобные перестановки прекращают быть проблемой.

### *Подготовка записок*

Время подумать о подготовке. Какие второстепенные персонажи понадобятся? Достаточно ли придумать о них пару абзацев и сокращённую расписку или же понадобятся полные ролевые параметры? Нужны ли карты или планы зданий? Лучше подготовить излишек, чем столкнуться с

неожиданной нехваткой персонажей или мест действия. Большинство универсамов продают интерьерные планы за \$5 - они экономят много времени при подготовке игры.

Возможно, вместо наброска последовательности сцен вы предпочтёте блок-схему, чтобы визуально представлять взаимосвязи персонажей и событий. Этот способ записи гораздо гибче, чем линейное повествование. Также полезно составить памятку о важных параметрах второстепенных персонажей, чтобы иметь на пальцах, например, инициативу, силу воли и уровни здоровья.

### *Персонажи*

Хорошие персонажи определяют хронику. Это касается как героев, так и второстепенного состава. У всех персонажей есть своя тема, своя история о надеждах, чаяниях и страхах. Ваша задача - изучить эти особенности, построив вокруг них хронику.

Спросите себя, в чём тема персонажа. Если он не оборотень, это ещё не значит, что ему не положено грандиозной истории. Может, он хочет доказать свою значимость, оставив больше потомства, чем какой-либо родич в истории. Или же он вполне доволен своим подпольным бизнесом по продаже оружия гару и родичам по всему миру. Что персонажу важнее - собственная репутация или благополучие семьи? Не забывайте, что и персонажи игроков, и их противники бывают окрашены в оттенки серого. Мир не обязан делиться на святых и злоде-



ев. Какие сюжеты помогут раскрыть предыстории персонажей? Лучше всего, если идеи придут вам в голову уже на этапе создания игроками героев.

Иногда предыстория персонажа не ложится в задуманную хронику. В саге об аляскинских просторах с родичами Вендиго, Красными Когтями и Чёрными Фуриями, как людьми, так и волками, едва ли есть место для продвинутого хакера-родственника Скользящих-по-стеклу. Это в принципе возможно, но если вы готовите цепочку приключений на дикой природе без доступа к технологии, то игрок такого персонажа просто заскучает.

Всегда объединяйте мысли с игроками при создании их персонажей. Почувствуйте, как они видят рост и развитие своих альтер эго. Такие приёмы как соло-приключения или даже обычные посиделки могут по-настоящему помочь превратить лист персонажа в многогранного и интересного родича.

### **Место действия и атмосфера**

Уделите время проработке окружения. Ответственность за создание атмосферы почти всецело лежит на рассказчике. Происходит ли действие в непроглядно мрачном городе - словно среди стен Готэма в арт-деко? Или в пугающей смеси обыденности, таящихся ужасов и духовной борьбы между добром и злом, как в «Твин Пикс»? Тема хроники часто сильно влияет на её атмосферу.

Начать обычно лучше с привычного мира персонажей. Живут они в большом городе или провинции? Или же в сельской глуши? Продумайте об интересных местах и о лицах, обитающих вокруг. Историческая игра (см. ниже) требует куда более тщательной подготовки, но и художественный эффект может быть сильнее. Мы можете даже начать с настоящего города вашей группы, но с добавлением Мира Тьмы. Кто сказал, что под местным универсамом не творится что-то потустороннее?

Но помните, что сила подобранной среды всё же определяется сюжетом и персонажами. Хорошие декорации должны вдохновлять и подчёркивать сюжет, а не заглушать его. Творчески подойдите к своему материалу и, конечно же, обсуждайте с игроками. Найдите равновесие между фоном и событиями. На первом плане должен быть сюжет, а не очередная достопримечательность.

### **Конфликты**

Никто не обещал, что будет легко, и к родичам это тем более относится. Им досталась очень трудная стезя. Вот уж кому приходится выдерживать целый ворох проблем: собственные внутренние противоречия, давление со стороны оборотней, множество сверхъестественных угроз, да и хотя бы повседневную жестокость человечества.

Есть ли у хроники главный антагонист? Если да, то кто он? Например, родич, озлобленный септ гару, Биоинженеры, «Пентекс», ДНК, правительственная организация или даже группа вампиров. Кем бы ни были антагонисты, они

портят жизнь героям-родичам. Их главной целью может быть унижение персонажей... или хладнокровное убийство.

Подумайте, как ввести антагонистов в повествование. Всё начинается с неудачной встречи в неудачное время? Персонажи случайно задели могущественную фигуру? Или же сознательно нажили себе врага? Возможно, персонажей преследуют несколько врагов разной категории. Это может быть родич-соперник, согласный объединиться перед лицом общей угрозы, такой как «Пентекс».

Злодеи не обязаны быть единственным источником конфликта в хронике. Как насчёт природных бедствий? Или же собственных переживаний родичей? Пугать героев новым злодеем в каждой истории быстро приестся. Когда заметите, что персонажам требуется встряска, обратите внимание на их Природу, Маску и Недостатки. Что в листе персонажа так и просится в игру? Разнообразие конфликтов поможет сделать сюжеты сложными и захватывающими.

### **Концовки**

Удовлетворительно подвести итоги непросто: почти всегда останутся недоделанные дела и нерешённые проблемы, перетекающие в следующие игры. Когда возможно, позволяйте персонажам заканчивать начатое. Тяжело прерывать игру в середине крупного сражения. К началу следующего сеанса динамика будет упущена.

Записывайте, с кем персонажи встречаются и как это скажется на будущих играх. Они заслужили ценного союзника, выручив Звездочёта-Рагабаша с амнезией? Может, он выскажется за персонажей на следующем собрании. Или, наоборот, они оскорбили уважаемого родича Серебряных Клыков? Подобное должно повлечь серьёзные последствия. Контакты и прочие связи очень важны для слабосильных родичей в сравнении с гару. Дон мафии не обязан иметь чёрный пояс, чтобы внушать ужас - всё дело в том, кого ты знаешь.

Вручая награды и, возможно, признание, уделите время «разбору» игры. Всем ли понравилось? Что сработало, а что оставляет желать лучшего? Знают ли игроки, что их родичи собираются делать дальше? Внимательно слушая, можно тут же представить следующее приключение!

### **Идеи сюжетов**

Вы можете оттолкнуться от следующих идей, планируя первые хроники. Это «классика», которая всегда ко двору. В будущем вы наверняка научитесь выходить за рамки привычного, создавая собственные оригинальные сюжеты.

#### **Итог от ДНК**

Случилось ужасное! Отряд оперативников ДНК захватил оборотня... и родичам предстоит

спасти его, возможно, с подмогой другого оборотня, если ваша группа смешанная. Персонажам нужно провести разведку, добыть подходящее оснащение и совершить налёт на комплекс ДНК. Они могут столкнуться с генетически модифицированными ужасами или даже просто вышколенными агентами с большими пушками. Понадобится составить карту комплекса ДНК и определить силу противников. Вот вам уловка: пусть захваченному оборотню «промоют мозги», и он бросится на своих же родичей! Подобная история - хорошее начало дружбы героев; уж точно лучше, чем занюханная таверна...

### **Сторожа**

Оборотни просят родичей что-то поохранять - возможно, фетиш, или мальчика-гару, или юного родича... Трудность в том, что кто-то (или что-то) положил глаз на объект охраны и от своего не отступит. Если родичам удаётся отбиться, то ладно, но если они теряют искомое, то разгневанные гару потребуют вернуть пропажу... под страхом смерти. Подопечный может сбежать от сторожей и водить их за нос. Время уходит, и бедным родичам остаётся недолго до того, когда оборотни потребуют ответ.

### **Дружелюбные соседи-охотники**

Подобный сюжет лучше всего подходит для соло- и парных игр. Департамент особых расследований (SAD, см. «Проект Сумерки») или какая-либо другая правительственная организация получает сведения о паранормальной активности, приводящие их прямо на порог к героям. Их могут увести на допрос с пристрастием или же, приняв родичей за вооружённую группировку, устроить погром и уже потом задавать вопросы. Готовы ли персонажи рискнуть своей гражданской жизнью и дать отпор? Для подготовки этого сценария надо тщательно разработать следователей, решив, что им на самом деле надо и за кого они принимают родичей и оборотней.

### **Цена искупления**

На этот раз наши родичи попали по полной! Возможно, они случайно навредили гару или другому родичу, или же не уберегли то, за что должны были положить жизни. Теперь они должны заново доказать свою пригодность обществу гару. Есть ли у них союзники среди оборотней, согласные с несправедливостью произошедшего? С другой стороны, кто-то из оборотней может хотеть их смерти... Возможно, провал был тщательно подготовленной подставой. Кому из оборотней (или других родичей) выгодно изгнание или смерть героев? Этот сценарий предполагает много драматических речей и интриг, а также масштабное сражение в качестве развязки.

### **Экстерминация**

Время от времени приятно оттянуться старой доброй дракой с монстрами. После длинной се-

рии высокоинтеллектуальных сюжетов игрокам может быть нужно развеяться чем-то более приземлённым. Почему бы не стае животных-фоморов не вломиться на кухню перед ужином дня Благодарения? Сложность состоит во внезапности происходящего: родичи попросту не вооружены. Им придётся победить смекалкой (и ещё спасти индейку из духовки). В «Книге Вирма» (The Book of the Wurm) вы найдёте ряд готовых монстров, способных испортить любой праздник.

## **Советы по смешанным играм**

*В этом месте я совершил свои самые велико-  
лепные ошибки.*

*Это место не понимают даже ангелы.*

– Элвис Костелло «Out Little Angel»

### **Вампиры**

Может, родичи и «превосходят духовно» обычных людей, но для лишённых духовности вампиров это попросту непостижимо. Кровь родичей не насыщает вампиров больше обычного, равно как и не увеличивает шанс бешенства. С точки зрения вампиров родичи ничем не отличаются от прочих людей: ни физически, ни аурой. Проще говоря, если вампир не может похвастаться фантастически высоким уровнем познания вервольфов, то он даже не подозревает о существовании родичей, не говоря уже об их роли в обществе оборотней. Но горе тому вампиру, который пожелает отведать крови родича или, хуже того, подарить тому Становление! Оборотни выследят виновника и жестоко разделаются с ним. Даже обычного человека, посмеявшегося убить родича, ждёт кровавая месть. Что уж говорить о ненавистной пиявке: большинство гару и родичей уверены, что кровососы - порождения Вирма. Та же месть настигнет и неопита-родича. Лишь в исключительнейших из обстоятельств оборотни могут отпустить нового вампира. Расправа над таковым не воспринимается оборотнями как убийство - скорее как милосердие, даже выражение любви к падшему родичу.

Родичи так же не подозревают о вампирах, как пиявки - о них самих. Даже знающий о существовании вампиров родич не может отличить такого от обычного человека. Не рассматривая грубое нарушение Маскарада, контакт с вампиром пройдёт для родича, как всегда, совершенно незаметно. Редкий вампир, которому всё же известно про оборотней, может рискнуть выпить кровь родича в качестве дерзости и демонстрации статуса. Или же он перестрашует и постарается держаться подальше, ведь смельчаки долго не живут.

Потенциальные сюжеты с участием вампиров бесчисленны. Дети Каина - заклятые враги оборотней; они обладают огромным влиянием в городах; они порочны и нередко участвуют в зловещих заговорах - в общем, зацепок не перечить.

## Маги

Хотя большинство родичей не являются пробуждёнными мистиками, многие из них на своём веку повидали страннейшие происшествия. Немало магических эффектов даже напоминают иные дары гару. В этом смысле рассказчики могут считать родичей «посвящёнными», определяя штрафы за вульгарную магию и Парадокс. В общем случае у родичей выше порог неверия: они куда более склонны принять «паранормальное», чем средний обыватель. В конце концов, чего стоит гром среди ясного неба, если ты уже видел собственную мать, оборачивающуюся волком, или осквернителя, пожирающего младенца?

Подобно вампирам, маги не осведомлены о существовании родичей: те не сияют волшебным светом и так далее. Однако маг, владеющий Духом, Основами и Осознанием может определить редких родичей, имеющих Гнозис. Они вполне могут выглядеть «ярче», или «теплее», или даже несколько «рассеянной» либо «мечтательной». Однако без знания вервольфов мистик не поймёт, что всё это значит.

Сюжеты с участием магов для группы родичей обычно крутятся вокруг одного простого факта: большинство магов имеют отдалённое представление о существовании оборотней, но о такой основе их общества как родичи - даже не подозревают. Благодаря этому у родичей есть преимущество в разрешении проблемы с магом, особенно если тот считает оборотней «тупыми животными» и не учитывает их семью. Спасение каэрна от охотников за Квитэссенцией - всегда вариант, но за кознями магов всегда могут стоять поистине многослойные планы, в которых гару занимают, казалось бы, лишь крохотную ступень...

## Иризраки

Как и большинство смертных, родичи в основном не видят призраков, поскольку Мёртвым крайне сложно проявиться в реальном мире. Но благодаря своему знакомству со сверхъестественным («Раз есть оборотни...»), некоторые родичи более склонны согласиться, что холодный угол комнаты - работа Беспокойных Мертвецов, а не причуда сантехники. В особенности родичи Молчаливых Странников верят во власть Мёртвых и крайне интересуются потусторонним. Иногда они преодолевают огромные расстояния, чтобы проверить тот или иной слух о полтергейсте или неуспокоенной душе, а затем передать почёрпнутые своим друзьям-гару. Большинство родичей всерьёз воспринимают встречу с призраком во сне. Часто они сразу сообщают об этом своему племени. Подобные ночные визиты и послания даже способны поднять статус родича среди оборотней. Впрочем, родичи не обладают особой привлекательностью для призраков. Они бывают частью Страстей и Привязей подобно обычным смертным и лишь из-за персональной связи с умершим.





## Иодмеными

Китэйны хорошо осведомлены о гару и считают их давно потерянными блудными детьми. Они с радостью общаются с оборотнями: как эшу с Молчаливыми Странниками на Ближнем Востоке, так и нокеры и тролли со Сворой Фенрира в Скандинавии. Встречи нуннехи с Уктенами и Вендиго также были обычным делом в прошлом. Эпические сказания и баллады оборотней трогают сердца дивного народа, напоминая им о времени легенд и приключений. О родичах у них более пресловутые представления: они не способны выделить родича из толпы обычных людей (верно и обратное) и не особенно понимают Делирий и прочие признаки принадлежности к родичам.

Родичи, возможно, не так скучны, как средние обыватели: они могут иметь банальность где-то около 6 (в случае чрезмерно причудливого родича - 5). Многие лично наблюдали чудеса Геи и гару. Это развивает фантазию и открывает разум для новых идей. Многие родичи определённо слышали что-то о дивном народе, хотя скорее располагают домыслами, чем фактами.

Действуют ли древние клятвы между Китэйнами и оборотнями в отношении Китэйнов и родичей? В большинстве случаев - да, но это никак не остановит щёголя-сатира или ши, положившего глаз на красотку-родича, от того, чтобы вкусить её плод и исчезнуть по утру.

## Родичи в исторических хрониках

*Только невежественный новичок не ощутит присутствия или отсутствия волков, не заметит, что у гор есть о них своё тайное мнение.*

— Альдо Леопольд «Календарь песчаного графства»

Исторические хроники требуют больше знаний и проработки при создании мира, но взамен позволяют поэкспериментировать. Представьте родичей подле гару в одном из великих исторических сражений: битва при Гастингсе в 1066, Константинополь в 1453, Литл Биг Хорн в 1876... (Также родичи - интересный вариант игры за *смертных* в историческом Мире Тьмы: если родич имеет пару козырей в рукаве или даже могущественных союзников, пережить Геттисберг всё равно непросто.) Исторические хроники позволяют задействовать опыт и увлечения игрока: не исключено, что и в вашей группе есть любитель былых времён! Многие рассказчики опасаются братья за исторические хроники, чтобы не считаться с возможными изменениями в «каноне» прошлого. Не следует об этом волноваться - погружение в иную эпоху стоит. Найдите вдохновение в таких книгах как «Оборотни: Руководство рассказчика», «Сага о гару» (Garou Saga) и рассказы серии «Легенды о гару», которые можно найти в большинстве книг по «Оборотням».

Но в конечном счёте сюжет важнее, чем время и место действия. Исторический период должен стать плацдармом для интересной истории, а она в свою очередь - окрасить период. Как бы ни был сложен окружающий мир, он не стоит выеденного яйца, если не рассказывает увлекательную историю.

A  
97

Спросите себя, какую роль в историческом окружении занимают родители. В некоторых эпохах их место очевидно - оруженосцы, вассалы и слуги средневековых рыцарей-гару; семья, помогающая ухаживать за фермой на Диком Западе... Иные эпохи, однако, представляют большую проблему, например, доисторический период и эру Владычества.

Если вас беспокоит изменение истории, спросите себя, могут ли игроки в принципе повредить задуманной вами хронике. Если нет, вопрос исчерпан. Если же вам необходимы определённые исторические события, на которые у игроков есть риск повлиять - уведите хронику подальше. Например, если Ганди должен умереть несмотря на желание героев спасти его, устройте хронику так, чтобы затруднить их попытки. Нападение диких тигров, засада бандитов или даже поломка машины могут нарушить их намерения. Однако не стесняйтесь награждать смекалку: если игроки придумают замечательный план по спасению Ганди, не стоит мешать ради одного только сохранения истории. Напридумывать другие трудности и даже переделать календарь хроники несравнимо проще, чем вернуть доверие игроков. И наконец, поделитесь с игроками своими мыслями об изменении истории. Если вас устраивает эта идея и вы не против позволить им приложить руку к созданию «альтернативной» истории мира, так и скажите. Если же вы хотите сохранить ключевые события, всё равно следует предупредить об этом в начале хроники.

Прежде чем приступить, почитайте об исторической эпохе. Даты и карты крайне важны для исторических хроник. Для начала зайдите в местную библиотеку. Учебники и справочники о соответствующем периоде - хороший способ получить представление. Большинство подобных книг приводит в конце список литературы для дальнейшего изучения, и многие включают географические карты и список дат, позволяющие поместить историко-географическую эпоху в общую картину. Не упустите и исторические романы и фильмы. Многие кабельные каналы транслируют спецвыпуски и дорожные истории, позволяющие пропитаться атмосферой места. Почти что обязательны к прочтению: «Хронология человечества / The People's Chronology» Джеймса Трагера, «Атлас мировой истории / Atlas of World History» Рэнда Макнэлли, «Косм / Cosmos» Карла Сагана, «История мировых обществ / A History of World Societies» Роберта Маккея и «Связи / Connections» Джеймса Бёрка, телесериал и книга, которые дают невероятно цельный образ мировой истории, науки и искусства. И наконец, не забывайте о других ролевых играх, которые также нередко предоставляют замечательные исторические материалы.

### **Доисторическая эпоха**

Историки называют доисторическим период до возникновения развитых цивилизаций в Египте, Междуречье, восточной Африке и долине Инда. Он охватывает времена примерно с 10 тыс. лет до н.э. до 5000 до н. э. Доисторические общества жили охотой и собирательством. Они не сражались с Первыми отрядами Пентекса, они боролись за выживание. Большинство племён вели кочевой образ жизни, пока открытие сельского хозяйства



не позволило начать строить поселения. Поселения в свою очередь послужили основой для развития письменности и производства.

Магия и духовность занимали важное место в жизни доисторических людей. Археологические находки подтверждают, что даже племена неандертальцев имели представления о посмертии: они хоронили тела вместе с едой, цветами и простыми инструментами, которые отправлялись с умершим в жизнь после смерти. Пещеры Ласко и многие другие демонстрируют понимание как эстетики, так и творчества.

Племена вервольфов в так называемые первые дни ещё только образовывались. Уже разделившись, они мало походили на своих потомков из XX века. Некоторые гару, такие как Стеклоходы и Костегрызы, ещё не существовали - они были частью других племён, таких как Серебряные Клыки (см. «Книга племени: Костегрызы» и «Книга племени: Стеклоходы»). Бете (и их родичи) были многочисленней, разнообразней и гораздо лучше относились к вервольфам, чем после Войны Ярости. Гару поровну размножались с волками и людьми (за исключением, конечно же, Красных когтей). У родичей не было особых причин беспокоиться о Вирме - куда более образной угрозе, чем тот же пещерный лев.

Когда сельское хозяйство обеспечило демографический взрыв, вервольфы (и некоторые бете) начали Импергий, чтобы сократить популяцию людей. Расправы продолжались три долгих тысячелетия. Люди, служившие племенными производителями - то есть родичи - в основном избежали зачисток, хотя иногда одно племя убивало родичей другого. Некоторые гару привязались к подрастающему людскому обществу и стали Хранителями Приматов - предками Стеклоходов. После Владычества настала Война Ярости, когда гару обратились против бете. Обе стороны потянули за собой и своих родичей.

Как рассказчику, вам будут интересны следующие темы: жизнь и смерть; выживание зимой; сражение с крупными животными; исследование мира духов; и многие другие. В эти более простые времена ритуалы и верования играют ключевую роль, равно как и община. Выжить можно только сообща. Родичи охотятся вместе с оборотнями и в некотором роде гораздо ближе к ним по статусу.

Сюжеты включают поиск пропитания, крова и других вещей первой необходимости. Игрокам наверняка будет интереснее, если у персонажей есть подопечные: дети, старики или даже вся деревня. А как насчёт конфликта с более «продвинутым» народом из соседней долины? Возможно, у соседей лучше оружие. Как одолеть их и перенять знания? Тем же рассказчикам и игрокам, которым интересен мир духов, можно подумать о вечной борьбе с мифическими силами, такими как Великий Змей или Дух Бизона. Или же хронику можно провести в разгаре Владычества или Войны Ярости. Допустим, на родичей Детей Геи могут возложить миссию мира в чужие земли в надежде остановить убийства.

На самом деле одна из самых интересных идей подобной хроники - это родичи, не знающие о своей принадлежности. Никто из героев не уверен, почему волки иногда приходят в деревню и

зачем они иногда спасают сельчан. Никто не знает имена странных красивых людей, появляющихся время от времени у молодого соседа или соседки на одну ночь, а затем исчезающих в рассвете. Если присутствие гару (или хотя бы их участие) непостоянно, героям придётся гораздо сложнее. И представьте их реакции, когда они наконец узнают правду о себе...

Пожалуй, лучшие книги об этом времени писала Джин Ауэл: в частности, «Клан пещерного медведя» (по нему есть фильм) и «Долина лошадей». Книга «Запутавшееся крыло / The Tangled Wing» Мелвина Коннера даёт более академический, но всё равно захватывающий взгляд на развитие интеллекта, духовности и биологической судьбы с зари времён. Также полезно прочесть «Голую обезьяну» Десмонда Морриса, где исследуется связь между биологией, доисторическим периодом и душой. И хотя в фильмах о «пещерных людях» нет недостатка, особенно рекомендуем «Борьбу за огонь» на эту тему.

## Тёмные века

Феодализм, войны за веру и заторможенное развитие - вот что характеризует средние века в Европе, начавшиеся около 500 года н.э. и продлившиеся до 1450 года. Падение Римской империи создало вакуум культуры и порядка, продлившийся сотни лет. То было тёмное время суеверий, когда страх толкал людей к насилию и обречённости.

Однако это тягостное время даёт богатую почву для сюжетов. Люди-родичи вдвое превосходят числом родичей-волков. Гару всеми силами хранят своих родичей, что, впрочем, гораздо проще, когда большинство рождаются и умирают, не выезжая из деревни. Столкновения между родичами разных племён случаются чаще по мере того, как растущее население вынуждено переселяться или разорять соседей. Возможно, персонажи игроков происходят из разных племён и пытаются помирить свои народы. (Или с тем же успехом они могут объединяться для истребления родичей третьего племени, живущего за рекой.)

Имеет смысл посвятить хронику жизни в домене феодала. Историческая Индия и Япония тут подойдут не хуже, чем средневековая Европа. Родичи могут быть вассалами лорда-гару - фермерами, солдатами или просто орудиями его воли. Может, на родичей пало подозрение в ереси? «Инквизиция» предлагает великолепные идеи противников для такого сюжета. Или же родичи могут быть торговцами - мореходами в драккарах или путниками в караванах. Такой подход позволяет вдоволь путешествовать и пережить приключения в совершенно разных декорациях. Помните и об иных существах вроде фей, вампиров и магов.

Книга «Вампиры: Тёмные века» приводит важную информацию о хронике в разгаре средних веков. В её девятой главе даётся информация и про общество гару того времени. «Пендрагон» от Chaosium описывает артурианское рыцарство и феодальные традиции. Его ирландское дополнение «Языческие берега» (Pagan Shores) особенно полезно для воссоздания кельтского средневековья. «GURPS Япония», а также «Бусидо» от Gold Rush Games будут интересны для проведения хроники

на Дальнем Востоке. Лучший фильм на тему - «Лев зимой», следом за которым идут «Бекет» и «Храброе сердце». Аниме «Сан Гоку Си» рассказывает о Китае. Исторические фильмы Акиры Куроавы очень полезны для хроник о Японии, особенно «Ран», «Семь самураев», «Телохранитель», «Трон в крови» и «Расёмон». Фильм Сергея Эйзенштейна «Александр Невский» даст прекрасный материал про сражения Киевской Руси с польскими Тевтонскими рыцарями.

### **Индустриальный век**

Примерно с конца XVIII века до 1900 Европу захлестнула волна технологических прорывов. В 1950-х она постепенно перекинулась и на США, затем ко второй декаде XX века неторопливо вторглась на Дальний Восток и в Россию. Индустриальная революция до неузнаваемости преобразила землю, власть и образ жизни людей. Она запустила процесс глобализации и продолжила массовое заклание и разграбление народов Африки, Южной Америки и частей Азии.

Для большинства гару и родичей это был кошмар наяву. Железные дороги просекли борозду по живой земле, которая и так лежала изуродована горнодобычей. Круг сезонов и восход солнца больше не задавали ритм: время стало вотчиной капиталистов и механизмов. Природные владения волкорождённых оборотней и родичей-волков из необъятных первобытных лесов съжились до крохотных, раскиданных по миру углов. Городская застройка, фабрики

и дым захватили горизонт. Скользящие-по-стеклу и Костегрызы совершили множество открытий во время индустриальной революции, но и они не избежали потерь. Им вместе со своими родичами пришлось сражаться с Вивером на его собственной территории - в сердце городов.

Попробуйте провести хронику при переходе от аграрного образа жизни к городскому. Что если родичи неожиданно утратили свою землю и вынуждены жить в городе? Смогут ли они поддержать контакт с гару, и как? Возможно, они захотят всеми силами защитить ускользающую природу. На их пути могут встать Танцоры Чёрной Спирали или даже зарождающаяся Технократия. Хроника может исследовать борьбу между родичами, поддерживаемыми «правильную» технологию, и теми, кто хочет уничтожить любую технологию подчистую.

Книги Чарльза Дикенса (а также их экранизации) - идеальный источник вдохновения об этом временном периоде, особенно «Тяжёлые времена». Романы «Элтон Локк» и «Становление английского рабочего класса» демонстрируют взгляд нижней прослойки общества. Действие фильма «Молодой Шерлок Холмс» происходит в викторианскую эру и способен приоткрыть образ мысли индустриальной эпохи. Есть также фильмы, показывающие конфликт культур, а также людей с природой: «Далёкие шатры», «Призрак и Тьма».



## Дикий Запад

Явное предназначение (философия американский экспансии во время заселения континента), право владения землёй, добыча ценных металлов, железные дороги, свобода вероисповедания - вот что делает Американский Запад великолепным театром для хроники о родичах. Судьбоносная Луизианская покупка, вручившая Соединённым Штатам весь Средний Запад, и Мексикано-американские войны предоставили новые территории, только и ждущие своих поселенцев... Но так ли это? Вендиго и Уктена жили здесь задолго до появления племён-червеносцев, равно как и магов-Толкователей Грёз. Столкновения между культурами гару не могли не сказаться и на родичах.

Освоение континента было долгим и тяжёлым. Как и в доисторическую эпоху, людям не на что было опереться. Понятие семьи неожиданно стало ключевым. Вы можете провести хронику о группе переселенцев, как оборотней, так и родичей, об их путешествии на Запад и выстраивании нового дома. Или же родичи могут быть зачерствевшим страдальцами, идущими на Западе спасение от гару - лишь чтобы обнаружить там точащие зубы коренные племена. Возможно, персонажи игроков - пополам людские и волчьи родичи из Чистых, стремящиеся доказать свою силу и защитить землю предков от червеносцев. Учтите, что Американский Запад привлёк также выходцев из Китая и других частей Азии; и что часть тихоокеанского Северозапада одно время принадлежала России. Хроника-вестерн вполне может продемонстрировать замес разнообразных племён и культур.

Лучший источник про этот период - конечно, «Оборотни: Дикий Запад». Что касается фильмов, сериалов и книг, выбирайте из тысяч классических произведений: творчество Зейна Грея, «Дымок из ствола», «Великолепная семёрка», большинство вестернов с Джоном Уэйном, и это лишь верхушка айсберга. В особенности обратите внимание на «Бледного всадника» с его образностью надвигающейся индустриализации. Комикс «Tex Arcana» закручивает сюжет о вампирах, феях и магах на Старом Западе: похожие события несложно представить вкупе с участием оборотней и их родичей. И, конечно же, не следует упускать недавней мини-серии про Джону Хекса за авторством Джо Лендсдейла (главного литературного эксперта по ужасам на Диком Западе) - с такими заголовками как «Всадники червя и прочее / Riders of the Worm and Such» рассказчик про Оборотней не должен пройти мимо. Сборники о Джоне Хексе можно приобрести в ближайшем комиксовом магазине.

## Родичи-животные

*Из лучшего гения среди людей получилась бы исключительно недалёкая корова, равно как и наоборот.*

— Корви № 71, Аскарр

Играть за родича-животное определённо сложно, даже утомительно - а если вам кажется иначе, то вы недостаточно глубоко копнули своего героя. В конце концов, никому из нас не дано понять, как это - быть в шкуре другого вида. Конечно же, заключения об образе мысли животных в данной главе просто домьслы, однако надо от чего-то отталкиваться. Вот кое-что, над чем следует подумать при игре волком (и вообще любым нелюдем).

## Животные не тупые

Животные настолько умные, насколько им требуется. Разве можно обвинять волка в глупости лишь потому, что он не умеет делить в столбик или переходить улицу на зелёный свет? С другой стороны, и сам волк, возможно, посчитает людей отсталыми, раз те не способны согреться и прокормить себя на его территории, не замечая совершенно очевидных вещей прямо под своим носом.

## Представьте органы чувств

Большинство людей идут по жизни будто в полусне. Только совершенно очевидные внешние сигналы - разговоры, переключение светофора - заслуживают нашего внимания. Отчасти так происходит потому, что в городской среде стимулы окружают нас со всех сторон; а также потому что город сравнительно безопасен, несмотря на все его угрозы. В конце концов, мы не ждём нападения хищника из-за угла здания и не боимся умереть с голоду просто из-за недостаточной наблюдательности или проворства. Если вы купили эту книгу, то уж на еду у вас хватает!

Сравните это с первобытным существованием: в диких племенах каждый житель должен постоянно быть настороже, чтобы заметить еду или опасность. Охотник постоянно смотрит вдаль в поисках отбившихся травоядных, одновременно замечая следы потенциальной добычи и любой подозрительный шум или знак, выдающий затаявшегося льва. Так же и с волком: всегда в движении, перебирая лапами, водя глазами, вращая ушами, носом втягивая воздух.

Обоняние определённо важнейшее из чувств. Волки способны почувствовать животных, проходивших здесь дни и даже недели назад. Самое главное - чуткие волчьи носы способны различить и проанализировать весь букет, носящийся в воздухе. По запаху можно обнаружить приближение другого волка и его состояние здоровья. «Метка» в снегу подскажет, охотилась ли стая в последнее время на этой территории. Принесённый ветром запах пасущегося за холмом оленя предвестит пир.

Зрение волка, хоть и уступает человеческому, более приспособлено улавливать движения и видеть в сумерках. Многие животные лучше людей различают синюю часть спектра, но почти либо совсем не видят жёлтого. Их слух обычно лучше человеческого благодаря ушным раковинам, способным вращаться и улавливать звуки (включая инфра- и ультразвук) в любом направлении.

Если вы представили себе все эти чувства, то представьте теперь их отсутствие. Подумайте, что случится, если вы вдруг ослепнете. Какова ваша реакция? Скорее всего, паника, ведь зрение - основа вашего восприятия. А для волков это нюх. Щенок пугается во время первого снегопада, когда понимает, что ничего не чувствует. Волк без нормального чувства обоняния испытывает такие же трудности, как человек с пороком зрения. А ведь в природе любое притупление восприятия смерти подобно.

## *Жить сегодняшним днём*

Исследования показывают, что звери живут от момента к моменту. Прошлое и будущее представляются им слабо, их память исключительно контекстна. Допустим, волчица потеряла пару из-за охотничьей ловушки. Годы спустя, запах охотника может заставить её связать браконьера с пережитым: сигнал остерегаться этого человека. Животные воспринимают только непосредственные причинно-следственные связи. Волк может не увидеть зависимости между событием и его долгоиграющим последствием (например, вожак стаи может не понять, что охота на овец приводит к облавам на волков спустя несколько дней).

Лишь в настоящем моменте животные переносят трудности и наслаждаются дарами. Прошлое - череда мутных образов, будущее же непознаваемо. Лишь некоторые примитивные людские племена ведут похожий образ жизни. Самые любопытные из них, пожалуй, это народ кикуйю. Миссионеры колониальной эпохи быстро усвоили, что наказывать кикуйю тюремным заключением - всё равно что казнить его. Любой срок освобождения был неосознаваем для пленника, и один день взаперти воспринимался как вечность. Смерть быстро забирала несчастных.

## *Смысл жизни*

Живя настоящим днём, звери не строят долгосрочных планов и не преследуют высокие идеалы. Для них охота начинается с голода, а заканчивается умерщвлением добычи. Если хищники не поглощают тушу за один раз, они прячут её и охраняют, пока голод не придёт снова. Когда наступает время размножаться, альфа-пара исполняет брачный ритуал. Чуть позже сука устраивает логово. Волчат кормят изо рта в рот. Волкам неведомы волнения о будущем, отравляющие жизни людей.

Следует заметить, что волки - не машины убийства. Ими движет собственное выживание, только и всего. Абстрактные понятия, такие как «Свобода, равенство и братство» или «Служение нации гару», им чужды. Столкнувшись с превосходящим противником, волк либо отступает, либо подчиняется, смотря по ситуации. Хотя сука обычно не бросает логова даже в случае угрозы.

Главный вывод для рассказчика: изучите, что важно для соответствующего вида животного. Именно это будет важно для персонажа-представителя этого вида.

## *Волк - не собака*

Не поддавайтесь заблуждению, считая, что дикое животное ведёт себя подобно домашнему аналогу. Волки и собаки имеют схожий язык общения и повадки, но совершенно разный образ мысли и жизненный опыт. Даже выкормленного из пипетки волка, сколько бы он ни был ручным, от одомашнивания отделяют поколения и поколения. Из собак вытравивали большую часть волчьих черт. Даже взрослыми они сохраняют

черты щенков. Например, собаки гораздо дружелюбнее к незнакомцам, чем это возможно для волка (предположительно потому, что считают всех людей частью своей «стаи»). То же касается других видов: вы, может, хорошо понимаете свою кошку, но от упитанной диванной пантеры пропасть до пантеры настоящей, особенно если той неделю не везло на охоте.

## *Жизнь в стае*

*Вожак зачастую ведёт лишь в определённые моменты, в определённых обстоятельствах, и следует заметить, что он поступает так ради других волков в стае.*

– Барри Лопез, «О волках и людях»

Волчьи стаи придерживаются строгой, хотя и подвижной, иерархии. Порядок старшинства не меняется, пока какие-либо события не пошатнут его: например, травма члена стаи или присоединение новой особи.

Как правило, вожак не раздаёт указания - он ведёт за собой. Если на территории стаи появляется что-то незнакомое (потенциальная угроза), вожак обычно идёт исследовать первым.

Животные индивидуальны. В зависимости от обстоятельств и своего характера, вожак может контролировать стаю самым суровым образом, наплевав на нужды слабых и больных, или же терпеть слабость в своих рядах.

## *Если бы я мог сказать ему...*

Волки общаются друг с другом с помощью всех доступных им органов чувств. Их язык - крайне выразительный и в то же время малозаметный для людей, состоящий из поз, выражений морд, движения и запахов. Это торжество выразительности, трагически подавленное в домашних собаках. Как можно выразить доминантность с купированным хвостом? Как сказать о своих чувствах, если уши лишь бесполезно болтаются?

И хотя этот язык скрыт от людей, кроме самых проницательных, другим волкам каждый нюанс совершенно ясен, так что обман почти что исключается. Собакам иногда удаётся обхитрить хозяев - легче обмануть того, кто знает на твоём языке всего пару слов - однако волк обычно не способен соврать другому волку. Как скрыть страх, если запах выдаёт его?

## *Фатальное непонимание*

Люди считают животных непредсказуемыми, потому что их мышление непостижимо для обывателя. Большинство конфликтов между людьми и животными - результат непонимания с той или иной стороны. Внезапное появление туриста в сотне метров от припрятанной трапезы гризли может спровоцировать нападение. Для человека подобная дистанция покажется огромной, но у косолопого другое мнение. Помните знаменитую фотографию мужчины, летящего по воздуху после попытки погладить, как ему казалось, всего-то кроткую неуклюжую корову? Бизон, к которому

он подошёл (а это самые крупные из полорогих), посчитал подобное вторжение в личное пространство... как бы сказать, невежливым и потенциально опасным. Случалось и что животные случайно убивали себя или умирали от страха в руках ветеринаров, биологов и других заботливых, но невежественных людей, пытавшихся лишь помочь им по мере сил.

## Другие родичи

Приведённые заметки о волках едва ли отражают все тонкости животного мира, а ведь каждое из племен перевертышей имеет свои непростые особенности. Например, бастеты и гуралы включают самые разные виды, с отличающимися способностями и повадками. Ниже даны несколько кратких советов о звериных родичах других видов. За подробностями обращайтесь к литературе, приведённой в конце «Введения».

### Бастет

Большинство кошек сложено для кратковременного выброса энергии и скорости. Их характерный метод охоты - нападение из засады, а не долгое преследование, как у волчьей стаи. Большинство больших кошек (за очевидным исключением львов) живут и охотятся в одиночку или тесными семейными группами. Кошачьи - исключительные хищники, и их зубы предназначены только для удержания и разрывания добычи.

Некоторые специалисты называют охотничий инстинкт кошек «вшитым» по сравнению с инстинктами волков и других хищники. Значит, они скорее среагируют инстинктивно на внешний сигнал. Например, кошачьи нападают на бегунов (которые представляются убегающей добычей), а также наклоняющихся или опустившихся на колени людей (открывающих шею и голову, излюбленное место умерщвления добычи). В Индии, где нередки нападения тигров, некоторые сельские жители носят маски на затылке: кошки не любят нападать в лицо. Эта теория зашитою поведения объясняет, почему в Северной Америке растёт количество нападений кугуаров на людей, в то время как нападения здоровых особей волков не замечены.

### Коракс

Вороны (и другие врановые, такие как воробьи и сороки) отличаются высоким интеллектом. А главное - они демонстрируют образ мышления, который понятен и близок человеческому. Их понимание причинно-следственных связей поразительно, равно как и память, и способность к решению задач. Также врановые могут похвастаться наблюдательностью.

Вороны живут самостоятельно или в небольших группах, однако стоит им обнаружить труп животного, как они собираются во всех окрестностях и разводят шум, пока не придут хищники (обычно волки или медведи), чтобы разорвать шкуру и поживиться. Затем приходит черёд птиц пировать.

### Гуралы

В Азии, Европе и Америках насчитывается восемь видов медведей. Самые распространённые - бурые, чёрные и белые. Именно отсюда происходит подавляющее число гуралов.

## Другие животные-родичи

В основном создание звериного персонажа-родича других меняющихся подобно созданию родича-волка. Исключая маленьких животных вроде ворон, крыс и лис, обычно наибольшими будут физические атрибуты, а наименьшей - Манипуляция. Из способностей меньше всего пунктов пойдут в Знания. Придерживайтесь здравого смысла и изучите материалы по требуемому животному: у врановых, например, исключительное зрение. Подумайте, как лучше отразить эту особенность в атрибутах и способностях.

Далее приведены лишь примеры черт животных. Индивидуальность, конечно же, вносит свои коррективы.

### Медведь

**Атрибуты:** Сила 5, Ловкость 2, Выносливость 5, Обаяние 3, Манипулирование 1, Внешность 2, Восприятие 3, Интеллект 2, Сообразительность 2.

**Таланты:** Бдительность 3, Рукопашный бой 3, Запугивание 1

**Навыки:** Холодное оружие 2, Скрытность 1

**Знания:** Загадки 1

**Сила воли:** 4

**Атака:** Лапа 7 кубиков; укусы 6 кубиков.

**Стадии здоровья:** -, -, -, -1, -1, -1, -3, -5, нокаут.

**Перемещение:** Ходьба/бег 5/20.

### Ворона

**Атрибуты:** Сила 1, Ловкость 3, Выносливость 2, Обаяние 3, Манипулирование 2, Внешность 2, Восприятие 4, Интеллект 2, Сообразительность 3.

**Таланты:** Бдительность 3, Уклонение 2, Экспрессия 1, Запугивание 1

**Навыки:** Исполнение 1, Скрытность 2

**Знания:** Лингвистика 1

**Сила воли:** 3

**Атака:** Лапа/клюв 1 кубик (в крайнем случае)

**Стадии здоровья:** -, -1, -1, -2, -5, смерть

**Перемещение:** Ходьба/бег/полёт 1/2/20.

### Лев

**Атрибуты:** Сила 4, Ловкость 3, Выносливость 3, Обаяние 2, Манипулирование 0, Внешность 3, Восприятие 3, Интеллект 2, Сообразительность 2.

**Таланты:** Бдительность 3, Атлетика 2, Рукопашный бой 3, Уклонение 2

**Навыки:** Запугивание 4, Скрытность 3

**Знания:** Загадки 1

**Сила воли:** 5

**Атака:** Когти 5 кубиков; укусы 6 кубиков.

**Стадии здоровья:** -, -, -1, -1, -1, -2, -2, -5, нокаут

**Перемещение:** Ходьба/бег 10/30

Медведи любопытны и охотно исследуют неизвестные звуки, предметы и запахи, чтобы опознать угрозу, еду или игрушку. Большинство всеядны (за исключением белых) и предпочитают падаль охоте. Как правило, медведи ведут одиночный образ жизни, но терпят присутствие друга в ситуации изобилия, например, во время гона лососей или на свалке.

### **Моколе**

Аллигаторы и крокодилы - засадные хищники. Они ждут часами, выставив из воды лишь глаза (а то и вовсе скрываясь под водой). Затем они вдруг выпрыгивают на ничего не подозревающего кабана или оленя (или собаку, человека), затачивают добычу в воду и топят её. Аллигаторы предпочитают сторониться людей, но там, где на них не охотятся, люди видятся им лишь очередным видом добычи. Туристы, подкармливающие аллигаторов - большая проблема. Как и большинство рептилий, крокодиловые не особенно умны, так что вряд ли представляют интересных персонажей для отыгрыша.

### **Нувиши**

*Налегайте на ягнятину. Миллионы койотов не могут ошибаться.*

– Наклейка на автомобиль

Койоты, возможно, самые успешные из диких волчьих. Их хитрость и осмотрительность позволила им даже увеличить численность во времена острела, в то время как другие хищники потеснились. Их тьявкующий вой раздаётся от Аляски до Мексики в любом штате, исключая только Гавайи. Некоторые койоты прижились даже в пригородах.

Уступая серым волкам в размере, эти «луговые волки» никогда не живут стаями. Их острое чутьё предупреждает об опасности, а койоты учатся быстро. Они почти никогда дважды не попадают на одну и ту же уловку.

### **Рэткины**

Существует около 80 видов крыс. Они представлены на всех континентах кроме Антарктики. Наглые, всеядные и быстро размножающиеся, эти грызуны обладают острым чутьём и физической выносливостью. Крысы проворные и приспособляемые, а самки, как правило, агрессивней самцов. Самая большая проблема с крысами заключается в том, что два их вида - чёрные и серые - распространяют ужасные заболевания, включая бубонную чуму, бешенство и тиф.

Обычно крысы живут в сложной системе тоннелей. Они мастерски роют и находят самые безопасные места для логова. Почувствовав угрозу, крупные особи способны напасть даже на скотину и людей.

### **Кицунэ**

Лисы - ночные животные, родственные собакам и шакалам. Они преимущественно обитают в Северной Америке, Европе, Азии и Африке. Однако что касается родичей кицунэ, то звериная родня девятихвостых встречается в основном только в Азии и в некоторых местах, куда кицунэ недавно мигрировали.

Их среда обитания - леса и равнины. Лисы выжили несмотря на истребление ради шкур, развлечения и защиты домашней птицы. Эти любопытные и активные животные предпочитают жить в норах, поваленных сухих деревьях и под утёсами. Они любят мясо не крупных травоядных, но также лакомятся насекомыми, птицами, лягушками и ягодами. Окраска бывает рыжей, серой, белой и чёрной. Чернобурые лисы - редкость и чаще встречаются на пушных фермах.

## **Экипировка**

Большая часть перечисленных ниже вещей (в особенности фетиши и талены, требующие Гнозиса) редко достаются родичам. Для обладания ими нужно потратить соответствующие пункты на предысторию при создании персонажа, а также спросить разрешения рассказчика.

### **Фетиши**

Перед использованием фетиши требуют посвящения через бросок Гнозиса (сложность соответствует показателю Гнозиса у фетиша); достаточно одного успеха. Впоследствии всякий раз, когда родич призывает силу фетиша, он должен пройти ещё один бросок Гнозиса (сложность та же) или же потратить очко Гнозиса (см. подробнее стр. 184-185 и 273-275 книги «Оборотни: Апокалипсис»).

В редком случае фетиш может быть сделан специально для использования родичем, хотя подобный труд обычно требует поручительства Теурга. В таком случае заключённые духи принимают борьбу воли (бросок Силы Воли или трату очка Силы Воли) вместо Гнозиса, как для посвящения, так и для применения. Сложность по-прежнему определяется показателем Гнозиса. Подобный фетиш может быть использован любым родичем. Их очень ценят и передают по наследству.

### **Рог беды**

Круг 1, Гнозис 3

Родичи прибегают к рогу лишь в случае острой нужды. Оформление различается от культуры к культуре - обычно на рог нанесены племенные знаки. Фетиш использует Силу Воли вместо Гнозиса. Подув в рог, можно сообщить об опасности всем вервольфам в радиусе 10 миль (16 км). Придти или нет - дело их, однако каждый знает, что звук рога говорит о беде. Чаще всего в роге заключён дух Павлина; реже - Воздуха.

### **Амулет родства**

Круг 2, Гнозис 5

Гару вручают этот фетиш лишь самым почётным родичам как символ выслуги и покровительства. Каждый встреченный гару мгновенно понимает, что встретился не с простым родичем. Конечно же, аура амулета также может быть обнаружена магами и духами, не говоря уже о Танцорах Чёрной Спирали, которые всегда ищут новых сторонников...



Амулет родства должен быть активирован оборотнем при вручении родичу. После этого бросков не требуется. Амулет не имеет эффекта на ком-либо кроме того, кому предназначен.

Строение и оформление амулета различается от племени к племени, однако на нём всегда где-либо указывается племенной знак. Чтобы создать этот фетиш, призывают духа-Предка.

### *Молот-клайвобой*

Круг 3, Гнозис 5

Оборотням самим сложно ковать клайвы. Для призыва духа нужен Теург, однако нередко клайв создаётся мастером-родичем, обладающим Гнозисом. Молот-клайвобой позволяет родичу выковать настолько безупречный клайв, что дух будет польщён навсегда связать себя с таким фетишем (однако для призыва духа по-прежнему нужен Теург или другой специалист). Мастер должен потратить очко Гнозиса, выковывая клайв.

Чтобы создать молот-клайвобой, необходимо призвать духа Равновесия, Света или Огня в молот, которого коснулся мастер. Молот неразрывно связан с мастером, однако при добровольной передаче от старого хозяина новому возможно попытаться посвятить его новому хозяину.

### *Талены*

Талены отличаются от фетишей своей одноразовостью. Посвящение не требуется, однако для активации всё равно нужно пройти бросок Гнозиса или потратить очко Гнозиса (или, в некоторых случаях Силы Воли; см. подробнее стр. 184-185 или 273-275 в книге «Оборотни: Апокалипсис»).

### *Местовая пробирка*

Гнозис 3

Этот полезный тален позволяет определить, является ли некто гару или родичем, протестировав его кровь или экскременты. Субстанцию нужно поместить в пробирку, закрыть и встряхнуть (после чего тратится очко Силы Воли), и уже через пять секунд персонаж увидит внутри багровое желе (означает гару), бурый порошок (родич) или же ничего вовсе (любые остальные варианты, включая разнообразных сверхъестественных существ).

Для создания талена подходят духи Предка, Прорицания или Вороны.

### *Мёд героев*

Гнозис 5

Этот тален представляет собой сухую смесь различных трав в склянке или мешочке. Добавив воды, перемешав и выпив, а также пройдя бросок Гнозиса или потратив очко Гнозиса, персонаж удвоит свою физическую силу (до максиму-

ма в 5 пунктов). Дополнительная сила держится одну сцену (например, одну битву). Для создания талена призывают духа Грома.

### **Дальний шёпот**

Гнозис 7

С помощью этого талена можно отправить короткое сообщение (абзац или пять полных предложений), где бы ни находился получатель. Прочсть сообщение можно даже в Умбре. Сам тален выглядит как листок мягкой, высококачественной бумаги. Отправитель пишет сообщение и получателя (достаточно имени), затем активирует тален посредством Гнозиса. Записку тут же уносит внезапный ветер, и таким же образом она оказывается у получателя по окончании сцены. Тален создаётся только из качественной, сделанной вручную бумаги, в которую заключается дух Голубя.

### **Отчаянный зов**

Гнозис 9

Тален выглядит как гладкая белая палочка, длиной где-то с питьевую соломинку. Сломав тален пополам, персонаж вызывает о помощи к ближайшему гару. Этот тален отличается от рога беды тем, что гару обязан немедленно придти на зов активированного талена. Однако такое действие носит риск: тален не различает ни племена, ни рода. На зов может явиться разъярённый Красный Коготь или Танцор Чёрной Спирали! Так или иначе, используя данный тален, следует иметь вескую причину воззвать к гару. Для создания талена в березовую ветвь призывают Лунника.

### **Ирочая экипировка**

Приведённые ниже примеры экипировки несколько менее типовые, чем обычное оружие и туристическое снаряжение. Обладание этими необычными экземплярами требует вложения пунктов в предысторию «Экипировка». Игроки и рассказчик должны договориться о доступной экипировке в соответствии со вложенными пунктами. Знание улиц и Контакты также могут помочь. Ещё идеи насчёт особенного снаряжения см. во второй главе.

### **Серебряные пули**

Серебряные пули причиняют непоглощаемый тяжёлый урон гару (unsoakable aggravated) в зависимости от рода и формы (см. «Оборотни» стр. 198). Кроме того, серебро легко поддаётся обработке - с некоторой сноровкой серебряные пули можно изготавливать у себя на дому! Это прекрасное оружие против Танцоров Чёрной Спирали... или родственников. По последней причине гару косо посмотрят на любого родича, разгуливающего с патронташем из серебряных пуль. Некоторые даже сначала оторвут голову, а потом уже станут задавать вопросы. Так что родичу, вооружившемуся серебряными пулями, лучше с порога предупредить и объясниться. Носить их скрытно крайне вредно для здоровья.

### **Примеры цен экипировки (детали биографии)**

В зависимости от ресурсов и мотивации персонажа, некоторые предметы может быть обрести сложнее или легче. Следующая таблица служит подсказкой рассказчику.

Серебряные пули	от ● до ●●
Кевларовые жилеты	от ● до ●●●
Медикаменты	от ●●● до ●●●●
Целебные травы	от ●● до ●●●●
Жучки	от ●●● до ●●●●
Генераторы белого шума	от ●●● до ●●●●
Электрошокеры	от ●● до ●●●●
Газовые баллончики	от ● до ●●
Глушители	от ●●● до ●●●●
Ликвидатор данных	от ●●●● до ●●●●●
Шифровальный чип	от ●●●● до ●●●●●
Черепная бомба-имплантат	●●●●● (и хорошая история!)
Высокотоксичное вещество	от ●●● до ●●●●

### **Целебные травы**

«Народная» медицина глубоко уважаема как оборотнями, так и родичами. Целебные травы - наиболее распространённый её метод. Сбор трав от опытного фармагнозиста (особенно специализирующегося на лечении гару и родичей) поистине творит чудеса. Травы применяются разным образом: заварка, сироп, компресс, припарка, растирание и так далее. Эффект различается от облегчения зуда (например, с помощью алоэ) до уменьшения давления (боярышник). Некоторые травы, к примеру, белена, ядовиты (см. ниже). Игроки, потратившие пункты в предысторию «Экипировка», могут быть уверены в надёжности своих трав. Рассказчик и игрок уславливаются, какие именно травы находятся в распоряжении персонажа.

Кстати об аконите, или попросту - пёсью смерти... Для начала, он фатален даже в ничтожных дозах. Чёрные Фурии рассказывают, как с помощью аконита Геката убила своего отца, а Медея - Ясона. Другие племена использовали сыворотку аконита, чтобы умерщвлять старых и больных родичей, а также покрывать оружие. Аконит добавляли в источники питьевой воды, принадлежащие врагам. Мистики вещают, что вместе с белладонной из него получается замечательное зелье полёта - но лишь в точной дозировке.

Попав в пищеварительную систему, аконит замедляет сердцебиение и снижает кровяное давление. В Индии и Китае его иногда применяют в медицинских целях. Растёртый по коже, он вызывает онемение и покалывание. Сама трава напоминает петрушку или хрен, но путать их нельзя. Смерть наступает менее чем за 10 минут, даже у гару.

Подробнее об аконите и целебных травах можно почитать в «Иллюстрированной энциклопедии трав Родейла», в особенности на стр.276-293, посвящённых целебным свойствам.

### **Жучки**

Жучки предназначены для прослушки и бывают самого разного вида и размера. Некоторые представляют собой крохотные радиопередатчики, другие же - микрофоны. Обычно жучок должен быть установлен в непосредственной близости от интересующего разговора, хотя иные могут и прослушивать сквозь стены. Иногда засланный собеседник может добровольно надеть жучок. Как правило, чем меньше и мощнее жучок - тем больше пунктов предыстории «Экипировка» он требует. Самые продвинутые устройства могут также передавать видео.

### **Генераторы белого шума**

Подобно жучкам, генераторы белого шума бывают как примитивные, так и навороченные. Их задача - подавлять сигнал, будь то жучок или любое другое средство коммуникации. Простейшие модели издают высокочастотные радиоволны, забивающие передачу от жучка. Другие оперируют на большем спектре волн и действуют в большем радиусе. Оборотни в форме Люпуса, равно как и обычные волки, слышат некоторые генераторы белого шума и таким образом могут отследить их.

### **Нелетальное оружие**

Если оружие или прибор не несёт смерть, это ещё не значит, что он не причиняет боль и увечья! Электрошокеры и газовые баллончики - наиболее распространённые устройства самозащиты. Их можно купить в хозяйственном магазине, при полицейском участке и в спортивных магазинах. Электрошокеры поражают нападающего болезненными ударами тока и бывают двух видов: для ближнего боя, предполагающие касание зубцами, и дальнобойные, выстреливающие зазубренными проводами. Поскольку последний вариант предполагает подкожное проникновение, такие обычно доступны только правоохранительным органам. Цены, модели и заряд бывают разные, но будьте уверены - большинство нападающих теряют всякий норов под действием электричества.

Газовый баллончик способен полностью вывести из строя существо, полагающееся на обоняние. Малейшее воздействие вызывает слезоточивость, удушашающий кашель, воспаление гортани и потерю способности различать запахи - на многие часы. Что хуже для оборотней, газ обычно надолго остаётся в воздухе. Например, после взрыва канистры в логове или около каэрна они временно становятся непригодными для нахождения там. Иначе говоря, газовый баллончик превращает жизнь в ад. (Примечание автора: Поверьте случайной жертве! Я не могла говорить, да и просто перестать кашлять, больше суток.)

Колючая проволока - суровое дополнение к рядовым охранным мерам. Она поставляется компактно упакованной, и для установки требуется

надеть бронированные рукавицы. В большинстве случаев устанавливают в три слоя: два параллельных и один пересекающийся. Единственный способ преодолеть эту защиту - с помощью доски. В противном случае колючки с одинаковой лёгкостью рассекут как плоть, так и кожу. А теперь представьте незадачливого оборотня, вписавшегося в серебряную колючую проволоку...

### **Глушители**

Вопреки расхожему заблуждению, глушители не делают выстрел беззвучным. Они снижают громкость, только и всего. Они работают, скрадывая звук и поток вырывающегося газа, снижая тем самым давление в стволе. Эта процедура также снижает скорость пули ниже скорости звука (обычная скорость пули 335 м/с, что преодолевает звуковой барьер с характерным хлопком). Глушители эффективнее всего на винтовках со скользящим или клиновым затвором, в то время как на самозарядном оружии эффект глушителя едва заметен. Глушение револьверов практически невозможно, поскольку слишком сложно открыть щели между стволом и цилиндрами, откуда вырывается газ. Кроме того, каждый следующий выстрел из оружия с глушителем всё менее точен, поскольку оружие заметно нагревается. Талантливый мастер за достаточное время, пожалуй, может сконструировать почти беззвучное оружие, но с ущербом точности (а также кошелек заказчика) - а также владельцу придётся считаться с перманентно модифицированным (и крайне противозаконным) стволом.

Подробнее об огнестрельном оружии можно почитать у Майкла Ньютона в книге «Вооружён и опасен». Это прекрасный вступительный материал для ролевиков, ничего не знающих о стволах и амуниции.

### **Всякие гаджеты**

Родичи Скользящих-по-стеклу, бывает, имеют доступ к высокотехническому цифровому оборудованию и «умным» устройствам. Ликвидаторы данных - программное обеспечение с очевидной целью: если вставить их в магнитный привод, они полностью и необратимо уничтожают информацию на жёстком диске. Шифровальные чипы предотвращают утечку данных, а программы-черви - взламывают шифровку. Или подумайте о таком повороте: лояльность родича можно гарантировать посредством имплантации черепной бомбы. Она взрывается в ответ на удалённый сигнал, уничтожая или необратимо повреждая мозг носителя.

### **Яды**

Яды поставляются в разной форме (жидкие, сыпучие, воздушные, гелеобразные...) и происходят из разных источников (животные, растительные, индустриальные, даже медицинские). Даже противоядия для традиционных ядов, таких как мышьяк или цианистый калий, обычно сами по себе - яды. Например, одно из противоядий от стрихнина - это сукцинилхолин, опасное парализующее средство, подобное кураре.

Большинство ядов имеют степень токсичности: чем меньше, тем большая доза яда приводит к смерти. Например, токсин II степени, такой как «Тиленол» (на основе парацетамола), смертелен только в огромных дозах. А болиголов, токсин VI степени, убивает даже в малом количестве. Конечно, здесь следует учитывать возраст, здоровье, вес и другие факторы.

Многие яды стоят на полках хозяйственных магазинов: например, катионные моющие средства, метанол, нафталин, перманганат калия и скипидар. Другие, такие как барбадосский орех, белладонна и змеиный яд, можно добыть на собственном заднем дворе. Многие медикаменты, к примеру, кодеин и дигитоксин, также могут быть использованы в качестве яда. Больницы строго ограничивают оборот этих лекарств.

Обладание некоторыми ядами незаконно; кроме того, многие сложно даже достать. Игрокам может понадобиться потратить очки предыстории на Экипировку (см. вторую главу), чтобы начать с чем-то ограничиваемым или нестандартным (см. выше «Целебные травы»). Идеи уникальных ядов можно почерпнуть в книге Сериты Стивенс и Анны Кларнер «Смертельные дозы: Писательское руководство к ядам».

## Идеи сюжетов

Ниже приведены различные идеи, которые могут лечь в основу историй о родичах. Используйте их напрямую или в качестве вдохновения в соответствии с нуждами вашей хроники.

### Майна холмов

Далеко среди холмов, затерянных рядом с Аппалачскими горами, выходцы из северной Шотландии и их потомки возделывают поля ещё с конца XVIII века. В их жилах течёт кровь Каледонии и Скандинавии, и не в малой степени - Фианны, Своры Фенрира и одного давно позабытого племени. Такое вот чудо, то ли волей Геи, то ли оплошностью Вирма. Однако продлится ли эта идиллия - зависит от персонажей игроков.

До родичей доходят слухи, что коровы и овцы в пугающих количествах исчезают без следа. Возможно, у героев родственники близ Аппалачей - или даже совместное владение участком, который они сдают. Если персонажи уже не раз выручали своё племя (или племена), общность или даже СМИ могут заинтересовать их сведениями о происходящем. Возможно, они получают прямой приказ от гару расследовать события. Так или иначе, герои принимаются за тайну.

На самом деле всему виной - девушка, только что переживая Первое Превращение. Она совершенно не понимает, что происходит, и хуже того - она сбежала из дома. Ведь дядя, растивший её с трагической гибели родителей в автокатастрофе, теперь пытается её убить! Страдалица не знает, что дядя - родич Фианны, переметнувшийся к Чёрной Спирали, а сама она - генетический реликт Белого Воя. Пытаясь выжить, она время от времени убивает неосторожный скот, ведь волков в этих краях не водилось более ста лет.

Дядя связывается с Чёрными Спиралями, и начинается доскональное прочёсывание местности. Кто найдёт беглянку первой - заражённые





Вирмом Спирали или же наши родичи? Или же специальный следователь из Министерства сельского хозяйства, которого вызвали разъярённые фермеры? (Да, у него те же властные полномочия, что и у любого спецагента.) Смогут ли родичи и спасти девушку, и не нарушить Пелену? Как они справятся со свирепыми Чёрными Спиралями? Интересным препятствием является то, что если родичи - не мировые эксперты по истории гару или сказаниям Вирма, они не будут осведомлены о значении родословной беглянки. Их задача - спасти девушку и отдать её в руки племени, которое согласится принять её (возможно, Чёрные Фурии, Дети Геи, Фианна, Потомки Фенрира или Стеклоходы).

### *Однажды во времени сновидений*

Арун из Скользящих в Сиднее, Филодокс из Теневых Владык в Мельбурне, Теург-фений в Брисбене, причём все они не ведавшие жизни молодые люди - исчезли без следа либо во время, либо до своих обрядов Посвящения. Они словно растворились в воздухе. Лишь септ Сна Наяву племени Уктены (см. «Жаэрны: Места силы» / *Saerns: Places of Power*) никого не потерял за истёкший год. Другие посматривают на них и их родичей с подозрением и злобой. Скрытность Уктен ничуть не помогает ситуации.

### *Вставай, проклятьем заклеимённый*

В ответ на возможные вопросы - давайте вспомним текущее состояние племени Белого Воя. Точка зрения персонажей также описана в первой главе. Хотя у родичей, Чёрных Спиралей и гару не исключается рождение дитя Белого Воя, оно не будет Белым ни в одном из смыслов. Даже если его шерсть белая, а внешность напоминает пикта (тем, кто способен на глаз отличить пикта) - на этом сходство заканчивается. Никакие особые правила по Силе Воли или ограничения предыстории не имеют силы. Племя - нечто большее, чем наследственность и клочки генома. Начать с того, что племенной тотем Белого Воя, Лев, больше не признаёт существование племени. Значит, никаких уникальных племенных даров, никакой особой связи с тотемом и, следовательно, никакого племени.

Короче говоря, новоявленным «Белым» понадобятся целые поколения (и колоссальная удача), чтобы возродить племя или вырвать у забвения старые знания и дары (не говоря уже о веке, а то и трёх, чтобы восстановить численность). Волчонку Белого Воя лучше надеяться, что его приютит и примет в семью другое племя. И во всех смыслах он в таком случае станет членом нового племени. Зачин сюжета, приведённый выше, придаёт хронике скорбный тон, и его не следует раскручивать как «Возвращение Белого Воя». ЧТД.

По правде говоря, Уктены так же озадачены, как и все остальные, но не собираются признавать этого. Чего никто не подозревает, так это истинную причину событий - родича Буньипов из австралийского племени аранда, виринуна (шамана) по имени Карамбал. Радужный Змей послал видения виринуну и привёл к могучему фетишу - диджериду, который отправляет гару в сердце времени сновидений. Пропавшие оборотни живы, но какой в том толк для родных, если они не способны самостоятельно выбраться из-за Карамбала и его фетиша. Даже у самого могущественного Теурга едва ли получится возобладать над вихрями, бушующими во времени сновидений.

Карамбал не злой человек: он просто верит, что изгнание этих гару поможет им искупить грехи своих пращуров перед лицом Гайи. Он также смеет надеяться, что в своих странствиях по времени сновидений они смогут найти способ поговорить с давно почившими Буньипами и, может, через сны послать весточку от них самому Карамбалу, другим родичам или гару. Старый виринун по-своему мудр. Он понимает силу Гнозиса и пользуется им осмотрительно. Он поощаил Уктен потому, что они искренне трудились над разгадкой тайн времени сновидений и Буньипов.

Персонажей игроков можно зацепить несколькими способами. Возможно, они были посланы с дарами или сообщением к племени Уктены. Или же они живут в одном из вышеупомянутых городов, где пропали гару - особенно если пропавшие их родственники. Персонаж, обладающий соответствующим нуменом, может увидеть разворачивающиеся в Австралии события во сне - и подтолкнуть группу к путешествию к антиподам. По прибытию они могут предложить свои услуги другим племенам. Главная дилемма, конечно, это как поступить с Карамбалом. Захотят ли племена убить его, как они поступили с Буньипами? Или проявят милосердие? Родичи занимают особое положение, дающее уникальный взгляд со стороны. Они могут повернуть ситуацию так или иначе.

### **Отец невесты**

Что за великая честь, когда почтенный вождь просит героев проводить его дочь-родича к условленному месту, чтобы передать жениху! И что за злобная стерва его дочь. Да, друзьям предстоит долгая, тяжёлая дорога - как вдруг их подкарауливает мужик, оказывающийся Танцором Чёрной Спирали, и его два лба-брата из родичей. По меркам Спиралей они представляют жалкое зрелище. Персонажи и сами справятся с тем, чтобы наподдать им. Но торжество портит дротик «Поцелуй Вирма / Kiss of the Wurm» (см.

«Армия уродов / Freak Legion»), который танцор в последний момент успеваает запустить в любимую дочурку папочки-Аруна... которая тут же превращается в шипящий столб сплошного фомора. Конечно, наши герои тут же (и с превеликим удовольствием) вырубает её ударом по голове, чтобы не палила, но кто же её вылечит? Исцеление от отравы требует обряда Очищения (Rite of Purification). Нужно быть последними дебилами, чтобы появиться на свадьбе (до которой два дня) и предъявить проблему лицом! Придётся искать подмоги со стороны.

Возможно, родичи знают что-то о магах и их обширных возможностях. Отчаянные поиски могут превратиться в любопытный кроссовер с «Магами». Или же кто-то из героев знаком с ронином, изгнанником, по стечению обстоятельств владеющим обрядом Очищения. Персонажи могут задуматься об обращении к другим племенам, пусть и цена такой просьбы (и их молчания) окажется велика.

Так или иначе, время работает против них по всем фронтам. И если они не доставят невесту целой и невредимой, то от отца семейства (да и остального племени) понимания ждать не придётся...

### **Мокрое дело пополуночи**

Случилось немыслимое: вампир дал становление родичу. С тяжёлым сердцем племя вынесло непоколебимый вердикт: новый вампир должен быть уничтожен. Гару хотят для него быстрой, милосердной кончины. Он доверяют работу зарекомендовавшей себя команде хладнокровных убийц - персонажам игроков.

Однако есть и отягощающий фактор: по крайней мере один из родичей имеет причины придумать. Возможно, пиявка - его старый друг, возлюбленный или даже родственник. Родич понимает всю необходимость уничтожения пиявки, но не может избавиться от сомнений. А если вампир взмолится о пощаде, рука убийцы может дрогнуть. Даже понимая весь стыд и ужас своего положения, трудно избавиться от желания выжить.

Но ни оборотни, ни наши герои-родичи не подозревают, что наступают на интересы могущественного вампира. Что если новообращённый - княжеское дитя или же отпрыск Судьи? Смерть несчастного может начать войну, не нужную обеим сторонам.

Так или иначе, ситуация крайне эмоциональная. С точки зрения гару, казнь родича-вампира - несомненно правильное решение. Но отнюдь не легко осуществимое - ни психологически, ни на деле. Ведь даже вампир-неофит представляет собой сложную цель, особенно готовый на всё ради собственного спасения.



RON SPENLEA



# Приложение: Кровное родство

## Шаблоны

Многие родичи выполняют свой долг безмолвно и незаметно, однако многие другие не согласны служить безропотными шестернями общего механизма. Немало родичей из последнего поколения, особенно родившихся на современном Западе, давятся мыслью о неблагодарной жизни, которую ведут их родители. Даже небезразличные к идеалам Геи хотят помогать сильнее, браться за более значимые дела, особенно если есть шанс заслужить признание.

Увы, всё больше родичей оставляют идею следовать по пятам своих предков. Переполненные обидой на своё место в мире и судьбу родителей, они ищут собственный путь. И, к сожалению, часто эти блудные сыны обнаруживают себя на другой стороне баррикад, действуя против своих родственников-последователей Геи. Подобные отщепенцы могут оказаться очень опасными для гару, хотя бы потому, что им слишком много известно.

Приведённые шаблоны - лишь некоторые из возможных жизненных путей для родичей. Их можно использовать для быстрого старта хроники или же как персонажей рассказчика, способных оказать на сюжет не меньшее влияние, чем гару. Какова бы ни была их роль, этих родичей нельзя спускать со счетов. Они слишком многое могут дать - или причинить слишком большой ущерб.

## Политик

**Цитата:** *Говорят, народ имеет то правительство, которое заслуживает. Так вот, народ заслуживает большего!*

**Предыстория:** Ваше детство среди Чёрных Фурий прошло на границе с гетто, так что ваш взгляд на мир нельзя сравнивать с убеждениями типичного харизматичного политика, привыкшего быть у руля. Вы представляете бедность, унижение, женское отчаяние, расизм и все беды низов общества. Вы понимаете их, потому что видели своими глазами, равно как и возмущение Чёрных Фурий, хотя те и списывали вас со счетов как мужчину. Но в этом мире мужской пол даёт вам преимущество, и вы выучились правильно общаться в прокуренных кабинетах с сильными мира сего, чтобы казаться своим. Вопреки своим истинным убеждениям, вы культивируете образ умеренного политика. Иначе на выборах не победить. Представители системы пока вам верят. Когда они поймут, будет уже поздно.

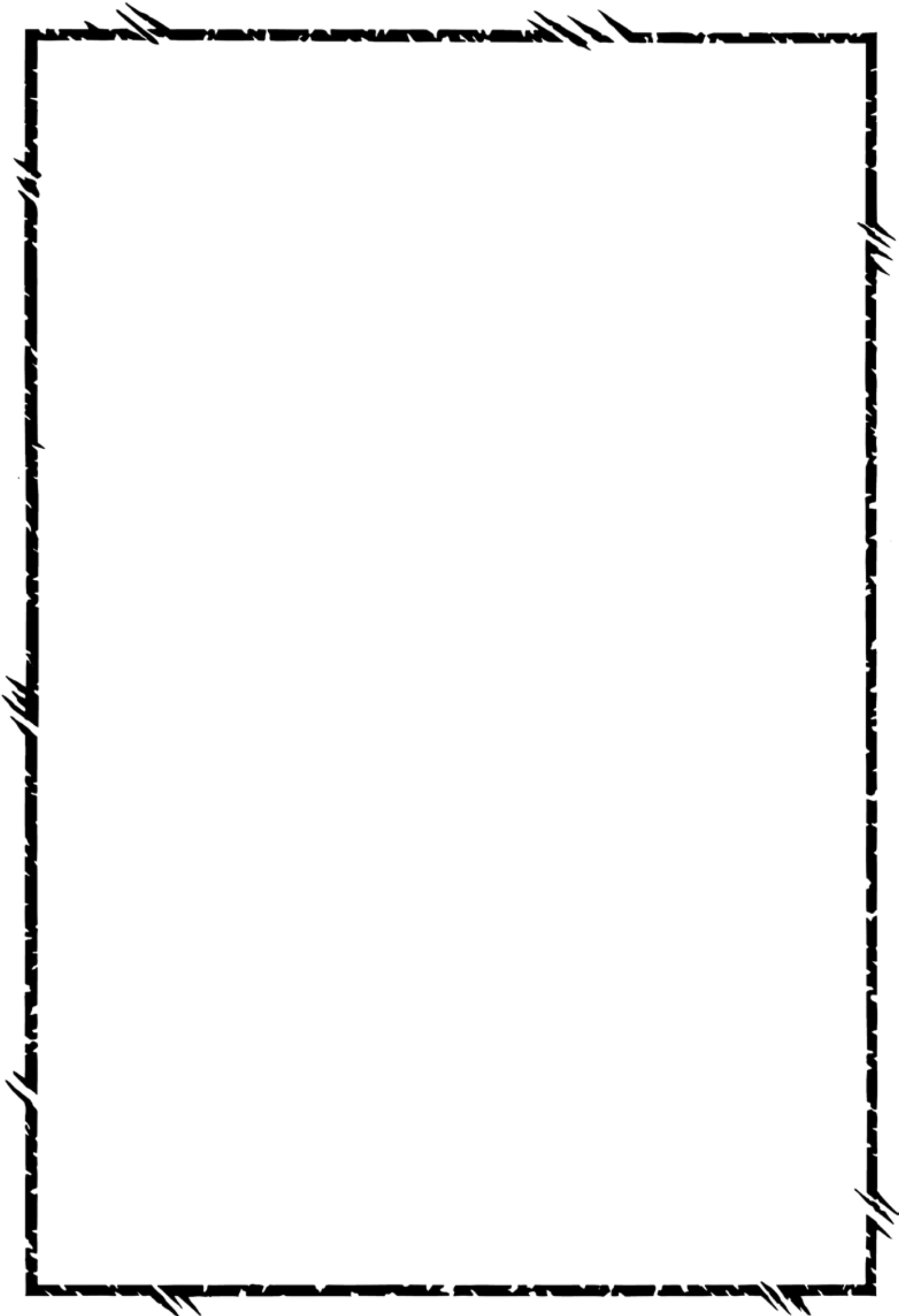
Некоторые фурии ненавидят вас за кажущееся предательство, за отказ открытой борьбы с властью, за союзничество с врагом. Те, кого вы посвятили в свои планы, считают ваши усилия благородными, но безнадёжными. А иные, не разбираясь, желали бы оторвать некоторые ваши выступающие части тела и бросить вас гнить в какой-нибудь тёмной аллее. Но вы лучше всех знаете, что импульсивность ни к чему не приводит. Слишком много Сестёр погибло таким образом. День придёт, и вы сядете в Сенате, чтобы одного за другим завербовать всех политических шлюх, считающих, что они разбираются в происходящем. Вы заручитесь их поддержкой и заставите превозносить себя. Затем же вы станете той силой, которая вступится за народ.

**Концепция:** Вы манипулятор, восходящая звезда с прицелом на Вашингтон. Вы достаточно молоды, чтобы верить в перспективы. Ваше преимущество как родича определённо даёт вам некоторые связи, способные обеспечить успех там, где другие не справились. Однако враг повсюду, и необходимо с осторожностью заключать сделки. Никогда не знаешь, чья поддержка в конечном счёте будет стоить души...

**Советы по отыгрышу:** Вы настоящий хамелеон и способны гласно выражать поддержку бедным слоям населения, в то же время заставляя власть считать это личиной. Они считают вас себе подобным. Они не правы.

**Снаряжение:** Мобильный телефон, ноутбук, кипа документов.





## Ручной волк

**Циатага:** Гав!

**Предыстория:** Вы только перестали сосать молоко и начали обучаться охоте, когда туристы обнаружили ваше логово. Мама-волчица убежала, пытаясь увлечь людей за собой. Но вместо этого они запустили руку в нору и вытащили вас. Какой милый щенок, сказали они - так похож на собаку. Вас запихнули в рюкзак и вынесли с родной территории, мимо паркового рейнджера, прямо в большой город.

Что ж, всего через несколько месяцев стало ясно, что вы определённо не собака. Вы не позволяли людям свободно подходить к вашей миске. И ваше принуждение детей к подчинению почему-то волновало взрослых. Последней каплей стало, когда вы, хорошенько покатавшись в собственных фекалиях, прыгнули на хозяйку в шелковом деловом костюме. Вы просто хотели поиграть и радостно поприветствовать её, но она восприняла иначе. Хозяин вывел вас в лес, захватив свой 45-й калибр, но благодаря вмешательству сотрудницы парка удалось избежать трагедии. Она была родичем - как и вы - хотя вы тогда не понимали, что вас объединяет. Некоторые её коллеги хотели отпустить вас на волю, но ваше прежнее племя вас бы не приняло - вас нельзя было назвать одомашненным, но и диким вы больше не были. Так что вы остались жить в центре охраны природы, где вас водят по школам и детским лагерям как дружелюбного волка. Вас хорошо кормят, и в стае из двуногих и четвероногих есть с кем пообщаться, так что всё не так уж плохо...

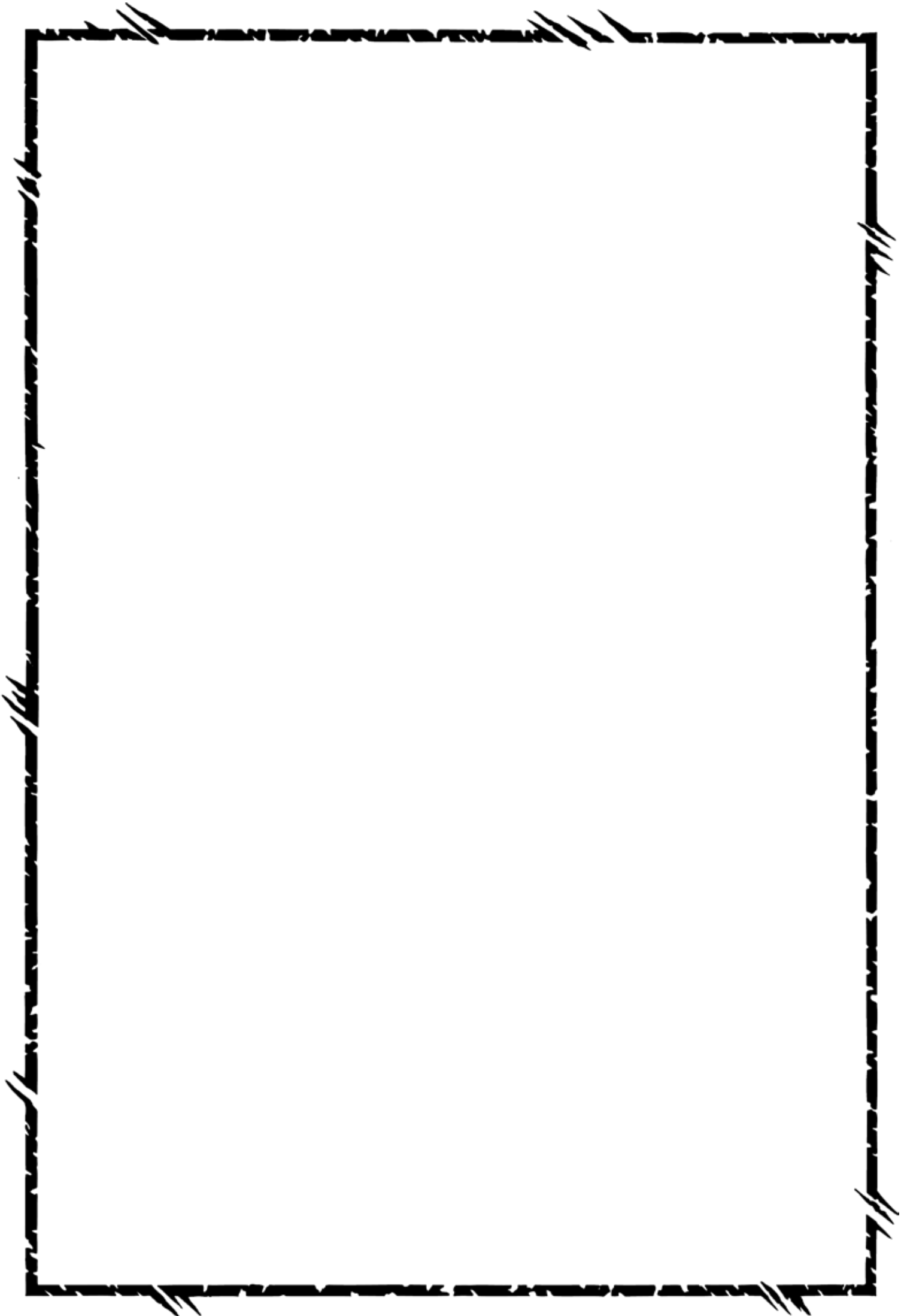
**Концепция:** Вы волк, которого городские умники забрали из естественной среды обитания и передали родичам-людям и их родственникам-оборотням, которые теперь за вам присматривают.

**Советы по отыгрышу:** Для вас люди - такие же члены стаи, так что обращайтесь с ними соответственно. Обязательно обнюхивайте зад младших, чтобы давать им знать, кто здесь главный. Иногда вы теряетесь: вы животное, но среди диких волков вам не по себе. Вы упустили много уроков, которые должна была преподавать вам родная стая об охоте и волчьей культуре, и за это приходится расплачиваться, когда вы встречаетесь с другими волками.

**Снаряжение:** Ошейник с биркой.



97/3/2008



## Мститель от науки

**Цитата:** Пора что-то делать с этими досадными психическими мутантами, и я давно хочу приняться за это. А пока что - не желаете чайку?

**Предыстория:** Ваша идеальная жизнь с детства готовила вас к судьбе королевы красоты. Мамочка и папочка покупали вам всё, о чём вы только мечтали: кукол, наряды, лошадь, спорткар... Они устроили вас в лучший лицей, а затем в дорогой и престижный университет. Мамочка и папочка хотели, чтобы вы получили диплом по уважаемому, подобающему вам направлению - например, литературе или искусствам. Однако их мечта сошла с рельс, когда вам пришёлся по вкусу обязательный курс химии, а затем вы нашли себя во введном курсе медицины. Родители были недовольны: как представитель своего класса, вы были предназначены для утончённой домашней жизни, а не трудиться по локти в крови и кишках. Они утешали себя, что после выпуска вы встретите достойного молодого человека соответствующего положения - они не понаслышке знали, сколько приятных докторов состоит в теннисном и гольф-клубе. Однако затем вы решили заняться генетическими исследованиями, пригвоздившими вас к лаборатории вдали от элитных загородных клубов.

Это стало последней каплей. Вы знали, что папочка иногда действует на порыве, что он ставит долг перед племенем выше всего. Однако вы всё же не ожидали, что он откажется от вас, покроет позором и вычеркнет из фамильного древа, будто вас никогда не было. А поскольку мамочка во всём подчинялась папочке, то она даже не вступилась за вас, хотя вы слышали её слёзы перед тем, как она вешала трубку в ответ на ваши попытки дозвониться и поговорить. Сначала вы просто чувствовали обиду: вы были увлечены работой, но и семья была для вас не пустым звуком. Вы не собирались поворачиваться к ним спиной, даже хотели помочь. Но с их точки зрения всё было иначе. Для них вы были просто первоклассным производителем, которому было суждено продолжить именитый род. За месяцами шли годы, и ваша обида переросла в злобу. Вы возненавидели племя и его убеждения, то, как они промывали мозги отцу, а маму сделали его беспрекословной рабыней. Так что вы приступили к плану мести.

Цель вашего исследования сменилась с улучшения здоровья человечества к уничтожению генетического потенциала племени. По ночам, когда ваши коллеги расходились по домам, вы работали над личным проектом: генетически сконструированным вирусом, который, как вы надеетесь, сможет стереть ваше мерзкое племя с лица земли. Вирус ещё не готов, но час уже близок. Тогда-то они пожалеют, что бросили вас на произвол судьбы.

**Концепция:** Вы избалованное дитя, выросшее в безумного учёного. Когда-то вам достаточно было видеть идущих на поправку пациентов благодаря вашему интеллекту и упорству - забота о них наполняла вашу жизнь смыслом. Однако теперь вы думаете лишь о мести и гибели. Однако от вас начисто ускользает то, что вы страдаете от такой же мании величия, как и иные оборотни в вашем племени.

**Советы по отыгрышу:** Ваше природное сострадание к людям и волкам покинуло вас в тот день, когда мамочка и папочка перестали говорить с вами. Вы обычно вежливы с коллегами, но в действительности вы постепенно превращаетесь в хладнокровную, жестокую женщину. Цель превыше всего. Не позволяйте другим увидеть ту частичку доброты, что всё же в вас осталась.

**Снаряжение:** хорошая лаборатория, много денег, медицинские приборы и препараты, автомобиль Jaguar XK8 с купе.





## Искатель щенков

**Цитата:** *Всё будет в порядке. Ты среди друзей.*

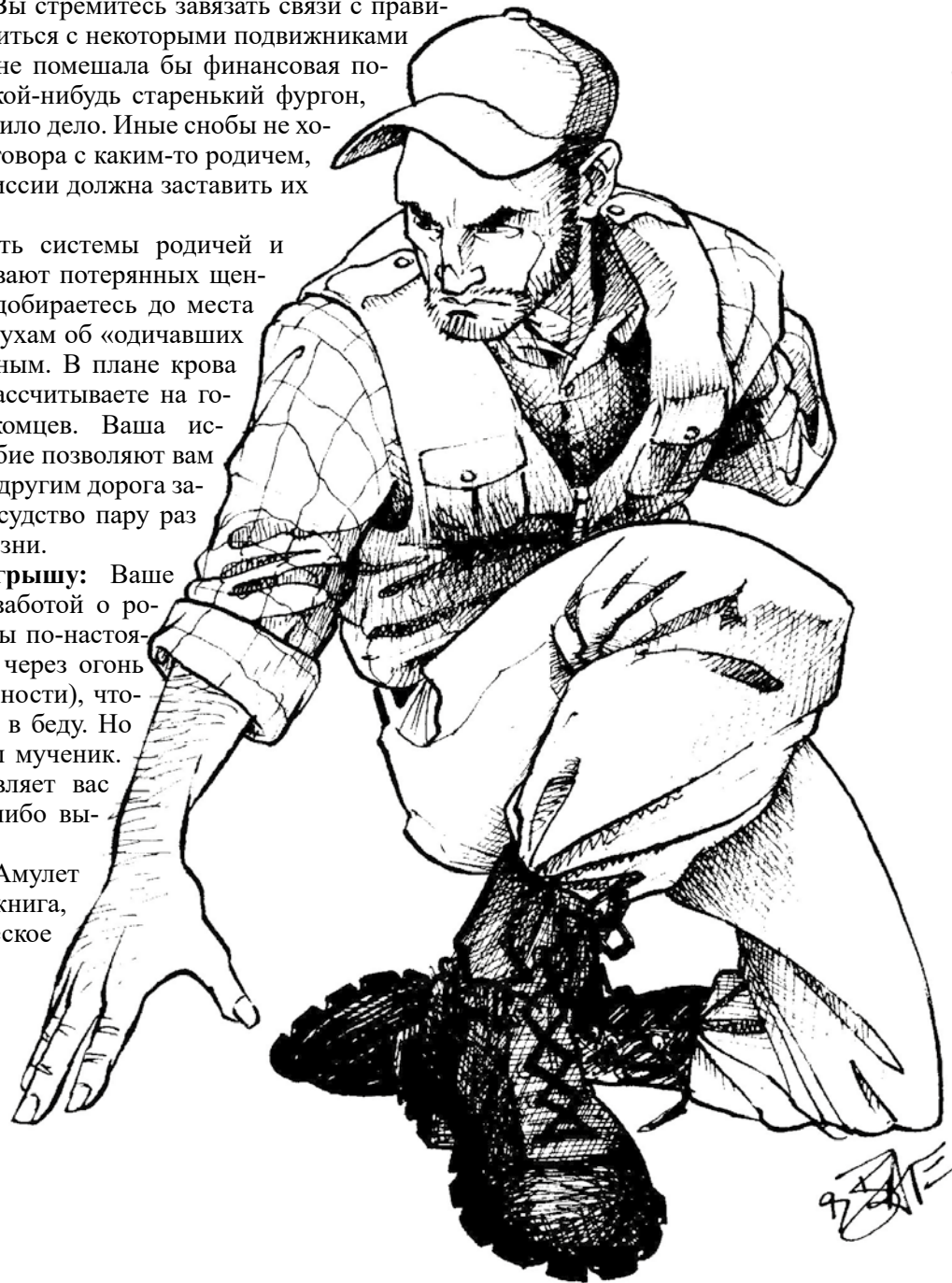
**Предыстория:** То, что навсегда изменило вашу жизнь, случилось одним жарким летом на молочной ферме. Вы лишь недавно отпраздновали шестнадцатилетие, когда вашего кузена вдруг перекосило от ярости: на ваших собственных глазах он превратился в огромного зверя. Каким-то образом он стал волком - как те, что выли тёмными ночами со стороны канадской границы. Ворчание и тьяканье, исходящее из его ощеренной пасти, в точности походило на их звуки. Затем столь же внезапно он стал собой. Всё в вас приказывало бежать и спасаться, но несчастный вид пацана наполнил вас сочувствием. Хотя вы и сами не понимали, что происходит, вы успокоили его и лишь потом пошли за помощью. Тогда-то ваш дядя отвёл вас в сторонку и объяснил кое-какие вещи...

Теперь вы понимаете. Когда вы видите то отчаянное выражение лица, чувствуете огонь зарождающейся ярости в молодой крови, вы знаете, что делать и кого звать. В оборотнях есть что-то прекрасное, но и чертовски страшное тоже. Вы по-прежнему боитесь, но стискиваете зубы и делается что должно. Племя никогда не просило вас об этом: вы сами взяли на себя это обязательство. Да, иногда не обходится без жертв. Черноволосая девочка, отгрызшая вам руку, так и не извинилась. Но ничего. Вы же можете писать, звонить по телефону и однажды сможете водить автомат, когда наконец раздобудете его. Вы стремитесь завязать связи с правительством и познакомиться с некоторыми подвижниками разных племён. Вам не помешала бы финансовая помощь, хотя бы на какой-нибудь старенький фургон, что здорово бы облегчило дело. Иные снобы не хотят опускаться до разговора с каким-то родичем, но важность вашей миссии должна заставить их прислушаться.

**Концепт:** Вы часть системы родичей и гару, которые отыскивают потерянных щенков. В основном вы добираетесь до места автостопом, следуя слухам об «одичавших собаках» и им подобным. В плане крова и миски с едой вы рассчитываете на гостеприимство незнакомцев. Ваша искренность и дружелюбие позволяют вам добираться туда, куда другим дорога заказана, однако безрассудство пару раз едва не стоило вам жизни.

**Советы по отыгрышу:** Ваше сердце переполнено заботой о родичах и оборотнях. Вы по-настоящему готовы пройти через огонь и воду (и другие опасности), чтобы помочь попавшим в беду. Но по правде говоря - вы мученик. Что-то внутри заставляет вас рисковать без какой-либо выгоды для себя.

**Снаряжение:** Амулет родства, адресная книга, простое туристическое снаряжение.





## Замечательные родичи

### Финн Маккул

Из записей Теи

Я не поэт, так как же я смогу по-настоящему рассказать о величайшем герое родичей Фианна - Финне Маккуле? С чего начать? Пожалуй, с имени: мне встречалось больше десятка разных его записей с ирландского, но несведущему читателю не стоит об этом волноваться: пишите Маккул и вас поймут. С малых лет я слышала историю его смерти в битве при Габре и о том, как он передал долг вести Фианна своему другу-оборотню Диармаиду уа Дубину. Финн учредил почти непреодолимые испытания для всех фениев - как родичей, так и оборотней. Он хотел, чтобы фении были не просто могучими воинами, но также творцами слова и песни. Итак, теперь вы знаете про его смерть и некоторые основные факты... Но как насчёт его деяний при жизни?

Опять же, мне случалось слышать это по-разному, но многие сходятся на том, что источник мудрости Финна - Лосось. Обычно рассказывают, как убийца его отца выудил лосося и попросил молодого Финна поджарить его. Финн обжёгся, переворачивая жарящегося на костре лосося руками, сунул палец в рот и внезапно понял, как умер его отец, а также как рассказывать саги и как устроен мир. Другая история, моя любимая, говорит, что Финн сам поймал Лосося Знаний и случайно укололся о крючок, когда

снял улов. Облизнув кровь несчастной рыбы, он неожиданно обрёл знания обо всём на свете. Но какую бы версию вы ни предпочитали, в ней фигурирует умный лосось, ранение Финна и облизывание пальцев.

Финн заслужил славу, погубив множество великанов, фантастических тварей и злых людей. Его сопровождали могучие охотничьи псы Бран и Скеоланг, предположительно бывшие его племянниками. Он отомстил убийце отца и, как бы это сказать, /спас/ свою жену Грайне, когда та сбежала с обманутым ей Дирмайдом. Кельты, похоже, не особенно пеклись об институте брака. Так или иначе, Оссиан, который и рассказал эти истории святому Патрику, был сыном Финна и отцом ещё одного великого фенийского героя - Оскара. Меч Финна звался Мак а-Лун, «сын Луны» - его сковали феи специально для родичей Фианна. Однако это могучее оружие исчезло из цикла фениев после смерти Оскара. Представляю, что бы началось, если бы его удалось обнаружить! Гробница Финна располагается либо на берегах Ская, либо на кладбище Томнахурих близ Ивернесса, однако где именно покоятся его кости, никто не знает. Некоторые утверждают, что сами верховные фэйри забрали его с собой в Тир на Ног, где он вечно пирует и ожидает зова, чтобы снова вернуться в земли смертных. И если всё действительно так плохо, как рассказывает мой брат и остальные, возможно, возвращение Финна не за горами.

### Харальд Суровый

Комментарий профессора Уорнера (пересказ слов Эрика Амундзена, студента магистратуры, родича Потомков Фенрира)

*Хоть и не последний ни из налётчиков, ни из королей, Харальд Сигурдссон по прозвищу Суровый перецеголял их всех в боевой славе. Вот почему многие знают его как последнего викинга.*

*Самое интересное в том, что Харальд считал все свои заслуги исключительно собственными. При его рождении Теург предсказал, что хотя кровь Фенрира подарит ему величие, она же и навлечёт беды и позор на племя, если Харальд когда-либо узнает о своих родственниках-оборотнях. Посему Свора Фенрира лишь наблюдала за восхождением своего сына.*

*Скальдам не приходилось стараться, чтобы расписать его жизнь: Харальд совершил столько подвигов, что ничего приукрашивать и не приходилось. В молодости он воевал подле короля Олафа (позже - Олафа Святого). Позднее - сражался с поляками за Русь. Вместе со своей Варяжской стражей он бил византийцев от Турции до Сицилии. Вернувшись на Север под волеишным синим знаменем «Разоритель», он завоевал корону Норвегии. Смерть нашла его при вторжении в Англию, когда его армия потерпела разгромное поражение от Гарольда Годвинсона при Стамфорд-Бридже.*





*Я написал короткое стихотворение о Харальде в стиле старшей Эдды. Это было моё задание на курсе литературы. Когда поднаотрею, то напишу полноценную сагу. Как только сдам древнескандинавский, конечно...*

Славный Харальд,  
Род Фенрира,  
Полумесяц,  
Руны бросил  
Кровь Фенрира  
Но и беды  
Волчьё племя  
Юный Харальд  
По Днепру  
Польшу бил  
Но за бурей  
Взяв корону -  
Гостем Тостиг,  
Стал, прельщая  
Харальд снова  
И отплыл  
За покорностью  
И скасонов  
И поднял он  
В ярость впал  
Сек кольчугу,  
Падал враг

Сын Сигурда  
Сам не знавший.  
Зрявший завтра,  
И воскликнул:  
Сулит Славу,  
Для народа.  
Лишь внимало  
Шел на Запад  
В объятья славы.  
И сек арабов.  
Обернулся  
Царь норвегов.  
Эрл в изгнании,  
Другим тронем.  
Созвал войско  
За златом бритов,  
Отплыл он  
бил нещадно,  
Разоритель.  
Вояка Харальд,  
Щит и шелом.  
На радость птицам.

Пошатнулись  
Хлещет ближе  
Но стрела  
Над кровавою  
Умер воином,  
Среди воронов  
До сих пор  
Заслужил он  
Имя славное  
Чтим последнего

#### **Дополнение от Теи**

*А я вот всегда слышала, что это клан Маклаудов держит Волшебный флаг Данвегана. Думаю, сказанное о Разорителе выдумка.*

### **Рыжий Вилли Эммонс**

#### **Из записей Теи**

Узнав, что я из Беззаботного города - Нового Орлеана - меня спрашивают о двух вещах: еде и музыке. Я рассказываю всё то же, что рассказывают мои земляки, но всегда стараюсь упомянуть также Вилли Эммонса - возможно, величайшего блюзмена истории. Отголоски Роберта Джонсона, Джонни Шайнса, Сонни-Боя Вильямсона всё ещё звучат на этих улицах и с деревянных веранд - но не Рыжего Вилли. В моём племени некоторые ещё знают это имя, но разве что они, не считая собственно семьи Вилли - Костегрызов. И всё же когда какой-нибудь их Галлиард заводит мелодию Вилли, прохожие всегда останавливаются. Они спрашивают, чьи это песни, но кто от-

PSP '97



ветит? До наших дней дожило не больше десятка его песен, и ни одна не задокументирована. Они живут только в памяти вервольфов. Вот почему о нём почти никто не знает. Но те, кому посчастливилось услышать его музыку, уже не забывают.

Как и многие музыканты, Рыжий Вилли жил свободно и отвязно. Он играл в спикизи в 20-х, затем в чуть более приличных заведениях в 30-х, странствуя вверх и вниз по дельте Миссиссиппи. Он дал последний концерт в «Мезон-Руж», местечке к западу от Орлеана, жарким летом 1937. Многие дожившие до наших дней слушатели того концерта рассказывают, что это было лучшее его выступление, и в аудитории обреталось несколько продюсеров, которые собирались предложить ему крупный контракт. Возможно, Рыжий Вилли тоже это знал, потому что его пальцы танцевали по струнам гитары как по волшебству, а печальные, рвущие душу мотивы наполняли деревянный зал. У всех от летней жары тёк пот, но кто обращал на это внимание? Музыка Рыжего Вилли студила душу.

Свидетельства утверждают, что девушка Вилли, Костегрызка по имени Душка Гинни - последняя, кто видел его живым. Она оставила его за сценой, чтобы ополоснуться и переодеться. Когда он не подошёл к авто, она отправилась поторопить его. Тогда-то она и обнаружила его с ножом в груди, всё ещё тёплого. Никто ничего не видел и не слышал, либо во всяком случае не признался.

Кто заколол его и почему? Скорее всего, не из ревности, в отличие от отравления Роберта Джонсона. Утверждают, что Эммонс не любил никого кроме госпожи Музыки, а у Душки Гинни других ухажёров кроме Вилли не было. Я полагаю, причина более драматична... Скорее всего, убийцей стал кто-то из оборотней - и пошёл на это от зависти. Могу даже предположить, что это был кто-то из Фианны. Почему? Да ведь Рыжий Вилли был Костегрызом и всего лишь родичем. Кому-то не нравилось, что он на себя берёт... и, возможно, этот кто-то хотел похитить его работу. Должно быть, убийцу удар хватил, когда он понял, что Рыжий Вилли не вёл записей и даже ни разу не записывался в студии. Но это всё догадки. Если кто захочет в очередной раз попытаться разгадать его смерть, Костегрызы наверняка могут, да и приключение получится ещё то.

## **Ночной Туман**

**Комментарий профессора Уорнера (пересказ слов Аланы Эдвардс, родича Чёрных фурий)**

Однажды тёмной ночью, охотясь на оленя вместе со своей самкой, старый дряхлый волк оступился и упал замертво. Самка обнюхала его и поскребла землю: пахло сухой шерстью, старой кожей и, немного, паразитами. Она не поняла, почему волк лежал и не вставал. В воздухе не витало запахов людей. Но наконец она осознала. Она заскулила, стоя над телом в тусклом лунном свете, а её лапы вытянулись и оголились. Не вой нарушил тишину ночи, а тихие стоны обнажённой женщи-

ны. Её грудь болела, хотя живот округлился пока лишь немного. Старый волк не знал, что случится весной, для него существовало лишь «сейчас». Женщина вытерла слёзы и похоронила тело. Слишком человеческое действие, но она не могла снести мысль о каком-нибудь жадном охотнике, который найдёт и заберёт себе его посеребрённый чёрный мех. Затем она обернулась и убежала на четырёх.

Несколько племён, включая Чёрных фурий, Уктена и Вендиго, воспевают волка по имени Ночной туман, родича Красных когтей, прожившего долгую-долгую жизнь на далёком севере Аляски. В молодости он был вожаком стаи. В брачные сезоны периодически появлялись новые альфа-самки. После соития в следующий сезон они не появлялись снова. Ночной туман не мог понять этой череды, но и не особенно задумывался. Получив однажды травму от острых копыт лося, он потерял стаю и самку, которых забрал более молодой волк. Ночной туман стал изгнанником, подкрепляясь чем придётся. Он едва выживал.

Так он жил, пока одним летом не встретил странную серо-бурую волчицу. Она свергла альфа-самку, бывшую самку Ночного тумана, но не стала возглавлять стаю. Вместо этого она осталась с Ночным туманом. Она охотилась для него. Однажды она явилась ему на двух ногах и накормила странным мясом. Ночному туману не понравился ни двуногий образ, ни горьковатое мясо, но от её заботы к нему вернулась форма и здоровье. Когда пришла зима, самка замерла перед ним и отодвинула хвост. Он ласково облизал её, почувствовав радость: было приятно снова обладать самкой. Она осталась с ним, пока вечный сон не отнял его. Даже сегодня многие родичи и гару, рождённые человеком или волком, несут в себе черты Ночного тумана: его мех, его живые глаза, его высокий вой. Его дух всё ещё охотится со стаей... во всяком случае такова молва.

Так как же вышло, что этот волк заслужил имя? За что мы его помним? Для начала - он один из самых долгоживущих родичей-волков среди известных нам. Если источники меня не обманывают, он прожил более 20 лет, и это очень необычно. Кроме того, значительный срок он был вожаком стаи. Обычно мы говорим только о родичах-людях. Я считаю, так же важно не забывать и о волчьей стороне нашего наследия. И да, у меня есть и личная причина рассказать об этом. Мама говорила мне, что его называли Уктена. Многие из их женщин уходили на север и возвращались беременные его детьми, и почти все из тех прошли Превращение. Не так уж плохо для одного волка, а? Возможно, поэтому моя мама когда-то тоже отправилась на север.

## **Стренджлав**

**Из записей Теи**

Никто не знает наверняка, какой на самом деле Стренджлав - молодой или старый, мужчина или женщина, индеец, азиат или кто-либо ещё... Стренджлав всегда называет себя нейтрально, никак не выдавая своей настоящей личности. Этого

родича Скользящих-по-стеклу можно встретить только в интернете. Он помогал очень многим, нуждающимся в информации или даже суммах денег. Стренджлав - основатель и предположительно лидер сообщества продвинутых родичей, называющих себя Ключниками. Эта общность действует с конца 80-х, когда она очень быстро набрала значительное число сторонников (и врагов).

Со Стренджлавом легко связаться. Его имя и электронную почту знает большинство Стеклоходов, Костегрызов и участников других общностей. Достаточно просто упомянуть его - вследствие различных событий у Стренджлава есть информаторы во всех племенах (кроме, возможно, Красных когтей). Нужно просто подождать. Убедиться, что переписываешься со Стренджлавом, легко по загадочной иконке, появляющейся внизу экрана: лицо, постоянно трансформирующееся между мужскими и женскими образами. Я мало что понимаю в компьютерах и киберпространстве, но мне кажется, что Стренджлав на самом деле - искусственный интеллект или же человек, страдающей от боязни открытых пространств.

## **Иолани Тёмная Луна**

### **Комментарий профессора Уорнера**

Когда-то её имя звучало с радостью на устах, но теперь она портит репутацию всем родичам. Иолани, дочь Теурга Уктена, закончила Гавайский университет по специальности антропологии. Там она познакомилась и женилась на Аруне по имени Кавика Нахелан. Сначала они были счастливы. Оба они влились в движение за гавайскую независимость, тщётно боровшееся за свободу и автономность от хаолов. Молодожёны и их единомышленники потеряли больше, чем добились. Затем, как раз когда Иолани обнаружила свою беременность, семья Кавики погибла в авиакатастрофе на Кауаи. Когда местный септ подтвердил участие Пентекса, Арун погрузился в безумие и Харано. Затем его неуёмный гнев пал на Иолани - сначала в виде словесной атаки, а затем и физической. Иолани потеряла ребёнка, «случайно» упав с лестницы.

Иолани хотела сбежать, но у неё не было ни денег, ни близких, готовых приютить. Какая родня была - давно переехали на Северозапад. Никто в септе Кавики не решался помочь ей под страхом его гнева. Она молча терпела долгие годы, превратившись в бледную тень. Но когда Кавика изнасиловал её, снова обрюхатив, что-то внутри неё сломалось. Она поклялась отомстить самым жестоким образом тому, которого когда-то любила.

Иолани знала, что Чёрные Спирали принимают разочарованных родичей, поэтому с полным осознанием сама пришла в кольца Вирма. Связаться с ближайшей дочерней компанией «Пентекса» не составляло трудности. Один из директоров обеспечил ей укрытие от Уктен в обмен на жизнь её ребёнка (про которого Теург Чёрных Спиралей предсказал, что он станет гару, как его отец).

Всё это случилось несколько лет назад... Сын Иолани как раз приближается к половому созреванию. В своём безумии она лишь радуется, что сына скоро поглотит тьма, которая, возможно, заставит его погубить отца. Любое племя, в особенности Уктены, дорого заплатит за Иолани, живой или мёртвой.

Некогда красивая девушка гавайского происхождения, сейчас Иолани по всем свидетельствам имеет затравленный вид. Её тёмные глаза ввалились, а тело исхудало. Возможно, она отступит от своего пути прежде, чем её сына повятят Вирму, но я уже не питаю таких надежд.

## **Кесин Странник**

### **Комментарий профессора Уорнера**

Кесин родился в деревеньке в горном регионе Центральной Азии. У него, конечно, были родители, но в действительности вся деревня, небольшая группа Звездочётов, вперемешку гару и родичи, растили его сообща. У каждого ребёнка было много бабушек и дедушек, пап и мам, братьев и сестёр. Недолгим летом они занимались сельским хозяйством, а в остальное время вязали тонкую шерсть коз и овец. Никто не знал нужды. Всё принадлежало всем. Если семья заболела, остальные жители заботились об их стаде. Дети перенимали знания старших, чтобы затем передать их своим сыновьям и дочерям.

Затем мир вторгся в их идиллию. Сначала появились телефоны, потом радио и телевидение. Дети больше не хотели работать в поле, они хотели жить в городе и ездить на мотоциклах. Выхлопные газы и отходы строительства унич-



тожили запасы воды. Земля начала увядать, а вместе с ней и народ. Деревня превратилась в нагромождение хибар и мусора. Кесин увидел, как «прогресс» уничтожает его родину. Он ушёл из семьи - но не чтобы переселиться в городскую бездуховность, а чтобы защитить другие, ещё процветающие деревни от постигшей его родину судьбы. Прежде чем уйти, он получил благословение старого Теурга и очистился физически и духовно от всех мужских желаний. Другие оборотни и родичи ужаснулись бы, но Звездочёты его поняли. Кесин не сможет продолжить род племени, но его долг заключается не в этом.

Кесин путешествует по Азии, помогая сохранять древние традиции народов. Некоторые гару и родичи отказываются даже говорить с ним. Другие же поражаются силе его характера и миссии. Некоторые склонны считать его просто невежественным попрошайкой, однако Кесин отличается здравым смыслом и начитанностью. В особенности он любит мифы и легенды народов мира.

Странник выглядит старше своих 25 лет. Его голова обрита, а кожа сморщилась от жарких дней и холодных ночей. Обычно он носит холщёвую одежду и плащ с капюшоном, на ногах - сандалии. В холода он натягивает шерстяные носки и заворачивается в шерстяное одеяло.

