

Книга племени:

Красные когти







Выбраковка стага

Здесь нет места для волков.

Грязь цепляется за лапы Красной тени, когда она бежит за Кровавым дождем и его стаей. Болотная вода заполняет их следы, и ее запах отвлекает. Не пахнет землей. Не пахнет водой. Этот запах странный и густой, он заглушает ее собственный волчий запах, запах других волков и их добычи. По мнению Кровавого дождя, после охоты стае нужно будет пойти к соленой воде, чтобы искупаться, иначе они все будут пахнуть болотной водой несколько дней. Сначала Красная тень не знала, почему это так плохо - сокрытие собственного запаха делает ее более скрытной охотницей, не так ли? Но после часа в болоте она понимает. Болото жадное. Оно хочет, чтобы волки стали его частью.

Она слышит крик совы и ответы других птиц. Болото сегодня неспокойно. Красная Тень замедляется, осторожно опуская голову и всматриваясь в воду в поисках аллигаторов. У этих трусливых зверей нет запаха, пока они не нанесут удар, а затем они пахнут тухлятиной и теплом. Некоторое время назад аллигатор утащил одного из стаи Кровавого дождя под воду. Он не был Гару, но был родичем волком. Волк больше не появлялся. Красная тень вспоминает о нем сейчас и ощущает тяжесть в животе, которую не может определить. Она бежит, оглядываясь на воду.

Стая охотится. Она старается не думать о них как о своих, потому что у нее есть своя стая. Но ее стая, связанная Енотом и возглав-

ляемая хомидом Гару, неуклюжа и капризна. В стае Кровавого дождя она знает свое место и не чувствует постоянного беспокойства, которое испытывает со своей настоящей стаей. Она думает - может быть, это неправильно. Кажется, это не исходит из ее человеческого разума, но и не может она найти подобное чувство в своем волчьем сердце. Она перестает задумываться об этом и сосредотачивается на охоте.

Ноги Красной тени болят от постоянных попыток вытащить их из грязи. Их добыча сегодня вечером далеко. Она смотрит на остальных - четырех Гару, один из которых еще не прошел обряд перехода - и снова задается вопросом. Она задается вопросом, насколько они устали и замерзли. Она решает, что они должны испытывать то же, потому что у них у всех одинаковые мех и кожа. Но они этого не показывают, и она тоже. И они бегут.

• • •

Добыча сбивается в кучу, испуганные и замерзшие. Хотя они не чувствуют и не слышат приближения волков - они все еще слишком далеко - какой-то инстинкт подсказывает им, что они в опасности. Молодые собираются рядом с родителями. Все смотрят на воду, не зная почему, просто боясь.

• • •

Почва под лапами Красной тени становится твердой. Они покидают протоку, но болотная вода цепляется за них, как человеческая одежда, ненужная и неудобная. Недавно

ей впервые пришлось надеть человеческую одежду. В ее стае сказали, что это сарафан. Она не поняла, но ее альфа сказал ей сделать это. А потом ее альфа попросил ее одобрительного мнения! Она стояла там в слабом человеческом теле, покрытом второй кожей, такого цвета, которого она не могла понять, и пыталась скулить, но не выходило, не с человеческим горлом. Тогда она тоже ощутила тяжесть в животе, но не пыталась ее понять.

Уши Красной тени встают дыбом, когда увидевшая стаю ондатра ныряет в укрытие. Щенок из стаи бросается за ней, но Воющий как ветер, Горбатая луна, рычит на него, и он возвращается к стае. Красная тень немного опускает хвост, она сама чуть не погналась за добычей. Но она понимает - эта охота важнее, чем поиск еды.

Это странное представление какое-то время крутится в ее сердце. Важнее, чем поиск еды? Должно быть, потому что она поняла, что ее миссия как Гару важнее, чем ее жизнь как волка. Важнее, чем найти теплое место для сна? Красная тень проверяет это представление в своем волчьем сердце и не находит возражений. Важнее спаривания? Она никогда не спаривалась, поэтому ее волчье сердце до сих пор молчит. Важнее, чем ее настоящая стая?

Ее волчье сердце бьется быстро, пытается научить ее, подсказывая ей уместные чувства. Но в то же время ее человеческий разум говорит. Она слегка трясет головой и подкашливает. Другие оборотни смотрят на нее, но она игнорирует их.

Если эта охота - сегодняшняя - важнее, чем ее настоящая стая, то почему ее настоящая стая не с ней? Потому что только Красные когти берутся за эту охоту, отвечает ее человеческий разум. Тогда они должны знать об этой охоте, но Кровавый дождь велел ей не рассказывать им. Ее волчье сердце кричит, но она не может понять это чувство. Она чувствует связь между ней и ее товарищами по стае, и она хочет позвать их и сказать, где она. Но Литания - теперь настолько глубоко укоренившаяся в ней, что ее волчье сердце чувствует это так же, как это знает ее человеческий разум, - говорит, что она должна подчиниться занимающим более высокое место. Кровавый дождь главнее в этой ситуации, выше по рангу и сильнее, чем она.

Кто прав? Как филодокс, она знает, что должна ответить на эти вопросы. Но в ее обряде перехода ей задавали только вопросы, на которые были ответы. А у этого вопроса, говорят её сердце и разум, ответа нет. Она подбегает к главе стаи, смотрит вперед в темный лес и ищет там ответы. Она ничего не чувствует и не видит.

Добыча в движении. Они все еще не видят и не чувствуют запаха волков, но каким-то образом понимают, что стая идет за ними. Они начинают неудобно двигаться, а затем

уходят, сначала медленно, а потом быстрее, прочь от поляны, где они ночевали. Если бы их спросили, даже тот, кто мог бы понять их, они никогда не смогли бы объяснить, откуда эти чувства, что они испытывают. На них никогда раньше не охотились. Но что-то в их примитивном сознании понимает это чувство и говорит им бежать.

И они бегут.

•••

Кровавый дождь останавливается и рычит на ветер. Красная тень поднимает морду и принохивается. Она тоже это чувствует - добыча движется. Кровавый дождь поворачивается к луне и ускоряет бег рысью. Даже с той скоростью, с которой жертва может двигаться, волки поймают ее, потому что они могут пересечь местность, которую не может их добыча.

Красная тень думает о добыче. Она сама не с болот. Это вообще не дом для волков. Когда она была маленькой, она охотилась на добычу со стаей, земля под ногами была твердая, а деревья источали свежий сладкий запах. Земля улавливала этот запах и держала его в себе, позволяя добыче менять его, а волкам — помечать своим собственным. Земля не издавала собственных запахов, которые цеплялись бы за волков.

Но у Красной тени, должно быть, был свой запах, который цеплялся за нее, потому что другие волки боялись. Она сама поймала свою добычу, но дело было не в этом. Она не была альфой, и даже когда она поймала свою еду, ей казалось странным есть первой.

В дни перед обрядом перехода Красная тень часто выла, чувствуя, что ей хотелось бы вернуться и снова поохотиться со своей стаей, не зная, исходило ли это желание из ее человеческого разума или волчьего сердца. Кровавый дождь сказал ей, что волчье сердце не желает, оно просто знает. Красная тень не возражала, но она не была в этом уверена. Для нее желание похоже на голод, а волчье сердце знает о голоде. Может быть, желание - это голод человеческого разума.

Красная Тень думает о добыче, о том, как люди убивали волков, и теперь они, добыча, повсюду, загоняют сами себя в голодную смерть. Однажды она почувствовала гнев, когда подумала о людях. Если она думает о них под полумесяцем или слишком долго, по-прежнему испытывает гнев. Но она не часто их видит, а хомиды Гару не люди, как бы они ни выглядели. Их запах дикий и электрический, что-то среднее между водой, бурей и кровью. Человеческий запах сложен из-за красок, которые они наносят на себя.

Кровавый дождь считает, что все люди должны умереть. Он говорит, что они умирают легко, и если все Гару будут действовать быстро, они смогут сначала убить сильных людей и охотиться на слабых. Что-то в этом плане волнуется волчье сердце Красной тени, но она не может сказать, одобряет оно это

или нет. И так она бежит за Кровавым дождем, снова чувствуя себя щенком.

Стая меняет направление, и земля уходит в сторону. Долина небольшая, и Красная Тень знает, что неподалеку стадо кроликов. Ее язык высовывается, когда она думает о кролике, чувствует погоню, внезапные повороты, прыжок и, наконец, удовлетворяющий хруст, когда крошечные косточки ломаются в ее челюстях. Она желает/жаждет кролика. Она не ела кролика уже какое-то время. Странная улыбка, Рогатая луна, научил Красную тень благодарить дух жертвы после еды. Теперь она всегда так делает, даже когда ее стая находит для нее уже мертвую пищу, даже если она не знает имени жертвы, она благодарит ее. Благодаря духу проявляется уважение. Она должна уважать все, что ниже ее. Это включает людей? Люди становятся добычей? Литания запрещает их есть. Но они ниже Гару, потому что они глупы и почти слепы.

Красная тень однажды сказала это своей стае. «Тогда почему, - спросил Каменный зверь, Не-Луна, - они правят миром?»

В своем обряде перехода Красная тень узнала, что Не-Луна обучает через вопросы. Но хотя она поняла вопрос Каменного зверя, она не могла понять, чему она научилась.

• • •

Добыча останавливается. Они сливаются с другим стадом и остаются вместе. Они не молчат. Ночь доносит их шум до волков, но они забыли о своем страхе. Теперь они едят, не испытывая чувства приближающейся стаи. Они могли бы сбежать, если бы не остановились здесь.

• • •

Волки карабкаются по склону долины и замедляют свой бег. Кровавый дождь знает, что добыча остановилась. Красная тень не может объяснить, откуда он знает, что делает - она вообще не чувствует их добычу. Она не задает вопросов Кровавому дождю, она просто бежит со стаей.

Станный запах, лежащий на ее пути, словно змея, останавливает ее. Она почти воеет, предупреждая о приближении Вирма, прежде чем сдерживать себя. Вместо этого она тихо рычит другим волкам, которые останавливаются и обнюхивают землю.

Запах - это волк, помечающий свою территорию, но запах неправильный. Вместо горького предупреждения, которое должна давать такая отметина, этот запах почти манит стаю. Он больше пахнет цветком, чем волком, и щенок нервно шарахается от него. Воющий как ветер и Глаза дождя, теург, смотрят друг на друга. Глаза дождя рычит Кровавому дождю: «Скверна здесь».

Красная тень ожидает, что глаза Кровавого дождя наполнятся яростью, как в битве, но вместо этого они выглядят задумчивыми, а вид человеческой мысли в волчьих глазах заставляет Красную тень немного засомне-

ваться. «Сегодня у нас другая добыча», - говорит он. Волчье сердце Красной тени говорит, и она следует за ним, скуля. Она знает Литанию, как и другие.

Кровавый дождь поворачивается к ней и кусает ее за бок. Она поворачивается и опускает голову и хвост, но рычит ему, напоминая ему об их долге. Война важнее охоты, если охота не является частью войны. Остальные трое Гару молчат, но склоняются к Красной тени. И Кровавый дождь, возможно, признав ее мудрость, возможно, обеспокоенный нарушением Литании, поворачивает голову в направлении аромата. «Следуй быстро и найди скверну. После этого мы завершим твою охоту».

Стая тихонько и грациозно скользит в кусты, и Красная тень задается вопросом, что означало решение Кровавого дождя, называя охоту «её». Она не ведет охоту: она даже не знает, на что они охотятся. Она преуспела в своем обряде перехода, который включал в себя своего рода охоту. Да, правда, это первая охота с Кровавым дождем, но почему это должно иметь такое значение?

Она напоминает себе, что она всего лишь клиат, лишь немного старше щенка. А потом она избавляется от мыслей и слушает свое волчье сердце. Она может скоро оказаться в битве, а битва - не место для человеческого разума.

Аромат усиливается, и теперь, помимо сладко-неправильного запаха того, что отмечало этот след, Красная тень чует металл и тепло. Она скулит и скалит зубы - что-то поблизости, и это не от Гайи. Она помнит такой запах, который ее товарищи по стае называли «бульдозером». Но это другое, этот запах исходит от живого существа.

Другой Гару в стае тоже это чувствует и начинает превращаться в Хиспо. Кровавый дождь бежит впереди на небольшом расстоянии, в то время как Глаза дождя и Воющий как ветер перемещаются сбоку. Красная тень не меняет форму, но остается с молодым Гару. Она знает, что должна это сделать, ее волчье сердце ясно говорит об этом. Во время этой охоты щенок не должен подвергаться опасности.

Впереди она слышит крик боли, а затем запахи меняются - от металла и тошноты до горячей крови. Она чувствует, как в ней поднимается ярость, и щенок пятится назад, но она лает на него, и он останавливается. Она не альфа, но превосходит его по рангу, поэтому он подчиняется. У нее едва ли есть секунда, чтобы подумать о том, чтобы быть лидером, пока настоящий лидер отсутствует, когда существо атакует.

Она не слышала и не чувствовала его запаха, но у нее нет времени думать, почему. Существо имеет форму волка, но ей не родня. Он врзается ей в бок, переворачивая ее, и они оба приземляются на выступающие корни дерева. Красная тень чувствует боль

в боку, но она сразу же исчезает, когда она изменяется в Хиспо.

Ложный волк отступает. Он не такой большой, как ее тело в Хиспо, но близок. Похоже, когда-то это был серый волк, но теперь его мех гладкий и местами черно-зеленый. Он кружит вокруг нее, не боясь зверя, с которым сталкивается. В его глазах нет волчьего сердца или человеческого разума. В этих глазах нет мыслей, только боль и голод. Красная тень огрызается на него, намереваясь отогнать, чтобы дать себе немного места, но фальшивый волк делает выпад, кусая ее морду и удерживая ее.

Как это существо раньше маскировало свой запах, Красная тень не знает, но теперь она определенно чувствует его запах. Запах лже-волка - это болотная вода и навоз, металл и послед. Он держится за морду Красной тени, и она чувствует, как лиса пожирает ее сердце. Ее человеческий разум отгоняет лису - ей приходилось сталкиваться с худшим, чем это, и это существо не испугает ее просто потому, что оно носит форму волка.

Она присела, откинувшись назад, и дернула головой. Ложный волк влетает в ближайшее дерево со звуком костей кролика меж зубов. Он встает слишком быстро и направляется к Красной тени, хромая, но без боли. Но Красная тень уже сделала рывок.

Ее клыки смыкаются вокруг его горла, и она подается назад. Ложный волк падает, кровь окрашивает листья и землю вокруг него. Красная тень лает на щенка, который испуганно стоял, когда она боролась.

Кровь ложного волка пахнет его меткой, сладкой и неправильной. Он дергается, умирает, и Красная тень воет по зову своего волчьего сердца. Она слышит приближение других Гару, но не прекращает вой. Она знает, что этот волк не всегда был фальшивым, и это знание заставляет ее выть.

• • •

Добыча забыла о волках. Другая добыча - более мелкие животные, такие как кролики и белки - слышат вой и бегут в свои норы. Но добыча волков не слышит. Они не боятся. Они не прячутся. Это другой вид добычи, более крупный и сильный. Вместе со своим стадом они глухи к вою леса.

Добыча покидает стадо и начинает возвращаться туда, где они были. Страх, который они чувствовали раньше, ушел, и теперь им и в голову не приходит бояться. Найдут выбранное ими место гнездования и поспят.

• • •

Кровавый дождь и другие Гару обнаруживают, что Красная тень воет. Кровавый дождь немедленно заставляет ее замолчать резким рычанием. Она перестает выть, но не отступает. Тяжесть, которую она несет, никуда не делась, и когда она видит другого Гару, покрытого кровью, которая, как она знает, пришла от других ложных волков, становится только хуже. Она скулит Глазам дождя о

волках, спрашивая, что это были за волки, и он отвечает, что они были осквернены.

Красная Тень знает, что этого должно быть достаточно. Но нет, это не так. Она хочет знать, как они были осквернены, но не спрашивает. Стая снова отправляется. Кровавый дождь выходит вперед и задает суровый темп. Красная тень легко держится, но щенок отстает на несколько шагов. Он еще не настоящий Гару, так как он не прошел обряд перехода, и независимо от того, насколько он здоров, насколько сытым он может быть, ничто не меняет того факта, что эта земля не является его домом. Гару может адаптироваться достаточно легко, волчье сердце меняется, как подсказывает человеческий разум, но эта адаптация требует воли, а он еще не понял своей цели. Его все еще подстегивает его волчье сердце, и все, что знает его волчье сердце, это то, что альфа требует от него бежать. Эта мотивация, хотя и мощная, отличается от той, которая руководит Красной тенью и другими Гару. Красная тень не уверена, что знает, почему Кровавый дождь счел нужным привести его, но она не спрашивает.

От нового дуновения ветерка у Красной тени встает шерсть дыбом. Вонь человеческой дороги - жаркая даже по ночам - смешивалась с неприятным запахом разложения падали. Красная тень знает, что там, где человеческие дороги терзают землю, во время голода можно найти легкую добычу. Но она также знает, что добыча, живущая слишком близко к такой дороге, приобретает странный привкус к своему мясу, как будто дорога каким-то образом пропитывает их. Однажды она поймала и убила кролика возле дороги. Она подавилась мясом, странная текстура покрывала ее язык и вызывала боль в зубах. Только некоторое время спустя, когда она нехотя ехала на машине, она определила вкус. Яд, масло, резина - дорога все это и еще хуже.

Кровавый дождь покидает лес и рычит, чтобы остальные остались. Через мгновение он возвращается, приказывая им следовать. Пятеро волков двинулись в новом направлении, выбегая в канаву рядом с человеческой дорогой. Красная тень слышит мягкое шипение и вдыхает запах дыма - приближается машина. Резкий белый свет заливают волков, но ни они, ни машина не замедляют ход. Волки находятся вне поля видимости и бегут дальше.

Земля под лапами Красной тени мягкая и грязная, как болото. Запах воды почти такой же, но оттенок масла - вероятно, от дороги - смешивается с запахом болота. Откуда-то впереди машина блеет жалкой пародией на вой, и Красная тень снова думает: здесь нет места для волков.

• • •

Добыча возвращается на место своего гнездования и суетится, готовясь ко сну.

Они обустривают гнездо, выпускают отходы. Они не могут почувствовать запах того, что делают волки - жадное болото всего в нескольких ярдах от них, пока они испражняются. Болото не привередливо. Болото принимает то питание, которое ему дают, и если оно загрязняет его, болото не заметит разницы.

• • •

Запах снова меняется. Дорога заканчивается, и вода оставляет масляный запах, заменяемый резким густым запахом отходов. Красная тень узнает в нем человека, как и щенок, который осторожно отступает. Рычание Кровавого дождя заставляет его двигаться.

Волки карабкаются по краям канавы. Теперь, когда дорога закончилась, им незачем бегать по дну канавы. Красная тень рада этому; она уже несет запах болотной воды и не испытывает желания пахнуть человеческим дерьмом.

Стая бежит, теперь медленнее. Кровавый дождь кажется неуверенным в своем пути и часто останавливается, чтобы найти след. Мысль о том, что он, возможно, не сможет снова настроиться на запах, пробегает в человеческом сознании Красной тени, и желание/голод отзываются эхом в ее волчьем сердце. Она хочет вернуться, если не домой, в лес, в котором она родилась, то, по крайней мере, обратно в септ. Но она не осмеливается передать это Кровавому дождю, поскольку он воспримет это как вызов. Поэтому она ждет, пока он найдет след, и волки побегут дальше.

Они удаляются от канавы, и запах отходов усиливается. Глаза дождя мягко лают на остальных и кивает на землю - волчьи следы. Кровавый дождь кивает ему и Красной тени, и два Гару идут по следам в кусты. Они снова найдут Кровавого дождя после того, как обнаружит, куда ведут следы, подтверждает волчье сердце Красной тени.

Красная тень ожидала, что зловоние от отходов станет слабее, так как она не шла по выбранному следу Кровавого дождя, но вместо этого он усиливается. Запах распространяется вокруг Гару, проникает в их носы и наполняет их рты и легкие. Глаза Дождя кашляет и снова и снова трясет головой, пытаясь прочистить ее. Красная тень знает, что он никогда не был среди людей. А она была, и потому даже не пытается избавиться от запаха. Запахи, созданные человеком, не исчезают легко. Единственный выбор - терпеть их или самой измениться в человеческую форму. Она не станет принимать человеческий облик во время охоты, поэтому она терпит.

Следы волка ведут по кругу в сторону канавы. Земля становится черной и мясистой, как почва в канаве, и Красная тень надеется, что им больше не придется убежать по дороге. Но след сворачивает, и вонь усиливается. Что-то на поляне впереди вызывает запах.

Красная тень касается Глаз дождя, чтобы спросить, не чувствует ли он запах порчи, но он вообще ничего не чувствует. Красная тень предлагает ему остаться, и идет на поляну в одиночестве.

• • •

Добыча спит. Им не снится загрязнение болота или леса. Им не снятся Вирм, Вильд или Вивер. То, что им снится, - их личное дело. Однако, поскольку завтра вечером они больше не будут видеть сны, можно надеяться, что их сны приятны. За ними идет стая.

• • •

На поляне есть пруд. Вода не застаивается - Красная тень может слышать откуда-то падающую или плещущую воду - но пахнет хуже стоячей воды. Следы волков доходят до кромки воды, и Красная тень следует за ними, зная, что ни один аллигатор не сможет выжить в этой зловонной луже.

Вода мутная даже ночью, но Красная тень знает, что это не водоросли или грязь. Она с отвращением отступает. Она смотрит через пруд, пытаясь увидеть другую сторону, но не может сказать, где начинается берег и заканчивается черная вода. Насекомые летают над ее головой и пытаются зарыться в ее мех. Она огрызается на них, гадая, стоит ли ей выть, чтобы позвать остальных - это осквернение Гайи, несомненно, важнее их охоты?

Ее волчье сердце будит в ней тревогу, и она подпрыгивает, оглядываясь в поисках опасности. Она не видит и не слышит ничего, кроме мух. Она поворачивается по кругу и рычит Глазам дождя. Она слышит в ответ сдавленное рычание. Что ее поразило? Все так тихо....

Она больше не слышит даже пруд. Но когда она впервые подошла к нему, она услышала звук, похожий на плеск воды или журчание ручья.

Или пьющего волка.

Волк заразился не так, как тот, которого она убила ранее. Этот уже умирает. Возможно, у него была своя сила и ярость, и теперь яд пожирает то, что осталось. Он ходит, как новорожденный олененок, на окоченевших ногах. Его морда покрыта налетом черноты от пруда, а вся его шерсть такого же черно-зеленого цвета, какие были пятна на шерсти у более сильного. Он кидается к Красной тени, пытаясь ее укусить, в его глазах только боль и голод. Не голод, понимает Красная тень, жажда. Бедняга жаждет чистой воды, но не может пройти достаточно далеко, чтобы найти ее.

Красной Тени даже не нужно менять форму, чтобы убить волка. Она вырывает ему глотку и садится рядом, гадая, хотя волк не является добычей, следует ли ей благодарить его дух. Ее волчье сердце молчит, но ее человеческий разум думает, что для волка нужно что-то сделать. Красная тень не знает обряда очищения. Возможно, Глаза дождя знает.

Она уходит от пруда, чтобы найти Кровавого дождя и остальную стаю, ожидающую с ним. Она начинает рассказывать Кровавому дождю о том, что видела, но он знает. Вот почему он взял ее на эту охоту. Он облизывает ее морду и кивает на кусты, и она знает, что есть существа, ответственные за яд. И поэтому эта охота так важна. Охота - это испытание, и оно еще не окончено.

Когда охота будет окончена, волкам предстоит долгая дорога, но сейчас они бегут в ярости. Даже щенок чувствует потребность, хотя может и не знать причины этого. И хотя Кровавый дождь возглавляет стаю, Красная тень не отстает от него.

• • •

Самая младшая из добычи встает из гнезда и плетется к тому месту, где они справляют отходы. Она не знает, что приближаются волки. Она все еще полусонная.

• • •

Альфа стаи Красной тени - ее настоящей стаи - это галлиард, рожденная от человека. Красная тень прислушивается к ее рассказам, но ее странная манера говорить, даже на языке Гару, усложняет задачу. В ее рассказах часто идет речь о далеких местах, окутанных туманом, и о великих героях Гару, сражающихся с монстрами и тварями Вирма, бросающими вызов человеческому разуму. Ее описания достаточно яркие, чтобы заставить ее волчье сердце посылать сигналы тревоги, а иногда во время рассказов Красная тень обнаруживает, что рычит, как будто одна из тварей может спрыгнуть с деревьев в любой момент.

Когда стая вырывается на поляну, Красная тень чувствует, как ее волчье сердце задается вопросом о том, что ей говорят ее глаза и нос.

Она видит машину человека, но не бегущую - она холодная и мертвая. Два остроконечных купола, окрашенных так, что ее волчьи глаза не могут разглядеть, прикованы к земле возле костровой ямы. Один из них открыт, и Красная тень видит спящего детеныша человека, но чувствует запах другого поблизости.

Кровавый дождь не теряет времени даром. Он принимает боевой облик и срывает все еще закрытый купол с земли. Два человека, самец и сука, садятся, их человеческий разум восстает против того, что помнят их человеческие сердца. Кровавый дождь - Полная луна, воин, и он не дает им времени понять, что они видят. Его когти сверкают, и сука отлетает кубарем, большая часть ее горла отсутствует.

Самец встает, чтобы бежать, но щенок его сбивает. Он нерешительно атакует, но Воющий как ветер подстегивает его. Красная тень молча стоит. Она знает, что волки, даже волки родичи, не нападают на людей, а боятся их. Ее человеческий разум подсказывает, что Кровавый дождь пытается научить щенка не



бояться, а защищать себя. Ее волчье сердце странно тошнит от этого, но она знает почему.

Глаза дождя подталкивает ее к деревянному прямоугольнику поблизости. Изнутри она чувствует запах отходов и, чуть-чуть погодя, четвертого человека. Красная тень выбегает, принимая боевую форму, как она делала это раньше. Она смутно слышит короткий крик человеческого детеныша, прежде чем Глаза дождя настигает его.

Красная тень знает что такое двери, хотя это потребовало некоторой практики. Она открывает ее и находит еще одну суку, человека-детеныша, сидящую над ямой. Снизу она чувствует запах отходов и болотной воды и чувствует, как нарастает ярость.

Человеческий детеныш смотрит вверх, ее глаза расширяются. Ее рот открывается, но не издает ни звука.

В форме кринос Красная тень может видеть некоторые цвета. Покрывало, которое носит человек-детеныш, красно-оранжевого цвета. Красная тень узнает это.

«Са... ра... фан», - говорит она, человеческие слова прорываются сквозь ее полу-волчью плотку.

Человеческий ребенок только хнычет. Челюсти Красной тени резко устремляются вперед. У нее нет желания продлевать боль. Ее волчье сердце говорит ей убивать быстро. Ее человеческий разум странно молчит.

• • •

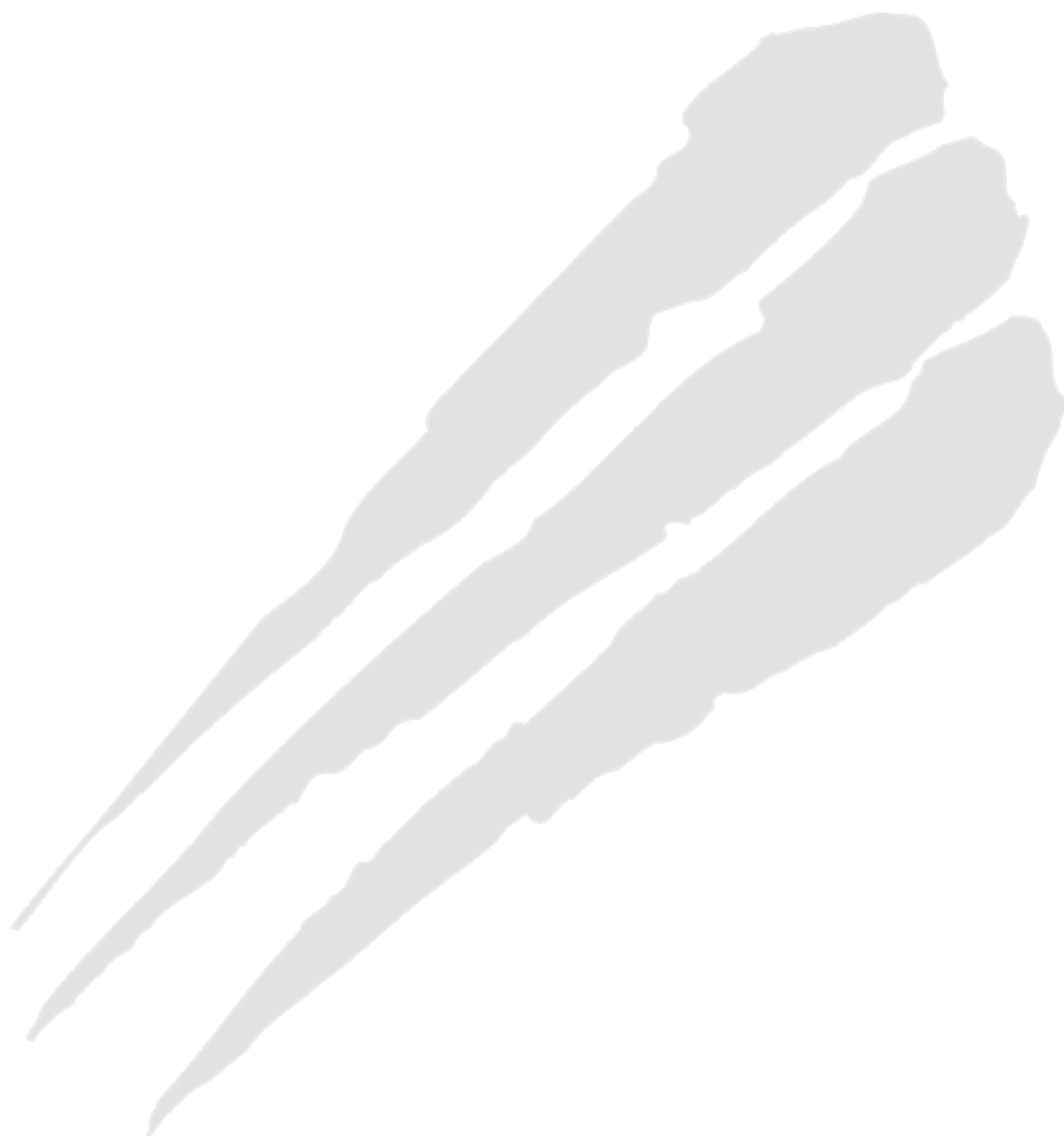
Остывающие тела жертв лежат среди обломков их гнезд. Волки кружат вокруг деревянного здания, покрывающего яму, и совершают обряд, чтобы очистить его. На обратном пути к септу они делают то же самое с прудом, который был загрязнен отходами добычи.

Если бы каждый волк восстал, думает Красная тень, каждый волк и каждый Гару, смогли бы мы их всех уничтожить? Сможем ли мы собрать достаточно, чтобы их отходы не заполняли ямы целиком и не просачивались сквозь землю в болото? Она знает, что Кровавый дождь тоже так думает, и поэтому не спрашивает. Она вглядывается в болото, гадая, сколько людей нужно уничтожить, прежде чем они перестанут загрязнять землю.

Она не слышит и не чувствует ответов, только болото.

Книга племени:

Красные когти



Мэтью МакФарленд

Игра Оборотни создана Марком Рейн-Хагеном

Разработчики

Автор: Мэтью МакФарланд.

Оборотни, созданы Марком Рейн-Хагеном.

Игровая система Storyteller, разработана Марком Рейно-Хаген

Разработчик: Итан Скемп

Редактор: Эйлин Э. Майлз

Арт-директор: Эйлин Э. Майлз

Художники: Стив Прескотт, Рон Спенсер, Дрю Такер

Обложка: Стив Прескотт и Шерилин Ван Валкенбург

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

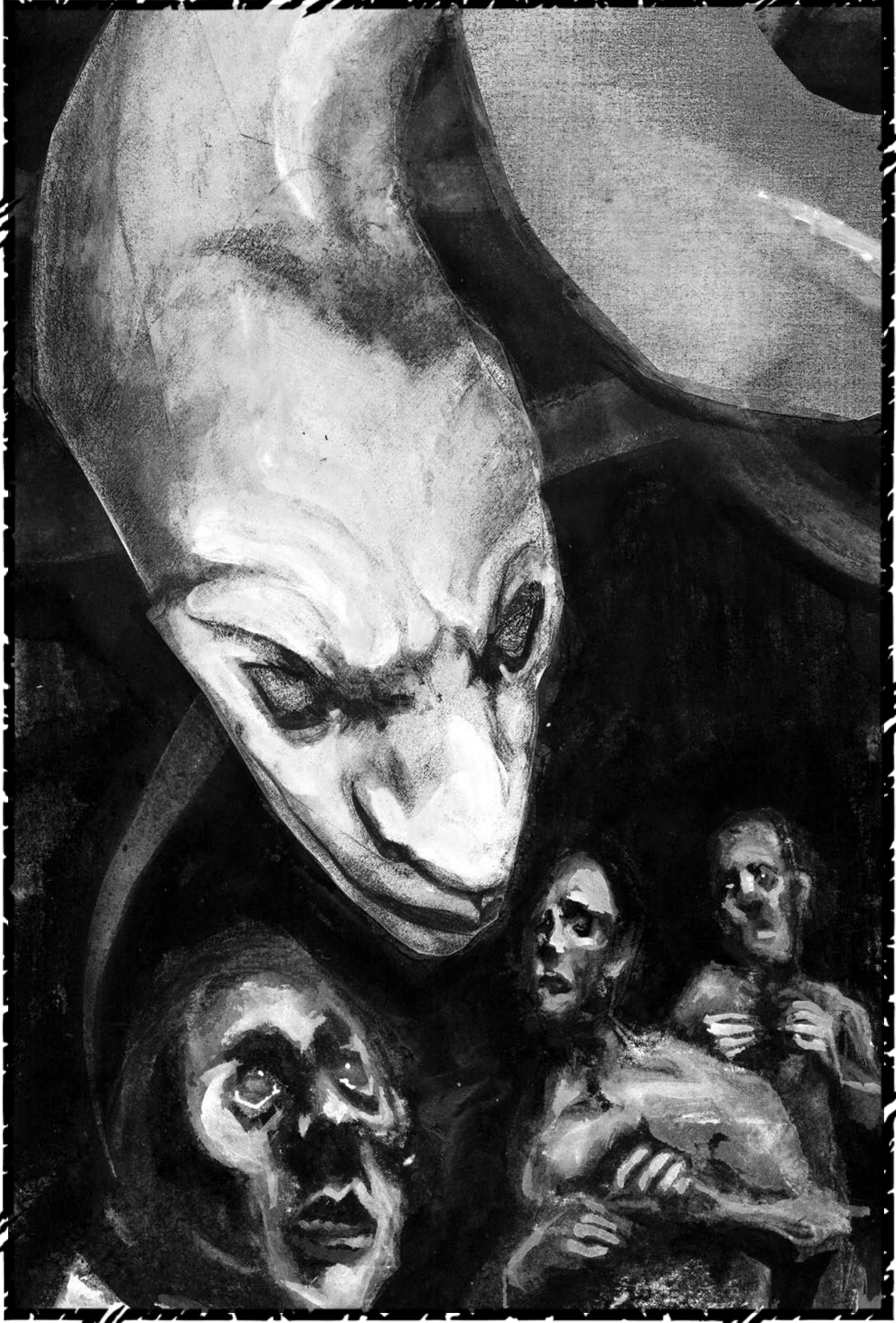
Перевод, верстка: Кадат

Книга племени:

Красные когти

Содержание

<i>Легенды Зару: Выбраковка стада</i>	1
<i>Глава 1: Кровь (История)</i>	12
<i>Глава 2: Илоть (Общество)</i>	32
<i>Глава 3: Кости (Создание персонажа)</i>	62
<i>Глава 4: Дух (Шаблоны и легенды)</i>	84





Глава 1: Кровь

«Эволюция человеческого рода завершится не за десять тысяч лет существования прирученных животных, а за миллионы лет жизни диких животных, потому что человек есть и всегда будет диким животным».

- Чарльз Дарвин, Следующие десять миллионов лет

Лунный свет падает на каэрн и лес одной тонкой полосой серебра. Завтра вообще не будет лунного света. Сегодня вечером последняя ночь серповидной луны и проводится особый обряд. Сегодня вечером заражение будет стерта, и земля будет восстановлена. Но обряд еще не начался, так как он должен быть рассчитан так, чтобы кульминация совпадала с заходом луны и восходом солнца. Итак, в Круге символов запахи сока и коры смешиваются с богатым запахом крови на зубах и воды на шерсти. Красные Когти собираются, чтобы скоротать время, пока Сердце Восхода не сможет начать обряд.

Септ - один из немногих оставшихся, который принадлежит только Когтям. Они знают, им рассказывали, что некоторое время назад у Когтей было много каэрнов, за которыми они ухаживали и из которых охотились. Они собираются в Круге символов и слушают как галлиарды воют о волках и о делах, которые были раньше.

Первый вой поднимается над деревьями, и другие присоединяются к нему, рассказывая историю вместе с галлиардами, добавляя детали, чтобы на этот раз история изменилась. Гару не знают, действительно ли происходили события из этих историй. В конце концов, их там не было. Но эти истории передавались на протяжении веков, от родителей к детенышам, от предков к потомкам. Когтям и в голову не приходит, что это просто

басни. Красные Когти рассказывают истории не только для развлечения.

Один коготь, галлиард по кличке Молчащий, не воет. Перед его первым изменением ловушка лишила его возможности выть, лаять или издавать другие звуки. Когда он рассказывает истории, он делает это с помощью языка тела. Когда другие воют, он только слушает с закрытыми глазами, видя мир таким, каким он был, когда происходили эти истории.

Первобытность

Когда мир был Лесом, Океаном и Равнинами, прежде чем появились Города или Дороги, животных не было. Гайя призвала растения, камни и ветры, и каждый из них нашел мать в Триате.

Вивер посмотрела на камни и устроилась в них. Вирм плыл по ветру. Но Вильд запутался в растениях, и так начались проблемы.

Растения

Растения стали расти быстрее и крупнее. Мох покрыл камни, которые так любила Вивер, и они начали неприятно смещаться. Растения распространяли споры, которые плыли по ветру, Вирм превратил ветер в шторм, чтобы рассеять их. Но ничто не мешало им расти, и Вильд не мог их остановить. Растения продолжали расти, и мир стал зеленым. Они покрывали Океан и Реки, ветер давился спорами и листьями, а солнечный

свет совсем не касался земли, ведь деревья и травы жадно впитывали его.

Гайя похолодела. Скалы под Ней недовольно грохотали, над Ней бушевали бури, но Вильда нигде не было. Вильд позволял растениям делать то, что они хотели, но все, что они знали, это то, чему их учил Вильд - как расти.

В конце концов, Гайе надоело быть холодной и терпеть сотрясающие землю жалобы Вивер и раздирающие небо вопли Вирма, и Она предупредила Вильда, что если растения не перестанут покрывать все, Она принесет что-то, что будет контролировать их.

Вильд не ответил.

Животные

Итак, Гайя родила животных. Она произвела множество, чтобы питаться растениями. Некоторые были огромными, чтобы доходить до самых высоких деревьев, некоторые крошечными, чтобы поедать самые маленькие травинки. Некоторые летали, чтобы проглатывать споры в воздухе. Некоторые плавали в Океане и Реках, чтобы есть зеленые растения, росшие на поверхности, а некоторые вообще не всплывали и питались растениями на дне океана. Некоторые рыскали по камням, поедая мох, а некоторые укрывались в лесах, грызя кору.

И Вивер, и Вирм посмотрели на этих существ - и не обрадовались. Теперь, вместо мха, покрывающего камни и горы, Вивер нашла там животных, искавших там еду. Животные ездили на ветру Вирма, чтобы ловить споры. Теперь мир стал еще более хаотичным, чем был раньше, и двигался намного быстрее, животные размножались, питались и умирали. И тогда Гайя, Вивер и Вирм поняли - Вильд связался не только с растениями, но и с животными.

Гайя попросила Вильда остановиться, поскольку животные бесконтрольно размножались, - скоро все растения исчезли бы, оставив только голую землю и пустую воду. Она попросила его поговорить с Вивер и Вирмом и заставить их перестать сотрясать Землю и раздирать небо, чтобы животные и растения могли жить и расти. Но Вильд не ответил.

Хищники

Итак, Гайя родила больше животных, но не для того, чтобы они ели растения. Этих животных она придумала, чтобы они питались другими животными. И в отличие от первой группы животных, которую Она создала, Она не просто выпустила этих новых зверей. Прежде чем отпустить их, Она дала им дары от Вирма и Вивер.

У Вирма они научились хитрости. Поедание травы не требовало размышлений или хитрости, но для охоты на животных они требовались, и поэтому Вирм научил их планировать и думать.

У Вивер они научились терпению. Чтобы есть листья, нужно лишь чтобы они росли на деревьях,

но охотиться - значит ждать, пока животные подойдут поближе, и поэтому Вивер научила их ждать.

И поскольку они были животными, эти новые существа уже обладали даром роста Вильда. Вильд думал, что эти существа будут есть животных так же, как животные ели траву, ничего не оставляя после себя, но они этого не делали. Эти новые животные - хищники - обладали дарами Вивер и Вирма, а также Вильда, и поэтому были сбалансированы. У них был не только голод, но и понимание.

Они распространились по миру. Как прежде растения и животные, хищники были разнообразными. Кто-то плавал в океанах и реках, кто-то летал в небе, кто-то бродил по лесу, кто-то карабкался по скалам. Первые животные - жертвы - научились собираться в группы и следить за хищниками, но так и не научились останавливать размножение, поэтому хищникам всегда было достаточно еды.

Вивер и Вирм не были полностью счастливы, но они согласились, что теперь дела обстоят лучше, когда и растения, и добыча находятся под контролем. И даже Вильд (хотя он никогда не произносил этого вслух) восхищался хищниками больше всего остального, поскольку он рос и изменялся, но ни перед чем не преклонялся. И Земля перестала дрожать, и небеса слились воедино, и цикл продолжался некоторое время.

Крах

Вивер и Вирм не были друзьями. Вивер стояла твердо, желая, чтобы камни и Земля были вечными, в то время как Вирм наслаждался силой сносить даже самые высокие деревья и мечтал обрушить горы. Потребовалось время, но в конце концов они поссорились. Когда они это сделали, все изменилось.

Добыча убежала и спряталась, но большинство погибло в битве между землей и небом. Когда пища начала умирать, хищники обратились к своим дарам, они нашли места, чтобы спрятаться, и стали ждать. Они прятались в местах между океанами и сушей, так как Океан отказывался быть полем боя между Вивер и Вирмом. Пока они ждали, они изменились. Многие из них стали меньше, чтобы спрятаться. Многие стали быстрее, чтобы спастись от сражений. Хищники не гордились собой. Частью их дара было знание того, что не во всех битвах можно выиграть, и они не стеснялись убежать от другого, более сильного хищника или от целого стада добычи. В бою они не участвовали. Они просто ждали, пока Гайя возьмет все в свои руки.

Гайя не могла закончить эту битву, породив новых животных или существ. Она сделала единственное, что могла - пригрозила все закончить. Она сказала, что она просто разлетится в стороны, и тогда не будет больше камней и ветра. Она сказала, что предпочла бы стать ничем, чем смотреть, как равновесие, которое Она наконеч установила, рушится вокруг Нее.

Вивер и Вирм прекратили борьбу и прислушались к Ее угрозе. Вивер снова устроилась в скалах, а Вирм снова закружился на ветру, так как каждый понимал - так они говорили - что одному никогда не победить другого. Выжившие жертвы выползли в мир, поедая оставшиеся растения, и медленно росли, пока мир перестраивался. Хищники снова выползли наружу из укрытий, многие из них стали меньше, но все еще могли охотиться и есть добычу.

Но Вирм продолжал думать и наконец принял решение. Он чувствовал, что Гайя несерьезно угрожала - даже хаос войны не был настолько велик, чтобы заставить Ее развалиться на части. Но даже если Она это сделает, Вирм будет ветром - и как ветер может быть уничтожен? Если бы Вирм мог создать хаос, достаточно большой, чтобы довести Гайю до разочарования, Гайя разорвала бы Себя на куски, и все, что осталось бы, - это космос и ветер - и, следовательно, Вирм.

Когда-то в прошлом Вирм решил довести Гайю до безумия.

Дисбаланс

Стремление Вирма к разрушению началось намного раньше, чем считают другие племена. В своем стремлении понять время они забыли, что измерения закатов солнца и восходов луны ничего не значат для Триата. Нисхождение Вирма, вероятно, началось, когда Вирм появился на свет.

Когда бы Вирм ни приступал к своей задаче, он плыл на ветру и обыскивал всю Землю, оглядывая всех до единого существ и растений, которые там процветали. Он не мог действовать напрямую, но понимал ценность небольших действий во времени. Ветер, давление и вода со временем могут превратить открытую равнину в каньон. Поэтому он искал в мире свои инструменты, идеальные инструменты медленного, преднамеренного разрушения.

Хищники же ими не были. Хищники знали баланс и знали, что, если они убьют слишком много животных, те больше не будут размножаться. Также было решено, что растения, хотя и были прекрасны в своей способности приспосабливаться и распространяться, в конечном итоге были слишком слабыми, чтобы нанести разрушение, которое требовалось Вирму, чтобы свести Гайю с ума. Инструменты Вирма должны были прийти от добычи.

Выбор Вирма

Некоторое время назад люди не были такими дикими, кровожадными животными, какими являются сегодня. Когда мир был молод, они были добычей и ели только плоды, листья и мох. Они собирались вместе стадами, как и сейчас, но если бы к ним приблизился хотя бы одинокий волк, они бы сбежали. Ими питались хищники разных мастей - большие птицы проносились вниз, чтобы унести их, стаи ужасных волков пожирали тех, кто были медленнее всех. Хищникам прихо-

дилось уделять особое внимание людям, потому что, хоть они и не размножались так быстро, как крысы и кролики, но зато круглый год, и поэтому даже с таким количеством хищников, питающихся ими, их численность мало сокращалась.

Они были слабыми по сравнению с могучими змеями, медлительными по сравнению с волками и неуклюжими по сравнению с большими кошками. Они умели плавать, но недостаточно хорошо, чтобы избежать могучих зверей Рек и Океанов. Они могли карабкаться вверх, но недостаточно быстро, чтобы избегать обитателей Лесов и Джунглей. Итак, что же такое знал Вирм, что побудило его выбрать людей в качестве своих инструментов, кто может сказать? Однако выбор Вирма был ужасно проницательным.

Вирм показывает людям правду

Однажды утром, некоторое время назад, стадо людей съежилось под деревом. Огромный змей только что унес одного из них, а остальные сбились в кучу, боясь, что зверь вернется, если они двинутся.

Пока они ждали, Вирм прибыл на порывах холодного ветра и увидел беспомощную добычу. Он принял форму змеи и обвился вокруг дерева, под которым они сидели. И он нашептал им истинную природу баланса.

Если бы Вирм сказал что-нибудь еще, это могло бы не иметь значения. В конце концов, какая бы ложь ни возникла, это по-прежнему была бы просто ложь, и люди не могли использовать ложь, чтобы подняться так высоко. Но он сказал им правду - что они стали добычей только потому, что питались растениями, а не другими животными. Если бы они начали питаться животными, то стали бы сильнее и быстрее, и тогда они могли бы претендовать на территорию, как и другие хищники. Они будут в безопасности и тепле, как и хищники, и им не придется бояться, что их унесут и сожрут.

Люди слушали, увлеченные и молчаливые под деревом, слишком напуганные змеей, чтобы двинуться с места или не согласиться. Скорее всего, они бы забыли все, что сказал Вирм, если бы он просто отпустил их. Но как раз в этот момент олень подошел слишком близко, и Вирм-змея набросился на него и убил его и велел людям съесть его подношение, чтобы они могли стать сильнее.

И из страха за свою жизнь люди ели плоть добычи и пили ее кровь. И они знали, что змей сказал им правду.

Мир меняется

Случилось немыслимое - добыча превратилась в хищника. Вивер смотрела с ужасом и отвращением, потому что она не подходила для таких больших перемен. Гайя понимала, что что-то могло людям стать хищниками, но не желала их уничтожать. Она думала, что люди поймут баланс, как хищники. Она думала, что они перестанут так сильно размножаться, что будут питаться добычей и будут жить небольшими семьями или в одиночку, как хищники. Конечно, Гайя ошибалась.



Люди стекались в лес, где Вирм научил первого из них равновесию. Некоторое время в лесу было тихо. А потом постепенно начали уходить хищники. Сначала из тени и кустарника вышли большие кошки, которые слонялись по ветвям деревьев, и помчались в другие места. Затем волки покинули лес, чтобы охотиться на добычу на равнинах. Наконец, появился великий змей (настоящий змей, потому что Вирм уже давно вернулся к ветру), и Гайя с любопытством спросила, почему хищники покидают этот лес. Змей сказал Ей, что добычи больше не осталось: люди съели всех.

Действительно, вскоре после того, как последний из хищников покинул лес, появились люди. Но они отличались от той мягкой, слабой добычи, которая некоторое время назад вошла под деревья. Они все еще были слабы сами по себе. У них все еще не было меха, но они сделали свой собственный, сняв шкуру с добычи и украв их мех. У них по-прежнему не было когтей - но они сняли с оленей рога и использовали их, чтобы резать добычу. Они все еще были медлительны и неуклюжи, но теперь путешествовали большой стаей. Ибо независимо от того, насколько разумными были люди, сколько бы они ни узнали, они еще не узнали о балансе. Они продолжали размножаться снова и снова, и лес больше не мог их удерживать. Там они съели добычу, и теперь собирались идти дальше.

Гайя была напугана и обеспокоена - но еще не была готова разлететься в разные стороны навсегда. Ей придется пережить гораздо больше страданий, прежде чем Она придет к этому. Но люди не разочаровали Вирма.

Терпение и хитрость

Вивер учила хищников терпению, Вирм - хитрости. Но люди были ложными хищниками. Они стали хищниками только из-за шепота Вирма, и поэтому никогда не получали даров Вивер. И поэтому они никогда не были терпеливыми, но теперь хотят есть, размножаться, убивать, прямо сейчас. И это то, что полюбил в них Вирм.

Люди собирались вместе огромными стадами, а не маленькими семьями. Они хотели накормить своих детенышей сейчас, поэтому вместо того, чтобы терпеливо выслеживать добычу, оставляя некоторых в живых для размножения, они убивали все, что могли найти. Они вынуждали прыгнуть огромные стада животных со скал, а затем оставили большую часть стада гнить, взяв лишь крошечную часть, чтобы прокормиться и одеться. Они разоряли логова маленькой добычи, убивая тех, кто пытался бежать, и оставляя сидящий в логове молодняк умирать от голода. Все хищники убивают, и в убийстве нет ничего плохого. Но люди где-то на своем пути начали рассматривать убийство как такую же потребность, как еду и размножение. И какими бы опасными они ни были раньше, когда они начали жаждать крови ради крови, они стали в тысячу раз хуже.

Кровь или жизнь?

Молчащий слышит новый вой и узнает, что он принадлежит Другу Огня, Аруну, который рискнул выйти из леса и сразился с мертвыми, но ходящими существами:

Некоторые из этих людей однажды ночью отделились от стада и сели вместе. Они заговорили и решили, что им следует уподобиться паукам, пить только жидкости своей добычи. Они любили кровь больше, чем пищу, размножение, жизнь или что-то еще, и решили, что их жизнь станет не чем иным, как охотой за кровью.

В последующие годы они так сосредоточенно охотились, что не замечали, когда их тела умирали, а души оставляли их. Они не заметили, когда Гайя посмотрела на них с ужасом и поклялась забрать у них все безопасные убежища на Земле. Они следовали за своей охотой и пили кровь добычи, и после того, как они наконец поняли, что они в безопасности только тогда, когда скрыты и от солнца, и от живых существ, они начали питаться кровью своих бывших собратьев. И они так умело прятались, что их товарищи до сих пор отрицают их существование, хотя и боятся этих кровопийц.

Вирму наплевать на таких кровопийц; они ничего не делают, чтобы ускорить крах Гайи. Но Вивер любит их, потому что, когда их тела умерли, они также перестали изменяться, что утешает Вивер. Гару, которые говорят, что нежить - это слуги Вирма, ошибаются: они творят зло, чтобы служить только себе, но Вивер их одобряет.

Первое убийство

Люди научились убивать по другим причинам, кроме выживания. Некоторые люди считали, что молодой самец человека должен убить что-то большее, чем он сам, чтобы считаться готовым к спариванию. Другим просто нравилось видеть, как умирает другое животное. Хищники мира с ужасом наблюдали за происходящим, некоторые больше не хотели питаться людьми. Их мясо стало жестким и странным на вкус, и они держались так близко к своим стадам, что многие хищники не чувствовали, что дальше на них безопасно охотиться.

Испуганные животные жертвы всегда прибегали к обману. Некоторые раздуваются, некоторые окрашиваются в цвета хищников. Люди были и остаются добычей, и они искусны в подобных хитростях. Однако вместо ложной окраски или размера они использовали свою численность, чтобы скрыть свою слабость. Это сработало - если бы хищники мира продолжали питаться людьми, возможно, теперь мир был бы другим. Но хищники, не зная, были ли люди все еще добычей, ушли дальше.

Все, кроме волков.

Великие волки чувствовали, что люди могут быть чем-то похожи на них. В конце концов, они жили стаями и заботились о своих детенышах. Они разговаривали друг с другом, как волки. Возможно, волки и люди смогут разделить территорию? Может быть, волки смогут научить людей размножению?

Тогда волки не знали того, что знаем мы сейчас. Никто, ни Гайя, ни какое-либо подчиненное ей существо, не может ничему научить людей. Любой урок, который им преподают, любой дар Земли, который они находят, они испытывают и растягивают до разрушения, а затем обвиняют друг друга в его потере. Независимо от того, какая угроза связана с правдой, независимо от того, насколько убедительны доказательства, люди не могут избежать того факта, что они являются добычей, и у них нет той хитрости или инстинкта, которые им необходимы.

Однажды ночью волчица покинула свою стаю, чтобы прийти к стаду людей. Она знала, что это риск - ни один хищник не приветствует другого на своей территории, и ни одна жертва не потерпит присутствия хищника спокойно. Но тихо и незаметно она двигалась среди людей, наблюдая за ними. То, что она там увидела, было захватывающим... и ужасающим.

Люди построили огромные холмы земли, изменив саму землю вокруг себя. Однако они не жили в этих курганах. Они построили их для размещения своих мертвых. Волчица бродила вокруг курганов и поняла, что, если их рассматривать сразу, курганы сойдутся вместе и будут напоминать змею.

При этом люди проснулись и обнаружили среди них волчицу. Она убежала, но они гнались за ней со своими ложными когтями. Они гнались за ней, пока не покинули свою территорию. Они гнались за ней, пока она не устала и не могла больше бежать, а затем убили ее и сняли с нее кожу.

Другие хищники видели, что произошло, и знали, что мир снова изменился. Люди - превратившиеся в добычу хищники - не только убили другого хищника, но и загнали его как добычу. Мир еще больше потерял равновесие, и Гайя плакала и сетовала. Она решила, что Ей нужна помощь, чтобы поддерживать равновесие в мире, и тогда Она знала, что люди всегда будут создавать ей проблемы. И все же Она позволила им жить, не желая уничтожить даже худшее из Ее творений.

Гайя назначает задачи

Некоторое время назад, после Первого убийства, но перед Первой войной, Гайя решила, что ей нужна помощь, чтобы сделать мир сбалансированным. И поэтому Она созвала хищников мира и дала им задания, помимо еды, разведения и выбраковки стада.

От более слабых хищников - летучих мышей и птиц - Она попросила только, чтобы они наблюдали и сообщали своим более крупным собратьям о чем-нибудь важном. У ящериц, многие из которых сбежали в Океаны, когда Вивер и Вирм чуть



не уничтожили мир, Она попросила запоминать все, что может быть важным. У других хищников тоже были задачи, но с тех пор они отказались от них, а некоторые, как первые быки, стали добычей в качестве наказания. Гайя игнорировала змей, так как боялась, что Вирм снова может выдать себя за них и сбить с толку других Ее детей, но они ревновали и поэтому попытались сами дать себе задание - они тоже потерпели неудачу.

Когда Гайя пришла к волкам, Она дала им особое задание в знак признания их храбрости и их потери при Первом убийстве. Они должны были защищать Ее от всего, что могло разрушить Ее или навредить Ей. Великие волки были в восторге - им казалось, что ради этой задачи потребуется уничтожить всех людей. В конце концов, люди грабили мир и нарушали баланс; конечно, было бы лучше, если бы они исчезли или, по крайней мере, снова стали добычей. Но Вирм вмешался прежде, чем волки смогли приступить к работе, и спас свой избранный народ.

Вирм перехитряет Гайю

По мере того, как хищники мира адаптировались к своим новым задачам, Гайя была уверена, что баланс будет восстановлен. Но затем Вирм подошел к Ней и напомнил Ей, что Она не поручила какую-либо задачу людям, которые, в конце концов, были хищниками. Как им научиться балансу, спросил Вирм, не участвуя в этом балансе? Как они вообще могли узнать об этом?

Гайя согласилась, но у нее не было других задач, требующих выполнения. И поэтому Вирм сделал еще одно предложение - чтобы Гайя позволяла другим хищникам принимать форму людей и размножаться с ними. Таким образом, сказал Вирм, хищники смогут научить людей равновесию, а люди смогут помочь всем избранным Гайей.

Гайя подумала и согласилась. Она пошла к каждому из хищников по очереди и даровала им силу превращаться в людей, и велела им идти среди них и размножаться. И большинство хищников так и сделали, решив тем самым свою судьбу. Даже волки скрещивались с людьми, забыв о несправедливости, которую они потерпели во время Первого убийства.

И Вирм смеялся и смеялся, потому что теперь у каждого из хищников, которым поручено сохранять равновесие, было не только сердце настоящего хищника, но и человеческий разум. Вирм знал, что победил: все, что ему оставалось делать, это ждать.

Первая война

Хищники выполняли свою работу, как могли, но теперь, когда у них был человеческий разум, они не могли вести себя как люди. Они собрались в группы, подобные людям, которых они предпочитали, и приняли обряды и практики, основанные на атрибутах, изобретенных людьми. Тем временем люди объединились и узнали много нового о мире.

Голоса несогласных

Молчащий слушает историю о том, как появились оборотни, а затем слышит рычание и лай позади себя. Несколько других волков громко воют эту версию истории:

Гайя вовсе не была обманута Вирмом! Сила превращаться в людей вовсе не была даром от нее - она исходила прямо от Вирма. Вирм видел, что с каждым из хищников, стремящимся к равновесию, и с огромными волками, готовыми убивать людей, его избранный народ вскорости оставит этот мир. Он заразил человеческую кровь странным проклятием: любой хищник, укусивший проклятого человека, сам превращался в человека. Со временем, конечно, хищники научились управлять этим проклятьем, но это не помешало некоторым из их детенышей вырасти оборотнями.

Прошло еще много лет до того, как хищники сами захотели размножаться с людьми, но, несомненно, эта идея пришла также от Вирма. Гайя никогда бы не привела нас к такому катастрофическому выбору!

Они обнаружили, что могут разводиться огонь, и использовали его, чтобы отогнать любых естественных хищников, которые все еще хотели ими питаться. Они обнаружили, что могут сломить волю некоторых животных, и держали их близко, пока не приходило время их есть. Даже великие волки не были от этого защищены, и люди брали самых маленьких волков и ломали их, так что волки смотрели на людей как на свою стаю и боролись против всего, что могло нанести вред людям.

Люди обнаружили, что могут изменить способ роста растений и даже нарушить цикл роста растений, подгоняя их под свои нужды. Они начали строить дома вокруг своих огромных полей растений, а когда великие волки приходили ночью делать свою работу, люди начали строить стены.

И поэтому очень много стай волков - некоторые из них могли выбрать превращаться в людей, а некоторые нет - собрались вместе. Все эти волки верили в задачу, которую дала им Гайя, и хотели, чтобы люди были уничтожены, а равновесие восстановлено, и ни один из них не запятнал себя размножением с людьми. Пришло время, решили они, уничтожить людей.

Другие племена теперь называют это Владычеством, но Красные когти знают правду о Первой войне. Это не было попыткой уменьшить численность людей и удержать их в своих поселениях, и это не было порождением гнева или мести - по крайней мере, сначала. Первая война должна была стать актом, который восстановил

бы баланс в мире и сделал бы задачи, которые возложила на нас Гайя, ненужными. Но этого, конечно, не произошло.

Волки отправились на охоту, и, когда они достигли первой группы домов людей, они приняли боевые формы, которые дала им Гайя, и двинулись дальше. Но пока они смотрели, к ним из деревни подошел человек и превратился в серебристо-белого волка. Волк велел им остановиться и спросил, что они делают.

Великие волки сказали, что они пришли уничтожить людей раз и навсегда.

Серебряный волк зарычал от ужаса и ярости и сказал, что эти люди находятся под его защитой, потому что он размножается с ними и защищает их. Он позаботится о том, чтобы их не стало слишком много, но убивать их было бы неправильно. В конце концов, их покровитель и учитель - один из избранных Гайей, значит они никогда не стали бы угрожать Ей.

И поскольку великие волки тогда не понимали, как мы понимаем сейчас, природу людей, они поверили белому волку и побежали дальше.

В соседней деревне, высоко в горах, к ним подошел черный волк, когда они с воем подбирались к деревне, дабы напасть. Он сказал то же самое, что и белый волк; он был здесь защитником и альфой. Он показал волкам, что только самым сильным людям позволено выжить в его владениях, и волки приняли это и побежали дальше.

У нас нет возможности узнать, в скольких деревнях были защитники-Гару. В некоторых не было, и волки уничтожили их. В некоторых не было Гару, но другие хищники претендовали на их жителей. Через некоторое время волки, усталые и голодные, вместе легли спать в долине.

Пока они спали, одному из них, по имени Смотрящий по сторонам, приснился странный сон. Вместо призрачных снов о добыче и беге, которые снятся большинству волков, он видел видения в своей голове, как это делают люди. Он увидел огромный улей людей, полный людей, которые воют и охотятся друг на друга, но не могут убежать. За пределами улья были всевозможные хищники, крадущиеся по краям улья, но не способные проникнуть внутрь.

Когда Смотрящий по сторонам проснулся, он знал правду - независимо от лучших намерений, люди не перестанут размножаться, и поэтому волкам придется продолжать Первую войну, не смотря ни на что. Он рассказал альфам о своем сне, и они послушали, и решили, что вместо того, чтобы рисковать сражаться с другими Гару, волки отправят небольшую стаю в деревню, чтобы убить несколько людей, когда тех станет слишком много. Это та часть Владычества, которую помнят другие племена, и они даже утверждают, что были его частью. Но вначале не было племени, только волки, знавшие истину в своих вол-

чьих сердцах, и волки, которые пытались найти истину в человеческих умах.

Конец первой войны

Первая война - Владычество - продолжалась некоторое время. Мы выбраковывали людей, никогда не скрещиваясь с ними, только принимая их форму из любопытства или необходимости. Но другие Гару спаривались с ними. Постепенно, в ходе Первой войны, мы начали понимать, что это с ними делает. Человек, рожденный Гару, вырастает с человеческим разумом, но без волчьего сердца. Волчье сердце естественно, врожденно, но человеческий разум можно изучить. Следовательно, рожденные людьми Гару слабее, чем волкорожденные, и всегда были такими. Но многих Гару соблазнили человеческие обычаи, их слова и язык, их странные практики, их резкие песни. И, наконец, Гару, рожденные людьми, решили, что Первая война должна быть закончена.

За время Первой войны вокруг людей сформировались племена. Разные Гару спаривались с определенными людьми, и волки заключили соглашение, что эти Гару будут отсеивать своих людей (и так и происходило... иногда). Самое большое и сильное из племен, Серебряные Клыки, устроило великое вече. Присутствовали все Гару на Земле. Там Серебряные Клыки объявили, что Владычество закончилось и что будет Литания для всех Гару. Чтобы догмат был включен в эту Литанию, все племена должны были согласиться с ним. Итак, Гару начали определять принципы.

Но наш голос никогда не учитывался. Великие волки не были племенем и не действовали как одно целое. Все остальные Гару предполагали, что мы волкорожденные из какого-то далекого племени, и не замечали, когда мы не голосовали.

Это заняло некоторое время, но, в конце концов, племена приняли решение о Литании и приказали каждому из племен отнести ее в свои дома и научить ей своих детенышей. Именно тогда самый сильный из нас, великих волков, могучая полная луна, называемый Валящий деревья, заревел, чтобы быть услышанным. Он спросил, почему волков никогда не просили голосовать, и как людей будут контролировать теперь, когда Владычество закончилось.

Серебряные Клыки ответили, что они не знали, что великие волки - это племя, иначе им наверняка дали бы голос, и спросили Валящего Деревья, как называется племя. Валящий Деревья ответил, что имя не имеет значения, и снова спросил, как будут контролировать людей.

Правители Серебряного Клыка сказали, что без названия племени Гару не узнают великих волков и будут считать их просто стаями разрозненных мародеров. И Валящий Деревья разъярился и набросился на правителя Серебряного Клыка своими когтями, оставив на его груди кровавые следы от когтей. Правитель отшатнулся от боли и тревоги, и Валящий Деревья завыл,

что теперь и навсегда это имя его народа и что они будут ждать ответа на вопрос о контроле над людьми на их охотничьих угодьях.

Кровавый след на груди правителя была и остается символом нашего племени. Увидев это, каждое из других племен решило, что у них должен быть глиф, чтобы представлять их, и со временем они изобрели глифы почти для всего, что находилось под властью Гайи. Но мы были первыми, кто использовал глифы совершенно случайно.

Валящий Деревья и волки вернулись в свои охотничьи угодья, но не продолжили Владычество. Хотя он восстал против альфы Серебряного Клыка, его волчье сердце осознало, что Серебряный Клык сильнее его, и он будет соблюдать его правила. И поэтому Красные Когти не продолжали Владычество, а убивали людей только тогда, когда они подходили слишком близко к логову или когда они пытались охотиться на выбранные волками стада.

Время шло, а волки ждали, но так и не узнали ответа на вопрос: как держать людей под контролем, не убивая их? Их вопрос стоит и по сей день, и ни одно другое племя, ни могущественные Серебряные Клыки, ни умные Владыки Теней, ни нежные Дети Гайи, не ответили на него.

Человеческое время начинается


Волкам не нужно время, в отличие от людей. Люди напуганы и не уверены в себе, поэтому они должны все измерять, считать каждый лист на каждом дереве, потому что они чувствуют, что это дает им больше контроля. У них не было контроля во время Владычества, поэтому они забыли об этом и обо всем, что было до него. Сегодняшние люди понятия не имеют, что когда-либо были добычей. Они не помнят змея, который сказал им правду.

Время

Молчащий, конечно же, слышал историю о Валящем Деревья раньше, поскольку сам септ назван в его честь. Он идет к внешнему краю Круга символов и слушает Черные Лапы, Полумесяца, который инструктирует щенка:

У нас нет символа «время» и никогда не будет. Волки не понимают, что время идет и что во времени что-то происходит. Они понимают только то, что происходит сейчас. Пришло время спариваться, кормиться, сражаться, бежать. Завтра, если это «завтра» вообще существует, возможно, настанет время для всего этого и многого другого, но если мы думаем о завтрашнем дне, мы забываем о спаривании, пище, борьбе или беге сейчас. Мы не пытаемся угадывать, как давно что-то произошло. Возможно, это произошло день назад или целую жизнь назад. Если что-то на самом деле важно, то какая разница, когда оно произошло.

Итак, для обозначения времени нет символа, потому что оно нам не нужно.



Но после того, как Владычество закончилось, они начали отсчитывать время и хранить истории. Это могло иметь последствия, о которых мы даже не догадывались. Но через некоторое время после того, как Владычество закончилось, мы оказались втянуты в войну другого вида. Мы сражались в ней не из-за волчьих сердец. Это произошло из-за нашего человеческого разума, что несет в себе эту глупость.

Война Гнева

Там, где Серебряные Клыки закончили одну войну, они начали другую. Война Гнева началась задолго до того, как в нее вступили Красные Когти. Впервые она пришла к нам в виде Гримра Убийцы Медведей, могущественного Фенрира, которого наши стаи называли просто Серошкурый.

Через некоторое время после того, как Владычество закончилось и была принята Литания, когда Валящий Деревья забрел в лес, чтобы умереть с миром, и его щенки стали альфами стай, Серошкурый пришел в наши земли. Когти по большей части повиновались Литании, принятой племенами, но некоторые из принципов не имели для нас никакого смысла, и, поскольку нам никогда не давали права голоса, мы решили не следовать им. Серебряные Клыки слышали о таких «преступлениях», слышали о том, что наше племя убивает и пожирает людей, когда они отваживались слишком близко

Человеческая плоть

Молчащий морщится и подается назад, когда вой становится несогласным. Несколько волков громко озвучивают свои мысли о поедании плоти людей как в прошлом, так и сейчас. Молчащий слушает, но разрывающий ночь вой Рожденного в Громе заставляет спор замолчать. Ночь молчит еще несколько мгновений, пока Когти неуверенно смотрят друг на друга, ожидая, когда один из них снова возьмется за вой. Наконец, кто-то это делает, и история Войны Гнева продолжается.

подходить к нашим логовам, и послали Серошкурого, чтобы узнать правду этих историй.

Серошкурый вошел в наши охотничьи угодья в своей человеческой коже, и сразу же на него напали двое молодых Красных Когтей. Он отбросил их с силой медведя и размахивал гигантским каменным топором. Он потребовал, чтобы его представили альфе, и, узнав более сильного Гару, детеныши сделали это.

Серошкурый спросил, едят ли Когти людей. Альфа - Не-Луна по имени Весенний Ручей, щенок Валящего Деревья - ответила, что они ничего не ели (потому что Серошкурый не пришел во время еды). Серошкурый очень рассердился и спросил, ели ли Когти когда-нибудь человеческую плоть, и Весенний Ручей просто ответила, что она не может говорить от лица каждого Красного Когтя. Наконец, на грани ярости, Серошкурый спросил, ела ли сама Весенний Ручей когда-нибудь человека, и она ответила, что нет. Серошкурый рассердился, но больше не задавал вопросов, потому что Весенний Ручей сбила его с толку.

Затем Весенний ручей предложила Серошкурому убежище на ночь и возможность поохотиться с Красными когтями, что он принял. В ту ночь охота была ожесточенной, потому что Когти должны были кормить много волков, и они убили целое стадо оленей. Пока Когти пировали, из леса вылез медведь, прогнал волков от одной из туш и начал утаскивать мясо. Когти увидели, но не остановили медведя. Родичи медведя, Гуралы, хотя их задача была совсем иной, чем у Когтей, никогда не делали им ничего плохого, и поэтому они были готовы поделиться. Но гость Когтей не был так добр к незваному гостю.

Серошкурый прыгнул вперед и сразил медведя одним ударом своего могучего топора. Когти попытались, опасаясь, что он сошел с ума, но Весенний Ручей выступила вперед и спросила, почему он убил товарища-хищника без причины.

Воин Фенрир ответил, что на его родине и на родине Серебряных Клыкков между медведями и волками идет война. Медведи - и Гуралы, как он сказал, - по ночам крали волчат и ели их, воскрешали собственных мертвецов, используя грязную магию, и были в союзе с мертвыми, но ходячими людьми, питавшимися теплой кровью. По его словам, медведей следует убивать всякий раз, когда они будут обнаружены, по приказу альфа-племени.

Когти закончили трапезу, но среди нитья и неловких взглядов. Их волчьи сердца говорили им, что ни один хищник никогда раньше не подвергался нападению без провокации, и что ни один другой оборотень никогда не должен подвергаться нападению, если только он не действовал напрямую против Гайи, поскольку защита Гайи от этого была задачей Гару. Их человеческий разум говорил, что, поскольку Серошкурый был послан племенем правителей, а племя правителей сказала, что Гуралы должны быть убиты, Гуралей надлежало убивать. В ту ночь, пока они спали, Весенний Ручей гуляла одна по лесу, вероятно, ища ответы.

Что с ней случилось, Когти не знают. Все, что мы знаем, это то, что утром части ее тела были найдены недалеко от того места, где Серошкурый убил медведя. И снова воин Фенрир взревел о зле Гуралей, и снова волчьи сердца и человеческие умы Когтей вступили в противоречие. В конце концов, без альфы, которая могла бы вести их, и подсте-

Смерть Весеннего Ручья

По мере того, как история продолжается, и Молчаций слушает рассказы об убийстве Грондров и Аписов, он слышит тихий, пронзительный вой от Питающегося последним - тощего, драного теурга:

Неужели медведи убили Весенний Ручей в отместку, хотя гуралы никогда не обращались к нам без уважения, даже если у них была причина? Может быть Серошкурый убил Весенний Ручей за то, что та рассердила его правдой? Возможно Серебряные Клыки приказали Серошкурому призвать Красных когтей к Войне Гнева? Был ли Серошкурый действительно Фенриром и был ли он вообще Гару?

Имеет ли это значение для наших убитых кузенов-Фера?

живаемые могучим воем Серошкурого, Красные когти вступили в Войну Гнева.

Война Гнева продолжалась некоторое время, и ни один Коготь не знает, чем она закончилась. Многие Гару верят, что она закончилась их победой, но это была война, рожденная безумием, война, похожая на войны людей, такая война, которую никто никогда не мог выиграть. Все знания, которые у нас были об этой войне, пришли от Кораксов, наших друзей и союзников, и когда мы вернулись от них за то, что настаивали на борьбе с Серебряными Клыками, мы потеряли большую часть этих знаний.

Стоило ли нам сражаться с Серебряными Клыками? В этом вопросе наши волчьи сердца и человеческие умы были согласны. Если бы это было так, мы были бы убиты. Ни один настоящий хищник не вступит в бой, когда знает, что он смертельный.

Металл

В прошлом люди охотились - на добычу и друг на друга - ложными когтями, сделанными из камня или дерева, и Красные когти это понимали. Когда люди начали извлекать камень из земли и превращать его в более прочный камень и создавать из него когти, более острые, чем наши, мы обратили на это внимание. Люди явно чувствовали, что создали что-то великое. Однако мы узнали руку Вирма, потому что они ничего не создали. Они просто превратили чистую вещь в то, чего не должно быть. Создание людьми металла, несомненно, было большим уроком хитрости от Вирма, который усвоили и Гару. До того, как люди создали металл, нам нечего было бояться серебра, поскольку из него не изготавливали оружие. Но когда люди научились делать оружие, которого боялись бы они сами, Гару же научились делать когти из металла, которого боялся их народ. Мы знаем историю о первом аруне, сменившем свои когти на серебро.

Аруна звали Улыбающееся дитя Луны, и он был из племени, которое мы знаем как Теневые владыки. В человеческом облике он показывал всем свою улыбку, чтобы все могли видеть, но его улыбка была ложью, и в его сердце не было ничего, кроме ненависти. Еще до того как он нашел себе пару, он нажил могущественных врагов среди Гару в своем племени и в других, и он знал, что, если он не найдет способ победить их, то не выживет и не увидит, как рождаются его детеныши. Но он не был настоящим воином, хотя родился аруном, и однажды ночью он вошел в собрание людей и увидел самца человека, держащего металлический клинок. Он ничего не сказал, только улыбнулся.

Он пошел к Серебряным Клыкам и попросил их галлиардов рассказать истории о лунном металле. Он попросил их арунов рассказать о битвах и о самом страшном оружии Вирма, которое они видели. Он попросил их Серповидную Луну поговорить за него с лунными духами. И Серебряные Клыки обнаружили, что духи Луны могут дать им «Дар» Серебряных Когтей.

Улыбающееся дитя Луны также изучил Дар и отправился убивать своих врагов и зачинать своих щенков. Но когда за ним пришли родичи его

врагов, он сказал, что Серебряные Клыки - единственное племя, знавшее Дар Серебряных Когтей, и, пока Клыки сражались с родичами его врагов, он тихо ускользнул.

Однако он не избежал стыда, потому что Полные луны всех племен познали Дар. Однако молодых клиатов этому никогда не учат, поскольку они должны научиться контролировать свою Ярость, прежде чем им откроют такой смертельный секрет.

Вирм получает племя

Было ли это во время Войны Гнева, или до, или сразу после? Ни один Коготь не знает наверняка. Все, что мы знаем, это то, что Фианна послала послов в наши земли, предупреждая нас о Белых Завывателях. Они обратились во врагов, сказали Фианна, и даже сейчас они собирались и упивались своим безумием. Когда-нибудь в ближайшее время, сказали Фианна, Серебряные Клыки созовут военное вече и поведут Гару на чистку бывших Завывателей.

Красные когти услышали эти слова и содрогнулись, потому что мы видели правду и знали, что Завыватели воскреснут и однажды станут самым могущественным племенем в мире. Но мы также верили в Серебряных Клыков и полагали, что, возможно, хотя бы в этот раз они поняли истинную природу происходящего и будут действовать без промедлений, чтобы предотвратить худшее.

Мы должны были сами возглавить чистку. Некоторое время назад мы могли убить каждого Танцора черной спирали, прежде чем они распространились и дали потомство. Мы могли остановить их до того, как они испортили Гару, преданных Гайе. Теперь они повсюду, армия на службе у Вирма, уже страдающая от безумия, которое Вирм готовит для самой Гайи.

Единственная война, которую мы могли выиграть, но которую так и не начали.

Война за людей

Гару и Фера сражались в Первой войне и в Войне Гнева, но Война за людей велась Вивер и Вирмом, и она продолжается по сей день. Вирм давным-давно дал людям свой дар хитрости. После Войны Гнева Вивер попыталась преподнести людям и свой дар.

Ульи

Во время Войны Гнева люди процветали, поскольку хищники были слишком заняты борьбой друг с другом, чтобы убивать или учить их. Люди построили стены и ульи настолько прочными, что даже сильная стая не могла их свалить. Они разработали методы превращения плоти Вивер в ложные когти, более сильные и острые, чем все, что они делали раньше. И, великая Гайя, как же они плодились.

Люди не размножаются пометами, чаще всего они рожают только одного щенка за раз. Но они, кажется, мало чем занимаются, кроме размножения, и живут намного дольше, чем волки. После

Войны Гнева Когти отступили в еще нетронутые места и сами вывели новые пометы, надеясь, что, если они будут сохранять чистоту священных мест, то еще останется надежда.

Мы появились спустя некоторое время и обнаружили, что многое изменилось. Ульи стали больше, и теперь вместо просто жилищ, в которых спали люди, в них появились здания, на строительство которых потребовалось несколько жизней, посвященные поклонению человеческим историям. Мы ни тогда, ни сейчас не понимали людей, которые настаивают на поклонении своим легендам. Мы рассказываем легенды о нашем прошлом, мы можем помнить уроки, которые преподали нам наши предки, но мы знаем, что создание мира и все в нем происходит от Гайи. Неужели люди забыли, что они притворяются, будто мир создан кем-то из них? Неужели они забыли, как когда-то даже они знали достаточно, чтобы быть благодарными земле, на которой живут?

В то время, когда мы уходили, чтобы вывести и воспитать новое поколение Красных когтей, Вивер пришла к людям и подарила им терпение - или попробовала. Людям не хватало терпения, и хотя некоторые из них усвоили урок и стали лидерами, большинство этого не сделали, просто взяв от мира то, чего они хотели. Люди, которые научились терпению, устраивают Литании для других, но большинство людей следуют своим литаниям только тогда, когда кто-то наблюдает. У них нет сердца, которое говорило бы им, что правильно, а что нет, а их человеческий разум говорит им только о том, что приведет к последствиям, а что - нет. Именно это и было даром, который Вивер преподнесла людям, хоть и не напрямую: закон и следствие, и, что более важно, как нарушить один и избежать другого.

Когда естественный закон вступал в противоречие с человеческими желаниями, они просто придумывали человеческий закон, позволявший делать то, чего они хотели. Если естественный закон гласил, что люди должны избегать охотничьих угодий другого хищника, они создавали «Бога» и говорили, что это существо приказало им вторгнуться в те земли. Те, кто утверждал, что знают разум Бога, стали богатыми и толстыми, потому что другие люди - все еще оставшиеся добычей, все еще доверчивые - верили их словам.

И так было везде, где бы ни находились люди, независимо от того, пытались ли они уважать Гайю. Люди охотятся друг на друга, и они в разладе с миром.

Страх ночи

Красные когти тоже в разладе с миром, также как и все Фера, потому что у нас человеческий разум. С таким недугом нам сложно делать то, чего от нас требует Гайя. Людям она никаких задач не выдавала, поэтому людской разум отталкивает и отвлекает Фера от выполнения их работы. Мы все еще воем о Страхе ночи и их неудаче.

Некоторое время назад Полумесяц по имени Край леса обнаружил на своих охотничьих угодьях небольшое стадо людей. Вместо того, чтобы атаковать, он принял боевую форму и зарычал на них. Сердца людей признали кринос, но их разум не принял этого, и они побежали обратно в свой улей и сказали, что лес был проклят неизвестным им существом. И у Края леса появилась идея, которая быстро распространилась среди других Когтей.

Находя людей на своих охотничьих угодьях или слишком близко к каэрну, они ранили или пугали человека, но не убивали его. Затем человек распространял среди своих собратьев слух, что это место населено привидениями или проклято, и люди избегали его. И какое-то время казалось, что это действовало.

Однако в конце концов люди почувствовали большую потребность ограбить Землю и срубить Ее деревья, чем избегать «проклятых мест». Под маской «охотников на демонов» люди в нарядках и со странными дарами пришли в наши роци и прогнали нас. Некоторых мы убили, но слишком немногих. Сам Край леса погиб от рук этих людей, и Страх ночи постепенно потерял свое влияние.

Война с детенышами человека

Мы не знаем, когда это было, но мы знаем, что это случилось в далекой земле, после Пришествия Вирма, но до последних дней. На этих землях начал расти улей, потому что люди там только и делали, что размножались. Небольшой септ Красных когтей около улья опасался, что вскоре люди вырубят деревья в их лесу, чтобы построить себе новые жилища. Молодой галлиард по кличке Быстрый на вой отправился в улей, чтобы увидеть людей поближе. Когда он добрался туда, его заметили два человеческих детеныша и стали кричать ему вслед «Гару!». Он был напуган, но ему было любопытно: он знал, что человекорожденные оборотни также называли себя «Гару». И вот он подошел к детям.

Он сделал несколько шагов и оказался в ловушке. Люди, жившие в этом улье, знали о Гару - это совершенно точно. Мало того, что их детеныши знали наше имя, но ловушка также была покрыта серебром, и Быстрый на вой, хотя и сильный и молодой, умер в ужасных муках.

В ту ночь люди радовались убийству «монстра». Этот монстр был настоящим хищником и никогда раньше не причинял вреда человеку. То, что сделали люди, было несправедливо, но Когти отомстили.

Всю следующую луну Красные когти каждую ночь посещали этот улей. В одни ночи мы забирали взрослых мужчин, которые стояли снаружи, прячась за своим костром. В другие ночи мы забирали женщин, которые кудахтали друг с другом. Но чаще всего мы забирали их детей, и мы не применяли оружия или ловушек.

Этот улей вымер. Это то, на что способны Когти - то, что мы могли бы делать, будь у нас такая возможность. Но мы этого не делаем, опасаясь неодобрения других племен.

Пророчества

В то время как Страх ночи изгоняли людей из их домов, а другие, более чистые Когти убивали всех, кто подходил слишком близко, истина начинала доходить до племени. Мы узнали, что приближается конец, раньше, чем об этом узнали Безмолвные странники в их бесплодных пустошах и Звездочёты в их храмах, построенных для человеческой мысли. И мы знали, что принесут его люди. Мы знали - даже если мы никогда не слышали Пророчество Феникса - мы знали, что Апокалипсис не случится за один короткий год. Мы увидели знаки и попытались рассказать об этом правящему племени. Но как бы громко мы ни кричали, нас не слышали. И поэтому нам оставалось только размножаться, есть и ждать.

О некоторых из этих пророчеств выли на протяжении веков. Большинство сбылось. Некоторые еще нет. Одно - про бешеного волка, который бушует на какой-то плоской безлесной местности, в гневе сокрушает челюстями странных волкоподобных существ и ревет от ярости и печали. В другом говорится о сильной буре и о медведе, поднимающемся, чтобы разбить бурю. Мы видели как они сбываются.

Наше племя выло и другие пророчества. Наши предки будят нас по ночам, и некоторые из нас видят в своих видениях металлических зверей, которые поглощают целые леса, подбрасывая в воздух живущих там существ и заполняя их обескровленными телами ямы. Мы воем предзнаменования: могучий черный кринос с головой Гару в каждой руке кричит в небо о победе. Но не все наши пророчества ужасны.

С Амазонки мы слышали, что Свирепый голод увидела конец войны в воде. Она увидела, что существо выше деревьев поднимется из рек, чтобы сокрушить силы Вирма. Один старый вой повествует о темном волке с кровью на зубах, который

Невысказанное пророчество

Молчащий знает собственное пророчество. Он слышал его от своего дяди, недавно умершего теурга. Насколько ему известно, его дядя никогда не делился пророчеством с кем-либо, кроме Молчащего. И Молчащий, конечно, не может поделиться им ни с кем. Пророчество нельзя записать глифами, потому что то, что оно предполагает, есть не что иное, как коцунство. Его также нельзя высказать на человеческом языке, даже если бы Гару этого септа могли его понять, потому что таких слов просто не существует.

Но Молчащий знает пророчество о Последнем поражении. Тот роковой день, который ознаменует конец Красных когтей, когда их лишат последней гордости.

Молчащий знает пророчество о Когте, рожденном человеком. Но он не издал бы об этом и звука, даже если бы мог.

придет из черной земли, чтобы повести Гару против безумного правителя-человека. И здесь, в этом септе, мы увидели, как сбылось пророчество о рождении Гайи - и мы вновь обрели этот обряд.

При всем этом Когти не очень подходят для пророчеств. Часто мы не узнаём его, пока оно не произойдет. Вот почему мы пытались рассказать другим племенам о том, что мы видели, чтобы они могли взглянуть на это своим человеческим разумом и поведать нам то, чего боялись наши волчьи сердца.

Ни разу они не дали нам ответов. Это нас не удивляет. В конце концов, мы все еще ждем ответа на гораздо более старый вопрос.

Больше войн

Наша задача под руководством Гайи - сражаться, и поэтому мы никогда не останавливались. По прошествии многих лет наши жизни и жизни наших детенышей продолжали отмечаться новыми кровавыми событиями, и мы видим, что в будущем их станет только больше.

Верно ли Гайя выбрала нас для выполнения этой задачи, или же Она знала, что мы сами будем создавать себе собственные конфликты?

Пришествие Вирма

Некоторое время назад, до того, как небо потемнело, но после окончания Войны Гнева, Когти нашли лунные мосты в далекие места, населенные Гару, которые следовали за странными тотемами и говорили на странных языках. Они, как Серебряные Клыки и им подобные, выбрали людей и размножились с ними. Но они пытались научить своих людей уважению и равновесию. Конечно, это не сработало - в конце концов, люди есть люди. Эти люди были ответственны даже за уничтожение целых видов. Мамонты пали перед ними, и когда Когти обнаружили это, мы почти взбесились против них, пока местные Гару не сказали нам, что эта бойня произошла так давно, что никто из них никогда не видел мамонта. В конце концов, время для нас мало что значит.

Земля, на которой жили эти Гару, была обширной и просторной, и хотя люди не научились всему, они, похоже, знали, как держать свое размножение под контролем. Когти нашли места в дебрях, которые ни один из Фера никогда не заметил бы, и заявили, что они являются нашими охотничьими угодьями. Конечно, Когти были в Чистых Землях еще до прибытия других Гару. Но мы были далеко от побережья и держались особняком. К тому времени, когда мы узнали о пришествии Вирма, мы уже ничего не могли поделать.

Когда прибыли Вирмоноссы, с ними прибыло немного Красных когтей. По мере развития войны Шторма в Чистые земли приходило все больше, и когда они приходили, они иногда присоединялись к нашим септам и стаям, а иногда просто бежали с пришельцами-Вирмоноссами. Поскольку Красные когти не привязывают себя к людям и их глупости, у нас нет необходимости убивать

друг друга из-за различий в месте рождения. У других племен дела шли не так хорошо. Кроатан пали, Вендиго взбесились, Уктена замыслили заговор. И Война Гнева началась заново.

Война Шторма

Гару сражались не только с Фера, но и с Гару. Чистые сражались, чтобы защитить свои дома, и мы тоже сражались, иногда на их стороне, иногда нет, но чаще всего, чтобы защитить свои собственные земли. Однако мы не сражались с другими Фера в этой войне - по крайней мере, не часто. У нас были другие дела.

Умбра, волчье сердце мира, взорвалась бурей, и мы узнали, что одно из наших древнейших про-

Белый волк

Молчащий внимательно слушает завывания о войне Шторма, потому что он знает, что юная горбатая луна по имени Невозможно Скрыть слышит вой своего предка об этой войне и часто рассказывает странные истории того времени. Сегодняшняя ночь ничем не отличается:

Во время войны Шторма люди собирали стада добычи и возводили стены вокруг них, а затем были сердиты, когда волки прыгали через стены и охотились на добычу. Люди начали массовую охоту на волков, и любой человек, убивший волка, был вознагражден мистическими сверкающими чарами. Один человек убил столько волков, что ему больше не нужны были стада добычи - его так уважали, что другие ловили ему еду и шили ему одежду.

Но затем пришла великая Полная луна, Красный коготь под именем Жара на песке. Он был чисто-белым и мчался через равнину к улью этого волкодава. По пути он останавливался у каждого человеческого стада добычи и убивал одного из их животных или, если он не мог найти одного, одного из их детенышей.

Человек-убийца волков устроил ловушку для Жары на песке и сел со своими ложными когтями в ожидании. Но Жара на песке был Гару, и его не заманила добыча. И странное оружие человека не смогло его убить. Он бросился на убийцу волков, и человек закричал, зная, что его время прошло.

Человеческие легенды рассказывали о «белом волке», но они не говорили всей правды. Они сказали, что убийце волков было перерезано горло, и это правда, но Жара на Песках также забрал человеческую кожу и передал ее людям, которые раздавали блестящие награды потенциальным убийцам волков. Они, конечно, не дали ему награды, поэтому он взял и их шкуры и все их предложил Грифону.

Грифон действительно наградил Жару на песках, и все его дети несут его белый мех и жестокое сердце, и так происходит даже сейчас.

рочеств стало реальностью. Мы сражались, когда могли, но как бороться с бурей? Наше волчье сердце велело нам прятаться в берлогах, чтобы переждать, как мы делаем это во время естественной бури. Мы ничего не могли поделать, кроме как ждать и смотреть, а когда шторм наконец закончился, мы знали, кого благодарить. С тех пор мы наблюдали за каэрнами Гуралей в Чистых Землях, на всякий случай, если кто-нибудь вернется.

Во время войны Шторма поведение людей только ухудшилось. Они насильовали землю, покрывали ее шрамы железными перилами и опаливали небо дымом. Местные существа, созданные Вирмом (поскольку Вирм считал нужным занять Гару какое-то время, создавая такие ужасы), полюбили людей и заразили одних, одних съели, а с другими породнились. Прибыли и мертвые, но ходячие люди и охотились ночью, как пауки. Война Шторма была войной с тысячей врагов, и Когти не знали, на чьей стороне встать.

Племена правителей зывали к нам о помощи, как и местные племена, и наши волчьи сердца откликнулись на обоих. Каждый раз, когда Гару сражается с Гару, Красные когти приходят в замешательство и грустят. Мы хотели, чтобы война Шторма была последним разом, когда это произошло, но на горизонте была гораздо худшая война. Наши пророчества тоже говорили об этой войне, но, опять же, никто не слушал.

Война слез

Далеко за океанами, даже дальше Чистых земель, было странное место пустынь, лесов и духов, которых ни один Гару никогда не видел. Эта земля была отделена от мира так долго, что Триат и Сама Гайя обрели новые лица, а Гару там были только по названию. Они размножались не с волками, а с диковинными животными с кашляющим лаем вместо воя. И когда прибыли Красные Когти, они почувствовали себя обиженными.

Они забрались в пустоши этой новой земли и стали размножаться там с ложными волками. Поступив так, они потеряли свои волчьи сердца и стали собаками для племен правителей - и для Вирма. Они не осознавали, что изменение - это путь мира и путь Вильда, и что в разных странах все по-разному. Поэтому волк в одной стране серый, а в другой - черный, и это нормально. Но после скрещивания с этими «динго» Красные Когти забыли об изменениях. И после этого все, что потребовалось, это время, пока Вирм нашел путь в их сердца.

Мы помним имя Кусающий Вирма, могущественной Полной луны, который произвел на свет детенышей от суки-динго и привел Гару во Время Снов, чтобы убить Буньип. Мы помним Войну Слез, как за короткое время погибло целое племя, их кровь залила землю, а Когти были победой над их телами. Мы знаем, что произошло после этого - другие племена заняли их каэрны, галлиарды сочиняли песни победы, а Вирм смеялся и смеялся, потому что Гайя потеряла племя своих лучших детей.

Победа в войне слез

Молчащий слышал историю о том, как Кусающий Вирма обманом заставили возглавить Войну Слез, и эта история до сих пор его смущает. На этот раз, слушая Мировое Сердце, такой же галлиард, как он сам, добавляет в историю рычание:

Кусающего Вирма не обманули. Он понимал, что Черные Спирали подтолкнули его к атаке на Буньип, но атаковал их, несмотря ни на что. Кусающий Вирма выиграл Войну слез и очистил Австралию от ложных Гару, Гару, рожденных от животных, которые не воют. Буньип никогда не рождались волками, и даже динго ближе к волкам, чем те существа, которые их породили. Гайя никогда не давала им задания как и змеям, они украли задание у нас.

И если они украли у нас, что они сделали с Гару, которые должны были защищать Австралию до того, как Когти обнаружили это? Я говорю, что Война слез должна была наступить давно, но это была справедливая война.

Красные когти этой земли все еще там, и родословная Кусающего Вирма все еще существует. Но последний сын Кусающего Вирма бродит по земле, воет от крови, и никто не слушает его вой. Но его услышат, иначе он закричит с небес в ярости, по крайней мере, так говорится в пророчестве.

Иочерневшая земля

Некоторое время назад, после Пришествия Вирма, но перед Последними Днями, люди разорвали плоть Гайи, очистили ее тело от желчи и создали металлических зверей, которые пьют этот ихор. Они построили ульи, которые производят загрязненный воздух и воду, а затем загрязнили мир вокруг них. Мы видели это в пророчестве: все, что о чем могли ли догадываться Гару, о чем говорит Пророчество Феникса. Но мы не знали, что делать.

Харано

Человеческий разум накладывает множество проклятий на рожденного волком Гару. Человеческая любовь сбивает с толку и ненадежна, в отличие от чистой преданности стаи. Спаривание людей сопряжено с эмоциями и болью и во многих случаях имеет мало общего с развитием расы. Человеческая вера - ложь, поскольку люди мало знают о духовном мире и поэтому не имеют истинных убеждений. Но худшее из всех бедствий человеческого разума - это Харано.

Когда мир начал портиться, многие Красные когти призывали к восстановлению Владычества с еще большим рвением, чем когда-либо. И правители-племена нам отказали. Когда сами правители-племена обнаружили, что их земли заражены, а великий Змей шевелится под землей, мы стали требовать действий, и снова были проигнорированы. Мы не могли действовать, потому что племена правителей были альфами. И вот мы отчаялись, опустив хвосты и головы. Вирм убил много Красных Когтей, а люди, убив наших родичей, убили гораздо больше. Но Харано положил конец воину, матери, детенышу и шаману.

Когда люди взялись за работу Вирма, медленно сводя Гайю с ума, мы перестали заботиться. У нас были свои каэрны, немногие остались под нашей охраной. У нас были товарищи, и мы сражались с Вирмом - но тогда мы впервые знали, что не сможем победить. Вирм победит, Гайя сойдет с ума, а Земля превратится в кучу камней, последняя попытка Вивера выжить. Подобно Роргу, Много-когтевому Охотнику, Эшгарра потеряет все, кроме своего разума.

Когда люди пошли на войну, однажды это вселило в нас надежду. Но человеческая война изменилась.

Человеческие войны

Мы никогда не понимали, что заставляет людей сражаться в таком масштабе. Гару вели такие войны, но мы делали это в соответствии с нашими задачами, данными Гайей. Поскольку люди не понимают Гайю, их войны напрасны. Наш человеческий разум находит в этом юмор.

Но когда люди начали использовать яды, мы не нашли юмора. Наши человеческие умы и волчьи сердца чувствовали одно и то же: ужас. Когда люди воевали в прошлом, их кровь питала землю, но это все. Иногда Красные когти использовали их войны как способ унижить некоторых из них, но часто мы просто отступали в наши каэрны и отдышали.

Однако некоторое время назад люди применили друг к другу те же яды, что и к Земле, а затем многие из них действительно умерли. Они душили землю газами, от которых каждый, кто их дышал, откашливался кусочками плоти. Они излечивают болезнь, а затем удивляются ее распространению. Как ни странно, они не видят, что болезни очень похожи на них.

По мере того, как люди становились умнее - возможно, с постоянной помощью Вирма - они научились убивать друг друга громкими ударами грома и огня. Они научились уходить в воду и топить друг друга, уничтожая летающих зверей, на которых ездили их враги. Они поднялись в воздух - и именно там они нанесли наибольший урон, потому что именно там Вирму удобнее всего.

Люди построили летающих металлических зверей. Некоторые летают так высоко и так быстро, что мы не можем их почувствовать, мы видим только их следы. Некоторые летают низко и медленно, и иногда мы можем уничтожить этих зверей. Но многие из них могут метать огонь, гром и металл, и некоторое время назад люди построили летающих зверей, которые несли семя Вирма. Мы знаем от измученных духов мира и из историй других Гару, что произошло, когда это семя было пролито на землю. У нас не было родичей в тех странах, где это произошло, и за это мы воем в благодарность.

Сама земля загорелась. Тени живых стали каменными. Семя Вирма не может творить, поскольку Вирм - не живое существо, но оно может развращать и разлагаться. Мы слышали истории о том, что целые улы падали перед семенем Вирма, и в то время многие Когти радовались.

Но потом мы услышали, что семя испортило землю, и мы взвыли от горя.

Если они убьют себя в процессе, вернет ли это хотя бы одного из убитых ими люпусов? Чем большую часть мира осквернят люди, тем больше вероятность того, что Гайя просто разорвет себя, и Вирм победит.

Исчезающие леса

Когда люди не убивают друг друга, они, кажется, желают, чтобы земля превратилась в плоский луг. Они вырубают великие леса по всему миру - милостью Гайи и нашей защитой этот лес все еще стоит! Что они делают с деревьями, мы не знаем. Они больше не делают оружия из дерева, а их улы сделаны из камня. Возможно, они просто сжигают его как подношения Вирму.

Когда лес умирает, на его восстановление уходит много жизней - даже человеческих. Однако люди не мыслят дальше своей жизни, поскольку они не заботятся о своих детенышах, как волки. Наши братья Гару рассказывают нам, что некоторые люди «откладывают» большие лесные пространства, которые нельзя трогать, называя их «парками» или «заповедниками». Дети Гайи и Стеклоходы, кажется, считают, что это свидетельство того, что люди учатся уважать Гайю. Мы говорим, что это свидетельство того, что люди победили, когда они могут безнаказанно выбирать, какие из мест Вильда можно уничтожить или пощадить, а воины Гайи лишь уважают эти решения.

Красные Когти иногда живут в этих «парках». Мы видим их такими, какие они есть - Вильд, окруженный забором. Это не путь Гайи, и это неправильно. Наши охотничьи угодья принадлежат нам, а не людям, и мы защищаем их, когда это необходимо, но во многих местах Когти признают мудрость не убивать людей на пороге. Каждый волк знает, что нельзя гадить в логове. Вместо этого мы пугаем людей. Мы смотрим на них. И горе любому человеку, который оскверняет такое место, потому что они нарушают не только свои собственные законы, но и законы Гайи.

Новая хитрость

Мы многому научились и не забываем свои уроки. На последних лунах Гару и Фера объединились в далеких местах, и хотя некоторые Когти все еще цепляются за слепоту Серебряных Клыкков, мы воем от радости, что не все наши кузены мертвы. Мы радуемся, что, хотя Вирм безнадежно испорчен, его дар хищникам - хитрость - все еще присутствует.

Но люди тоже становятся хитрее. Волки призывали к человеческой смекалке. В холодных землях, недалеко от этой септы, люди покрывали лезвие жиром, чтобы волки вылизывали его и истекали кровью до смерти. Люди хорошо усвоили свой дар хитрости и использовали этот дар, чтобы охотиться друг на друга, а также на других животных. Их потребность убивать не изменилась.

Мы уже пели о потерях, которые война Шторма нанесла волкам, но мы столкнулись с гораздо более страшной угрозой в холодных землях России.

Иагение септа Зимний лес

Наше племя когда-то было сильным в России, но некоторое время назад люди вступили в войну с волками. Они налетели на нас огромными летающими зверями и издалека ужалили нас своими ложными когтями. Они убили столько, сколько смогли, забив наших щенков в снегу. Когти забирали кровь у этих трусливых фальшивых хищников, когда мы могли, но они двигались быстрее, чем мы. Другие племена помогли нам в этой войне, без политики и без печальных историй о бедных людях, потому что их родичи тоже умирали. В конце концов, мы никогда не узнаем, сколько тварей Вирма все еще живы, сколько песен осталось незамеченным, сколько щенков потеряно из-за людей и их кровожадности. Но, пожалуй, самая страшная трагедия в России случилась после смерти Бабы Яги.

Наши галлиарды долго и скорбно воют по храбрым мертвецам Зимнего леса. Мы слышали эти истории, и истории, конечно же, меняются, но мы знаем, что однажды холодной ночью олень явился стае Красных когтей. Они бросились в погоню, намереваясь сбить животное, но это привело их к каэрну Плодородия, который Когти поклялись охранять. Некоторое время они делали это, даже несмотря на ужас Теневого Занавеса. Они удерживали каэрн перед лицом атаки одного из могущественных Змиев. Когда Баба Яга была окончательно убита, мы здесь, в септе Валящего Деревья, с нетерпением ждали весточки из Зимнего леса, как перед Теневым занавесом мы делились историями и обрядами.

Ни слова не было.

Наконец, не так давно, Сердце Восхода-рья явился великий дух оленя и сказал ему, что пал септ Зимнего леса. Олень не сообщил, как, почему и каким образом его уничтожили. И мы до сих

Судьба Зимнего леса

Когда начинается вой по России, Молчащий замечает, что все голоса, кроме одного, стихают. Рожденный в Громе, галлиард, который раньше утихомиривал разногласия, воет в одиночестве, и Молчащий вспоминает, что он родился в России до того, как поднялся Теневой занавес. Он видел Зимний лес, и его вой наполняет разум Молчащего щенками, дерущимися в снегу, запахами суки в жару и бескрайним лесом, где ни одному волку не нужно голодать даже в самую холодную зиму. Он опускает голову, потому что, если септ действительно пал, он никогда его не увидит.

Рожденный в Громе продолжает выть и восхваляет Черных Фурий, люпус которых иногда посещала и этот каэрн. Он утверждает, что если бы Когти обратились к какому-либо племени за помощью в раскрытии правды о септе Зимнего леса, то это были бы Фурии.

пор не знаем. Мы неохотно рассказываем об этом другим племенам, потому что нам не нужна их жалость. Если септ действительно пал - и зачем Оленю лгать? - тогда мы должны позаботиться о мертвых. Если нет, то мы должны выяснить, почему они так долго не посылали ни слова.

Ахаги и Куча Экунду

Некоторое время назад, после Войны Гнева, но до того, как люди пролили семя Вирма, стая Красных когтей отправилась в страну, где не было волков, и обнаружила, что Моколе наблюдают за ними. Вместо того, чтобы сражаться с могучими драконами, Когти изменились в знак признания их силы и мудрости и спросили, можно ли им каким-то образом разрешить жить там с ними. Драконы дали им задание: если Красные Когти смогут охотиться и размножаться со странными раскрашенными волками Африки, они могут остаться. Красные когти приняли вызов и с помощью сообразительности и духовной магии изменили себя, чтобы размножаться с этими существами.

Сегодня их называют Куча Экунду, и они бегают по бескрайним африканским равнинам, маленькие и пестрые, чего не видел ни один волк в мире. Они сражались вместе с Шагающим с Могуществом и Бастет против приспешников испорченного Короля Симбы, Чёрного Зуба. Их мало, они разорены болезнями, но они восстанавливаются. Даже здесь просачиваются истории, распространяемые их союзниками из Безмолвных странников, что Куча Экунду - настоящие Когти, даже если они не настоящие волки. Они защищают свои стаи от людей и от существ Вирма и уважают Ахаги и других фера Африки. Хотя они приветствуют посетителей Когтя в своем Каэрне Окровавленной Скалы, настоящие волки часто чувствуют себя неуютно в этом климате, и их «родной язык» несколько отличается от нашего.

Опасные чувства

Все Гару слышали истории о людях, истекающих кровью и измученных волками, пока они, наконец, не умирают от кровотечения. Мы слышали истории о человеческих детях, зарезанных и оставленных вне домов своих семей. Мы слышали о человеческих трупах, привязанных к деревьям и выпотрошенных. Большинство Гару полагают, что Танцоры Черной Спирали несут ответственность за эти зверства, а те, у кого есть человеческие родичи, преследуют таких зверей с еще большим рвением.

Настоящие когти?

Молчащий слушает, как под завывания о Куча Экунду раздаются низкие рычания:

Куча Экунду - не настоящие Когти и даже не настоящие Гару. Как и Буньип, они размножаются с животными, которые похожи на волков только тем, что бегают на четырех ногах. Маленькие охотники, которых они выбрали, больше похожи на собак, чем на волков, и в битве они выстраиваются в ряд рядом с другими Фера. Они должны оставаться в своих саваннах и равнинах, никогда не называя себя Красными Когтями.

Но некоторые Гару знают правду.

Черные спирали делают то и хуже, конечно. Однако, когда из леса, в котором никогда не было замечено ни одной Черной спирали, приходит известие о том, что семейный пастух людей был разорван на части, Красные Когти с подозрением смотрят на наши собственные. Нет ничего постыдного в убийстве людей, даже в убийстве человеческих детенышей. Но это убийство должно быть быстрым и чистым, и хотя Гару может считать это победой, она не может радоваться простой резне.

Почему, когда это кажется таким естественным? Потому что единственная причина, по которой это кажется естественным, - это человеческий разум. Человеческий разум наслаждается резней ради самой бойни. Мы - нет. Слушайте свое волчье сердце, когда вы убиваете людей. Думайте о них как о хищниках, которые съедят ваших щенков, и быстро их уложат. Не продлевайте их смерть. Не делайте с ними того, что они могли бы сделать с вами. Если вы позволите себе почувствовать то, что чувствуют они, убивать так же, как они убивают, Вирм вонзится когтями в вашу шерсть и прокатится на вас, как клещ.

Молодые Красные когти иногда попадают в эту ловушку, и мы можем только надеяться, что они одумаются или найдут хорошего учителя. Остерегайтесь мыслей о ненависти и мести, чтобы не стать похожим на Грозовой Глаз Мудрее Гайи, которая заставила своего собственного волчьего товарища по стае убить человека вместо того, чтобы позволить ему спокойно умереть после долгой и полной жизни.

Война на Амазонке

Ни волки, ни Гару не обитают в густых жарких джунглях Амазонки. У Уктена там есть люди родичи, но волки считают землю неудобной. То есть, пока они не войдут в Умбру.

Свирепый голод была одной из первых представителей нашего племени, который отправился на Амазонку и присоединился к войне, и когда она вошла там в миры духов, она могла только восхищаться. Она назвала эти джунгли «Первыми джунглями»

Опасные обряды

Молчаливый слышал историю Грозowego Глаза и знает, что это еще не все, но, конечно, его нельзя услышать. Вместо этого он слушает, как Чёрные Лапы инструктирует своего подопечного:

Слышишь вой волков, поддающихся человеческим эмоциям, да? Я говорю тебе, что у этой жестокости другая причина, и это ужасное знамение для нашего племени. Некоторые молодые Когти открыли или были обучены обрядам, которые питают землю болью и кровью людей. Хотя это может показаться уместным, поскольку люди берут с земли все, что хотят, помните, что рану нельзя залечить, нанеся еще одну рану. Убивайте людей, чтобы они больше никогда не ранили Гайю, но делайте это чисто и быстро, и остерегайтесь Гару, Когтя или нет, кто скажет вам, что вы можете помочь Гайе, совершая такие действия.

и рассылала Когтям по всему миру рассказы о их красоте и необходимости их спасения. И Когти по всему миру прислушались и присоединились к битве.

Голгол Клыки Первого, могучий Фенрис, альфа войны, и Свирепый голод ему подчиняется. Война продолжается, люди, вооруженные серебряными ложными когтями, сражаются с Гару, вооруженным человеческим оружием. Деревья оживают энергией по прихоти Бастет, и ни один зверь или человек не застрахован от Моколе в реках. Битва ведется уже давно, и каждый день все больше и больше Первых Джунглей падает. Многие из вовлеченных Красных Когтей считают, что они ведут не ту войну, что люди, вырубающие деревья, должны быть главной целью, а не люди, крадущиеся по джунглям со своим оружием. Мы слышали истории о том, что Свирепый голод планирует представить эту идею перед Голголом Клыки Первого, но другие Гару насторожены - они помнят истории о последнем могущественном Фенрисе, который расспрашивал Красных Когтей. Однако, поскольку Голгол Клыки-Первый заключил с Бастет некоторый мир, вместо того, чтобы настаивать на их убийстве, она надеется, что он прислушается к разуму.

Новое Владычество

Однако вдали от джунглей положение племени улучшается. На землях Европы, где люди вымостили и осквернили большую часть земли, чем где-либо еще, Первая война началась заново. И этим мы частично обязаны Теневым владыкам.

Не так давно Теневые Лорды предложили свою помощь в спасении наших каэрнов в огромных темных лесах Восточной Европы от влияния Вирма, и мы отказались - принятие помощи от Владык казалось опасным и в конечном итоге дорогостоящим. Но когда Каэрн Голубая река подверглась воздействию человеческих ядов, мы приняли их помощь. Красные Когти стыдятся того, что мы не приняли их раньше, но теперь, когда Владыки поддерживают нас, многие люди в ульях возле охотничьих угодий Красного Когтя исчезли.

Теневые владыки не хотят помогать нам в восстановлении Владычества в других странах, особенно здесь, поскольку их влияние не так сильно, и мы не хотим идти на войну с Серебряными Клыками. Но если Владыки станут правителями племени - и каждый альфа-волк в конечном итоге потеряет свою стаю, будь то умный соперник или просто смерть, - тогда, возможно, все изменится в Некогда Чистых Землях.

Городские волки

Однако новости из Европы не являются обнадеживающими. Когда дикая местность умирает, наши родичи должны следить за тем, какую пищу они могут найти, и это приводит их все ближе к стружьям. Стаи волков теперь бродят по самым грязным и зараженным участкам человеческих ульев, поедая отбросы и крыс. Хуже всего то, что пока мы не найдем место для этих

волков, Когти должны защищать их как от людей, которые убивают их, так и от урра, которые будут размножаться с ними. Хотя мы не хотим сражаться с нашими братьями Гару, мы не позволим нашим родичам заводить детенышей для Костегрызов или Стеклоходов.

Зимний совет

Не так давно, перед великой бурей на Востоке, но после того, как Первая война началась снова, старейшины нашего племени тайно встретились в небольшом септ, называемом Плачущей дочерью. Там они решили, что другие племена будут слишком медленными, чтобы оценить прогресс, которого мы достигли с новым Владычеством. Они спорили и сражались, и, наконец, решили, что в ближайшие годы самых свирепых детенышей Красных Когтей отведут в самые скрытые каэрны и научат путям племени, никогда не видя людей или даже рожденных от людей Гару. Это собрание, названное Зимним Советом, постановило, что, когда Когти станут достаточно взрослыми, они будут объединены в стаи с определенной целью восстановить Владычество в тех местах, где он наиболее нужен.

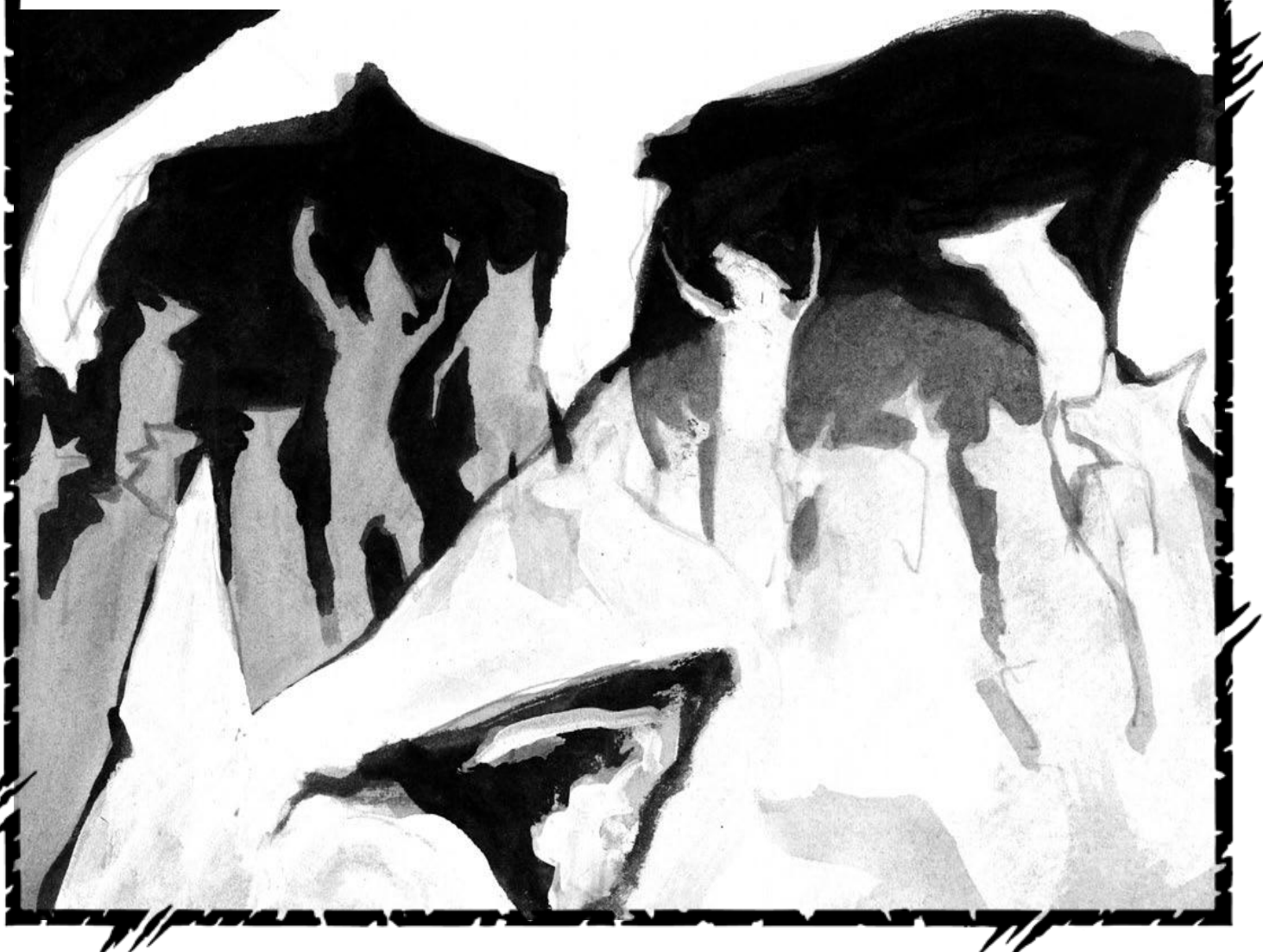
Первая из стаи была сформирована недавно, связана Грифоном и отправлена в улей людей под названием Монреаль. Мы еще не слышали об их деяниях, но определенно такие чистые Гару предназначены для великих дел. Осталь-

ные племена не знают об этих Зимних стаях, да и не могут знать, потому что они наверняка выступят против нас. Но время идет, и племена видят, как легко люди отступают в свои лачуги, когда за ними приходят настоящие хищники, они тоже одолжат нам своих детенышей для этих стай.

Великая буря

Возможно, пробудились существа, разразившие Умбру великой бурей во время Возвращения Вирма, или, может быть, что-то гораздо хуже. Но недавно духи несли рассказы о великой битве далеко на востоке, где дракон, птица и тигр сражались с древним злом. Мы никогда не видели пророчества об этом, и духи были расплывчатыми, но мы понимаем, что не только зло было уничтожено, но и битва унесла жизни тысяч людей.

Хотя мы не склонны гадать, что же произошло на самом деле, многие Когти во всем мире утверждали, что Грифон пришел на Гайю в трех формах - Саблезубый Тигр, Большой журавль и третья, которое мы никогда не видели (драконы считаются существами Вирма, но, возможно, это не всегда так). Эти Когти верят, что трехликий Грифон сразил злое существо и тысячи людей, которых он использовал бы в качестве армии. Некоторые молодые Когти теперь хотят отправиться в эти чужие земли и поискать в Умбре следы Грифона и его таинственного «третьего тела».



Завтра

Мы не воем о том, что произойдет, потому что не знаем. Несмотря на то, что мы храним и держим пророчества о завтрашнем дне, нам редко удавалось разобраться в них настолько, чтобы использовать их. Если бы это было нашим единственным проклятием, у Красных Когтей все было бы хорошо. Но с каждой проходящей луной нам мешают другие несчастья.

Волков убивают

На холодных землях на севере, в разорванных землях России и в Европе, где мы опробовали наше новое Владычество на людях, они убивают наших родичей ложными когтями. В землях к югу от нас, в так называемых Соединенных Штатах, они убивают последних серых волков, а затем говорят, что делают это, чтобы уберечь своих детей от волков. Странно, не правда ли? Если бы они просто оставили нас в покое, волки никогда бы не побеспокоили их детей. Но мы не позволим людям убить нас, не выжав кровь из их тел.

Другие племена, испачканные человеческой кровью, действительно пытаются помочь нам из-за ошеломляющего человеческого лидерства. Но, как мы знаем, законы, созданные человеком, не содержат инстинктов и истинных причин не нарушать их. Ввести штрафы, и некоторые люди, если их поймают, могут заплатить определенную цену, но выбраковка будет продолжаться. Мир сильно изменился с первых времен: люди теперь применяют на нас Владычество.

Красная Звезда

Странная буря на Востоке и появление трехтеплого грифона, несмотря на то, что он мог принести пользу, также предвещали появление Антелиоса, Красной Звезды. Она появляется только в темном небе и недавно стала ближе к Гайе. Мы мало об этом знаем. У нас есть свои пророчества, но они, как обычно, не имеют смысла. Мы слышим вой из других септов Красных Когтей о ребенке, которого не должно быть, о снятии проклятия метисов и о Красной Звезде, собирающей фрагменты Рорга и формирующей свой собственный непристойный мир. Мы не знаем, чему верить.

Наши теурги спрашивают люпусов Гару из других племен, и все они одинаково относятся к звезде. Это хищник, которого следует опасаться и уничтожить как можно скорее. Но мы не можем добраться до него, и даже сейчас, когда мы воем в эту славную ночь, он сияет на нас, смеясь. Некоторые племена называют его «Глаз Вирма». И они могут быть правы. Но мы не будем спешить в укрытие, как люди в шторм. Мы проведем наш обряд вопреки этому злу, и когда-нибудь скоро мы найдем способ уничтожить Красную Звезду. И тогда племена нас послушают, и мы попросим у них ответа. Вопрос старый, и у племен правителей было время подумать над ним. Как управлять людьми, не убивая их?

Если ответа не будет, то мы проведем выбраковку стада как никогда раньше. Наши союзники поднимутся вокруг нас большой стаей, мы соберем Зимних детенышей и отправимся в ульи. Мы быстро убьем людей. Мы не сделаем с ними того, что они сделали бы с нами - сняли с нас кожу, отравили, заманили в ловушку. Нет, мы обрушим на них быстрю смерть с клыками и когтями, как намеревались Гайя и Триат, когда они сделали нас хищниками. Мы снесем их ульи и проведем обряд освежения почвы. Душа Гайи снова станет чистой, и Вирм откажется от своих поисков, чтобы свести Ее с ума. Так будет, и завтра наши детеныши будут воспевать опасность и унижение, с которыми мы, Красные Когти, столкнулись некоторое время назад.

Возрождение

Молчащий слушает радостные завывания грез о будущем, и один вой вивает об остальном. Сердце Восхода прибыло. Старый волк призывает к тишине, и другие Когти в знак уважения склоняют головы. И они сбегают с горы.

Оскверненное место не трогали с тех пор, как прибыли люди. Они все еще там, все еще верхом на своих металлических тварях, все еще мертвы. Молодая стая Целой Горы нашла их, раздавила их машины и убила людей, вырезала на металле глиф, обозначающий «порча», и перечеркнула его символом Ярости. Но дорога, которую построили люди, расчистив деревья и пробив землю, осталась. Когда-нибудь люди будут искать, и это может угрожать самому каэрну.

Без обряда, который сейчас выполняет Сердце Восхода, размышляет Молчащий, возможно, пришлось бы пойти на охоту на людей, ответственных за это, и убить их или, по крайней мере, напугать их, чтобы они больше никогда не возвращались на гору. Для этого нужно было покинуть септу, надеть человеческую кожу и, возможно, даже обратиться за помощью к септу Холодного солнца Вендиго. Теперь в этом не будет необходимости.

Сердце Восхода ходит вокруг металлических зверей, крича Гайе, чтобы она проснулась. Он трет мордой о заостренный край разбитого автомобиля, и его кровь капает на созданный руками человека шрам на лесную почву.

И лес отвечает.

Растения вырастают сквозь грязь, хотя их питает лишь крошечный лунный свет. Они огибают машины, перекрывают дорогу. Корни и мох покрывают металлических зверей, но не касаются человеческих тел. Они распадутся, как и предполагала Гайя. Могучие деревья появляются из крошечных саженцев быстрее, чем нужно, чтобы сожрать мышь. Гару победно воют. Сердце Восхода-Рья, великий мастер обрядов Красных Когтей, очистил и защитил это место.

Молчащий запрокидывает голову к небу. Он не может выть, но сегодня в его волчьем сердце слишком сильное желание.





Глава 2: Илоть

*«Остальная стая спала. Только он почувствовал прикоснове-
ние... он не знал чего. Волки не горюют. Даже по самим себе.»*

- Алиса Борхардт, Ночь волка

Красные гогти - наша последняя надежда.

Соответствующий драматический способ начать, да? Но я искренне верю в это. После почти пяти лет путешествий и обучения среди Когтей, я считаю, что они вполне могут хранить секреты переживания Апокалипсиса, восстановления нашего волчьего наследия и, возможно, победы над Вивер и Вирмом или их лечения. Я не хочу сказать, что септ Красных гогтей где-то запер эти секреты и отказывается ими делиться. Это не путь племени Грифонов (хотя, безусловно, наш путь).

В качестве предисловия, среди Гару меня зовут Малькольм Улыбка ночи, иаллиард Теневых владык, которого иногда называют Малькольмом Лжецом. Только что после моего ужасающего Обряда Перехода, я обнаружил, что наделен (хотя в то время «оседлал», точнее говоря, как я себя чувствовал) с товарищем по стае Красного когтя. Она была Арун стаи, и ее звали Бегущая по Снегу. Мои приключения с этой стаей длились всего год, после чего мой просчет стоил жизни трем из пяти наших членов. Бегущая по Снегу была среди них.

Я взял на себя ответственность известить ее домашний септ о ее смерти и спеть там панихиду. Они не позволили мне, но заставили меня подождать за пределами каэрна, пока они проводят для нее Проводы усопших. Когда все закончилось, меня пустили в септ, но неохотно. Когти - поскольку других Гару здесь не было - относились друг к другу как к семье, и, проведя там всего день, я

уже не мог отрицать, что был совершенно один. Тогда я решил взять на себя ответственность узнать о Красных гогтях, этом таинственном и часто высмеиваемом племени, полностью рожденном от волков. Немногие галлиарды несут истории о племени, и многие Гару, воспитанные человеческими семьями, бледнеют от того, что поблизости есть Коготь. Я надеюсь показать, что такое отношение разрушительно и излишне. Во время этого отчета я стараюсь быть максимально объективным, и у Когтей, как и у всех нас, есть свои недостатки. Я ничего не упустил, поэтому читатель может обнаружить, что я упоминаю о некоторых недостатках племени и задаюсь вопросом, откуда взялся комментарий «последняя надежда». Этому читателю я говорю: прочтите весь документ, и вы поймете, что я имею в виду.

Перед тем, как мы начнем, хочу сказать несколько слов посвящения. Моим главным «ресурсом», так сказать, по многим вопросам, касающимся Когтей, был Филодокс из Красных гогтей, называемый Слышит самые маленькие звуки. Находясь в Восточной Европе, я посетил Каэрн Голубая река (очевидно, до того, как она оказалась во власти загрязнения) и поговорил с Мастером Обряда. Его звали Слышит самые маленькие звуки, и он был очень молод, чтобы получить такую должность. Позже я обнаружил, что у него был ненасытный аппетит к знаниям всех видов, в том числе к более «гуманным» методам обучения, которые позволя-

ли ему изучать обряды намного быстрее, чем его товарищи, и рано занять этот престижный пост. Он хорошо разбирался в знаниях Гару и встречался с членами большинства других племен.

Мне сказали, что когда каэрн пал, он пережил первую волну ядовитых бейнов, которая убила там большую часть Гару. Я слышал, что он впал в Харано, когда дух каэрна истек и умер у кромки воды. Считайте это наследием Слышит-рья.

Волчье племя

Я путешествовал по всему миру. Я бывал в местах, где волки встречаются естественным образом, и почти всегда находил там Когтей, но я также посещал смешанные септы, которые хвастались стаей или даже одним членом Когтя, и разница во взглядах поражает. Когти гораздо больше волки, чем большинство хомидов Гару из людей, и они почти отчаянно сопротивляются любой попытке раскрыть свои человеческие стороны. Однако они признают, что такое существует, но относятся к этому как к невыносимому проклятию.

Это нам (под «нами» я имею в виду хомидов Гару) может показаться странным или глупым, но примите во внимание наш контекст. Однажды мы прошли через то же самое. Выросшие как люди, мы затем должны были научиться вставать на четвереньки и обнюхивать землю, как предугадывать капризы нашей стаи с помощью языка тела и запаха и (это самое главное для многих молодых хомидов) принять, что другой Гару может быть доминирующим. В современном мире господство - непростая задача. Это центр почти всех внутренних проблем нации Гару, не говоря уже о проблемах, которые он вызывает в человеческих делах. Именно поэтому Когти не склонны создавать волну в Нации - они знают, что не доминируют, потому что они не могут двигаться в человеческих кругах достаточно хорошо, чтобы вести за собой. И они готовы это принять.

Разговор с Красными когтями

Общение с Когтями требует терпения и здравой памяти (поскольку большая часть информации, которую можно уловить, будет передаваться через запахи и прикосновения, а также через звук). Если некоторые из моих рассказов кажутся запутанными или некоторые из «цитат», которые я взял от Когтей, кажутся трудными для понимания, пожалуйста, поймите, что их нелегко перевести на человеческие языки. В частности, я хотел бы затронуть три вопроса.

История - некоторое время назад

Я попытался изучить историю Когтя, но это не так просто. Во-первых, они очень неохотно используют какой-либо язык, кроме волчьего, который не подходит для рассказывания историй в манере, к которой мы, хомиды, привыкли. Во-вторых, они еще более неохотно доверяют любому хомиду Гару, который не является товарищем по

стае, и в нескольких обстоятельствах я был вынужден оправдать свое довольно неудачное прозвище и представить себя люпусом (к моей чести, я был обнаружен только один раз, и результат - мой единственный заметный боевой шрам).

Когти не рассматривают историю как непреложный факт, главным образом потому, что все могло случиться вчера. Они рассказывают истории, все от сотворения мира до их последней трапезы произошло «некоторое время назад». Если они чувствуют, что слушателю нужна система координат, они могут добавить «после этого события, но до этого события», но это все, что можно получить в контексте. Поэтому в большинстве случаев я не спрашивал об истории племени. Я спросил о племени в его нынешнем виде.

Человеческий разум и волчье сердце

Красные когти почти повсеместно считают, что инстинкт и человеческая мысль отделены друг от друга. Они понимают, что оба должны иметь дело с другими Гару, и поэтому не избегают полностью «человеческого разума», но в своей собственной компании они обычно полагаются на свое «волчье сердце». Мы все понимаем это различие, даже у людей в какой-то степени есть инстинкт, просто он не такой острый, как у животных. Красные когти, однако, не верят, что у людей есть «сердце», и любой разговор о людях, работающих в соответствии с тем же инстинктом, что и волки, равносителен оскорблению многих Когтей (особенно молодых, которые все еще считают себя больше волками, чем оборотни).

Некоторые концепции, относящиеся к Когтям, принадлежат исключительно человеческому разуму. Среди них: время, ревность, жадность, деньги, милосердие и желание. Это не значит, что они не могут понять или даже узнать эти концепции, но сначала они не узнают их. Все, что они знают, - это незнакомый голод, исходящий из их «человеческого разума», и это их пугает. Иногда, разговаривая с молодым Когтем, я обнаруживал, что меня атакуют или бросают вызов, потому что мои вопросы пробудили в Гару что-то, чего он не узнавал. Что следует учитывать, если помощник Когтя или товарищ по стае будут вести себя беспорядочно.

Написание глифов

Как ни странно, у Когтей обычно нет проблем с написанием глифов. Вы могли подумать, что они сочтут это вещь Вивер или что-то в этом роде, учитывая, что письменность настолько постоянна, но большинство Когтей понимают символы и используют их. Я думаю, что они считают это просто еще одним способом пометить территорию, но для Гару, а не для других животных. Я думаю, что они также полагают, что люди тоже понимают глифы (поскольку люди используют письмо - Красные когти не часто понимают различия между человеческими языками и считают, что все письма одинаковы), поэтому, если они отмечают свои территории глифами, любые люди кто входит, знает риски. Подробнее о Когтях и символах позже.

Породы

Стоит отметить, что Красные когти имеют очень разные мнения о Гару (или даже о племени) в зависимости от того, какой они породы. Если порода не указана, то есть если спросить Красного Когтя: «Что ты думаешь о Теневых Лордах?» и, не уточняя вопрос дальше, Коготь, вероятно, ответит о люпусах этого племени. Я спросил несколько Когтей, что они думают о породах. Ниже приводится синтез полученных мной ответов.

Хомид

У Красных когтей нет хомидов Гару. Когда я был клиатом, мне было так трудно в это поверить, что я на самом деле совершил ошибку, намекнув Бегущей по Снегу, что племя просто убило их, когда они действительно произошли. Результат был болезненным. Племя считает, не повсеместно, но почти так, что хомиды Гару несовершенны, потому что у них отсутствует естественный инстинкт волка, и вместо этого они полагаются на логику, которую легко обмануть. Честно говоря, я их понимаю.

Однако племя страдает из-за отсутствия хомидов-родичей, в основном потому, что они могут долго защищать себя и свои территории только насилем. Люди решительны и непокорны, и, клянусь Богом, если в этих лесах есть чудовище, кто-то в конечном итоге сделает своим делом убить его. Когти понимают эту решимость - это то, что заставляет их верить, что, если они уничтожат человечество, мир исцелит сам себя.

Когти смотрят на свой статус лишенных хомидов как на знак чистоты и насмеваются над Стеклоходами за пренебрежение своей волчьей стороной. Помню, как я впервые был в лесу, пытаюсь разобраться в словах, которые давал мне волчий нос, я могу понять этот аргумент. С другой стороны, когда я упомянул такое отношение к знакомому Стеклоходу, он в ответ процитировал Тербера: «С таким же успехом можно упасть лицом вниз, чем слишком сильно отклониться назад».

Метис

Технически у Когтей нет метисов. Если рождаются такие, которых они не убивают, их передают другим племенам. Но это не обязательно так, как говорится в песне.

В последние годы Когти приняли горстку метисов, рожденных в их племени. Так что не исключено что вы сумеете найти метиса Когтей. Однако вы могли бы посмотреть на такое существо и узнать определение «омега-волк». Метисы Когти - самые низкие в стае. Их редко учат Дарам или обрядам в среде, где все только Когти, и, естественно, они едят последними. Когти считают верным признаком того, что мир действительно облажался, что они вообще должны принимать любых метисов. (И, кстати, хотя найти метисов Когтя вполне возможно, но найти родителей таких метисов практически невозможно.)

Что касается метисов других племен, они доставляют Когтям неудобство. «Гару не должен спариваться с другими Гару» - это закон, но, тем не менее, вот этот метис. Как это случилось? (И да, Когти действительно так думают о своих собственных метисах.) Некоторые молодые Когти, особенно Филодокс, даже не признают метиса Гару, если только этот Гару не будет значительно выше по рангу, и даже тогда метису, возможно, придется доминировать над Когтем как-то первым.

Поскольку вопрос о метисах в племени настолько важен, я попросил Слышит самые маленькие звуки высказать свое мнение, выступая как лидер и филодокс:

Метисы не настоящие волки. Они не могут спариваться, они деформированы и несовершенные, и им нечего предложить нации Гару, кроме своей доблести в битве.

Но метисы изучают Дары, которых не может знать ни один другой Гару. Они часто знают о знаниях Гару больше, чем волки или люди, рожденные от людей, потому что всю свою жизнь они прожили среди Гару. Они не могут передать свои знания своим детенышам, но, возможно, им есть чему научить других. Нет, метисы не настоящие волки, но я думаю, что они настоящие Гару.

Люпус

Когти хотели бы думать, что они определяют породу люпусов, и большинство племен согласятся, но это еще не все. Когти стараются быть волками, а не люпусами Гару, и в этом есть разница. Это вызывает некоторые негласные трения между люпусами Когтями и люпусами других племен, но Когти по-прежнему чувствуют себя более комфортно с другими люпусами, поэтому они обычно просто игнорируют это напряжение.

Мне сказали, что люпус из других племен иногда совершает паломничество в септы Когтя, чтобы узнать, как по-настоящему примирить Гару с люпусом. Я не люпус, поэтому я не могу быть уверен, насколько хорошо это работает. Все, что я знаю, это то, что я никогда не находил простого способа найти баланс между человеком и оборотнем. Вы просто учитесь, как это делать, или выбираете одну сторону и исключаете другую. Я почти уверен, что то же самое и с люпусами, но мне интересно, насколько хорошо Когти демонстрируют баланс.

Когти и другие Гару

Неудивительно, что первое, что я узнал о Красных когтях, - это их мнение о других. Когти обычно открыто высказывают такие мнения, когда они у них есть. Начните разговор, даже на языке Гару, о чистых племенах с присутствующим европейским красным когтем, и он скорее всего уснет, чем присоединится. С другой стороны, любое обсуждение людей (или даже хомидов), скорее всего, привлечет некоторые сильные слова из Когтя, потому что их Обряд перехода учил их иметь мнение об «обезьянах».

Естественно, не все Когти одинаково относятся к племенам, Фера или чему-либо еще. Я задавал одни и те же вопросы различным группам Когтей, а также любым отдельным Когтям, с которыми мне довелось встретиться, и пытался найти какие-то точки соприкосновения. Я не часто был в состоянии делать заметки, но я попытался привести избранные цитаты от Когтей, чтобы проиллюстрировать такую общую точку зрения. Многие из моих цитат взяты от Слышит самые маленькие звуки.

Илемена

Красные когти занимают незавидное место в Нации Гару. Как и у Детей Гайи, их философия не вписывается в современный мир. Как и Костегрызов, их верования делают их непопулярными среди других племен. Как и Потомков, их часто считают жестокими и кровожадными.

Но, несмотря на все это, Когти держатся за то, чего другие племена не могут коснуться. У них есть чистота, которую мы не можем объяснить. Я считаю, что это потому, что другие племена стали слишком сложными - мы основываемся на человеческих культурах или верованиях, а не на Литании Гару или духовных мирах или любых других концепциях, уникальных для Гару. Когти, однако, волки, и это то, что делает их племенем. Это также часто заставляет нервничать другие племена.

Черные фурии

Фурии и Когти - стойкие защитники Вильда, и такое товарищество часто выходит за рамки границ породы и пола. Кроме того, Черные фурии защищали своих люпусов и пытались сохранить здоровье своей породы волков на протяжении многих лет (и добились большего успеха, чем некоторые), что приносит им большое уважение со стороны Когтей.

Трения между двумя племенами обычно исходят от взглядов Когтей на людей. Многие Фурии проводят свою жизнь, защищая людей, и Когти считают это пустой тратой энергии.

Слышит самые маленькие звуки говорит о Фуриях следующее:

Черные фурии оказали нам помощь, когда некоторое время назад на этот каэрн напали, но затем попросили нас помочь в освобождении некоторых людей из плена в нескольких днях пути отсюда. Мы не могли помочь им освободить или помочь людям, и они очень рассердились на нас. Я не понимаю, почему. Литания требует, чтобы они помогли нам защитить каэрн, но ничего не говорит о помощи обезьянам.

Костегрызы

Признаюсь, я сам не особо отношусь к Костегрызам, и Красные когти часто повторяют такое отношение. Они видят в Грызущих урра, собак, которые оставили свое волчье наследие, чтобы жить среди людей и грязи. Большинство Красных Когтей придерживаются пословицы: «Не гадыте там, где едите», и для них Костегрызы поступают именно так, живя в дерьме с самого начала.

Красный коготь Рагабаш из Нью-Йорка (штат, очевидно, не город), который провел время в стае с Костегрызом, сказал о них следующее:

Крысиный Зуб-юф ужасно пах маслом и дымом, носил человеческую одежду, пропахивая рвотой, и слишком много говорил на человеческих языках. Но когда наша стая должна была отправиться в город, он научил меня вести себя как человек, чтобы я не подвергал нашу стаю опасности, и когда Танцоры Черной Спирали атаковали нашу стаю, он первым их заметил и первым бросился в бой. Крысиный Зуб-юф - верный товарищ стаи и настоящий Гару, и я буду защищать его, как любого волка.

Дети Гайи

Детей на самом деле сложно описать. Иногда они действуют как миротворцы, а иногда они самые крутые ублюдки. Я могу осмыслить это, но Когти любят вещи красивыми и простыми, поэтому первый опыт общения Красного Когтя с Детями (или первое, что она сказала о них), как правило, формирует его мнение, хорошо это или плохо. Обычно это либо «благородный воин Гайи», либо «человеколюбивый детеныш».

Мнение Слышит самые маленькие звуки о Детях Гайи:

Милосердие - это уважаемая (если не широко практикуемая) черта среди людей. Среди волков и вообще во всем мире природы это не так. Милосердный хищник умрет с голоду. Милосердная жертва принесла бы себя в жертву, чтобы накормить голодного хищника, и не стала бы производить детей. Дети должны узнать, что мир не милосерден, и они не могут быть ни тем, ни другим, если хотят выжить в этом мире.

Фианна

У Фианна и Когтей натянутые отношения, в основном потому, что Фианна получает огромное удовольствие от еды, питья и (кхм) отдыха. Дело не в том, что Когти не ценят эти вещи, но они не делают из них большую ценность, как это делает Фианна, и считают такой акцент «слишком человеческим». Однако, поскольку люпусы Фианна может создавать песни-завывания несравненной красоты и сложности, иногда два племени находят общий язык. Однако чаще хомиды из племени находят Красных когтей надменными и резкими (хотя, со своей стороны, Когти думают, что хомид Фианна слишком много говорит).

Слышит самые маленькие звуки о Фианна:

Однажды стая Фианны остановилась у Каэрна Голубой реки на ночь перед тем, как по нашему лунному мосту отправиться домой в Ирландию. Они жаловались на скуку, поэтому мы пригласили их поохотиться с нами. Это было неприятно. Мы рассказывали им истории, но они плохо их понимали. В конце концов, они развели костер и пили яд, пока еле еле ходили. Утром сказали, что Когти не умеют хорошо проводить время.

Потомки Фенрира

У Потомков и Когтей есть одна общая черта - жажда крови. Это то, чему меня учили перед моим Обрядом перехода, что эти два племени были великими воинами, но мало что еще. Однако мне это всегда казалось слишком упрощенным.

Красные когти, к сожалению, смотрят на Потомков во многом так же, как и на Фианну: как Гару, которые позволяют своей человеческой стороне влиять на них. Красные когти не воспринимают «ярость берсерка» как нечто унаследованное от волка. В конце концов, волки не впадают в бешенство и не убивают все, что движется в ущерб их собственной безопасности. Волки - хищники, и хищники сражаются, чтобы выжить, а не ради славы. Итак, хотя Когти уважают силу Фенрира, они также по-прежнему опасаются их.

Я думаю, что Скрытый в листьях, Коготь рагабаш, которого я встретил в Германии, лучше всего выразился:

Потомок пахнет и большую часть времени ведет себя как бешеные волки. Любая шутка, любой игривый укус могут их разозлить. Их хомиды иногда бывают более уравновешенными, но их метисы считают за честь умереть за Гайю. Для метисов, возможно, и так, но я не хочу, чтобы меня забирали с ними!

Стеклоходы

И вот тут все становится неприятно.

Стеклоходы преимущественно хомиды. Во многих смыслах они являются полной противоположностью Красных когтей - они защищают и поощряют человечество, они считают свою волчью сторону неудобной и т. д. Нетрудно представить, что чувствуют Когти при этом. Стеклоходы для Когтей, урра, и это почти самый комплимент, который они когда-либо им когда-либо говорили. Фактически, поскольку племенное название Стеклоходов изменилось с годами, некоторые Красные Когти просто назвали их Вивер-Раттерами и на этом не остановились.

Некоторые Красные когти предполагают, что Стеклоходы намеренно избегают своей волчьей стороны, как Когти - своей человеческой стороны. Это, конечно, неправда, но интересно наблюдать, как Красный коготь борется с люпусом Стеклохода. Стеклоходы имеют тенденцию впадать в позу «омега» быстрее, чем вы можете сказать «жалкое домашнее оправдание для хищника».

Однажды я совершил ошибку, упомянув Стеклоходов при аруне Когтей на тихоокеанском северо-западе:

У этих проклятых урра был шанс стать настоящим Гару еще до того, как люди засрели на всю планету. То, что они научились наслаждаться запахом, не исправляет их ошибку.



Теневые владыки

Ой. Первая реакция, которую я получил от многих Когтей, когда они слышали о моем племени, была: «Чего он хочет?» У Теневых владык плохая репутация. Наша философия «цель оправдывает средства» стоила нам очков с каждым племенем, а для Красных когтей, с которыми «некоторое время назад» произошло небольшое отступление, это может быть чертовски проблематичным.

Однако в последнее время ситуация улучшается, поскольку Теневые владыки во всем мире принимают сигналы от маркграфа. Он заключил успешные союзы с Когтями в Европе, и послание гласит: Владыкам можно доверять, и даже им можно следовать. Если Клыки падут (а я этого не желаю, понимаете, я просто говорю «если»), то Владыки могут быть тем, что удерживает Красные Когти в одиночестве от блуждания в лесу - или, что еще хуже, от войны с человечеством.

Слышит самые маленькие звуки умер до того, как Красные когти и Теневые владыки объединили свои силы в Восточной Европе. Быстрый как река, другой член септа Голубой реки, сказал это, когда я разговаривал с ним после разрушения каэрна:

Теневые владыки храбро сражались бок о бок с Красным когтем и Черной фурией. У них были боевые шрамы, но они победили. После этого они завыли так же громко, как любой Коготь при победе. Может быть, мы не доверяем Владыкам только потому, что альфа сказал, что мы должны?

Безмолвные странники

Безмолвные странники сильно беспокоят Красных когтей. У них нет настоящей территории, они не похожи на волков и не пахнут так, как волки, и они путешествуют с привидениями (добровольно или нет). Когда они появляются, они почти всегда приносят плохие новости, и хотя большинство Красных когтей знают достаточно, чтобы не приравнивать посланника к сообщению, некоторые из них так не думают. Повсюду в мире Когти смотрят на Странников как на ущербных - в конце концов, Когти все еще имеют некоторые из их родных мест.

В Африке же дела обстоят несколько иначе. Куча Экунду уважают Безмолвных странников почти до почтения, особенно после того, как Шагающий с Могуществом помог спроектировать Ахади (подробнее об этом позже). Я полагаю, это потому, что на равнинах Африки ловля добычи в основном зависит от скорости, и никто не может победить странников в беге на скорость.

Вот что Слышит самые маленькие звуки говорит о Безмолвных странниках:

Волки - хищники. Шакалы - падальщики. Безмолвные странники - что-то среднее, и многих из них преследует вонь падали. Я доверяю Странникам, но не верю тому, что следует за ними.

Серебряные клыки

Красные когти во многих местах рассматривают Клыков как «альфа-племя», по крайней мере,

так они говорят. Но многие Когти никогда даже не встречали Серебряных клыков. Они слышали истории о величии Клыков - все мы слышали - но все эти истории улетучиваются, если первый встречный Когтем Клык - сумасшедший, от глупости ли или же будучи с рождения. Родословная имеет большое значение, но Когти не всегда будут следовать за лидером на верную смерть, исходя из этого.

Обратите внимание, я сказал «всегда». Раньше, если Клыки нуждались в зачистке деревни или нападении на конкурирующий септ, они вызывали Когтей. Один лидер Серебряного клыка, стоящий среди стаи в форме Хиспо, действуя как альфа, мог сплотить Красных когтей в мгновение ока. Кто знает, сколько Когтей погибло, выполняя планы Серебряного клыка? (Я слышал много историй, но признаю, что, учитывая мои источники, моя информация может быть немного предвзятой.)

Однако в последнее время Когти начинают осознавать эти неприятные факты. В той части мира, где есть «правлящее тело» Гару - например, в Австралии - Когти с каждым месяцем все больше косятся на Клыков. Я думаю, что если Клыки потеряют всякое доверие в глазах Красных Когтей, Нация Гару может потерять другое племя.

Пока я был со стаей, я много говорил с Клыками. Не то чтобы я когда-либо встречал такой, конечно - фанатизм начинается дома, черт возьми. Бегущая по Снегу однажды поставила меня на место:

Вы когда-нибудь вели стаю? Вы когда-нибудь действовали как альфа или отвечали за еду, сон, совокупление стаи, защиту от врагов или согревание? Вы когда-нибудь заводили или учили щенка охотиться? Я не рассказываю вам истории. Вы не боретесь за меня. Мы не должны вести вместо Серебряных Клыков.

Звездочеты

Звездочеты склонны сводить Когтей с ума. Они любят загадки, а Когтям наплевать. Им нравится расширять свой человеческий разум, и Когтям наплевать. Тем не менее, они сходятся во мнениях по одной теме: Вивер.

Звездочеты (и я знаю это, потому что слышал из вторых рук от соплеменника Хаккен) уже много лет рассказывают, что Вивер представляет собой большую угрозу, чем Вирм, и, конечно же, это в значительной степени то же самое, что и Когти. Если два племени преодолеют свои первоначальные различия, что чаще случается с люпусами звездочетов, они могут придумать несколько впечатляющих способов сбить Вивер с вершины горы.

Проблема теперь, конечно, в том, что Звездочеты отступили обратно в Азию, и многие Когти видят в этом «ускользание с хвостом между ног». Кроме того, поскольку большинство Когтей никогда не встречались со Звездочетом, они знают, что «смотрящие» - это все, что может знать Коготь.

Я побывал только в одном септе, где были и Красные когти, и Звездочет. К тому времени, как я

приехал, Звездочет уехал, чтобы вернуться в Азию, но я поговорил о нем со Странной улыбкой, Теургом Красным когтем:

Марк Рев Моря какое-то время был нашим Зовущим Вильда. Духи слушали его, старейшины слушали его, но его голос усыплял Когтей.

Уктена

У Когтей странные отношения с так называемыми «Чистыми». Предположительно Когти были в Америке раньше остальных европейских Гару и спаривались с местными волками и даже основали несколько каэрнов, прежде чем остальные из нас появились и разрушили мир. Но по большей части Когти имеют те же проблемы с Уктена и Вендиго, что и с Фианна: слишком много внимания к их человеческим родичам.

Еще одна особенность Уктена - их склонность к секретам. Я знаю, что могу говорить, но когда у Теневого владыки есть секрет, ты никогда не узнаешь его. Когда у Уктена есть секрет, он будет вести себя самодовольно, и такое поведение чертовски раздражает Когтей (они считают это ложью).

С другой стороны, однако, Уктена плечом к плечу с Когтями на юго-западе Америки пытается спасти оставшихся мексиканских волков, и в некоторых случаях Уктена принимают подход Когтя к сердцу. Я случайно знаю, что в Северной Мексике Владычество возрождается, и Когти помогли в его достижении.

Септ, к которой принадлежит Странная Улыбка, на самом деле был основан Уктена, поэтому, конечно, ей было что сказать о них:

Наши лидеры здесь - Уктена. Они руководят, сохраняя септ в безопасности и защищая, а не бросаясь в бой, что бы ни случилось. Они ведут себя как волки, думая о всей стае, а не о своей славе. Когда возникает новая угроза, они исследуют ее сами, осторожно и внимательно. Фактически, они часто не могут отдохнуть, пока не узнают об этом все.

Вендиго

Многое из того, что я сказал об Уктена, справедливо и для Вендиго. Однако Вендиго - свирепые, кровожадные (в буквальном смысле слова) воины, и для настоящих жестких Красных Когтей это преимущество. Однако некоторых Красных Когтей такая ярость очень нервирует.

Каннибализм - большое табу для Гару и волков. Тот факт, что Вендиго следуют за духом каннибала, а этот хомид Гару впадает в каннибалистическое бешенство в Рабстве Вирма, не ускользает от Красных когтей. Иногда Когти и Вендиго сражаются бок о бок друг с другом, убивая белых людей, если они отваживаются на родные земли или слишком близко к каэрну. В других случаях Когти осторожно наступают на территорию Вендиго, никогда не зная, что туземцы будут делать дальше.

Во время посещения септа Плачущей дочери на Аляске я поговорил с Бегущим лунным лучом, Филлодоксом, который когда-то действовал в качестве эмиссара в септ Холодного солнца Вендиго:

У Вендиго всегда есть теплые места для сна и много кровавого мяса. Но я всегда тщательно нюхаю мясо перед едой.

Танцоры черной спирали

Я знаю, что они не из племен Гайи, но здесь нужно поднять пару пунктов.

Я упоминал ранее, что ошибка, стоившая жизни трем Гару - одному Когтю - была моя. Собственно, я назвал это «просчетом». Я предположил, что Танцоры глупы и безумны, и что если я использую Зов Вирма, они бросятся прямо в засаду.

Так не вышло, и я не буду вдаваться в подробности, в основном потому, что плохо помню ни одну из них. Все, что я знаю, это то, что когда все казалось безнадежным, Бегущая по Снегу бросилась в бой и пришла в ярость (буквально). Она разорвала на части четырех ублюдков, охваченных Вирмом, прежде чем они сбили ее. Тем временем я пытался придумать, как выбраться живым (что, очевидно, я и сделал).

Когда я пришел к ней домой, после того, как мне наконец разрешили поговорить с некоторыми из Гару там, арун, обучавший ее до ее обряда перехода, рассказал мне, почему она вела себя именно так:

Люди, как бы мы их ни ненавидели, делают то, что делают, из-за ошибки Триата и Гайи. Танцоры Черной спирали делают то, что делают люди, и даже хуже, но делают это намеренно. Мы можем ненавидеть людей за то, что они слепы, но Танцоры с открытыми глазами и носом к ветру ведут свои когти к Гайе.

Еще кое-что о Когтях и Танцорах, что я уловил в ходе своих путешествий: они никогда не признаются в этом, но у них есть образ мыслей о падшем племени «они существуют, но ради милости Гайи, приду я». Большинству Когтей было бы слишком легко уступить Ярости и присоединиться к Танцорам или пасть перед Вирмом, и это редкий Коготь, который не соблазнится этим понятием хотя бы раз.

Красные Когти и Фера

У меня самого был ограниченный опыт работы с Фера. Однажды я встретил Коракса в европейском септе, но помимо этого, мой опыт ограничен тем, что я знаю из рассказов. Тем не менее, мне удалось встретить довольно много Красных когтей, имеющих опыт работы с другими племенами перевертышей.

Когти часто озадачены этими племенами, и в прошлом их втягивала пропаганда, которую распространяли вокруг них Серебряные клыки и другие племена (включая мое). Как бы ни было соблазнительно сказать, что, поскольку Когти так погружены в свою дикую сторону, они не последовали бы человеческой ревности и лжи, которые спровоцировали Войну Ярости, все не так про-

сто. Для Когтей другие племена - соперничающие хищники, и поэтому, когда пришло время собрать поддержку в Войне Ярости, Клыки знали, на какие кнопки нажимать.

Аджаба

Я провел некоторое время с Куча Эжунду в Африке, и они рассказали мне о гиенах-оборотнях. Я сначала не поверил этому, но их галлиарды рассказывали истории, которые не сильно менялись от септа к септу, поэтому я начинаю думать, что может существовать порода фера, которую большая часть нации Гару даже не знает о том, что они существуют. Очевидно, эти аджабы начинают возвращаться с грани исчезновения и являются довольно способными воинами.

Итак, что бы это сделало для всемирной репутации Красных когтей, если бы они могли помочь спасти племя перевертышей от уничтожения и представить их народу Гару как новую силу в войне против Вирма?

Ананаси

Красные когти не сталкивались ни с одним из предполагаемых пауков-оборотней, как и все мы. Полагаю, это потому, что, будучи порождением Вивер, они оставались в городах. Вы можете догадаться, какое отношение к ним испытывают Когти.

Бастет

С другой стороны, у кошек-оборотней есть некоторая история с Когтями, и это не очень красиво. В Северной Америке коренные жители Бастет (я полагаю, пумы и рыси) действительно довольно хорошо ладили с местными Гару. Красные когти не часто пересекались с Бастет ни тогда, ни сейчас, но когда это случается, кто-то обычно умирает. Однажды я встретил галлиарда Красного когтя по имени Убийца рыси, и он рассказал мне, как он получил свое имя и что он думает о Бастет:

Однажды в охотничьих угодьях моего септа я нашел оборотня, который ел кролика. Я зарычал и пригрозил, он перевернулся на спину и ударил меня лапами. Я принял форму Хиспо и оскалил зубы, он имитировал мои движения. Я встал на две ноги в боевой форме и предупредил его, чтобы он покинул земли Когтя, он принял человеческий облик и издевался надо мной.

Я ударил один раз, и его голова упала на землю.

Так называемые «Глаза Гайи» действительно слепы. Я бы никогда не предупредил Бастет, если бы знал, насколько это глупо.

Конечно, такое отношение не является универсальным. В Африке Куча Эжунду (которые, как мне сказали, являются исключением из племени по многим вопросам) хорошо ладят с большей частью Бастет. Но



с другой стороны, африканские Фера якобы теперь находятся в рыхлой коалиции, так что это могло иметь больше общего с этим, чем конкретно с Куча Экунду.

Кораксы

На протяжении многих лет Ворон был тотемом для бесчисленных стай Гару, и Красные когти признают Ворона терпеливым и знающим духом. Что касается Кораксов, они приносят новости в септы Когтей, как и любые другие септы, и они падальщики, а не настоящие хищники, поэтому Когти не чувствуют угрозы. Красные Когти не возражают против использования скрытых атак и уничтожения огромного количества врагов (в конце концов, «честный бой» - это человеческое понятие), поэтому они счастливы принять любую информацию, которую Коракс готов им дать.

Единственное трение в том, что Коракс чертовски разговорчив. А Красные когти не особо болтают. Однако в целом я видел, как обе группы идут на уступки из-за слабостей друг друга.

Гурали

Между Гару и Гуралями есть действительно плохие отношения. Я думаю, мы все это знаем. И будут ли Красные когти следовать линии партии «Война Гнева была справедливой, потому что медведи-оборотни были злыми монстрами, собирающими трупы», полностью зависит от того, в каком септе вы находитесь.

В некоторых местах, особенно в Европе, где Красные когти все еще находятся в относительно непосредственной близости от Клыков и Владык, вы найдете Красных когтей, которые негодуют по поводу «медведей Вирма». В США, однако, Когти слышат больше историй о Гуралях от Вендиги и Уктены, и поэтому они получают версию «целителя».

Если вам когда-нибудь придется поговорить с Красными когтями о Гуралях, узнайте, что слышали местные Когти, прежде чем высказывать им свое мнение. Некоторые септы Красных когтей будут прыгать от радости при любой новости о том, что медведи-оборотни все еще могут быть рядом, некоторые из них ухватятся за шанс исправить эту оплошность.

Между прочим, я не знаю, живы ли еще какие-нибудь гурали, но Красный коготь в септе в Вайоминге действительно сказал кое-что, что однажды вселило в меня надежду:

Наши галлиарды воют в Казрне Глубинных пещер, где когда-то ухаживал большой бурый медведь. История гласит, что она заснула так глубоко в земле, что ни один зверь не мог найти ее запах, но прежде чем она это сделала, она отдала казрн на попечение Красных Когтей. По сей день Большая Медведица наблюдает за казрном, а наши полумесяцы обучаются особому обряду приветствовать медведицу на случай, если она вернется.

Моколе

Опять же, это зависит от того, где вы находитесь. Но большинство Когтей видят в оборотнях-аллигаторах - существ Вирма. Они не только

соперничают с хищниками, но и являются рептилиями (что означает, что они странно пахнут), и они очень похожи на то, чем должны быть твари Вирма. Многие Когти даже не знают слова «Моколе», но если они когда-нибудь увидят его, они предполагают худшее и атакуют.

В септе в Луизиане, о котором я упоминал, волки иногда испытывают проблемы с аллигаторами. Никто еще не видел Моколе, но, основываясь на том, что мне сказала Странная Улыбка, я бы сказал, что у них есть чертовски хороший шанс:

Иногда мы слышим звуки болот, похожие на громадные мехи. Иногда эти звуки эхом разносятся с моря, как будто огромные звери поют друг другу сквозь туман. Наши лидеры септа - Уктена, как я уже сказала - любопытны и хотят отправить стаю в болота, чтобы найти источник. Я надеюсь, что они не пошлют стаю, известную своим боевыми навыками, потому что я думаю, что такая стая не вернется.

Наги

Одна интересная особенность красных когтей заключается в том, что они имеют исторические корни в Индии, о которой большинство других племен мало что знают. Из-за этих корней Когти действительно кое-что знают о Нагах - они были танцорами. Я поговорил с Ползушим мимо Наблюдателей, не-луной недалеко от маленькой деревушки в Восточной Индии, который сказал о них следующее:

Со змеями-оборотнями обращались жестоко. Мы поем старинный вой о том, как они танцуют, раскачиваясь назад и вперед с грацией и красотой, с которой не мог сравниться ни один из наших охотников. Но помните, почему змея танцует, и что она не может слышать музыку.

Нувиша

Красные когти особо не думают об оборотнях-койотах. Они не видят «мудрого обманщика». Обычно они видят «трусливого псевдо-волка, который убегает с нашими убитыми и поедает мусор». Большинство глупых уловов Нувиша либо проходят прямо рядом с головами Когтей, либо оскорбляют их, потому что основная идея, кажется, звучит так: «Думай как человек, и ты все поймешь». Это не лучший способ научить Когтей чему-нибудь.

Нувиша якобы обладают чувством юмора Гайи. Красные Когти хранят юмор прямо в своей части «человеческого разума» и поэтому не доверяют ему (по крайней мере, молодые). Я полагаю, что Нувиша, который больше фокусируется на «игре» и преподает уроки, имеющие прямое практическое применение, мог бы продвинуться дальше с Когтями.

Раткин

Волки едят крыс и мышей. Красные когти презирают города, в которых живут Раткины. Раткины разносят болезнь, и они неизменно вспыльчивы. Когти и крысы-оборотни не ладят, но им действительно стоит. Зачем? Потому что они оба чертовски злы на человечество.

Не могу поверить, что записываю это, но если Красные когти когда-нибудь воспользуются численностью и положением Раткинов в каждом крупном городе - если эти две группы когда-нибудь решат учиться друг у друга - человеческая раса окажется в каком-то серьезном дерьме. Это потребует серьезного нестандартного мышления со стороны обеих групп, но это не исключено.

Рокеа

Волки обычно не посещают береговую линию, а акулы-оборотни обычно не уходят вглубь суши. Единственное место, где я встречал Когтей, которые когда-либо знали о Рокеа, было в Европе, и даже тогда они знали только о существовании Рокеа.

Красные когти и другие существа

Когти не видят вампиров и человеческих магов так часто, как некоторые другие племена, потому что они придерживаются диких земель. Все это означает, что они видят монстров, которых мы, хомиды, не могли себе представить. Фоморы в телах гигантских медведей, материализованные духи из Гайя знает какой части Умбры, Вирмовы норы, которые гноились десятилетиями, потому что никто никогда не попадает в эту часть леса - Когти справляются со всем этим как само собой разумеющееся. Просто имейте это в виду, если вы думаете, что им легко, потому что они не живут в городах. Горо-

да обеспечивают защиту, о которой мы не думаем, а в лесу все ставки не принимаются.

Вампиры

Мне сказали, что иногда кровососы ходят в леса. Некоторые из них могут даже превращаться в волков, как рассказывают легенды. Угадай, что? Когтей не обмануть. Помните, что значительная часть волчьего «языка» - это запах, и, насколько я понимаю, трупы не могут его произвести. Любой волк-нежить, попавший в ольфакторный диапазон стаи Красного когтя, вероятно, будет разорван на части.

Но вот страшная история. Однажды я слышал о стае Красных когтей, которая нашла нескольких вампиров, блуждающих по лесу. Все они собирались убить их, но потом какой-то Рагабаш поднял вопрос о том, что эти твари убивают людей. Итак, Когти схватили семью людей, которые случайно разбились лагерь поблизости, и привязали их к деревьям, где их могли найти кровососы. Вампиры, очевидно голодные, выпили их досуха, поэтому Когти позволили им вернуться в город.

Я должен сказать, однако, что я слышал эту историю из первых рук от Костегрыза, который слышал ее от бездельника, который подслушивал разговор некоторых людей (очевидно, вампиров). Костегрыз заполнил некоторые пробелы в истории (очевидно, ни бомж, ни вампиры не знали о «Красных когтях»), и кто знает, что вампиры будут делать



в лесу в любом случае?), Но даже если это наполовину правда...

Маги

Странные вещи происходят вокруг каэрнов. Растут странные цветы, прорастают странные грибы, и некоторые из этих вещей можно использовать как «волшебные ингредиенты». Проблема в том, что их сбор может ослабить каэрн, если будет сделан неосторожно. Заклинатели - люди, а это значит, что Когти предполагают, что с самого начала будут небрежны.

Когда я не так давно был в Польше, я посетил септ Когтей, где мох, росший недалеко от центра каэрна, был странного фиолетового цвета. Когти просто сказали, что так было всегда, и что иногда люди приходили искать это. По их словам, последний человек, который сделал это, вызвал огонь, когда стражи напали на него, а затем исчез, крича от боли. Красные Когти просто предположили, что Гайя обиделась на его поведение, и ударили его. Для меня это звучит правильно.

Мертвецы

Красные когти убивают людей. Это суровый и неприятный факт (и я остановлюсь на нем позже), но это так. И иногда эти люди не исчезают, а остаются как мстительные духи или того хуже. Большинство мастеров обрядов Красных когтей изучают особый обряд, о котором знают очень немногие Гару за пределами племени. Он отталкивает человеческих призраков, но ничего не делает против более знакомых духов (включая, к сожалению, Бэйнов). Легенда Красного когтя гласит, что они научились этому обряду у Безмолвных странников после изгнания этого племени с их родных земель, но никто не уверен (и, конечно же, Когти не особо заботятся о том, где они этому научились).

Проблема в том, что мертвые люди не всегда останавливаются в форме привидений. Иногда они возвращаются и телесными, и этот обряд ничего не делает, чтобы остановить такие ужасы. Конечно, поскольку у этих «зомби» есть тела, Когти могут реагировать на такую угрозу обычным образом, но я слышал истории о ходячих трупах, которые за секунды исцеляют раны от когтей и клыков и вызывают бури и ветры. Я также слышал, что если кто-то находит существо, ответственных за его смерть, он безжалостно выслеживает и убивает. Я побывал в септе Красных когтей, чей двор граничил с маленьким городком в Вайоминге. Когда я прибыл, септ устраивала Проводы для усопших для молодого Аруна, растерзанного человеком, которого он убил месяц назад. Когти не собирались расследовать это. Все они были в ужасе, потому что одна из их самых основных заповедей - люди, слабые и легко убиваемые - только что была полностью растоптана. Я полагаю, что то же самое происходит везде, где мертвый человек возвращается ради мести.

Охотники

И еще кое-что, касающееся не таких уж беспомощных людей. Я слышал историю о стае Красных Когтей, которая наткнулась на группу людей, охо-

тившихся на их землях. Они, конечно, атаковали и обнаружили, что не только люди были подготовлены, но и обладали странными силами, которые заставляли Когтей отступать и сдерживали их. Люди также носили серебро в ружьях и убили двух Когтей, прежде чем остальные стали умными и исчезли.

Они преследовали этих «охотников» в течение трех дней, удерживая их подальше от центра каэрна и отбивая их, когда могли. Когда они, наконец, убили последнего, их теурги исследовали тела со всеми дарами и фетишами, к которым у них был доступ. Эти «охотники» были полностью и недвусмысленно людьми.

Красные когти и люди

Теперь, когда я немного поговорил о красных когтях и их отношениях с племенами, Фера и некоторыми другими странностями, я чувствую, что у читателя, вероятно, есть хорошее чувство, что племя не является совершенным или коллективным образцом того, что значит быть Гару. Точно так же они избежали некоторых ошибок других племен. Но большинство Гару знают Красных когтей как преданных ненавистников людей, и, прежде чем я углублюсь в их культуру, было бы неплохо обратиться к этой их стороне.

Красные когти убивают людей. На самом деле, большинство Гару делают, или должны, или будут должны, если это необходимо. Мне приходилось, и я уверен, что читатель тоже. Фактически, первое живое существо, которое я когда-либо убивал, кроме случайного комара, был человек во время моего Первого Изменения. Вместо того, чтобы рассказывать историю (которая на самом деле не имеет отношения к Когтям), я просто скажу, что прекращение еще одной человеческой жизни толкнуло меня в спираль вины и горя, которая продолжалась ... ну, на самом деле, она еще не закончилась. И этот парень тоже не был невиновным свидетелем, но дело не в этом. В человеческом разуме есть что-то, что настроено против убийства других людей. Да, этот импульс сохранить жизнь игнорируется с поразительной частотой, но он присутствует, даже если большинство людей, которые убивают, не признают этого. Многие «нормальные люди» (то есть люди, которые не являются солдатами, полицейскими и т. Д.), которые убивают, даже в целях самообороны или случайно, в конечном итоге проходят терапию или умирают от самоубийства. Стремление сохранить человеческую жизнь очень сильно среди людей.

У Красных когтей нет такого импульса. Мало того, их учат с того момента, как они претерпевают свое Первое изменение, что убийство людей является необходимым дополнением к тому, что мы, как Гару, делаем. Если другие племена этого не знают, это очень плохо. Но Когти говорят, еще оцетинившись после того первого приступа Ярости, если вы окажетесь на миссии и во время боя вокруг будут люди, не чувствуйте себя обязанным защищать их или даже позволить им покинуть территорию живыми. И большинство из них, пытаясь разобраться в происходящем и справляясь с внезапной способностью сохранять информацию и подчиняться долгосрочным принципам, принимают это близко к сердцу.

В защиту Когтей люди несут ответственность за множество своих проблем. Волков истребляли веками или дольше, люди оскверняли Землю и так далее. Красные когти твердо верят, с большей убежденностью, чем любой фундаменталист на планете, что, если бы все люди были уничтожены, Гайя исцелила бы Себя, а Гару могли бы просто снова стать волками. Чего Когти упускают или, возможно, просто игнорируют, так это того, что большинство Гару не начинали как волки. Так будут ли Когти, если они когда-нибудь достигнут своей цели, убивать и хомидов Гару? Обычный ответ, который я получал, когда задавал этот вопрос Когтю, был что-то вроде «Конечно, нет». Но я мог сказать, что они никогда не думали об этом.

Если у вас есть товарищ по стае Красный коготь, знайте, что он скорее убьет человека, чем посмотрит на него. Покончив с этой жизнью, Коготь видит одним человеком меньше, который когда-либо придет с дубинкой или пистолетом к его детенышам или родичам. Коготь не видит ни матери, ни отца, ни ребенка, ни кормильца, ни кого-либо, способного любить. Коготь видит только врага.

Все Когти?

Нет. Сказитель говорит, исходя из собственного опыта, но мы вмешаемся здесь и скажем, что не все Красные когти проявляют такую ненависть к людям. Вы совершенно свободны играть за Когтя, который видит искупительную ценность в человечестве, или кто не думает, что все они должны умереть, или кто просто считает, что борьба с насилием насилием - неправильный путь.

Но большинство Когтей действительно демонстрируют эту свирепость и неуважение к человеческой жизни. И мы понимаем, что это обескураживающее и сложное предложение для любого игрока. Часть процесса развития персонажа Красного когтя может (и, вероятно, должно быть) должно быть постепенное осознание того, что борьба за искоренение человечества в конечном итоге бесполезна - но, возможно, нет. Возможно, вы предпочтете сыграть персонажа, который до смерти займет жесткую позицию. В каждом есть сюжетные возможности. Просто убедитесь, что вы узнали заранее, считает ли Рассказчик, что наличие хардкорного, убивающего людей Красного когтя или вообще любого Красного когтя сорвало бы историю.

Культура Когтей

Я использовал эту фразу, когда рассказывал своему соплеменнику об этом проекте. Она усмехнулась и спросила, есть ли такое. У Красных Когтей абсолютно своя культура, просто она сильно отличается от любого другого племени. У них есть своя собственная форма рассказывания историй, свои собственные протоколы именованья, свой собственный этикет и свой собственный «взгляд» на Литанию, пять покровительств и почти все остальное в нашем обществе.

Чтобы получить такую информацию о Когтях, потребовалось некоторое время. Они учат своих детенышей примером больше, чем объяснениями, поэтому было трудно найти Когтя, желающего поговорить о верованиях и обычаях своего племени (не говоря уже о том, чтобы делать это с хомидом). Но настойчивость окупается, и я надеюсь, что читатель найдет это поучительным.

Стая

Красный коготь претерпевает свое Первое изменение примерно в возрасте двух лет, что примерно совпадает с периодом половой зрелости (другими словами, как и мы, хомиды). Если повезет, это изменение произойдет в районе недалеко от септа Красных когтей, но, учитывая то, насколько мало распространено племия в наши дни, это не обычное явление. Все мы знаем, на что похоже Первое превращение - на внезапные вспышки гнева, голода, жажды крови и т. д. Но я думаю, что рожденный человеком Гару имеет явное преимущество в том, чтобы справиться с этим, просто потому, что у нас нет такой же битвы с инстинктом, как у люпусов. Первое превращение лишает волка всего сущего. Стая его больше не принимает, а это значит, что он не может спариваться (помните, когда происходит Превращение). Ему все время приходится привыкать к охоте одному. Конечно, недавно Измененный Гару может легко доминировать над другими волками, но если волк уже не был альфой (маловероятно, учитывая возраст, в котором происходит Превращение), это идет вразрез с инстинктом Гару. Часто люпус Гару скитается, пока другой Гару не находит их.

В любом случае, если Красный коготь найдет детеныша, обучение начинается. Красные Когти не проводят месяцы за изучением природы духовных миров и истории Гару. Они поднимают его на ходу. Вместо этого их учат игнорировать некоторые из своих инстинктов. На самом деле, это не столько игнорирование, сколько изменение формы - волк будет сражаться, чтобы защитить себя, но, естественно, не будет атаковать и убивать людей. Когти работают над тем, чтобы новичок понял, что, убивая людей, он защищает себя.

Я не знаю, сколько времени проходит между «обнаружением» Когтя и прохождением его Обряда перехода. Мне так и не посчастливилось попасть в септ, где щенок Коготь все еще тренировался, и когда я спросил, как долго обычно длится период «учебы», типичным ответом было «какое-то время». Я полагаю, это зависит от того, насколько сообразителен детеныш и какие инструкторы доступны в данном септе. Но когда инструкторы чувствуют, что Коготь достаточно усвоил, они начинают Обряд Перехода.

Обряд Перехода

У большинства племен есть определенные ритуалы и обряды, которые наступают после успешного завершения Обряда перехода. У некоторых племен есть очень формализованные обряды, со-

стоящие из нескольких отдельных испытаний. Иногда обряд зависит от септа, в котором он совершается. Чаще всего детеныш покидает септ и возвращается только тогда, когда выполнил определенную цель, и именно так обычно это делают Когти. Чаще всего эта цель так или иначе связана с границами септа и их защитой. Я слышал о Когтях, которые должны были охранять стаю волков в течение целого месяца, и о других, которых просили выследить и убить человека, ответственного за смерть любимого волка из родичей (убийство людей действительно влияет на Обряды переходов Когтя и, боюсь, довольно часто).

Специфика различается, и у Когтей точно нет многовековой непрерывной жесткой традиции диктовать свои обряды. Когда детеныш добивается успеха и возвращается в свой септ, он считается настоящим Гару. Иногда Когти постарше вырезают пиктограммы на теле детеныша, по крайней мере, так ходят истории. Однако я видел сравнительно мало Когтей с такими шрамами, поэтому мне интересно, с чего началась эта история. На самом деле, Коготь, не прошедший Обряд Перехода, мог бы передать свой статус языком тела настолько ясно, что я не думаю, что такие практики будут необходимы.

Присоединение к стае

Одноплеменные стаи сегодня чертовски редки. Они были нормой еще в конце 19 века, но после того, как Запад был потерян и Гару начали умирать быстрее, чем они рождались, многоплеменные стаи стали более распространенными. Красные Когти довольно долгое время не сопротивлялись разделению стаи с другими племенами.

Это может показаться нелогичным, учитывая, насколько далеки они от других племен сегодня. Но помните, что большая часть этого расстояния происходит из-за того факта, что у других племен люпусов не так много, а так было не всегда. В былые времена (по крайней мере, так ходят легенды) не было редкостью, чтобы многообещающий молодой Коготь удостоился чести присоединиться к стае Серебряных Клыков или люпусы другого племени объединиться с несколькими Красными Когтями. Однако по мере того, как человечество распространялось и воевало, порода люпусов сократилась, а это означает, что Когти не видят много общего с племенами. Кроме того, мешают идеологические разногласия (в конце концов, ни одно другое племя не выступает за массовое убийство людей). Тем не менее, большинство Когтей объединяются в стаи с членами других племен. Что произойдет дальше, зависит от Когтя.



Когти гордятся тем, что не спорят из-за лидерства - правит сильнейший волк, и все. В многоплеменной стае Коготь может чувствовать себя лучшим лидером, но у некоторых из нас, других Гару, могут быть другие идеи. Именно это и произошло в моей первой стае (один Красный коготь, два Теневых владыки, один Серебряный клык и один Фенрир). Красный коготь (Бегущая по снегу, о которой я упоминал) считала, что она должна быть вожаком стаи, потому что она была Аруном. Серебряный клык, который оказался Филодоксом, считал, что ему следует вести за собой свое племя. Потомок, слава Гайе, был Теургом, который знал свои ограничения и признал, что она не подходит для лидерства, и ни я, ни мой соплеменник (наш Рагабаш) не хотели вставать между двумя соперниками. Мы все полагали, что впереди будет хороший вызов. Но все случилось не так, как нас учили.

Бегущая по снегу не сказала: «Я бросаю тебе вызов за лидерство в этой стае» или что-то в этом роде. Она просто сказала: «Я альфа» и вела себя как доминанта. Серебряный клык, привыкший к традициям своего племени с тех пор, как научился ходить, смутился, и сказал: «Я принимаю твой вызов». Бегущая по снегу даже не знала, что она его вызвала.

Наконец-то они дошли до борьбы, Бегущая по снегу победила, и мы все были счастливой стаей, пока мой промах не убил всех, кроме Фенриса и меня. Но в ретроспективе это послужило хорошим примером того, как ведут себя Когти: они ожидают, что проблема лидерства будет данностью, а не предметом борьбы.

Я также слышал о стаях, в которых Коготь не является лидером и знает это, но чувствует, что Гару, который берет на себя лидерство, тоже не лучший выбор. Если Коготь окажется Безлунным, он может высказать свои опасения, но в противном случае он обычно просто проглатывает свои опасения. Однако это нехорошо, поскольку «дисбаланс» в стае давит на Когтя и отвлекает его. На самом деле мало что нужно сделать - в конце концов, руководство стаей требует большего, чем простая сила или родословная, особенно в наше время, когда такую роль играют уличная смекалка и дипломатия. Но это действительно помогает объяснить, почему Когти так любят делать перерывы в своих обязанностях и посещать свои домашние септы - в этом есть смысл.

Развитие

Когти недолго остаются в неведении относительно человеческих путей, если они бегают со стаей, в которую входят хомиды. Когда долг призывает стаю даже в небольшой город, Коготь не может точно носить поводок и притвориться сеттером - разница между «собакой» и «волком» довольно очевидна (не то чтобы многие Когти согласились с таким обращением, тем не менее). Таким образом, Коготь должен научиться подражать человеческому поведению.

Одна из проблем, с которой сталкиваются Когти, заключается в том, что они меняются молодыми. Конечно, большинство Гару делают это, но Ритуал перехода также требует больше времени для хомидов. Я слышал

о Когтях, напоминающих тринадцатилетних детей, когда они впервые принимают форму Хомиды, и подростки, тусующиеся с кучей грубоватых людей (тем более, что эти люди, как правило, заставляют порядочных людей нервничать) могут привлечь внимание.

Даже если это не проблема, у Когтя есть довольно серьезные проблемы. Он не привык не чувствовать запах всего в радиусе четверти мили, и это немного похоже на хождение в шорах. Он не привык, что мысль перевешивает инстинкт, но это случается, когда он носит форму Хомиды. Одежда обычно не составляет большого труда, несмотря на то, что вы думаете. Коготь быстро обнаруживает, что отсутствие их оставляет его равнодушным, хотя скромность дается нелегко (я слышал об одной стае, которой пришлось заставить Когтя носить спортивные штаны, потому что он отказался застегивать молнию или застегивать любые другие штаны, утверждая, что «что-то не подошло». Этого достаточно, чтобы парень почувствовал себя несоответствующим...). Язык может быть той еще сухой, особенно если Когтю нужно выучить английский, а выучить его - королевская боль, если не считать погружения. Конечно, все Гару говорят на языке Гару, но для случайного наблюдателя это не звучит как язык, и тогда мы возвращаемся к вопросу «Почему эти страшные люди рычат друг на друга?» вопрос. По этой теме Красные когти выглядят устрашающе в форме Хомиды, и дело не только в Проклятии. Они склонны сгибаться, скакать при ходьбе и слишком внимательно смотреть на людей. Они выглядят дико, что имеет смысл, но это означает, что стая с членом Когтем должна рассматривать варианты с капюшонами или шляпами (это поможет, хотя бы немного).

На самом деле, если Коготь не будет активно сопротивляться изучению человеческих практик, он все поймет. Это не значит, что ему это понравится. Это просто означает, что он сможет «играть человека», не подвергая опасности свою стаю, что является мотивацией, которая заставляет большинство Когтей вообще предпринимать попытки. При периодической практике в течение шести месяцев Бегущая по снегу говорила на разговорном английском и могла одеваться, есть, гулять и даже танцевать, как человеческая женщина.

Но это психологические изменения, которые действительно ставят Когтей в тупик. Самый большой из них связан с вопросом «Почему?»

Волки в дикой природе не думают о причинах событий. У них есть проблеск понимания «причины и следствия», но это на таком базовом уровне, что это скорее часть инстинкта, чем что-либо еще. Когда Коготь претерпевает свое Первое изменение, он внезапно обнаруживает, что способен задавать вопросы и понимать абстрактные концепции - возможно, не очень хорошо, но прыжок между «базовым пониманием» и «вообще отсутствием» огромен. Племя не учит детенышей так думать, поэтому Красный коготь, который мало контактировал с другими племенами (или, в частности, с хомидами Гару), скорее всего, будет беспрекословно следовать приказам своего начальника и

инстинктивно реагировать на любую предполагаемую угрозу. Когти, которые бегают со стаями из разных племен, учатся задавать вопросы.

Это трудная корректировка, требующая объяснения событий, когда «просто потому, что» когда-то было достаточно хорошей причиной. Но если другой оборотень, особенно равный по рангу, говорит Когтю не преследовать оленя, когда Коготь голоден, он испытывает странное ощущение вопроса. Это, конечно, отличается от любопытства. Коготь хочет знать, почему он не может получить то, что говорит ему его тело. И ответ, который может варьироваться от «Потому что мы сейчас заняты» до «Потому что эти люди могут тебя видеть», может не удовлетворить Когтя.

Это путешествие через причину и следствие, ставя под сомнение авторитет и не довольствуясь ответами типа «просто потому», является важным и тем, которое потенциально никогда не может закончиться для Красного когтя. Если Коготь понимает, что среди других Когтей ему не нужно рассматривать такие вещи (то есть только среди этих сумасшедших хомидов вы будете получать приказы, которые нужно подвергать сомнению), это конец. Если, однако, Красный Коготь осознает, что он полностью способен получать любые имеющиеся данные и делать из них выводы, мы можем сказать, что он уравновешивает свою волчью и человеческую стороны.

Звучит просто, правда? Не совсем. Я был Гару уже несколько лет. Я дослужился до Адрена. Я охотился на четырех ногах и даже маскировался под Гару, рожденного волком, и могу с уверенностью сказать, что самые основные истины о том, чтобы быть волком (в отличие от оборотня), все еще ускользают от меня. Красные когти больше, чем любой другой Гару, даже другие люпусы, знают эти истины с рождения. Они больше созвучны гармонии Гайи, чем любой хомид теург в его лучший день. Редкий Коготь, которому удастся мыслить как человек и чувствовать себя волком, действительно внушает страх.

Как и следовало ожидать, рагабаши из Когтей, как правило, переходят к стадии «почему» немного быстрее, чем другие, но даже они не всегда достигают точки поиска и вывода ответов самостоятельно. Это очень индивидуальный вопрос.

Имена

У Красного когтя действительно два имени. Среди Гару Коготь носит имя своего дела. Обычно это имя происходит от Обряда перехода Когтя или от ее физических особенностей. Бегущая по снегу, например, получила свое имя в своем Обряде перехода, убегая ведущих охотников от своего септа, бегая задом по снегу, чтобы скрыть свой путь. Некоторые Когти выбирают свои собственные «имена Гару», некоторым на это наплевать - они считают свои воюющие имена своими единственными настоящими именами.

Имя Когтя на самом деле больше, чем вой. Он включает в себя элементы запаха, языка тела и прикосновения, чтобы сформировать описание Когтя,

а не просто название. Невозможно записать все это, вероятно, в этом и заключается идея.

Глифы

Я сказал ранее, что мне показалось странным, когда я первоначально начал свое «изучение» волчьего племени, что они не избегали языка глифов прямо. Каково же было мое удивление, когда я услышал рассказы о том, что его изобрели Когти! Одна из историй, которую часто обсуждают во время обсуждений Когтей в различных воплощениях, заключается в том, что однажды Коготь порезал что-то или кого-то и оставил след с тремя когтями, который теперь означает Красных когтей (и это ужасно близко к их глифам «ярость», «война» и некоторым другим родственным понятиям).

Все кажется довольно странным, правда, пока вы не поймете, что глифы означают не только одно. Каждый глиф в его нынешнем виде изначально происходит от образа, а не от концепции, и именно так мыслят когти. Они не изучают алфавит глифов. Если они приходят к глифу, которого никогда не видели, они догадываются. В девяти случаях из десяти они угадают правильно. Коготь может никогда не научиться читать или писать на человеческом языке, и он, вероятно, никогда не будет использовать язык глифов, чтобы рассказать историю, но он будет знать, как оставлять сообщения, предупреждения и основную информацию с помощью глифов. Что касается Когтей, человеческое письмо - это просто искаженная Вирмом/Вивер форма глифов. А кто знает? Может, они правы.

Иокровительство

Другие племена иногда считают Красных Когтей «племенем арунов», также как и «племенем люпусов». Но если каждый Красный Коготь - воин, то это потому, что каждый Гару - воин. Каждому из покровительств уделяется должное внимание в племени в целом.

Теперь обратите внимание, я сказал «должное внимание». Некоторым ауспициям запрещено становиться альфами среди Когтей. Точно так же вы редко встретите Когтя Аруна, который хорошо разбирается в разговорах с духами. Покровительства хранятся в чистом виде в племени волков, что, по моему мнению, должно быть остальной частью модели Нации Гару. По крайней мере, Коготь уверен в своем месте.

Рагабаш - Незримая луна

Не-Луны из Красных когтей никогда не бывают альфами. Вместо этого они могут бросить вызов альфе, не получая постоянных ударов. Задачи Рагабаша заключаются не в доминировании, а в том, чтобы убедиться, что стая делает то, что ей нужно, и убедиться, что альфа не ведет стаю к верной смерти только потому, что он оказался самым сильным волком в округе.

В новолуние Коготь охотится по запаху. Конечно, слишком темно, чтобы увидеть, поэтому они больше всего полагаются на запах своей добычи,

чтобы направлять ее. Они называют новолуние «невидимой луной», чтобы напомнить им, что луна есть, но прячется. Когда над землями Когтя не светит луна, берегись. Рагабаши - самые умные, хитрые и скрытные из Когтей, и на своей благоприятной луне они часто патрулируют двор в поисках любого нарушителя, достаточно глупого, чтобы вторгнуться. Для Когтя, когда луна исчезает, пора делать то, что вы бы не хотели, чтобы кто-либо видел. Большинство действительно жестоких нападений на людей происходит в новолуние, а не в полнолуние.

Теург - Слушающая луна

Вам придется уехать далеко, чтобы найти теурга Красных когтей в качестве альфы стаи, но они часто занимают должности в септе. Серповидные Луны из племени - это те, кто могут уловить нестандартное мышление и более комфортно относятся к своему «человеческому разуму», что, откровенно говоря, необходимо при общении с другими племенами или удержании людей подальше, не убивая их. Они проявляют типичное любопытство покровительства теурга, но пронизаны диким инстинктом Красного когтя. Это означает, что эти ребята открывают дары, которых никто никогда не видел, потому что никто и не подумал спросить.

Находясь в Умбре, теург автоматически становится бетой (иногда даже альфой). Большинство арунов из любого племени чувствуют себя не в своей тарелке в духовных мирах, а Серповидные Луны часто могут инстинктивно видеть насквозь присутствующие там странности.

Когти называют Серповидную Луну «Слушающей луной», потому что света достаточно, чтобы видеть, но чтобы по-настоящему поймать свою жертву, они следуют за звуком. Когда Когти охотятся под Серповидной Луной, вы их никогда не увидите. Обычно они охотятся в Умбре, искореняя любое духовное заражение на своей земле и развеивая его по ветру. Другая причина названия «Слушающая луна» в том, что теурги - тихие Когти. Они редко высказывают свое мнение, если их не спрашивают, они не создают проблем, но вы можете поспорить, что они помнят, что вы говорите (устно или иначе).

Филодокс - Знающая Луна

Если для «человеческого разума» среди Когтей и есть время под луной, то это оно. Филодоксы являются альфами стаи так же часто, как и Аруны среди Когтей, и, несомненно, они наиболее искусны в улавливании человеческого поведения и понимании человеческих черт. Это никоим образом не делает их терпимыми, однако это просто означает, что они обычно не будут изо всех сил убивать своенравных людей. Если человек совершает ошибку, переходя в земли Когтя, Филодокс решает, должен ли человек умереть, получить травму или просто напугать его, чтобы он не вернулся.

Филодоксов уважают среди Когтей за их способность перемещаться в этих кругах - Гару, люди

и т. д. Но они насквозь Когти. Никогда не путайте, что Коготь Филодокс владеет человеческим языком (например) с тем, что он «стал родным». Даже предположение о человеческих симпатиях может рассматриваться как вызов. Когти осознают необходимость иногда вести себя как люди, точно так же, как они осознают необходимость испражняться. Это не значит, что им это обязательно нравится.

Под полумесяцем Когти неторопливы. Большинство вече Когтей, преследующих конкретную цель (в отличие от дискуссий в честь духа каэрна), проводятся под полумесяцем.

Галлиард - Воющая луна

Поскольку это мое покровительство, я обратил особое внимание на то, как ведут себя Галлиарды Когтя. Я ожидал, что Галлиарды Когтей будут самыми громкими завывателями в септе. Я не ожидал, что они будут такими многогранными, как они есть.

Горбатая луна для Когтя - время упиваться жизнью. Они охотятся, они играют, они воют свои истории на луну. Галлиарды редко бывают альфами, но они играют важную роль в племени - они помнят детали. Они помнят, где было совершено конкретное убийство или где добыча собирается в наибольшем количестве. Они помнят, сколько Когтей пало в той битве и каких врагов они победили. Они помнят запах предателя и манеру героя. Теурги могут общаться с духами леса, но галлиарды слышат вой предков и преподают им уроки.

Однако гальяллиарды не пишут. У Когтей странные отношения с письмом на языке символов Гару. Они не верят, что его следует использовать для рассказа историй, а скорее для передачи предупреждений и фиксации фактов. История меняется вместе с рассказчиком, и Когти думают, что это хорошо. Следовательно, символы используют именно Полумесяцы. Галлиарды Когтей рассказывают свои истории с помощью воев, запахов и языка тела, а это означает, что опыт «слышания» одной из их историй каждый раз уникален, независимо от того, сколько раз вы слышали ее раньше.

Арун - Видящая Луна

Ярость Красного когтя - ужасающая вещь. Вы видели это, если у вас когда-либо был товарищ по стае Красный коготь. Чистая, необузданная жестокость, с которой они атакуют своего врага, устрашает. Фенрир бросается в бой, готовый умереть, чтобы убить врага. Фианна продолжает с песней на губах. Но Красный коготь атакует и идет прямо в глотку, и к черту «благородный бой» или «захват пленных». Для Когтя все дело в победе, потому что альтернатива - смерть. Это не означает, что они будут игнорировать Литанию или встать на сторону «неправильных элементов», чтобы победить, потому что идти на компромисс в отношении того, что значит быть Гару или Когтем, не является приемлемой победой (и именно здесь отношение Когтя отличается от, скажем, Теневого владыки).

Когти называют полную луну «Видящей луной», что имеет некоторый смысл. В свете полной луны Когти гордо и зримо охотятся. Они знают, что их можно увидеть, поэтому не пытаются спрятаться. Красный коготь Арун - обычно альфа стаи, почти всегда самый сильный волк, и он ожидает, что за ним без вопросов будут следовать. Но эти лидеры не останавливаются на достигнутом. Если стая терпит поражение, альфа принимает на себя ответственность и делает все необходимое, чтобы возместить ущерб. Если член стаи умирает, альфа часто едет в дом этого члена, чтобы спеть панихиду (отсюда и моя поездка в септ, где жила Бегущая по Снегу).

Учитывая все это, Красный коготь Арун опасен. Чаще всего это Когти, которые выслеживают и убивают людей, просто потому, что они считают высшую защиту Гайи своей ролью, а убийство людей, в конце концов, является формой этой защиты. Коготь Арун культивирует свою ярость и упивается ею, и зачастую они сражаются умнее, чем Аруны из других племен. Они не хотят вдохновлять историями или поэтически побеждать. Они просто хотят выиграть бой.

Триат

Когти знают то, что мы все знаем - Вирм пожирает мир, Вивер сильно неуправляема, а Вильд... ну, это Вильд. Но они видят возможные причины и решения несколько иначе, чем некоторые другие племена. Правильно это или нет, кто знает, но их убеждения определенно заслуживают внимания.

Вильд

Давайте развеем миф: лес - это не Вильд. Это может быть место Вильда, поскольку оно не принадлежит Вирму или Вивер, но Вильд - это чистый хаос. Красные когти полагаются на закономерности времен года, миграции добычи, время спаривания и так далее, как городские Гару полагаются на расписание автобусов. Когти также знают, что «Вильд» дикой природы и истинная хаотическая сила творения очень разные.

Когти не понимают Вильд лучше, чем другие племена. Они понимают, что Вильда нельзя понять, и мне потребовалась целая вечность, чтобы понять это. Пытаться изложить Вильда понятными словами - все равно что пытаться прибить желе к дереву. Когти понимают и принимают это, и не пытаются приписывать черты Вильду. Может быть, поэтому они так близко держатся своей духовности и не имеют повода усомниться в этом. Люди спорят, какого цвета их Бог, каковы Его убеждения, даже «Его» пол, и оттого они так громко кричат. Когти не беспокоятся об этом довольно антропоморфном дерьме. Они знают, что делает Вильд, так что кого это волнует?

Вирм

Однако Когти немного менее реалистичны в отношении Вирма. Большинство Когтей верят, что Вирм проявляется в сердце каждого человека на

планете. Не имеет значения, живут ли эти люди в согласии с окружающим их миром (что в любом случае бывает редко). Не имеет значения, являются ли эти люди родичами другого племени. Если это человек, то Вирм коснулся его, и это делает его достойным окончательного уничтожения.

Когти верят в то, что нужно сражаться с Вирмом до победного конца, не сомневайтесь в этом. Однако они также верят, что пока люди правят планетой, победить невозможно. Когти считают, что если бы завтра все люди были мертвы, Вирм потерял бы свои зубы, и Гару смогли бы его уничтожить.

Правы ли Когти? Что ж, работа Вирма определенно выполняется людьми, если вы простите меня за пассивный голос. Но означает ли это, что люди сознательно делают то, что хочет Вирм? Возможно нет. Если бы каждый человек на планете погиб, я думаю, мы столкнулись бы с таким огромным духовным потрясением, что равновесие в мире, каким оно есть, возможно, никогда не будет восстановлено. Но Когти считают людей просто продолжением Вирма, поэтому идея о том, что людям есть место под Гайей, обычно не приходит им в голову.

Вивер

Я сказал ранее, что Когти полагаются на закономерности, как и все животные. Но они считают эти модели - времена года, жизнь и смерть и т. д. - приняты Гайей и инстинктивны, а потому приемлемы. Образцы, которые позволяют людям строить свои «ульи» и машины, выровнять леса и иным образом имитировать естественные модели, считают Когти, опасными и в конечном итоге кощунственными. Племя считает, что люди - слуги Вирма, но Вивер получает выгоду от договоренности. Следовательно, даже если вы убедите Когтя, что Вивер более опасный противник, чем Вирм (не сложный сам по себе), этот Коготь все равно будет чувствовать, что люди - это первое, что нужно уйти, поскольку они строят все ткачиха-хлам.

И, что, возможно, более важно, Вивер чертовски пугает Когтей. То, что люди могут делать со своими вещами от Вивер - летать, двигаться с такой огромной скоростью, убивать издалека, командовать огнем и т. Д. - находится за пределами понимания Когтя. Они знают, что духи Вивер - обычно пауки, а пауки более эффективные охотники, чем волки. Однажды я услышал пророчество от молодого Когтя Теурга. Она сказала, что видела большого серого волка, гордо сидящего на асфальтированной дороге, и все машины в знак уважения объезжали его. Но тут сзади на нее прыгнул огромный паук и скрутил в кокон. Она говорит, что периодически видит это видение, но никогда не видела раскрытого кокона или того, во что мог превращаться волк.

Она, казалось, чувствовала, что волк представляет нацию Гару в целом. Я думаю, что это может быть немного более конкретным, чем это.

Тотемы и духи

Красные Когти следуют за Грифоном как за своим племенным тотемом. Я всегда думал, что это интересно, что они не просто следуют за Волком, но я никогда не слышал о каэрне или стае, которая следует за Волком как тотем (Фенрис - волк, но он больше Война в волчьей шкуре). Однажды я спросил об этом Галлиарда Красного когтя по имени Мягкий ясный вой, и она рассказала мне следующую историю:

Все Красные когти следуют за Волком-Прародителем, Волком Всех Племен, в своих сердцах. Некоторое время назад так поступали и все оборотни. Но когда сформировались племена и мир начал меняться, Когти стали единственным племенем, которое следовало таким образом за Волком, и другие племена стали завидовать тому, что Волк уделяет такое пристальное внимание Когтям. Они громко жаловались своим тотемам, и их тотемы были оскорблены и покинули их. Теперь без какого-либо духовного руководства племена обратились к Когтям и попросили их отказаться от Волка, чтобы все Гару могли снова последовать за ним.

Когти пытались объяснить, что следование за Волком было естественным и не могло быть разделено, но племена запятнаны человеческой кровью и не могли понять. Они рычали и угрожали, и, наконец, Когти собрались и призвали Прародителя Волка спросить его совета.

Волк сказал, что другие племена не будут чувствовать себя свободными следовать за ним, пока Когти объявляют его своим племенным тотемом. Затем он призвал Грифона, вечно голодного, всегда свирепого Грифона, и велел ему вести Когтей в битве и сохранять остротой и верностью сердца их хищников в предстоящие годы. И Волк растворился в Умбре, отказавшись когда-либо снова служить племенам, стаям или тотемом септа в своей чистой форме.

Каждый из других племен должен был возместить ущерб своим тотемам, и каждый требовал свою цену, и именно поэтому тотемы стай предъявляют требования к своим подопечным. Но Грифон ничего не требует от своих детей, хотя и избегает Гару, рожденного человеком, поскольку именно они были причиной всех бед.

И вот оно. Правда, не представляет всех нас в очень благоприятном свете, но я вижу, как это происходит.

Когти регулярно следуют за другими тотемами. Некоторые из них хорошо известны другим племенам (я уже упоминал Ворона). Некоторые из них неизвестны за пределами Когтей, либо потому, что они не ладят с не-люпусами, либо потому, что Когти не видят причины делиться своими знаниями.

Грифон

Тотем всего племени - величайший охотник в мире. Грифон выслеживает свою добычу глазами орла, раздирает ее когтями льва и ест волчьим голодом. Гриффин не любит Хомиды Гару, и однажды это чуть не стоило мне жизни.

Я уже упоминал, что иногда мне приходилось выдавать себя за люпуса, чтобы Когти показывали мне время днем. Я сделал это однажды в каэрне, который Грифон наблюдал как тотемный дух. Я обманул надзирателя каэрна, мастера обряда и лидера септа, но не Грифона. Я бежал по территории каэрна, когда что-то ударило меня сзади, прижало к земле и зашипело мне на ухо: «Что ты здесь делаешь, двуногий?»

Я думал, что облажался, что Страж нашел меня, но потом я увидел, как передо мной на землю упало перо. Я сказал Гриффину: «Я здесь, потому что из-за моей ошибки погиб Коготь, и я хочу, чтобы другие Гару знали о племени, потому что я думаю, что они мудрее нас». Это не сработало. Грифон не заботился о том, чтобы исправить ошибки или о других Гару. Он вонзил когти в меня. Я сказал: «Я здесь, потому что Когти могут знать секрет победы в Апокалипсисе». Он впился когтями глубже. Грифон не считает эту тайну секретом — он в значительной степени чувствует, что убийство людей - лучший способ. А потом, когда я терял сознание от боли, я изогнулся под ним, изо всех сил толкнул вверх и прыгнул, черт возьми, прочь от этих когтей.

Его, конечно, не было позади меня, но я знал, что он рядом. Я сказал: «Я здесь по своим причинам, и то, что я не люпус, не означает, что я не охотник».

После этого Грифон оставил меня одного. Я не уверен, одобрил он мой ответ или нет, но я выбрался из септа живым, и, насколько мне известно, никто не знал, что я хомид.

Лев

Как вы, возможно, знаете, Лев когда-то был тотемом Белых Завывателей. Но когда это племя пало, тотем не упал вместе с ним. Вместо этого Лев ускользнул, гордость не подлежала восстановлению. История гласит, что Грифон нашел Льва и как бы вытащил его за шнурки. Теперь он член выводка Грифона и иногда действует как тотем стаи.

Обычно Лев очень ограничен и ориентирован на традиции, но когда он действует как тотем стаи Когтя, он проявляет свою более хищную сторону (что означает, что тотем Льва как тотема стаи часто женского пола, поскольку львицы проводят большую часть охоты). Естественно, Льва больше всего почитают Куча Экунду, хотя мне сказали, что они очень осторожны, чтобы предать эту преданность огласке. Конечно, естественные гиеновидные собаки и львы плохо уживаются, но, впрочем, как волки и росوماхи.

Мамонт

Мамонт, конечно, не хищник, но Грифон питает слабость к вымершим животным. Мамонт иногда действует как тотем, но чаще отвечает на Песнь Великого Зверя. Я действительно видел это однажды, когда мне не повезло присутствовать при вторжении сил Вирма в каэрн Красного Когтя. Битва шла плохо, Когти нуждались в подкреплении, но поблизости не было никого, с кем можно было бы связаться. А потом вдруг Мамонт врзался в дере-

вья и стал топтать захватчиков, швыряя их своим хоботом в деревья - это было действительно великолепно.

Я слышал, что Мамонт когда-то был излюбленным тотемом Кроатан, но этот великий дух скрылся после того, как племя пало, и только Когти знали что-либо о его вызове. Однако я скорее сомневаюсь, что у Уктена нет тех же ритуалов, которые проводят Когти в отношении спрятанного где-то мамонта. Как бы то ни было, до меня доходят слухи о том, что Мамонт появляется в Аппалачах, а люди, живущие там, находят его следы и пытаются их продать. Только слухи, насколько мне известно.

Сфинкс

Звездочетам может показаться, что они заперли Сфинкса, но на самом деле это не так. Сфинкс - член выводка Грифона, и недавно он начал возвращаться, так сказать, к своим корням. После того, как Наблюдатели покинули Нацию Гару, Сфинкс начал постепенно отдаляться от них и проводить больше времени среди Красных когтей. Результат довольно устрашающий.

Сфинкс всегда любил загадки, но в последнее время начал задавать довольно сложные загадки, у которых есть только один правильный ответ. Если вы не получите правильный ответ, Сфинкс считает вас неполноценным и съест. Теория гласит, что Сфинкс считает, что все хищники должны знать эти ответы, а те, которые не знают, особенно Гару, заслуживают быть добычей. Сфинкс действует как своего рода советник Грифону, сдерживая Ярость с помощью мудрости, но, учитывая, что Сфинкс в последнее время стал кровожадным, мне интересно, как это повлияет на тотем племени.

Росомаха

Когти почитают Росомуху. Это тотем, который аруны племени уважают больше всего, за исключением, конечно, Грифона. Он настолько жесток, что Когти - единственное племя, которое рассматривало бы его как тотем стаи (за исключением некоторых Вендиго, и даже тогда они почитают более гуманную версию духа). Стаи Росомухи охватывает бешенство и разрывает своих противников в клочья. Их также практически невозможно повредить.

Некоторые Когти, однако, признают, что Росомуха - не лучший тотем для подражания, если целью является долгосрочное выживание. Росомуха не любит стратегии или дискуссии, он любит держать когти влажными. Стая, которая следует за Росомухой, первой вступает в бой независимо от шансов.

Волк леса

История гласит, как вы помните, что Волк больше не действует как тотем в чистом виде. Но аспекты Волка иногда случаются, и именно здесь вы найдете Фенрису, волков, сопровождающих Дикую Охоту, и Волка Леса.

Я спрашивал каждого Когтя Теурга об этом тотеме и каждый раз получал одни и те же ответы. Все

они знали, что он существует, но никогда не встречались с ним. Все они знали, что он присутствует в каждом каэрне Гару, но не как тотем. Отчеты о том, действует ли он как тотем стаи или нет, различались, но одна история, которая сохранилась, заключалась в том, что время от времени Волк Леса умирает и выбирает Красного когтя, чтобы «жить». Этот Коготь, всегда зрелый волк, которому еще предстоит размножиться, исчезает и становится Волком Леса, которого никогда больше не видели его товарищи по стае или септы, за исключением мимолетных проблесков и следов запаха.

Лагеря

У всех племен есть маленькие мини-общества. Некоторые из них датируются тысячелетиями. Некоторые из них начали вчера, но все они являются настоящими членами своих племен с немного другим взглядом на то, как следует действовать.

Меня это почти смущает, но я знаю о лагерях Когтя больше, чем о лагерях моего собственного племени. Но Когти обычно не очень скрытны. Они открыто высказывают свое мнение. Дело не в том, что они не могут лгать, но они не могут этого делать, когда говорят (или, точнее, общаются) на «волчьем языке». Так что, если вам нужно знать, входит ли Коготь в данный лагерь, спросите. Они могут ответить: «Не ваше дело», но они не станут вам лгать.

Несколько слов о цифрах: Когти вымирают. Если бы не тот факт, что большинство Когтей попадает в один из этих лагерей, по крайней мере, с философской точки зрения, они бы перестали существовать. Я знаю, что фракция Анти-Вымирание (или Компромисс лисят, как она известна в большинстве племен) за последние несколько лет почти не сократилась.

Умирующие детеныши

Красные Когти убивают людей - я уже говорил об этом раньше. Но обычно они убивают их быстро и чисто. Когти не особо любят пытки, за исключением, пожалуй, Умирующих детенышей.

Этот «лагерь» больше всего похож на тайное общество, поскольку у них есть свои собственные обряды и практики. Они откуда-то научились ритуалам, которые позволяют им «кормить» Землю человеческой болью, а это означает, что чем дольше они будут держать человека в боли, тем больше пищи потребляет Земля. Это означает, что они будут растягивать смерть несчастной жертвы на несколько дней, если смогут, иногда исцеляя ее Дарами, чтобы они могли начать все сначала. Они учатся Дару у духов боли, но на самом деле еще не поцарапали поверхность того, что они могут узнать, потому что лагерь состоит в основном из молодых Гару.

Эти парни опасны, и не только потому, что однажды они могут схватить не того человека и обрушить возмездие на племя (или на Гару в целом). Одна почти универсальная истина, которую я усвоил, будучи оборотнем, - это «что сверху, то и внизу». Вы получаете то, что вкладываете. Если эти

парни приносят боль и страдания в земли, что, по их мнению, это делает с духами?

Я разговаривал с умирающим детенышем в Канаде. Я не буду использовать здесь его имя для его собственной защиты, но будьте уверены, что все, кому нужно знать о нем, знают:

Последнему человеку, который отважился сюда прийти после наступления темноты, умерал три ночи. Мы использовали палки, острые камни, шипы, зубы, когти, мочу, огонь и, наконец, его собственные украшения. Не знаю, что в итоге убило его, но когда он умер, я услышал удовлетворенный вздох земли.

Ложь королей-хищников

Все действительно отвратительные, злые слухи, которые ходят вокруг Когтей, вероятно, восходят к этому лагерю. Ложь Королей-Хищников состоит из Красных когтей, которые хотят видеть мертвыми каждого человека на планете. Никаких компромиссов, никаких людских родичей. Все люди должны умереть. Возможно, с течением времени у человечества появился бы шанс искупить свою вину, говорят они, но этот шанс уже давно в прошлом. Теперь единственный способ для Гайи получить шанс на исцеление - это убрать существ, которые постоянно травмируют Ее.

Излишне говорить, что это не популярное отношение среди других племен. Ложь все равно. Беспочвенное истребление людей делает Красных Когтей целью любой группы охотников, сверхъестественных или иных, которые могут их выследить. Ложь все равно. Им наплевать на последствия, потому что они знают, что проиграют. Они понимают, насколько безнадежна их борьба, и это делает их чрезвычайно опасными.

Я помню, как во время войны в Персидском заливе кто-то беспокоился, что, если Саддам получит в руки ядерное оружие, у нас будут проблемы. Согласно теории, он использовал бы их, потому что его религия учит, что, если он умрет в служении Богу, он окажется на Небесах. Короли Хищники во многом такие же. Если они умрут, выполняя «истинную волю Грифона», они получают большую награду, по крайней мере, так утверждают теурги в лагере. Найти «члена» этого лагеря несложно. Они не очень скрытны. Я разговаривал с одним из них под названием Кровавый Дождь в том же септе, где и Странная Улыбка:

Наши лидеры септа пускают людей внутрь дома. Они заявляют, что у них нет выбора. Они заявляют, что лес охраняется человеческими законами. Они утверждают, что люди не могут оставаться в темноте и никогда не нарушат наши веча. Я знаю лучший способ удержать людей от срыва наших веча. Наш септ был бы прекрасным местом для возвращения Владычества. Может быть, вам удастся убедить в этом старейшин?

Стражи Земли

На самом деле это не совсем лагерь, надзиратели настолько близки к «умеренным», насколько это возможно для Когтя. Стражи обычно находятся где-то посередине между философией Королей-хищни-

ков и Компромиссом лисят. Большинство из них без колебаний убьют человека, если это необходимо, но они не думают, что массовая бойня - лучший выход.

Однако причины для этого разные. Некоторые из них не считают людей огромной ошибкой Гайи и думают, что, если бы их не было так много, их можно было бы держать под контролем. Однако некоторые Стражи просто думают, что у Гару нет средств убить всех людей, поэтому необходимо найти другое решение. Но что, если бы у Гару было какое-то квазиядерное оружие, которое могло бы убивать людей, но оставляло бы остальных животных нетронутыми? Думаю, многие Стражи были бы этому очень рады. В целом Стражи Земли - более реалистичные Когти, но они все еще Когти.

Большая часть племени попадает в этот лагерь, по крайней мере, с философской точки зрения. Слышит самые маленькие звуки определенно был Стражем Земли:

Люди правят планетой. Они не избранные правители Гайи, но тем не менее они правят. Как бы громко мы ни кричали, это не меняет их количества или силы. Ни один волк не может повалить дерево - вместо этого мы должны найти способ его обойти.

Согласие лисят

Вот откуда настоящие трения в племени. Ни один Коготь никогда не назовет себя «участником Согласия лисят» - они считают название настолько оскорбительным, насколько оно звучит. Другие племена называют этот лагерь «Фракцией анти-вымирания», и обычно его называют «Когти, которые не хотят убивать всех людей», но это еще не все. Эти Когти находят в человечестве искупительную ценность. Иногда они рождаются в неволе или имели опыт общения с людьми, которые пытались спасти диких волков. Иногда они просто видят что-то - мать и ребенка, человека, пытающегося очистить ландшафт, - что заставляет их дважды подумать, прежде чем убить их всех.

Короче говоря, эти Гару верят, что людей стоит держать рядом. Но это не делает их мягкими. Лисята будут преследовать людей, оскверняющих Гайю с мстостью, которая впечатляет даже Королей Хищников. Основной мотив, кажется, такой: «Ты понимаешь, что остальные члены моего племени хотят с тобой сделать, а ты все еще разбрасываешь дерьмо повсюду?»

Я разговаривал с лисенком в Австралии по имени Ярость на Улицах, который уникален тем, что приобрел там некоторый статус среди Когтей. Кстати, стоит отметить, что в юности он был первоклассным Королем-хищником:

Послушайте, люди могут учиться. Просто им нужно время. И во многом в том, что с ними не так, особенно в городах, можно винить кровососов. Убейте паразитов, Бейнов и прочую злобу, нависшую над головами людей, и они поймут. Да, это большая работа, но не больше, чем убить всех людей, верно?



Зимние стаи

Некоторая информация в этом небольшом трактате известна всем в нации Гару. Некоторые из них настолько чувствительны, что Красные Когти, вероятно, не хотели бы, чтобы все узнали об этом, но это еще не конец света, если они узнают. Кроме того, есть несколько фактов, о которых я не должен знать. Существование зимних стай определенно относится к последней категории.

Недавно (я не могу назвать вам дату - опять же, Когти не успевают вовремя) большая часть племени встретила где-то на Аляске и решила, что им нужно поднять войну с человечеством на ступеньку выше. Этот совет стал известен среди Когтей как Зимний Совет. Главное решение заключалось в том, что некоторые из Красных Когтей, претерпевшие свое Первое изменение в наступающем году, с самого начала будут специально обучены ненавидеть людей. Они не увидят человека, они не услышат о людях из других племен. Им даже не разрешат поговорить с хомидом Гару. Им будут рассказывать о людях ровно настолько, чтобы они стали эффективными убийцами людей. А затем различные септы Красных Когтей собирают этих Гару в стаи и отправляют

их в мир с конкретными инструкциями по убийству людей (например, они не просто врываются в город и начинают рвать людей). Эти «Зимние стаи» на самом деле не начали еще действовать - в конце концов, Гару не так уж много, и Когти должны послать немного Гару остальной части Нации Гару, иначе все будет выглядеть подозрительно. Но поскольку все Когти - люпусы, существует не только небольшая вероятность того, что более одного Гару в помете будут размножаться, но они узнают об этом за меньшее время (обычно за два года или меньше). Так что эти зимние стаи действительно существуют. Я не уверен, сколько их и где они будут находиться, и даже не знаю, что влечет за собой общая миссия. Я никогда не разговаривал с Зимним Гару, и та информация у меня есть от запуганного мною духа, который был поблизости во время Зимнего Совета.

На самом деле, я не знаю, что меня больше всего пугает во всей ситуации. Когти не только принимают решительные, немедленные меры для достижения своих целей, но и скрывают это. Это заставляет меня задуматься, у кого они учатся. Это не мы - по крайней мере, насколько мне известно.

Литания

Наставления, по которым мы все живем... вроде как. Немного из истории Гару, которую некоторых детенышей просто не учат, состоит в том, что для того, чтобы закон стал Литанией, все племена должны были согласиться с ним. Это означает, что когда была установлена «текущая» Литания, все шестнадцать племен (потому что это произошло до Войны Слез, падения Кроатан и даже осквернения Белых Завывателей) должны были согласиться, верно?

История иногда запутывается. Мне было бы интересно узнать, как буньип участвовали в этих дебатах, поскольку европейские Гару были чертовски удивлены, увидев их, когда Австралия была «колонизирована». Но как бы то ни было, Красные Когти не считают себя связанными Литанией. Дайте этой бомбе успокоиться, прежде чем читать дальше.

Согласно преданиям Когтя, Красные Когти не были племенем в том же смысле, что и другие Гару. Вместо этого они были связаны только тем фактом, что отказывались спариваться с людьми, но не получили статуса племени или названия «Красные Когти» до тех пор, пока Литания не была завершена. Поскольку у них не было голосования, некоторые из них думают, что это недействительно в том, что касается их интересов. Такое отношение не является универсальным среди Когтей, но удачи в попытках навести Когтя в беду из-за нарушения, скажем, неуважения ко всем нижестоящим. Им просто наплевать, и некоторые Теурги Когтя знают обряд, отменяющий Ритуалы Наказания, которые любят использовать другие племена.

Таким образом, каждый принцип Литании имеет для Когтя различное значение. Давайте рассмотрим это по частям - мой взгляд на Литанию, наблюдаемый Красными Когтями, а затем также и мысли Слушает самые маленькие звуки (как Филодокс, он имел твердое мнение о Литании).

Гару не должен спариваться с другими Гару

Ну, это просто, правда? Когти полагают, что они никогда не нарушали его, но, как я сказал ранее, вы можете найти несколько метисов Красных когтей, если присмотритесь. В общем, Когти спариваются так же, как и волки (когда суки уходят в течку), поэтому спаривание двух Когтей имеет другие проблемы, помимо Литании. Например, спаривание ради желаний, а не для размножения вида. Дело не в том, что Когти запрещают сексуальное желание в племени, но они видят в нем функцию человеческого разума и поэтому не доверяют ему.

Слышит самые маленькие звуки добавляет: Я уже говорил, что метисы - настоящие Гару. Это не оправдывает действий их родителей. Ребенок-метис не совершал преступления и может стать воином для Гайи, если не волком. Два Гару, производящие метисов, отклонились от своих задач, не Гару и не волк. Они должны понести соответствующее наказание.

Сражайтесь с Вирмом, где бы он ни обитал и когда бы он ни размножался

Я уверен, что Красных когтей никогда не обвинят в том, что они бездельничали. Однако они не понимают основную причину этого принципа - о том, что Вирм является корнем всего зла. Они обвиняют Вивер не меньше, как и людей. Когда они сражаются с Вирмом, они делают это, потому что это их задача, назначенная Гайей, и потому, что это делается для их собственной безопасности, а не из-за Литании.

Слышит самые маленькие звуки примечает: однажды Вирм служил определенной цели, и потребность в этой цели не изменилась. Если бы мы притупили зубы Вирма, уничтожив или загнав в загон его любимых миньонов - людей, - возможно, он бы отказался от своих поисков разрушения. Но Вивер представляет большую угрозу, и она тоже использует людей для выполнения своей работы. Наш выбор действий должен быть ясен.

Уважай чужую территорию

Когти полагают, что тот факт, что кто-то должен был записать этот принцип и сделать его законом, является просто доказательством того, что человеческие идеалы возвращают Гару. Когти тщательно охраняют свою территорию, и горе любому существу, Гару или нет, которое нарушит границы. Но они видят в нем больше «охотничьи угоды», чем территорию. Когти не верят в собственность; они охотятся на определенной территории, потому что они достаточно сильны, чтобы не подпускать других хищников. Это совсем не то, что сказать: «Эта земля моя, потому что моя семья жила здесь веками» или «У меня есть документы на нее».

Слышит самые маленькие звуки сетует: мы больше не удерживаем территорию, которую когда-то занимали, и остатки наших земель непригодны для нас после того, как люди построили там. Нам нужен способ не только вернуть наши земли, но и разрушить то, что создали люди, чтобы настоящая жизнь могла начаться снова.

Принимать почетную капитуляцию

Вкратце: сдаться Когтю на дуэли обычно безопасно, потому что борьба за доминирование - это часть их взросления. Они тоже ожидают того же. Коготь, который знает, что он побежден, обычно сдается и считает дело закрытым.

Конечно, ключевое слово здесь - «обычно». Коготь, привычный к приступам ярости (потенциально любой из них), вполне может впасть в бешенство и не прекратить сражаться, пока кто-то не умрет. Это риск бороться с любым Гару, но не думайте, что инстинкты Когтя защитят вас.

Слышит самые маленькие звуки при вызове и сдаче: в большинстве случаев Коготь подчиняется, если чувствует, что его соперник действительно сильнее. Однако, когда один из претендентов - хомид и мало знает о том, как волки выражают свое господство, Когтю трудно оценить это, что приводит некоторых Когтей к ненужным испытаниям.

Иногда другому Гару нужно только измениться в люпус, чтобы Коготь осознал свою ошибку. Иногда должен произойти настоящий вызов. Другие Гару часто считают, что проиграть вызов - это позор, но Красный Коготь - нет. Любой проваленный вызов - урок для проигравшего и для победителя.

Иовиноваться старшим

И снова здесь берут верх волчьи инстинкты. Чистота родословной Гару влияет на то, какое уважение он получит от любого оборотня, но особенно от Когтей. Чистота родословной запускает их инстинкты «переворачивания» (как еще, по вашему мнению, Серебряные Клыки удерживали их в узде?). Но по мере того как старые родословные вымирают и Когти начинают понимать, что простого размножения недостаточно, чтобы вызывать уважение, они начинают уделять меньше внимания этому принципу. В своем племени старейшина является старейшиной, и к нему относятся с должным уважением. За пределами племени, старейшине лучше быть готовым смотреть на Когтей или иным образом проявить себя.

Слышит самые маленькие звуки замечает: за время, проведенное здесь, я провел много вече, и пока я это делаю, даже старшие слушают у моих ног. Но во время битвы или когда дело касается защиты септы, я бы последовал за клиатом Аруном, если бы этот Арун был настоящим лидером. Любой Коготь может почувствовать настоящего лидера. Если бы мы могли обучить этому другие племена.

Первая доля добычи - высшим по статусу

Красные Когти понимают это буквально. Альфа ест первым. Они не особо разбираются в грабежах тел, поэтому фраза «Я сниму этот фетиш с моего павшего врага», которую делают некоторые другие племена, ссылаясь на этот принцип, не так уж и популярна. Опять же, тот факт, что другим племенам нужно было напомнить, что сначала ест большой волк, огорчает Когти.

Слышит самые маленькие звуки соглашается: альфа - лидер, и, позволяя ему есть первым, мы проявляем уважение. Есть до альфы - вызов, и к нему следует относиться соответственно.

Нельзя есть человеческое мясо

Здесь есть небольшое разногласие. Когти помнят старые добрые времена, когда человеческое мясо было достаточно чистым, чтобы его можно было есть (не могу поверить, что пишу это). Теперь люди едят много химикатов, и это не останавливает Когтей.

Это правда - они регулярно нарушают этот принцип. В многоплеменных септах они сводят это к минимуму, но сами по себе Когти используют людей как добычу. Если Коготь пойман с закуской, племя тоже не оставит ее на морозе. Они будут прятать ее и защищать по мере необходимости, потому что не чувствуют, что есть что-то плохое в том, чтобы есть людей, главное, чтобы мясо было очищено (и да, у них есть ритуалы для этого).

Когти - паршивые лжецы (а я чертовски хороший), и каждый Коготь, которого я спрашивал о поедании людей, либо не лгал, либо отказывался отвечать. Время от времени я получал ответ «мясо большое, поэтому мы его избегаем», но ни разу Коготь не упомянул Литанию как причину не есть человеческое мясо.

Слышит самые маленькие звуки делится некоторой историей: когда-то люди были добычей всех животных. Возможно, они украли мантию хищника, но мы знаем правду. Они слишком слабы, чтобы охотиться в одиночку, и слишком быстро размножаются, чтобы быть чем-либо, кроме добычи. Добыча может имитировать своего хищника, но правда всегда выходит наружу, когда добычу загоняют в угол.

Уважай младших по статусу - все от Гайи

Когти понимают понятие «уважение» после того, как им это объясняют, но они не принимают этот принцип. Когти жестоко честны, а это значит, что они не будут превозносить врага только потому, что его было трудно убить. Они не уважают людей. У них есть форма уважения к хищным животным, но только постольку, поскольку они знают, что животное должно умереть, чтобы они могли жить. Конечно, животное-жертва не обязательно уважает животное, которое его ест, верно? В целом Когти отвергают этот принцип в силу человеческого понятия.

Слышит самые маленькие звуки придает этому особое значение: каковы бы ни были мотивы Гару, первым проповедовавшего этот принцип, Красный Коготь должен уважать все под властью Гайи просто потому, что оно существует. Это ошибка людей - они думают, что они особенные. Они не такие, как и Гару, волки или Красные Когти. Все действительно от Гайи. Если мы должны наказать людей за что-либо, то это должно быть за непризнание того, что мир существует с ними или без них.

Нельзя поднимать Завесу

Большинство племен считают этот принцип незбылемым. В конце концов, если бы люди узнали о нас, они бы выследили нас, верно? Однако Когти колеблются по этому поводу. Опять же, большинство из них знают, что они проиграли, что смерть последних волков - лишь вопрос времени. Итак, кого это волнует, если люди узнают и пришли убить нас? По крайней мере, тогда, как думают Когти, мы могли бы дать отпор всеми доступными ресурсами, а не прятаться в тени. Коготь, который случайно открывается человеку, обычно все равно убивает человека, но мне интересно, насколько близки некоторые Короли Хищников к тому, чтобы просто ворваться в город и позволить Ярости захватить власть.

Слышит самые маленькие звуки добавляет: Завеса защищает людей от правды о том, кто мы есть - и что они есть. Я не верю, что мы обязаны им такой защитой, но мы сами обязаны сохранить наши каэрны и родичей в безопасности. По возможности, мы должны замаскировать свои убийства, чтобы люди не начали убивать волков более энергично, чем они.

Не заставляй свой народ ухаживать за тобой в болезни

Волки уходят в лес умирать. Когти, знающие, что конец близок, делают то же самое. Они не полагаются на своих товарищей, чтобы покончить с собой. Действительно, это считается большим табу среди Когтей.

Однако, если Коготь заболевает или заражается и не понимает, что его время пришло, это другое дело. Когти его септа или стаи считают своим долгом и знаком уважения выследить и убить больного оборотня. Примерно единственный раз, когда Коготь будет лечить рану, это тот случай, где замешаны их волчьи родичи. Они верят (и это правильно), что их родичей слишком мало, чтобы потерять кого-либо из-за несчастного случая, и будут заботиться о раненых столько, сколько необходимо.

Слышит самые маленькие звуки делится своими мыслями о больных: А что насчет Гару в Харано? А как насчет Гару, который запятнан или ранен существом Вирма, но его можно вылечить? Должны ли мы потерять воинов - и будущих воинов - чтобы дать им «честь» умереть в одиночестве и не обременять нас? День, когда у нас больше не будет времени заботиться о себе, будет печальным, потому что мы будем действовать как бездушные люди, а не как верные и заботливые волки.

Лидера всегда можно сменить в мирное время

Еще один принцип, который Когти считают интуитивным. Они чувствуют, что лидеру нужно время от времени бросать вызов, чтобы оставаться сильным. Некоторые племена уклоняются от этого, говоря, что мира больше нет, но Когти обычно на это не соглашаются. В конце концов, даже у Когтей есть моменты, которые не используются для убийства и охоты.

Лидера нельзя менять во время войны

Я видел, как дерутся стаи, состоящие только из Когтя. Это красиво. Они движутся идеально согласованно, они не пытаются превзойти друг друга ради славы или злобы, каждый делает то, что должен делать, и все. Они защищают друг друга, и если альфа отдает приказ, он обычно выполняется до того, как он его отдает. Когтя в многоплеменной стае ждет сюрприз. Бегущая по снегу, конечно, это был первый опыт, когда наша стая ввязалась в бой. Хомиды сражаются так, как будто они могут справиться со всем самостоятельно, и никто даже не обратил внимания на то, что делали другие. Я думаю, нам всем стоит еще раз взглянуть на этот принцип.

Не подвергать каэрн опасности

Когти могут не соглашаться на Литанию, но они, черт возьми, следуют этому принципу, вплоть до того, что многие каэрны Когтей даже не допускают Гару, не являющихся Когтями (или, по крайней мере, не являющимися люпусами). Любой человек, ступивший где-нибудь рядом с сердцем каэрна Когтя, умирает. Конец истории. В случае

необходимости они будут преследовать его до самого края Земли, и я видел, как это происходило.

Слышит самые маленькие звуки умер от Харано, когда его каэрн был отравлен. Вот насколько сильной была для него связь с каэрном.

Волчий мир

Красные Когти могут думать о себе скорее как о волках, чем об оборотнях, но они тоже адаптировались. Я нашел Красных Когтей в тех местах, где когда-то были в изобилии дикие волки, и в местах, куда никогда не ступала нога их волчьих родичей. Во время своего путешествия я дал несколько обещаний сохранить в секрете точное местонахождение септов и каэрнов. Я никогда не был известен своей способностью сдерживать обещание, но я не даю указания. Я дам вам континент, который может вам помочь.

Северная Америка

Здесь довольно много Когтей, но зато это большое место. Красные Когти не очень снисходительны к людям, но западно-американское представление о том, что волки убивают людей и уходят с домашним скотом, никогда не считалось племенем хорошей причиной для охоты на волков. Выйдите на запад, и вы обнаружите, что Когти произошли от мексиканских волков, которых очень смущает тот факт, что люди стреляют в своих родичей на месте, а затем другие люди пытаются их спасти. (По крайней мере, они признают, что последняя группа существует.)

Дальше на восток я нашел Когтей в лесах Кентукки и Теннесси. Опять же, осталось немного волчьих родичей, но время от времени Когти бегают со стаей родичей. Однако Коготь должен быть осторожен - один чрезмерно любопытный волчонок может принести беду не только стае родичей, но и септу Когтей.

Направляясь на север, мы в конце концов попали в северную часть штата Нью-Йорк. Протекторат Северной Страны - это не просто Красные Когти, но они довольно четко понимают, кто может размножаться там с местными волками. Предположительно, члены других племен (в основном Потомки и Теневые Влывдыки) попытаются схватить волчьих самок, чтобы использовать в своих целях разведения, но я не знаю, правдиво ли это. Что я действительно знаю, так это то, что Когти контролируют очень маленький каэрн в северной части штата Нью-Йорк, в нескольких днях пути от Ютики. Я никогда его не посещал (очевидно, его почти невозможно найти), но у меня есть информация из очень надежного источника, что за ним ухаживает только одна стая.

Идя еще дальше на север, мы попадаем в Канаду. Канада - хорошее место, если ты волк. Поскольку большая часть страны по-прежнему засажена деревьями, и канадцы не были столь амбициозны в вырубке всех деревьев, как американцы, Когти все еще размножаются и живут здесь, вероятно, лучше,

чем где-либо еще в мире. Я знаю один каэрн, управляемый Когтями, в Канаде, в нескольких милях к востоку от Большого Медвежьего озера, и у этого племени есть члены в нескольких других многоплеменных каэрнах. В общем, Когти за пределами септы, контролируемой Когтем, обычно являются Щенятами - они не считают людей такими же разрушительными и расточительными, как другие. Однако это означает, что когда они видят человека, грабящего землю, они предполагают, что он плохо влияет на других людей. Короче говоря, он мясо.

Если Канада хорошая, то и Аляска справедлива. Да, люди все еще стреляют в волков, но население невелико, и большая часть штата проживает без людей. Особенно, если Когти добьются своего.

Один из септов на Аляске называется септ Плачущей дочери. Он контролируется Красными Когтями, но это странное место, потому что сердце каэрна состоит из захоронений людей (или, что более вероятно, хомидов Гару). Тотем каэрна принимает гуманоидную форму, и все же Когти защищают его. Местные предания гласят, что лес, в котором находится каэрн, преследуется призраками мертвых эскимосов (что верно), и что люди, которые отваживаются туда, разрываются в клочья злыми силами (что тоже верно, за исключением зла). В целом люди в этом районе не сильно беспокоят каэрн.

Однако это изменится. Каэрн находится примерно в 15 милях от небольшого городка Лоусон,

и этот город страдает экономически. Они начали переговоры с лесозаготовительными компаниями... и вы, наверное, видите, к чему это идет. Я рассказал об этом лидеру септа Плачущей дочери, но вскоре после этого ушел (меня действительно не приветствовали), поэтому я понятия не имею, стоит ли город еще.

Южная Америка

Волков можно встретить даже на юге, в Мексике, но самое интересное - в Амазонии. Красные когти не всегда соглашаются с военным жаргоном Голгола Клыков Первого, но достаточно Когтей слышат про «войну с людьми» и подписываются, чтобы дать племени возможность присутствовать в джунглях. Проблема, как они обнаруживают, оказавшись там, заключается в том, что тропический лес - это не тот лес, в котором они выросли. Другая добыча, другой климат, и других волков поблизости нет (мало, если вообще волчьи родичи там живут, а все кто есть - привозные). Красным Когтям на войне либо есть за что отомстить, они потеряли все или опозорились оказаться так далеко от дома. Они также имеют тенденцию все время быть на грани того, что находятся так далеко от своей стихии. Некоторые из них - например, вождь Когтей, Свирепый голод - учатся справляться с этим и подают хороший пример, но чаще они либо умирают в битве, либо пытаются вернуться домой через несколько месяцев.



В маленькой стране Чили, однако, Когти достигают некоторого прогресса в битвах другого типа. Несколько лет назад стая Когтей отправилась в Чили, чтобы попытаться размножиться с оставшимися андскими волками (названными так в честь их дома, Чилийские Анды). Это сработало, и хотя этот вид никоим образом не процветает, теперь у них есть мощная защита. Насколько мне известно, они не контролируют каэрн в горах, но я слышал его информацию из вторых рук, так что вполне возможно, что где-то там есть “чилийский септ”.

Европа

Весь континент настолько захвачен Вивер, что удивительно, что Гару вообще здесь присутствуют. Я впечатлен тем, что именно Когти продолжают поддерживать какую-либо численность на континенте. Тем не менее, это немного. У них здесь протектораты, но они прискорбно малы - слишком малы, чтобы их родичи могли хорошо питаться, если только Когти не дают пищу.

Вы можете найти разрозненных Когтей в многоплеменном септе в любой точке Европы, но самые большие их концентрации находятся в Северной Испании, сельских районах Венгрии и Польши, а также в Скандинавии. И даже в этих местах концентрация невелика. Когти в Европе находятся примерно на волосок от того, чтобы бушевать по всему континенту, потому что они слишком долго были загнаны в угол.

Например, недавно признаком надежды стала новая стая родичей волков в Скандинавии. Они мертвы - люди обнаружили и убили их. Один волк выжил, и это произошло благодаря его первому изменению. В Европе осталось так мало диких мест, а то, что в ней есть, действительно слишком мало для волков. После разрушения Каэрна Голубой реки (на реке Тиса - вся река была отравлена огромным количеством цианида) я думаю, что Когти контролируют один каэрн на всем континенте (не считая Россию, о которой я расскажу отдельно).

Хорошая новость, если вы хотите это так назвать, заключается в том, что Когти, Черные фурии и Теневые владыки успешно объединились в Европе и добились больших успехов против Вирма и его приспешников. Между Когтями и Фуриями есть некоторые разногласия - я уже упоминал мысли Слушает самые маленькие звуки о спасении человеческих женщин из «лагерей изнасилований» в Восточной Европе ранее - но после того, как Голубая река умерла, Когти стали более восприимчивыми давать и брать. В конце концов, от этого исполнилось для них самое заветное желание. Владычество началось заново.

Я знаю, это звучит безумно, но это правда. В немногих местах с любым количеством Красных Когтей они начали выработку. Я не знаю, какую систему они используют, чтобы выяснить, кого или сколько людей убить, но я знаю, что они не единственное участвующее в этом племя. Проблема, конечно, в том, что это не останется незамеченным.

Люди не *всегда* нервничают, когда видят нас. Иногда они злятся, и рано или поздно шансы сравняются с этими Гару.

Одно из мест, которые Красные Когти надеются сохранить, находится в Северной Испании. На нижних склонах Пиренеев находится каэрн, называемый Приютом Матери. Похоже, это должен быть каэрн Детей Гайи, не так ли? Что ж, в какой-то момент это было так.

История гласит, что около 400 лет назад Дети держали этот каэрн и держали неподалеку небольшую церковь. Значительная часть людей, которые жили там и посещали церковь, были родичами, и они хорошо владели всем - не облажались, исповедовали христианство, но не угнетали друг друга. Очевидно, Дети Гайи были очень довольны этой мини-утопией. Конечно, это длилось недолго. Однажды ночью Теург из Красного Когтя по имени Вой-Холодок-Кровь появился и предупредил Детей, что их стадо собирается восстать против них и что они потеряют каэрн. Дети, естественно, не слушали.

На следующей неделе жители города нашли нового лидера. Он был темным, страшным парнем, который выходил только ночью, и он, очевидно, пробыл там какое-то время - Дети просто слишком успокоились, чтобы заметить его. Дети пытались понять, почему люди их больше не слушают, но в конце концов те же самые люди восстали против них, сожгли церковь (которая, по их мнению, была осквернена) дотла, прогнали Детей (с помощью кровососа) и построили новый город ниже по склону горы. Вой Холодной Крови привела свое племя в каэрн, и с тех пор они правят им, но сохранили старое название. Просто забавно, что каэрн под названием «Приют матери» теперь является плацдармом для согласованных нападений на местные города.

Интересно, однако, тот вампир все еще там?

Россия

Последний бастион господства Серебряных клыков. Извините, как это вышло?

Красные Когти так же сильно пострадали от проблем в России, как и любое другое племя. Наверное, хуже из-за «Войны с волками» в стране. Когти потеряли много родичей, когда русские летали и стреляли в них с вертолетов, и тот факт, что великая ведьма Баба Яга руководила порчей во всей стране, не помог.

Сейчас я не совсем понимаю, кем или чем была Баба Яга. Я был в России, но совсем недавно. Я слышал рассказы о Курской битве и о том, как более 200 Гару сражались той ночью с великим Змием, но я не знаю правды об этом. Что я точно знаю, так это то, что даже если Россия больше не придорожный мотель для Гару, это все равно опасное место. Танцоры черной спирали и Бэйны считаются мирскими проблемами - именно тот факт, что земля разграблена в большем количестве мест, и что каэрны имеют привычку ежегодно погибать,

что вызывает у Гару настоящее беспокойство.

Свидетель: септ Зимний лес. Это место является (или было) каэрном Красных когтей, но иногда они пускали сюда других люпусов. Опираясь на свои замечательные навыки уловок, я пытался посетить, пока был в России. Предполагается, что это каэрн плодородия, а я никогда его не видел (а кто видел?). Но когда я отважился туда, где должен был быть каэрн, я не смог его найти. Я не нашел ни Гару, ни волков, ни следов какого-либо каэрна.

Я полагаю, каэрн мог погибнуть, но я ожидал увидеть некоторые доказательства этого. Я не чувствовал осквернения, но оно не имело той силы в воздухе, которую обычно имеют каэрны. Я не думаю, что это навсегда, по двум причинам. Я спрашивал в других каэрнах в России и обнаружил, что Потомки (паршивые лжецы) кое-что знают об этом. Они не выдают себя, но я бы никогда не обвинил Потомков в предательстве, поэтому я думаю, что если они помогали когтям, то делают это хорошо.

Кроме того, в России до меня дошли слухи, что Бегущий по Тундре, довольно печально известный Коготь и жесткий Король Хищник, вернулся из Умбры с «великим секретом, которым он поделится со своим племенем». Я слышал, что Бегущий по тундре имел привычку злить потенциальных союзников, но, похоже, теперь у него появилось несколько друзей, потому что я не мог получить прямых ответов ни от кого. Один рагабаш на самом деле предположил, что весь каэрн был перенесен в царство Умбры! Это вообще возможно?

Индия

Спорим, ты даже не знал, что волки были родом из Индии, а? Волки здесь (сравнительно) процветают, и, как и везде, они охотятся на загонный скот (подумайте - добыча не может далеко убежать, не так ли?). Проблема в том, что местные жители в последнее время стали умнее держать домашний скот в загоне и в безопасности, поэтому волки охотятся за другим легким источником мяса: безнадзорными младенцами.

Моя первая реакция на это, вероятно, была такой же инстинктивной, как и у моих читателей, но, честно говоря, я вижу, откуда берутся волки. Поста-



райтесь на мгновение дистанцироваться от ужаса потерять ребенка таким образом. Если волк голоден, он съест падаль. Он не сожалеет о том, чтобы сбить беспомощного олененка или теленка, а человеческий младенец, оставленный в неподходящее время, - всего лишь соблазнительная еда для голодающего волка. Однако это никак не повлияет на международные связи волка с общественностью.

Но есть еще один аргумент: когда волки уносят младенца, государство платит семье большие деньги. В некоторых случаях зарплата больше года. Некоторые люди предположили, что иногда младенцев намеренно оставляют в стороне, где волки могут их найти. Родители получают свои деньги, они винят волков в своей утрате, и жизнь продолжается. Если мысль о том, что волки поедают младенцев, вызывала у вас тошноту, то представление о том, что родители оставляют своих детей на съедение ради денег, должно заставить вас чувствовать себя еще хуже.

Но индийский фольклор изобилует волками даже в наши дни. Люди там верят в оборотней и боятся их, даже если не понимают их. Два племени, которые имеют наибольшее присутствие в Индии, - это Дети Гайи и (конечно) Красные Когти, что может быть одной из причин, почему люди так боятся там волков. Когти и Дети не ладят в Индии, так как Когти в полной мере используют отсутствие технологий и тесноту, чтобы попытаться уничтожить людей. Я могу только представить, что оба племени будут возмущены тем, как невинных детей скармливают волкам - это оскорбило бы тонкую чувствительность Детей, но Когти были бы в ужасе, обнаружив, что родитель добровольно отдаст своих детей хищнику. Волки дерутся за своих детенышей.

Что касается подробностей, я упоминал ранее, что разговаривал с Не-Луной недалеко от небольшой деревни. Он представлял септ, но отказался сказать мне, где тот расположен. Я пометил его, говоря духовно, и последовал за ним домой. Я не подошел слишком близко ко двору каэрна, прежде чем мне пришлось спастись (сработала какая-то духовная тревога, и Грозовая ворона, которую я призвал в качестве шпиона, с тех пор не позволяет мне забыть об этом), но это каэрн горячий. Я полагаю, что это каэрн Ярости, и, учитывая ту степень секретности, которая окружает его, у Когтей в Индии есть что-то важное на горизонте.

Австралия

Здесь нет волков. Только динго. Но Когти спрашивают.

Вы, несомненно, слышали ужасную историю Войны слез. Танцоры черной спирали обманом заставили красного когтя начать войну, Теневые владыки вскочили на борт, потому что мы коварные и злые (как хотите), а ваш дядя Боб и Буньип - все мертвы. Каждый Гару в Австралии теперь чувствует коллективную вину за войну (кроме Детей Гайи, которые просто ведут себя самодовольно из-за

того, что они не участвовали), но местные Красные когти по-прежнему считают то, что они сделали, было справедливым.

Что ж, австралийские Когти могут этого не знать, но Когти в остальном мире думают, что «динго» составляют такую же часть племени, как и хаски смешанной породы. Базовая установка такова: «Конечно, вы играете за Когтей, но вы ничего не сделали, кроме как истребили племя». Излишне говорить, что доводить это до Австралийского Когтя неразумно (но я все равно сделал это). Они очень быстро впадают в ярость при любом намеке на то, что разведение динго сделало их менее волками. Думаю, правда ранит.

Австралийский Гару надеется на лидерство в правящем органе, который называется Совет Джиндабайн. На нем сидит по одному члену каждого племени. У совета были свои проблемы. Бывший член совета от Теневых владык сошел с ума и попытался захватить страну или что-то в этом роде, Фианна враждовала в течение многих лет, но Когти были все довольно сплочены за своим лидером, аруном по имени Маму. А потом произошло нечто странное.

Все мои инстинкты Галлиарда кричат, чтобы быть более конкретными, чем это, но я действительно не знаю, и даже Ярость на улицах, новый лидер Красного когтя и чертовски милый парень, не скажет мне. Он просто делает расплывчатые ссылки на «примирение» и «чудо» и на этом не останавливается. Источники из моего собственного племени в Австралии считают, что это как-то связано со Стеклоходами или Моколе, или с обоими, но я, похоже, не понимаю реальной истории. Как бы то ни было, Маму свалил в глушь и практически убивает все, что встречается на его пути. Когти никоим образом не объединены вокруг Ярости на улицах (который, как я упоминал ранее, является Щенком и гордится этим). И разговоры за пределами страны говорят о том, что некоторые Когти из других земель рассматривают возможность отправить туда несколько «настоящих Когтей», чтобы выследить Маму, изгнать Ярость на Улицах и вернуть племя туда, где оно должно быть. Если я узнаю о таких планах, я предупрежу Ярость, но пока из этого ничего не вышло.

Африка

Опять же, никаких местных волков, но Когтей это не останавливает. Они контролируют каэрн недалеко от Люксора в Египте под названием Воюющие пески, но я не мог попасть внутрь (Доступ не-Когтям запрещен). Похоже, для этого Каэрна настали тяжелые времена, но я кое-что узнал. Есть член септа, который мог бы поговорить со мной, но потом появились Стражи, и мне действительно не хотелось с ними драться.

Однако дальше на юг в Африке находятся Куча Экунду - красные когти, которые размножаются с гиеновидными собаками. Должен признать, выглядят они действительно забавно. Они не такие боль-

шие, как волки, и имеют этот странный полосатый узор на шерсти. Но они настоящие Гару, никогда не сомневайтесь в этом. Они не так сильны, как вы или я, но они быстры и используют тактику стаи лучше, чем некоторые опытные боевые стаи, которых я видел. Предположительно Когти начали размножаться с ними в результате испытания от Мокле и прошли его. Я знаю, что африканские Фера теперь объединены (по крайней мере, теоретически) соглашением, которое называется Ахади. Я также знаю, что Безмолвные странники и Красные когти - добрые товарищи в Африке, и что Каэри Окровавленной Скалы, хотя и находится под контролем Куча Экунду, часто является местом отдыха Странников. У меня не было возможности побывать в этом септе, пока я был в Африке, но я встретился с Гуляющим с Могуществом (который, хотя и не Коготь, очевидно, имеет достаточно влияния на Окровавленную Скалу, чтобы говорить за них), который пригласил меня посетить их. Я определенно планирую вернуться. Куча Экунду намного более общительны, чем большинство Когтей, хотя они примерно так же относятся к людям.

Умбра

Когти, как я уже упоминал, подчиняются своим теургам в Умбре. Духовные миры могут серьезно испытать ваше терпение, а в Когтях не так уж много места для загадок. Заставить Когтя отправиться в город достаточно сложно, но заставить его перейти грань, пока он там, намного хуже. Когти ненавидят узорчатых пауков и ненавидят вонь городских пейзажей Умбры.

Однако в лесах им так же комфортно в Умбре, как и любому из нас, если не больше. Ароматы более яркие, что делает Когтей еще более хорошими охотниками. Они могут реагировать инстинктивно и не беспокоиться о том, что какая-то человеческая тварь испортит работу; никаких заборов, никаких ворот. Некоторые Когти отправляются в Умбру в поисках места, где вообще не ощущается человеческого влияния. Как сообщается, они находят либо Пангею (в которой действительно есть люди или, по крайней мере, человеческие духи, но они не сильно влияют на это место), либо родину Когтей. Я, конечно, никогда не был на родине Когтей, поэтому могу только представить себе леса и тун-

дру этого места. Я бы с удовольствием отправился туда, но думаю, что мне позволят. Ну и ладно.

Еще одно царство, которое часто посещают Когти, - Волчий Дом. Иногда они водят туда своих детенышей, чтобы научить их, почему люди должны уйти. Я был в Волчьем Доме и скажу, что после некоторого времени там, запертый в форме люпус и преследуемый на каждом шагу, вы по-новому оцените Когтей и то, что они проходят на протяжении всей своей жизни.

Выводы

Как бы то ни было. Вот что я узнал о Красных Когтях, волчьем племени. Они отличаются от нас - от волков, от оборотней, от всех других племен. Они выступают за массовое истребление расы, которую большинство из нас считает родичами. Они злы и обижены, и мы можем понять это интеллектуально, но мы никогда не узнаем, каково это - знать, в глубине своего нутра, что это поколение может быть последним. Мы можем знать его как Гару, но наши человеческие семьи и родичи все еще существуют, и мы можем радоваться этому. Красные когти выступают против полного исчезновения, и наш человеческий разум никак не может это понять. Поэтому вместо этого, как люди, мы преуменьшаем их боль и разговариваем с Когтями свысока. Мы забываем то, что они знают. Мы забываем прошлое.

Но до сих пор Красные когти были правы во всем. Они были правы насчет Владычества: окончание было ошибкой. Они были правы насчет Войны Гнева. Они были правы в каждом из своих пророчеств.

Знаешь, они все еще воют свои предзнаменования. Послушайте вече, если Красный Коготь начинает выть историю. Часто их вопли кажутся нам бессвязными - в «истории» нет временных рамок, поэтому мы не знаем, когда это должно было произойти. Он рассказывается без имен и подробностей - по крайней мере, в том виде, в каком мы его знаем, - поэтому мы предполагаем, что Коготь не знает, о чем он говорит.

Но это не очень умно с нашей стороны. Когти знают правду. Все, что нам нужно сделать, это послушать, и я предлагаю начать.





Глава 3: Кости

«В лесу за лугом бежали олени: я чувствовал их запах в воздухе зимней ночи. А я был голоден.»

- Нил Гейман, Всего лишь очередной конец света.

Самая отличительная черта Красных Когтей, и та, которой они больше всего гордятся, - это полное отсутствие человеческой крови в их племени. Их ритуальные практики и дары, которым они учатся, отражают это. В этой главе представлены новые дары, обряды и другие черты. Обратите внимание, что некоторые из этих черт (в частности, Достоинства и Недостатки) могут подходить для других люпусов Гару на усмотрение Рассказчика. Однако большая часть материала, представленного в этой главе, относится к племени волков (и это правильно, в конце концов, это их книга).

Детали биографии

Как и в других пересмотренных книгах племени, в этом разделе представлены некоторые идеи и варианты настройки дополнений для персонажа Красного Когтя. Это не следует рассматривать как ограничение или евангельскую истину, но игрок, который хочет играть Красным Когтем и испытывает проблемы с пониманием того, как он может взаимодействовать с внешним миром, может рассмотреть эти моменты.

Союзники

Красные когти могут не иметь союзников в человеческом обществе по очевидным причинам. Рассказчик может пожелать позволить персонажу Когтя приобрести этот дополнение, чтобы пред-

ставлять союзника-оборотня, хотя стоимость, вероятно, должна быть увеличена на 1.

Предки

Взгляд Красного когтя на время дает им особые отношения со своими Предками. Жил ли дальний родственник год или тысячелетие в прошлом, уроки, которые он может преподавать Когтю, вероятно, относятся к войне против Вирма (и человечества). Поскольку методы Когтей не сильно изменились в последующие годы, Когти часто не страдают от «разрыва поколений» между молодыми детенышами и древними Предками.

Контакты

Как и в случае с союзниками, Красные когти не могут приобрести это дополнение в обычном смысле (человеческих контактов). Рассказчик может разрешить Когтю покупать нечеловеческие контакты (например, с другими Гару или даже Кораксом) за повышенную цену.

Фетиши

Красные Когти не используют фетиши так часто, как другие племена, но они их используют. Большинство фетишей Когтя - простые творения - полоска коры или кусок камня, которые просто «показались правильными» Когтю, создавшему этот фетиш. Иногда Коготь берет часть экипировки у павшего врага (или часть самого врага) и создает из нее фетиш. Хотя иногда это означает создание

фетиша из разбитых человеческих принадлежностей, Когти понимают, что когда люди видят свою драгоценную технологию, которую носят оборотни в качестве трофеев, это усиливает хватку страха на их ничтожные души.

Создавая фетиши, Когти предпочитают не использовать духов-хищников (которых, по их мнению, слишком мало, чтобы их связывать). Они признают, что даже хищные животные часто демонстрируют впечатляющее мастерство. Например, связывание духа лося может создать фетиш, который сделает владельца сильнее. Оружие фетиши широко распространено среди Когтей, но чрезвычайно редко, поскольку большинство Когтей считают, что Гайя предоставила им все необходимое вооружение. Коготь, который владеет оружием, вероятно, провел время в межплеменном септе и подвергнется некоторой насмешке, если он когда-либо посетит септ, состоящую только из Когтей.

Родичи

Сказать, что Красные Когти защищают своих родичей, - значит ничего не сказать. Другие племена размножаются с людьми, и, по мнению Когтя, недостатка в людях для размножения нет. Родичи Когтей вымирают, а это значит, что дни самого племени тоже сочтены. Любое существо настолько глупое, чтобы ранить волка, родичей или нет, в пределах мили от Красного когтя только что лишилось своей жизни, и Когти не посчитают иначе.

Родичи для Когтей - это большая ответственность. Их волчий родич может обеспечить долгожданную передышку от войны, позволяя Когтю бежать с волчьей стаей и на короткое время забыть о своей жизни в качестве Гару (во многом как человеческий родич для хомида Гару). Но Коготь также должен защищать своих родичей от всего мира, а не только от сил Вирма. Это часто приводит к тому, что Когти не говорят никому о своих родичах, даже своим товарищам по стае (что, в свою очередь, может затруднить поиск Когтя в чрезвычайной ситуации).

Чистота рода

Чистокровный Красный коготь - это альфа-волк, без вопросов. Когти с высоким уровнем чистопородности имеют тенденцию к темно-красному цвету во всем в форме люпус и поразительно красивы. Однако такие Гару часто выглядят даже более звериными, чем обычно, в форме Хомида (что не имеет значения для других Когтей). Поскольку Когти не подверглись инбридингу, как это сделали Серебряные Клыки на протяжении многих лет, их чистокровные потомки имеют тенденцию быть сильными, быстрыми и очень способными (для таких Гару часто подходят более высокие, чем обычно, уровни Инстинктов и Физических атрибутов). Большинство других Красных Когтей инстинктивно подчиняются чистокровным Гару, особенно одному из их собственного племени. Иногда это превосходит ранг, хотя бы до тех пор, пока оба Гару не поймут, кого на самом деле следует считать доминирующим.

Ресурсы

Красные Когти не могут по очевидным причинам покупать Ресурсы во время создания персонажа, хотя в конечном итоге они могут накапливать некоторое богатство различными способами в течение хроники, как обычно.

Обряды

Красные Когти используют несколько обрядов, которые другие племена не открыли, и имеют свой собственный взгляд на многие существующие. Более подробную информацию о Когтях и их обрядах можно найти на странице 72.

Тотем

Чистые стаи Когтей, такие как Зимние стаи, часто следуют за Грифоном или его родственным духом (например, Львом или Росомахой). Многоплеменные стаи, включающие в себя одного или нескольких Красных Когтей, могут следовать почти за любым тотемом, но ни один уважающий себя Коготь не будет следовать за Тараканом или Городским Отцом / Матерью или любой подобной чепухой, связанной с Вивер. Некоторые очень агрессивные Когти отказываются преследовать «тотемы добычи», такие как Бык, Коза или Олень, но это ни в коем случае не универсальное отношение в племени.

Дары

Выводок Грифона учит Дарам Красных Когтей, которые ни одно испорченное людьми племя не могло и надеяться узнать. Кроме того, как и в случае с ритуалами, Красные Когти с годами открывали для себя Дары, которыми они просто не чувствуют необходимости делиться с другими племенами. Эти благословения от Гайи помогают Красным Когтям играть надлежащую роль в качестве высших хищников, и Когти, знающие об этих Дарах, считают, что хомиды Гару, вероятно, неспособны понять или использовать их эффективно.

Общие дары

Дары, перечисленные ниже, могут быть изучены любым Красным Когтем достаточного ранга при условии, что Гару знает о Даре и какой дух мог бы научить его.

- **Око охотника (первый уровень)** - волки могут почувствовать, какое животное из стада больно или слабое и, следовательно, является самой легкой добычей. Красные Когти могут делать это нормально, когда сталкиваются со стадом оленей, но более сложные существа, такие как хищники или псевдо-хищники (например, люди), затрудняют это. Этот Дар, которому обучает дух волка, позволяет Когтю с первого взгляда выделить самого слабого члена группы. Это не раскрывает, почему цель является слабым звеном в стаде, только то, что она такова, но одного этого часто бывает достаточно, чтобы дать Гару преимущество.

Система: игрок делает бросок Восприятие + Инстинкт (сложность 7). Если бросок успешен, персонаж знает, какой член данной группы самый слабый (определяется Рассказчиком), а какой - лидер. Если Красный Коготь вступает в бой против этой группы, он получает дополнительный кубик к своим пулам атак против самого слабого члена.

МЕТ: Совершите ментальный вызов (повторите тест с Инстинктом). При наличии успеха вы сможете определить, кто самый слабый член группы, а кто ее лидер. Понимание группы (например, почему именно этот член считается самым слабым) выходит за рамки этого Дара. Если вы вступаете в бой против самого слабого члена, вы получаете бонусную черту только при атаке.

• **Скрытый убийца (первый уровень)** - Красные Когти не выживали бы столько лет, не научившись скрывать себя. Этот Дар позволяет Гару не оставлять никаких вещественных доказательств, которые выдавали бы его руку (или когти и зубы) при убийстве. Этому дару учит змеиный дух.

Система: После битвы Гару долженлизывать каждую нанесенную им рану. Игрок тратит одно очко Гнозиса и делает бросок Интеллект + Скрытность (сложность 7). Если бросок успешен, раны видоизменяются так, что они напоминают колющие раны, а не следы укусов, и любые волосы, слюна, кровь или другие вещественные доказательства от тела оборотня исчезают. Однако любые периферийные повреждения (например, разбитая мебель) остаются прежними.

МЕТ: после битвы залижьте каждую нанесенную вами рану, затем используйте черту Гнозис и совершите ментальный вызов (повторите тест со скрытностью).

• **Очищение мяса (уровень первый)** - хотя некоторые Красные когти воздерживаются от употребления в пищу людей из-за Литании, более распространенной причиной охоты на более обычную дичь является то, что люди загрязняются химическими веществами, которые они вводят в свое тело. В некоторых частях мира это не такая уж проблема, но в большинстве стран человеческое мясо неприятно на вкус и вредно для здоровья даже для Гару. В других местах земля настолько испорчена, что другие дикие животные начинают казаться резиновыми и отвратительными. С этим Даром Красный Коготь может очищать мертвую плоть от химикатов и других ядов. Этому Дару обучает элементаль воды.

Система: игрок тратит одно очко Гнозиса. Гару должен коснуться мяса, которое он хочет очистить. Каждое использование этого Дара очищает приблизительно пятьдесят фунтов мертвого мяса от любых несверхъестественных токсинов.

МЕТ: потратьте очко Гнозиса и коснитесь мяса, которое хотите очистить. Этот Дар может очистить около 50 фунтов (22,7 кг) мертвого мяса от несверхъестественных токсинов (химикатов, токсичных отходов, наркотиков, алкоголя). Этот Дар работает только с мертвым мясом - это отнюдь не дар сопротивление токсину на расстоянии вытянутой руки.

• **Прыжок хищника (уровень второй)** - в то время как любой оборотень люпус может изучить секреты прыжков на большие расстояния, Красные Когти усовершенствовали Дар, чтобы добиться большого эффекта при преследовании или засаде врага. Используя этот Дар, прыжок Когтя «отслеживает» движущуюся цель, позволяя ему наброситься на свою жертву, даже если эта жертва

уклонилась или убежала, пока Коготь находится в середине прыжка. Этому Дару преподает дух лисы или (иногда) кошачий дух.

Система: игрок должен совершить бросок, чтобы прыгнуть, как обычно, как подробно описано на стр. 197 Оборотня. Затем он тратит очко Ярости и делает бросок Сообразительность + Инстинкт (сложность 7); прыжок считается действующим ярости и не влияет на запас кубиков атаки. Любые успехи в броске вычитаются из успехов оппонента по уклонению или бегству от Когтя до того, как будет сделан бросок атаки Когтя. После этого Коготь может атаковать как обычно.

МЕТ: Совершите свое физическое испытание прыжком. Если вы выиграете или сыграете вничью, потратьте Черту Ярости и совершите Ментальный вызов (повторите тест с Инстинктом). При успехе вы получаете две бонусные физические черты в следующем физическом испытании (будь то нападение или преследование) против вашего врага. После выполнения следующего испытания бонусные черты теряются.

• **Ярость матери (Уровень третий)** - Волчица наиболее опасна при защите своих детенышей, и будет сражаться с врагами, от которых она обычно сбегает, если на карту поставлена ее семья. Красный Коготь с этим Даром может обуздать эту Ярость и использовать ее в битве, но только при защите чего-то ценного. Этому Дару преподает дух медведя или волка.

Система: Этот Дар может использоваться только для защиты чего-то или кого-то другого - родичей, раненого товарища по стае, каэрна и т. д. Если Красный Коготь атакует врага, он не может активировать Ярость матери. Чтобы использовать этот Дар, игрок тратит два очка ярости. Гару впадает в своего рода бешенство, но остается в непосредственной близости от своего подопечного. Он будет атаковать все, что подходит слишком близко, в рамках обычных правил бешенства (то есть, если его Ярость равна или ниже его Гнозиса, он не будет атаковать товарищей по стае). В этом состоянии Коготь не получает штрафов от ран. Все сложности на поглощение ран уменьшаются на два, и он получает дополнительную точку Силы. Кроме того, он восстанавливает одно очко ярости каждый ход, пока действует Дар, что не позволяет ему исчерпать ярость (и, следовательно, невозможность потерять внутреннего волка). Все эти преимущества исчезают, когда Красному Когтю и его подопечному ничего не угрожает или в конце сцены, в зависимости от того, что произойдет раньше.

МЕТ: этот Дар можно использовать только для защиты кого-то или чего-то очень ценного - раненого товарища по стае, родичей, детенышей, каэрна и т. д. Потратьте две черты ярости, чтобы активировать этот дар. Затем вы входите в своего рода контролируемое бешенство. Вы ограничены обычными правилами бешенства, но вы будете атаковать только то, что окажется слишком близко к вашей атаке. Вы не получаете штрафов за ранения, получаете два дополнительных уровня здоровья и две физические черты Свирепость. Пока действует этот Дар, вы также восстанавливаете черту Ярость в конце каждого хода. Эффект Дара прекращается, когда ваш подопечный находится вне опасности



или сцена заканчивается, в зависимости от того, что наступит раньше.

- **Территория (четвертый уровень)** - Красному Когтю с этим Даром не нужно патрулировать свои охотничьи угодья, чтобы узнать, что там происходит. Всего лишь за мгновение концентрации он может расширить свои чувства до любой отмеченной им области. Этому дару учит дух волка.

Система: Чтобы использовать этот Дар, Красный Коготь сначала должен пометить одну или несколько областей своей собственной мочой. Коготь может иметь количество отмеченных мест, равное его Гнозису (и не обязательно ставить такие отметки в каждом месте, где он мочится). После этого игрок может сделать бросок Восприятие + Инстинкт (сложность 7), чтобы распространить чувства Когтя на это место. Персонаж может ощущать область, как если бы он стоял на том же месте, в котором он был, когда он изначально отмечал область. Ароматические метки длятся одну неделю на точку Гнозиса, которой обладает персонаж (для дикой местности) или один день на точку Гнозиса (для городской среды).

МЕТ: Во-первых, отметьте выбранные вами области (*ради игровой среды и общественного здоровья не используйте собственную мочу!*). У вас может быть столько отмеченных мест, сколько у вас есть Гнозиса, и не все места, на которые ваш персонаж мочился, являются частью этого Дара. Отметив области, вы можете выполнить мысленный вызов (повторить тест с помощью Инстинкта) и расширить свои чувства до рассматриваемого

места, позволяя вам почувствовать его, как если бы вы присутствовали физически. Метки существуют одну неделю на Гнозис (в дикой местности) или один день на Гнозис (в городе).

- **Благословение Первой стаи (пятый уровень)** - Красные когти верят, что самая первая стая Гару установила стандарты для покровительств, и что только Когти сохраняют достаточно сильную связь с этой Первой стаей, чтобы использовать этот Дар. Это может быть правдой, а может и нет, но ни один Гару, не принадлежащий к Когтям, никогда не демонстрировал этот могущественный Дар (но ведь очень немногие из Когтей даже знают о нем). Чтобы изучить этот Дар, Коготь должен иметь хотя бы одну точку в Предках. Гару призывает к предку своего покровительства и временно превращается в апофеоз его лунного знака. Аватар Волка или могущественный Лунник может обучать этому Дару, но не так часто.

Система: игрок тратит два очка Гнозиса и делает бросок Обаяние + Предки (сложность 8). Если бросок успешен, персонаж проникается самой сутью своего покровительства. В оставшейся части сцены персонаж получает пять точек Чистоты рода в дополнение к тем, что у него уже есть. Он также может использовать любой Дар покровительства для своего конкретного покровительства уровня 4 или ниже. (Дары, полученные из других источников, кроме книги правил Оборотень, подлежат утверждению Рассказчиком.) Кроме того, Благословение Первой стаи дает силу в зависимости от покровительства персонажа:

Покровительство	Бонус
Рагабаш	+3 к Скрытности, +2 к Сообразительности и Ловкости
Теург	+3 к Загадкам, +2 к Интеллекту и Гнозису
Филодокс	+3 к Ритуалам, +2 к Манипулированию и Выносливости
Галлиард	+3 к Экспрессии, +2 к Обаянию и Силе
Арун	+3 к Лидерству, +2 к Силе и Ярости

МЕТ: потратьте две черты Гнозиса и сделайте статическое социальное испытание (сложность восемь для черты, повторите тест, если у вас есть Предки). В случае успеха для остальной части сцены вы можете считать, что у вас есть Чистота рода x5 (в дополнение к любым уровням, которые у вас уже есть. Вы также можете использовать любой дар покровительства для своего покровительства на промежуточном или базовом уровне (это по решению Рассказчику, можете ли вы использовать этот изящный дар покровительства Детей Гайи или Фианна). Благословение Первой стаи также дает дальнейшее наделение вашим покровительством:

Рагабаш	Скрытный x3, Умный x2, Быстрый x2
Теург	Загадки x3, Знание x2, 2 черты Гнозиса
Филодокс	Ритуалы x3, Убедительность x2, Неумолимость x2
Галлиард	Красноречие x3, Выразительность x2, Стойкость x2
Арун	Лидерство x3, Свирепость x2, 2 черты Ярости

• **Дом во всех землях (шестой уровень)** - легенды Красных когтей утверждают, что волки, имеющие наибольшую связь с Волком-прародителем, не были связаны расстоянием, но действительно могли появиться везде, где были найдены волки. Долгое время это считалось просто преданием, но на самом деле старший Красный Коготь с достаточной сильной родословной вполне мог научиться исчезать в одном месте и появляться где-нибудь еще в Царстве или Умбре, при условии, что Прародитель был там до него. Этому дару преподает только Волк-Прародитель.

Система: игрок должен бросить Гнозис, как если бы его персонаж совершал шаг за грань. В случае успеха персонаж может появиться в любом месте на Земле, где волки могут быть найдены естественным образом (независимо от того, существуют ли они еще), или в любом месте, где есть Гару. Вместо этого он может выбрать появление в любом царстве Умбры, которое он ранее посещала. Красный Коготь должен иметь Чистоту рода 5, чтобы изучить этот Дар.

МЕТ: Для изучения этого дара у вас должна быть Чистота рода x5, и только Волк-прародитель учит ему. Сделайте испытание на шаг за грань. Если вы добьетесь успеха, вы можете появиться где угодно на Земле, где можно найти волков (независимо от того, есть ли они еще), или в любом месте, где есть население Гару. Вы также можете появиться в любом Царстве Умбры, которое ранее посещали.

Дары Вои

Фианна может утверждать, что их предки были первыми, кто выл Луне или что-то в этом роде, но Красные Когти знают, что с тех пор, как существовали волки, они выли. Со временем Когти разговаривали с духами волков и узнали секретные завывания, несущие разрушительные и мощные эффекты.

Каждый из следующих Даров преподается духами-волками или духами-предками и требует, чтобы Гару издал могущественный вой. Если Красный Коготь также знает Дар Галлиарда: Зов Вильда, уменьшите сложность броска на единицу.

МЕТ: Эти дары может быть трудно использовать, если вы играете в месте, где вой, лай и подобные звуки могут вызвать тревогу (помните - «Будьте внимательны к другим!»). Рассказчик может считать самым безопасным для пользователя подарка просто произнести название воя, который он вызывает. Если ваше окружение позволяет выть, то непременно сделайте это - это может очень добавить к атмосфере игры. Если вы знаете Дар: Зов Вильда, вы получите один повторный тест на выполнение завывания (второй результат остается в силе; все, что после этого, зависит от вас).

• **Вой стае (первый уровень)** - Коготь воет, и независимо от того, как далеко, стая слышит его. Он не слышит никакого ответа, который они могут дать, но он может быть уверен, что они слышат любое сообщение, которое он хочет передать.

Система: игрок делает бросок Обаяние + Инстинкт (сложность 7). Рассматриваемая «стая» может быть буквальной стаей Гару, связанной тотемом, или любым волком, с которым связан Красный коготь. Каждое использование Дара дает один вой, и игрок должен сделать бросок Манипулирование + Красноречие (сложность 6), чтобы передать любую идею, более сложную, чем «предупреждение» или «Мне нужна помощь». Только те, кому предназначен вой, услышат его.

МЕТ: Выполните социальный вызов (повторите тест с Инстинктом). Ваша стая может быть вашей буквальной стаей, связанной с тотемом или связанным с вами волком. Второй социальный вызов (повторный тест с помощью Экспрессии) необходим для передачи более сложных концепций. Его могут услышать только те, для кого предназначен вой.

• **Первобытный вой (второй уровень)** - Вой волчьей стаи вызывают страх у добычи, поскольку они чувствуют приближение хищников. Этот Дар позволяет Красному Когтю издавать вой, который вызывает ту же реакцию у любого, кто его слышит.

Система: игрок делает бросок Выносливость + Красноречие (сложность 7). Если бросок успешен, любое существо, желающее приблизиться к Гару, должно преуспеть в броске Силы Воли (сложность 6). Если Гару приближается, существо должно сделать такой же бросок или отступить (или убежать). Этот Дар не действует на Волков и Гару. Каждый успех в броске игрока, кроме первого, придает вою дополнительный «голос». Следовательно, если игрок выбрасывает три успеха, чтобы активировать этот Дар, это звучит так, как будто воют три Гару,

а не один. Каждый дополнительный «волк» добавляет один к сложности бросков Силы Воли, чтобы приблизиться к Гару или остаться стоять, если Красный Коготь приближается (так что для приближения к Гару во время завывания «трех волков» потребуется бросок Силы Воли на сложности 8).

МЕТ: Выполните физическое испытание (повторите тест с Экспрессией). В случае успеха любой, кто хочет приблизиться к вам, должен преуспеть в испытании силы воли. Если вы приблизитесь к ним, они должны будут пройти то же испытание, чтобы остаться на месте, или они должны отступить или бежать. Другие Гару и волки не страдают от этого эффекта. Потратив дополнительные Физические Черты, вы можете добавить к вою еще один голос: потратив три, вы получите трех дополнительных «певцов». Те, кто хочет приблизиться к вам, должны предложить ту же сумму, которую вы потратили в Силе Воли, чтобы отстоять свою позицию или приблизиться к вам.

• **Вой голода (третий уровень)** - Волки объедаются, когда едят, особенно в холодные зимние месяцы, потому что они не могут быть уверены, когда найдут пищу. Большинство людей ничего не знают об этом виде голода, поскольку получают свою пищу на блюде. Гару с этим Даром может ослабить любого, кто слышит его вой от непреодолимого голода.

Система: игрок делает бросок Обаяние + Запугивание (сложность 7). Если бросок успешен, любой, кто находится в пределах слышимости крика оборотня, теряет два кубика из любого пула кубиков умственного и физического характера, поскольку их тела терзают муки голода (игрок может потратить очко Гнозиса, чтобы не затронуть товарищей по стае Красного Когтя). Этот Дар действует только на существ, которые испытывают физический голод - вампиры и другие мертвые существа не подвержены влиянию. Однако любой Гару, затронутый этим Даром, должен немедленно совершить проверку на бешенство (хотя даже Гару в ярости получает штрафы к пулу кубов из-за слабости). Бешеные оборотни, вероятно, будут готовы полакомиться любым мясом, которое они смогут найти, если будут подвергнуты Вою голода, как и хомид Гару в Рабстве Вирма. Эффект Дара действует на одну сцену.

МЕТ: Выполните социальное испытание (повторный тест с Запугиванием). При успехе любой, кто находится в пределах слышимости, получает два штрафа к умственным и физическим испытаниям, поскольку страдает от голода (потратьте черту Гнозиса, чтобы защитить своих товарищей по стае от эффектов). Подвержены влиянию только те, кто знает физический голод - вампиры, ходячие мертвецы, воскресшие и подобные существа не страдают. Любой Гару, пораженный Воем голода, должен немедленно пройти проверку на бешенство, но он будет продолжать страдать от штрафа, даже если он впадет в ярость, и будет есть любое мясо в пределах досягаемости. Эффект длится одну сцену.

• **Вой смерти (четвертый уровень)** - Коготь, благословенный этим даром, может наполнить



свой вой яростью и болью, нанося тяжелые раны одной цели. Оборотень должен четко видеть свою цель, а цель должна слышать вой. Дар действует только на намеченную цель, хотя все, кто его слышит, встревожены и напуганы.

Система: игрок делает бросок Обаяние + Инстинкт (сложность 6). Каждый успех наносит один уровень летального урона, который цель может поглотить, если сможет. Ущерб проявляется, если кто-то смотрит, как массивное внутреннее повреждение, как если бы внутренности цели внезапно лопнули.

МЕТ: цель этого Дара должна быть в пределах прямой видимости и в пределах слышимости воя. Проведите социальное испытание (повторите тест с Инстинктом). Успех вызывает два уровня летальных повреждений, которые проявляются в виде массивных внутренних повреждений в виде разрыва органов. Вой пугает даже тех, кто не является его целью.

• **Сокрушающий вой (пятый уровень)** - с помощью этого дара Гару издает вой, обладающий достаточной силой, чтобы разбить любой рукотворный объект. Разрушающий вой может разрушать пластик, раскалывать камень, пробивать резину и подобные материалы. Однако оборотень не может контролировать то, что он разбивает этим Даром, поэтому ему рекомендуется использовать его с осторожностью.

Система: Игрок тратит одно очко Силы Воли и делает бросок Ярости (сложность 7). То, какой именно материал разрушает вой, зависит от количества выпавших успехов. Один успех разбивает обычное стекло. Три - бетон трещит. Пять успехов раздирают твердую сталь. Персонаж может использовать этот Дар в последовательных ходах, но каждое использование требует еще одного очка Силы Воли и нового броска.

МЕТ: потратьте черту силы воли и несколько черт ярости в зависимости от эффекта, который вы хотите вызвать. Одна черта разбивает стекло; Три Черты разбивают бетон; пять черт ослабят сталь. Этот Дар можно использовать последовательно, но для каждого использования требуется потратить еще одну черту Силы воли и потратить больше ярости.

Дары лагерей

В отношении даров, перечисленных ниже, термин «дары лагеря» вводит в заблуждение. «Лагерь» Красного Когтя, за одним исключением, - это не столько организованные сообщества внутри племени, сколько собрание единомышленников. Имея это в виду, любой Красный Коготь может технически изучить любой из этих Даров, но им гораздо чаще учат в рамках данных «лагерей».

Стражи Земли

Стражи не любят людей, но они признают либо невероятность, либо духовные и этические проблемы уничтожения человечества. Они часто предпочитают дары, которые позволяют им работать вокруг людей, а не прямо против них.

• **Знак жертвы (второй уровень)** - вместо того, чтобы отомстить непосредственно оскорбляющему человеку, оборотень может изменить духовный резонанс человека, чтобы он напоминал резонанс

жертвы. Любой хищник, который видит человека, независимо от того, насколько он мал или обычно боится людей, будет рассматривать этого человека как добычу. В большинстве случаев это оказывается просто неудобным, но если у человека окажется несколько больших собак, результат может быть смертельным. Этому Дару обучает любой дух хищного животного, иногда под принуждением.

Система: игрок тратит одно очко Гнозиса и делает бросок Обаяние + Знание животных (сложность местного Барьера). Если бросок успешен, любое плотоядное животное, увидевшее человека, немедленно атакует его, даже если животное слишком маленькое, чтобы серьезно ранить, не говоря уже о том, чтобы съесть несчастную жертву. Этот Дар действует только на одну человеческую цель и не может быть использован на «сверхъестественных» людях, таких как упыри и маги (их духи достаточно сложны, чтобы Дар не «изменял» их дух). Эффект сохраняется в течение суток.

МЕТ: потратьте черту Гнозис и сделайте статическое социальное испытание против рейтинга Барьера (повторите тест со Знанием животных). В случае успеха любое плотоядное животное (даже самая нежная домашняя собака или кошка) рассматривает человека как жертву и немедленно атакует его. Этот Дар может воздействовать только на одну человеческую цель за раз и не действует на «сверхъестественных» людей (гулей или магов). Родичи, кинейны, линейные колдуны, медиумы и те, чей сверхъестественный контакт находится «на поверхности», - все они неподвластны действию дара. Эффект длится одни сутки.

• **Разрывая людские цепи (третий уровень)** - все Красные когти испытывают отвращение к домашним животным, как к хищникам, так и к добыче. Они ненавидят хищных животных, которые просто стоят и ждут, когда их зарежут, вместо того, чтобы позволить им прожить свою жизнь до того, как их съедят. Одомашненные хищники раздражают Когтей по понятным причинам. Этот Дар позволяет оборотню освобождать домашних животных из любых вольеров, физических или иных. Лошади бросают своих наездников, собаки нападают на своих хозяев, животные врезаются в их ворота и бегут. Хотя Красные Когти знали этот Дар на протяжении веков, мало кто узнал его после возникновения городов, так как очень мало людей держали животных. Однако Стражи Земли время от времени продолжают изучать Дар. Любой животный дух может научить этому Дару.

Система: игрок тратит одно очко Гнозиса и делает бросок Манипулирование + Инстинкт (сложность 8). Количество успехов указывает на область действия. Один успех сводит с ума любое животное в маленьком доме. Три влияет на всех животных в небольшом районе или в здании, в котором много животных (например, фунт). Пять влияет на всех животных в пределах одной квадратной мили.

МЕТ: потратьте черту Гнозис и выполните социальное испытание (повторите тест с Инстинктом). Успех сводит с ума любых животных в непосредственной близости (квартира, домик). Потратьте дополнительные социальные черты, чтобы увеличить область действия - три черты повлияют

на всех животных в небольшом районе, многоквартирном доме, приюте для животных, а до пяти черт повлияют на каждое животное в пределах квадратной мили, независимо от того, где они находятся. Эффект держится неделю.

Ложь королей хищников

Короли Хищников не хотели бы ничего лучше, чем увидеть, как человечество стерто с лица Гайи раз и навсегда. Они не полагаются на Дары для убийства людей, но, осознавая, что просто буйствовать по городам, убивая людей, неразумно (по крайней мере, на данный момент), они изучают Дары, которые помогают им убивать людей, не будучи обнаруженными.

• **Крик жертвы (первый уровень)** - с этим даром Коготь может издать крик о помощи, призванный привести человека в засаду. В прошлые годы Когти использовали этот Дар, чтобы имитировать предсмертный крик оленя или подобного животного, поскольку многие люди все еще охотились за собственной пищей. В последние годы, поскольку большинство людей не знали бы, как убить раненое животное, если бы от этого зависела их жизнь, Когти используют Крик жертвы, чтобы имитировать зов любимого питомца или другого человека. Этому дару преподает дух вороны.

Система: Игрок делает бросок Сообразительность + Красноречие. Сложность зависит от сложности имитируемого звука. Крик животного, такой как нытье собаки от боли или предсмертный крик кролика, будет иметь только сложность 5. Имитация человеческого крика - сложность 7, в то время как имитация чего-то более конкретного - «голоса молодой девушки» или «человека-солдата с призывом о помощи» повысит сложность до 9. Красному Когтю на самом деле не обязательно слышать человека-солдата раньше (например), но если он успешно использует этот Дар, люди поблизости услышат крик солдата о помощи.

МЕТ: Выполните ментальное испытание (повторите тест с Экспрессией). Успех позволяет имитировать зов животного, например кошачий крик, нытье собаки или кролика в ловушке. Потратив дополнительную ментальную черту, вы можете подражать человеку, а за две умственные черты вы можете подражать определенному типу человека (ребенку или взрослому мужчине). Чтобы подражать голосу определенного человека (например, чьего-то ребенка или супруга), вы должны слышать этот голос раньше.

• **Подношение убитого (второй уровень)** - Людские трупы - проблема. Они плохо горят, Литания запрещает их есть, и если другие люди находят их, они склонны обижаться и тщательно обыскивать местность. Захоронить их - не всегда вариант, потому что люди, будучи любопытными обезьянами, которые они есть, могут в конечном итоге выкопать участок по любой причине и найти тела. Короли-хищники определенно не желают прекращать убивать людей только потому, что избавиться от их тел - проблема, отсюда и этот Дар. Одним прикосновением Коготь может заставить мертвую плоть разлагаться и превращаться в пыль за секунды, отдавая ее в качестве подношения Гайе. Этому

Дару могут научить дух разложения или распада, а также некоторые духи-падальщики.

Система: игрок тратит одно очко Гнозиса и делает бросок Гнозиса (сложность 6, хотя от тел форморов или других зараженных Вирмом существ сложнее избавиться, и сложность повышается на единицу). За каждый успех Гару может разложить одно тело размером с человека (убитые метисы Гару считаются как два). Оборотень может использовать этот Дар несколько раз за сцену, чтобы избавиться от множества трупов, но для каждого использования требуется еще одно очко Гнозиса и новый бросок.

МЕТ: потратьте черту Гнозиса и выполните испытание Гнозиса. С успехом вы можете избавиться от единственного тела размером с человека. Вы можете использовать этот Дар несколько раз в сцене для множества трупов, но для каждого использования потребуется потратить еще одну черту Гнозиса и еще одно испытание. Считается, что трупы Метисов имеют размер с два человеческих тела, и форморы или другие твари Вирма могут потребовать дополнительных затрат Гнозиса в зависимости от их размера.

Согласие лисят

Общий термин для любого Красного Когтя, который видит искупительную ценность в человечестве, - «Лисенок». Таких Когтей обычно воспринимают, скорее, как более злобных Когтей, которые обманывают себя. Людей слишком много, чтобы их можно было уничтожить, и некоторые из них действительно пытаются помочь волкам и жить в гармонии с Гайей. Конечно, этих людей следует пощадить - в конце концов, это будет только благородно. Лисята изучают Дары, которых другие Красные Когти не коснутся, некоторые из них от духов, которые слишком сильно пахнут Вивер, чтоб можно было успокоиться.

• **Урок детеныша (первый уровень)** - люпус Гару часто испытывает трудности при ходьбе среди людей, даже в составе стаи. Те немногие Красные Когти, которые скорее заинтригованы, чем разгневаны человеческим поведением, имеют еще большие проблемы, поскольку они не могут ожидать от племени наставлений по-человечески. Этот Дар позволяет оборотню люпусу учиться на ошибке и лучше понимать человеческие устройства и обычаи, хотя и временно. Этому Дару учат духи Вивер и (как ни странно) некоторые духи-предки.

Система: этот Дар, однажды изученный, всегда активен. Каждый раз, когда игрок пытается выполнить бросок, используя Способность, которой персонаж не обладает, и проваливает бросок, он может потратить пункт Гнозиса и снова сделать бросок, добавив один кубик. Это не заменяет оригинальный бросок, поэтому необходимо учитывать любые последствия провала. Обратите внимание: поскольку персонаж, у которого нет точек в Знании, обычно вообще не может использовать это Знание, персонаж с этим Даром должен использовать его, чтобы сделать такую попытку.

Например, Глаза как шершни, Красный коготь рагабаш, вступает в разговор с человеческой женщиной и пытается рассказать ей анекдот. Однако у

оборотня нет точек в Экспрессии, и он не проходит проверку Обаяние + Красноречие, чтобы заставить женщину рассмеяться. Игрок тратит очко Гнозиса и делает еще один бросок, добавляя кубик. На этот раз это удастся. Глаза как Шершни признает, что его первая попытка юмора прошла не так, как он надеялся, и скрывает это. Если бы Глаза как Шершни не имел точек в лингвистике и пытался просто общаться с женщиной, его игроку пришлось бы тратить одно очко Гнозиса за каждую попытку, поскольку он не может пытаться использовать Знание, которое он попросту не знает.

Если первоначальный бросок провален, игрок все равно может потратить очко Гнозиса, чтобы сделать еще одну попытку, но сложность увеличивается на единицу.

МЕТ: этот дар всегда активен после изучения. Каждый раз, когда вы не можете попытаться повторно протестировать Способность, потому что у вас нет Способности, потратьте Черту Гнозиса и сделайте повторную проверку, предложив две Черты. Если вам это удастся, исходные результаты не будут отменены, так что любые провалы в первый раз все равно должны быть устранены. Для таких способностей, как Академические знания, Языки, Окультизм, Наука (все, что связано с «книжным обучением»), необходимо потратить Черту Гнозиса и использовать две Черты в испытании, прежде чем вы даже сможете попытаться пройти тест снова.

• **Правосудие (второй уровень)** - Красные Когти из Соглазия лисят готовы позволять людям, которые уважают Гайю, продолжать существовать. Однако, несмотря на то, в чем их могут обвинить некоторые из их соплеменников, они не «мягки» в отношении нарушителей Ее. С этим даром оборотень может судить человека по законам Гайи и решать, живет он в соответствии с законами природы или нет. Человек, который живет хорошо, остается в живых. Если же нет, этому человеку не оказывают пощады. Этому Дару учит дух волка.

Система: Гару должен встретиться взглядом с человеком, чтобы использовать этот Дар. Игрок делает бросок Восприятие + Ритуалы (сложность 7). При одном успехе персонаж только в самых черных и белых тонах знает, уважает ли человек Гайю (что не обязательно ничего говорит о ее поведении). Имея три успеха, Гару знает и отношение человека к миру природы, и то, как его поведение влияет на него («Эта обезьяна не думает об окружающей среде, но жертвует деньги в свой местный парк, потому что хочет, чтобы ее дети наслаждались этим»). Имея пять успехов, персонаж знает все это и то, что ему нужно сделать или сказать, чтобы заставить человека жить в соответствии с Гайей. Это может быть так просто, как «показать человеку, как на самом деле обращаются с миром», или так сложно, как «проверять ее каждую неделю и убедиться, что ее дом духовно чист». Конечно, если Красный Коготь решит, что не стоит прилагать усилия для обучения человека тому, что должно происходить естественным образом, он вполне может просто полностью убрать человека из мира и сосредоточиться на тех, кто более восприимчив к обучению.

МЕТ: Посмотрите на цель, чтобы начать использовать этот дар, затем сделайте ментальное испытание (повторите проверку с помощью ритуалов). Успех позволяет вам узнать, уважает ли человек Гайю (что может ничего не сказать о его поведении). Использование дополнительных ментальных черт (до трех) позволяет получить более четкое представление об отношении человека к миру природы и о том, как его поведение влияет на него, или даже о том, что вам нужно сделать или сказать, чтобы заставить человека изменить свое поведение, чтобы жить больше в гармонии с Гайей.

Умирующие детеныши

Умирующие детеныши - фаталисты верят, что Гайю можно укрепить и исцелить с помощью боли и страданий людей. Из всех «лагерей» Красного Когтя только они хранят свои Дары в секрете и действуют как истинное общество внутри племени.

• **Жатва души (второй уровень)** - с этим даром Гару может пролить кровь врага на землю и немедленно пожинать освободившуюся энергию. Когти, злоупотребляющие этим Даром, часто начинают слабо пахнуть мертвечиной для любого оборотня, использующего Дар: Почувствовать Вирма. Дух разложения учит этому дару. Однако Бэйны также способны обучать этому, и только сами Умирующие Детеныши знают, какой тип духа чаще всего преподает его.

Система: Гару должен ранить противника и пролить его кровь на землю. Кровь должна касаться земли, но не бетона или пола. Затем игрок делает бросок на Гнозис (сложность местного Барьера). За каждый успех Гару может восстановить одно очко Гнозиса или два очка Ярости.

МЕТ: нанести урон и пролить кровь противника. Кровь должна касаться сырой земли, а не бетона, деревянного пола или чего-то еще между землей и вами. Совершите бросок на Гнозис. Успех дает вам либо черту Гнозиса, либо две черты ярости.

• **Боль земли (четвертый уровень)** - Умирующие детеныши часто вступают в бой с Вирмом, ведя битву в уже испорченных местах. Это часто ослабляет Гару, но этот Дар несколько сглаживает шансы. Боль земли, которой обучает элементарь земли, делает оборотня еще более смертоносным, когда он сражается на зараженной земле. Он сражается, как будто разложение испорченной земли, будь то свалка, фабрика или просто город, подстегивает его и подпитывает его Ярость каждую секунду битвы.

Система: после изучения этот Дар всегда активен. Во время боя сложность всех бросков атаки и урона уменьшается в зависимости от уровня скверный Вирма в области. Сражение в большом городе может уменьшить так сложность на единицу, тогда как сражение в улье Черной спирали будет иметь бонус в -3 к сложности. Обратите внимание, что этот Дар не снижает сложность поглощения и не помогает в использовании Даров, не связанных напрямую с атакой или повреждением (так что, хотя Дар Аруна: Оглушающее прикосновение получит преимущество, Дар Филодокса: Брешь - нет).

МЕТ: После изучения этот Дар считается всегда активным. Во время боя испытания на атаку получают бонусные черты, зависящие от уровня заражения Вирмом - битва в городе получит одну, а бой в Улье получит три бонусных черты. Они применимы только к атакам и не помогают Дарам, не связанным напрямую с атакой или нанесением урона противнику.

Зимние стаи

Не «лагерь» даже в широком смысле, Зимние стаи все еще преподносят дары, которыми большинство Гару - даже большинство Когтей - не являются. Зимним Гару настоятельно рекомендуется не раскрывать эти Дары другим племенам.

• **Тишина резни (первый уровень)** - возможно, самый тревожный дар, к которому Красные Когти как племя имеют доступ, Тишина резни позволяет Гару отрезать жертву от любых средств помощи, делая его неспособным издавать какие-либо звуки. Даже стук кулаками по стеклу проезжающей машины не помешает пассажирам в нем. Дух боли преподает этот Дар, чтобы лучше наслаждаться агонией преследования, когда потенциальная помощь остается без внимания.

Система: Жертва должна увидеть Гару, чтобы персонаж активировал этот Дар. Игрок тратит одно очко Гнозиса и делает бросок Обаяние + Запугивание (сложность равна Силе Воли цели). Если бросок успешен, цель не может издавать звук на одну сцену. Цель не может говорить и не может издавать звук, касаясь объекта. Однако дух боли, обучающий этому Дару, обижается, если оборотень пытается использовать Тишину резни в качестве «глушителя» для союзника, часто проклиная Красного Когтя, на время лишив его способности выть.

МЕТ: Ваша цель должна быть в пределах вашей прямой видимости и должна видеть вас, чтобы вы могли активировать этот Дар. Прокиньте Гнозис и сделайте Статическое Социальное Испытание (сложность - это Сила Воли цели). В случае успеха цель не может издавать звук на одну сцену, говоря, хлопая в ладоши или касаясь предметов (например, стучать по окну, стучать в дверь или стучать по кастрюлям и сковородкам).

• **Неистовство (второй уровень)** - Ни один Зимний Гару еще не изучил этот Дар, и только старые Красные Когти, приложившие руку к Зимнему Совету, знают об этом. Этот Дар, предназначенный в качестве крайней меры, позволяет пользователю разбивать камень, раздирать металл и вообще уничтожать любой рукотворный объект в пределах досягаемости. Этому дару преподает дух росوماхи.

Система: игрок тратит два очка ярости и проходит проверку на бешенство. Если Гару впадает в ярость, Дар активируется, и оборотень получает три дополнительных кубика при любом броске Силы, чтобы разбивать, бросать, раздавить или поднять неодушевленные предметы. Эти кубики нельзя использовать для нанесения прямого урона противнику. Эффекты Дара длятся одну сцену, во время которой Гару атакует все, что находится в пределах досягаемости, за исключением своих то-

варищей по стае (независимо от ее сравнительных показателей Ярости и Гнозиса).

МЕТ: потратьте две черты ярости и пройдите испытание на бешенство. Если Безумие прошло успешно, Дар активируется, и Гару получает Мускулистость x 2 и Свирепость в любом испытании, связанном с Силой, против созданного руками человека, например, разбивание, бросание, раздавливание или подъем. Дар длится одну сцену; Гару атакует все, что находится в пределах досягаемости, кроме товарищей по стае, независимо от ее показателей Ярости и Гнозиса.

Обряды

Красные Когти используют обряды так же, как и другие племена. Просто их интерпретации обрядов несколько проще. Если ритуал Серебряного Клыка может занять несколько часов и потребовать большого количества церемоний, определенной ритуальной одежды и особых материальных компонентов, то для версии того же обряда с Красным Когтем может потребоваться только свободная куча предметов, связанных с призванными духами, и некоторые тщательно продуманные вои. Это не означает, что Когти меньше вкладывают в свои обряды с точки зрения эмоций или благоговения, просто их практики отличаются от практик более людских племен. В частности, два Красных Когтя редко будут выполнять один и тот же ритуал в точности одинаково - такое строгое внимание к деталям и сосредоточение внимания на сохранении единообразия слишком сильно сказывается на поведении людей.

Большинство обрядов, перечисленных здесь, используются только в септах, состоящих только из Когтей, и держатся в секрете от других племен. Однако это не потому, что Когти особенно стараются уберечь их от других племен. Они просто чувствуют, что эти обряды никого не касаются. Другие племена, со своей стороны, вероятно, были бы удивлены, что Когти разработали такие полезные и уникальные ритуалы, учитывая их изначальные наклонности. Однако необходимость - действительно мать изобретения.

Обряды гармонии

Обряд зимней стаи

Уровень Третий

Этот обряд используется только тогда, когда формируется новая Зимняя Стая - стая из пяти молодых Красных Когтей, по одному от каждого покровительства, специально обученных убивать людей и приносить хаос и опустошение стружьям. В настоящее время существует только одна такая стая, но никто не может точно сказать, в скольких септах Когтя размещаются Зимние стаи, только ожидая, пока этот обряд освятит их, прежде чем они начнут свою кровавую миссию.

Мастер обряда собирает предполагаемую стаю в первую ночь новолуния, вдали от сердца каэрна. Остальные члены септа могут смотреть из кустов, но им запрещено издавать звуки. По команде мастера обряда каждый из детенышей по очереди называет свое имя и покровительство, а затем воет

вариант Гимна войны. Затем мастер обрядов воет в небеса, призывая благословения от Гайи, тотема стаи, и Рорга, Много-когтевого охотника на Зимнюю стаю. Затем стая должна отправиться в ближайшее человеческое поселение, выследить и убить по одному человеку каждый (хотя они могут действовать сообща, чтобы убить группу людей). После этого они вместе воют гимн войны и начинают выполнять план, который им был дан.

Система: Мастер обряда выполняет вышеупомянутую церемонию, и игрок делает бросок Обаяние + Ритуалы (сложность 7). Если бросок успешен, Зимней стае достаточно только завершить свою первую охоту (как описано выше), чтобы завершить ритуал. Если они завершат эту охоту до восхода солнца, каждый из них получит три временных славы и три временных чести.

МЕТ: После выполнения вышеупомянутой церемонии мастер совершает социальное испытание (повторное испытание с помощью ритуалов). Если испытание выполнено успешно, Зимней стае нужно только завершить свою первую охоту, и ритуал завершится. Если охота закончена до рассвета, каждый член стаи получает три временных Славы и три временных Чести.

Обряды каэрна

Обряд неповиновения

Второй уровень

Этот обряд, обряд, которому Когти не прочь научить другие племена, обычно выполняется Галлиардом Красного Когтя, когда септ терпит неудачу. Септ собирается в сердце каэрна, и Гальярд начинает обряд, рассказывая о недавних поражениях септа. Когти верят в то, что справляются со своими трудностями реалистично, и считается уместным позволить мастеру ритуала закончить его до начала следующей фазы обряда.

Когда мастер заканчивает вой, другие Гару начинают кричать. Когти воют о надежде и возможностях, начиная с того, что из них может предложить больше всего. По мере того как завывания продолжаются, к ним присоединяются и другие, пока, наконец, весь септ не встает вместе, вопя о своем неповиновении небу, и их дух снова разжигается.

Система: игрок делает бросок Обаяние + Ритуалы (сложность 7); его персонаж заканчивает свою песню горя. В случае успеха другие Когти подхватывают вой, и все присутствующие Гару восстанавливают одно временное значение Силы Воли. Если бросок провален, никто не чувствует достаточно надежды, чтобы начать обряд, и все присутствующие теряют одно очко Силы воли (мастер обряда также теряет очко временной Мудрости).

МЕТ: Проведите социальное испытание (повторное тестирование с помощью ритуалов). При успехе все Когти подхватывают вой, и все присутствующие Гару восстанавливают Черту Силы Воли. Если мастер проигрывает испытание, проведите два простых теста. Если одно испытание провалено, обряд просто не сработает. Если оба теста провальны, никто не чувствует достаточно надежды, чтобы продолжать обряд, и все присутствующие теряют черту Силы воли, а мастер обряда теряет почет Мудрости.

Защита от томительного человека

Второй уровень

Хотя за Красными Когтями обычно не ездят грузовики с беспокойными душами мертвецов, им все же удастся создать изрядное количество призраков. Человеческие призраки способны нанести большой вред септу Красных Когтей, если они приложат к этому свои мстительные умы. Провести врагов к сердцу каэрна, отпугнуть хищных животных от охоты на Красных Когтей и вообще нарушить гармонию местности своим присутствием - все это возможные варианты. Красные Когти разработали (или научились у Безмолвных Страников, в зависимости от того, кого спрашивают) этот обряд, чтобы отогнать или запретить человеческому призраку войти в локацию каэрна.

Выполнение обряда защиты от томительного человека требует, чтобы у мастера был кусок человеческого тела или что-то, к чему он прикасался в жизни (если этот предмет был для него важен, обряд работает еще эффективнее). Затем Коготь должен стоять за объектом спиной к каэрну и рычать, выть и ошетиниться на объект. Через несколько мгновений Коготь хватает предмет зубами и трясет, пока он не развалится на куски. После этого призраку запрещается входить в забой каэрна, не затрачивая много энергии.

Система: Коготь должен выполнить обряд, как описано выше. Игрок делает бросок Манипулирование + Ритуалы. Сложность обычно равна Силе Воли призрака, но если Коготь использует в обряде предмет, важный для призрака, сложность падает на два. Если бросок успешен, призрак не может войти во двор каэрна, не потратив одно очко Силы Воли за каждый успех, достигнутый игроком в броске каждый день (так, если игрок выбрасывает три успеха, призрак должен трагить три Силы Воли на каждый день, когда он желает остаться во дворе). Обратите внимание, что этот обряд не действует ни на ходячих мертвецов, ни на какой-либо другой дух.

МЕТ: Коготь выполняет обряд, затем выполняет статическое социальное испытание (сложность Силы воли призрака, но она уменьшается на два, если мастер обряда использует что-то важное для призрака, например, Оковы). В случае успеха призрак не может войти во двор, не тратя Силу Воли (или две, если использовались Оковы или что-то важное из его жизни) каждый день. Этот обряд не действует на Восставших, других ходячих мертвецов или духов, кроме призраков.

Мистические обряды

Обряд кормления земли

Второй уровень

Обряд - это достижение лагеря Умирающих детенышей. Это позволяет Гару использовать боль умирающего человека (или Гару, теоретически), чтобы кормить и лечить землю. Умирающие детеныши не могут сказать, где они выучили этот обряд; Кажется, что каждый септ, который его знает, узнал об этом от посетившего Когтя, но никто не может проследить происхождение обряда до его происхождения.

Мастер обряда и любые другие Гару, которые участвуют, связывают и мучают жертву столько, сколько они хотят. Чем дольше жертва остается живой и испытывает боль, тем действеннее обряд. Гару может использовать любые средства причинения боли, которые они пожелают, и могут даже исцелить жертву, чтобы продлить ее агонию, при условии, что жертва всегда страдает от повреждений одного уровня здоровья (если жертва когда-либо полностью выздоровела, обряд проваливается). Когда жертва не может больше выносить и, наконец, умирает, мастер обряда проливает кровь жертвы на землю, чтобы восполнить землю. Скверна Вирма выгорает, и даже прикосновение Вивер несколько ослабевает.

Система: Любые персонажи, участвующие в этом обряде, теряют одно временное очко чести за то, что пытали беспомощную жертву (Умиравшим детенышам обычно наплевать). Любой игрок, чей персонаж участвует в пытках жертвы, должен сделать бросок Сообразительность + Запугивание со сложностью Силы Воли жертвы в расширенном тесте с сопротивлением против Силы Воли жертвы (сложность 8). Каждый ход, если мучитель набирает больше успехов, чем жертва, жертва теряет временное очко Силы Воли. Если мучитель и жертва равны или если у жертвы больше успехов, жертва не теряет Силу воли. Рассказчик должен решить, исходя из того, какой вид пытки применяется, как часто жертва получает урон. Мучители могут продолжать проводить обряд, пока у жертвы не закончатся сила воли и уровни здоровья.

Когда мучители извлекли из жертвы все, что могли (т.е. у указанной жертвы заканчивается Сила Воли и/или она умирает), мастер делает бросок Сообразительность + Ритуалы (сложность 7). В радиусе 20 футов (6,1 м) на единицу Силы воли и уровня здоровья, взятых у жертвы, область очищается от скверны Вирма (как если бы Ритуал очищения был выполнен пчелой). Кроме того, Барьер в этой области падает на два (не ниже трех) в течение одного полного месяца.

МЕТ: Пытки беспомощной жертвы означают потерю временной Чести для каждого участника (и, возможно, большего, если их обнаружат другие Гару). Пытка включает в себя статическое ментальное испытание силе воли жертвы (повторное испытание с помощью запугивания), чтобы сломить его дух, а также нанесение ран. Рассказчик решает, какой уровень повреждений (и какой) будет нанесен с помощью конкретных пыток. Обряд может продолжаться до тех пор, пока у жертвы не закончатся сила воли и уровень здоровья. Когда жертва достаточно истощена (у нее заканчивается Сила Воли и/или она умирает), мастер обряда проводит испытание по стандартному обряду. Успех означает, что 20-футовый радиус на каждую черту Силы воли и уровня здоровья, взятый у жертвы, очищает область от скверны Вирма и снижает рейтинг области Барьера на два (не ниже 3) на один месяц.

Согласно врезке, ритуал почти наверняка не от Гайи, очищение области является поверхностным, и любые духовные стражи будут игнорировать последующие атаки тварей Вирма.

Наполняя землю болью

Как читатель, вероятно, догадался, Обряд кормления земли, вероятно, не имеет происхождения от Гайи. Каждый раз, когда ритуал выполняется в определенной области, эта область очищается поверхностно, но если миньоны Вирма когда-либо решат атаковать, любые духовные стражи в этой области будут игнорировать атакующих. Точное происхождение обряда кормления земли и то, какое проявление Вирма, если таковое имеется, несет ответственность за него, а также в какой степени Умиравшие детеныши были испорчены, находятся в руках Рассказчика.

Обратите внимание, что «совсем нет» - это возможный ответ - Гайя так же жестока, как и добра. Тела несправедливо убитых питают землю, а также истинных врагов Гайи. Умиравшие детеныши могли неосознанно служить Вирму или они могли открыть эффективный, хотя и неприятный, способ очистить землю. Опять же, это оставлено на усмотрение Рассказчика.

Обряд пророчества

Уровень Третий

Подобно обряду плача в поисках видения (см. Руководство для игроков за оборотней (2 ред.)), этот обряд позволяет Красному Когтю попросить Гайю взглянуть на будущее. Когти всех Покровительств обучаются этому обряду, но теурги обычно единственные, кто использует его более одного раза.

Красный коготь должен пойти куда-нибудь, чтобы его не побеспокоили. Затем он должен найти что-то, что привлекает его внимание; движение облаков в небе, парад муравьев, марширующих к их дому, водоворот проточной воды - подойдет любое из них. Проситель просто позволяет своему разуму расфокусироваться и ждет видения от Гайи.

Полученное таким образом видение может быть полезным и может дать Красному Когтю некоторое представление о насущной проблеме. Тем не менее, «история» Красных когтей полна рассказов о Когтях, которые предвидели такие события, как ядерные взрывы, Война Гнева, Война Слез и битвы, которые могли или не могли быть самим Апокалипсисом - и просто не были способны вовремя интерпретировать видения. Хотя почти каждый Мастер Обрядов в Каэрне Красного Когтя знает обряд Пророчества, они редко его используют. Знать правду, но не знать, что она означает, больнее, чем может вынести большинство Гару.

Система: игрок делает бросок Сила воли (сложность 7), чтобы сосредоточить внимание персонажа, а затем бросает Сообразительность + Ритуалы (сложность 7), чтобы начать видение. Видение полностью оставлено в руках Рассказчика, но рекомендуется, чтобы чем более чистой породой обладает персонаж, тем более вероятно, что он увидит видение, относящееся к племени (или нации Гару) в целом, а не к нему или его стае.

МЕТ: пройдите испытание силы воли, чтобы сосредоточить внимание, затем выполните мысленное испытание (повторите тест с помощью ритуалов). Итоговое видение зависит от Рассказчика.

Обряд ложного правосудия

Четвертый уровень

Легенда Красных когтей гласит, что, поскольку племя никогда не получало голоса по определению Литании, они не связаны ими. В то время как племя по большей части следует Литании, иногда Коготь вынужден действовать против Литании, чтобы следовать своему призванию как истинный хищник. Красные Когти признают, что другие племена могут наказать Когтя за его «проступок», но избрели средства, чтобы снять с него клеймо.

Этот обряд выполняется только в том случае, если мастер обряда и лидеры септа чувствуют, что другое племя несправедливо подвергло Когтя обряду наказания (например, Остракизм, Голос Шакала или Камень презрения). Обряд ложного правосудия не может нарушить обряд, который также выносит смертный приговор, такой как Охота или Мстительные зубы Гайи (хотя племя может физически защитить Когтя, которого, по их мнению, преследуют таким приговором).

Обряд ложного правосудия всегда совершается под полумесяцем. Мастер обряда вызывает перед собой наказанного Гару и просит его описать, в каком качестве он служил Гайе, когда он нарушил Литанию. Если ответ Гару удовлетворяет мастера обряда, он воеет на луну Филодокса, чтобы снять клеймо с просителя, поскольку он служил своей истинной природе, а не ложным законам, которые он преступил. Затем Коготь освобождается от любого обряда наказания, от которого он в настоящее время страдает, и обычно получает определенный почет за свою честность и храбрость.

Система: Мастер обряда слушает дело просителя, как описано выше. Если мастер посчитает Коготь достойным страданий, дальнейшее наказание не отменяется. Если мастер считает, что Коготь был оценен неправильно, игрок делает бросок Сообразительность + Ритуалы (сложность уровня Обряда Наказания, при котором цель в настоящее время страдает + 5). Успех отменяет мистические эффекты (такие как измененный голос, дарованный Голосом Шакала) любого ранее выполненного обряда Наказания на просителя. Любое возмещение или вознаграждение почетом остается на усмотрение Рассказчика.

МЕТ: после того, как мастер обряда услышит просителя, он может либо решить, что наказание уместно (и больше ничего не делать), либо решить, что Коготь был неверно оценен, и провести Статическое умственное испытание (уровень Обряда Наказания + 5, повторить тест с Ритуалы). Успех отменяет любые мистические эффекты ранее выполненного Обряда наказания. Духи, вероятно, будут разборчивы в отношении того, кому выгоден этот обряд, и некоторые преступления могут считаться слишком отвратительными, чтобы их можно было прощать таким образом.

Обряд возрождения Гайи

Пятый уровень

Этот чрезвычайно мощный ритуал был открыт только недавно и в настоящее время известен только одному септу Красных когтей, септу Пер-

вой Ярости (см. Приложение). Возрождение Гайи позволяет мастеру обрядов пожертвовать своим собственным Гнозисом и, если необходимо, своей собственной жизнью, чтобы вернуть чистую форму Гайи от человеческого скверны. Форма такой скверны не имеет значения - обряд сработает так же, как уничтожение дороги через государственный парк, как и выравнивание здания в большом городе. Конечный результат тот же: земля возвращается в то состояние, в котором она была бы, если бы люди никогда ее не видели. Деревья пробиваются сквозь бетон, автомобили прикрыты и раздавлены виноградными лозами и заросли мхом, хотя любое органическое вещество (например, трупы) потребляется с нормальной скоростью.

Выполнение этого обряда сложное. Для этого требуется точное чувство времени, а мастер обряда не должен руководствоваться ничем, кроме инстинкта. Если он начнет обряд даже на одну минуту раньше или позже, обряд не удастся, но высвободившаяся энергия вполне может его уничтожить. Возрождение Гайи может быть выполнено только в последнюю ночь убывающей серповидной луны, в ночь перед началом цикла Рагабаша. Кульминация обряда должна произойти между заходом луны и восходом солнца, и обряд должен проводиться на очищаемом месте (то есть Красный коготь не может выполнять обряд за пределами города и ожидать, что сам город будет поглощен).

Разве это не слишком мощно?

Итак, что может помешать игроку создать персонажа Красного Когтя с 5 точками Ритуалов, множеством точек в Предках и Чистоте рода и Гнозисом 10 и выполнить этот обряд, скажем, в центре Детройта?

Ну, для начала Рассказчик.

Ритуал возрождения Гайи призван стать явлением, изменяющим мир. В настоящее время только один Гару во всем мире знает обряд, и он очень разборчив в том, кого он учит. Даже для того, чтобы узнать о существовании обряда, нужно несколько историй, а для его изучения может потребоваться целая хроника. Использование этого обряда в городской среде должно встретить всевозможное сопротивление, от слуг Вирма и Вивер до других Гару (Стеклоходам может не понравиться уничтожение целого города), до вампиров и любых других существ, которые могут обидеться на такого рода расколы. Сам потенциальный мастер обряда должен столкнуться с некоторыми довольно серьезными решениями относительно того, будут ли долгосрочные последствия этого обряда стоить краткосрочного удовлетворения от разрушения, которое он вызовет. И, прежде всего, Рассказчик должен подумать о том, насколько разрушительно это повлияет на его хронику.

Опять же, в качестве кульминации длительной хроники, успешное использование этого обряда было бы превосходным. Мы не рекомендуем это как случайный способ вызвать хаос. Гару способны вызвать хаос вообще без каких-либо обрядов.



Обряд требует специального вече, на котором присутствуют не менее шести Гару (Мастер Обрядов плюс один оборотень от каждого покровительства). Вече начинается с завывания любых тотемных духов в этом районе (тотем каэрна, если обряд проводится в каэрне, тотемы любых присутствующих стай и тотемы племен всех присутствующих Гару), а также тщательно продуманный вой Гайе. Сам Мастер обряда должен ходить или бегать по кругу вокруг центра очищаемой области, взывая к Гайе, чтобы она пробудила духов земли и вернула ее. Он отдаёт себя - это может быть физическое, в этом случае он истекает кровью на землю, или духовное, и в этом случае он просто воет и отдаёт часть своего собственного духа. В любом случае, если обряд выполнен правильно, растительность в этой местности быстро обгонит любое человеческое «развитие» и восстановит истинный порядок Гайи.

Система: игрок должен сначала сделать бросок Восприятие + Инстинкт (сложность 9), чтобы убедиться в правильности времени для ритуала. Рассказчик может захотеть сделать этот бросок в секрете, чтобы игрок не знал результатов. Если бросок успешен, персонаж знает, когда начинать обряд, чтобы его конец совпал с луной и солнцем. Если проверка не удалась, персонаж не уверен и должен подождать целый месяц, прежде чем повторить обряд. Если бросок провален, персонаж точно знает время, но на самом деле просчитался. Она автоматически не выполнит обряд (см. ниже).

Персонаж должен вести вече, как описано выше. В кульминации вече игрок делает бросок Сообразительность + Ритуалы (сложность 9 или 7, если у персонажа дополнения Чистота рода и Предки 2 или выше). Если бросок не удался, обряд не удался, и персонаж получает три уровня урона в здоровье с аггравированным повреждением. Они выглядят как раны в форме слезы на его теле, похожие на «Слезы Гайи», которые обычно испытывает Гару, пытаясь выполнить обряд закладки Каэрна. Если бросок провален, персонаж теряет Гнозис или Выносливость, как описано ниже, но обряд все равно терпит неудачу.

Однако, если бросок успешен, игрок должен решить, сколько земли вернуть от человеческой порчи. За каждую точку Выносливости или две точки Гнозиса, которые персонаж готов потратить, примерно один квадратный акр земли возвращается в состояние, в котором он был бы, если бы люди никогда не развили его полностью. Этот обряд не уничтожает никакие материалы - то есть здания и транспортные средства не просто исчезают - но рост растений быстро раздавит и покроет любые человеческие постройки. Живые существа в области действия не подвергаются воздействию (за исключением того, что они могут оказаться в ловушке в зданиях или перенесены на вершины очень больших деревьев). Гнозис или Выносливость, потраченные на этот обряд, считаются утерянными безвозвратно, если только не купить их снова за опытом.

МЕТ: Во-первых, мастер обряда должен определить подходящее время для обряда, выполнив статическое мысленное испытание (против девяти черт, повторно повторно протестируйте с помощью Инстинкта). Успех дает зеленый свет для продолжения. Если задача не удалась, сделайте два простых теста. Проигрыш одного теста означает, что в этом месяце неподходящее время, и мастер должен подождать еще месяц. Проигрыш обоих тестов означает, что результаты показывают, что сейчас подходящее время, но на самом деле мастер прощитался. Конечно, он может продвигаться вперед, если захочет, что дает Рассказчику право развязать все, что он сочтет подходящим. Вече продолжается, как описано выше. По завершении обряда мастер совершает статическое мысленное испытание (против девяти черт или семи черт, если у него есть чистота рода и предки на двух уровнях или выше; повторное тестирование с помощью ритуалов). Если он неверно рассчитал время ритуала, ритуал автоматически провалится, и он получит три агgravированных повреждения здоровья, которые проявляются в виде «слез Гайи», подобных тем, которые были нанесены в строении каэрна. Если время ритуала выбрано правильно и он преуспел в обряде, он должен решить, сколько земли нужно вернуть. За одну постоянную черту, связанную с выносливостью, или два постоянных гнозиса, принесенных в жертву, один квадратный акр земли вернется в свое первоначальное дикое состояние, как если бы люди никогда не касались его. Ничего не разрушается и не погибает, но рост растений достаточно буйный, чтобы достигать здания и автомобиля. Любая принесенная в жертву Выносливость или Гнозис действует навсегда, пока не будет куплена с опытом.

Обряды наказания

Обряд человеческого разума

Четвертый уровень

Красные Когти не используют большое количество Обрядов Наказания. Серьезное преступление обычно заслуживает наказания в виде остракизма со стороны септа (или со стороны племени, в крайних случаях) или смерти. Однако иногда правонарушителя необходимо сурово наказать, но оставить в живых и невредимым. В этих случаях Когти использовали устрашающий Ритуал человеческого разума.

Согласно Когтям, все Красные Когти - а точнее, все Гару - обладают как человеческим разумом, так и волчьим сердцем. Человеческий разум доминирует в форме Хомида, тогда как волчье сердце доминирует в форме люпуса. Красный Коготь, который слишком полагается на свой человеческий разум или проявляет милосердие или сострадание к человеку, который затем возвращается, чтобы укусить его (как это часто бывает), может быть подвергнут этому обряду. Любая некомпетентность или ошибочная логика, которые, по мнению старейшин, проистекают из человеческого разума, или полагающаяся на человеческий лепет, когда явно требуется инстинкт, также может привести к применению Ритуала человеческого разума.

Чтобы выполнить этот обряд, мастер обряда должен принять форму Хомида, как и обвиняемый. Мастер обряда называет обвиняемого по имени на любом удобном человеческом языке, а затем принимает фор-

му люпуса и насмехается над ним. Любые наблюдатели также поднимают вой, но ни разу во время этих воплей обвиняемый не упоминается по своему имени. Когда вой стихает, обвиняемый оказывается неспособным получить доступ к своему волчьему сердцу, даже в форме люпуса. Это наказание может длиться любое количество времени, но Когти обычно считают слишком жестоким поддерживать его дольше одной луны.

Система: Сделайте бросок Обаяние + Ритуалы (сложность 7). Если обряд проходит успешно, обвиняемый не получает бонусов к восприятию в формах люпус, хиспо или кринос, и считается, что он не имеет точек в Инстинкте, пока длится обряд. Для Гару люпусов сопутствующий дискомфорт также приносит +3 ко всем сложностям с Силой воли и -2 к результатам инициативы на время наказания. Персонаж думает как человек, даже в форме люпуса, и игрок, чей персонаж подвергается этому обряду, должен сделать все возможное, чтобы отыграть этот опыт. Рассказчик может наложить дополнительные штрафы, если сочтет, что игрок слишком легко переживает это.

МЕТ: Пройдите испытание как стандартный обряд. В случае успеха считается, что обвиняемый не имеет уровней Инстинкта, пока длится его наказание, и не получает никаких связанных с Восприятием дополнительных черт в формах люпус, хиспо или кринос. Во время испытаний силы воли он получает штраф с тремя чертами. Даже в форме люпуса он должен думать как человек.

Куча Экунду

Африканские гиеновидные собаки - не настоящие волки, но Африка - это то, что им нужно. Несколько лет назад Красные Когти взяли за дело размножения с животными и помощи им в выживании. Им это удалось, по крайней мере частично.

Африканские гиеновидные собаки сталкиваются со многими из тех же угроз со стороны людей, что и волки. Машины, браконьеры, болезни и яды уносят многих из них, а сокращение среды обитания также подвергает опасности этих хищников. Тем не менее, Красные Когти защищают этих новых родичей так же яростно, как и любого европейского или американского волка.

Основная информация

Африканские гиеновидные собаки немного меньше волков и охотятся совсем по-другому. В то время как стаи волков используют запах, чтобы выслеживать добычу и преследовать ее, гиеновидные собаки используют зрение и не обращают внимания на направление ветра. Волки будут охотиться под прикрытием, но гиеновидные собаки просто атакуют свою добычу, полагаясь на свою скорость (до 35 миль (56,3 км) в час на расстояние более мили), чтобы сбить добычу. Они не дерутся из-за убийств, а позволяют молодым и старым сначала поест. Они очень привязаны друг к другу, и, хотя у них есть иерархия, она не так прочно установлена (или, по крайней мере, не так очевидна), как с волками.

Красные когти произошли от африканских гиеновидных собак, поэтому вносят следующие изменения:

- **Атрибуты:** В форме люпус добавьте +3 к ловкости, но без бонуса к силе. Сложность преследования снижается на одну.

● **Чувства:** броски на восприятие, основанные на запахе, получают сложность -1, а не обычные -2. Однако сложность бросков на зрение снижена на два.

● **Чистота рода:** Ни один Куча Экунду не может иметь показатель чистоты рода выше трех.

МЕТ: Красные Когти потомков Куча Экунду имеют следующие изменения. В форме люпус они получают Быстрый х3, но не получают бонусов, связанных с Силой, и имеют бонусную Физическую Черту, когда преследуют. Они получают бонусную ментальную черту во время испытаний, связанных с восприятием (например, вынюхивание следов), и две бонусные умственные черты во время испытаний, связанных со зрением. Они никогда не могут иметь чистоту рода выше трех.

Дары

Куча Экунду используют многие из тех же Даров, что и остальные члены племени, но из-за своего другого окружения узнали и другие.

● **Скорость мысли (первый уровень)** - как дар Безмолвных странников.

МЕТ: Как и дар Безмолвных странников. См. **Laws of Wild.**

● **Накормить стаю (второй уровень)** - этот дар полезен во время засухи и в другие времена нужды. Он позволяет оборотню «есть ради стаи». Любая еда, которую ест Куча Экунду, кормит не только его самого, но и остальных членов его стаи. Этому Дару учит дух гиеновидной собаки.

Система: игрок просто тратит очко Гнозиса, прежде чем персонаж ест, и делает бросок Гнозис (сложность 6 для товарищей по стае, 7 для родичей). При каждом успехе все, что ест персонаж, питает и другое существо.

МЕТ: потратьте черту Гнозис и выполните испытание Гнозис. В случае успеха все, что вы едите, питает одно другое существо.

● **Множество глаз хищника (третий уровень)** - В африканской саванне обитают хищники разных мастей: львы, гепарды, гиены и многие другие. Куча Экунду не считают себя «Владыками Саванны», особенно с Ахадди, но желают выполнять свою работу как Гару. Этот Дар облегчает эту работу, позволяя оборотню «пометить» хищника и после этого смотреть его глазами.

Система: как дар Красных когтей Территория. Очевидно, «Множество глаз хищника» не требуют, чтобы Гару помочился на животное, которое он хочет пометить. Чтобы отметить хищника, игрок должен просто бросить Обаяние + Знание животных (сложность 7). Использование этого дара на других Фера возможно, но требует согласия Фера. Во всем остальном этот Дар действует как Территория.

МЕТ: как и дар: Территория (см. выше). Дар не требует отметки мочой в соответствии с Территорией, только Социальное испытание (повторное тестирование с помощью Знания Животных), чтобы отметить животное. Этот Дар можно использовать на Фера (например, Симба и Суара, Бастет или Аджоба), но только если Фера дал согласие. Проверка на отметку та же.

● **Мертвая челюсть (четвертый уровень)** - как дар Аруна.

МЕТ: Как дар Аруна. См. **Laws of Wild.**

● **Пакт (пятый уровень)** - Когда Красные когти впервые пришли в Африку и заключили сделку с Моколе, могучие крокодилы-оборотни согласились, что если Гару смогут размножаться с гиеновидными собаками и выполнять назначенную им задачу в Африке, не вступая в войну с другими Фера, они могут остаться. Красные когти (до сих пор) выполнили свои обещания, и старший из Куча Экунду был награжден этим Даром. Оборотень может обратиться к Моколе-мбембе за помощью в битве или иным образом. Этому Дару учат духи Королей Драконов.

Система: игрок тратит два очка Гнозиса и делает бросок Обаяние + Ритуалы (сложность 7). Если бросок успешен, Гару получает помощь в течение одного хода, будь то от местного кладбища или от духов, которые были свидетелями договоров между Памятью Гайи и Гару. Рассказчик имеет последнее слово в том, какую именно форму принимает помощь Гару, но она может варьироваться от неистовых крокодилов-оборотней, прибывающих на битву с Куча Экунду, до великих духов-предков, вызванных Моколе, чтобы дать совет Гару.

МЕТ: потратьте два гнозиса и выполните социальное испытание (повторное тестирование с помощью ритуалов). В случае успеха вы получите помощь в течение одного хода либо от местного кладбища, либо от духов, ставших свидетелями первоначальных договоров между Гару и Моколе. Рассказчик определяет, какую форму примет помощь.

Для получения дополнительной информации о Моколе-мбембе см. Моколе (**МЕТ: Племена перевертышей, Книга 2**).

Достоинства и недостатки

Следующие Достоинства и Недостатки подходят для персонажей Красных Когтей и могут (по усмотрению Рассказчика) быть восприняты другими персонажами с волчанкой. Помните, что все достоинства и недостатки необязательны.

Человеческий предок (Достоинство, 2 CO)

У персонажа должна быть хотя бы одна точка в дополнение предки, чтобы приобрести это Достоинство. Где-то в далеком тумане прошлого у вас есть родственник, рожденный от человека. Может быть, ваш родственник-хomid повязался с волком, который был родичем Красных Когтей, возможно, более поздний родственник действительно родился от другого племени. В любом случае, вы немного лучше владеете человеческими мыслями, чем большинство люпусов. Уменьшите сложность бросков, связанных с логикой и абстрактным мышлением, на единицу, и сложность использования Предков для доступа к таким способностям, как Ремесло, Ближний бой, Этикет и Политика, также уменьшится на единицу (огнестрельное оружие и компьютеры, вероятно, все еще недоступны). С другой стороны, если станет известно о вашем происхождении, вы можете потерять некоторый временный почет в зависимости от того, в каком септе вы живете.



Зимний Гару (Достоинство, 4 СО)

Вы были избраны одним из Зимних Гару. Если вы не являетесь членом стаи, состоящей исключительно из Красных Когтей, вы, вероятно, являетесь шпионом и подстрекателем своего племени и действуете по приказу своего старейшины. С точки зрения игры, у вас фактически есть Наставник 3, и вы можете рассчитывать на милость своего племени (включая выполнение Обряда ложного правосудия, описанного выше, при необходимости). Вы также можете изучить дары зимней стаи и получить дополнительный почет от своего племени за свои усилия.

Тем не менее, ожидается, что вы будете убивать людей при любой возможности, и единственное оправдание, которое будет использоваться племя, если это не будет сделано, это то, что ваша стая наблюдала за вами и обнаружила бы вашу преданность. Если вас когда-нибудь узнают, Красные Когти либо уведут вас прочь, либо убьют, вместо того, чтобы позволить истине Зимнего Совета стать общеизвестной в Нации Гару.

Человеческое внимание (Недостаток, 1/3/5 СО)

Люди заметили вас там, где не должно быть волков, и теперь они пытаются найти вас снова. Этот Недостаток предполагает, что вас видели в месте, где вы часто бываете (например, на

окраине септа), и с этого момента вы не можете просто избежать этого. С одной стороны, слово «волки в нашем лесу» просочилось, но не привлекло особого негативного внимания, хотя ученые могут приехать, чтобы пометить и разведать о вашем родиче (что в любом случае приведет к другим проблемам). За три СО местные жители обиделись на посягательство люпина на «свою» землю и начали носить ружья и искать волков. За пять СО вы привлекли внимание сверхъестественного существа или существ, которые распознают (или, по крайней мере, подозревают) вашу истинную природу - местная группа наделенных, могущественный вампир или ветвь Пентекса.

Тотемы

Красные Когти предпочитают следующие тотемы, хотя другие племена также иногда следуют им. Обратите внимание, что Ворон и Сфинкс принимают совершенно разные лица, когда служат тотемами Красным когтям, чем другим племенам.

Тотемы коварства

Сфинкс

Стоимость дополнений: 6

Сфинкса обычно считают игроком и загадочным духом. Однако старые мифы изображают ее злобой хищницей, и только в последнее время она воз-

вращается к своим корням. Стаи люпусов, следующие за Сфинксом, часто удивляют своих собратьев своим боевым мастерством и умной тактикой.

Черты: Стая с преобладанием люпусов, следующая за Сфинксом, снижает сложность всех тактик стаи на единицу. Стая также получает Загадки 2 и 5 пунктов Силы Воли за историю.

Табу: Сфинкс периодически дает своей стае испытания, часто в форме загадок или испытаний на выносливость, но иногда и в бою. Если хотя бы один член стаи может успешно справиться с задачей, она продолжает свое покровительство. Если нет, она уходит (или атакует, если стая действительно провалила вызов).

МЕТ: Дети Сфинкса могут использовать загадки x2 и пять черт Силы воли за рассказ. В основном стаи с люпусами получают бонус с одной чертой в испытаниях тактики стаи. Сфинкс время от времени проверяет свои стаи, если ни один член не может пройти ее испытание, она отказывается от своего покровительства (или даже атакует, если испытание было действительно неудачным).

Тотемы благородства

Старый волк из леса

Стоимость дополнения: 6

Как упоминалось во второй главе, Старый лесной волк - это тотем духовности, а не войны. Он скучает по дням, когда все Гару смотрели на него как на своего духовного отца, и возмущается растущим числом оборотней хомидов и метисов по сравнению с сокращающимися люпусами. Старый Лесной Волк - грустный дух - он знает, что будет существовать только до тех пор, пока волки бродят по лицу Гайи. Когда падет последний волк, тотем перестанет существовать.

Черты: каждый член стаи получает три временных очка чести, когда Старый волк из леса выбран в качестве тотема стаи, и Красные Когти также относятся к таким стаям с большим уважением. Старый Волк также дает своей стае возможность использовать его знания: каждый член стаи может использовать Предки 5 один раз за историю, но не может получить доступ к Способностям, которые доступны только персонажам с люпусами. Наконец, оборотням, которые следуют за Старым лесным волком, легче совершить шаг за грань. Уменьшите все сложности, связанные с проживанием Барьера на единицу.

Табу: Старый Волк из Леса не ненавидит хомидов или метисов Гару, но никогда не примет их как своих детей. Только люпусы Гару могут следовать за Старым Волком как за тотемом.

МЕТ: Дети Старого Волка получают три временных Чести, когда выбирают его в качестве тотема своей стаи, и Красные Когти, вероятно, будут относиться к ним с большим уважением. Каждый член стаи может призвать Предков x5 один раз за историю, опираясь на знания Старого Волка. Дети Старого Волка также могут пробить Барьер, как если бы рейтинг был на единицу ниже. Старый Волк никогда не принимает хомидов или метисов Гару в качестве последователей.

Тотемы войны

Барсук

Стоимость дополнения: 7

Сильный охотник и могущественный землекоп, Барсук не является обычным тотемом, но очень рад, когда стая выбирает его. Его острые зубы и сильные челюсти могут резать кости, и он упивается тем, что его недооценивают. Он предпочитает стаи, которые не бросаются прямо в бой, а ищут слабые места своих противников и используют их. Если его загнать в угол, Барсук способен проявить ужасающую ярость - по его мнению, лучше получить ранение в бою, чем погибнуть в плену.

Черты: Стаи, которые следуют за Барсуком, могут использовать Скрытность 2 и Дар Метиса: Рытье. Каждый член стаи получает одну точку выносливости. Стая может использовать 5 очков Ярости за историю.

Табу: Последователи Барсука не могут обустроить свои дома в заранее построенных жилищах, но должны либо спать в дикой природе, либо строить собственные дома.

МЕТ: Дети Барсука получают Скрытность x 2 и Дар: Рытье (как Дар Метиса; см. Laws of Wild). Они также получают умение Неутомимый. Стая может использовать пять черт ярости за историю.

Росомаха

Стоимость дополнения: 6

Росомаха, как и Барсук, - могучий боец и неутомимый источник Ярости. Однако он совсем не хитрый. Ожидается, что стаи, следующие за Росомахой, будут беспощадно убивать своих врагов и защищать друг друга и свои дома каждой унцией Ярости, которую они могут собрать.

Черты: Росомаха наделяет своих детей постоянным очком Выносливости, чтобы им было труднее пасть в бою. Кроме того, он дарует каждому из них видение своего собственного сердца, наполненного Яростью, давая каждому точку Ярости, которую нельзя потратить или потерять. Поэтому дети Росомахи никогда не потеряют внутреннего волка или не исчерпают ярость в бою. Если его дети проживут достаточно долго, чтобы достичь достаточного звания, он может также научить их дару Ярость матери (см. выше).

Табу: дети Росомахи всегда должны тратить Ярость в бою и никогда не проявлять милосердия к своим врагам.

МЕТ: Дети Росомахи получают Черту Грубости и Черту Ярости, которые нельзя потратить или потерять. Имея достаточный ранг, они могут изучить Ярость Матери. Они всегда должны тратить Ярость в бою и никогда не проявлять милосердия к противнику.

Тотемы мудрости

Дикий ворон

Стоимость дополнений: 6

Падальщик и обманщик, Ворон следует за волчьими стаями, чтобы полакомиться их остатками, и показывает свое первобытное животное

лицо Красным Когтям в глухом лесу. Стаи, которые следуют «волчьей версии» Ворона, часто бывают шокированы тем, что более городское воплощение Ворона дает деньги другим Гару.

Черты: Ворон хрупкий, но проворный - он знает, что один сильный удар убьет его, и поэтому старается держаться подальше от опасности. Каждый из его детей добавляет одну точку Сообразительности и может использовать Уклонение 2. Стаи, следующие за Вороном, получают одно очко Мудрости, если выбирают его своим тотемом.

Табу: Ворон просит, чтобы Гару, который следует за ним, всегда оставлял часть туши, чтобы он мог полакомиться. Он равнодушен к глазам.

МЕТ: Дети Ворона получают Черту Умник и два уровня Уклонения. Стаи Ворона также получают временную Мудрость, выбирая его своим тотемом. Ворон просит, чтобы его дети всегда оставляли для него часть туши, особенно глаза.

Предметы силы

Красные Когти не часто используют фетишами. Когда они действительно чувствуют необходимость создавать фетиши, это обычно простые дела, призванные расширить возможности Красного Когтя или позволить ему достичь того, чего он не мог сделать в одиночку. Как уже говорилось ранее, Красные Когти редко создают фетиши как оружие.

Некоторые примеры фетишей и таленов Красных Когтей перечислены ниже.

Фетиши

Энергичность детеныша

Уровень 2, Гнозис 6

Обычно связанный с небольшим кусочком кости или кожи, фетиш Энергичность детеныша позволяет пользователю использовать, казалось бы, безграничную энергию молодого щенка. После активации персонаж немедленно обновляется и может нормально действовать восемь часов без сна и еды. Если бросок активации приносит три или более успехов, игрок также может выбрать: восстановить одно очко временной Силы воли или вылечить один ударный или летальный уровень здоровья. Этот фетиш можно использовать только один раз в день.

МЕТ: с активацией вы можете работать восемь часов без сна и еды. Вы также можете либо восстановить временную Силу воли, либо исцелить ударный или летальный уровень здоровья. Этот фетиш можно использовать только один раз в день.

Ветка ежевики

Уровень 4, Гнозис 8

Коготь связывает дух зарослей или ежевики в

большую мертвую ветку. Затем ветку кладут на тропинку или в место с легким подлеском. Когда фетиш активируется, из-под земли вырастают ежевика, колючие кусты, ядовитый плющ и всевозможные неприятные или ядовитые растения и блокируют территорию. Чем больше успехов активации бросает игрок, тем больше блокируется область. Блокировка сохраняется до тех пор, пока она не будет разрушена (намеренно или погодой) или пока Красный Коготь добровольно не деактивирует фетиш. Коготь может убрать ветку с пути, не прерывая роста.

МЕТ: Активация заставляет всевозможные мерзкие или ядовитые растения вырастать на площади пять футов квадратных. Растения остаются до тех пор, пока не будут снесены или не деактивирован фетиш. Ветку можно убрать, не прерывая роста.

Шрамы фетиши

Шрамы постоянны, их нельзя украсть и легко переносить, что делает их идеальными для Красных Когтей. Однако их также очень сложно создать, поэтому даже среди племени волков они не очень распространены.

Шрам фетиш создается, когда дух привязывается к ритуальному шраму на теле оборотня. Рассматриваемый шрам иногда намеренно нанесен в форме соответствующего символа, но чаще оборотень, получивший боевой шрам, получает шрам фетиш в качестве признания своей жертвы. Вот некоторые примеры фетишей шрамов:

Фетиш хитрости

Уровень 1, Гнозис 5

Этот фетиш, основанный на духе енота или столь же умного зверька, позволяет игроку добавлять успехи активации к Загадкам своего персонажа в течение сцены сцены.

МЕТ: активация дает два уровня загадок для остальной части сцены.

Фетиш стремительности

Уровень 2, Гнозис 6

Этот фетиш питает стремительный птичий или заячий дух. За каждые два успеха активации скорость бега персонажа удваивается для одной сцены (так, что четыре успеха увеличивают скорость персонажа в четыре раза для сцены).

МЕТ: Активация удваивает скорость бега персонажа.

Фетиш мощи

Уровень 3, Гнозис 7

К шраму привязан дух сильного животного, такого как лось или медведь. Игрок может активировать фетиш и добавить успехи активации к Атлетике персонажа в течение сцены.

МЕТ: активация дает два уровня Атлетики для остальной части сцены.

Талены

Обряд связывания позволяет Когтям адаптироваться к определенным обстоятельствам, не затачая дух надолго. Поэтому племя чаще использует талены, чем фетиши.

Очищающий песок

Гнозис 5

Используемый в основном Когтями, которые любят хранить черепа своих врагов в качестве трофеев, Очищающий песок создается путем связывания духов муравьев с небольшим количеством песка. Затем труп поливают песком. Духи-муравьи очищают плоть, оставляя сухие кости. Одной «дозы» песка достаточно, чтобы очистить череп размером с человеческий.

Очищающий корень

Гнозис 6

Даже Гару можно отравить, а Красные когти обычно не знают дара, чтобы противостоять таким атакам. Однако, привязав змеиного духа к корню, Красный Коготь может создать тален, который при пережевывании устраняет любой естественный яд в ее теле. Также можно немного пожевать корень, чтобы активировать его, а затем отдать его отравленному волку.

Отыгрывая Красного когтя

Бросить вызов люпусу само по себе может быть непросто, но играть Красным Когтем еще сложнее. В конце концов, люпус любого другого племени может перенять некоторые человеческие манеры у своих хомидов. Точно так же он знает, что он наполовину человек, и может видеть человеческих родичей в своем собственном племени. Даже если люди сделали с этим миром довольно глупые вещи, есть надежда только благодаря этим родичам.

Красные когти так не считают. Они никогда не скрещивались с людьми, и они чувствуют, что этот факт дает им чистоту, которой нет у других племен. Красные Когти разводят очень мало метисов, и лишь небольшая часть из них выращивается как Когти, а не передается другому племени. Племя, как Нация Гару, знает, что оно прекратит свое существование, если когда-либо появится хомид Красный Коготь, потому что определяющий принцип племени заключается в том, что в нем нет человеческой крови.

Так что это значит для игрока? Это означает, что Красный Коготь - это волк, а затем оборотень, и ни разу не человек. Люди видят мир как наш. Мы можем сделать что угодно, если у нас будет достаточно времени, чтобы понять это. Не существует такой вещи, как непреодолимое препятствие, и большинство людей «знают», что мы призваны править миром либо по божественному указу, либо по праву нашего высшего разума. Мы можем разрушать окружающую среду, но мы найдем способ ладить - и не говоря уже об остальной части планеты. Мы найдем замену всему, что разрушаем по пути. Тот факт, что другие виды могут иметь внутреннюю ценность, либо нам не приходит в голову, либо потому, что мы не думаем об этом, либо пото-



му, что мы придумываем оправдания, почему они не имеют внутренней ценности (у них нет души, они бездумные звери и т. д.). Какими бы ни были наши объяснения, основная позиция такова: люди важны. Люди особенные. Остальные животные на Земле не являются или являются особенными только в той мере, в какой они относятся к людям.

Красные Когти просто так не думают.

Они знают, что люди важны. Они глубоко заботятся о людях. Они ненавидят нас со страстью, которая просто пугает. Типичный Красный Коготь не видит души в человеке, точно так же, как человек не видит души в животном. Они не чувствуют ни малейшего чувства вины или нерешительности по поводу убийства людей не потому, что они жестоки или потому что такие эмоции не возникают естественным образом, а потому, что они знают, что мы этого заслуживаем. Мы поступили бы с ними так же, если бы у нас была половина шанса. Мы занимаемся этим веками.

Игра за Красного когтя может стать для персонажа путешествием открытий, поскольку он находит искупительную ценность в человечестве, но, в конце концов, это Мир Тьмы. Несмотря на то, что персонаж игрока часто является исключением из правил, вполне вероятно, что открытие, которое он сделает, будет заключаться в том, что люди ненавидят и боятся волков и понятия не имеют, какой урон они наносят, и что они действительно заслуживают того, чтобы их стерли с лица земли. прежде чем они все разрушат.

Такое отношение может быть трудным для левой игры без скатывания к мелодраме «Я ненавижу человека! Рырр!». Однако, если игрок пытается вспомнить, что Красный Коготь исходит из жизни волка, а не человека, этот переход будет легче. Рассказчик и игрок должны помнить следующее, отыгрывая Красного Когтя:

- Запах, звук, зрение. В этой последовательности. Волки инстинктивно охотятся на добычу с подветренной стороны, так что их запах не уносится. Они могут отслеживать добычу на многие мили по запаху. Они могут обнаружить отпечаток пальца по запаху в течение нескольких недель после его нанесения. Игрок Красного когтя должен просить запаха от всего и любого, с кем встречается его персонаж. Если самозванец появляется в облике одного из его товарищей по стае, Красный Коготь немедленно узнает об этом - если, конечно, он не находится в форме Хомиды (см. ниже)

Звук почти так же важен. Собаки (и волки) могут различать людей по звукам своих шагов и, конечно же, способны слышать звуки, выходящие далеко за пределы человеческого слуха. Прежде чем Рассказчик даже дойдет до того, что видит стаю, он должен уже описать, что они могут почувствовать и услышать, если кто-то из стаи - люпус.

- Форма хомид. Есть причина, по которой люпус Гару не любит принимать эту форму, и она имеет мало общего с «Это неестественно». Представьте себе, что для того, чтобы проводить время с друзьями, вам приходилось носить темные очки,

которые ограничивали ваше зрение до расстояния в два дюйма перед вами, носить беруши, которые превращали каждый звук в приглушенный белый шум, и носить носок на языке, чтобы вы не могли ничего попробовать. Это примерно то, что похоже на Красного Когтя в форме Хомиды, и поэтому они избегают его, когда это вообще возможно.

- Язык тела. У волков есть язык, но он не совсем вербальный. Он использует запах и положение тела больше, чем звук, и Красным Когтям сложно приспособиться к нюансам языка. Пока они не узнают, как работает человеческий язык, они больше сосредотачиваются на положении и тоне голоса человека. Человек (или хомид Гару), который кричит ободряюще на люпуса, может обнаружить, что люпус опускает хвост и выглядит больно. Это потому, что люпус слышит крик, а не сантименты, стоящие за ним. Точно так же, если человек улыбается, люпус видит оскаленные зубы, что является признаком агрессии. Проведите небольшое исследование того, как волки общаются, а затем понаблюдайте за следующим человеком, с которым вы разговариваете лицом к лицу, и посмотрите, сможете ли вы выяснить, как волк интерпретирует язык тела. Если в какой-то момент вы думаете, что волк почувствует угрозу, поймите, что Красный Коготь вполне может атаковать в этот момент.

- Доминирование. Красный коготь не будет автоматически претендовать на лидерство в стае. Они ожидают, что сильный волк будет вести за собой, а это значит, что если они увидят другого Гару более сильным, они последуют за ними. Тем не менее, позиция бета так же важна, как и альфа в волчьей стае, поскольку именно бета часто удерживает остальных в узде. Красный коготь бета может бороться или даже оседлать любого другого оборотня, которого он считает непослушным альфе стае (обычно не когда они находятся в форме хомид, но вы никогда не знаете). Излишне говорить, что такие понятия, как «демократия», сбивают с толку и пугают Красных когтей.

- Вранье. Упомянутый выше волчий «язык» не подходит для лжи (как упоминает Малькольм во второй главе). Это означает, что сама концепция обмана не является той, которую понимает большинство Красных Когтей, но они изучают ее довольно быстро, как только начинают иметь дело с хомидом Гару. Красные Когти не обладают чувством такта или секретности. Их идея хранить секреты такова: «Я не собираюсь вам этого говорить». (Однако старые Красные Когти довольно хорошо учатся скрывать неприятную правду, свидетельствуйте о Зимних стаях.)

Красный Коготь не обязательно должен быть кипящим пучком Ярости каждый момент. Но, столкнувшись с явным эгоизмом и слепотой человечества перед лицом состояния своего вида, неудивительно, что они ожесточены. Примите Красных Когтей за трагические фигуры, которыми они являются, и они могут стать самым приятным из всех племен для игры.





Глава 4: Дух

Иногда ты — ничто, просто мясо.
- Tori Amos, «Blood roses»

Численность Красных когтей с каждым годом становится все меньше. В прошлые годы в поместье могло появиться два или даже три Гару. Теперь, когда популяция волков вымирает, а Вирм и Вивер становятся все более могущественными, через год может появиться только полдюжины Когтей.

Но эти полдюжины Красных когтей все еще Красные когти. По-прежнему настоящие хищники. Все еще настоящие волки. В этой главе вы найдете пять готовых к использованию шаблонов для персонажей Красных Когтей, подходящих для персонажей, управляемых игроком, или просто для вдохновения. Вы также найдете описания некоторых из самых известных (или печально известных) Красных когтей всех времен.

Друг человека

Цитата: Люди играют, любят, охотятся, спариваются и умирают. Вы можете понять их, если попытаетесь.

Предыстория: Охотничьи уголья вашей стаи с каждым днем становились все меньше, поскольку люди рубили деревья и расчищали кусты. Ваша стая следовала за добычей, пока стада двигались, но вы знали, что люди тоже последуют за ней.

Вы были правы, в каком-то смысле. Люди нашли вашу стаю и не причинили им вреда, а изучили их и выставили странные коробки. Вы опасались их, но некоторое время они оставались невредимыми, и стая начала в них спать. И вот однажды люди запечатали вашу стаю - и вас - внутри этих ящиков и забрали вас.

Вы все боялись, и для вас этот страх привел к Первому Превращению. Вы вылезли из своего ящика и оказались в другом, гораздо более крупном, пахнущем машинами, валлившими деревья.

Проклиная себя за то, что когда-либо доверяешь людям, ты вернулся в форму люпус и стал ждать открытия этого ящика.

Однако когда это произошло, люди выпустили вашу стаю в огромное новое охотничье уголье с добычей для охоты и чистой водой для питья. Вы не нашли ни заборов, ни человеческих машин, и вы решили не подвергать сомнению удачу, когда вас нашли Красные когти. Их рассказы о том, что люди делают с волками, очень беспокоили вас, потому что вы знаете, что люди не всегда ведут себя так постыдно.

Концепт: вы не альфа и у вас нет желания им быть, но вы очень громко говорите, когда Красный коготь (или любой другой Гару, если на то пошло) начинает слишком ругать людей. Вы воочию убедились, какими добрыми могут быть люди. Хотя вы понимаете, что, если бы люди не разрушили ваше первое охотничье уголье, им бы не пришлось перемещать вас, по крайней мере, они сделали это! Вы очень не понимаете, как люди могут двигаться такими разными способами, как вид. Однако вы знаете, что у них есть надежда - а значит, есть надежда для Гару.

Подсказки для отыгрыша: наблюдайте за людьми, которых встречает ваша стая. Попытайтесь выяснить, почему некоторые люди ненавидят и грабят Гайю, а некоторые, кажется, уважают Ее. Вы довольно быстро освоили человеческий язык, так что используйте его. Задавайте странные вопросы людям и хомидам Гару, например: «Вы когда-нибудь спасали волка?» или «Любишь ли ты Землю?» Вы, вероятно, произведете впечатление особенно агрессивного любителя деревьев - если только человек не заставит вас подозревать, что он один из тех, кто хочет уничтожить лес. Однако, если человек кажется достойным, вы сделаете все возможное, чтобы защитить его. Вам очень хотелось бы найти людей, которые спасли вашу стаю, и поблагодарить их за их доброту. Вы также хотели бы найти людей, которые выгнали вас с ваших охотничьих уголдий, и также «поблагодарить» их.

Снаряжение: специальная одежда, шляпа от одного из людей, спасших вашу стаю (вы украли ее, пока он фотографировал).

Красные когти

Имя: _____ Порода: **Люпус** Имя стаи: _____
Игрок: _____ Покровительство: **Рагабаш** Тотем стаи: _____
Хроника: _____ Лагерь: **Согласие Ливейт** Концепт: **Друг человека**

Атрибуты

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

Способности

Инициатива		Навыки		Изюминки	
Бдительность	●●○○○	Понимание зверей	●●○○○	Компьютеры	○○○○○
Атлетика	●●○○○	Ремесло	○○○○○	Загадки	●●○○○
Рукопашный бой	●●○○○	Рождение	○○○○○	Расследованье	○○○○○
Уклонение	●●○○○	Этикет	○○○○○	Закон	○○○○○
Эмпатия	●○○○○	Отстрельное оружие	○○○○○	Языки	●○○○○
Красноречие	●○○○○	Лидерство	○○○○○	Медицина	○○○○○
Застыживание	●○○○○	Холодное оружие	○○○○○	Окультизм	●○○○○
Первоначальный инстинкт	●●○○○	Исполнение	○○○○○	Политика	○○○○○
Уличные порядки	○○○○○	Скрытность	●●○○○	Ритуалы	●○○○○
Хитрость	○○○○○	Выживание	●●○○○	Естественные науки	○○○○○

Ирремушества

Детали биографии		Дары	
Предки	●●○○○	Заячий прыжок	_____
Обряды	●●○○○	Взломанная печать	_____
Тотем	●●○○○	Урод детеныша	_____
	○○○○○		_____
	○○○○○		_____

Иювет		Ярость		Здоровье	
Слава		●●○○○○○○○○○○		Пустяк	
○○○○○○○○○○○○	□□□□□□□□□□	□□□□□□□□□□	□□□□□□□□□□	Боль	-1 □
Честь		●●○○○○○○○○○○		Лег.травмы	-1 □
●●○○○○○○○○○○	□□□□□□□□□□	□□□□□□□□□□	□□□□□□□□□□	Ср.травмы	-2 □
Мудрость		●●○○○○○○○○○○		Тяж.травмы	-2 □
●●○○○○○○○○○○	□□□□□□□□□□	□□□□□□□□□□	□□□□□□□□□□	Ученье	-5 □
□□□□□□□□□□	□□□□□□□□□□	Сила воли		Нокаут	□
□□□□□□□□□□	□□□□□□□□□□	□□□□□□□□□□	□□□□□□□□□□	Именная слабость	
□□□□□□□□□□	□□□□□□□□□□	Сила воли		Не может восстанавливать	
□□□□□□□□□□	□□□□□□□□□□	Сила воли		Гнозис в городе и агломерациях	



Кормилец Гайя

Цитата: Земля голодна, и я тоже. Начнем с маленького.

Предыстория: Рожденные на окраине города, вы и ваша скудная стая кормились пищей из человеческого мусора. Вы ели что и когда могли, избегали людей и жили своей жизнью. Это было немного, но это все, что вы знали, даже если что-то внутри жаждало большего.

А потом однажды ночью стая людей пришла за твоей стаей с громом и огнем и убила всех, кроме тебя. Вы убежали, но пуля оторвала вам одну лапу. Когда люди подошли к вам, вам захотелось поесть в тот день. Еще один раскат грома и укус боли, и все мысли о еде исчезли. Вы ворвались в вихрь крови и ярости и разорвали людей на куски. Когда ярость иссякла, вы вспомнили, насколько голодны.

Костегрызы нашли вас первыми, хотя и думали о том, чтобы ввести вас в свое племя, но крошечный остаток чистокровного племени, который вы сохранили, отправил вас в септ Красных когтей. Это был мир, о котором вы всегда мечтали, даже если вы никогда этого не знали. Когти услышали о том, что произошло во время вашего Первого Изменения, и вместо того, чтобы делать вам выговор, ваш наставник показал вам силы боли и крови, чтобы накормить землю.

Вы понимаете, что все время голодны. Если Гайя голодна, вы собираетесь ее накормить.

Концепт: вы провели свою молодую жизнь, убегая от людей и пытаясь прокормить себя и свою стаю. Хотя вы наслаждаетесь тем, что достаточно сильны, чтобы легко находить еду, вы не хотите держать все это при себе. Гайя голодна, многие из ваших родичей голодны, и вас окружает обильный источник пищи. Другие Гару могут считать поедание людей табу, но для вас это имеет смысл. Вам даже не сказали, что человеческое мясо часто насыщено химическими веществами, но на данном этапе это может не иметь никакого значения - вы действительно сейчас очень хорошо питаетесь.

Подсказки для отыгрыша: вы понимаете,

что употребление в пищу человеческого мяса является нарушением Литании и что другие племена будут преследовать вас за это, но время от времени вы ошибаетесь и говорите о том, какковы вкусы людей или как легко их поймать. Когда вы это делаете, вы обычно симулируете недопонимание - вы говорили не о человеке, а об олене (или другом животном-добыче). Обычно это работает, и дает дополнительный бонус

Красные когти

Имя: _____ Порода: **Оленуэ** Имя стаи: _____
 Игрок: _____ Покровительство: **Теург** Тотем стаи: _____
 Хроника: _____ Лагерь: **Умиралощие бетельнич** Концепт: **Кормилец Гайя**

Атрибуты

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

Способности

Инициатива	Навыки	Изучения
Бдительность ●●●●	Понимание зверей ●●○○	Компьютеры ○○○○
Атлетика ●○○○	Ремесло ○○○○	Загадки ●●○○
Рукопашный бой ●●○○	Вождение ○○○○	Расследование ●○○○
Уклонение ●○○○	Этикет ○○○○	Закон ○○○○
Эмпатия ○○○○	Отстрелное оружие ○○○○	Языки ●○○○
Красноречие ○○○○	Лидерство ○○○○	Медицина ●○○○
Запугивание ●○○○	Молодое оружие ○○○○	Окультизм ●○○○
Первоначальный инстинкт ●●●●	Исполнение ○○○○	Политика ○○○○
Уличные порядки ○○○○	Скрытность ●●○○	Ритуалы ●○○○
Хитрость ○○○○	Выживание ●○○○	Естественные науки ○○○○

Преимущества

Детали биографии	Дары	Дары
Чистота расы ●○○○	Чутье Вирма _____	_____
Обряды ○○○○	Чутье добычи _____	_____
_____	Очищение мяса _____	_____
_____	Заячий прыжок _____	_____

Имена	Ярость	Здоровье
Слава	●●●○○○○○○○	Пустяк <input type="checkbox"/>
○○○○○○○○○○○	□□□□□□□□	Боль -1 <input type="checkbox"/>
Честь	_____	Лег. травмы -1 <input type="checkbox"/>
○○○○○○○○○○○	□□□□□□□□	Ср. травмы -2 <input type="checkbox"/>
□□□□□□□□	_____	Тяж. травмы -2 <input type="checkbox"/>
Мудрость	●●●○○○○○○○	Ущерб -5 <input type="checkbox"/>
○○○○○○○○○○○	□□□□□□□□	Нокдаун <input type="checkbox"/>
□□□□□□□□	_____	Иммунная слабость
Ран	●●●○○○○○○○	Не может восстанавливать
□□□□□□□□	□□□□□□□□	Глюкс в городе и алгомерациях

виде того, что другие Гару думают, что вы их не понимаете.

Вы не ненавидите людей так, как многие Когти. Вы понимаете, что их нужно уничтожить, но предпочли бы как-нибудь загнать их в стада, чтобы они не пропали даром. В конце концов, они наделили землю таким беспорядком, что они должны приложить руку к ее уборке, даже если это просто пожертвовать своими криками.

Снаряжение: Вы ничего не несете, но, как известно, разбиваете куски дерева для использования в своих обрядах.



Красные когти

Шпион

Цитата: *Один из старейшин сказал, что стая должна отправиться в город и расследовать это дело. Я вызвался за нас - все в порядке, да?*

Предыстория: Вы родились в септе Красного Когтя и бежали с сильнейшими волками. Вас хорошо кормили, и твои старшие научили вас охотиться и сбивать добычу с раннего возраста. Когда пришло ваше время спариваться, на вас пришла Первое Изменение, и вы узнали, почему старые волки проявили такой интерес. Они объяснили человеческую проблему и окончательное решение - решение, частью которого вы должны были стать.

Вы должны были быть частью Зимней стаи, но затем появилась возможность использовать свои таланты в другом качестве. Вы были отправлены в многоплеменной септ, чтобы присоединиться к одной из их стай и выступить в роли шпиона. Ну, не столько «шпионить» за септой, сколько «действовать в интересах Красных Когтей». Короче говоря, вы должны стараться приближать свою стаю как можно ближе к людям, как можно чаще и убивать как можно больше.

До сих пор вам удалось убедить их, что вы не можете контролировать свою ярость, но это будет работать только до определенного времени.

Вместо этого вы подумываете о том, чтобы довести стаю до бешенства вокруг людей, чтобы не брать на себя немедленную ответственность, но вы еще не понимаете, как это сделать. И кроме того, вам это не кажется правильным, но Когти сказали вам, что люди должны умереть ценой всего.

Ценой всего?

Концепт: В значительной степени продукт пропаганды, вы искренне верите, что люди являются источником всего зла в мире и должны умереть. Ваши товарищи по стае пока видят в вас исключительно злобного Красного Когтя, но ожидают, что вы станете более умеренными по мере взросления. Это вряд ли произойдет, если что-то действительно не изменит ваше представление о человечестве, если не появится какой-нибудь явный и очевидный знак того, что этот вид имеет какую-то ценность. Вы действительно делитесь информацией со своим домом, ког-

Имя: _____ Порода: **Лупус** Имя стаи: _____
 Игрок: _____ Покровительство: **Филодокс** Тотем стаи: _____
 Хроника: _____ Лагерь: **Зимние стай** Концепт: **Шпион**

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

Интеллигент		Навыки		Изнания	
Бдительность	●●○○○	Понимание зверей	●●○○○	Компьютеры	○○○○○
Атлетика	●●○○○	Ремесло	○○○○○	Загадки	●○○○○
Рукопашный бой	●●○○○	Вождение	○○○○○	Расследование	●○○○○
Уклонение	●●○○○	Этикет	○○○○○	Закон	○○○○○
Эмпатия	○○○○○	Огнестрельное оружие	○○○○○	Язык	●○○○○
Красноречие	○○○○○	Лидерство	●○○○○	Медицина	○○○○○
Запугивание	●○○○○	Холодное оружие	○○○○○	Окультизм	●○○○○
Первобный инстинкт	●○○○○	Исполнение	●○○○○	Политика	○○○○○
Уличные порядки	○○○○○	Скрытность	●○○○○	Ритуалы	●○○○○
Хитрость	●○○○○	Выживание	●○○○○	Естественные науки	○○○○○

Детали биографии		Дары		Дары	
Наставник	●○○○○	Язык зверей	_____	Зимний волк (Дост. ЧС)	_____
Чистота рода	●○○○○	Сопротивление боли	_____		_____
Образы	○○○○○	Скрытый убийца	_____		_____
	○○○○○		_____		_____

Июль		Ярость		Здоровье	
Слава	○○○○○○○	●●●○○○○○○○	_____	Пустяк	<input type="checkbox"/>
Сила	○○○○○○○	○○○○○○○○○○○	_____	Боль	-1 <input type="checkbox"/>
Скорость	○○○○○○○	○○○○○○○○○○○	_____	Лег. травмы	-1 <input type="checkbox"/>
Степень	○○○○○○○	○○○○○○○○○○○	_____	Ср. травмы	-2 <input type="checkbox"/>
Степень	○○○○○○○	○○○○○○○○○○○	_____	Тяж. травмы	-2 <input type="checkbox"/>
Степень	○○○○○○○	○○○○○○○○○○○	_____	Ученье	-5 <input type="checkbox"/>
Степень	○○○○○○○	○○○○○○○○○○○	_____	Нокаут	<input type="checkbox"/>
	○○○○○○○	○○○○○○○○○○○	_____		

Иллюминация слабости
 Не может восстанавливать
 Гнозис в городе и агломерациях



да появляется возможность, но вы здесь не для этого. Вы видите себя благородным крестоносцем, выполняющим важную работу. Если вас когда-либо привлекали к ответственности за свои поступки, вы можете побежать искать убежища у своего септой или подчиниться, в зависимости от того, как ваша стая к вам относится.

Подсказки для отыгрыша: вы принимаете формы, отличные от лупус, чаще, чем многие Когти, в основном потому, что вы не можете лгать в форме лупус. Вы ненавидите лгать и манипулировать своей стаей, но ваша лояльность в первую очередь связана с вашим племенем и вашим домашним септом. Однако по мере вашего развития и углубления вашей связи со своей стаей эта преданность может измениться, что может привести к тому, что вы поставите под сомнение всю свою цель в жизни. Тот факт, что от вас, как от Филодокса, ожидают толкования закона и помощи в ведении стаи, особенно неприятен для вас. Но, прежде всего, вы знаете, что быть Зимним Гару - большая честь, и вы не хотите испортить ее.

Снаряжение: Нет.

Осенний волк

Цитата: Лучшее, на что мы можем надеяться, — это прекрасная панихида в нашу честь, но этого достаточно.

Предыстория: Родившись в прекрасном лесу, вы помните, как в детстве охотились на кроликов в лесу со своими братьями и сестрами. Вы помните, как падали листья в первую осень и как запах леса менялся по мере того, как воздух становился холоднее. Вы вспоминаете голод, когда снег покрывал землю, и горестный вой, потому что вы думали, что больше никогда не будете есть, а затем радость, когда вернулась весна и появилась добыча, чтобы накормить вас.

Но больше всего вы запомните машины. Они пришли, когда вашей второй осенью опали листья. Вы никогда не видели их движения, но вы вышли из роши и увидели то, что осталось от леса. Он был голый, как луг - хуже того, потому что на лугах можно было поесть мышей и кроликов. Здесь ничего не было, только обгоревшие пни деревьев и тела всех существ, оставшихся на пути... и опавшие листья. И глядя с ужасом на разрушенные остатки своего дома, вы взвыли от боли. Когда вой стих, вы обнаружили, что кричите человеческим горлом.

Красные когти в конце концов нашли вас и рассказали о войне с людьми и битве против Вирма и Вивер, но на самом деле это вас не заинтересовало. Вы просто хотите снова жить в лесу и охотиться вместе со своими братьями. Но леса должны быть защищены, и ты знаешь, что это твоя работа. Вы не верите, что сможете пережить это, но вы не собираетесь умирать легко.

Концепт: Вы знаете, что мир находится в осени, и это означает, что большая его часть скоро умрет. Все пророчества, которые вы видели и слышали, подтверждают это. Однако вы также питаете надежду, что после зимы придет весна, и жизнь вернется в мир. Вы не уверены, что это произойдет, поэтому вы цепко цепляетесь за осень и защищаете дикие места со всей энергией, которую можете собрать. Может быть, вы страж в каэрне, а может быть, подумываете о том, чтобы отправиться на Амазонку защищать величайший из лесов. В любом случае, вам лучше всего среди других Гару, чем притворяться человеком.

Подсказки для отыгрыша: Ваши песни грустные и скорбные, но вы еще молоды, поэтому иногда вы забываете грустить и возитесь со своими товарищами по стае и родичами. Вам нравится пытаться перехитрить других галлиардов, но не для того, чтобы раскрыть их, а просто для развлечения. Однако иногда вы видите опавший лист и впадаете в отчаяние, которое может длиться несколько дней. Вы разрываетесь между верой в то, что мир кончается и ваша борьба тщетна, и страстными надеждами на весну, которая наступит после зимы. Вы еще не поделились увиденными пророчествами со своими товарищами по стае, даже если они, кажется, касаются вашей стаи, потому что вы не хотите, чтобы ваши товарищи по стае испытывали сокрушительную печаль, которую вы часто испытываете.

Снаряжение: Нет.

Красные когти

Имя: Порода: *Алоус* Имя стаи: *Осенний волк*
 Игрок: Покровительство: *Талмард* Тотем стаи:
 Хроника: Лагерь: *Стражи Земли* Концепт:

Атрибуты

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

Способности

Инициатива		Навыки		Изучения	
Бдительность	●●●●	Понимание зверей	●●●●	Компьютеры	○○○○○
Атлетика	●●●●	Ремесло	○○○○○	Загадки	○○○○○
Ручкашый бой	●●●●	Вождение	○○○○○	Расследование	●●●●
Уклонение	●●●●	Этикет	○○○○○	Закон	○○○○○
Эмпатия	●●●●	Огнестрельное оружие	○○○○○	Языки	○○○○○
Красноречие	●●●●	Лидерство	○○○○○	Медицина	○○○○○
Запугивание	●●●●	Молодое оружие	○○○○○	Окультизм	○○○○○
Первобитый инстинкт	●●●●	Исполнение Вой	●●●●	Политика	○○○○○
Уличные порядки	○○○○○	Скрытность	●●●●	Ритуалы	●●●●
Хитрость	○○○○○	Выживание	●●●●	Естественные науки	○○○○○

Иррецимуества

Детали биографии		Дары	
Предки	●●●●	Заячий прыжок	
Родичи	○○○○○	Зоб Вильда	
Образы	●●●●	Запах Текущей воды	
	○○○○○		
	○○○○○		

Июнет		Ярось		Здоровье	
Слава		Дюик		Пустяк	
●●●●○○○○○○	○○○○○○○○○○	●●●●○○○○○○	○○○○○○○○○○	Боль	-1 <input type="checkbox"/>
□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□□□□□	Лег. травмы	-1 <input type="checkbox"/>
Честь				Ср. травмы	
○○○○○○○○○○	○○○○○○○○○○	●●●●○○○○○○	○○○○○○○○○○	Тяж. травмы	-2 <input type="checkbox"/>
□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□□□□□	Увече	-5 <input type="checkbox"/>
Мудрость				Нокдаун	
●●●●○○○○○○	○○○○○○○○○○			<input type="checkbox"/>	
□□□□□□□□	□□□□□□□□			Иммунная слабость	
Ранг		Сила воли		Не может восстанавливать	
○○○○○○○○○○	○○○○○○○○○○	□□□□□□□□		Глюнос в городе и алгомерациях	



Иозор

Цитата: Я не могу выступать в роли альфы. Я уже оказался недостойным.

Предыстория: Ваше первое превращение вызвало большой шум среди Красных Когтей. Великое пророчество сбылось при вашем рождении, и, конечно же, вы поразительно похожи на великого героя древности. Вы прошли через ваш Обряд перехода, получили руководство стаей и отправились на важную миссию в Умбру - вы должны были уничтожить гноящуюся адскую дыру, используя унаследованные навыки и лидерские качества. Ваш септ был уверен, что вы легко завершите миссию и вернетесь к торжествующим воям.

Вы не были готовы к такой миссии. Вас поджидала стая танцоров черной спирали, чего вам и следовало ожидать. Вы не справились со своей задачей. Ваши товарищи по стае умерли в агонии или были вынуждены пройти по Черной спирали. Вы сбежали по чистой случайности и вернулись в свой септ с хвостом между ног и низко опущенной головой.

Старейшины вашего септа решили, что пророчество было либо ошибкой, либо вы не были его истинным воплощением. Далее они решили, что вы как Красный Коготь потерпели неудачу. Хотя они не изгнали вас из племени, они отпра-

в и л и



Красные когти

Имя: _____ Порода: **Льокус** Имя стаи: _____
 Игрок: _____ Покровительство: **Друи** Тотем стаи: _____
 Хроника: _____ Лагерь: _____ Концепт: **Позор**

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

Способности		
Инициативы	Навыки	Изнанка
Бдительность: ●●●●	Понимание зверей: ●●●●	Компьютеры: ●●●●
Атлетика: ●●●●	Ремесло: ●●●●	Загадки: ●●●●
Рукопашный бой: ●●●●	Вождение: ●●●●	Расследование: ●●●●
Уклонение: ●●●●	Этикет: ●●●●	Закон: ●●●●
Эмпатия: ●●●●	Отстрельное оружие: ●●●●	Языки: ●●●●
Красноречие: ●●●●	Лидерство: ●●●●	Медицина: ●●●●
Заступничество: ●●●●	Холодное оружие: ●●●●	Окультизм: ●●●●
Первобный инстинкт: ●●●●	Исполнение: ●●●●	Политика: ●●●●
Учужденные порядки: ●●●●	Скрытность: ●●●●	Ритуалы: ●●●●
Хитрость: ●●●●	Выживание: ●●●●	Естественные науки: ●●●●

Преимущества		
Детали биографии	Дары	Дары
Предки: ●●●●	Зачичий прыжок: _____	_____
Чистота рода: ●●●●	Вдохновение: _____	_____
Тотем: ●●●●	Око охотника: _____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

Имена		Здоровье	
Слава: ●●●●○○○○○○	Ярость: ●●●●○○○○○○	Пустяк: -1	<input type="checkbox"/>
Честь: ●●●●○○○○○○	Силы: ●●●●○○○○○○	Боль: -1	<input type="checkbox"/>
Мудрость: ●●●●○○○○○○	Сила воли: ●●●●○○○○○○	Лег. травмы: -1	<input type="checkbox"/>
Рыц: ●●●●○○○○○○	_____	Ср. травмы: -2	<input type="checkbox"/>
_____	_____	Тяж. травмы: -2	<input type="checkbox"/>
_____	_____	Увечье: -5	<input type="checkbox"/>
_____	_____	Нокдаун: _____	<input type="checkbox"/>
_____	_____	Именная слабость: _____	<input type="checkbox"/>
_____	_____	Не может восстанавливать	
_____	_____	Гнозис в городе и агломерациях	

вас в септ, где требовались воины. Теперь у вас новая стая, и ваше чистое воспитание и благородная манера поведения - не говоря уже о вашем кратком, хотя и катастрофическом опыте в Умбре, побуждают других искать в вас лидерства. Но вы не можете вести, только не снова. Вы не приведете другую стаю к смерти и разложению.

Концепт: вы прирожденный лидер и альфа, но не уверены в себе. Вы можете легко добиться господства, если захотите, но вы смертельно боитесь, что, если вы примете мантию альфы, другая стая будет лежать мертвой у ваших ног. Вам снятся кошмары, в которых выжившие из вашей первой стаи приходят, чтобы найти вас, чтобы отомстить (или загнать в яму), но вы не можете заставить себя рассказать своей стае всю правду о своем приходе в септ.

Подсказки для отыгрыша: Вне битвы вы избегаете своей стаи. На всякий случай вы не хотите привязываться к ним. Однако во время миссии вы защищаете каждого из них как семью. Хомид, метис, Дитя Гайи, Стеклоход - независимо от племени, покровительства или породы, они ваша стая, и вы не дадите им умереть. Если вас спросят ваше мнение, вы подчиняетесь альфе или отказываетесь отвечать, но иногда инстинкт берет верх, и вы отдаете приказ или предлагаете действия. Тогда вы вспоминаете вопли боли и злобный смех и снова молчите. Где-то в глубине души вы задаетесь вопросом, что именно пророчество, которое вы якобы воплощаете, на самом деле сказало...

Снаряжение: Нет.

Известные Красные когти

С годами многие племена забыли многих из своих мертвецов, сосредоточившись на величайших воинах или наихудших обидчиках. Но Красные когти не считают время так же, как другие племена, и их герои живут. Вече Красных когтей может включать историю об известном воине, а затем, к равному одобрению, услышать рассказ о второстепенном Рагабаше, который однажды помог своему септу отразить атаку, сыграв шутку с лидером Танцоров черной спирали.

Перечисленные ниже Когти - это лишь некоторые из Гару, которые позволили своему племени гордиться ими - или принесли им большой позор.

Витражи

Некоторое время назад люди нашли источник великой силы и веры в образе мертвого плотника. Эта вера со временем выросла из небольшого и преследуемого культа в самое могущественное племя людей в мире. Каждое из других племен Гару относилось к этой вере по-своему. Некоторые Гару последовали за ним. Некоторые ненавидели это, некоторые работали над его разрушением. Но Красные Когти воют о Витражах, единственном Когте, достаточно умном, чтобы его использовать.

Витражи, конечно же, была Рагабашем и членом Страха Ночи (предшественников Стражей Земли). Она принадлежала к очень маленькому септу, сосредоточенному вокруг каэрна Спокойствия. Эти земли попали во владение дворянина, который запретил своим подданным когда-либо заходить в глухие леса. До Витражей дошли слухи о том, что благородная семья когда-то включила родичей в число Детей Гайи или Стражей Людей, но ни она, ни другие Гару в септе не заботились об этом. Люди держались подальше от двора, и все было хорошо.

А потом однажды зимой дворянин умер и, так как у него не было сына, оставил все свое имущество и земли церкви. Новые «владельцы» земли быстро построили небольшую часовню и проложили торговый путь с другими деревнями, но вскоре решили, что прокладка дороги через густой лес - лучший способ расширить свое влияние. Старейшина септа посоветовал убить всех людей в непосредственной близости, но Витражи (тогда известная под другим именем, давно забытым) не любила убивать людей, которые до сих пор не причиняли им вреда. Вместо этого в ту ночь она приняла человеческий облик и отправилась в деревню, украла кусок ткани, висящей возле дома, а затем проткнула ладони острым куском дерева. Она шаталась по деревне, вопя, как призрак, и указала на часовню, восклицая, что Церковь украла землю у возлюбленного дворянина и что зло пряталось там. Горожане последовали за ней, она подошла к церкви и, шатаясь, билась о окна, заливая стекло собственной кровью. Затем она исчезла в Умбре, оставив только окровавленную простыню.

Горожане, полагая, что они были свидетелями чуда, изгнали людей Церкви из своих земель. Они продолжали торговать с другими деревнями, но никогда не уходили в глухие леса. Они снесли часовню, но возвели маленькую святыню, в которой хранили окровавленную простыню Ангела из Леса.

Кусающий Вирма

Считающийся одними героем и победителем, а другими - обманщиком и злодеем, Кусающий Вирма был Красным Когтем аруном, которому приписывают начало (и в конечном итоге победу) Войны Слез. Рассказывают, что он был огромным волком, размером почти с пони даже в форме люпус. Он прибыл в Австралию по неясным причинам - в некоторых версиях истории говорится, что он уничтожил всех тварей Вирма в нескольких милях от своего домашнего септа в Европе. Согласно другим легендам, он, как и многие другие колонисты, прибывшие в Австралию, был в изгнании за преступления, начиная от убийства эмиссара Серебряного Клыка в слепой ярости и заканчивая нарушением первого принципа Литании со своей сестрой Серый бок. Что известно правдой, так это то, что Серый бок,





также Красный Коготь, сопровождала его в Австралию, и что они двое приняли командование Красными Когтями на новой территории.

Решение начать разведение динго вполне могло быть принято Кусающим Вирма, но никто не уверен в этом. Однако все галлиарды согласны по крайней мере в одном факте: он ненавидел Буньип. Местные Гару для него были вовсе не Гару, а какой-то кошунственной насмешкой над всеми, какими должны быть оборотни. Как он часто спрашивал любого Гару, выступавшего в защиту Буньип: «Что такое Гару, который не воет?»

Кусающий Вирма годами бежал с огромной стаей Красных Когтей, но не вел открытую войну с Буньипом из-за страха репрессий со стороны других племен. Когда Серый бок была убита, найдена обезглавленной возле земель Буньип с запахом и следами тилацинов, окружавших ее, Кусающий Вирма имел все основания, чтобы начать охоту.

Он собрал австралийских Гару и потребовал крови. Почему другие племена согласились с его требованиями, является предметом споров в наши дни: некоторые говорят, что Серебряные Клыки считали, что Кусающий Вирма насытится лишь несколькими буньипами, что он никогда не сможет их уничтожить. Некоторые полагают, что Уктена поддержали войну, потому что Буньип хранили от них секреты. Дети Гайи

и Стеклоходы воздержались от войны, а в некоторых случаях даже пытались спасти местных Гару, но безуспешно. В 1930-х годах Кусающий Вирма возглавил Войну слез и убил всех буньипов в мире.

Он сам выследил последнего выжившего Буньип до пещеры и убил его. Именно тогда Мара Крик, старейшая Танцор Черной Спирали, показала себя и отдала Кусающему Вирму голову его сестры - ее убили Черные Спирали, а не Буньип. По ее словам, Кусающий Вирма оказался бы самым эффективным воином против Танцоров Черной Спирали, если бы он направил свой гнев на них. К счастью, он нашел и другие жертвы.

Кусающий Вирма якобы сбежал обратно к своему народу и сказал им правду, а затем отступил в пещеры и темные места под горами. Больше его никто не видел. Красный Коготь не сообщает о контактах с ним как с предком, и его тело так и не было найдено.

Однако до исчезновения Кусающий Вирма произвел по крайней мере два помета щенков, а возможно и больше. Пророчество Красного Когтя говорит о «последнем сыне Кусающего Вирма», который взвывает в небеса в ярости из-за того, что его отвергли Гару. Австралийский Гару отмечает, что Ярость на улицах вытеснил Маму на посту лидера Красного Когтя, но сам Маму - огромный динго, размером почти с пони - все еще жив.

Око Акоши

В 1999 году ярость ада охватила Бангладеш. Обряд пророчества Красного Когтя раскрыл ключи к разгадке того, что могло произойти, но, как это часто бывает, племя волков неправильно истолковало эти видения. Вместо этого Красные Когти в Америке и Европе рассказывают истории о чудовищных драконах, сражающихся с древними демонами, вызванными из сна криком журавлей. Истории становятся более запутанными, чем дальше от места бедствия. Фактически, племя уверено только в двух фактах, касающихся Бангладеш. Во-первых, миры духов все еще пребывают в турбулентности. Во-вторых, из горнила той «Недели кошмаров» вышла настоящая героиня, Око Акоши.

Теург, недавно достигший звания Адрен, когда начались бури, она сразу поняла, что, хотя буря может истощить человеческое население, потери, которые такие страдания нанесут Умбре, будут разрушительными. Будучи кем-то вроде пророчицы, она обратилась к лидерам своего септа с просьбой о помощи стаи, которая должна сопровождать ее к месту шторма и попытаться остановить любой ущерб, нанесенный Умбре. Они отказались, заявив, что попасть в такую бурю было бы безумием. Око Акоши пришлось признать это, но все же твердо верила, что, если она не будет действовать, последствия будут намного хуже. Она отправилась одна.

По пути она нашла других Гару, которых не меньше беспокоила ужасная буря. Она также встретила эмиссаров из Дворов Зверей, которые требовали знать ее дела. «Служение Гайе», - был ее единственный ответ, и даже загадочные хенгейокаи почувствовали, что их тянет к этому тихому оборотню. Вместе с собранной импровизированной стаей она направилась к шторму.

Она так и не достигла эпицентра бури (что, конечно же, было причиной ее выживания), но обнаружила существ по обе стороны от Барьера, питающихся болью и страданиями, вызванных бурей, и летающих на ветрах, чтобы распространиться на другие места. Она призвала всех духовных союзников, которых могла. Она руководила Фера с тактическим гением, вызванным ее предками. Она сражалась с силой и храбростью Гару, сражаясь не ради мести или даже справедливого возмездия, а ради защиты Гайи.

Несмотря на ужасные ранения, Око Акоши восторжествовала. Она и ее союзники держали худших из существ прикованными к штормовым ветрам, и когда, наконец, прибыло подкрепление, она упала, полагая, что ее работа сделана. Однако в этот момент она почувствовала присутствие, говорящее ей, что ее судьба - не пасть в битве, а умереть уважаемым учителем. Каким-то образом, окровавленная и сломленная, она вытащила себя в безопасное место и в конце концов вернулась в свой септ.

Теперь она является членом руководства септа и специализируется на обучении молодых Гару сражениям. Не убивать беспомощных людей, не отдавать их жизни, чтобы исправить ошибки прошлого, но сражаться за Мать. Она не может придумать лучшего наследия.

Грозовой глаз

Волчица, которая позже стала известна как Грозовой глаз, родилась весной 1991 года в стае сильных волков. С ранних лет она и ее брат были неразлучны. Ее брат, который позже стал альфой стаи, стал известен как Сражается с Медведем, когда прогнал медведя из стаи в возрасте всего одного года. Прошел еще год, и Грозовой Глаз претерпела свое Первое изменение и отправилась в септ Небесные Сосны для своего Обряда Перехода, где она получила имя Осуждающая Деревья. Она присоединилась к стае молодых Гару, называемых стаей Летнего Солнца, и вместе они защищали Небесные сосны от вторжений как Вирма, так и людей (одна из таких битв описана на стр. 196 «Оборотня»).

Трагедия случилась, когда кто-то из ее стаи отказался от Гайи, чтобы объединить силы с Вирмом, а позже она потеряла остальную часть своей стаи, сражаясь с этим предателем. Мефи Быстрее Смерти спас ей жизнь, а позже присоединился к ней в поисках отреченного оборотня. После этой битвы она получила имя Грозовой глаз дочери двух миров (потеряв глаз во время



битвы, которая произошла в бушующую метель). Однако даже после этой победы Грозовой глаз была побеждена Харано и отважилась вернуться на свои родные охотничьи угодья, чтобы присоединиться к стае Сражается с Медведем.

Однако ее величайший момент стыда наступил, когда она заставила Сражается с медведем убивать людей.

Ее брат знал, что дошел до своего последнего сезона. Он планировал уйти в лес и тихо умереть, как и большинство волков. Однако Грозовой глаз решила, что он должен умереть смертью воина, и заставила его атаковать группу людей-охотников. Он убил одного из людей, прежде чем был застрелен и убил себя. Удовлетворенная тем, что ее брата будут хорошо помнить, Грозовой Глаз вернулась к своим родичам.

Когда она рассказала им о случившемся, они отказались выть из-за Сражается с Медведем, поскольку он действовал против своей природы, нападая на людей. Сбитая с толку и обиженная, Грозовой глаз сбежала в септ Красных Когтей и рассказала им, что она сделала. Они издевались над ней, сардонически называя ее «Грозовой Глаз Мудрее Гайи», и она снова сбежала.

Она продолжала бегать, путешествовать по миру и сражаться в Восточной Европе вместе с Черными Фуриями и Теневыми Владыками, но так и не преодолела клеймо того, что она сделала. В конце концов, она оказалась в септе Потомков Фенриса, когда она подверглась атаке

сил Вирма, и лидер септа приказал ей бежать с маленьким метисом Детей Гайи по имени Крики Опустошения и Стеклоходом Джулией Спенсер. Во время битвы Грозовой Глаз сражалась со странным Бэйном, призрачным волком, который наполнил ее необъяснимым ужасом. Битва закончилась тем, что три оборотня сначала сбежали в Англию, а затем полетели в Нью-Йорк.

Вместе с аруном Вендиго Джоном Сыном северного ветра и Костегрызом Старшей сестрой, пестрая стая отправилась в северную часть штата Нью-Йорк и встретила со Звездочетом Антуаном Упавшей слезой. Там умбральный волк снова атаковал, и там Грозовой Глаз узнала в нем того, кем он был: ее брата, Сражается с Медведем, извращенного смертью, которую она навязала ему, в дикое существо Вирма.

В то время как другие Гару сражались с другими приспешниками Вирма, сопровождавшими теневого волка, Грозовой Глаз столкнулась лицом к лицу с тем, что она ненавидела и чего боялась, и сумела победить свои слабости и выиграть битву. Некоторое время она возглавляла стаю, но в конце концов обнаружила, что ей нравится путешествовать из септа в септ в качестве судьи своего племени. Она могла прибыть в любой каэрн Когтей в любое время, готовая вслушиваться в любые проблемы, с которыми сталкивается септ.

Порода: Люпус

Покровительство: Филодокс

Племя: Красные когти

Натура/Маска: Альфа/Альфа

Физические атрибуты: Сила 2 (4/6/5/3), Ловкость 3 (3/4/5/5), Выносливость 3 (5/6/6/5)

Социальные атрибуты: Харизма 2, Манипулирование 2 (1/0/0/0), Внешность 2 (1/0/0/0)

Ментальные атрибуты: Восприятие 3*, Интеллект 3, Сообразительность 4

Таланты: Бдительность 3, Атлетика 3, Рукопашный бой 3, Уклонение 2, Запугивание 2, Инстинкт 4.

Навыки: Лидерство 3, Скрытность 4, Выживание 4.

Познания: Загадки 2, Языки 1 (английский), Ритуалы 3

Детали биографии: Предки 3, Чистота рода 3

Дары: (1) Язык зверей, Заячий прыжок, Обостренные чувства, Соппротивление боли, Запах истинной формы, (2) Первобытный вой, Чутье сверхъестественного, Чутье следа, (3) Нехоже-ная глушь, Мудрость древних обычаев

* Увеличьте все сложности, связанные с восприятием глубины и оценкой расстояния, на 2 из-за отсутствия глаза.

Ранг: 3 (Адрен)

Ярость 5, **Гнозис** 6, **Сила воли** 6

Обряды: (Известность) Свершений; (Каэрн) Раскрытого Каэрна; (Мистические) Очищение, Указующего камня; (Наказание) Камень презрения. Плюс любые другие, которые Рассказчик считает подходящими.

Фетиши: Фетиш из ствола винтовки (Уровень 2, Гнозис 7): Грозовой Глаз носит ствол винтовки, которую она взяла у убитого охотника, обернутый вокруг ее запястья. Он наполнен духом лоя и действует как фетиш мощи (см. Главу 3).

Внешний вид: В своей естественной волчьей форме Грозовой Глаз - это большой серый волк с пятнами красного меха на хвосте и лапах. В форме Хомид, которую она избегает, если это вообще возможно, она - молодая, напряженно выглядящая женщина, одетая во все, что ее товарищи по стае могут предоставить в этот день. У нее отсутствует левый глаз, хотя недавно она привыкла носить повязку на глазу, находясь в форме Хомида.

Подсказки для отыгрыша: вы многое потеряли в своей жизни - своего брата, свою первую стаю, большую часть своей славы и многие из ваших иллюзий. Но то, что вы видели в Нью-Йорке, сильно изменилось. Вы узнали о важности стаи и получили представление о том, сколько именно времени осталось Гару, то есть немного. Однако древние обычаи по-прежнему важны, и их соблюдение - и разница между Гару и их родичами - это ваша выбранная задача. Иногда вы задаетесь вопросом, не убегае ли вы все еще...

Сильнейший сын

Соглашение Красных когтей с Моколе из южной Африки о том, что это племя может остаться и помочь крокодилам-оборотням в защите земли, если они смогут размножаться с местными гиеновидными собаками, очень хорошо сработало для всех участников. Все африканские Красные когти - Куча Экунду - помнят имя Смотрящего на Солнце, Филодокса, который был участником этого соглашения. Он, конечно, давно мертв, но его родословная остается сильной среди Куча Экунду. Фактически, нынешний лидер Каэрна Окровавленной Скалы - потомок Смотрящего на Солнце, у которого есть собственная интересная история.

Родившийся под палящим африканским солнцем, когда его мать Куча Экунду со страхом слышала выстрелы браконьеров всего в четверти мили, щенок, который впоследствии стал Сильнейшим Сыном, рано узнал о семье. Его мать не убивала браконьеров, так как знала, что район, который приобрел репутацию места обитания опасных животных, просто привлекает больше охотников. Вместо этого она действовала в течение детства Сильнейшего Сына, помогая другим животным в этом районе спрятаться от браконьеров, и, наконец, они решили, что это место мертвое, и на время прекратили там охоту. Однако через несколько месяцев после его Первого изменения они вернулись.



Браконьеры прекратили охоту на слонов и львов возле Каэрна Окровавленной Скалы, но недалеко от реки по-прежнему жили крокодилы, и браконьеры охотились на них, чтобы добыть шкуры. Сильнейший Сын, тогда известный как Львиный Вой за его странную и грубую манеру выть, знал, что река была домом для могущественного воина Моколе, который не терпел людей (особенно охотников). Он ждал на берегу реки, пока не увидел этого Моколе, и, когда браконьеры вытащили свое оружие недалеко от берега, попросил его оставить людей в покое, но убедиться, что крокодилы в реке в безопасности. Моколе возражал, говоря, что они вернуться, если их не убьют, но Львиный Вой возразил, что они никогда не вернуться, если охота будет плохой. Моколе сказали, что они заслуживают смерти, и Львиный Вой ответил, что когда-нибудь они умрут; конечно, это не должно было быть сегодня. Наконец Моколе зарычал от ярости, и Львиный Вой, опасаясь за безопасность крокодилов и других фера в Африке, напомнил Моколе о соглашении между его предком и крокодилами-оборотнями.

На это Моколе не дал ответа, и, пока браконьеры спускались по реке, приказал его собратьям-рептилиям погрузиться в воду и не всплывать, пока опасность не минует. Когда охотники с отвращением ушли, Львиный Вой поблагодарил

Моколе за соблюдение договора. Крокодил-оборотень ответил: «Нет, я благодарю тебя, сильнейшее дитя Взглядов на Солнце, за то, что ты напомнил мне урок, который он преподавал, - что ошибки прошлого не должны стоять нам будущего». С этого момента Львиный Вой назывался Сильнейшим Сыном.

Он все еще жив и теперь возглавляет септ в Каэрне Окровавленной Скалы. Он позволяет Фера любого племени посещать каэрн, а также Гару из других земель, при условии, что они не приносят с собой скверну. Возможно, он такой терпеливый, потому что, будучи галлиардом, любит делиться историями с посетителями. Возможно, это потому, что он осознает пользу того разнообразия, которое принесло фера на его земле. Или, возможно, это потому, что он достаточно хорошо ценит серьезность жизни, чтобы понять ценность сдержанности.

Септ Первой ярости

Ниже приводится описание септа Красного Когтя в Британской Колумбии, подходящей в качестве источника для персонажей Красного Когтя, места назначения для управляемых игроками стай или просто вдохновения для Рассказчика.

История

Безымянный волчий Каэрн, лежащий в основе септа, предположительно был создан самим Валящим Деревом (см. Первую главу), древнему Красному Когтю также приписывают непреднамеренное изобретение языка лифов Гару. Легенды Когтей утверждают, что после завершения спора о Литании Валящий Деревья потерял веру в других Гару. Он считал их благонамеренными, но обманутыми Вирмом и людьми, поэтому он пообщался с Самой Гайей и попросил о помощи. Она даровала ему знание о творении, но предупредила, что неосторожное использование его приведет к его смерти. Он поблагодарил Ее и сказал своим детенышам (один из которых, Весенний Ручей, также занимает видное место в легендах Когтя), что то, что он узнал, спасет племя когда-нибудь в будущем. Затем он ушел умирать.

Согласно легендам, Валящий Деревья бродил по мирам духов в поисках места, где можно лечь и освободить свой дух, но что-то заставляло его продолжать блуждать. В конце концов он нашел гору, которую люди полностью завоевали. Их отходы покрывали один склон, а тела их мертвецов - другой. Люди родились на горе, слишком глупые, чтобы очистить себя, и слишком слабые, чтобы делать что-либо, кроме размножения.

Возмущенный, Валящий Деревья использовал знание, которое дала ему Гайя, и полностью очистил гору от людей, настолько, что по его воле она стала каэрном. Он выбрал недавно очищенный каэрн как место, где он умрет, но знал,

что когда-нибудь его племя откроет его секрет. И теперь, в Последние Дни, они это сделали.

Затерянный Каэрн

Сам каэрн долгие годы лежал нетронутым. Легенда Красных Когтей гласит, что все три Чистых Племени в то или иное время охраняли гору, но ни одно из них никогда не решалось подняться на гору достаточно далеко, чтобы найти каэрн. Во время пришествия Вирма стая Красных Когтей, гнавшаяся на север вторгшимися людьми и европейскими Гару, обнаружила гору и рассудила, что если восхождение будет трудным для них, то это будет вдвойне труднее для слабых хомидов и их человеческих родичей. Красные Когти собрались с духом и поднялись на гору. Достигнув более высоких склонов, они обнаружили, что дичи много, но ее трудно поймать - годы жизни в пересеченной местности сделали даже хищных животных выносливыми и сильными. Когти приняли вызов и сделали гору своим охотничьим угодьем. И все же каэрн оставался скрытым.

Наконец, одной осенью, когда листья начали отмирать и земля начала замерзать, молодой Рагабаш по имени Бегущий под дождем загнал зайца в кусты и упал в яму на склоне горы. Встав на ноги, он почувствовал силу каэрна и был переполнен духом Валящего Деревья. Валящий Деревья одарил его видением, позже названным Пророчеством о возрождении Гайи. В нем говорилось, что великий лидер поднимется на гору и откроет секрет творения. Бегущий под дождем немедленно призвал своих товарищей-оборотней, и они приступили к восстановлению духа и силы каэрна.

Сердце Восхода

В последующие столетия земля вокруг горы была заселена, но сама гора (теперь называемая горой Гибб в честь исследователя, который возглавил злополучную экспедицию на гору в 19 веке) остается в основном нетронутой человечеством. В конце 1980-х годов в септе родился галлиард, которого другие признали поистине чистокровным когтем. Еще до своего Первого Изменения этот молодой детеныш бегал с Гару, а не с волками, и демонстрировал осанку истинного альфы. Когда однажды летним утром он испытал свое Первое изменение на восходе солнца, другие знали, что он - предсказанный лидер, и назвали его Сердце Восхода.

Сердце Восхода поднялся в ранге быстрее, чем любой оборотень в истории септа, и повел свою стаю, Избранных Волков, против Вивер, Вирма и любого другого врага, осмелившегося запятнать каэрн. Когда он достиг звания старейшины (всего через десять лет после его Первого изменения!) Септ ожидал, что он примет мантию лидера, но он отказался и исчез во время духовного квеста. В последовавшем духовном хаосе

септа опасалась худшего. А затем, несколько месяцев назад, он вернулся с триумфом.

Рассказ о его поисках - несомненно, достойный Серебряной записи - объясняет, как он обнаружил секрет создания на Родине Племени Красного Когтя после выполнения квестов в Пангее, Легендарном Царстве и даже Волчьем Доме. В настоящее время он единственный Гару на Земле, который знает обряд возрождения Гайи (см. Главу 3). Обряд использовался только один раз, чтобы очистить единственное вторжение, которое человечество совершило в септ (лесозаготовительная операция, финансируемая Пентекс, проложила путь в лес и искала хорошее место для открытия магазина. У них не было и шанса). Сердце Восхода взял на себя руководство септом и думает, как лучше всего использовать свои невероятные знания.

География

Гора Гибб возвышается почти на 2500 футов (762 м) над уровнем моря. Двор каэрна окружает всю гору, но останавливается недалеко от дороги, ведущей в Девин, ближайший город (население около 5000 человек). Гору поддерживает две стаи волков, от родичей до Красных Когтей, а также оленей, горных козлов и несколько других форм добычи.

Ниже указаны области, представляющие особый интерес.

Каэрн: под выступом на горе Гибб, чуть более 100 миль к северу от Ванкувера, Британская Колумбия.

Тип: Сила воли

Ранг: 4

Барьер: 5

Тотем: Орел, хотя Лесной Волк появляется нечасто

Племенная структура: Красные когти (обычно закрыты для других, но см. описание Сердца Восхода ниже)

Лидер: Сердце Восхода

Сердце Каэрна

На восточном склоне горы, недалеко от вершины, но под выступом скалы (что делает падение сверху практически невозможным), находится сердце каэрна. Тотем каэрна, Орел, гнездится внутри пещеры, но днем летает, наблюдая за своими владениями и охотясь в Умбре. Обычные орлы также гнездятся на горе, и убийство орла - одна из немногих причин, по которой жители отваживаются отправиться в человеческую цивилизацию.

Указующий камень каэрна также находится здесь, что означает, что любые лунные мосты в каэрн открываются в небольшом пространстве. Таким образом, каэрн практически невосприимчив к атакам лунных мостов, так как любой военный отряд, достаточно глупый, чтобы по-

пытаться сделать это, может быть легко заперт в пещере и убит или сброшен с горы.

Могилы почитаемых героев

Красные Когти, которые умирают естественной смертью, блуждают по северной стороне горы, которая является суровой и скалистой, и поднимаются как можно выше, прежде чем упасть или рухнуть от усталости. Этот участок горы считается могилой героев септы, и любого члена септа, который умирает в другом месте, несут на вершину горы и сбрасывают с северной стены (если позволяют обстоятельства). По мере того, как гора становится более скалистой по краям северной стены, наблюдатель может найти вырезанные на камне глифы, представляющие упавших Когтей. Северные ветры, кажется, выкрикивают свои истинные «воющие имена» во время вече. Когда для члена септы проводится Провода усопших, Гару поднимаются так далеко по северной стене, насколько это возможно, и гора звенит своим воем.

Круг глифов

Посетители септа часто бывают шокированы, когда видят Круг глифов, но для Когтей септа Первой Ярости это очень важное и абсолютно священное место. Это круг из тринадцати массивных деревьев, на каждом из которых начертан символ одного из планетарных Инкарна (подробнее см. Во власти ярости: Небеса). Ожидается, что Мастер обрядов в септе выучит ритуал, восхваляющий каждого из этих Инкарн, хотя от него не требуется часто выполнять каждый из них - обычно Гару в септе проявляет склонность к одному из Инкарн и ему разрешается выполнять обряд этого духа. Например, Молчащий, немой Галлиард, последние две зимы проводил ритуал Руатмы.

Сердце каэрна можно защитить, но Круг символов не особо защищен от вторжения. Однако для Септа Первой Ярости он почти так же важен, как и сердце, и они яростно защищают его. Не так давно группа Бэйнов ворвалась в Круг символов во время обряда Тамбии, нарушив его. Когти должны были бороться, чтобы исправить отношение по отношению к Инкарне Венеры, и септ все еще ощущает последствия. Хуже того, даже Сердце Восхода не знает, откуда пришли Бейны и почему они напали на Круг Глифов.

Место собрания

Во время вече Гару обычно собираются на самых высоких склонах. Это означает, что Стражи остаются на нижних склонах горы, чтобы охранять ее и защищать свой септ и родичей, пока остальные Гару встречаются. Стражи проводят свои собственные вече на полумесяцах в предгорьях гор, обычно во главе с Зовущим Вильда.

Должности в септе

Читатель может заметить, что мы только назвали и подробно описали очень немногих из Гару септа Первой ярости. Это не оплошность.

Рассказчик может свободно создавать своих персонажей, которые будут служить в качестве Стражей и на любой из второстепенных должностей септа, включая Зовущего Вильда, Противника Вирма и Ловца истины. Это могут быть наставники или союзники персонажей игроков, либо персонажи игроков могут сами занимать эти должности. Если Рассказчик желает подчеркнуть сокращающееся количество Красных Когтей в мире, возможно, эти позиции останутся незаполненными, а защита каэрна будет ослаблена. Мы могли бы представить столько персонажей Красных Когтей, сколько необходимо, чтобы укомплектовать (и заполнить) септ, но персонажи, которых мы создаем, не будут значить для вашей истории почти столько же, сколько те, которые созданы вами и вашей труппой. Поэтому у вас есть разрешение White Wolf добавлять (или даже вычитать) количество членов каэрна по своему усмотрению. Наслаждайтесь!

Вече в септе Первой Ярости всегда начинается с пересказа истории, от сотворения мира и всей жизни до наших дней (на самом деле, один из таких рассказов подробно описан в первой главе этой книги). История меняется каждый раз в зависимости от того, кто присутствует и какие Красные Когти хотят выть громче всех. Отдельные Гару часто вставляют свои собственные интерпретации и мнения, и иногда из-за таких вещей вспыхивают ссоры. По мере того, как Последние Дни становятся все более пугающими, эти схватки становятся все более обычными, пока Сердце Восхода недавно не назначил молодого Галлиарда по имени Рожденный в Громе задачу разбить такие аргументы. Фостерн с большим энтузиазмом занимает позицию «миротворца».

Нижние склоны

Гора Гибб - трудный подъем для людей (и для большинства животных), но предгорья вокруг горы отлично подходят для пеших прогулок. Предыдущий лидер септа осознал, что убийство каждого человека, ступившего на гору, приведет к быстрому возмездию, и заявил, что на нижних склонах горы не следует беспокоить людей. Сердце Восхода, которого раздражало это постановление в молодости Гару, несколько изменило его - людей нельзя убивать на нижних склонах. На них могут упасть деревья, их может растоптать стадо оленей, или они могут охватить ужасный страх перед лесом, но их нельзя убивать. И даже тогда человека, который засоряет или иным образом оскорбляет Когти (и мочиться на деревья, что Гару рассматривают как борьбу за

свою территорию, является хорошим способом сделать это), его могут схватить и утащить дальше во двор, где его можно будет проучить без затруднений.

Жизнь в септе

Последние несколько лет Септ Первой Ярости старался просто оставаться неоткрытым и неприкосновенным. Они общались с другими септами, и их воины иногда наносили удар и присоединялись к многоплеменным стаям, но септ мало что сделал, чтобы отличиться (кроме того, что оставался скрытым и никогда не отражал серьезное вторжение, что само по себе является подвигом). Когда Сердце Восхода вернулся с обрядом возрождения Гайи, Гару септа изменили свое отношение.

Оборотни септа дерзки и ликуют. Они знают, что при должной подготовке могут сравнять с землей соседний город Девин - для начала. Они могли обучать этому обряду Красных Когтей по всему миру и смотреть, как города падают. Они способны ударить в самое сердце Вивер. Стражи каэрна с кровожадной энергией начинают патрулировать даже нижние склоны. Если они совершат ошибку, их все-таки можно исправить.

Это безрассудство угрожает септу, особенно сейчас. Гора уже имеет плохую репутацию среди местных жителей, и слухи о нападении Бэйнов заставили Гару из других септов нервничать, что Когти скрывают что-то важное. Фактически, Нация Гару решила, что септ Первой Ярости заслуживает расследования. Незакрытый Око, Теневой Лорд Судья Судьбы, которого часто просят разобраться в подобных вещах, занят на Ближнем Востоке, но планирует вскоре отправить посланника в септ. Он действительно не ожидает, что происходит что-то значимое, и вполне может отправить молодого, неопытного Гару в эту потенциальную пороховую бочку.

Гару септа

Лидер септа, Сердце Восхода, подробно описан ниже. Здесь представлены некоторые из других известных оборотней септа Первой Ярости:

- Друг огня, Смотритель каэрна: Известный своими набегами на большие города Канады для борьбы с Пиявками в молодости, Друг огня - это арун с озорной прожилкой, которая не исчезла с возрастом. Он часто преследует Стражей септы, набрасываясь на них с деревьев, чтобы проверить их инстинкты.

- Рожденный в громе, Миротворец: Коготь русского происхождения, этот Галлиард получил задание Миротворца главным образом потому, что его оглушительный вой может заставить замолчать любого оборотня в септе.

- Чёрная Лапа, Мастер Обрядов: Сердце Восхода настаивает на выполнении многих обрядов каэрна, поэтому наиболее частой задачей Чёрной Лапы является наставление юного Гару. И это к

лучшему - он является ярким примером старой поговорки: «Тех кто не может, учите».

- Питающийся последним, Мастер Вызова: уроженец септа, Питающийся последним, вероятно, самый старый из ныне живущих волков (или оборотней) на горе. Он никогда не рисковал бежать дальше нескольких часов от леса и на самом деле боится технологий и людей. Он Теург и несет в себе несколько пророчеств, большинство из которых остаются нераспространенными.

Сердце Восхода

Должность: лидер септа

Порода: Люпус

Покровительство: Галлиард

Племя: Красные когти

Натура/Маска: Архитектор / Альфа

Физические атрибуты: Сила 3 (5/7/6/4), Ловкость 4 (4/5/6/6), Выносливость 5 (7/8/8/7)

Социальные атрибуты: Обаяние 4, Манипулирование 3 (2/0/0/0), Внешность 2 (1/0/0/0)

Ментальные атрибуты: Восприятие 4, Интеллект 4, Сообразительность 3

Таланты: Бдительность 3, Атлетика 3, Рукопашный бой 4, Уклонение 2, Эмпатия 2, Красноречие 4, Инстинкт 5.

Навыки: Понимание животных 4, Этикет 2, Лидерство 5, Фехтование 2, Исполнение 3, Скрытность 4, Выживание 4.

Познания: Загадки 4, Астрология Гару 5, Языки 1 (французский и немного английского, хотя он редко использует их), Окультизм 2, Ритуалы 5

Детали биографии: Предки 4, Чистота рода 5

Дары: (1) Язык зверей, Зов Вильда, Глаз охотника, Прыжок зайца, Обостренные чувства, Вой другу, Мыслеречь, Волк у двери; (2) Подношение убитого, Первобытный вой, Прыжок хищника, Зрительное чутье; (3) Кошачья грация, Вой голода, Нехоженная Глушь; (4) Звериная жизнь, Вой смерти, Тени от огня; (5) Благословение первой стаи, Сокрушительный вой; (6) Дом во всех землях

Ранг: 6 (Старейший)

Ярость 6, Гнозис 8, Сила воли 9

Обряды: Сердце Восхода знает все обряды, перечисленные в **Оборотни: Апокалипсис и Руководстве игроков за оборотней**. Кроме того, он знает обряды, перечисленные в этой книге, за исключением Обряда кормления земли.

Фетиши: Нет.

Внешний вид: В форме хомида Сердце Восхода отдаленно похож на коренного американца, но у него густые красные волосы на теле и сутулая походка. В форме люпуса он - красивый рыжий волк, окруженный вечно задумчивым видом.

Идеи для истории


Большинство историй, связанных с септом Первой ярости, будут связаны с обрядом возрождения Гайи или недавним нападением Бэйнов. Ниже приведены некоторые предложения.

- Сердце Восхода открывает септ для Гару любого племени или породы. Он делает это под маской «единства между племенами», но на самом деле хочет найти подходящего ученика для Обряда Возрождения Гайи. Другие Гару септа будут расстроены тем, что на их территории будет так много Гару, особенно если они хомиды или метисы, и, вероятно, будет работать, чтобы сделать жизнь посетителя неприятной.

- В септ вторгается орда Танцоров черной спирали, намеревающихся убить Сердце Восхода и осквернить каэрн. Сердце Восхода призвал свой Дар Дом во всех землях, чтобы предупредить другой септ и позвать на помощь. Даже если первоначальный набег будет предотвращен, септу потребуется помощь в поддержании своего дома и отслеживании захватчиков до их источника.

- Малкольм Улыбка ночи, галлиард Теневых владык, который поставил перед собой задачу узнать о Красных когтях (и который повествует вторую главу этой книги) подходит к стае труппы за помощью в организации встречи с Сердцем Восхода (для этого может потребоваться подготовительная история, чтобы показать, что персонажи могут приблизиться к старейшине). Хотя у Малкольма только добрые намерения, его не зря называют «Малкольм Лжец», и он расскажет персонажам все, что ему нужно, чтобы добиться их сотрудничества.

- После того, как рой Бэйнов нападает на септ персонажей во время вече, союзник Красный коготь (или любой Гару со связями среди оборотней Канады) упоминает, что нечто подобное произошло во время вече в септе Первой Ярости. Стаю просят отправиться туда и исследовать любые сходства между Бэйнами, напавшими на септ, и Бэйнами, которые напали на домашний септ стаи. Сердце Восхода заинтересован, но часто занят, а другие Гару в септе могут держаться в стороне, особенно если стая в значительной степени хомидная или проводит слишком много времени, обнюхивая Круг символов.



Подсказки для отыгрыша: вы обладаете одним из величайших активов, которые когда-либо знал Гару. Если бы вы только знали, что с этим делать. Вы знаете, что вы великий альфа и хороший лидер, но такая ответственность, похоже, не очень хорошо ложится на ваши плечи. Вы беспокоитесь и волнуетесь большую часть времени и втайне ищете достойного ученика, чтобы обучить обряду. Вы непреклонны в том, что хомиды-оборотни этому не научат, но люпуса другого племени - возможно. Обычно за это несут ответственность Дети Гайи. Серебряные Клыки - лидеры, но Теневые Владыки умеют хранить секреты. Вы просто не знаете ...

Предыстория: см. Выше.

Посвящение от автора...

Прежде всего, моей жене Хизер за терпение, когда я встаю в неурочные часы, чтобы написать. Кажется, что вдохновение не приходит в удобное время, не так ли?

Во-вторых, моим друзьям и товарищам по игре. Я делаю это, потому что люблю ролевые игры. Я люблю ролевые игры из-за тебя. Я хочу особо отметить Джули Блейн, у которой хватило смелости сыграть Красного когтя в качестве своего первого персонажа-оборотня, и тем самым я снова полюбил это племя.

Наконец, всем, кто читает эту книгу. Кто-то должен их покупать, потому что меня продолжают нанимать.

...И некоторые заключительные мысли

Красные когти ненавидят людей за то, что они сделали с планетой. Не все люди беззаботно грабят окружающую среду, но Когти все еще ненавидят этот вид. В нашей терминологии это называется «слепой приверженностью» или «предубеждением».

Красные когти знают, что они правы. Они слышали это от самой Гайи. Возможно, им придется убивать, калечить и творить ужасные вещи, полностью противоречащие их волчьей натуре, чтобы выполнить свою работу, но это нормально, потому что они правы. На нашем языке это называется «фанатизмом» или «изуверством».

Красные когти немало похожи на фанатиков и агрессивных активистов в человеческом мире. То, что они делают «на службе Гайи» или «чтобы защитить себя», в некотором смысле мало отличается от того, что делали крестоносцы прошлого в одиннадцатом и двенадцатом веках... или что террористы делают сегодня. Это не отменяет их опасений, особенно в Мире Тьмы. Но это действительно означает, что в игре, которая означает «Для зрелых умов», Когти требуют дополнительной зрелости.

У вас есть такая зрелость. Я доверяю тебе. Не исключайте Когтей из своих хроник. Они заслуживают участия в них.



Красные когти

Имя:
Игрок:
Хроника:

Порода:
Покровительство:
Лагерь:

Имя стаи:
Тотем стаи:
Концепт:

Атрибуты

Физические

Сила _____ ●○○○○
Ловкость _____ ●○○○○
Выносливость _____ ●○○○○

Социальные

Обаяние _____ ●○○○○
Манипулирование _____ ●○○○○
Внешность _____ ●○○○○

Ментальные

Восприятие _____ ●○○○○
Интеллект _____ ●○○○○
Сообразительность _____ ●○○○○

Способности

Таланты

Бдительность _____ ○○○○○
Атлетика _____ ○○○○○
Рукопашный бой _____ ○○○○○
Уклонение _____ ○○○○○
Эмпатия _____ ○○○○○
Красноречие _____ ○○○○○
Запугивание _____ ○○○○○
Первобытный инстинкт _____ ○○○○○
Уличные порядки _____ ○○○○○
Хитрость _____ ○○○○○

Навыки

Понимание зверей _____ ○○○○○
Ремесло _____ ○○○○○
Вождение _____ ○○○○○
Этикет _____ ○○○○○
Огнестрельное оружие _____ ○○○○○
Лидерство _____ ○○○○○
Холодное оружие _____ ○○○○○
Исполнение _____ ○○○○○
Скрытность _____ ○○○○○
Выживание _____ ○○○○○

Изнания

Компьютеры _____ ○○○○○
Загадки _____ ○○○○○
Расследование _____ ○○○○○
Закон _____ ○○○○○
Языки _____ ○○○○○
Медицина _____ ○○○○○
Оккультизм _____ ○○○○○
Политика _____ ○○○○○
Ритуалы _____ ○○○○○
Естественные науки _____ ○○○○○

Преимущества

Детали биографии

_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○

Дары

Дары

Иочет

Слава

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Честь

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Мудрость

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Ранг

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Ярость

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Гнозис

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Сила воли

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Здоровье

Пустяк _____ □
Боль -1 _____ □
Лег.травмы -1 _____ □
Ср.травмы -2 _____ □
Тяж.травмы -2 _____ □
Увечье -5 _____ □
Нокаут _____ □

Илеменная слабость

Не может восстанавливать
Гнозис в городе и агломерациях

Красные когти

Натура:

Маска:

Достоинства и недостатки

Достоинства	Тип	Цена	Недостаток	Тип	Бонус
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____

Расширенные детали биографии

Союзники

Наставник

Иредки

Чистота рода

Контакты

Ресурсы

Родичи

Мотем

Вещи

Опыт

Экипировка: _____

Всего: _____

Получено от: _____

Обмундирование: _____

Септ

Название: _____

Всего потрачено: _____

Местоположение каэрна: _____

Потрачено на: _____

Уровень: _____ Тип: _____

Тотем: _____

Лидер: _____
