

Книга Племен: Звездочеты



Книга Племени: Звездочеты

Путешествие на Восток

Они пришли с Востока в поисках мудрости, но нашли только раздор. Теперь они обнаружили, что их родина перестала быть для них убежищем, и что они потеряли слишком много и приобрели слишком мало. Мудрейшее и самое мистическое из племен Гару теперь борется за возвращение своего наследия. Успеют ли они, прежде чем племя развалится на части?

Какова цена мудрости?

Хотя Звездочеты и покинули Народ Гару, их знания не утрачены! Книга Племени: Звездочеты рассказывает о трудных выборах, которые Звездочетам приходилось совершать, и путь, по которому они идут - то, через что они прошли, и то, через то им предстоит пройти. Их Дары и обряды, их фетиши и тотемы - все, что у них осталось - хватит ли им этого?



www.white-wolf.com







В Башне Молчания

*Потому что никто не может оставаться бездейственным,
даже на мгновение. Каждый побуждается к действию, правда,
беспомощно.*

— Бхавад-Гита, 3:05

Ко-Зи, Тихий Покой, нес ее тело на своем плече, а его нога кровоточила от гноя и крови. Ночь опускалась на бесплодный ландшафт, а вдалеке мерцали огни иранского города Йезд. Дул слабый ветер, а над головой луна была едва заметным пятнышком слоновой кости, запутавшимся в рыбацкой сети звезд.

Впереди земля вздымалась и превращалась в массивную естественную башню из земли и камня - сухое, кровавого цвета сооружение, называемое Башней Молчания. Он понял, что подъем будет долгим и трудным, и на мгновение опустил взгляд на глубокую темную рану на бедре. Из раны сочилась водянистая жидкость, она мочила его шерсть и воняла болезнью. Он гадал, как скоро они придут за ним. Как долго они его преследовали? Почти неделю, не меньше. Возможно, они его не найдут. Но, скорее всего, найдут.

Ко-Зин глубоко вздохнул, серая шерсть на его груди на мгновение вздыбилась. Он выдохнул, собираясь с силами для предстоящей задачи. Такая неприятная задача. Он слишком часто сталкивался с ней в последнее время, но все еще не мог привыкнуть. Он стиснул зубы. Пришло время подняться в Башню Молчания, попрощаться с другом, с последним из своей стаи. Последние почести.

Тихо вздохнув, Ко-Зин начал подъем.

...

Бамбуковый прут просвистел в воздухе и глубоко вонзился в заднюю часть его бедра. Ко-Зин, которому было не больше семнадцати лет, вздрогнул и сдержал слезы.

Мастер Ниррти был немногим заметнее предрассветной тени, проникавшей сквозь открытые окна. Мышцы Ко-Зина болели, тело кричало электрическими разрядами. Как долго он стоял здесь? Ему казалось, что он помнит, что начал это на рассвете. Но вспомнить было трудно. Все вокруг было грязным, а его тело сочилось кровью из сотни порезов. Все от этого проклятого бамбукового прута.

"Ты не сосредоточен", - сказал Учитель и снова ударил прутom. На этот раз по спине, где уже расцвела паутина кровавых полос. В уголках глаз Ко-Зина застыли слезы. "И ты становишься все злее. Усталость. Это неприемлемо. Твои мышцы дергаются. Уголки твоих глаз покраснели. Как ты собираешься оставаться спокойным перед лицом зла? Кунг-Кунг - самый страшный враг. Как ты найдешь покой, если не сможешь сосредоточиться?"

Прут ударил снова. Плоть на плече Ко-Зина налилась свежим багровым цветом. Он издал звук, легкое хныканье.

"Ни звука", - укорил мастер Ниррти. "Ты не должен даже чувствовать этого. Наши чувства лишь отвлекают нас от защиты Изумрудной Матери. Если Она умрет, и мы вместе с Ней, то это будет ваша вина за то, что вы были опрометчивы и приняли свой дисбаланс".

Престарелый монах-звездочет обошел вокруг Ко-Зина. Он все еще удивлялся тому, насколько старым выглядит этот человек. Засохший огрызок оборотня, и все же каждый удар бамбука ощущался так, словно им размахивало чудовище. Ниррти моргнул и вздохнул.

"Я не уверен, что ты достоин этого племени", - сказал Учитель и снова замахнулся. Жезл прочертил полосу на лбу Ко-Зина. Ноги не удержали его, и он упал на колени, зарывшись лицом в ладони. Кровь струилась по пальцам. Ниррти неодобрительно цокнул языком, и одного этого звука было достаточно. Ко-Зин почувствовал, как желчь поднимается в его горле, а огонь охватывает внутренности. Прежде чем он понял, что происходит, его тело вырвалось из человеческой плоти и превратилось в огромную серую громадину. Он прыгнул на Учителя, шелкая челюстями.

Он очнулся через несколько часов. Он снова обрел прежний облик - человек, без единого волоска на всем теле. Он лежал на земле в храме. Бамбуковый стержень лежал у него на груди. Он потерпел неудачу.

• • •

На вершине ждали стервятники. Темные птицы, крупнее, чем ожидал Ко-Зин. Они нетерпеливо переминались с ноги на ногу. Клювы шелкали. Должно быть, их было около двадцати. Он напомнил себе, что они должны были быть здесь. Это был их дом. Их работа. Это было правильно.

Он положил ее тело в центр, на мгновение задумался, разворачивая мягкую белую ткань, плотно облегающую ее тело, чтобы в последний раз увидеть ее лицо, чтобы поцеловать ее закрытые глаза или прижаться к ней лбом - но сдержался. Такова была традиция. Путь ее народа. Несмотря на свою природу Гару, она все еще твердо придерживалась догматов и верований своей культуры, и он бы ни за что не стал мешать чужому семейному обычаю.

Тело, согласно зороастрийскому закону, должно оставаться нетронутым. Незагрязненным внешними вещами. Отсюда и Башня Молчания. Здесь тела лежали для ветра, солнца, дождя. И стервятников, напомнил он себе, наблюдая за тем, как темные птицы наблюдают за ним. Тело разлагалось естественным образом и возвращалось в Гайю в максимально чистом виде. Это было достойно восхищения. Она была прекрасным созданием.

Встав, Ко-Зин, прихрамывая, подошел к факелу, стоявшему в отверстии в скале. Аромат масла наполнил его ноздри, когда он обратился с мольбой к духам огня, и через несколько мгновений свет и тепло вспыхнули, когда вокруг них установилась тьма.

Он отогнал храброго стервятника, который уже готовился пообедать плотью его товарища. Он укорил птицу. "Не будь таким нетерпеливым, стервятник. Скоро настанет и твой черед. А пока я хочу немного времени, чтобы попрощаться со своим другом". И он опустился рядом с завернутым в саван телом и протер свои волчьи глаза.

"Дайтя", - сказал он. "Лунная Насмешница. Ты - последний из моих друзей". Он провел когтем по очертаниям ее скул под тканью. "Мы похоронили Гуаньинь в... сколько времени прошло? Кажется, в апреле. Пять месяцев назад. Она была милосердной, не так ли? Я помню, когда мы были моложе, как она спасла твою шкуру после того, как ты попала в беду с тем Королем Обезьян". Он засмеялся. "Гуаньинь была хорошей. Ее смерть была напрасной, такой неожиданной. Серебряная стрела, прямо в глаз. Мы должны были быть лучше этого, все мы".

Он рассеянно погладил два клинка - вакидзаси - привязанные к его боку черной тканью. На мгновение он представил, как обхватывает когтями рукояти и режет себя, разрезая собственное тело на кровавые куски. Он быстро подавил гнев, погасив пламя ярости, грозившее перерасти в пожар. Такова была природа гнева. Она должна лежать в спящем состоянии, ругал он себя. Пусть этот дракон спит. Он успокоился и продолжил говорить.

"По крайней мере, Джимму-Тенно Клинок-Сна погиб в бою. Его клинок сразил многих, прежде чем они задавили его числом. Хитиновые уродливые твари. Демоны из недр Кунг-Кунга. Вирм." Он сплюнул. Слюна шлепнулась о красный камень, и он снова почувствовал, как в нем вспыхивает и разгорается ярость. Ко-Зин подавил ее. "Но он защищал нас. Остался позади, и мы смогли перебраться через мост Кагуцути и попасть во Второй мир. Мы сбежали. Ты и я, вместе.

"Мы видели падение Сигалу во сне. Ты помнишь? Конечно, помнишь. Эти образы до сих пор преследуют меня. Так много нас, умерших без причины, застигнутых врасплох этим чудовищем Жижак и демоническими приспешниками Вирма. Мы так много потеряли в тот день. И все эти тела нашего племени, похороненные в ямах или сброшенные со склонов гор. Наше духовное сердце перестало биться в тот день". Он прижал плоскую ладонь к меху на груди - он едва чувствовал, как бьется его собственное сердце. Отчасти это было владение собственным телом, которое позволяло ему регулировать сердцебиение (и режим сна, и контроль над мышцами) с невероятной точностью. Но он не мог не задаться вопросом, не было ли это связано с тем, что внутри он просто был мертв. Сначала Гуаньинь и Джимму, потом Шигалу. И вот теперь - Дайтя Лунная Насмешница, его самый любимый, его лучший друг. "Мое сердце бьется не так быстро, потому что мое сердце умирает," решил он. Вместе с его друзьями. Вместе с его друзьями, вместе с его племенем.

На этот раз вместо гнева его охватила печаль. Отчаяние было огромной пастью, грозящей разжевать его и проглотить во тьму, где он будет перевариваться до конца света. Другие волки называли это Харано. Он не знал, как это назвать, но знал только, что это точно не Путь, и что это единственный путь, который обязательно приведет в никуда. Он не шел по этому неприглядному пути. Еще нет. Но он чувствовал, что она зовет его, тянет к себе, пытается сожрать его живьем, как сотни тысяч стервятников. Он был падалью, мрачно подумал он, как и Дайтя. Корм для червей, могла бы сказать Дайтя, как всегда отшучиваясь. Или, что еще забавнее, пища вирмов. Он почти рассмеялся. Почти. Но потом ее голос (а вместе с ним и шутку) унесло ветром.

Он снова задумался о том, чтобы взять свой гнев и использовать его для рассеяния своей печали на две части, разрубив себя на ненавистные кусочки. Он мог бы схватить стервятников и разорвать их. Он мог ломать когти о камень кровавого цвета этой Башни молчания, пока его пальцы не станут багровыми. Или он мог сидеть здесь, думал он, и ждать, пока ее тело со временем (и с помощью птиц) растворится, и тогда, возможно, они займутся им самим, и он наконец познает покой.

Он уже собирался снова заговорить с Дайтей, но тут до него дошло: запах, едкий привкус, врывающийся в ноздри с порывами ветра. А потом он снова исчез, но остался в его сознании, и он понял, что именно он учуял. Они пришли. Наконец-то они нашли его.

• • •

Семь жизней назад Ко-Зин не был Ко-Зином. Он был Милосердием Драконов, целителем-люпусом, маленьким и неизвестным среди многочисленных звездочетов Срединного Королевства.

Его стая погибла, за исключением Нежи, но кто знал, куда она делась? Она отвернулась от них всех и сдалась. Он принюхался к воздуху, пытаясь уловить ее запах. Но он чувствовал только запах горячей плоти. Работа этих черных оскверненных волков. Бросают еще живых человеческих младенцев в костер из дерева и

книг. Сжигали их. Потом охотились на детенышей своих сородичей, убивая их стрелами, начиненными горьким грибным ядом. Будь спокоен, напомнил он себе. *Успокойся, зная, что ты своим примером приносишь в мир равновесие. Не сдавайся. Твои друзья и родня родятся вновь, и вы встретитесь в других мирах.*

Он вышел из зарослей кустарника и увидел, как священная река Ганг разливается мутным потоком по тощим берегам. Он погладил страшную рану на животе и осторожно вошел в воду реки, вздрагивая при каждом шаге. Он зашел в спокойные воды настолько далеко, насколько мог, не потеряв опоры и не уйдя под воду с головой, и позволил холоду омыть себя.

Трудно сказать, сколько он простоял так, вода затекала в рану на животе и успокаивала ее. Он чувствовал, как она медленно затягивается. Но тут раздался треск веток, а затем до него донесся пьянящий запах пота и крови, и он увидел двоих, появившихся из того же места, откуда он пришел. Оскверненные волки в боевой форме, тощие шакалоподобные черные звери с грубыми ржавыми топорами, покрытыми кровью. Они увидели его сразу же, как только пробились сквозь заросли. Их ужасные морды растянулись в зубастых оскалах, и они бросились в воду.

Милость Драконов повернулся, чтобы перебраться на другую сторону реки, невзирая на течение, потому что, оказавшись на другом берегу, он был уверен, что сможет обогнать их. Но тут он увидел их. Еще три черных зверя медленно ступали в воду.

Он подумал о том, чтобы броситься в воду и позволить реке унести себя. Он также подумал о том, чтобы напасть первым, прыгнуть на одного из них и разорвать ему горло. Но тут из глубины его сознания донесся его собственный голос. *Оставайся неподвижным. Сохраняй спокойствие. Покажи им достоинство и равновесие, для которого они слишком испорчены.*

Затем последние слова: *Умри хорошо, Милость Драконов. До новой встречи.*

Волки Вирма прыгнули на него, и он поднял голову, не моргая, с открытыми глазами. Он глубоко вдохнул, когда они навалились на него. Они рубили вниз своими топорами, и он почувствовал, как грубое лезвие впивается в его тело. Они разрубили его на куски. Окровавленные куски его плоти поплыли вниз по реке.

• • •

Правда заключалась в том, что они пришли за ней, а не за ним. Дайтя, если верить пророчествам и духам (иногда это стоит делать, а иногда нет), была последним воплощением в длинной череде борцов с Вирмом. Последним был балансирующий Ра-Герахти, а до него - Танзор Духов по имени Аарон Двуглавый Журавль. Ее род восходил к герою-звездочету Феридун, воину полнолуния, который сражался со злым королем Зохаком, древним слугой Вирма. Ее жизнь прошла в борьбе с Зохаком, и даже став Дайтией, она часто возглавляла стаю в походах, чтобы предотвратить разрушения, которые спящий демон мог нанести ничего не подозревающему миру. Он был врагом Гайи, и Дайтя не могла допустить, чтобы ее Изумрудная Мать пала под ударами таких демонов. В ее обязанности входило победить Зохака и ему подобных, но до сих пор ей это не удавалось. Ни в одном из своих воплощений. Это очень огорчало Ко-Зина.

Он стоял на краю Башни Молчания, вцепившись когтями в парапет. Снаружи, на потемневшей, покрытой трещинами равнине, он видел темные фигуры, освещенные дрожащим светом факелов и электрических фонарей. Снова поднялся ветер, и на этот раз запах был отчетливым. Он настроил свои органы чувств, хотя знал, что этого делать не нужно, и вонь Вирма пробила прямо к его мозгу. Его глаза заслезились. *Сколько их там?* спросил он. *Сто?*

Двести? Может быть, больше. Трудно было сказать в такой темноте, особенно если учесть, что Луна была не больше ногтя на ноге.

Раздался звук выстрела, и небольшой камень размером с мяч раскололся примерно в двух футах от ног Ко-Зина. Они видели его, он видел. Еще один выстрел расколол воздух, и он услышал хлопок пули недалеко от своего уха. Он не вздрогнул, не пошевелился. Они бы использовали серебро. Один выстрел, в голову или в сердце, и для него все будет кончено. Он смирился с этим.

Некоторые из них, как он теперь видел, пробирались ближе к Башне. Лишь у немногих, вероятно, было оружие - остальные были крестьянами. Свинопасы, опиумщики, саперы. Любой на этой измученной, усталой земле, кто оставил себя открытым для Зохака (в свою очередь открыв дверь для Вирма), мог пасть. Зохака становился все сильнее. Возможно, тот яркий красный глаз в небе был причиной внезапного прилива сил Зохака. А может быть, все было наоборот. Это не имело значения. Все это уже не имело значения. Армия состояла из демонических слуг, бродячих почти людей, охваченных ненавистью и злобой. Ко-Зин громко похлопал себя по груди, чувствуя, как сердце быстро бьется о грудину. Он хотел, чтобы они пришли за ним!

"Убей меня", - прошептал он ветру. "Выпейте мою кровь, ибо она отравит вас всех". Он невесело усмехнулся, его клыки скрежетали. Смерть пришла за ним. Он приветствовал ее хватку.

• • •

"Сколько ему было лет, серьезно?" спросил Дайтя? Лодка покачивалась перед ними в безмятежных водах озера. На ней лежало темнокожее тело Учителя Ниррты, его чакры были украшены цветами лотоса.

Ко-Зин скрестил руки. "Я не знаю точно. По крайней мере сотня. Возможно, больше". Он пожал плечами.

"Возможно, больше".

Дайтя прислонилась к нему и положила свой прохладный лоб на его плечо. Он почувствовал теплые слезы на своей коже. Он отпрянул. Дайтя удивленно и потрясенно смотрела на него.

"Что?" - спросила она. "Что такое? Ты в порядке?"

"Ты плачешь", - сказал он.

"Да. И что?" Она вытерла глаза тыльной стороной маленькой ладони.

Он нахмурился. "Не должно быть слез. Не надо плакать из-за этого. Почему ты плачешь? Ты даже не знала его!" Дайтя тихонько засмеялась. "Я знаю, что он тебе не нравился, но..."

"Дело не в этом", - запротестовал он. "Учитель не хотел бы слез. Такие эмоции - это слабость, нарушение нашего равновесия. Мы должны быть спокойны. Мы должны быть трансцендентными, не давая себе потеряться в страстях нашего тела и ума".

Дайтя покачал головой. Он жестом указал на тело и лодку, над которой простирались длинные фиолетовые облака. "Это один из наших. Один из нашего племени. Ты заметила, как ослабли наши ряды в последнее время? Это возвращение племени на земли нашего духа хорошо в краткосрочной перспективе, но видишь ли ты больше воинов или мудрецов, рожденных не слухах и легендах? Нет, Ко-Зин, я никогда не встречала твоего Учителя, и, судя по тому, что я о нем слышала, я очень рада, что не встречала. Но он был одним из наших, братом по духу, крови и душе, и я оставляю за собой право плакать над ним, если захочу".

"Нет!" крикнул Ко-Зин и почувствовал, как на него навалился ужасный стыд, даже когда он позволил своему голосу повывестись. Он повторил, но уже более спокойно



"Нет. Не надо. Мы не должны оскорблять его, теряя спокойствие. Не здесь. Не в эти последние минуты, которые у меня есть с ним".

Он был удивлен ее реакцией. Она всегда была вспыльчивой, но он не ожидал, что она зачерпнет горсть влажной грязи с берега и бросит ему в лицо. Она зарычала. "Ты действительно заслужил свое имя, товарищ по стае. Тихий Покой? Ужасно *точное* имя".

А потом она ушла. По его щеке стекали струйки грязной жижи. Но слез не было. Он не позволил им пролиться.

• • •

Грубо сделанная стрела, пролетела мимо его глаза. Ее изогнутый широкий наконечник был покрыт серебром. Он почувствовал ее приближение. Он звал ее пронзить его разум, чтобы он погиб.

Но потом, всего на мгновение, время потекло не так, как должно было, и все казалось далеким и неподвижным. Ко-Зин почувствовал, как его сердце заколотилось, когда рука опустилась на его плечо, и он понял, что враги каким-то образом обманули его и теперь обходят его с флангов, чтобы сделать его смерть менее почетной, убив его сзади. Но тут он почувствовал ее дыхание, мимолетный аромат жасмина и крови, и, повернувшись, увидел Дайтию, которая стояла все еще завернутая в свой белый саван. Она обвила рукой его затылок и наклонила его лицо к себе, поцеловала сквозь ткань в его волчий лоб, и он услышал ее звонкий смех.

Потом она сказала ему: "Твои предки собрались на небольшое совещание, и знаешь, что они решили? Они решили, что твое время еще не пришло, Ко-Зин. Я согласна. Твое время спокойного отдыха прошло. Настало время гнева, но еще не время поражения. Держись за него, ибо ты не должен так умереть. И не забывай смеяться, любовь моя".

Он хотел встряхнуть головой, распороть когтем ее саван от ног до макушки, и выгащить ее обратно, потому что она была жива! Но потом она исчезла, как пар на быстром ветру, и он оказался на прежнем месте, и прежде чем он понял, что к чему, он повернул свое тело в сторону и вскинул тяжелую руку. Стрела с серебряным наконечником упала на землю, разломившись надвое.

Ко-Зин несколько секунд смотрел на сломанное древко, пока от скал неподалеку рикошетила пули. *Я собирался позволить этой стреле убить меня*, подумал он. Эта мысль показалась ему чужой, далекой и непонятной. Обернувшись, он увидел тело Дайтии, завернутое и недвижимое, в центре Башни молчания. Стервятники подбирались все ближе. *Вот чего она хотела. Все для нее, решил он. Сегодня, похоже, не лучший день для смерти.*

• • •

В редких случаях Ко-Зин не заглядывал в свое прошлое. Вместо этого он видел проблески своего будущего. Когда эти мимолетные видения случались, он в основном отмахивался от них. Он сам еще не был предком. Все было в прошлом. Будущее еще не наступило.

Но иногда возникал проблеск сомнения. Время, говорили ему, - это огромное колесо, которое вечно вращается, так почему же он не может видеть будущее? И вообще, разве такие термины, как "вперед" и "назад", не лишены смысла, когда используются по отношению к природе времени? Возможно, он был предком. Возможно, эта жизнь, которой он жил, была лишь воспоминанием, запечатленным в сознании будущего воплощения, а сам он был не более чем фантомом в иллюзорном сне, вызванным рисовым вином. В те времена он чувствовал себя одновременно очень живым и очень пустым, и он тихо спрашивал себя, не умер ли он в какой-то момент и просто не заметил этого.

В будущем он видел себя американским подростком, который в юном возрасте пережил Первое Превращение. Он не был ни китайцем, ни индийцем, и его кожа была бледной, как тарелка молока. Он чувствовал себя чужаком, но в то же время эта кожа была лишь маскировкой. Душа внутри была и его, и не его. Он чувствовал себя там, его личность смешивалась с сотней других предков.

Иногда он видел, что собирается сделать (или, напоминал он себе, уже сделал) его будущее "я". Он знал, что его грядущее воплощение будет Полнолунием, его сердце переполнено любовью к войне и сражениям. Юноша уже был подмастерьем в лагере Зефира, изучая владение посохом бо и быструю и в то же время ловкую плавность Кайлиндо. То, чему сам Ко-Зин так и не научился. А мальчик был вспыльчивым и импульсивным. Болезненно любопытный подросток, упрямо преданный любому безрассудному крестовому походу, на который он решился в тот момент. Ко-Зин наблюдал, как мальчик ухлестывает за хорошенькой тайской девочкой, идущей по тротуару какого-то грязного западного города. Он видел, как юный Звездочет со слезами на глазах смотрел фильм по телевизору! Он также видел во сне, как мальчик преследовал врагов, смердящих Вирмом, со страстностью, которая исключала все, что было дорого Ко-Зину. Это его воплощение было ловким и умелым, когда дело доходило до битвы, - его физическая форма обладала невероятной крепостью. Но его разум был очень неуравновешен. Он хотел! Он жаждал! Он плакал, кричал и смеялся.

Когда он видел эти вещи в своем сознании, Ко-Зин хотел умереть. Он чувствовал ужасный стыд за свое будущее "я". Ему хотелось протянуть руку через границы времени и пространства, схватить мальчика и душить его до тех пор, пока он не научится хоть капле мудрости. А еще лучше, если бы он мог шагнуть в будущее, прихватить с собой бамбуковый прут своего учителя и преподать мальчику долгий и болезненный урок. Таковы были чувства Ко-Зина.

Но теперь все это изменилось. Вопросы обо всем, что он делал до этого момента, грызли его разум, как стая крыс. И это заставляло его сомневаться в том мальчике, в том малолетнем Звездочете, которым он станет, когда наконец умрет. Он вдруг перестал ненавидеть этого мальчика, потому что когда-то давно он был им. Учитель не учил его неправильно, но и правильно тоже не учил. Все всегда было сложнее, чем простое черно-белое уравнивание. Жизнь не разыгрывалась на тарелках весов. Тайны жизни и смерти были гораздо глубже, и Ко-Зин принял эту загадку, как всепоглощающий огонь.

• • •

Он был воплощением бури. Терзающий ветер с клинком в руках.

Он прыгнул вниз с Башни Молчания, падая как камень до последнего момента, когда он позволил своей власти над ветрами смягчить его приземление, и приземлился на одно колено, клинки пели в его руках. Масса людей обрушилась на него, но он не ждал их. Он прорубался сквозь них, кружась со своими вакидзаси, кровь и черная жижа покрыли его с головы до ног. Массивные челюсти его боевой формы смыкались на руках и ключицах, ломая их, как бальзовое дерево. Он завывал, наслаждаясь крещением насилием, даже когда ржавый меч впиался ему в плечо или когда испорченные руки отрывали от его кожи окровавленные пучки меха. Боль только усиливала все это - не прошло и нескольких минут, как клинки выпали из его рук, шмякнувшись на землю, а внутри него что-то вскипело. Впервые за долгое время он выпустил это на свободу, отперев красную дверь

внутри своего сердца и выбросил ключ во тьму. Ярость хлынула из него, разрывая вены так же уверенно, как он разрывал когтями нападавших. Вдалеке раздался выстрел, и он почувствовал, как теплая кровь - его собственная кровь - забрызгала его лицо, но это было не более чем укус маленькой пчелы, и это ободрило его еще больше. Их плоть и кости были глиной в его умелых руках. Отваливались большими кусками. Безрукие. Мертвые.

После всего этого багровая пелена спала с его глаз, и он понял, что лежит навзничь, а грубая и каменистая земля впиалась в его исцарапанную спину. Его левая рука висела безвольно, в плече была прорезана глубокая борозда, края раны все еще горели от воспоминания о серебре. Вокруг него лежали тела убитых, кто-то спасался бегством. Каждая часть его тела кричала от боли. Один глаз распух и закрылся. Несколько зубов впились в язык.

Он попытался встать. И не смог. От удара он рухнул на землю, и боль еще сильнее пронзила его тело. Пальцы сжались от гнева, и он снова попытался встать, на этот раз со стоном и воем, пока наконец ему не удалось подняться на ноги. Кровь стекала с него маленькими ручейками, скапливаясь у ног. Вокруг него безраздельно царила ночь. Луна висела в небе, окруженная шалью из звезд.

Дайтя была права. Время для спокойного отдыха прошло, не так ли? Он снова представил ее, стоящую за его спиной, словно осязаемый призрак, и ему этого не хватало. Но он не сделает ей ничего плохого, если умрет, не так ли? Он бы только наказал ее, отдав себя на растерзание миру. Он уйдет из жизни с честью и мудростью, а не из трусости.

Все эти годы, думал он, которые я провел в мирной медитации. Для чего? Конечно, в этом была какая-то польза. Способность фокусировать себя. Чтобы не потерять свою личность и душу под воздействием острого гнева, чтобы сохранить некое подобие сдержанности и смирения. Но это было время войны, а не век мира. В своей голове он практически слышал, как вращаются космические колеса, приближая великий Апокалипсис. Путь был путем бездействия, неподвижности, превращения в часть потока, а не в объект, противостоящий ему. Это был правильный путь, мирный путь, но в эту эпоху он ничего не даст, понял Ко-Зин. Поток был отравлен. Его воды стали черными. Не стоит становиться частью этого потока, позволять ему просто обходить его и уничтожать все на своем пути. Пришло время стать препятствием в этих водах. Настало время войны. Скорее всего, он умрет, выбрав этот путь - и смерть его будет жестокой, ужасной, невероятно мучительной. Но это будет правильный путь.

Ко-Зин тихо прошел через устроенную им бойню и подобрал свои клинки. Он вытер оружие о мех, стараясь не задеть раны. Скоро ему придется найти источник чистой воды и промыть все свои порезы и раны, потому что в них он уже чувствовал жгучую порчу Вирма, глубоко проникающую в кровь. Но об этом позже. Сейчас он просто стоял, глядя на звезды, и шепотом молился им об утешении, прощении и стойкости в это кошмарное время. Мысленно он услышал их ответ - звон маленьких колокольчиков, складывающийся в слова силы.

Он вознес еще одну молитву своим погибшим товарищам по стае, а также произнес обещание, что их смерть не будет напрасной.

Затем, в обрамлении ночного неба, с матово-рыжим мехом, Ко-Зин сделал то, о чем просила Дайтя. Он засмеялся. Теперь он был Ко-Зином Терзающим Ветром.

Звездочеты



Переведено by
Tabu

vk.com/octopot

By CHUCK WENDIG

WEREWOLF CREATED BY MARK REIN • HAGEN

Credits

Author: Chuck Wendig. Werewolf and the World of Darkness created by Mark Rein•Hagen

Storyteller game system designed by Mark Rein•Hagen

Developer: Ethan Skemp

Editor: Allison Sturms

Art Director: Aileen E. Miles

Art: John Bridges, Jeff Holt, Melissa Uran

Cover Art: Steve Prescott and Sherilyn Valkenburgh

Layout, Typesetting and Cover Design: Aileen E. Miles

Coming next for Werewolf



1554 LITTON DR.
STONE MOUNTAIN, GA
30083
USA

© 2003 White Wolf Publishing, Inc. All rights reserved. Reproduction without the written permission of the publisher is expressly forbidden, except for the purposes of reviews, and for blank character sheets, which may be reproduced for personal use only. White Wolf, Vampire, Vampire the Masquerade, Vampire the Dark Ages, Mage the Ascension, Hunter the Reckoning, World of Darkness and Aberrant are registered trademarks of White Wolf Publishing, Inc. All rights reserved. Werewolf the Apocalypse, Demon the Fallen, Wraith the Oblivion, Changeling the Dreaming, Werewolf the Wild West, Mage the Sorcerers Crusade, Wraith the Great War, Mind's Eye Theatre, Trinity and Tribebook Звездочеты are trademarks of White Wolf Publishing, Inc. All rights reserved. All characters, names, places and text herein are copyrighted by White Wolf Publishing, Inc.

The mention of or reference to any company or product in these pages is not a challenge to the trademark or copyright concerned.

This book uses the supernatural for settings, characters and themes. All mystical and supernatural elements are fiction and intended for entertainment purposes only. This book contains mature content. Reader discretion is advised.

For a free White Wolf catalog call 1-800-454-WOLF.

Check out White Wolf online at

<http://www.white-wolf.com>; alt.games.whitewolf and rec.games.frp.storyteller

STARGAZERS™



Содержание

Легенды Тару: В Башне Молчания	1
Глава Первая: Великая Река Звёзд (История)	10
Глава Вторая: Аромат Увядающих Орхидей (Общество)	28
Глава Третья: Испытания Баланса (Создание Персонажа)	60
Глава Четвертая: Защитники Страдающей Добродетели (Шаблоны и Герои)	88



Глава Первая: Великая Река Звёзг

"Поднимитесь, пробудитесь, научитесь, обратившись к высшим. Мудрые описывают этот путь труднопреодолимым, как лезвие бритвы; когда оно остро, по нему трудно пройти."

—Упанишады 1:3:14

Совет духов юных и старых, я пришел к вам с великой мольбой. Я прошу дать мне время выступить перед вами, чтобы рассказать о моем племени. Мы умираем. Наши легкие хрипят, мы отчаянно хватаем воздух. Однако наше сердце бьется не вяло, оно торопится, бьется все быстрее и быстрее, пока не остановится в приливе крови. Я чувствую запах. Я чувствую вкус. Конец близок. Возможно, наш конец. Возможно, конец всего сущего. Плетение и узор мира вечно движутся по кругу, удаиваясь, змея кусает свой собственный хвост, а века и эпохи вечно сменяют друг друга. Но что если разорвать этот круг? Что, если бы змею удалось разжать челюсти и отпустить свой хвост? Возможно, мы - первый признак этого, первая песчинка, упавшая с верхнего колокола космических песочных часов. Возможно, мы станем первым племенем, которое падет.

Я пришел с голосами, песнями, шепотом и молитвами многих. Некоторые из них принадлежат членам моего племени, которые живут в мире, проживая свою жизнь так, как они считают нужным. Некоторые - от членов моего племени, которые умерли и затерялись в круговерти истории, но получили в моем лице нового глашатая. Другие не принадлежат к нашему племени, но имеют мудрость, которой могут поделиться - в конце концов, иногда у стороннего наблюдателя более верное восприятие, чем у того, кто стоит внутри. Все будут делиться разными вещами: историями, идеями, мечтами и проклятиями. Вы услышите историю о нас, о нашей цели. Ничто не говорит о том, что эти голоса должны совпадать. Это не презентация единообразия, а лишь высшего идеала Истины, как она может быть выражена. Что касается меня, то я всего лишь преддверие

для этих историй, инструмент, играющий бесчисленные песни. Один маленький голос среди тысяч, как одна звезда в небе.

Наши истории часто пересказывались в Нефритовой летописи, но она уже давно не точна. Теперь я пришел к тебе, умоляя прислушаться к словам нашего племени и позволить им войти в вечную летопись нашего народа.

Это песнопение для моего народа? Тренодия, которую напевает умирающий старик? Возможно, я передаю свидетельство нашей неизбежной гибели, показывая вам не более чем эпитафию, которая заслуживает того, чтобы быть высеченной для нас в самой Нефритовой летописи. Но может ли это быть чем-то большим? Что-то совершенно иное? Может быть, это свидетельство того, что в нас горит маленький огонек жизни? Не мне решать. Я всего лишь портной, сшивший плащ из звезд и печали. Что из этого получится - решать вам, духи. Что бы вы ни сделали, это запись моего племени, Звездочетов.

Первый Звездочет

Первая история будет рассказана мною самим. Она из другого времени, и я не доверю эту историю чужакам, особенно тем, кто не из нашего племени. Это не первая история в хронологии, но для нас она все равно самая важная. Слушайте меня, пока я рассказываю о первом Звездочете:

Я - Ли Тие-Гуай, или Ли Железный Костыль. Меня так называют, потому что моя правая нога усохла и повернута внутрь,

а мои икроножные мышцы маленькие и слабые. И поэтому в своих двуногих формах я использую тяжелый костыль, сделанный из железа. Я очень старый человек, который видел много событий и много мест. Скоро я умру, но даже в муках смерти я смогу улыбнуться, вспоминая следующую историю. О, вы можете подумать, что подобная история должна исходить из уст смеющегося Новолуния, но я гарантирую вам - это правда. Я расскажу вам эту историю, и вы увидите, как неразрывно мы связаны с самим созданием Вселенной.

О Нефритовом императоре я расскажу вам позже, а сейчас поверьте, что он был мудрым владыкой космоса, и звали его Ю-Хуанг-Шанг-Ти. У него была невеста, прекрасная Т'ай-Шень. Т'ай-Шень была создательницей мира, прекрасным духом, давшим жизнь земле и вылепившим все живое из волшебной глины земли. Они вдвоем восседали на небесах на своих тронах, наблюдая, как мир растет и изменяется в треугольнике сил Страсти, Реальности и Тьмы. Нефритовый император, однако, вел великое соперничество с Королем Тьмы, великим тeneвым змеем, известным как Кунг-Кунг. Кунг-Кунг никогда не был удовлетворен своей ролью; он всегда хотел большего. Царь Тьмы воцарился на Небесном Троне, и он знал, что если ему удастся узурпировать власть Нефритового Императора, то он сможет по-настоящему контролировать мир, а не быть постоянно в борьбе с двумя другими силами - Страстью и Реальностью. Но Тьма не должна была править - Тьма несбалансирована и слишком голодна. Нефритовый Император знал, что удел Кунг-Кунга - страдания и кровь. Хотя мир нуждается в этих двух темных элементах, если позволить Кунг-Кунгу украсть два Небесных трона, то мир утонет в ужасной боли - а этого нельзя допустить. Поэтому император и король постоянно враждовали друг с другом.

У правителей Неба был волк, которого звали Пань Гу. Волк был простым зверем пестро-серого цвета. Он был скромным и не отличался жестокостью, но при этом обладал глубоким умом (ведь Пань Гу был зверем Неба, и ему была дана большая мера смекалки и ума, чем другим животным). Однажды Кунг-Кунг неудачно покусился на жизнь Т'хай-Шэнь, и Нефритовый император решил, что больше не потерпит козней змея. Он дал обещание жителям Небес: "Кто принесет мне голову великого змея Кунг-Кунга, тот получит право жениться на моей жене, прекрасной создательнице Т'хай-Шэнь!". Но все боялись темного змея, и никто не предложил свою помощь в том, чтобы отрубить и украсть голову дракона Кунг-Кунга. Но волк подслушал, и в ту ночь, пока Нефритовый император и Т'ай-Шень спали, Пань Гу покинул дворец и отправился в путешествие через множество миров и звезд, пока не достиг глубокого подземного дворца Кунг-Кунга, царя тьмы.

Волк пришел к Кунг-Кунгу и лег рядом со змеем, а Кунг-Кунг развеселился и возгордился. Царь тьмы возвестил миру духов: "Ах-ха! Нефритовый император слабеет, ибо его ничтожнейший

питомец пришел, чтобы присоединиться ко мне! Скоро я завладею тронами Небес!". И тогда темный змей объявил, что в честь своего восшествия на престол он устроит большой банкет, невиданный пир, полный жуткого веселья и гротескных наслаждений. Были приглашены все самые страшные духи. Существам лжи, страдания, обжорства и похоти было позволено присутствовать, и все они поглощали свои мрачные блюда вместе с Кунг-Кунгом.

Но голод Кунг-Кунга властвовал над ним, его тьма вечно была ведома его разнообразными аппетитами, и в ту ночь он погрузился в глубокий сон, пока его змеиное тело переваривало все, что он поглотил. Когда все духи ушли, а Царь Тьмы был охвачен муками бездонного сна, Пань Гу пробрался в покои змея и отгрыз ему голову. После этого волк протаскил голову обратно через множество миров, поднялся по ступеням Неба и вошел в тронный зал Нефритового императора и Т'ай-Шэнь.

Ю-Хуан-Шанг-Ти был поражен. Неужели действительно возможно, чтобы это простое животное - его собственный верный волк - обладало хитростью и изобретательностью достаточной, чтобы пробраться в подземные покои Тьмы и откусить огромную голову Кунг-Кунга? Так и должно быть, решил он, и тут же понял, что перед ним самое мудрое и верное существо, которое его невеста, Т'ай-Шэнь, когда-либо лепила из материи мира.

Тогда Нефритовый император решил предложить свою невесту волку Пань Гу, но он считал, что богине не подобает открыто спариваться с животным, поэтому он изменил Пань Гу. Он хотел, чтобы зверь имел тело человека, но при этом сохранил сердце и разум умного волка, который захватил голову Кунг-Кунга. Так Пань Гу получил текучесть форм, способность становиться и человеком, и животным, меняющийся и непостоянный, как вода и ветер. Пань Гу принял облик человека с волчьей головой, когда Нефритовый император предложил старому слуге руку своей невесты, но, к удивлению императора, Пань Гу покачал головой!

"Я не заслуживаю такой великолепной невесты", - сказал Пань Гу, и император сразу же понял, что это правда. Но Пань Гу продолжал: "Я не хочу быть ее мужем, а хочу быть ее защитником, потому что уже сейчас я чувствую, что у Кунг-Кунга растет не одна новая голова, а много, и я боюсь, что ее жизнь и ее творения в опасности. Все это от Т'ай-Шэнь, и я желаю, чтобы так было и впредь".

Нефритовый император передал это богине Т'ай-Шэнь, создавшей мир, и она была польщена вновь подтвержденной преданностью Пань Гу. Она сказала, что Пань Гу будет иметь власть на земле, чтобы защищать ее, и что он может жить там на горе, названной ее именем, Т'ай-Шэнь. Там он станет первым из многих таких защитников, у каждого из которых будет спокойное сердце и сильный ум, которые они смогут использовать для ее защиты. Так Пань Гу стал первым из нашего рода, самым ранним из Звездочетов.

Это глупая история, но таковы истории. Это сказка, в которую я верю.

Два Предания о Рассвете

Давайте вернемся назад, к нашим истокам, к истокам всего сущего. Я хочу рассказать две истории. Как могут быть две истории, скажете вы? Другие верят в одну историю, а не в две. Мы верим во многие, но эти две - лишь примеры. У истины есть забавная манера носить разные лица. Является ли одно лицо истинным или это очередная маска? Настоящая правда заключается в том, что это не имеет значения. Я говорю сейчас голосом предка Дай Чжэна, Небесного министра:

Я служу Ю-Хуан-Шан-Ти, Августейшему Верховному Императору Нефрита. Его двор находится на самом высоком уровне Небес, и именно там я пребываю сейчас, как дух, следящий за всем сущим. Когда-то здесь была пустота. Место непроницаемого ничто, ядро центрального хаоса, олицетворяемого Тьмой. По краям этой пустоты сговорились действовать силы. Это были две силы - Страсть и Реальность. Реальность была пуста без Страсти, но без Реальности у Страсти не было тела. Поэтому они стали едины, как драконы, кусающие друг друга за хвосты, и таким образом смогли проникнуть во Тьму и стать единым целым с пустотой. Это было первое действие, которое создало Колесо Веков.

Колесо повернулось в первый раз, и Эпоха Рассвета открыла свои глаза, а вместе с ней вырос Хозяин Десяти Тысяч Вещей, Ю-Хуанг-Шанг-Ти. Это было время чистого света. Совершенство было единообразным, и три силы, создавшие вселенную, находились в идеальном согласии. Августейший Император великой магией вновь повернул Колесо Веков.

Вторая эпоха, Эпоха Десяти Тысяч Вещей, была открыта актом создания невесты императора, Тай-Шень. Ю-Хуанг-Шанг-Ти был одинок и нуждался в том, кто уравновесит его, и так родилась Тай-Шень, которая создала все вещи из глины мира. Сначала она создала духов - от низших до высших, затем вылепила растения, потом - человека, а после человека появились те, кто обладал особыми дарами. Вань Сянь, *хсьен, хенгейокай*. И все же мир был в равновесии. На все черное приходилось столько же белого. Ничто не существовало без партнера, и Колесо Веков идеально стояло в этой точке идеального равновесия. Если бы Колесо можно было остановить, мир не был бы сейчас таким, каков он, нуждающийся в защитниках, ограждающих его от грызущих желаний, толкающих его к забвению. Но Колесо продолжало вращаться без остановки, и наступила третья эпоха, Эпоха Легенд.

Сказано, что всего одно действие способно было нарушить равновесие в мире. Все вещи имеют свои равные и противоположные стороны, и так Колесо оставалось уравновешенным. Но каким-то образом один брат был вынужден убить другого. Какой-то дух шепнул ему на ухо? Тьма решила, что хочет вернуться к своему главенству в пустоте, или Реальность поверила, что она больше, чем сумма ее частей? Это не имеет значения. Брат был убит, и это была мелочь. Но маленькие вещи имеют свойство становиться большими. Это был всего лишь один маленький дисбаланс, одно крошечное несовершенство. Но начали происходить другие несовершенства. Маленькие вещи не на своих местах.

Колесо Эпох содрогнулось и начало медленно вращаться вокруг своей оси. Три силы всего сущего пробудились независимо друг от друга, больше не воспринимая себя как часть единого гармоничного существа, но вместо этого считая себя отдельными частями, каждая из которых лучше другой. Из тела Реальности выползли пауки и начали плести паутину над всеми вещами, пытаясь поймать их в ловушку. Огненное сердце Страсти вырвалось наружу, выпустив нити безумия. А из недр тьмы выполз дракон Кунг-Кунг, чье брюхо кишело червями, готовыми перекусить ось Колеса Эпох, чтобы вселенная вновь опрокинулась в глубокую и бесформенную пустоту. Короли Яма получили власть, древние демоны, клеймящие сердца людей. Августейший Император пробудил силы людей для борьбы с демонами, а Страсть направила свое безумие в кровь меняющих форму. Мир содрогнулся от войны, которая никогда не прекратится.

Колесо начало вращаться с сильным перекосом, и это движение породило проблемную Эпоху Испытаний, когда смерть была важнее жизни. Те, кто принадлежал к Меняющим Кровь, вгрызались друг в друга, а живая смерть поглощала сердца детей самого Августейшего Императора. Три силы, некогда бывшие единым целым, с каждым мгновением становились все безумнее. Каждая из них хотела занять главенствующее положение, а равновесие было голодным призраком без силы. Миры начали разделяться. Небеса, ады, миры духов - все они разделились и отгородились от мира, поскольку иерархия духов была потеряна в борьбе. Пути к добродетели были перекрыты, и все существа стали темнее, их глаза отвернулись от света.

Эта темнота души привела к нынешней пятой эпохе, эпохе теней. Страсть потеряна и слепа. Реальность связала и запутала мир в сетях своих детей. Тьма обвилась вокруг корней мира. Колесо Веков едва смогло породить нынешнюю эпоху, Эпоху Печали. Настало время, когда Колесо может перестать вращаться. Оно покоится на ускользающем основании, и если оно увянет, мир достигнет полного несовершенства. Это время ужаса. Демоны пробудились и вновь заняли свои троны. Кармический долг всех существ достаточно тяжел, чтобы разорвать их пополам, и смерти, ощущаемой во всем мире, достаточно, чтобы Колесо рухнуло обратно в ничто. Вот что может произойти. Там, где когда-то было Творение, вскоре будет лишь Забвение.

Это альтернативная и несколько более короткая история от члена нашего племени по имени Дея Пурана. Она - глашатай, как и я, рожденный под луной с раздутым животом. Слушайте:

Гайя всегда была здесь. Вначале она была звуком, единственной гласной, прозвучавшей над морем небытия. Этот звук был бесформенным и проникал сквозь все сущее, тысячекратно отражаясь от него, пока он не сплел утробу, в которой родилось ее тело. Сначала ее тело было не более чем ветром и водой. Звук нес ее дух и назывался Вильдом. Вода вниз

была названа Ракша, Вирм. Ветер нес брызги воды и вихри звука и скрепил их вместе, чтобы создать все вещи, и ветер был назван Вивер. Первой вещью, созданной из него, была гора Меру, и с этой горы пошли все существа, духи и боги. Вирм Ракша стал завидовать этим другим существам и начал еще сильнее взбаламучивать моря, пытаясь утопить этих существ (и всю реальность) в своих мутных, липких от яда водах. Гайя была под угрозой, но ей были даны воины, чтобы противостоять ревности Вирма, и эти воины были зверями, которые могли превращаться в людей. Эти звери напали на Ракшу и заставили его извергнуть семь драгоценностей: *Истину, Гармонию, Песнь, Небо, Мир, Гнев* и самое главное - *Любовь*. Затем все Меняющие Кровь были призваны защищать эти Семь Драгоценностей, но одной группе из них было поручено особое задание. Эти меняющие форму получили задание не защищать Семь драгоценностей, а понять их и научить других тому, что они узнают. Эти меняющие форму - Звездочеты.

Проклятие Клайтала

Сейчас моими устами будет говорить молодой человек из нашего племени. Это слова Питера Ясного Языка:

Есть две истории. Одну люди думают, что знают, а другую - действительно знают, но слишком боятся об этом вспоминать. Вы меня еще слушаете? Никто не любит слушать, что я говорю, но у меня есть сны, верно? Эти сны позволяют мне помнить далекие, далекие времена. Они говорят, что во мне силен дух предков, что беспокоит людей, потому что, хэй, я американец. Конечно, по расовой принадлежности я китаец, но я родился в этой стране и останусь в ней. Это заставляет людей нервничать, когда я говорю им, что Все, Что Вы Всегда Хотели Знать о Клайтале, вероятно, неверно.

Первая история, которую рассказывают люди, проста. Давным-давно было время, когда люди плодились как кролики. Их численность росла, как опухоль, они были необучаемы, как обезьяны, и начали поглощать ресурсы Гайи направо и налево. Они рубили деревья, загрязняли реки своей мочой и дерьмом, уничтожали огнем и топорами все, что попадалось им на пути. В историях говорится, что человечество вышло из-под контроля, и знаете что? Возможно, это правда. Как же решить эту проблему? Правильным ответом было бы научить их, направить их, привести обезьян к какому-то просветлению - но правильный ответ редко бывает простым, а все любят простые ответы. В данном случае легкий ответ был прост: *"Убейте всех, пусть Гайя разберется с ними"*.

И вот мы получили Импергиум. Начался погром человечества, и люди были зажаты в зубах и когтях, убиты за то, что следовали своим природным инстинктам. Умная космическая королева-паучиха, Вивер, защищала своих детей как могла, безумно пряла паутину, чтобы помочь человеку развиваться и защищать себя, но толку от нее было мало. Даже сейчас, со всеми достижениями цивилизации, вы действительно думаете, что человек против оборотня - черт, десять

человек против одного из нас - в матче в клетке, рукопашную, закончится хорошо для человека? Сейчас это не так, и уж точно не так было тогда. Люди делали топоры, стены, прятались за листьями и ветками, чтобы замаскироваться. Но топоры не могли прорубить нашу шкуру, стены не могли удержать нас от проникновения, а камуфляж ничего не значил, когда дело доходило до тонкого волчьего нюха.

Это та часть истории, которую все знают или думают, что знают. На тот момент не существовало никаких племен, а была лишь нестройная шайка злобных волосатых сукиных детей, но один из них начал думать по-другому и говорить об этом. Его звали Клайтал, и он считался одним из самых мудрых и благоразумных Гару среди них. Клайтал был мастером - он мог разгадывать секреты звезд и нашептывать истории из времен до волков и людей, когда только вы, духи, вершили суд над царством Гайи. И вот он, этот "самый мудрый" из оборотней, выступил против убийства человека. Он поднял руки и указал, что резня делает людей только хуже. Обращение с ними как со зверями заставляет их думать как звери, и их нужно учить, а не мучить. История гласит, что Клайтал понял, насколько темным и лицемерным является дух Гару, и что оборотни только способствуют тому, чтобы человек приблизился к их святому покровителю, Вивер, что, в свою очередь, только усиливает гнет против бедного маленького Вирма. И вот Клайтал прослезился, погрузился, как камень, в мрачные воды Харано и ушел. Вот, говорят мудрецы, почему мы идем отдельно от других племен, и почему мы должны оставаться одни. Бла-бла-бла.

Но давайте поговорим о правде, настоящей правде, честной правде. Я собираюсь рассказать вам, как Клайтал наебал нас в этот момент. Вы, вероятно, никогда больше не услышите эту историю, если только она не прозвучит из моих уст. Это делает ее неправдой? Я лгу? Возможно. Но я так не думаю. Это приходило ко мне во сне, и я чувствую, как уверенность в этом проникает в меня до чертова мозга костей". Клайтал пришел сказать другим Гару, чтобы они остановились, научились сосуществовать и просветлять обезьян, а не выбраковывать их как скот. Представьте себе это: Клайтал стоит перед толпой людей-волков, кипящих от ярости зверей, которые восторженно смотрят, как мудрый старец говорит им о равновесии, сострадании и других приятных, уютных словах. Пока он там ораторствует в своей простой манере, из зарослей деревьев вылетает один камень. Не очень большой камень. Во всяком случае, не больше мужского кулака. И он попадает нашему любимому Клайталу прямо в затылок. Удар! Его слова прерываются, и коллективный рычавший ропот прокатывается по собравшимся зверолодям, как рябь по разъяренному пруду.

Затем обезьяны нападают. Небольшое скопление их, не более двух десятков, глупо решило, что они могут сравниться с ночными существами, которые пришли и впились когтями в горло их детей. У них есть новые игрушки, подаренные Вивер, и, думая, что у них есть преимущество, они бросаются в атаку. Здесь вы думаете: *"О, это история, в которой волки нападают и убивают"*

непокорных людей, а Клайтал пытается остановить их, но они не слышат его разумных слов о мире сквозь звуки кровавой резни? Верно?"

Неверно. Клайтал не выступал против насилия. Нет, Клайтал возглавил атаку, его ярость вырвалась из сердца и взорвалась в крови. Он был первым когтем, отдирающим плоть от кости, первой челюстью, сомкнувшейся на хрупком черепе отступающего человека. Он попробовал кровь на вкус, почувствовал, как она оmyвает его, словно целительный прилив, и другие Гару присоединились к нему. Они расправились с дерзкими обезьянами, как со скотом. Это было быстро и легко, и после этого мех Клайтала был забрызган кровью.

Как вам такое равновесие? Разве просветление обычно приходит в конце раздирающего когтя? Здесь наш уважаемый, почтеннейший старейшина проповедует толерантность, а сам вынужден сделать пятиминутный перерыв, чтобы резать несколько невинных. Это не слишком помогло ему в его деле. Стыд, который он испытывал, был как якорь, привязанный к его сердцу. Его душа сжалась от запаха смерти, который витал вокруг него, и он пошел искупаться в реке. Как только он очистился, он оставил остальных. Он просто ушел в другом направлении, решив никогда не возвращаться к ним. Не потому, что ему было стыдно перед ними, а потому, что ему было стыдно перед самим собой. Унизительность того, что он сделал, отличала его от остальных, решил он. Слишком легко было наблюдать, как равновесие, к которому он так тщательно стремился, скатывается в красную, красную ярость. Поэтому Клайтал смирился с тем, что ему следует навсегда отделиться от мира, и стал почти одержим желанием овладеть своим внутренним огнем. Он решил держать свой гнев в себе, запертым, закрытым, запечатанным внутри себя. Таким образом, такая серьезная ошибка никогда не могла повториться.

Похоже на кого-нибудь? Похоже на любого звездочета, которого вы знаете? По-моему, похоже на многих из них. Клайтал обманул нас всех. Его поступок - и его стыд за этот поступок - все еще поет печальную песню в нашей крови, и это позорит нас по сей день. Мы роем внутри себя глубокие ямы и хороним наш гнев, и в процессе мы идем далеко в стороне от других Гару. Хорошо ли это? Кто-то говорит "да", кто-то "нет". Я сам не знаю и не настолько мудр, чтобы решать. Может быть, это дорога, по которой нам суждено идти, а может быть, мы только так думаем, а на самом деле это дорога, которая ведет в никуда. Я знаю только одно: история, которую я знаю о Клайтале, - это не та история, которую рассказывают в Школе Звездочетов.

Постскриптум к этой истории заслуживает того, чтобы быть рассказанным. Как племя, мы одержимы равновесием, миром, держим нашу ярость на привязи внутри, чтобы не вырваться из цикла. В прошлом году я был в Шанхае, в провинции Шаньдун, и хотел вывести несколько крошечных секретов нашего племени у торговца барахлом тенгу, но он был занят покупкой сигарет, поэтому я остановился, чтобы помолиться в местном храме. Там был еще один представитель нашего племени; я не скажу вам его имени. Он казался мудрым, и он был Рагабашем, как и я, так что я решил прощупать почву и рассказать ему свой маленький секрет о Клайтале. Он воспринял это очень хорошо. Под "хорошо" я подразумеваю то, что он откусил кусок мяса от моего плеча, проделал рану длиной в фут, которая позволила моим ребрам дышать свежим воздухом, и

затем сбросил меня с крыши храма, где я упал с высоты пяти этажей. Затем он исчез в ночи. Как вам такое равновесие? Ах, Клайтал, твое проклятие продолжает жить.

Война Позора

Воды-Быстрые-и-Спокойные был балансиром, Полуднем, который жил во времена, которые одни называют Войной Ярости, другие - Войной Позора. Его дух продолжает жить как наш предок, говоря с нами в спокойные времена. Сейчас он рассказывает нам о времени, в котором он жил:

Позвольте мне говорить о равновесии. Это мой дар.

Равновесие, говорили мы когда-то, приходит от совершенства мудрости. А как можно достичь совершенства мудрости? Воздержанием, говорили мы. Тот, кто находится на пути равновесия, кто идет по тончайшей ниточке через огромное и пустое ущелье, не должен действовать необдуманно, иначе он упадет в смерть. Воздержание должно соблюдаться в отношении всех вещей в этом мире и в наших душах. Воздержитесь от убийства. Воздерживайтесь от похоти. Воздерживайтесь от жадности. Воздерживайтесь от эмоций удовольствия, печали и гнева, ибо они непременно собьют вас с пути хождения по натянутой струне.

В мое время наше племя было немногочисленным, как и сейчас. Мы не размножились, как другие. Наступило время, когда гару решили, что они - величайшие из Меняющихся Кровь, что они могут требовать покорности от духов и других меняющих форму. Люди-кошки хранили тайную мудрость вдали от мира, а люди-крысы хоронили сокрытые реликвии глубоко в недрах своих гнезд. Лисицы знали ответы на многие загадки, а Коракс тайно общался с самой Гайей. Гару стали ревновать. Было решено, что эти дары по праву должны принадлежать им, и они решили отнять их у других. Сначала они просили, но их встретили с презрением. Следующим вариантом было взять желаемое силой. Много крови было пролито. Целые расы Меняющейся Крови были навсегда потеряны, чтобы никогда не возродиться на великом Колесе Веков. Кабаны, летучие мыши, быки - все они были начисто стерты из смертного плана, чтобы никогда не появиться вновь. Поля битвы были пропитаны смертью.

Мы, Звездочёты, сдерживались. Мы воздержались от суждений. Единственным правильным выбором, решили мы, был путь бездействия. Путь бездействия не был сопряжен с опасностью. Не было никаких опасений, что мы сорвемся с нашего качающегося каната. Конечно, мы давали советы. Мы призывали других Гару, даже других представителей Меняющихся Кровь, попытаться найти совершенство мудрости и равновесия, к которому мы так отчаянно стремились. Некоторые слушали. Большинство - нет.

Одна из нашего племени, Киру Пятицветная Звезда, не согласилась с нашей политикой сдержанности. Она обратилась к нашим старшим членам и попыталась убедить их вмешаться, выступить против наших более жестоких собратьев. По ее словам, она была в лесу и увидела большую резню Окумы, детей Медведя. Похоже, сказала она, что они даже не сопротивлялись, что их просто собрали в кучу и выпотрошили, как рыбу, на лесной подстилке. На ее руках была засохшая кровь, ржаво-красная. Старейшины отказали ей. Она пошла

ко мне и попросила меня отринуть наши ограничения и подавить наш страх, чтобы помочь ей защитить Меняющих Кровь, которых тиранили наши соседи гару. Я отказал ей, и она сказала, что делает все сама.

Она ушла от нас. Ушла, одна, в темную ночь. Я знал, что не смогу простить себя, если не попытаюсь остановить ее, потому что она стояла на грани окончательного дисбаланса. Ее нужно было оттащить от края, чтобы вернуть ее хоть на шаг ближе к Пути. Киру была моей сестрой, мы были из одного помета, и я не позволил бы этому случиться с ней. Я отправился за ней.

Она была неуловима, как морской змей; как только мне казалось, что я нащупал след, ведущий к ней, она уходила, и я терял след. В какой-то момент я потерял ее запах на много дней и был уверен, что не смогу ее найти. Духи уже шептались, что она совершала тайные нападения на других гару, что она испортила их питьевую воду и украла их оружие, чтобы бросить его в самые глубокие ямы и озера. Но потом, у храма Амидадзи, я услышал, что недалеко, на полях Дан-но-ура, бушует великая битва. Я знал, что Киру будет там, и отправился туда.

Но я опоздал. Битва пришла и прошла, как быстро разгорающийся пожар, и теперь некогда изумрудное поле было забрызгано красным. Повсюду лежали трупы; почти все Окума, их массивные тела возвышались, как кучи грязи, остывая в лучах заходящего солнца. В небе роились мухи. Сквозь прогорклый запах смерти я уловил знакомый запах, и мой нос подсказал мне, что Киру была здесь. Я почувствовал запах цветов, которые она заплетала в волосы, и масел, которыми она умывалась. Я также почувствовал запах ее крови.

Она лежала поперек боевой формы другого гару, чье горло было разорвано рваным ударом когтей или зубов - когтей или зубов Киру, предположил я. Ее собственный живот был вспорот, кишки разбросаны вокруг нее в кучу. Духи ухаживали за ней. Бабочки пробовали ее слезы, шепчущие призраки утирали ей лоб листьями. Она умирала, а я стоял возле нее на коленях и говорил, что могу отнести ее в храм, там мы исцелим ее и поговорим о ее проступках. Киру лишь улыбнулась мне, ее зубы были вымазаны пунцовой краской, и она рассмеялась слабым смехом.

"Мусо, - сказала она (так меня когда-то звали), - не моя небрежность убила меня, а твоя". Я сказал ей, что не понимаю, что она выбрала путь чрезмерности и, в свою очередь, вывела себя из равновесия. Она снова рассмеялась.

"Ты говоришь не о равновесии", - сказала она, и я ей не поверил. Ее покрытые ссадинами губы двигались, говоря мне следующее: "Баланс - это нахождение равной меры во всех вещах. Если положить четыре камня на одну чашу весов и четыре на другую, они будут сбалансированы. Для нас, брат мой, есть две чаши весов. Есть действие, а есть бездействие. Ты положил все свои камни на одну чашу. Я решила распределить их поровну. Я понимаю умеренность и сдержанность, но я также понимаю, что когда мир призывает меня на битву, я буду там. Твои весы

наклонены в одну сторону. Кто же тогда лучше сбалансирован, ты или я?".

Она снова засмеялась, и я сказал ей, что не согласен с ней, но это не имеет значения. Я попытался поднять ее и отнести в храм, но она закашлялась, и на мое плечо упал огромный сгусток крови... а потом ее глаза потухли, и ее душа ушла. Я в последний раз взглянул на это место, чтобы увидеть царившую здесь резню, и мысленно сказал себе, что Киру была неправа, что ее выбор действительно был путем дисбаланса. Я отправился домой с каменным лицом, чтобы больше никогда не думать о Киру.

Прошло совсем немного времени, прежде чем я впал в печаль, которая усыпляет дух, и не имело значения, выбирал ли я действие или бездействие, потому что я был неспособен по-настоящему понять ни то, ни другое. Я знал только серость, мрачную яму внутри себя, которую я никогда не понимал. Я прошел этот путь, десятки лет спустя. Я так и не вышел из нее, так и не оправился. Война Позора была ужасным временем для всех нас, понимаете, и каждый из нас держался за свой собственный стержень позора и стыда. Наш величайший позор как племени заключался в том, что мы никогда не делали ничего, чтобы встать на пути у истинного дисбаланса, а мой собственный величайший позор - в том, что я никогда не помогал единственному, кто действительно пытался. Таков ход времени, все записи о наших унижениях становятся ясными для нас только тогда, когда уже слишком поздно.

Небесные соглашения

Некоторые рассказы о нашем племени - это не столько миф, сколько история. Но все же эти моменты прошлого в основном скрыты от нас. Мы тогда еще не родились, и хотя некоторые вели письменные записи, эти записи либо были уничтожены со временем, либо были так хорошо спрятаны, что их до сих пор не удалось найти. Но наше племя лучше, чем другие племена, сохранило связь с прошлым. Другие считают своих предков далекими и мертвыми. Но наши по-прежнему живут в нас, как ветер, и, по сути, являются нами на самом деле. Один из наших предков очень хорошо это знает. Он - Манджуши Благородный и Нежный, и в его голосе - тысяча голосов. Примите к сведению, духи:

Я - мать и отец многих. И я - дитя многих других. Вы - духи, но ваша память преходяща. Моя же вечна. За десять тысяч лет было тысяча Манджуши, у каждого из них было свое имя и свой ум, но одно и то же сердце. Это сердце все еще бьется внутри меня, и оно видело огромную историю. Я могу рассказать тебе многое из той истории, которая была потеряна для нас. Мой меч мудрости может сократить ваше невежество до приемлемого.

В ранние времена человечество начало прокладывать свой путь к тому, что называется "цивилизацией". Они начали строить здания выше собственной головы, воздвигать статуи своих почитаемых лидеров и смотреть на небо, размышляя о том, что же все это на самом деле значит. Наш род, и под этим я имею в виду не Звездочетов, а всех Гару, попытался уничтожить сначала кланы людей, а затем расы Меняющих Кровь. Обе попытки, к счастью, провалились, но мы (а теперь я имею в виду наше племя) получили огромные шрамы. Наши души были потрепаны, разорваны,

как изъеденная молью ткань. Мы покинули других Гару и решили путешествовать в одиночку, считая свой путь "высшим". Многие, кто еще помнит этот выбор, сегодня называют его одной из причин, по которой мы покинули Народ Гару в ее нынешнем виде. В конце концов, если мы сделали это раньше, разве мы не можем сделать это снова? (Хотя, как вы узнаете, духи... история имеет странный способ возвращаться назад).

Поскольку мы ушли от остального волчьего народа, и из-за наших вопиющих ошибок как с людьми, так и с другими Меняющими Кровь, многие из нас хотели возместить ущерб. В первую очередь мы обидели людей, а они больше всего нуждались в нашей помощи. Один из моих предков знал звездочета по имени Рахула, и Рахула объявил, что станет "Хранителем несмышленных". Мужчины и женщины были самыми несмышленными из всех, и Рахула отправился в города людей, чтобы научить овец пасти самих себя. Рахула стал советником, и когда он не был занят советами у трона, он учил других из нашего рода делать то же самое. Вскоре большая часть племени Звездочетов ходила по улицам людей, просвещая их, как умела. Рахула, уже пожилой человек, составил первый из Трех Соглашений Племен Звезд: Небесное Соглашение Невежественного Человека. В этой декларации просто говорилось, что мы в большом долгу перед этими смертными детьми Гайи, и что мы научим их быть сильными и оказывать должное почтение своей матери. Мы научили их читать будущее по звездам и ориентироваться по ним.

За это время мы столкнулись с множеством проблем со стороны других людей, которые хотели сделать то же самое, что и мы. Однако эти советники стремились не к просвещению и возвышению народов, а к их низвержению в страдания и разврат. Вскоре многие короли попали под власть древних демонов, таких как Эмма-О, Дагон или Каору-Синдзи. Мы сражались с ними на каждом шагу.

Со временем наш долг был оплачен. Люди, которых мы направляли, вышли из тьмы и были способны управлять собой. Они могли взять на себя наши роли, направляя друг друга. Наша рука больше не требовалась. И вот мы перешли ко второму долгу, к Меняющим Кровь.

Ума Махешвара, еще одна представительница нашего племени, поняла, что нам нужно отдать тяжкий второй долг, и взялась за дело. Она возглавила небольшую группу теургов-звездочетов, которые называли себя Картографами Тайных Дорог. Они изучали природу Драконьих Путей, стремясь использовать нерассказанные истины этой огромной сети энергетических линий. Оттуда они искали новые пути в Зеркальные земли Умбры, а также находили забытые места силы в плоти Гайи, которые все еще пульсировали энергией. Они проникали в глубины вселенской тьмы, пробирались по подземным мирам и парили в небесах. Обнаружив эти тайные ходы и священные места, они передали всю информацию различным дворам хенгейокай, которые все еще оправлялись от потерь в Войне позора. Затем Ума потребовала, чтобы все Звездочеты поступили так же, как она и ее последователи. Остальные

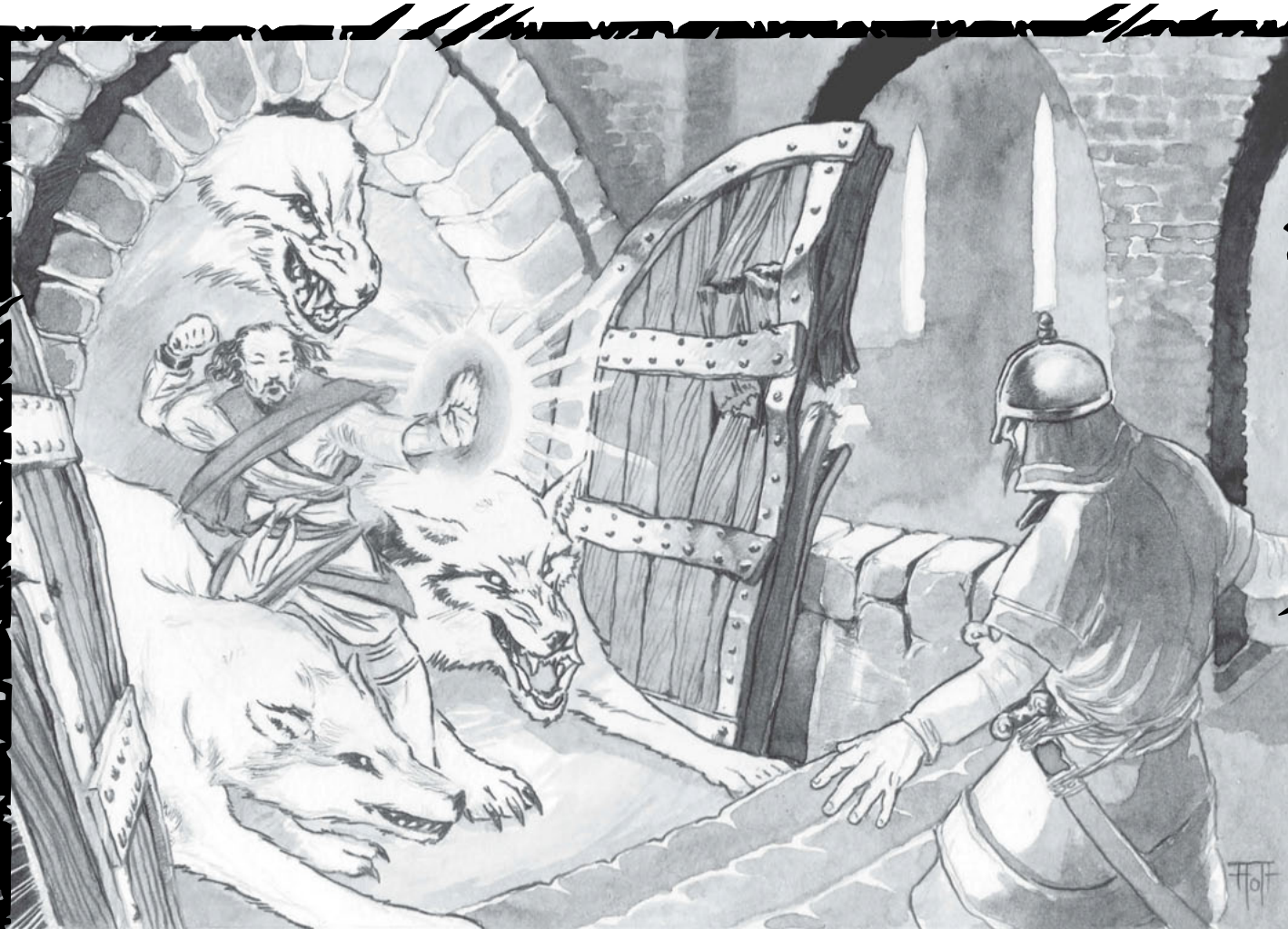
нуждались в силе, и Звездочеты дали бы им ее во искупление нашего прошлого безразличия. Так было составлено второе из Соглашений - Небесное Соглашение о Даре Небесных Тайн.

К этому моменту мы почти полностью оторвались от всех остальных Гару. Мы были настолько увлечены либо путями людей, либо путями других Меняющих Кровь, что Гару подозревали, что мы взяли и умерли, отдавая дань постулату Литании, гласящему, что не должно обременять племя своей болезнью. Возможно, в каком-то смысле мы так и поступили. И никто не ожидал, что мы вернемся и снова начнем общаться с другими Гару... но именно это и произошло.

Великое зло поднялось из песков и гор пустыни в местах, которые сейчас называют Ближним Востоком. Нет единой правды о том, что произошло. Одни говорят, что древний саркофаг был вновь открыт, и из него вырвались злобные духи, другие утверждают, что великие демоны не были удовлетворены своими владениями и стремились украсть еще больше. Какой бы ни была правда, черные следы Вирма были видны во всем. В каждой сожженной деревне, в каждой резне, в каждом людоедстве. Все имена Разрушителя были произнесены: Кунг-Кунг, Многоножка, Предатель, Шайтан, Йоми. И все его инструменты тоже были использованы. Пожирающие плоть бакемоно бродили по земле, как ходячие мертвецы, ядовитый красный дождь разъедал кожу смертных, вампиры Кин-Дзин выходили по ночам из своих глубоких пещер и вынюхивали кровь. Великие чудовища раздувались от дыхания Вирма.

Наши братья Гару, возглавляемые племенем Безмолвных Странников, сражались с этим черным приливом на каждом шагу. Много крови Гару пропитало каменистый песок на севере над плодородной долиной, и медленно, но верно Странники теряли своих, их численность опасно сокращалась. Мурукан, Красный, воин нашего племени, наделенный силой предсказания (как и многие из нас), однажды ночью, когда он скакал волком по берегу реки Ганг, увидел видение: опухоль раздулась и увеличилась, и если ей дать расти, не будет ничего, что она не поглотит. Равновесие будет нарушено. Гайя тоже будет съедена, наша Изумрудная Мать разорвана на кусочки.

Мурукан быстро возглавил работу по созданию и применению третьего соглашения: Небесное Соглашение Королей-Хранителей. Это соглашение требовало, чтобы все Звездочеты сначала создали своих союзников (как из людей, так и из Меняющих Кровь), а затем вывели их всех на поля сражений, чтобы вырвать жизнь из пасти Вирма. Это был наш долг, сказал Мурукан. Он описал наше племя как пустой сосуд, лишенный самостоятельности и индивидуального мышления. Мурукан объяснил, что мы подобны пустым весам, идеально уравновешенным, и наша задача - поддерживать это равновесие в мире. Единственное, чем нас можно наполнить, - это порыв ветра ответственности и обязательств, и вот что это было. Обязанность.



Мы пошли. Мы повели наших союзников в бой. Армии людей сражались с отвратительными бакемоно. Кораксы ковырялись в глазах врагов, а пауки и крысолюды заманивали чудовищ в тайные ловушки. Хан и Нага сражались как звери, бок о бок с нами - и, что еще важнее, с другими Гару. В течение многих лет, после того как многие смерти были жизнью возвращены в Цикл Бытия, мы добились победы, пусть и временной, над хитростью и извращениями Осквернителя. И мы думали, что воссоединились с народом Гару, возможно, навсегда. Теперь я вижу, что мы ошибались.

Война Великого Дисбаланса

Шли столетия. Членов нашего племени оставили разбираться с миром по своему усмотрению. Другие племена держались своего курса, твердо следуя в одном направлении. Мы - нет. Некоторые Звездочеты оставались в королевствах людей, влияя на династии, баронства, калифов мира смертных. Другие ввязывались в политику Гару или обучали других Гару некоторым (хотя никогда не всем) нашим тайным откровениям. Некоторые путешествовали стаями, но большинство придерживалось принципа "наставник и ученик". Ничто не было постоянным; все вещи менялись. Но мы всегда старались создать баланс и гармонию, ибо это был наш путь.

Мы сидели под деревьями и учили будущих бодхисаттв природе равновесия. Мы стояли в тени, когда мудрец по имени Иешуа бен Йосеф родился в

пустыне. Мы защищали Пекин, город Бога, от голодных духов и демонов, призванных безумными магами. Мы позволили эпидемиям вонзить свои зубы в мир, потому что поначалу они были всего лишь проводниками Цикла Бытия, ибо смерть должна навсегда остаться естественной частью мира. Мы наблюдали, как эти болезни были использованы Пожирателем Душ и Зверем Войны для их собственных мрачных целей. Мы ходили среди пилигримов Мухаммеда, внимая их разговорам скрепя сердце. Многие записи людей и гару говорят о том, что нас не было в мире. Это неправда. Мы никогда не отсутствовали. Но мы были молчаливы.

Но в конце тринадцатого века наше молчание кончилось. Немногие чужаки нас даже сейчас понимают, какой резкий раскол произошел между членами нашего племени. Была ли это гражданская война? Да, ее можно назвать таковой, поскольку наши идеологические различия были столь велики, что это заставило нас сражаться друг с другом. Наше равновесие рухнуло, как карточный домик, и мы проливали кровь других звездочетов, а не кровь Осквернителя, как следовало бы.

Во-первых, из плоскогорий и степей Монголии поднялся кочевой народ, оторванный от влияния всех цивилизаций. У этих людей был особый уклад, который подходил только им; они оставались неграмотными и технологически отстающими, но они были сильными мыслителями, стратегами и, самое главное, выживальщиками. Среди них было много нашей Родни, и несколько стай Звездочетов были рассеяны среди них.

С Шелкового пути пришли люди со злым сердцем. Они принесли с собой чуму. У них были изобретения, которые поражали воображение кочевников и заставляли их сердца болеть. А потом Звездочетам и их сородичам стали сниться сны. Эти сны показывали нового врага - или, по их мнению, "истинного" врага. Это был не Вирм. Разрушитель когда-то был агентом равновесия, но его обманула и заманила в ловушку коварная Паучья Королева, которая сошла с ума. Ее безумие сделало ее опасной, и поэтому она должна была быть уничтожена.

Когда монголы обнаружили, что их побуждает к действию блестящий полководец Чингисхан, они не знали, что за этим действием стоят Звездочеты. Монголы пронесли по миру, как пожар. Первые удары пришлось по замкам Восточной Европы и крепостям ислама. Многие погибли. Монголы были жестоки; когда им не удавалось одолеть противника, по ночам тихо приходили Звездочеты, вырезая бойцов и лидеров врага, пока его ряды не поредеют. И все это во имя уничтожения того, что принадлежало ей, Ткачихе.

Пока они это делали, из Срединного Царства, из Китая и Японии поднялась другая группа нашего рода. Это была группа Звездочетов, которые предпочитали тихий, созерцательный путь. Поэты, пророки и философы. Они выбрали безмятежную жизнь в бездействии. Считалось, что воды остаются спокойными только в том случае, если их не тревожить. Они предпочитали никогда не тревожить мир, а только наблюдать за ним и предлагать руководство, просвещение и истину. Они разделились на пары (снова союз наставника и ученика), чтобы проповедовать этот путь среди других звездочетов, гару и Меняющих Кровь.

Последняя треть нашего племени была теми, кто был наиболее похож на других Гару. Это были Звездочеты, которые считали, что долг важнее всего остального. Долг перед Гайей, друг перед другом, перед смертными. Они путешествовали стаями, редко оседая на одном месте, но всегда пытались повлиять на мир, куда бы они ни шли. Они сражались бок о бок с другими Гару, стремясь привить им сдержанность и равновесие, прежде чем снова уйти. Их главным врагом оставался Вирм и его демоны. Нет страшнее дьявола, чем Развратитель.

Нет нужды говорить, что эти три фракции не могли - или не хотели - прийти к согласию. Те, кто выступал за бездействие, ходили среди Звездочетов, помнящих свой долг, пытались доказать свою правоту, но их проигнорировали. Тогда они отправились к монгольским стаям, чтобы умолять о бездействии, и их головы были отправлены обратно на Восток... отдельно от тел. Тем временем монгольские Гару и лояльные Звездочеты снова и снова вступали в схватку, перерезая друг другу глотки на каждом шагу, каждая сторона пыталась навязать свою собственную концепцию "равновесия" и каждая боролась со своим собственным "врагом". Лояльные утверждали, что монголы поддались Вирму, а монголы говорили, что что лояльные навеки связаны тошнотворным шелком Вивер. Никакого компромисса не было.

Монголы менялись в течение последующих веков (даже дошли до того, что стали использовать передовые китайские технологии, явные инструменты Вивер), но звездочеты, которые предпочитали разрушать паутину Вивер, просто ушли в другие культуры и другие места. Их можно встретить и сегодня. Ответственные Звездочеты уменьшались в числе, не будучи полностью принятыми ни одной группой, не находя никакого вознаграждения (и только смерть) за услуги, оказанные миру. Сегодня их число по-прежнему невелико, но они никогда не исчезают полностью. А число Звездочетов, предпочитающих бездействие, увеличилось. Все больше и больше представителей нашего племени обнаруживали, что сохранять равновесие в лодке означает никогда не вставать. Сидя в центре, тихо и неподвижно, можно удержать судно на плаву. Многие из них существуют и сегодня, хотя многие погибли в Шигалу.

Разделение все еще существует, Война Дисбаланса продолжается, и наше племя никогда не будет прежним после этого разделения. Некоторые ученые и пророки в нашем племени верят, что когда-нибудь мы примиримся и соберемся под общим знаменем, хотя я сам боюсь, что "общее знамя" будет ничем иным, как нашей полной гибелью.

Звездочеты На-Дене

Питер Ву - ученый, научный член нашего племени, который на первый взгляд может чуждым нашему пути. Питер принял способы изучения, которые Вивер сделала доступными для всех нас. Он много работает над вопросами происхождения, истории и будущего Звездочетов, и без его вклада обсуждение нашего племени было бы неполным. Мы гордимся тем, что он одной с нами крови. Вот его выводы:

Я немного ученый, немного историк. Я обращаюсь к духам или звездам так же часто, как к книгам, окаменелостям или результатам анализа ДНК. Но в данном случае я был удивлен, узнав то, чего не знали даже древние духи. Давайте поговорим о Новом Свете.

Что ж, для начала давайте вернемся еще раньше. На пять тысяч лет назад или около того, если быть точным. В то время группы ранних кочевников в течение нескольких поколений пересекали Берингов перешеек (ныне, очевидно, затопленный), и именно так на Американском континенте появилось коренное население. Эти евразийцы, придя на западные континенты, были достаточно любезны, чтобы нарисовать несколько изображений на стенах пещер, которые мы обнаружили спустя многие тысячелетия. На этих изображениях изображены простые фигуры, размазанные по камню, а вокруг них - большие собаки. Или, возможно, волки. На периферии рисунка, в настороженных позах, нарисованы еще собаки/волки, но эти стоят на двух ногах. Согласно человеческим теориям, эти фигуры представляют собой первобытных богов или духов, или, возможно, просто зверей, преследующих племена. В преданиях гару, конечно, говорится, что этих кочевников так или иначе направляли Гару, и, следовательно, эти звероголовые люди представляют племена Вендиги, Уктена и Кроатан.

А что, если я скажу вам, что, по моему мнению, некоторые из этих Гару были Звездочетами? И что эти местные звездочеты сохранились по крайней мере до семнадцатого и восемнадцатого веков? Слушайте внимательно, духи. Слышите ли вы их шепот где-то там, снаружи? Знаете ли вы, кто они? Потому что я думаю, что знаю.

Я обращаюсь к записям одного из членов нашего племени, эстонского звездочета по имени Карел Дитя Ветра. Карел прибыл в Новый Свет незадолго до 1700 года, помогая в плавании небольшой группе кораблей, поскольку ему "повезло" с его способностями (хотя легко предположить, что он не был счастливым, а просто одним из представителей нашего племени, хорошо обученным звездной навигации и общению с духами ветра). Карел доплыл до места, которое со временем стало штатом Нью-Йорк, и в течение многих лет путешествовал вверх и вниз по побережью, помогая кораблям благополучно добраться от Вирджинии до французских поселений в Канаде. По пути он смог поговорить с духами этого "нового" места и узнать их секреты. Но их тайны иногда озадачивали его; в частности, Карела беспокоили странные сны и загадочные послания духов северного ветра. Они говорили ему снова и снова: "ТВОЯ КРОВЬ ЗДЕСЬ, СРЕДИ ПОТЕРЯННЫХ". Сны показывали ему образы теневых фигур, освещенных глифом нашего племени. Эти послания и шепот заставили Карела в более зрелом возрасте отправиться на поиски этой загадки, что он и сделал в глубоком, снежном сердце Канады.

Это заняло почти всю его жизнь, но он нашел группу членов туземного племени. (Без помощи других аборигенов Гару, надо сказать. Вендиги чуть не загрызли его, а Уктена говорили загадками, в решении которых было столько же пользы, сколько в гордиовом узле). Их было немного, не более двух дюжин. Он сказал, что они "едва похожи на нас", отметив смуглую кожу и более крупные тела. Но он также упомянул эпикантус, встречающийся у азиатов, и, что еще важнее, что их уклад похож на наш. Они были не воинственными, а созерцательными. Аскеты, по сути, и довольно жестокие по отношению к собственному телу. Они вырезали на своей плоти шрамы и вешали себя на огромных деревянных крюках во время "ритуалов очищения". Но они также были очень близки друг к другу, очень семейственны. У них было много родни, и они свободно ходили среди них, как звери. Карел называл этих людей "Енисейцами", хотя я лично называю их "На-Дене", основываясь на китайско-тибетских языковых корнях, на которые Карел намекает в своих дневниках.

Вот что мы знаем о На-Дене:

Их молодые люди проходили долгие обряды перехода, углубляясь в Небесную Умбру, путешествуя в дальние пределы между звездами и мирами. Многие из них никогда не возвращались, а те, кто возвращался, считались полноправными членами племени.

Они почитали тотем, который, насколько Карел мог описать, представлял собой призрачный дух, состоящий из дыма и ветра. Он не мог общаться с ним, но видел его в своих снах.

На-Дене делились на две подгруппы: Косатки и Ворона. Карел не говорит больше на эту тему, но считает, что они использовали эти обозначения как "команды" для занятий спортом, общественных собраний и ритуалов.

Они, как и человеческие племена тлинкитов и эйяков, проводили длительные церемонии "потлатч". (Это были большие пиры, ритуалы и молитвы, длившиеся много дней.) К гостям (таким, как Карел) относились как к членам королевской семьи, и в конце церемонии их одаривали подарками. Самому Карелу подарили маленькую куклу, сделанную из камней и веток.

Эти люди предпочитали молчание. Никаких слов, только жесты рук или движения губ, но слова, похоже, обладали силой и предназначались для особых случаев.

И на этом все заканчивается. На-Дене исчезают с окончанием дневника Карела, как и сам Карел Дитя Ветра. Как будто их вообще никогда не существовало. Я углубился в поиски дальнейшей истории. Я поговорил с самыми старыми деревьями и ветрами, которые смог найти в окрестностях приблизительного местонахождения этих странных членов племени. Я также изучал наскальные рисунки, и что я нашел? Каким-то образом На-Дене были уничтожены. Их постигла та же участь, что и большинство их местных соседей? Белые поселения посягнули на аборигенное население, что привело к фактическому исчезновению многих коренных жителей. Европейские Гару тоже были частью этого погрома - могли ли они убивать На-Дене? Или существа Вирма застали их врасплох ночью? Я не знаю. Могу лишь сказать, что основание Нового Света было одновременно триумфом выживания и бурей пропитанной кровью агрессии.

Вкратце, я напомним об одной из записей Карела, сделанных им еще до встречи с На-Дене/Енисейцами. Ему приснился сон, и в нем змея спустилась со звезд, как змея спускается с ветвей дерева, и она сказала ему, что он встретит потерянных членов племени, и что однажды они "приведут нас всех домой". Я не знаю, что это значит. Наше племя теперь официально вернулось домой (и по праву), но мы ничего не слышали о предках На-Дене. Это меня озадачивает. Возможно, Карел просто бредил. Скорее всего, мы никогда этого не узнаем.

Расширяющаяся Пропасть

Голос Манджуши доносится до нас, когда он снова призывает своих предков рассказать больше историй о нашем племени и их деяниях. Здесь мы попадаем в Китай конца девятнадцатого века:

Разделение нашего племени усугублялось по мере того, как время стремительно несло вперед. По мере того как шло время, между членами нашего племени увеличивался разрыв, а также разрыв, который медленно отделял нас от остальной части народа Гару. Возьмем 1839 год.

Один из моих предков в то время, Цзе Хуэй, был занят укреплением мира и согласия между народами Китая. Остальной мир развивался, оставив китайцев в стороне, ускоряясь, и китайский народ был потерян в этой мешанине. Но они оставались непоколебимы и

начали курс "Самоукрепления", движение, которое втянуло народ в великий водоворот производства и торговли. Именно в это время Цзе Хуэй стал называться "Посредником Слушателей", поскольку он прислушивался к проблемам своего народа (Гару, Родни и других) и направлял их на путь просветления, надеясь освободить их от гобелена страданий, которыми мы все навеки связаны. В процессе укрепления китайское правительство объявило, что опиум больше не будет ввозиться в страну, поскольку он развращает население и отвращает их умы от чистоты. Англичане были основными импортерами этого наркотика и вкладывали значительные средства в торговлю опиумом. Они воспротивились указу и продолжали импортировать его, невзирая на повеление китайского правительства.

Китайцы пытались блокировать торговые суда, а в какой-то момент устроили блокаду из джонковых судов, чтобы не допустить британцев в гавани. Западные корабли были успешно отогнаны, но спустя несколько месяцев британцы вернулись. На этот раз с артиллерией.

Концепция "самоукрепления" была утрачена в последовавшей войне за опиум. Китайский народ переоценил свои шансы против иностранной державы. Они не могли сравниться с британским оружием, имея в своем распоряжении только старую артиллерию и устаревшее вооружение. Китайцы потерпели страшное поражение, людей унижали, подвергали пыткам и даже убивали на улицах. Цзе Хуэй ходил среди китайцев, пытаясь направить раненых к храмам и другим местам, где можно было получить помощь. Он ожидал, что в любой момент на него нападут запятнанные Вирмом солдаты, которые прибыли на британских судах. Цзе Хуэй был атакован - но не Вирмом. Вместо них на кораблях находились Серебряные Клыки и Повелители Тени, представлявшие иностранные интересы, и они, как и люди, шли по тесным проспектам, расстреливая отставших и закалывая тех, кто сдавался. Цзе Хуэй едва спасся.

Мой предок заботился о его ранах, которые зажили через несколько дней. Но еще хуже были раны, поразившие его душу, хуже, чем могли бы сделать пуля или клинок. В 1842 году Китай подписал "договор" в Нанкине с англичанами. Договор не давал никаких уступок китайцам и предоставлял британским империалистам чрезвычайную торговую и правительственную власть, вдвойне унижая китайский народ.

Когда Западной империи развязали руки, все стало еще хуже. Британия предоставила многим иностранным державам прямой доступ к ресурсам Китая, и вскоре каждая европейская страна (и даже Америка) пустила свои корни в китайскую землю. Фермы захватывались без раздумий, людей выгоняли под дождь или порабощали и увозили за океан. Все это время Цзе Хуэй наблюдал и учился, а его сердце становилось темным и холодным, как железо. Он старел, и тело его слабело, но разум и сердце раздувались от гнева и огня. Он посылал шепотки через свою сеть Родни, подталкивая ключевых фигур то в ту, то в другую сторону, пока его слова не достигли ушей самой вдовствующей императрицы. Она



знала, что дьяволам из-за моря пора ослабить свою хватку, и поэтому выступила с заявлением о независимости. Это имперское послание, разосланное по всем китайским провинциям, заканчивалось одной важной фразой: "Давайте не будем думать о заключении мира".

Цзе Хуэй все это время пестовал тайную группу простолудинов. Большинство из них были смертными, забытыми и брошенными, хотя некоторые были Гару или кинфолками. Эта группа, Кулаки Праведной Гармонии, изучала древние боевые приемы и обрывки старой магии. В течение первых месяцев 1900 года Кулаки атаковали любых иностранцев. Миссионеры, торговцы, солдаты - никто не мог противостоять силе Кулаков. Цзе Хуэй отказался от мирного пути и облачился в одежды войны, и что это была за война! Чужеземцы начали терять хватку, их взяли в осаду во всех городах, где они были представлены. Кулаки почти победили, но вдруг, в последний момент, из разных стран прибыло подкрепление. Снова появились Серебряные Клыки и их лакеи Повелители Тени, и снова Китай был унижен. Столица была разграблена, а Запретный город подожжен. А Цзе Хуэй был схвачен и казнен Повелителями Теней как "предатель" Народа Гару.

Это было темное время для Китая и темное время для нас. Многие наши братья родом из Китая, и даже те из нас, как я, кто пришел из других земель, наши души все еще чувствуют страдания, выпавшие на долю наших предков. Мы чувствуем внутри себя конфликт. Чужеземцы пришли с большой силой и технологиями Вирма. Вирм не был господствующей сущностью, и все же это привело к большим страданиям. Гару, которые пришли и сражались, не были тронуты Осквернителем, а действовали только в эгоистических интересах Запада. Это разделило нас раз и навсегда. Это положило начало грядущим событиям.

Грядущая Печаль

Некоторые из нашего племени считают, что последние времена не наступили, что это не более чем пустая паранойя, которая возникает на рубеже веков и тысячелетий. Другие уверены, что Шестая Эпоха уже наступила или наступит в ближайшее время. Некоторые даже считают, что наша работа становится все более бесполезной, и мы, как говорится, занимаемся не более чем перестановкой стульев на "Титанике". Одна из нашего племени, певец мифов Галлиард из Индонезии, считает, что Эпоха Печали наступила уже давно. Она - Глаза-Звездного-Серебра, и сейчас она расскажет нам о своих выводах:

Я - ваша дах ахиэ, ваша тетя, ваша сестра, и я позволяю своему голосу донестись до вас, духи, потому что эти слова должны быть услышаны. Уже давно у нас есть доказательства того, что наступают последние времена. Много произошло, чтобы подтолкнуть Колесо ближе к следующей эпохе, Шестой эпохе, эпохе скорби. Теперь это произошло. Почему мы ничего не делали?

Посмотрите на смерть, случившуюся много десятилетий назад. Один из моих предков был Звездочетом, который пытался спасти свой кинфолк от ужасных зверств японцев в Нанкине. Сотни тысяч ее друзей и родных были замучены и убиты. Десятки тысяч женщин были изнасилованы. Я до сих пор чувствую эту

боль. Во западной половине мира миллионы людей погибли в отдельных Холокостах, многие в России, многие в Европе. Затем противовес боли и страдания сместился на другую сторону, и были сброшены две ужасные бомбы, одна на Хиросиму, вторая на Нагасаки. Белая Дама, ужасный тотемный дух такого зверства, родилась из распыленной плоти и холодного света. Позже она настигнет многие страны, даже нашу родину Индию в 1974 году, когда начались испытания в Похране. Совсем недавно она унесла много жизней, включая тех звездочетов на септе реки Пусур в Бангладеш, когда страшное оружие и последовавшая за ним буря разорвали эту землю на части.

В 1962 году две наши родины сражались во время индо-китайской войны. За границы. За землю. За то, чтобы нарезать больную кожу Изумрудной Матери на упорядоченные кусочки.

В течение многих лет китайские коммунисты приходили в наши священные места, опустошали земли, забирали людей и использовали их в своих промышленных целях. Спросите у жителей Тибета. Поговорите со снежными барсами Шигалу. Узнайте, где их духи.

В Индии высшие касты жестоко обращаются с низшими. Они проезжают мимо в автобусах и автомобилях, живут в домах с водопроводом. Низшие касты и неприкасаемые игнорируются, отбрасываются, их оставляют жить в ямах, коробках или переулках. Они срут в ямы. Они спят в грязи.

В 1946 году тысячи японцев были интернированы в рабочие лагеря в Америке. Сегодня сотни арабских мужчин и женщин тайно интернированы там же. Америка пришла во Вьетнам и Корею, чтобы убивать детей, отравлять деревья и землю.

Все это - дело рук Паука. За всем этим стоит Вивер, которая плетет свою паутину, все туже затягивая свои удушающие нити. Она должна быть уничтожена, пока мы все не посинели и не умерли. Вирм - всего лишь пешка, попавшая в ее силки. Этот век был веком желания. Веком захвата. Паучиха превратила искры человеческих потребностей в пламя желания и дала человеку инструменты, чтобы красть, отбирать и насиловать. Это плохой век, а впереди будет еще хуже.

Те, кто был ослеплен эпохой скорби, были слепы все это время. Апокалипсис уже давно наступил, а мы впустили этого зверя в дом.

Шигалу и Снежный Барс

Ужасная, ужасная история. Когда Шигалу пал, было похоже, что кто-то взял одну из наших собственных конечностей и раздробил кость внутри. Это была большая потеря, и она осталась ядом в душе каждого Звездочета. Если Шигалу мог пасть, рассуждали они, значит, ничто не в безопасности. Так и любой из нас может пасть в смерть или разложение, и это было доказано слишком много раз в эти тяжкие времена, предшествующие последним дням. Сейчас выступит один из немногих выживших в этой бойне. Он не один из нас; он друг из Безмолвных Странников, но это не умаляет того, что он вам расскажет. Он американец. Послушайте историю падения Шигалу, рассказанную Бенджаминном Хоббом, которого также называют Шу-Ра Волкодав:

Если духи еще не убеждены, что конец света уже наступил, то для доказательства достаточно посмотреть на то, что произошло 2 июня 1998 года. Лично мне не следовало там находиться. Я оказался не в том месте не в то время, и если бы я не видел это своими глазами, мне было бы трудно поверить, что Вирм вообще способен сделать то, что он сделал в тот день.

Я был в Тибете и искал доказательства (живые или нет) существования древней, легендарной породы волков, *Canis Niger*, тибетского черного волка. Некоторые называют меня "охотником за волками", потому что именно этим я и занимаюсь. Я пытаюсь найти наших волчьих родичей. Сам я рожден человеком, но боюсь, что рожденные волками исчезают с Колеса и уже никогда не вернуться. Существование тибетского черного волка считается чем-то близким к мифу, почти таким же маловероятным, как снежный человек, но некоторые люди предполагают, что они все еще ходят по земле. Может быть, в их жилах течет наша кровь? Можно ли пробудить ее с помощью селекции или магии? Я должен был знать.

К сожалению, я был тупицей. У меня было все необходимое снаряжение для скалолазания, и я полагал, что все, чего у меня не было, можно исправить, немного изменив облик - ну, знаете, когти на скалах или большая волосатая спина, чтобы выдержать долгое падение? Я был человеком, когда совершал восхождение, преодолевая один из множества глубоких, широких перевалов, прорезающих Гималаи. Было чертовски холодно, я был голоден, и в течение трех дней я не видел даже обычного тибетского волка, не говоря уже о каком-то легендарном черном волке. Я был не в своей тарелке. Я решил, что проведу еще один день и уберусь из Доджа.

Я не изучал свою историю. Я также не подумал связаться с септом (вообще-то, если честно, я даже не знал, что там есть септ). Если бы я это сделал, я мог бы знать, что китайская армия контролировала этот район в условиях почти что военной диктатуры. Я также мог бы знать, что половина войск запятнана Вирмом, и у них длинная история немотивированного насилия над местными жителями. Некоторые говорят, что незнание - благо, но мне так не кажется.

Поскольку я ничего этого не знал, я был чертовски удивлен, когда вися на карнизе рядом с сосульками размером с мою руку, я увидел, как мимо с ревом пронесся сбитый вертолет. Я не придавал этому значения. Черт, я был всего лишь случайным свидетелем. *Человекообразным* свидетелем к тому же. Вертолет пролетел еще раз. Раздался громкий звук пулеметной стрельбы, и пули прошли меня от бедра, через спину, до плеч. А потом я упал.

Следующее, что я помню, это как я очнулся в монастыре. Я подумал, что попал в какую-то безумную часть Умбры, когда очнулся на каменном полу, в окружении горящих мангалов, а надо мной стоял какой-то здоровенный американец, похожий на викинга, и улыбался. Я подумал, что тронулся умом, когда он провел рукой по своей огромной рыжей бороде и сказал, что он звездочет по имени Джон Кэмпбелл. Как он рассказал, он медитировал с одним из подопечных, когда услышал выстрелы вдалеке. Он решил проверить, что там, и нашел меня без сознания на дне

долины Лалунг-Лех. (Примечание для себя: Когда ты оочочанел, бывает трудно использовать пресловутый "лечебный фактор").

Это было 31 мая.

Следующие два дня я провел... не знаю, просто находясь там. Это было похоже на сон. Холода не было; то есть, я знаю, что он был, но я его почти не чувствовал. Куда бы я ни посмотрел, везде было что-то новое. Худые, крепкие как канат Криносы Гару в оранжевых одеждах, выполняющие позы ката, или едящие рис из деревянных мисок, сидя на снегу и льду. Все они казались медленными и сфокусированными, как будто существовали где-то за гранью Времени, где все не имеет значения. Это не мой стиль, но я оценил эстетику и, честно говоря, время на отдых.

Сам монастырь был прекрасен. Он был высоким и простым, а внутри здания винтовая лестница поднималась все выше и выше, каждый раз проходя мимо этих замысловатых, детальных фриз, картин и резьбы. Все они изображали Гару, или Колесо жизни (которое было достаточно похоже на Колесо Птаха, чтобы мой дух парил, несмотря на неудачу на горе). Снаружи, в небольшой долине, сквозь снег пробивалась крошечная рошица деревьев, и все это выглядело изящно изваянным. В центре рошицы была выложена какая-то керамическая или каменная мозаика, и от одного взгляда на нее рябило в глазах. Я не могу передать, насколько сильной или мудрой я себя чувствовал, просто находясь там.

Джон, большой сукин сын, повел меня знакомиться со всеми. Это был небольшой септ, но он сказал, что у них всегда есть новые посетители. Некоторых они ждут, некоторые (тут он подтолкнул меня под ребра) неожиданные. Он не знал, насколько он был прав. Это случилось на рассвете 2 июня. Я был на улице, пытался медитировать и "отгонять мысли", но у меня не очень хорошо получалось. Опять же, если бы я знал свою историю, возможно, я был бы более подготовлен. (А может, и нет.)

Тибет, как я теперь знаю, уже давно находится под властью Китая. Оккупационные войска стоят там уже около сорока или пятидесяти лет. Вместе с войсками пришел Вирм. И в тот день Вирм маршировал по перевалу, одетый в плоть и кости китайских солдат. Их было очень много - слишком много, чтобы остановиться, потому что каждый из них был опустошен и наполнен живой порчей.

Первыми появились два вертолета. Они пронеслись низко над долиной, всего в дюжине футов над мозаичным садом, и мне на плечо опустилась рука. Это был Джон. Я даже не заметил, как он подошел. Он только глубоко вздохнул. Он сказал мне, и я никогда этого не забуду: "Надеюсь, ты готов бороться за то, что тебе не принадлежит, Бен. Потому что я чувствую какой-то запах на ветру".

Это было за несколько секунд до того, как на площади для медитаций упали снаряды и начали шипеть нервно-паралитическим газом. С вертолетов раздалась стрельба, и плотная колонна солдат-фоморов начала подниматься по перевалу. У них были винтовки и пистолеты, заряженные серебром. А когда боеприпасы закончились, у них остались

предплечья из черной кости, зубы, капающие черным икором, и хвосты, режущие, как бритвы на шнурах.

Когда солнце поднялось за горы, и небо стало совершенно ясным и идеальным для мира и спокойствия, почти все в уже Шигалу погибли. Они сражались долго и упорно. И я тоже. Две сестры, стражи, сражались вместе, как одно целое, используя друг друга как оружие, и это было зрелище, на которое стоило посмотреть. Но этого было недостаточно. Колочий язык солдата перерезал ей горло. Другая сестра упала на колени, и тогда снайпер с соседнего хребта прострелил ей голову серебряной пулей. Пока я в ужасе наблюдал за происходящим, я получил несколько серебряных пуль в свое собственное нутро. Джон был позади меня и оттащил меня в сторону как раз перед тем, как еще несколько пуль прорезали воздух там, где была моя голова. Он сказал, что их осталось совсем немного, и они забирают меня в Умбру. Они отступили.

Я спросил Джона, идет ли он, и он ответил, что не может. Сказал, что когда-то он навлек на себя позор, но Шигалу вернул ему честь, и он обязан этому месту своей жизнью. Он передал меня Таре, хранительнице земли (и нежности мозаичного сада), и мы бежали вместе с шестью или семью другими. В Умбре кошмар не закончился. Повсюду были бейны, а еще хуже - кричащий Бредущий по Сетям, его тело пульсировало и менялось, а земля под ним чернела от пятен. Он пришел за нами, и я знал, что мы погибли.

Но тут раздался громкий вой, и поднялся ужасный ветер

который, казалось, не тронул ни одного из нас; но бейны и Бредущий были закручены сильным штормом и отброшены этим умбральным течением. Это дало нам достаточно времени. Нам удалось спастись.

Все были ранены. Тара не могла перестать кашлять кровью, а по дороге один из других звездочетов, волчонок по имени Незаметно-Растет-Луна, умер, захлебнувшись собственной кровью. Мы отдыхали намного позже, и Тара сидела с другой, Ву Йинг, и они говорили о мести. Они говорили о многом, и проклинали Ткачиху, и проклинали путь бездействия, и говорили, что Вирм прольет много крови.

Даже сейчас, спустя годы, я слышал, что Тара набирает людей для нападения на украденный каэрн. Как мне рассказывали, Вирм осквернил это место и наполнил свое брюхо энергией духа жившего в сердце каэрны. Но Тара верит, что его можно спасти. А пока она уничтожает все, что ассоциируется у нее с Вирмом, считая его истинным врагом Гайи.

Возможно, она права. На том, что я видел в тот день, не было статичного следа Вивер, на нападавших была видна порча Осквернителя. Но сейчас это не имеет значения. Важно вот что: Я жив, и пока я жив, если любой - и я имею в виду *любой* - из Звездочетов будет нуждаться в помощи Бенджамина Хобба, он ее получит. Но почему-то мне кажется, что моей помощи будет недостаточно. Я боюсь за это племя. Не думаю, что они долго просуществуют.



Красная звезда

Я собираюсь вновь призвать свой собственный голос, чтобы сообщить вам о чем-то весьма тревожном. Я надеюсь, что мой голос ненадолго вас развлечет.

Говорят, что в ночь падения Шигалу духи ветра завывали в Умбре, а наши предки плакали кровавыми слезами в наших сердцах. Также существует легенда, что в эту же ночь на небе появилась красная звезда.

Одни могли видеть ее, другие - нет. Одни могли видеть ее всегда, но только в Умбре, а другие могли прищуриться и увидеть ее за пределами Зеркальных земель. Другие не видели его ни там, ни там, но всегда во сне.

Оно появлялось, неизвестная дыра в ночном небе. Есть история о человеке по имени Тянь Гоу Синь, Звездочете с самого раннего рассвета, который по ошибке перешел на другой план, вместо того чтобы остаться пасти заблудших. При переходе отсюда на Небеса он стал бесплотным, сияющей фигурой в небе, которую его соплеменники называли Звездой Небесного Волка. В черном небе над головами всех людей Тянь Гоу Синь якобы держался за сеть звезд и помогал путникам вести их по космическим дорогам. По легенде, этот переход был не таким уж легким, и те, кому не повезло оказаться среди Небес, когда Тянь Гоу Синь периодически случавшиеся у него приступы гнева, обычно не возвращались из путешествия. История гласит, что, разгневавшись, Тянь Гоу Синь становится красным и пожирает всех, кто находится рядом. Именно в это время луна или солнце впадают в затмение, потому что именно Звезда Небесного Волка провоцирует такую тьму.

Красная звезда - это Тянь Гоу Синь? Неужели он так разгневался, что не может успокоиться? Является ли это указанием на то, куда идет наше племя? Другие говорят, что эта красная звезда - Вирм, или, возможно, глаз Вирма, смотрящий на нас. Или, возможно, это дверь в сердце самого Вирма, или это великая звезда, падающая на наш мир, готовая уничтожить Гайю в один страшный миг.

Я сам не могу знать. Никто из нас не может. Я слышал о тех, кто отправился на Небеса, но ничего другого не слышал. Я знаю только то, что в последние несколько месяцев мне каждую ночь снится красная звезда. Я вижу, как она приближается ко мне. Я вижу, как она наблюдает за мной. Я слышу вой Звезды Небесного Волка, и по утрам я пишу тайные молитвы на бумаге кангшин, чтобы попытаться успокоить Тянь Гоу Синь и помочь ему найти баланс. Но это бесполезно. Сны ухudsаются. Это плохое предзнаменование.

Приглашения

Духам, конечно, известно, что наше племя больше не является частью Народа Заката. Народ Гару, конечно, остается союзником, но больше не дает нам ни крыши над головой, ни пищи. Мы официально принадлежим к Дворам Зверей, хотя все еще есть те, кто отвергает это провозглашение так же, как другие отвергают самих Гару. Один из Меняющих Кровь, ворон-оборотень по имени Хайруку Пернатый, может поделиться с вами рассказом о том, как мы покинули Запад и вернулись домой:

Шигалу пал, сердце Снежного Барса истекло кровью, а что сделали западные Гару? Они вздыхали и пожимали плечами, как глупые щенки. Они пробормотали "извините" и "мои соболезнования" не тем сторонам, а затем быстро вернулись к своим междоусобицам и инцесту. Я еще молод, но даже я уже давно знаю многих Звездочетов, и им не место среди этих животных. Их место с нами. Поэтому их и пригласили быть с нами, участвовать в наших сентаях, заседать с нами в наших дворах и решать вопросы как разумные, спокойные существа. Мы едим с тарелок, спасибо вам большое. Мы не опускаем свои морды в грязные сточные канавы, чтобы вынюхать еду, как наши западные кузены.

Я был там, когда было сделано приглашение. Мы должны были встретиться по другую сторону Алтайских гор, в маленькой деревне Родни, расположенной в центре огромных пастбищ. Именно из-за этой деревни, Тонхай, документальная запись, объявляющая Звездочетов частью наших Судеб, называется "Небесное Соглашение Тонхай", понимаете? Там было семеро наших сородичей, встретившихся с семерыми из бедного, нищего племени. Каждый в сопровождении помощников и меньших членов (куда вписался и я). Мы сели вместе за чаем и хлебом, чтобы обсудить сложившуюся ситуацию. Как и всегда со Звездочетами, ничего не могло сдвинуться с мертвой точки без долгих часов мучительных обсуждений и дебатов. Хорошо, что никто не требует от них быстрых решений, да? Переговоры продолжались большую часть недели. В конце концов, шестеро из семи Гару согласились и сказали: "Да, мы присоединимся к вашему замечательному образу жизни". Седьмой, сибирский звездочет по имени Улу Тойон, отказался участвовать в том, что мы предлагали, и вернулся домой. Я слышал, что он возглавляет движение за возвращение племени к Народам Заката, что является серьезной и крайне опрометчивой ошибкой.

Но этот глупец был в меньшинстве, и поэтому Звездочеты приняли наше благотворительное приглашение. Их посланники духа были отправлены под славным оком солнца к оставшимся членам племени, чтобы сообщить им, что их новый путь освещен нашей благосклонностью. Как я слышал, бегство западных волков было ужасно быстрым и тихим. Они просто исчезли. У них было мало связей со стаями или септами, и там, где они когда-то были, их вдруг не стало. Как уходящий туман... в одну минуту он есть, а в следующую? Тумана нет.

И вот мы привели их в наши многочисленные дворы. Только во дворе Озера За Стеной есть много братьев и сестер Звездочетов, которые помогают всем нам решать многие насущные вопросы. (Конечно, им пока не разрешается вести дискуссии или принимать самостоятельные решения; они еще не прошли должной проверки. На это потребуется время.) С годами они станут частью единого целого. Это будет время великого равновесия, настойчивости и сдержанности. Есть те, кто указывает на нас и наших друзей-звездочетов и говорит: "Вы решили пересидеть Апокалипсис!". Нет, нет. Конец времен, уверяю вас, не будет быстрым. Он будет подобен медленно умирающему зверю. Нам нужно время, чтобы как следует подумать, как обратить этот эффект вспять. Действуя быстро и необдуманно, мы только еще больше погрузимся в трясину. Звездочеты всегда знали это, поэтому сейчас они считаются равными (или почти, по крайней мере) с нами.

Возвращение Домой

За дальнейшими словами на тему бегства Звездочетов из Западного Народа Гару вы можете обратиться к Джате, Небесному Ястребу, филодоксу Звездочетов:

Вы можете услышать это, если прислушаетесь. Часы пробили шестую эпоху. Говорят, что это Время Печали, и для меня это вполне логично, ибо в моем сердце разбухает чудовищная печаль.

Когда мы покинули Запад, это был поистине великий исход. Не имело значения, где мы находились. Мы просто собрались под покровом новолуния и ускользнули, как лист бумаги на ветру. Также не имело значения, с кем мы были связаны. Часть стай? Уже нет. Защищать древнее дерево духа, оберегать его от яда, который ищет его корни? Дерево само по себе. Казалось, что все на Западе было иллюзией, противоречило самой нашей цели. Зачем оставаться? Кого мы обманывали? Мы никому не были нужны, никто в нас не нуждался. И как ребенок, который дуется, мы взяли свои игрушки и уползли домой.

Я была стражем в каэрне. Я принадлежала к Септу Утреннего Неба, в каэрне Кровотокающего Ручья глубоко в Аппалачах в Северной Каролине, в США. Я пришла туда, потому что это был каэрн великого видения. Если человек был достаточно храбр, он мог получить видения, купаясь в водах чуть ниже по течению от сердца каэрна, и я делала это так часто, как только могла выдержать. Я видела славные вещи, и я видела ужасные вещи. Во славе я видела триумф в темном сердце Африки, где было уничтожено ужасное чернотелое чудовище. В ужасе я наблюдала, как Гайя потеряла опору и не могла стоять на поддерживающих ее великих черепахах, я чувствовала огонь с неба и лед из океанов, и я чувствовала дыхание Вирма. В смятении я смотрела, как сотня теней, устремленных к звездам, бесшумно удаляется прочь. Это было хорошее убежище. Это было сильное место.

Я ушла, несмотря ни на что. Решение было принято, и оно казалось правильным. Когда Шигалу пал, мое сердце разбилось, но разве кто-нибудь утешил меня? Нет. Они не понимали. По крайней мере, я так думала. Поэтому, когда пришло время уезжать, я была более чем готова.

Через три недели на каэрн напали. Так же, как и на Шигалу, но вместо солдат враги были одеты в корпоративную форму и оранжевые комбинезоны. Среди атакующих были и Черные Спирали. Смерть моих бывших товарищей не была быстрой. Духи вроде вас шепчутся, что по крайней мере троих из них не убили сразу, а увезли, чтобы подвергнуть пыткам и наставить на путь Вирма.

Я не думала об этом тогда. Не могла. Но были разрывы, трещины, изломы, и со временем начались сны. Не сны-пророчества, а сны-представления. Я представляла себе, как это было, когда чудовища скребли когтями по беременному животу Блестящей Цепи, Костегрыза, которая была моим наставником. В своем воображении я видела, как они снимают Лавровый Венец с нашего предводителя, старого Серебряного Клыка по имени Лорд Йорик. Я видела, как убивали детенышей. В моей голове в ручье текла настоящая кровь, кровь друзей, моя кровь.

Смогла бы я это предотвратить, будь я там? Можно ли было это предотвратить? Были ли мои когти и зубы тем единственным, чего не хватало, чтобы спасти их всех? Я не могу сказать. Я не знаю. Но что я точно знаю, так это то, что мы совершили ужасную ошибку. Я понимаю, что я в меньшинстве, но мы оставили свой долг. Мы собрали свои вещи и покинули свои посты, оставив компанию тех, с кем должны были быть. И почему? Потому что нам казалось, что другие Гару недостаточно сочувствуют нам? Потому что у них не было должного блеска в глазах, когда говорили о Шигалу? Мы глупцы. Наш род воспитан против таких симпатий. Мы - дети Луны, и нам пришлось пережить миллион обид с тех пор, как мы были отданы Гайе, и со временем наши сердца ожесточились и окаменели. Разве мы ждали жалости? И почему мы злились, когда не получали ее?

И вот, мы ушли. Но я вернусь. Хотя бы ненадолго, хотя бы для того, чтобы почтить память тех, кто пал. Я знаю, что не спасла бы их, но я должна была быть там, чтобы умереть вместе с ними. Я предала свой долг, и я предала милость Гайи. Боюсь, теперь я бесполезна.

Вот краткая ремарка и еще один голос, не согласный с тем, что сказала Джата. Вот, сейчас, - шепчет Фу Си, Призрачный Вождь:

Я всегда жил в Срединном Королевстве. Где-то что-то делал. Я был частью многих сентаев, совершая набеги на бакемоно, заключая тайные сделки с жестокими Куэй-Дзин, путешествуя от двора к двору с духами, запертыми в бутылках со слезами. Я и сам похож на духа, моя кожа белесая и постоянно шелушится. Если хорошенько присмотреться, то можно увидеть темные артерияльные реки, бегущие под моей бумажной плотью, даже когда я меняюсь, ибо я также был благословлен чудесным преимуществом - родиться без единого клочка меха или волос на всем моем теле. Превосходно, да?

Здесь это никого не волнует. На самом деле, меня почитают за то, как я выгляжу. Мои учения духов, мои частные аудиенции обитателями небес могут проходить беспрепятственно. И когда придет время, люди будут слушать молитвы, которые я произношу. Здесь я равен всем. Мы находимся в равновесии.

Однако два года назад я был в Гонконге, совещаясь с жюри духов (пластика, стекла и схем) в попытке остановить предвзятое отношение к другим, инакомыслящим духам в этом районе (духам цветов, деревьев и неба). Но, очевидно, я наступил на пальцы. Современные духи уже присягнули на верность местной стае Повелителей Теней. Повелителей Теней, которые не были Хаккенами, не были местными. Белые люди, *гвайло*, *гайдзин*. И эти духи с их языками без костей, они пошли и настучали на меня. Прошло совсем немного времени, и Повелители Теней пришли "поболтать", как они так деликатно выразились.

Я никогда не был бойцом. Всегда есть лучший путь, другой путь, который может увести тебя от таких глупых, никчемных войн. Это не значит, что я не умею драться! Или что у меня нет своих хитростей. Но этих хитростей оказалось недостаточно. Гару пришли, бормоча по-английски, и поставили меня на место. Они не убили меня; они просто оставили мне достаточно ран от когтей и клыков

и выбросили меня в мусорный бак. Называя *меня* призраком. Называют меня *гвайло*. Идиоты.

Я выжил. Порезы зажили, кроме одного. Розовый шрам под глазом. В течение нескольких месяцев мне пришлось восстанавливать отношения со старыми духами, поскольку они не "верили", что я тот, кто я есть, что шрам указывает на то, что я, возможно, какой-то плохо собранный клон, призванный разрушить их доверие.

Да, мы ушли. Было ли это ошибкой? Ни в коем случае. Большинство из нас уже были здесь, в любом случае. Западный Народ Гару - это куча инбредных шитцу с открытым ртом. Пусть духи знают, что мы довольны своим решением, что мы поступили правильно. Мы снова поставили себя на правильную сторону равновесия. На одной стороне весов, восточной, не было достаточного веса, поэтому нам пришлось уравнивать шансы. Кроме того, если будущее будет соответствовать видениям, Гару падут один за другим. Я слышал послания от других братьев, говорящих с духом, и они шептали тихим тоном: "Одно племя падет... будет ли это наше? Или наш выбор позволит нам остаться?"

Наконец, третья точка зрения. Меру Хай-Маунтин, великий мастер ритуалов индейских звездочетов, говорит нам о другом варианте для наших диссонирующих рядов рассеянных Гару:

Эти разговоры о нашем славном "возвращении" или трусливом "отступлении" кажутся мне не более чем бессмысленным шумом. Есть те из нас, кто никогда не принадлежал ни к народу Гару Запада, ни к Звериным дворам Востока. Мы - Звездочеты Индии, и мы не обязаны хранить верность никому. Мы не имеем касты, мы универсальны и свободны.

Индо-китайская война, случившаяся около сорока лет назад, изгнала многих представителей нашего племени как из Индии, так и из Китая. Они не могли смириться с мыслью о том, что их два "родителя" воюют, не более чем из-за мелких пограничных споров. Многие из нас не могли с этим смириться, и поэтому они бежали на Запад. В то время Америка и Европа были безопасными странами, и многие размножались там, поэтому вы видите множество Звездочетов с белой и черной кожей.

Теперь пришло время вернуться домой. Несколько лет назад, в 1999 году, произошла ужасная вещь. Бангладеш, Индия и Пакистан почувствовали отголоски кошмара, охватившего как физический мир, так и Зеркальные земли. Необходима помощь, чтобы сдержать разрастание зла Вирма, которое размножается здесь так свободно, как никогда прежде. Многие из наших сородичей пали перед Великим Развратителем, отвернувшись от Гайи и склонившись, как псы, перед своим новым хозяином. Равновесие не просто нарушено, оно разрушено.

Это "возвращение домой" - новая возможность. Я прошу вас, духи, призвать всех наших братьев и сестер и попросить их отбросить оковы обеих сторон света, ибо мы все едины, и нам не нужен совет, который бы нас направлял. Только слова Гайи исцелят нас и поведут вперед. Мы здесь, мы ждем, и наша численность на этой земле приближается к первоначальной, а вскоре и превзойдет ее. Пусть народ Гару занимается политикой, пусть дворы зверей созерцают свои возвышенные ритуалы. Мы будем здесь. Пожертвуем собой и своими душами ради общего блага. Воистину, возвращение на родину.



Глава Вторая: Аромат Увядающих Орхидей

*Знай своего врага и знай себя, и ты сможешь
сражаться в сотне битв без бедствий.
— Сунь-Цзы, "Искусство войны"*

Племя Сегодня

Духи, полагаю, вы цените честность так же, как и я. Как племя, мы сталкиваемся с ужасающими препятствиями. Что будет с нами? Предоставляю ли я вам эту летопись, чтобы она была окончательно записана в звездах, и мы могли спокойно умереть? Или я надеюсь убедить вас в чем-то еще неизвестном? Наше племя очень больно. Мы не в равновесии. Многие из нашего племени не скажут вам этого. Они наденут маску спокойствия и скажут вам что-то, что не является прямой ложью, но и не обязательно имеет вкус правды. И поэтому, рассказывая вам о природе Звездочетов в наши дни, о том, какие мы, что мы делаем и куда мы движемся, у меня есть выбор. Прикрыть ли мне это полуправдой и спокойным взглядом? Или я найду голос, который проникнет вглубь, дотянется до темных звездных просторов и вытащит правду, какой бы болезненной она ни была? Я обещаю правду на каждом шагу. И вот я снова обращаюсь к Питеру Ясному Языку:

Одна из жемчужин нашей короны была разбита в пух и прах. Шигалу? Потерян. Обитель Снежного Барса? Потеряна. В том монастыре были записи. Наши записи. Длинные свитки, резьба на стенах, истории, написанные на вельветовом пергаменте, уложенные в некое подобие

книг. Все они тоже потеряны. Какое бы название вы ни выбрали для зверя - Вирм, Кунг-Кунг, Тьма, Сороконожка, Ракша - он пришел и забрал у нас все. Но мы же Звездочеты, верно? Нас не судят по нашему имуществу. То, чем мы обладаем на этом материальном плане, преходяще, мимолетно, бессмысленно. Мы потеряли Шигалу? Мы обретем его снова, либо в этой Эпохе, либо в следующей. И поэтому для нас, как племени, настало время отбросить наши разногласия и стать единым целым. Мы выползли из каждой норы и спустились с каждого облачного берега, чтобы вернуться домой, на Восток, единым, сплоченным фронтом.

К сожалению, это все чушь. Вы думаете, что это так, не так ли? Многие скажут вам, что это правда, что мы наконец-то объединились, что мы во всем поддерживаем друг друга. Но на самом деле все не так. На самом деле дело вот в чем: Шигалу и последующее возвращение домой поляризовали нас. Раньше было три раскола - лояльные Гару, ненавистники Вивер и те, кто предпочитает путь спокойной души. Теперь, чтобы добавить больше поваров на кухню, произошло еще два разделения. Есть те, кто ушел домой, кто молча отделился от Народа Гару и теперь полностью принадлежит Дворам Зверей, разбросанным по Азии.

Есть и те, кто считает, что они Гару, и только Гару, и их не оторвать от их положения на Западе. Если бы меня спросили, я бы сказал, что большинство вернулось домой. Число тех, кто остался, кажется намного меньше, но я не хочу создавать впечатление, что их не существует. Я был рядом в эти последние годы, и я видел многих, кто оставался в каэрнах, все еще принадлежал к стаям, или даже путешествовал как в одиночку, где бы они ни были, независимо от "принадлежности". Они там. И их не переманить.

Теперь, чтобы подбросить больше мяса на костер, давайте рассмотрим тот факт, что наша численность невероятно мала. В Шигалу нас погибло очень много, но и до этого наши ряды сокращались до горстки рисовых зерен. Никто точно не знает, сколько нас осталось (хотя, если бы у нас была надлежащая организация и мы не пытались всегда быть такими вопиюще невежественными, возможно, мы бы знали). Я слышал, что нас не больше пары сотен, но в глубине души я надеюсь, что нас больше.

И вот вам секрет. Мы хорошее, умное племя. Многие пали перед Харано, это правда. Трудно не грустить в такое время, я первый признаю это. Но секрет в том, что мы также надеющееся племя. Наше понимание этого мира (и нашего места в нем) гораздо глубже, чем у кого бы то ни было. Мы знаем, как вращается Колесо. Мы знаем, что Шестая Эпоха открыла глаза и начинает плакать великими слезами скорби о том, что должно произойти. Но мы также знаем, что то, что умирает, неизбежно возрождается, и, попросту говоря, то, что происходит вокруг... происходит вокруг. У нас много надежды, у каждого из нас. Перефразируя Оскара Уайльда, мы в сточной канаве и смотрим на звезды, детка.

Новые Дети

Большинство наших братьев рождается на Востоке. Так было и раньше, и будет вдвойне теперь, когда наше племя в основном собралось вместе. Те, кто родился и обучался там, теперь столкнутся с новым вызовом. Когда-то давно этот вызов заключался в существовании в обществе Гару, которое либо презирало тебя, либо не понимало, либо игнорировало, либо сочетало все три этих фактора. Конечно же, присутствовали другие Звездочеты, которые держали вас подальше от других Гару, пока это было возможно, чтобы обучить вас нашим путям. Твою ярость умилили бы, тебе дали бы понять нашу роль во всем этом беспорядке. Но в конце концов ты окажешься на свободе. Среди них. Среди других оборотней. И это редко было легко.

Теперь есть другая задача. Она на первый взгляд кажется проще, но иногда спокойные воды скрывают бурные потоки, понимаете, о чем я? Народ Гару больше не является фильтром, через который нужно пропустить себя для наших восточных братьев. Нет, теперь это фильтр Дворов Зверей, и я

клянусь вам, что это совсем другая игра. С первого дня детеныш Звездочета погружается в устои Дворов Зверей. Им не разрешается уходить в сторону до поры до времени; система дворов требует, чтобы они начинали свое обучение надлежащим манерам двора прямо с порога. Это означает знание каждой строчки кодексов поведения, называемых Мандатами. Это также означает понимание системы репутации - а Путь Изумрудной Добродетели сильно отличается от системы репутации, принятой в Народе Гару. В самом деле, подумайте о том, что статус звездочета, независимо от того, насколько он стар, мудр и могущественен, не переводится на Путь Изумрудной Добродетели. Они начинают заново. Табула раса, духи. Можете ли вы представить себе старейшину Звездочетов, которого какая-то наглая кицунэ учит держать чашку с чаем? Не надо представлять, потому что это происходит на самом деле.

Все по-другому. Многие наставники Звездочетов не знают, как правильно обучать своих детенышей, ведь их самих только недавно обучили этим новым приемам. Как следует обращаться к кицунэ-регенту? Почему одним подобает заключать утилитарные союзы с вонючими куэй-дзин, а другим - нет? О чем это говорит? Это говорит о том, что мы думали, что нас ждет собственный дом. Но на самом деле мы просто спим в чужом.

Так что детеныши на Востоке должны выдержать новые испытания, испытания, которые старейшины нашего племени еще даже не понимают. С молодыми все будет в порядке. Они войдут в это правильно, с самого начала, и через десять лет они будут совсем другими существами, чем мы. Но что будет с теми детенышами, которые останутся - или родятся - на Западе?

В основном, для них все идет как обычно. Их не учат путям Дворов Зверей, потому что они не принадлежат Дворам Зверей. Они все еще живут в жестоком народе Гару, и поэтому их воспитывают так же. Хотя, по правде говоря, многих из них не особо посвящают в мир Гару. На Западе традиция наставлять детеныша стала чем-то вроде одиночного образа жизни. Один Звездочет берет себе ученика, и они остаются вдвоем, пока старший не умрет или пока младший не станет достаточно взрослым, чтобы взять себе собственного ученика. Они не вмешиваются в дела Гару, пока это не станет абсолютно необходимым, и действуют согласно своим собственным принципам. За ними никто не наблюдает. Никто не требует от них соблюдения правил.

Некоторые детеныши, конечно, проходят обучение в септе - иногда у Звездочета, а если такового нет, то у того, кто лучше всего подходит для этой должности. Эти Звездочеты становятся послушными Гару и меньше похожи на Звездочетов Востока, а больше на Гару из Народа Гару.

Они все еще следуют нашими путями, они все еще пытаются обуздать гнев, бурлящий внутри, но в конечном итоге они поступают так же, как и другие Гару. Они сражаются с Вирмом. Они защищают каэрны. Они едят, спят, дышат и размножаются. Как и все остальные. Вам хотелось бы думать, что вы можете подвести их под один стереотип, но это невозможно. Судить нас - это значит выпустить из мешка больше змей, чем вы можете убить. Смелая попытка, но тщетная.

Западные Звездочеты

Распространено заблуждение, что Звездочеты не могут быть истинно западными. Они должны быть азиатами в каком-то смысле, форме или виде, верно? Где-то должен быть намек на раскосые глаза или желтую кожу, да? Нет. Когда я говорю другим Гару, что я Звездочет, они любят указывать на мои рыжие волосы и бороду. Мои веснушки. Они называют меня Фианна. Или Фенрисом. Или Дитем Гайи, или Грызущим, или Стеклоходом. Они скорее предпочтут, чтобы я был Черной Фурией, чем примут меня за Звездочета. Но это правда. Мы существуем. Мы не слишком распространены, нет. Но мы есть, любой расы, вероисповедания и цвета кожи. Вы думаете, что каждый Звездочет контролирует свои желания до такой степени, что размножается только с азиатами? Ха.

Будь мы Звездочетами без азиатской крови или Звездочетами с азиатской кровью, которые родились и выросли на Западе, мы представляем собой уникальную часть племени, перед которой стоит, соответственно, уникальная дилемма. Если мы остаемся на Западе, то большинство нашего племени называет нас раскольниками, предателями, любителями Вивер, рабами Гару, да кем угодно. "Но Запад - наш дом!" - кричим мы. И нас высмеивают. Или игнорируют. Или оставляют и считают не более чем полукровными пасынками. Поэтому многие из нас, западных Гару, покинули Америку, Канаду, Европу или еще куда-нибудь и "вернулись домой", как принято говорить. Там наш род сталкивается с другой проблемой. Нас встречают с улыбками на лицах, распростертыми объятиями и теплой бутылкой саке, но против нас течет скрытая река предрассудков. Ни один представитель нашего рода не получил должности - даже низшей придворной роли - в тамошних дворах. В военных партиях сентая нам отводят пренебрежительные роли. "Оставайтесь позади и охраняйте это", или, что еще хуже, "командуйте, пока мы остаемся позади". Если нам и дают жилье, то только на окраине. Когда нас приглашают на чайную церемонию, наш чай каждый раз наливают последним. Это даже отражается на их духах. Они хмурятся, кривят свои бесплотные губы и удивляются, почему какой-то гвайло с американским акцентом уговаривает их о помощи.

Итак, вот дилемма. На Западе мы чувствуем себя как дома. Но наше собственное племя плохо смотрит на нас, и это больно, когда твоя собственная семья смотрит на тебя свысока, как будто ты только что развратил свою кузину. На Востоке мы "дома", несмотря на то, что не чувствуем себя как дома, и наше собственное



племя заботится о нас, но все остальные дворы Меняющих Кровь (кроме Хаккенов; они были довольно полезны) смотрят на нас, как на новорожденных метисов. Это явный случай "будь ты проклят, если сделаешь, будь ты проклят, если не сделаешь".

Те из нас, кто остался на Западе, что нам делать? Как я уже сказал, многие продолжают жить так же, как и раньше. Один Звездочет учит другого, и они делают все возможное, чтобы вдвоем помешать Вирму и направить других к миру и просветлению. Но эта традиция ослабевает. Звездочеты, оставшиеся на Западе, немного более жесткие и, кажется, лучше понимают свою ответственность. Я заметил одну тенденцию (и сам следую ей): в наши дни мы собираемся в полные стаи Звездочетов. Когда-то мы проходили один из двух курсов. Мы принимали свое место в дихотомии наставник/ученик, либо вступали в стаю не-Звездочетов Гару, пытаясь выполнить долг Гайи, несмотря на презрение, которое мы часто получали. Но теперь, когда мы видим, что существуют целые стаи Звездочетов... это вселяет надежду. Это говорит о древних путях, когда мы были мощной силой, путешествующей вместе, действующей как единое целое, как сентай на Востоке. До меня даже дошли слухи, что Нефритовый Сентай возрождается. Если это правда, то у меня большие надежды.

Восточные Звездочеты

Наибольшее их количество находится в Азии или разбросано по всему миру. Многие находятся на окраинах влияния Дворов Зверей (Индия, Пакистан), но большинство живет в основных владениях Азии - Китае и Японии. И снова, почти невозможно рассказать о Звездочетах Срединного Королевства в одном сингулярном заявлении. Сказать: "Восточные звездочеты делают то-то, то-то и то-то", - может быть, и правильно, но потом за углом появляется другой Звездочет и доказывает, что вы ошибаетесь в каждом случае. Мы не большие любители Вивер, мы оставляем это Ходящим по Стеклу, но я видел Звездочетов, которые знают толк в компьютерных системах, которые могут разговаривать с элементами пластика и полимеров. Также предполагается, что все мы знаем кунг-фу, что мы бреем головы и носим оранжевые рясы буддийских монахов. Да, некоторые из нашего племени так и делают. Я также знаю многих Звездочетов, которые не отличили бы Восьмеричный путь или стойку богмола от мобильного телефона.

Большинство Звездочетов на Востоке принадлежат к Дворам Зверей. Они следуют мандатам и воюют против бакемоно и всех агентов Великой Сороконожки. Эти звездочеты ведут нелегкую борьбу. Они - новички на игровой площадке, так сказать, и им приходится зарабатывать уважение и славу, которые они, возможно, уже получили (или не получили) среди себе подобных и среди других Гару.

Они борются за то, чтобы получить должности во дворах, возглавить сентай, быть внесенными в записи легенд. Звездочеты всегда шли вне традиционных путей Гару, но зловонное клеймо деяний Народа Гару все еще висит на них, как духи. Многие до сих пор ассоциируют нас с Войной Позора или с Владычеством. Время от времени восточный Звездочет вынужден слышать комментарии о том, что "мы помогли убить медведей-оборотней". Если и бывает время, когда сдерживать свой Гнев кажется невозможным, то, я бы сказал, это именно оно.

Некоторые восточные Звездочеты предпочитают жить вдали от Дворов Зверей. Их нельзя назвать изгоями, но их не приглашают на военные праздники, если в этом нет крайней необходимости. Да и к Народу Гару они не могут принадлежать, так что же им делать? Они делают то, что делали всегда - служат Изумрудной Матери (или Гайе, или Т'ай-Шен) так, как считают нужным. Некоторые выбирают учение и просвещение смертных масс, некоторые водят дружбу с хсиен или с Сокрушителями Имен, пытаясь узнать тайны, которые хранят прошлое и будущее. Я знаком со Звездочетами-саботерами, атакующими кишащие Вирмом корпорации Китая, я встречал членов племени, ведущих затворническую жизнь среди айнов Японии, я встречал охотников на демонов, бамбукорубов, бодхисаттв и безумных военачальников. Наше племя не является чем-то единым, где бы мы ни действовали. Мы повсюду на карте, и моя единственная проблема - понять, является ли это нашей самой большой силой или самой большой слабостью. И, говоря о слабости...

Раскол Трех

Боюсь, это непоправимый раскол. Наше племя распалось на три дико разрозненных компонента, неспособных видеть друг друга. Это космическое разногласие редко приводит к тому, что мы физически враждуем друг с другом, поскольку это не наш путь. Но это также похоже на стену, воздвигнутую между каждой из сторон, мешающую нашему ограниченному числу учиться друг у друга, помогать друг другу и смешивать вместе томительную силу нашей слабеющей крови. Когда произошел раскол? Говорят, где-то во время нашествия монголов. Но я думаю, что это произошло гораздо раньше.

Традиционалисты

Традиционалисты (также называемые "лояльными") считают себя Гару, от и до. Многие из них присоединились к Дворам Зверей, как того требует воля племени, но многие также остались, оставаясь частью Народа Гару, поскольку именно так они лучше всего себя идентифицируют. Они следуют путям умеренности, но редко занимаются крайним аскетизмом или любым другим поведением, которое умаляет их природу и инстинкты Гару. Они воины, учителя, философы,

в некоторой степени озабочены своими духовными путями, но в большей степени - судьбой Гайи. Когда-то большинство нашего племени принадлежало к этой части, но теперь я в этом не уверен. Они, по крайней мере, те, кто чаще всего общается с Фера из Дворов Зверей и другими Гару. В моем понимании, мы пачкаем руки, зная, что следование заветам наших предков - путь к мудрости. Традиционалисты, и я в их числе, - самые мудрые из гару. Мы следуем пониманию того, что все нужно делать в меру. Это не великий секрет. Если бы только остальные чувствовали это.

Трансцендентные

Трансцендентные подавили свою природу Гару. Они держали эти инстинкты глубоко во тьме собственных душ, пока те не захлебнулись, как детеныши. Мне нравится их образ мыслей, что мир и бездействие помогут им очистить свои души. Наш племенной образ мышления действительно говорит о том, что мы должны быть образцовыми во всем. Теория гласит, что если бы каждый заботился о своей душе, мир был бы наполнен добрыми душами, и в нем не было бы места для Вирма. Да, в идеальном мире. Но мы не живем в идеальном мире, не так ли? Мы живем в реальности, и вся жизнь, отданная медитации, не вылечит то, что нас беспокоит. Они отказывают себе во всех удовольствиях, во всех пороках, во всех поблажках. Открытое действие - действие без размышлений, без долгого созерцания - считается постыдным. Поэтому большую часть времени они занимаются лишь поиском внутренней мудрости, очищая свой третий глаз от любых помех. И пока они медитируют, Гайя увядает. Путь умеренности давно потерян для них. Хуже всего то, что после избиения, которое мы получили в Шигалу, нам нужно было время, чтобы зализать раны. Но многие из нашего племени использовали это время, чтобы принять свое бездействие, а не ненавидеть его. Для меня это просто страх, получивший другое, более благородное имя, и с ним наше племя становится все слабее.

Трапписты

Эти Звездочеты (не путать с одноименным монашеским орденом) представляют собой другую крайность, противостоящую желаемой умеренности нашего племени. Спокойные хотят бездействовать, когда это возможно, но Трапписты объявили войну и продолжают ее при каждом удобном случае. У них есть один враг, и имя ему - Вивер. Этот член Триата, говорят они, "поймал" всех нас в ловушку, и мы должны постоянно бороться за то, чтобы выбраться из этой "ловушки" (теперь понятно название?). Но они не просто проповедуют отречение от путей Вивер. Нет, трапписты ведут свою битву с Королевой Пауков при любой возможности. Они бегают по городам, стремясь освободить Гайю (и наше собственное племя), разрушая самые сильные бастионы Вивер. В Умбре они уходят далеко в мир духов,

пытаясь изгнать паучьих духов, где бы они ни гнездились, и предать их огню. По их мнению, Гайя была бы гораздо лучше, если бы ее не душила паутина Вивер, но в этом крестовом походе они, кажется, забывают, что не только Королева Пауков помогла придать стабильность небосводу, но и Вирм активно противостоит Изумрудной Матери и вредит ей. Я не являюсь большим любителем Вивер, ибо эта безумная королева не поддается контролю. Но я снова пытаюсь внушить вам, Совет Духов, что мы стремимся к умеренности прежде всего. Такова природа равновесия, в конце концов. Чем скорее остальные члены нашего племени (и другие Гару) научатся этому, тем лучше будет для всех.

Различные Мнения

Ясный Язык многое объясняет, но у него свой путь, ибо он убежденный традиционалист. Но было бы несправедливо не дать другим высказаться в нашей вечной летописи, не так ли? Давайте сначала послушаем приверженца Трансцендентных, Сараму Снег-На-Трилистнике. Он будет защищать свои убеждения:

Мы связаны тем, чего не можем знать и не можем видеть. Мы связаны пустотой. Она не имеет ни границ, ни очертаний. Если вам нужны слова, чтобы описать ее, то вы можете назвать ее неисчерпаемой. И необъятной. И вечно движущейся в великих циклах. Те, кто не движется вместе с циклами, причиняют себе слишком много беспокойства, слишком много стресса, и это разрушает их. Нет направления, по которому можно двигаться, нет пути, по которому можно следовать, нет действий, которые можно осуждать. Если космос таков, то и мы должны быть такими же.

Нашим критикам легко сказать, что мы зажаты нашей сдержанностью, что нам слишком дорог курс бездействия, а не действия. Но все не так просто. Посмотрите на реку. Река не действует. Она не изменяет себя сознательно, не придерживается морали, которая должна препятствовать ее движению. Река просто есть. Она существует и движется в соответствии со своей природой. Единственное, когда это происходит иначе, это когда человек или зверь преграждает путь реке, а это противоестественно и приносит больше вреда, чем пользы.

Так же и с нами. Мы не сидим сложа руки, но и не действуем в соответствии с чужими замыслами. Мы просто есть. Интуиция направляет нас. Мы позволяем своему разуму блуждать в пустоте во время медитации. Мы морим себя голодом, режем свою плоть, смотрим на сеть светил в небе над головой. Мы ищем мудрость внутри, а не снаружи.

Социальные условности мало что значат. Не имеют значения и заранее намеченные пути. Мы уклоняемся от этих условностей и позволяем нашему выбору быть таким, каким он может быть, не беспокоясь и не принуждая его. В книге Лао-Цзы он пишет:

"Самая мягкая вещь во вселенной побеждает самую твердую вещь во вселенной". Принуждать вещи - значит ломать их. Навязывать равновесие, приковывать Изумрудную Мать к предписанному образу действий - это сломает ее, так же как сломает ее Вирм. Терпение - вот ключ. Другие говорят, что Гайя умирает? Мы отвечаем: Гайя живет. Когда наступят времена, когда потребуется наше движение, мы поступим, как река. Мы будем плыть по течению, вечно вперед, вечно вперед.

Теперь мы даем вам послушать голос одного из Траппистов, как их называет Ясный Язык. Это те, кто выступает против Вивер во всех формах, стремясь подорвать ее доминирование в Триате. Мне грустно говорить, что оратор, которого вы сейчас услышите, умер вскоре после нашей с ним первой встречи. Он был люпусом с тонкими полосами черного в мехе. Теперь его нет, его душа скоро возродится, и этому надо радоваться. А пока послушайте отголоски его рычания. Слушайте Воющего-До-Небес сильного молодого Рагабаши, который покинул нас слишком рано:

Маленькие паучки. Кусаются, жуют, плюются, плетут сети. Я сижу на этой каменной ступеньке и смотрю на кладбище, который мои братья называют "городом". Город? Что это, кроме игровой площадки обезьян? Лес из бетона, пустыня из гладкого черного камня и ужасный призрак со стеклянными глазами. Я устал от города. Я был в городе. Хотите услышать о том, как я жил в этом плохом месте? Я расскажу вам. Три года назад я вошел в город, и на меня набросилась куча мусора, грязи и отбросов паразитов, от запаха Осквернителя мне стало дурно. Тогда я потерял часть правого уха. Два года назад я пошел в город, чтобы найти одну из наших двуногих соплеменниц и принести ей духа, которого я обманом заманил в камень. А две обезьяны в синем угостили меня металлической пчелой в задницу. Год назад я отправился в город, чтобы помочь одному из лисов-оборотней решить загадку, которую дал ему Отец города. По дороге на встречу с человеком-лисом на меня налетел чудовищный коток из людей-стали и пауков-резины и проехал по мне, раздробив мне спину. Мне потребовались месяцы, чтобы вылечиться. А всего три недели назад я в последний раз отправился в город. Там я нашел и принес тела трех кинфолков. Двух самок и одного детеныша самца. Обезьянье перенаселение загнало их в город. Там они пили из луж, нуждаясь в воде. Они не знали, что вода была ядом. Они не знали, что вода - это кровь машин. Она убивала их. Опустошала их желудки. Это был последний раз, когда я ходил в город.

Раньше я любил головоломки. Маленькие игры, чтобы отточить мою сообразительность. Как заставить голубя прилететь ко мне, чтобы я мог его съесть? Как эта глупая рыба плывет вверх по реке, а не вниз? Как я могу обратить ловушки для обезьян против обезьян, а не против своих сородичей? Сколько маленьких огоньков на большом небе нужно, чтобы показать лица моих волчьих предков?

У меня всегда были вопросы, и мне всегда нравилось находить на них ответы. Город был волнующим вопросом. Что нам с ним делать? Это большое и ужасное место, но многие из моего рода говорят, что оно необходимо. Еще один кусочек балансирующего целого. Я никогда не понимал, но всегда пытался. Теперь я устал от попыток.

Мне больше не нравятся головоломки. Когда-то я спрашивал себя, своих братьев и сестер, что мы будем делать с этим городом? Теперь я больше не спрашиваю. Все подсказки, ведущие к этому ужасному кладбищу, затянутому стальной паутиной и ставшему местом игр для сумасшедших пауков, я больше не хочу разгадывать. Я придумал свой собственный ответ. Вместе с другими себе подобными я разыщу Вивер, которая создает маленьких паучков, создающих город, и вырежу ее сердце. Не будет никаких мыслей. Мне не придется размышлять об этом, как меня учили. Это будет быстро и справедливо. Тогда баланс действительно будет восстановлен, и мы снова сможем свободно бродить по лесу, не опасаясь выпить яд из земли. Мы сможем смотреть в небо и просить совета у наших старых мертвых стай. Мы сможем вернуться к маленьким, безопасным загадкам, потому что мы избавились от самой большой из всех. Королева-паучиха умрет.

Путь Племен

У нас мало общего с другими племенами, и даже с племенами Меняющих Кровь. У нас свой собственный путь, собирающий вместе многие народы, места и времена. Я считаю, что лучше всего объяснять наши верования и пути, которыми мы следуем, просто, ибо мы в конечном счете простые существа. Агастья Десять Стрел была одной из наших старейших и мудрейших мудрецов-воинов, и, к сожалению, погибла во время мрачных и катастрофических событий, произошедших на ее родине в Бангладеш несколько лет назад. Выслушайте сейчас ее объяснение нашего истинного Пути:

Я - Звездочет. Я филодокс, рожденный людьми. Я много думала под темным небе над головой и над темным вихре чая, оставшегося в чайной чашке, и у меня много крови, которая никогда не смывается с моих рук. Я - Звездочет.

Мы не одно целое. У нас нет ни единого взгляда, ни единого разума. Как выглядит снег, если смотреть на него из окна? Белым, однородным, всеобъемлющим. Но каждая крупинка, как мы знаем, отличается от предыдущей. Вместе они составляют одно целое, но по отдельности они почти не похожи друг на друга.

Путей наших много, но Путь наш един. Никто не обязан следовать нашему Пути, но этот путь проходит через сердца всех наших детенышей, как бутон, который может расцвести, стоит лишь уделить ему внимание. Мы преподаем уроки друг другу, от учителя к ученику, и, что еще важнее от ученика к

учителю. Этими уроками я поделюсь с вами, чтобы вы, духи, знали их и говорили о них, если мы переродимся в следующем веке.

Обе Заповеди

Все Звездочеты учатся двум вещам, прежде чем им будет позволено изучать остальное. Наставники и вожаки стай используют разные методы для передачи этих уроков, но передать их они должны.

Вся жизнь - это страдание. Это первая заповедь. Во всех вещах есть страдание. Гайя истекает кровью. Мы плачем. Люди ранят друг друга. Слова ранят. Клинки режут. Когти рвут. Во всем этом страдание. Это не значит, что не может быть счастья. Но счастье можно обрести только через осознание того, что все и вся должны постоянно страдать.

При всей своей очевидности, это самый трудный урок. Я видел, как наставники или вожаки стай и септов делают многое для того, чтобы претворить в жизнь эту заповедь. Я видел, как детенышей посылали в мой родной город Калькутту, чтобы они увидели, что мир и его люди больны и задыхаются. Я видел, как детенышей заставляли медитировать без еды, отдыха и воды, чтобы они могли познать эту истину. Я даже видел, как мудрец бил детеныша бамбуковым прутом в течение нескольких дней, недель и даже месяцев, пока тот не был готов принять реальность страдания. Как только он это сделает, он может перейти к изучению второго наставления:

Единственный способ избавиться от страданий - это Срединный Путь. Срединный Путь - это путь предельной умеренности, равновесия во всей полноте. Все вещи - от Гайи, но нельзя переоценивать или недооценивать окружающий нас мир, который является совокупным творением Реальности, Страсти и Тьмы. Ни одна вещь не является врагом, если она не стремится вызвать дисбаланс. Мы сами должны стремиться к равновесию. Многие учителя навязывают уроки, которые наши древнейшие предки должны были усвоить сами. Учителя заставляют учеников впадать в крайности. Они заставляют учеников морить себя голодом, резать себя, чрезмерно предаваться удовольствиям и боли. Вскоре приходит понимание того, что эти вещи являются частью нас, но не должны поглощать нас. Все вещи принадлежат Гайе, мы можем вкушать ее плоды, но никогда не есть их целиком. Сдержанность и умеренность в каждом нашем действии - единственный способ обрести постоянное состояние блаженства вне вечных страданий.

Пять Истин, Пять Препятствий

Звездочет, который действительно понимает две заповеди, затем узнает Пять Истин нашего племени, а за ними - Пять Препятствий, которые стоят на нашем пути к принятию истины.

Первая истина, самая важная истина, - это Долг. Одни называют это дхармой, другие - гайадхармой, ибо наш общий долг в служении Гайе. Мы были даны этому миру Нефритовым Императором, мы - его дар своей жене, призванный защищать ее творение, и это

творение - Гайя. Гайя окружена враждующими силами Реальности, Страсти и Тьмы, и когда эти три силы находятся в равновесии, все идет как должно. Но долгое время они были разбалансированы, и поэтому Первая Заповедь становится истинной, вся жизнь - это страдание. Гайя страдает, и мы принимаем это, но желаем, чтобы она освободилась от этих оков. И поэтому наш долг - это долг перед ней. Все для Гайи, любой ценой. Если наш долг в этот момент - сидеть на выступе и смотреть на звезды в поисках видения от Химеры, значит, так оно и есть. Если наш долг - данными нам природой когтями и зубами разорвать врага на ленты на поле боя плоти Гайи, значит, так тому и быть. Если мы исполняем свой долг, соблюдая умеренность, мы исполняем первую истину.

То, что мешает нам следовать Долгу, - это Летаргия. Мы можем устать от своего долга, устать и изнемогать от уверенности в том, что не делаем ничего хорошего. Это может привести нас в Тень, которую некоторые называют Харано, и оттуда почти невозможно выбраться. Это проблема нашего племени, возможно, самая большая помеха на пути к самой важной истине.

Вторая Истина - это Сдержанность. Это пример Срединного Пути, ибо нам крайне важно обладать полным самообладанием. Но это очень важно, потому что все мы рождаемся с обжигающим огнем внутри, называемым Яростью. Ярость, как и огонь, почти не поддается контролю. Как же удастся сдерживать непостоянный пламя? Его нельзя схватить, но можно задушить. Однако, вопреки тому, что многие могут сказать вам, ярость - это не плохо. Ярость - это мощный инструмент, позволяющий нам проливать кровь, когда это необходимо. Наверняка это вызывает вопросы? Позвольте мне пояснить. Истина Сдержанности не означает, что мы воздерживаемся. Мы не отвергаем все подряд, мы должны лишь принимать все с большой умеренностью. Ярость ничем не отличается от гнева. Многие путают ярость с гневом, но гнев - это негативная мысль, которая только усиливает страдания. Гнев - это оружие, которое время от времени можно выпускать из клетки. Существует подходящее время для того, чтобы воспользоваться им, и в этом кроется еще одно важное различие. Мы должны владеть им; оно никогда не должно владеть нами. Если это происходит, мы знаем, что находимся в духовном расстройстве и приняли гнев.

То, что мешает Сдержанности, - это Желание. Мы никогда не должны жаждать. Нам позволено хотеть чего-то, но Желание - это нечто большее, нечто худшее. Желание может управлять нами. Желание получить удовлетворение в виде боли или удовольствия вредит нам. Мы можем жаждать противоположного - никогда не отнимать жизнь и никогда не разрушать. Это крайние пути, и они не годятся для поиска истинной Сдержанности. Они удаляют нас от Срединного Пути.

Третья Истина - это Мудрость. Мы несовершенны, хотя и стремимся к этому, и совершенство возможно только через Мудрость. Мудрость - это не что иное, как попытка понять все вещи. Мы знаем, что, возможно, никогда не достигнем этого, но наши дают нам оружие, которое мы можем использовать при выполнении своего долга. Мудрость важнее чести и славы, которые нужны лишь для того, чтобы показать себя достойными перед духами, направляющими нас.

Неуверенность - это то, что мешает мудрости. Сомневаться полезно, но никогда не следует впадать в скептицизм и неуверенность. Когда сомнений слишком много, они берут верх мудростью, и вы вдруг обнаруживаете, что спрашиваете себя: "Я поступаю неправильно? Я плохо учился? Это вызывает колебания. Это создает заминку в поиске мудрости, а любое отклонение от этого поиска опасно.

Четвертая Истина - это Спокойствие. Спокойствие - это состояние ума, состояние бытия и место само по себе. Оно находится не в прошлом или будущем, а в настоящем. Здесь мы не закичиваемся на негативных энергиях наших неудач или на насущных ужасах будущего. Мы игнорируем все ради настоящего, и здесь мы способны достичь новой мудрости в стремлении лучше исполнить свой долг. Если стрела летит верно, прошлое и будущее не имеют значения, важна лишь стрела в настоящем. Спокойствие лучше всего познается через личную медитацию. Некоторые медитируют с помощью той самой практики, благодаря которой мы получили свое имя. Глядя в ночное небо, наши предки очищали свой разум и просто смотрели на звезды, иногда занимаясь лишь тем, что повторяли в уме созвездия (новые и старые) снова и снова, как мантру. Другие делали это в Зеркальных землях и ждали, пока звезды сами не изрекут сокровенные истины. Некоторые не смотрят на светящиеся небеса и вместо этого занимаются другими практиками, чтобы обрести спокойствие. Я знаю многих, кто участвует в медитативных чайных церемониях, занимаясь лишь тем, что сидит в тишине, попивая чай в ритуальной практике с пустым умом. Спокойствие - это ключ.

Противоположностью Спокойствию является Беспокойство. Что делает Беспокойство кроме как сбивает с пути Спокойствия? Беспокойство не решает проблем. Оно только будоражит и усиливает внутренние страдания. Спокойствие освобождает наш ум, чтобы он мог путешествовать к новой мудрости, а беспокойство запирает наш ум, чтобы он оказался в ловушке и не мог учиться.

Пятая и последняя Истина - это истина о Неутомимости. Мы говорим всем нашим детенышам, что они должны развить "неутомимость, подобную броне", что означает, что они не должны отклоняться от своей задачи. Мы знаем, что на нас лежит великий долг, а Неутомимость определяется как сила продолжать выполнять свой долг. Это стойкость действия. Это акт усилия, неустанной работы для достижения цели. Вы не можете предвидеть неудачу до того, как она произойдет, потому что если вы это сделаете, вы уже потерпели неудачу. (И Спокойствие

позволяет очистить наш разум, чтобы освободить место для нашей Неутомимости). Мы всегда должны продолжать. Мы никогда не должны останавливаться в выполнении своего долга. Если мы это сделаем, Гайя будет продолжать страдать, и с рождением Шестой Эры эти страдания могут захлестнуть ее и уничтожить всех нас.

Наконец, то, что блокирует нашу энергию, - это излишняя самоуверенность. Нам позволено быть довольными своей работой и достижениями; на самом деле, нам рекомендуется понимать, когда мы в какой-то малой степени преуспели. Но один успех в битве не означает, что война окончена. Если мы так уверены в себе, мы можем перестать пытаться преодолеть страдания и сойти со Срединного Пути. Тогда наш долг перед Гайей будет забыт, а этого не должно случиться.

Кто-нибудь из нас когда-либо овладевал всеми Пятью Истинами? Нет. И на это есть причина.

Сердце Просветления

Бодхиचितта - это сердце просветления. Это кульминация всех наших учений, достижение совершенства. И мы никогда не должны достичь его. Этот мир заперт в страданиях. Это постоянный цикл, в котором находятся все живые существа. Мы можем умереть, но, умирая, никто не становится по-настоящему свободным. Наша душа просто возвращается в страдание, чтобы мы могли снова попытаться стать совершенными существами. Мы продолжаем возвращаться снова и снова, наши души переделываются в разных воплощениях. Вот почему у нас более сильная связь с нашими предками, чем у других племен. Вот почему мы воздвигаем им святилища и можем говорить с ними более свободно, чем другие, потому что нам была дана другая часть истины, и эта истина - динамическое перерождение, которое создает страдание. Как просветленные существа, Звездочеты имеют шанс стать настолько совершенными, что мы освободимся от страданий, перестанем перерождаться и сможем стать истинной частью Гайи.

Но мы не должны этого делать. Никогда.

Мы здесь не для этого. Мы дали обещание, официальное обязательство. Просветление других в тысячу раз важнее, чем наше индивидуальное избавление от страданий. И выше всех других - Гайя. Пока она не будет спасена, мы заперты здесь договором и клятвой. Мы стремимся к совершенству, но не должны спешить. Как Звездочеты, мы следуем Срединному Пути, откладывая собственное просветление, чтобы мы могли направлять других и вывести Гайю из цикла страданий, в который попали все мы. Мы забираем жизни. Под нашими когтями навсегда засохла кровь. Мы - звери, уравновешенные людьми, и вокруг нас бушует война, поскольку три силы - Реальность, Страсть и Тьма - стремятся сокрушить Гайю своей борьбой. Мы хотели бы стать такими же духами, как вы, но мы не в силах. Вся жизнь - это страдание, и наш долг перед Гайей -

освободить ее, прежде чем мы сможем освободить себя. Таков наш Путь.

Лагера

Даже такое племя, как Звездочеты, раздроблено, разбито на фрагменты, которые улавливают лишь часть отражения целого. Некоторые из этих так называемых "лагерей" хороши, другие плохи. Хорошие, - это просто члены племени, собирающиеся вместе для особой цели, сосредоточенные на одной заданной Гайей задаче. Плохие, собираются в стороне от племени, провоцируя расколы. Конечно, никто не ожидает полного согласия, но если мы будем рубить и резать наше племя на мелкие кусочки, это не принесет нам никакой пользы. Это только ослабляет нас в то время, когда нам нужна сила. Это ослабляет нашу силу, это замутняет наше видение. Я лишь надеюсь, что когда мы станем свидетелями последних криков нашей матери, мы будем способны действовать в унисон или признать наш грандиозный провал.

Ана-гамин

Первыми назовем Ана-гамин, или "невозвращенцев". Я не смог найти ни одного из них, по причинам, которые вскоре станут очевидными, поэтому я сделал все, что мог. Я нашел Безмолвного Странника по имени Мэтью Вечно Находящийся, который путешествовал по Умбре со своей стаей, пытаюсь помочь составить карту некоторых неизведанных небесных дорог. Откройте свои уши, духи, и услышите:

Один из моих товарищей по стае был Звездочетом. Имя Мей-Лин Гонящаяся-за-Туманом Красивая девушка. Немного сумасбродная. Любил ее как сестру. У нее была удивительная способность находить выход из передрыг. Как будто она была рождена для этой чертовой Умбры, серьезно. Ну, однажды мы с ней разведывали обстановку, делали это просто и легко, тусовались в ближней Умбре, ничего особенного. И вот, значит, из озера духов выходят пять Кринос Гару, все в синей краске и оранжевых одеждах. Я рассмеялся, но Мэй застыла на месте. Они позвали ее, и она пошла. Я тоже пошел, в основном, чтобы показать пальцем, посмеяться и, возможно, помочиться им на ноги, но как только я приблизился на расстояние десяти футов, один из них поднял руку, и я, черт возьми, замер. Не мог пошевелиться. Мэй покачивалась и извивалась, как загипнотизированная змея. Они сказали ей, что они - Ана-гамин или как их там, невозвращенцы. Что они такие же звездочеты, как и она, и что они оставили Гайадхарму, потому что это не что иное, как "Колесо цепей" или какая-то чушь. Они начали нести какую-то чушь о самсаре, страданиях и прочей ерунде, а потом стали объяснять, что когда-нибудь все Звездочеты отправятся в Умбру, глубоко в небеса, и никогда не вернуться на Землю. Я подумала: "Черт возьми, это невероятно глупо, правда, Мэй?". Но не успел я опомниться, как она взяла их за руки, и они все вместе вошли в воду. Через несколько мгновений вода сомкнулась над ее головой, а потом она исчезла.

Я не мог двигаться еще около часа. Наконец я освободился, даже не потрудился вернуться к остальным членам стаи и попытался выследить ее. Я пошел в то озеро, поговорил с духами, напал на ее след и пошел по нему. Это было самое трудное, что я когда-либо делал. Ты знаешь, как легко найти в Умбре того, кто не хочет, чтобы его нашли? Это все равно, что пытаться найти стеклянный шарик в Атлантическом, мать его, океане. И все равно это не имело значения. Потому что след, каким бы слабым он ни был, исчез, как только я попал в Глубокую Умбру. Вот он я, окруженный звездами, призраками и духами, скользящими сквозь тьму вдалеке, а для Мэй - игра окончена, ее больше нет. Я никогда не чувствовал себя таким одиноким. В тот день мы потеряли хорошего товарища. Я не знаю, что задумали эти невозвращенцы, но если я когда-нибудь найду их, я выбью им зубы за то, что они наложили на Мей-Лин этот плохой гри-гри и украли одну из лучших защитниц Гайи.

Священная Нить

Прислушайтесь к словам Гиратхи Три-Долга, воина-мудреца группы, известной как Священная Нить, и он расскажет вам об их пути и цели:

Мир продолжает скользить. Склон уносит нас вечно вниз и стал опасно скользким. Качество реальности и духовные достоинства ее обитателей стремительно снижаются, и если не принять меры, что останется от этого места? Этика разума, тела и души будет утрачена навсегда, и мир станет не более чем ямой разврата, и тогда Вирм действительно победит.

Гару заботятся о гару. Они увязли в змеиных путях политики, бизнеса, племенных ритуалов. Все это - пустая трата времени. Пока оборотни играют в свои щенячьи игры, хватка Гайи слабеет, а Вирма - крепнет. Это место создано для величайшего дитя Гайи, человека, и именно в человеческом сердце будет происходить битва за все души. Именно здесь, в сердцах и умах людей, живет Вирм, и поэтому это поле битвы Священной Нити.

Мы - кшатрии, воины и жрецы, но, что еще важнее, учителя. Мы повсюду. Наш род идет в самые темные сердца людей и в самые многочисленные городские закоулки. Объекты нашего внимания - мужчины и женщины, смертные, которые нуждаются в наших пастырских путях. Прежде всего, мы - учителя. Мы станем профессорами, консультантами, тренерами и передаем в руки людей способы обретения ими некой чистоты внутри себя. Неважно, чему мы учим; образование любого рода может очистить дух, независимо от того, обучаем ли мы их истории или тренируем их в боевых ката. Когда это необходимо, мы также защищаем наших учеников. Если им угрожает физическое нападение или мистическая атака, мы встаем на пути опасности, чтобы они могли продолжать свой путь к святости. И, наконец, если до этого дойдет (а мы молимся, чтобы этого никогда не случилось), если кто-то из наших детей сбился с пути и выбрал темные дороги, ведущие

вниз, к Вирму - тогда эти дети должны быть уничтожены. Это наша самая печальная и самая серьезная задача. С порчей нельзя мириться.

Вы узнаете нас по нити, которая связывает наши длинные волосы сзади. Каждый кшатрий Священной Нити делает свой шнур. Он в девяносто шесть раз шире четырех пальцев создателя, и каждый из четырех пальцев представляет главные состояния сознания человека - бодрствование, сон, сон без сновидений и бесформенную пустоту. Создатель также окрашивает шнур по третям, каждый цвет представляет три силы, которые борются за господство над Гайей. Черный - реальность, красный - страсть, а белый - тьма. Вы увидите нас с нашими смертными учениками, наши волосы связаны нашими священными нитями, и вы увидите, что наша задача - привести людей к просветлению - правильная. Мы будем упорствовать. Народ Гару нас не интересует, равно как и прихоти и желания Дворов Зверей. Нас интересует только преобладание добродетели в душе всего человечества.

Зефир

По мере того, как истекает наше время, уменьшается и число Звездочетов, готовых сидеть в своих беседках и размышлять над эзотерическими тайнами. Некоторые из этих Гару, стремясь к действию, а не к инерции, решают присоединиться к Зефиру. Джек Лунный Благословенный расскажет вам о путях этого лагеря:

Бахавад-Гиту, часть Махабхараты, я всегда считал очень важной. Был воин Арджуна, который должен отправиться на битву на Курукшетру. Но перед битвой он потребовал, чтобы его возница (который, как оказалось, был аватарой Кришны) провез его по центру поля боя, где он мог бы окинуть взглядом обе стороны собравшихся воинов. Среди лиц этих собравшихся воинов он узнал слишком многих. Отцы, сыновья, братья, кузены, друзья. Он знал многих из этих людей, сидел с ними, говорил с ними, обедал с ними в их домах, а они - в его. И он плачет. Он решает, что не может идти на битву. Он не может побудить всех этих людей, которых он потенциально знает и любит, бессмысленно уничтожать друг друга. Но Кришне есть что сказать по этому поводу. Возница объясняет Арджуне: Твой долг - быть воином. Таков порядок вещей, ты не можешь идти против него. Ты должен убивать своих врагов и не останавливаться, пока не убьешь всех.

Мы - гару, и неважно, принадлежим ли мы к Западу среди Людей Заката или остаемся на Востоке, среди Дворов Зверей, нельзя отрицать тот факт, что мы воины, до мозга костей. Мы способны на многое, это правда. Песня, философия, поэзия, танец. Но мы созданы для войны. Нам даны тела, которые выдерживают невероятную боль. У нас есть когти и

зубы, способные превратить плоть Вирма в неузнаваемые куски вонючего мяса. Наши завывания вдохновляют нас на битву, наши формы позволяют нам быть максимально пластичными на поле боя. Есть много навыков, которые помогают нам в выполнении наших обязанностей, и мы учимся им с вниманием и дисциплиной. Одни учатся танцевать с клайвами, другие следуют боевому пути предка Кай Лин.

Конечно, мы не бездумные убийцы. У нас есть разум, созданный для того, чтобы размышлять о том, что нам суждено сделать и что мы сделали. Наши духи и предки составляют хор голосов, дающий смысл нашему долгу. Наш долг не в том, чтобы бездействовать. Он заключается в том, чтобы войти в суматоху и никогда не выходить из нее. Мы идем всюду, куда должны, где идет битва. Если есть великий каэрн, осажденная Вирмом, то мы будем там. Если древний дух требует нашей защиты, значит, так тому и быть. Мы входим, выполняем свой долг и идем дальше. Мы не рискуем вступать в социальные связи, мы не участвуем в боях, если в этом нет крайней необходимости. Есть одна цель, и эта цель - война.

Неужели Шигалу ничему нас не научил? Мы побеждены и окружены силами Тьмы. Неужели мы думаем, что мягкое созерцание поможет излечиться от бесконечных язв, которыми больна душа Гайи? Спасло ли безучастное наблюдение Снежного Барса? Мы должны были быть там, все мы, на защите нашего святейшего из мест - но мы не были. Мы больше никогда не потерпим неудачу. Мы добьемся успеха, или умрем, пытаясь.

Бегущие в Трансе

Я сам однажды видел Бегущего в Трансе. Это было поистине потрясающее зрелище! Они редки, и я сомневаюсь, что в великих духовных записях о них сказано хоть что-то. Давайте исправим эту ошибку и внесем их в Нефритовую Летопись. Услышьте о них сейчас от Хаккен Гару, Облачного Разлома Кумоно:

Я ждал сообщения от двора Роппуку. Не буду утомлять вас подробностями, но послание было крайне важным, оно должно было называть музей в Токио, где хранится фетиш, который считался утраченным моими предками много лет назад. Я находился в море, на грузовом судне, и ждал в тени, пока кто-то доставит послание. Я не ожидал, что они сдержат свое слово; они дали себе неправдоподобно мало времени. Никто не смог бы добраться до меня с такой тревожной быстротой.

Затем я бросил случайный взгляд в сторону доков и увидел, что в четверти мили от них что-то есть. Я увидел что-то на четвертьмильном участке воды, отделявшем лодку от берега. Точнее, *кого-то*.

Бегущего. По воде. Фигура двигалась быстро, очень быстро. Его движения напоминали то танец, то походку канатоходца. Теперь, даже в полутьме городских огней, я разглядел, что это мужчина, и он вскочил на лодку, едва касаясь досок. Затем он начал прыгать от ящика к ящику по направлению ко мне, не издавая никакого шума, двигаясь как маленький тихий сверчок. Я не знал, стоит ли мне беспокоиться или нет, поэтому вытянул когти, но к тому времени, как они попробовали воздух, бегун оказался прямо передо мной, балансируя, как журавль, на самом краю пластиковой бочки.

Фигура была тонкой, по-птичьи тонкой, не более чем скелет, оплетенный из тугими мышцами. Он также был полностью обнажен. Затем он протянул мне трубку со свитком, в котором было название музея. Я был потрясен. Я назвал его Безмолвным Странником, но он прищелкнул языком и на тибетском языке сказал мне, что он - Звездочет и принадлежит к древней традиции своего племени под названием "лунг-гом-па", или Бегущие в Трансе. Шепотом он дал мне быстрый урок. Рассказал мне, что их мало, но они повсюду. Они передают сообщения, предметы, секреты от каэрна к каэрну, от двора к двору. Он сказал, что благодаря долгим размышлениям о своей дхарме он может достичь почти невесомости, когда хочет этого, а затем проделал такой трюк. Он уселся на краю бочки, сложив ноги в позу лотоса. Затем он подпрыгнул на три фута в воздух. При этом он не двигал ногами. Я не знаю, как он это сделал; когда я спросил, он только усмехнулся и сказал, что я "должен действительно увидеть прыжок на семь миль". Затем он бросился бежать. Я никогда не слышал о них раньше и с тех пор не видел ни одного.

Небесные Преемники Пожирателя Демонов

Многие, кто знает об этой группе, называют их "сектой апокалипсиса", поскольку они слишком много думают о конце и недостаточно о настоящем. Я не считаю это правдой, и вполне возможно, что они просто жертвы плохой репутации. Но я позволю другому рассказать об этом. Вот один из Преемников (также называемых Пожирателями Демонов), Яо Цзюнь, Магистрат Ветров:

Однажды, очень давно, жил-был Звездочет, которому поручили охранять императора Китая, в сердце которого, как говорили, текла дремлющая капля нашей крови. Звездочет был полон горя и беспокойства и чувствовал, что он недостаточно праведен и справедлив, чтобы справиться с этой обязанностью. Он считал, что единственным выходом из этого положения и единственным способом позволить кому-то лучше справиться с этой работой, было самоубийство, что он и сделал на ступенях императорского дворца. Его остывающее тело обнаружил сам император,

вышедшего для участия в чайной церемонии с императорской семьей. Обнаружив труп, император не стал относиться к нему с бесчестьем, как следовало бы, а приказал похоронить тело в одном из зеленых одеяний, предназначенных для членов королевской семьи.

Духу Звездочета не суждено было возродиться сразу же, и вместо этого он путешествовал по тысяче адов, размышляя о своем долге. Он знал, что сделал император, и поклялся вернуться в императорскую семью, чтобы защитить ее. Он сражался в этих адах и собрал 3000 воинов, а когда наконец освободился, он был не живым, а духом - как и его отряд воинов. Они обнаружили, что прошла тысяча лет, и нынешний императорский дворец осажден древним демоном, который называл себя Опустошением. Вместе со своими воинами Звездочет победил Опустошителя и спас императорскую семью, а затем поклялся победить всех демонов, где бы они ни находились. Все духи рассеялись и позже возродились. Того Звездочета звали Чжун Куй, а мы - духи, которые возродились.

Мы - преемники Чжун Куя. Наша задача - победить и уничтожить демонов, которые высасывают жизнь из Гайи, как рак. Демоны всегда были здесь, тихие, шепчущие, но теперь их число растет, и они перестали быть тихими. Мы - воины и экзорцисты из тибетских традиций, но мы пришли отовсюду. Мы везде. Если мы не сражаемся с демоном, вы нас не узнаете. Мы скрытны. Мы можем быть в стаях других Звездочетов, других Гару или в составе случайного сентая. Мы можем призывать духов, обучать учеников или находить утешение в местном каэрне. Но вы все равно не узнаете нас. Но если мы нападём на след демона и он вступит с нами в бой... тогда вы узнаете нас. Тогда мы облачимся в зеленые одежды, как Чжун Куй, и нападём с нашими духовными кинжалами *фурба*, пытаясь отсечь жестокого демона от плоти невинных. Те, кто рожден одним из нас, не знают об этом, но со временем мы приходим за ними. И мы показываем им правду, ибо правду невозможно отрицать.

Демоны наступают. Их ряды набухают, как огромные опухоли из гноя и крови, а мы - горячее лезвие, призванное пронзить такой нарыв. Другие говорят, что мы сражаемся не с тем врагом, но разве никто не заметил, как от этих тварей воняет Вирмом? Другие говорят, что мы слишком сосредоточены на последних временах, но если эти древние возрожденные монстры не являются признаком Апокалипсиса, то чем же они могут быть? Поле битвы становится грязным от крови. Небеса проливают дождь болезней. И демоны снова ходят по земле, непоколебимые, свободные и неумолимые. Вот почему мы, Пожиратели Демонов, должны оставаться бдительными. Мы должны преуспеть.



Где сейчас Клайтал?

Клайтал, один из древних родоначальников Звездочетов, был потерян. Его душа не может быть найдена ни среди кого из Звездочетов, и все усилия, затраченные на поиски, принесли больше вопросов, чем ответов. Во время духовного кошмара в Бангладеш в 1999 году пропал и до сих пор не найден самый настоящий воплощенный герой, Айджис Артак. Его стая считала его мертвым, как и остальные члены лагеря Клайтал Пак. Но где же было следующее воплощение Клайтала? Духи не смогли (или не захотели) сказать. Другие группы, в частности Ана-гамин, утверждали, что его воплощение ходит среди них, и поэтому следует следовать их воле. Некоторые звездочеты верят, что Айджис Артак все еще жив (и инкарнация Клайтала вместе с ним), а другие считают, что реинкарнация Клайтала не случится до "официального" окончания Последних Дней. На противоположном конце спектра некоторые более фаталистичные звездочеты считают, что Последние Дни уже наступили, и именно поэтому Клайтал не появился. Независимо от природы веры, окружающей Клайтала, можно согласиться с одним: отсутствие его воплощения - действительно плохое предзнаменование.

Уроборосийцы

Последними мы расскажем об Уроборосийцы. Слишком ли далеко отпали эти братья от дерева, или же они наткнулись на секретную миссию, которая действительно поможет спасти сердце Гайи? Не мне судить о таких вещах. Чтобы поведать вам об их темной погоне, вот голос Виширама Сына Тени, теурга Звездочетов:

Слышишь? Слабый звук. Как шелест сухих листьев. Или стрекотание мандибул насекомых. Ты чувствуешь это? Чувствуете ли вы себя зажатым, связанным в мрачных объятиях, задушенным, задушенным и задушенным? Королева-паука опутывает всех нас своими железными путами; нет ни одного человека, который не был бы пойман в ее грубые путы! Но есть один, кто запутался сильнее всех нас, тот, кто погребен глубоко в катакомбах паучьего шелка, не видя света, не имея возможности быть по-настоящему свободным, как ему нужно. Я говорю о великом духе, которого большинство из вас знает как Вирма, но мы называем его Уроборос, Балансир.

Подумайте об этом! Откройте свой разум и перестаньте отрицать. Вирм был существом равновесия, а кто мы, Звездочеты? Мы тоже звери равновесия! Этот бедный сломленный дух - наш истинный тотем, наш истинный отец. Если бы ты оказался в ловушке против своей воли на бесчисленные тысячелетия, разве ты не сошел бы с ума? Разве ты не разорвал бы свои путы и не угрожал бы своим похитителям желчью и кислотой? Вирм -

это не опасность. Да, нам это говорили так, но это ложь, распространяемая самой королевой-паучихой. Поверите ли вы в эту неправду? Попадете ли вы в эту ловушку, как многие другие? Или вы поможете нам, поймете, что наша миссия по освобождению Вирма - единственное праведное дело?

Большинство приходит к нам через тьму. Только когда вы достигаете самого дна своей души, ваши глаза способны приспособиться к реальности вещей. Некоторые из нас сгинули в недрах Бездны, другие барахтались в муках Харано или были так близки к смерти, что видели ее глаза. Когда мы преодолели истинную тьму, осознание осенило нас, как свет, и наше истинное начинание было даровано нам, как дар свыше. Наша задача состоит из двух этапов. Первый - познать Балансира, что многие из нас и сделали. Некоторые пьют кровь Бейнов, чтобы почувствовать вкус разложения, чтобы познать его. Другие проводят время в недрах ульев Черной Спирали, изучая Евангелие Баланса. Но у каждого из нас на сердце есть какое-то пятно, потому что, как гласит теория, как можно познать Добро, если еще не вкусил Зла?

Следующий шаг - свобода! Найдите Вирма и освободите его любым возможным способом. Мы изучаем сложные ритуалы чистоты, которые другие Гару не могли вынести, и проводим их над теми, кого считаем достойными свободы. Бейны могут быть очищены, если вы достаточно усердны, вы знали об этом? Наверное, нет. И других тоже. У людей с Балансиром в сердце должно быть отнято все. Их дома, их драгоценные телевизоры, их любимые, их работа. Заберите все, что воняет Королевой Пауков, и тогда мы сможем начать работу по дезинфекции их разбитых душ. Даже Черные Спиралы могут быть спасены! Только в прошлом месяце я освободил одно из этих бедных, заблуждающихся созданий. Я похитил его и принес в туннели под городом, и там я научил его боли его хозяина. Я удалил его кожу, его зубы, его пальцы, и все это при том, что бедный Танцор был связан серебряным шнуром, символизирующим парализованную природу Балансира. В конце концов, Танцора нельзя было очистить, а иногда единственный путь к истинной свободе - это разрушение, поэтому я съел его сердце. Таков путь.

Все должны присоединиться к нам. Все должны приходиться к нам в поисках света. Один мудрый человек, возможно, это был я, однажды сказал: Единственный верный способ починить что-то - это сломать. Мы освободим Балансира. Мы излечим его и вернем великому духу его законное положение. А те, кто встанет на нашем пути, будут наказаны.

Породы и Покровительства

Чей голос возвращается к нам сейчас? Это Питер Ву, чьим долгом было узнать все, что можно, о нашем племени. Он сообщит Нефритовой летописи правду о разделах, присущих всем нам:

Хомиг

Не хочется говорить очевидное, но большинство членов нашего сокращающегося племени родились от людей. А почему бы и нет? Давайте обратимся к статистике. Большая часть нашего племени происходит из одного из двух мест - Китая или Индии. На эти два места приходится ошеломляюще большая часть всего населения планеты. Более того, люди в этих странах придерживаются систем верований, которые ближе всего к нашим собственным заповедям и учениям. Таким образом, получается очень большая, потенциально просвещенная база для размножения.

Однако существует одно условие. Мы - приверженцы Срединного Пути. Все в меру. Сдержанность - необходимая составляющая всего нашего племени, и без нее можно утверждать, что мы не были бы отдельными от остальных и представляли бы собой совершенно иное существо. И, как нас учат, желание - это стена, которая отгораживает нас от необходимой сдержанности. Но вот в чем проблема - то, что этому учат, еще не означает, что это действительно понимают. Желание, среди многих из нашего племени, слишком часто приравнивается к сексуальной активности и, что еще хуже, к сексуальному удовольствию. Секс происходит от желания, или так считается, и поэтому многие Звездочеты просто сдерживаются в своих отношениях с сексом.

Проще говоря, мы не размножаемся. По крайней мере, не так, как следовало бы. Очевидно, что мы рождаемся, но не в ошеломляющих количествах. Проблема с логикой, препятствующей такому союзу, заключается в том, что желание совершенно не следует отождествлять с сексуальным контактом. Желание - это чрезмерное пресыщение, но сексуальный контакт - это одна из наших чистых практик, такая же чистая, как медитация или выполнение нашего кровавого долга во имя Гайи. Немногие способны пройти через это, беспокоясь о стыде, который они будут испытывать, и об ущербе, который понесет их просветление в процессе. И поэтому наше число даже среди людей уменьшается.

Метис

Восточная культура не всегда благосклонна к белым воронам, или, что еще хуже, к калекам. Азиатское общество прекрасно, оно движется, как приливы и отливы, и ему присущ индивидуализм; но в то же время ожидается и желается определенное единообразие. Все, что выходит за рамки этой нормы, вызывает презрение из-за причиняемого дискомфорта, и если и есть группа, которая выходит за рамки нормы (ну, возможно, все меньше и меньше в наши дни), то это полукровки - метисы.

Это простой факт: метисами рождаются. Это никогда не происходит специально, этого никогда не желают, но это происходит. Большинство нашего племени открыто заботится о сдержанности или, как я уже говорил, о полном самоотречении во многих вещах, и одна из таких вещей - размножение. Поэтому среди нас не так много метисов, ибо они означают большой позор. Хотелось бы, чтобы мы не испытывали такого стыда

друг за друга, особенно в отношении чего-то настолько чувствительного, но мы делаем это. Рождение метиса подразумевает большую слабость, предполагающую духовное нарушение умеренного или аскетического пути, которого придерживаются многие из нашего племени.

Однако хотя родителям такого детеныша должно быть стыдно, но в идеале стыд никогда не переносится на самого детеныша. Метисы все равно остаются гару, и их нельзя отвергать. Конечно, часть того презрения, которое азиатская культура испытывает к подобным уродствам, может передаться некоторым представителям нашего племени, но в целом мы - большая семья, способная на огромное сострадание. Метисы заслуживают нашего сочувствия, а не насмешек или пренебрежения. И в девяти случаях из десяти они получают сочувствие, которого заслуживают.

Метисов, как вы понимаете, часто называют Гару, которые физически проявляют Срединный Путь. Мысль по этому поводу ясна, хотя практика несколько запутана. Суть в том, что метисы - это баланс между двумя породами. Все мы - слияние человека и зверя, но две доминирующие породы создают некий дисбаланс, зависимость от одной породы или другой. Но метисы? Метисы - оба, в равной степени, наполовину и наполовину. Кроме того, метисам гораздо легче усвоить наши первые две заповеди. Благодаря своей физически деформированной природе, они очень быстро понимают, что страдание является преобладающей силой во Вселенной. Кроме того, их генетическое наследие дает им преимущество в принятии Срединного Пути. Поэтому многие из наших самых сильных учеников (а значит, и учителей) были метисами.

Здесь стоит отметить еще один момент: Метисы, возможно, не так часто рождаются среди нас, но они есть среди других племен. Когда их отвергают (а это неизбежно), Звездочеты придерживаются твердой политики усыновления этих брошенных Гару.

Люпус

Математику здесь трудно отрицать. В мире осталось очень мало волков. Они вымирают, попадая в списки исчезающих видов во всех уголках мира. На них охотятся, их травят, их заражают или их просто вытесняет наступающий людей, и они очень страдают. Волков в мире мало, а если учесть, что численность нашего племени среди гару тоже мала, то что получается? Это ясно показывает, что популяция Звездочетов, рожденных волками, пугающе мала.

Конечно, это не значит, что их не существует. Некоторые представители нашего рода скрещиваются с редкими тибетскими черными волками, а в Монголии численность наших люпусов сейчас выше, чем когда-либо, поскольку там существует стабильная база евразийского подвида волка. Когда-то мы также имели заметную численность в Индии. Всего десять лет назад правительство

начало защищать поголовье индийского волка, более мелкого подвида волка, но в последние несколько лет ситуация снова изменилась. Несколько Танцоров Черной Спирали начали воровать детей на берегу реки, и эти истории попали в газеты. И снова люди боятся волков в Индии, и, несмотря на постановление правительства, они безжалостно охотятся на них.

Я слышал что-то вроде городской легенды о стае люпусов-Звездочетов, которая сохранилась в Тибете и Китае. Я говорю "городская легенда", потому что, похоже, никто не может напрямую назвать того, кто имел дело с этой стаей, только длинную цепочку вроде "друг товарища по стае". Я слышал, что этой стае давали много имен, но есть только одно имя альфы стаи: Шепот Матери. Как было сказано, этот альфа получил сообщение от самой Изумрудной Матери, и был отправлен на многолетние поиски в неизведанные туманы Зеркальных земель. Оттуда, как утверждается, Шепот Матери смогла буквально увидеть сердце вселенной, где Ткачиха связала Вирма в своих сетях, и стая смогла услышать, как Вирм хнычет, словно растерзанный детеныш. Теперь стая стала чем-то вроде легенды в своих нападениях на паутину Ткачихи. Они нападают на китайских солдат на маневрах, уничтожают грузовики и автоколонны, и даже проникали на фабрики, чтобы оставить после себя только руины цехов и трупы рабочих. Они утверждают, что делают это во имя "баланса" и "долга". Некоторые даже называют их лучшими воинами для отвоевания Шигалу. Я и сам не верю в их существование. Слишком похоже на сказку для тех, кто хочет отклониться от Срединного Пути. Но, возможно, это правда. Возможно.

Рагабаш

В Индии Новолуния называются либо "Голодными Лунами", либо "Лунами Живота", поскольку они приравниваются к духам-трикстерам, а трикстеры натываются на мудрость только благодаря руководству своих голодных животов. В Китае Рагабаш не называют напрямую, но есть термин, непосредственно связанный с ними: Ву-Кунг. В конечном итоге это переводится примерно как "Внимай пустоте" и считается главным повелением для рагабашей нашего племени.

Что это значит? Многие Звездочеты-Новолуния рассказывали мне историю о члене нашего племени по имени "Король Обезьян". Король Обезьян завидовал древнему мудрецу племени, у которого была богато украшенная резная деревянная шкатулка, внутри которой, как говорили, находился Эликсир Девяти Лун, зелье, созданное из Персика Бессмертия и дарующее вечную жизнь и вечное просветление. Обезьяне, как мы будем называть его далее,

не нравилось, что шкатулка принадлежит кому-то другому, он сам хотел ее. И вот он прокрался и проскользнул через Зеркальные земли во всех обличьях и наконец сумел выкрасть шкатулку у старого мудреца. Обезьяна открыл шкатулку прямо там и тогда, не потрудившись дожидаться момента улизнуть, и сразу же выпил эликсир. Он почувствовал вкус забродивших персиков, а затем его разум начал разрываться на мелкие кусочки, и он выблевал эликсир обратно в бутылку. Обезьяна рухнул на землю и обнаружил, что не помнит ни своего имени, ни откуда он пришел, только то, что он выпил эликсир. Мудрец нашел его, улыбнулся и сказал: "Ты проглотил эликсир, и теперь у тебя ничего нет. Теперь ты бессмертен и просветлен".

Вот такая история. Я не очень хорошо ее понимаю, но предполагаю, что она подразумевает нетрадиционное спокойствие, которое исповедуют новолуния нашего племени. Некоторые из медитаций, которыми занимаются эти рагабаши, заставили бы даже самых странных мастеров дзэн смотреть на них с любопытством. Они идут на все ради "короткого, резкого шока" сатори, как я убедился.

Теург

Звездочеты под полумесяцем, пожалуй, больше всех подвержены опасности достичь состояния дисбаланса - да, даже больше, чем наши братья и сестры Аруны. Но почему это так?

Подумайте вот о чем. Теурги (известные некоторым как "призрачные луны", поскольку они говорят с духами всех вещей) ответственны за величайшие загадки нашего племени. Они - хранители преданий, каталогизаторы всей нашей древней магии, и они - глашатаи, которые общаются с жизнью, существующей за пределами нас и в Зеркальных землях. Все эти вещи подобны головоломкам, в которых хранятся самые глубокие, самые темные загадки, погребенные под бесчисленными слоями вопросов без ответов. Иногда один из наших Призрачных Лун находит одну из этих загадок и вцепляется в нее, как комар в поисках крови, но не может напиться досыта. Они будут продолжать и продолжать, отслаивая слой за слоем головоломки и никогда по-настоящему не приближаясь к разгадке. Это разрушает их разум. Многие из них уходят жить отдельно от племени - мы называем их сенин. Они исчезают от нас, некоторые отправляются в еще не посещенные регионы мира, а другие исчезают в Умбре, чтобы больше никогда не увидеть близких (хотя ходят слухи, что странный лагерь под названием "Невозвращенцы" находит членов племени, которые слишком глубоко погружаются в Умбру, и заставляет их вернуться в племя).

И очень жаль, что их положение открывает мрачную возможность того, что их разум будет потерян. Они - один из наших самых ценных активов. Нельзя сказать, что они важнее

других, но их задача, возможно, более сложна и менее ясна, чем любая другая, и в этом я им не завидую. Впрочем, даже если они сойдут с ума... просто спросите у Голодных Лун, ведь иногда в безумии есть великая мудрость.

Филодокс

Под половиной луны рождаются наши учителя. Некоторые называют их "Двурукими Лунами", потому что двумя руками можно измерить справедливое соотношение вещей. В Китае и Японии говорят, что мы, филодоксы, рождаемся под "Луной пустоты", ибо в пустоте нет ничего. И только в пространстве истинного ничто можно честно найти добродетель и равновесие.

Как бы нас ни называли, мы считаемся судьями, мудрецами и учеными нашего племени. Именно нам предстоит изучить историю этого мира и наше место в нем, а также определить, как должен быть установлен баланс всех вещей. Есть два покровительства до нас и два после нас; даже наша Луна - половинка, являющая собой пример идеального равновесия. Мудрость, которую мы открываем, и суждения, которые мы принимаем, затем передаются молодым и старым. Именно наш голос слышится первым, потому что нас уважают за наше положение равновесия.

Но иногда стремление к равновесию заглушает наши эмоции. Посмотрите на Новолуние и Полнолуние, и вы увидите буйство, безумие, радость и печаль. Посмотрите на нас, и вы увидите спокойное, безмятежное озеро в каждом нашем глазу, и вы увидите наше главное достоинство и нашу главную печаль. Мы так привыкли видеть все грани драгоценного камня, что нам становится все труднее и труднее ценить его за красоту, а не только как сумму его частей. Но так и должно быть. Остается только надеяться, что мы все еще находим счастье и печаль вместе, и что когда мы находим их, они не отвлекают нас от выбора и суждений, которые мы должны делать.

Галлиарг

Некоторые говорят, что наши галлиарды рождаются под "Луной Мантры". Существует множество священных слогов, слов и песен, и считается, что рожденные под беременной Луной имеют более прямой канал связи с этими мистическими мантрами. Для чего нужны мантры? Мантры создаются для многих целей, как в истории, так и в реальности. Они могут помогать в приобретении новых даров и ритуалов, отгонять Вирма, общаться с духами, влиять на мысли и поступки других, почитать предков, пугать врага, вселять уверенность в друга и так далее. У всех ли наших галлиардов есть тщательно составленный список мантр, которые можно выбрать в любой ситуации? У большинства - нет.

Большинство даже не думают о мантрах, когда делают то, что делают; их практикуют в основном лишь немногие, старшие Звездочеты, и большинство из них родом из Индии.

Однако, независимо от того, во что верит отдельный галлиард, предки все равно шепчут, что их долг - осознают они это или нет - пять тайные слова для всех нас. Им не нужно осознавать это в технических терминах, истина галлиардов-Звездочетов в том, что они являются проводником, имеющим доступ к вселенской песне, и когда они говорят, или напевают, или поют, или бормочут, они соединяются с этой песней и передают нам ее часть. И даже эта часть обладает огромной силой.

Еще одно замечание о наших галлиардах. Существуют сакральные символы, похожие по своему назначению на мантры, но нарисованные, а не произнесенные. Один из них священен для нас - или, по крайней мере, был таковым. Это большой круг, внутри которого находится круг поменьше, и маленькая линия, соединяющая одну точку на маленьком круге с одной точкой на большом круге. Говорят, эта диаграмма была вытатуирована на коже нашего первого галлиарда, Калианы Семя Песни. Она сделала эту татуировку, потому что этот символ представляет собой существование внешнего мира и его путей (внешний круг) и внутренней жизни человека (внутренний круг). Галлиард соединяет эти две вещи (линия), связывая их и вводя одну в другую, чтобы мы все могли просветиться к истине всей реальности.

Арун

Небольшой урок лингвистики, заслуживающий внимания: в японском языке слово *яма казе* означает "горный ветер" и состоит из двух иероглифов. Когда эти иероглифы накладываются друг на друга, они сливаются, образуя "араси", или "ураган". Возможно, в этом и заключается суть наших воинов. Они - Звездочеты и они постигают те же уроки равновесия, что и все мы. Но даже в своей неподвижности они неистовы, как горный ветер, и всегда находятся в опасности вырваться наружу, как ураган. Именно поэтому мы называем их "Лунами сердца" или "Лунами крови", потому что их побуждают действовать сердцем. И первобытная кровь устремляется через их сердца, давая им великую страсть и движение - но всегда они должны быть настороже. Ведь в сердце и крови аруна есть та темная прожилка зыбучего серебра, называемая Яростью, и если она заставит сердце биться слишком быстро, то воин потеряет контроль. Он может потерять представление о поставленной задаче и перестать понимать свой долг. Даже в Ярости необходимо сохранять равновесие.

Забавно. Я встречал других Гару, и даже других Фера, которые, кажется, представляют себе наших Лун Сердца как тихих, медитативных типов, которые принимают пацифизм и вступают в войну только после тщательного обдумывания. И да, я встречал таких Сердечных Лун. Но большинство из них понимают,

что долг превыше всего. Долг аруна - не сидеть сложа руки. Долг воина - принять войну, ибо война - одно из тех действий, которые создают перемены. У нас есть другие члены племени других лун, чтобы уравновесить эту страсть; многие другие способны встать на путь бездействия, не нарушая своего долга. Но только не наши воины. На них лежит ответственность первыми ступить на поле боя. Помню, когда я был еще совсем маленьким, я встретил Ходери Отблеск-Пламения, Луну Сердца нашего племени, который тесно сотрудничал с Хаккеном, чтобы изгнать Вирмовых Призраков из Японии. Он как-то вскользь заметил, что у него всегда "кровь на зубах" и она никогда не смывается. Сначала я был потрясен и спросил его, что он думает по этому поводу, и не идет ли он против всего, что дорого нашему племени? Он сказал мне одно и только одно: "Что есть, то есть". Позже я понял. Их начинание - это не то, что мы должны ценить или даже понимать. Как сказал Ходери, что есть, то есть, и мы должны позволить им выполнить миссию, для которой они были рождены.

Триат

И снова я обращаюсь к нашему ушедшему учителю, Агастье Десять Стрел. Она долго изучала взаимодействие этих трех космических сил, и я чувствую, что она лучше всех может помочь вам понять наши чувства по отношению к ним, чтобы они могли быть точно отражены в Нефритовой Летописи.

Звездочет должен знать свое происхождение. В самом начале, до рождения всех материальных и нематериальных вещей, три силы боролись за господство. Мы должны знать, что они собой представляют, как они могут помочь нам, как они вредят Гайе и как мы должны вернуть их к равновесию. Ибо эти три монарха забыли, как делиться, и мы должны снова научить их, как стать одним, а не тремя, и освободить Изумрудную Мать от их гнева.

Вильд

Мы называем его Страстью, ибо такова суть Вильда. Вильд - это не отдельная вещь в природе, такая как дерево или муха. Вильд - это природа, странная, прекрасная, кричащая, безумная и безмятежная. Это не что-то одно, это огонь, который живет во всем сущем и вечно побуждает нас к действию. Страсть - это наша ярость. Страсть - это наша мотивация. Она в наших внутренностях и в нашем сердце, а не в нашем разуме. В ней нет шаблона. Только бесформенная и безграничная энергия. Это первое из трех.

Как Звездочеты, мы нуждаемся в ней, хотя никогда не должны полагаться на нее. Другие могут пытаться откреститься от такой страсти, но бывают моменты, когда она необходима. Когда страсть сочетается с другими нашими талантами, она может стать крыльями на спине, а не кандалами на лодыжках.

Вивер

Разделите страсть на части, нарежьте ее на управляемые кусочки, и вы получите Вивер. Мы называем влияние Королевы Пауков одним именем: Реальность. Ибо это то, чем является Вивер. И в этом кроется многообещающее слово: "есть". Слово "есть" помогает нам определять вещи. Это есть то, это есть это. В этом слове вы находите Паука, работающего над приданием глубины и широты нашим страстям. Реальность находится не в желудке и не в камерах нашего сердца. Реальность - это лабиринт логики в центре нашего разума. Реальность - вторая из трех.

Реальность не является нашим врагом, хотя некоторые могут думать, что это так. Без путей Реальности у нас не было бы ни племен, ни имен, мы были бы выброшены в море бесформенного хаоса. Мы должны защищать Реальность, не попадая в ее сети, ибо нити ее липки и постоянно манят. Когда она выходит из-под контроля, мы бросаем её в печь Страсти и позволяем Реальности плавиться и бурлить в её первозданном виде. Но это третья часть космоса, и мы должны принять эту истину.

Вирм

Этот великий змей когда-то был Равновесием, но теперь он - Тьма. Это семя тени, посеянное во всех наших сердцах. Когда-то он был агентом космического разума, стремящимся создать весы, с помощью которых можно было бы уравновесить две другие силы. Она умеряла их, следила за тем, чтобы они существовали в соотношении, необходимом для поддержания космоса в идеальном согласии. Было ли безумие Страсти накалено до предела? Или паутина Реальности заманила его в ловушку? Это неважно. Важно то, что каким-то образом сила Равновесия увидела, как в ее дремлющем разуме пробудилась разумность, и она стала болезненно осознающей себя и отчаянно эгоистичной. Он хотел того же, что и остальные, и больше не стремился следовать линии умеренности. Когда-то Вирм был в наших руках, позволяя нам балансировать, но теперь он, словно раковая опухоль, расплзается по всему небесному телу. Семя тени, посаженное в надежде похоронить всех нас под покровом Тьмы. Это был третий из трех.

Звездочеты все еще Гару, и как любой Гару, мы стремимся положить конец боли Вирма. Но это не такая уж простая задача, и ее не так просто определить. Это не значит просто уничтожить его. Вырубив его, мы лишь заставим его расти, подобно отрубленным головам гидры. Нет, мы сами должны стать тем, чем он когда-то был. Мы и есть Баланс. Мы взяли на себя эту роль. Мы должны уравновесить все силы. Теперь мы - сила равновесия.

Мангаты

Мы больше не принадлежим к народу Гару. Да, мы Гару, но мы больше не принадлежим к этой политической организации, и поэтому их правила более не являются для нас священными. Литания по-прежнему глубоко в наших сердцах, но наш новый

кодекс поведения - мандаты Дворов Зверей. Поэтому здесь я привожу обсуждение мандатов хенгейокай. Один из нашего рода давно живет среди Дворов Зверей, пусть и неофициально, и он хорошо подходит для объяснения значения мандатов для нашего племени. Слушайте слепого ученого, Звездная-Тропа-в-Ночных-Глазах:

Не Уклоняйся от Работы, Которую Тебе Поручили

Этот принцип не из тех, к каким сложно привыкнуть. Мы все знакомы с понятиями долга и цели. Другие Гару, пфех, знают о долге так же, как о мудрости, то есть совсем не знают. Они предпочитают обнюхивать хвосты друг друга и вешать друг на друга медали славы, вместо того чтобы придерживаться ответственности, для которой они были созданы. Нефритовый Император дал нам наши задачи не для того, чтобы мы игнорировали их и занимались своими эгоистичными делами, не так ли? Нет. У нас есть дхарма, и мы будем ее выполнять. Легко и просто.

Однако не все так просто, как на эту идею смотрят Дворы Зверей. В основном, они принимают то, как мы решаем реализовать наши задачи, но время от времени можно встретить регента, который считает то, что мы считаем долгом, пустой тратой времени. В таком случае, ожидайте, что у вас будет серьезная борьба. Но мы привыкли защищать себя от других, не так ли? По крайней мере, это не так плохо, как на Западе.

Охраняй Колесо, Чтобы Оно Вращалось В Полную Силу

Опять же, еще один пункт, который отделяет нас от наших западных "братьев" (смею ли я их так называть?). Большинство гару не узнают о понятии Колеса или повороте Веков из дыры под их хвостами, но мы, Дворы Зверей, довольно четко представляем себе это понятие. Эпохи рождаются, длятся, умирают, и Колесо, как стрелки часов, поворачивается к другой Эпохе. Мы слышали недавнее "клик-клик-клик" и были свидетелями рождения еще одной Эпохи, Эпохи Скорби, которая может стать последним отрезком времени, который нам позволено увидеть. Многие из Дворов, включая тех, кто принадлежит к нашему племени, желают, чтобы Колесо продолжало вращаться и не дают ему рухнуть само на себя.

Но я встречал и других - и сам могу только гадать, правы ли они, - которые считают, что, возможно, Эпоха Скорби должна стать последней. Страдание - это руководящий принцип этой вселенной, не так ли? А скорбь может быть синонимом страдания или, по крайней мере, его следствием, не так ли? Наша цель - развязать веревки, приковывающие Гайю к Колесу, и, возможно, если Эпохи закончатся, мы действительно преуспели в своей цели? Я, конечно, не предлагаю, чтобы мы пытались уничтожить Колесо или Гайю, я просто предлагаю противоположную точку зрения, вот и все...

Не Учи Своего Кузена Выполнять Его Долг

Смысл этого очевиден. У всех нас есть долг, наши задачи - наши собственные, и мы не должны отвлекаться от своих дел, чтобы слепо, кхм, учить других тому, чего сами, скорее всего, не понимаем. В своей основе это хорошая идея. Гару никогда не понимали этого, не так ли? Нет, нет, они, черт возьми, стремятся запугать всех и заставить делать то, что они считают правильным, что, конечно, является одной из причин, по которой мы никогда не ладили с этими неблагодарными.

Однако пора еще раз выступить в роли адвоката противника. Иногда "ваш кузен" сходит с пути так далеко, что ему не хватает двух шагов, чтобы сорваться в пропасть, и что же делать? Позволить глупцу усвоить урок тяжелым (и, возможно, необратимым) путем, или вскользя намекнуть ему, что, возможно, он поступает очень глупо? Иногда необходимо проинструктировать своего кузена, понимаете? Кроме того, наша связь между наставником и учеником построена именно на этой концепции. Однако я бы поддержал следующую идею: не учите своего кузена, если он не хочет или не нуждается в этом. Не переходите границ, но детенышам еще предстоит выучить много уроков.

Уважай Свою Территорию

Всем нам свойственны территориальные инстинкты. Это вполне логично, ведь мы - совокупность территориальных людей и территориальных зверей. И было бы глупо игнорировать эти инстинкты, поскольку они отпечатаны на самом нашем существе. На практике лучше не соваться в крысиный двор какого-нибудь Незуми и не танцевать в чужом дворе, если тебе там не место.

Но, честно говоря, мы должны быть выше такой мелочности, и меня удивляет, что Дворы Зверей - якобы более мудрые, чем Гару - придерживаются такой устаревшей идеи. Гайя - это широкие просторы, и ей обязаны все мы, а границы территории лишь создают границы на поле боя. Прагматично практиковать это, чтобы тебе не откусили нос, но в теории я нахожу это неуместным.

Позволь Милосердию Направлять Тебя во Дворах Нашей Августейшей Матери

Вот с чем я согласен в принципе и на практике! Милосердие позволяет нам идти по пути умеренности и дает нам оплот против гнева, который разгорается внутри нас. Ярость полезна, да, хорошо, прекрасно, я нехотя признаю этот факт. Но Милосердие, ах, это то, что действительно отделяет нас от других Гару (за исключением одного или двух племен). Мы все здесь союзники, зачем же конфликтовать? Зачем скрежетать зубами и впиваться когтями в дружеские глотки? Я буквально видел, как Черная фурия и Фенрир сцепились в канализации Гонконга.

Они не только покрылись грязной водой и вонючим дерьмом, но она навсегда потеряла глаз, а он сломал пополам родовую клейв! И почему? Потому что ими управляла ярость, а милосердие отсутствовало. Дикари.

Почитай Своих Предков и Старейшин

Ради своих предков мы идем на многое. Даже Звездочет, слабо связанный со своей семьей, будет держать в своем жилище святыню, почитающую по меньшей мере четыре поколения предков. Наши святыни - это поистине грандиозные вещи. Фетиши, поэзия, эскизы, локоны волос или меха и другие атрибуты позволяют нам вступить в союз с духами предков, о котором другие племена даже не могли помыслить. (У меня самого есть полный скелет одного из моих предков, мудрого теурга, которого звали Хо-Чи Безухий). Мы относимся к нашим предыдущим воплощениям с огромным почтением, потому что знаем, что эти предки смогли обрести мудрость, которую мы до сих пор не можем раскрыть.

Почитание старших немного отличается от почитания предков, но мы придерживаемся этого почти так же категорично. Среди Звездочетов принято считать, что ваш старейшина обладает большим чувством долга, чем вы, и, вероятно, получил непостижимый опыт. Это вызывает уважение. Конечно, во Дворах Зверей от нас также ожидают, что мы будем оказывать такие почести старейшинам. Если бы только они оказывали нам такое же уважение, тогда, возможно, было бы немного легче проявлять почтение, но я не смею больше говорить на эту тему, не хочу болтать о пустяках.

Чти Договоры с Миром Духов

Здесь все очевидно, разумеется. Но разве не должно быть сказано: "Чти все договоры?". Если человек заключает договор, разве это не обязывает его не нарушать? Почему только с духами?

Я знаю, знаю, вы сами являетесь духами, как объяснил Ли из Железного Костыля в своем обращении ко мне с просьбой разъяснить Мандаты. Я не хочу вас унижить! Пусть будет сказано, что Звездочеты знают духов и мир духов гораздо лучше, чем другие племена. Запиши это в свою Нефритовую Летопись, ладно? Мы ходили на цыпочках и танцевали среди самих звезд, говорили с богами, живущими в сердцах многих царств и планет, и имеем огромную паутину клятв с бесчисленными небесными существами, такими как вы! Духи и Звездочеты заключили множество договоров, и мы будем продолжать это делать до тех пор, пока не уйдем из этой эпохи. Что, конечно, боюсь, произойдет очень скоро.

Не Войуй с Людьми и Зверями

Абсолютная правда. Меняющаяся Кровь, что течет в наших жилах, - это баланс зверя и человека, поэтому мы

не предназначены для войны с ними. В конце концов, разве Т'ай-Шен не создал людей и животных из глиняного тела Гайи? Мы все едины, просто и ясно. Это почти продолжение Мандата, который гласит, что мы должны проявлять милосердие, не так ли? Звездочеты не уничтожают ни людей, ни животных. Мы учим, мы просвещаем, мы приводим тех и других к пониманию страданий, но мы никогда не воюем против них. Это контрпродуктивно и только еще больше отягощает Гайю.

Однако другие не так однозначно относятся к этому понятию, не так ли? Племена Гару игнорируют эту концепцию, как слона в комнате. Одни только Красные Когти не могут даже произнести этот мандат без рвотных позывов (и вообще, до меня дошли порочные слухи, что они питаются человеческой плотью)! К сожалению, народ Гару не единственный предатель этого дела - некоторые Дворы Зверей также поспешили проигнорировать его. Оказавшись перед лицом вымирания, ханы начали свои войны, а тенгу так открыто вступают в связь с людьми, что для них невозможно проявлять умеренность в этом отношении. Я боюсь за всех нас, ибо когда люди узнают о нас (а они еще могут это сделать), они могут стряхнуть нас с плоти Гайи, как капли воды с кончиков пальцев.

Не Дай Никому и Ничему Осквернить Священное Место

Это незыблемый принцип. Он не может быть оспорен. Наши священные места - это глаза, уши и сердце Гайи. В этих местах мы общаемся с нашей матерью, находим спокойствие и мудрость, чтобы выполнять наш долг. Я считаю, что каждый павший каэрн это еще один гвоздь в гроб Колеса, и оно начинает вращаться все более неустойчиво с каждым потерянным для нас святилищем. Мы должны защищать их...

...как должны были защитить Шигалу. О, не поймите меня неправильно, духи! Мы, Звездочеты, сделали свою часть работы. Мы не виноваты. Другие хенгейокай и тайные духи сообщили мне серьезные вести, и в этих шепотках говорится, что войска Вирма, разрушившие септ и каэрн, были в какой-то мере возглавлены Гару из Повелителей Теней и Серебряных Клыков! Гордые, развращенные твари! Где они были, когда нужна была помощь в защите каэрна Снежного Барса? Разве одна из их собственных строк Литании не велит им оберегать все места Гайи? Пфех! Посмотрите на западных Гару, как они сражаются за священные места вместо того, чтобы общаться, чтобы спасти и защитить их. Обратите внимание, сколько сердец Гайи перестали биться (или теперь бьются только для Великой Сороконожки), потому что они были слишком озабочены междоусобицами и вопросами несущественной славы. Вы увидите, что в Народе Гару действует настоящий яд. Дворы хенгейокай защищают свои дома и священные места,

и будут защищать, пока живы. Этот долг имеет первостепенное значение.

Вокруг Света

Генг Кхай - один из членов нашего племени, который в свое время много путешествовал по телу Гайи; он и предки в нем совершили великие путешествия за многие годы, и поэтому ему есть что рассказать о мире. Я сам побывал в нескольких местах, но я не настолько компетентен, как Генг Кхай (чье имя, хотя он вам этого не скажет, означает "Умное Яйцо"). Послушайте, как я говорю с вами его голосом, рассказывая вам о мире, увиденном глазами звездочета:

Здравствуй, пуэн. Вы, духи, друзья мои, не так ли? Тогда я буду звать вас пуэн.

Итак, вы хотите услышать о народах и местах обитания человека со слов одного из наших сородичей? И этот "один из нашего рода" - я? Превосходно. Я блестящий гид. На днях я как раз говорил об этом своему наставнику, человеку-тигру по имени Кои. Я сказал ему: "Кои, я - блестящий гид", и ему ничего не оставалось, как согласиться. Давайте начнем.

Золотой Треугольник

Я начну отсюда, потому что это не только место, откуда я родом, но и место, где я провел большую часть своего времени. Я родился в Таиланде, в убогом сборище лачуг под названием Бин Хин Тхэк, или "Деревня Расколотого Камня". Позже, когда я стал тем, кем я был и кем являюсь, у меня появился новый дом - Септ Сонгкранской Девы, каэрн, сокрытый глубоко в сердце прекрасных пещер в долине Тхоед Тхай. (Сонгкран - это время, когда солнце переходит из одного звездного знака в другой; каэрн был основан в один из *мая Сонгкран*, или великий день, когда солнце переходит в новый год. "Девой" Сонгкрана была основательница нашего септа более тысячи лет назад, прекрасная королева-Звездочет по имени Падение Небес, которая добилась больших успехов в ранних союзах с Дворами Зверей. Но здесь я отвлекаюсь, что, как вы увидите, я делаю легко).

Мы были септом сильных воинов и внимательных слушателей. Иначе и быть не могло, ведь жить в Золотом Треугольнике было все равно что разбить лагерь на передовой линии поля боя. Здесь Вирм засел во множестве и корчится в самой почве. Почему здесь так опасно? Позвольте мне объяснить.

Золотой треугольник - это дикий, нетронутый регион на границе Бирмы, Таиланда и Лаоса. Именно в этом районе выращивается около трех четвертей производимого в мире опиума. Это мир наемников, армий наркоторговцев и полного беззакония, спрятанного глубоко в темных тенях джунглей. Здесь бедные фермеры вкалывают до кровавого пота, чтобы вырастить мак, который питает наркоторговлю, потому что зачем растить помидоры и табак, если опиум приносит в десять раз больше денег?

Не говоря уже о в сто раз более сильном привыкании; если бы у меня было 100 батов за каждую встречу с крестьянином, подсевшим на опиум, я был бы очень богатым человеком, понимаете? А если это не героин, то это *йа ба*, "бешеная таблетка", иначе известная как метамфетамин.

Хуже того, большая часть этой незаконной торговли наркотиками контролируется древним демоном, который спит в статуе черного дракона. Его называют Чжан Са, и я много раз сталкивался с его приспешниками (и уничтожал их). Это гноящиеся существа, только наполовину живые, и от них гнилостными волнами исходит зловоние Вирма.

Некоторые говорят, что именно развращенное присутствие этого демона стало причиной гибели наших братьев-медведей в этом регионе. Когда-то эти медведи были великими хранителями тайной мудрости, известными как Братство Ва. Это были люди из местных племен, которые передавали древние предания с помощью шепота и песен. Но сто лет назад, что, по мнению многих, совпало с появлением статуи черного дракона, в которой живет Чжан Са, братство Ва претерпело ужасные изменения. Легенда гласит, что их заставили танцевать по спирали и превратили в жутких Демонов-Медведей. Я видел их, преследующих, как тени, в глубоком болоте на самом краю долины, грязь капала с их больных шкур. Те, кто сталкивался с ними, говорят, что они больше не хранят великую мудрость и не могут вспомнить даже то, что произошло накануне. Что еще более странно, они разделились на два "идеологических" лагеря, если их можно так назвать! Один лагерь убивает людей и забирает их головы, но предпочитает, чтобы они были свежими, или "мокрыми". Другой лагерь отрезает головы, но предпочитает оставлять их на солнце, чтобы они стали "сухими". Эти "мокрые головы" и "сухие головы" сражаются друг с другом день за днем. Печально, как сильно пало Братство Ва.

На моей изменчивой родине сохраняются и другие проблемы. В Бирме (ныне Мьянма) компании приходят, чтобы выдолбить ресурсы из Гайи. Деревья падают, нефть течет по руслам рек, прекрасное небо цвета яичной скорлупы темнеет от удушливых испарений. А мужчины, которые приходят с этими компаниями, эксплуатируют местных жителей, иногда насилия их или даже убивая без всякой причины. Именно одна из этих злых компаний пятнадцать лет назад разрушила наш септ и громовыми взрывами закрыла доступ к сердцу нашего каэрна.

Вы можете подумать, что это сломило мой дух, что это победило меня. Или, наоборот, разъярило меня и толкнуло на великое насилие. Это не так. Моя надежда и вера во все хорошее никогда не ослабевали. У нас есть поговорка, и я говорю ее каждый день моим ушедшим братьям и моим еще живым друзьям.

Я говорю: "*Пху Чи Фах*", или "Гора всегда указывает на небо". Я всегда верил, что хорошее придет даже через плохое. И это было доказано, ибо септ снова растет. Многие старые друзья (и многие новые, которых я даже никогда не встречал) вернули себе эту территорию и делают большие успехи в раскрытии потерянного сердца Сонгкрана. И это уже не просто Звездочеты, это множество разных воинов из всех пород Меняющих Кровь. Пху Чи Фах!

Япония

Я отправился в Страну восходящего солнца вскоре после того, как бежал из Золотого Треугольника. Я отправился туда в поисках одного из руководителей плохой компании, которая отравляла мой дом. Это был человек по имени Хидео Иссунаки, и его душный черный деловой костюм содержал больше, чем можно было увидеть. Он принес себя в жертву Великому Разрушителю и получил ужасные силы. Я был слишком молод, чтобы сражаться с ним, но я сразился с ним. Мы оказались в шахте лифта в башне Landmark Tower в Йокогаме. Не спрашивайте меня, как. Это была ужасная битва, он наносил мне увечья когтями и языком, похожим на комариный хоботок, и все это время из труб и вентиляционных отверстий выползали зловещие духи-пауки и вгрызались в мою плоть.

Знаете ли вы, что в башне Landmark Tower самый быстрый в мире лифт? Да. Тот самый, который раздавил Хидео Иссунаки и лишил меня левой руки. Он стремительно полетел вниз, а я попытался спастись, прорвавшись сквозь закрытые двери, и у меня почти получилось. Но монстр поймал мою руку в свою и в последнюю секунду дернул меня назад. Я лишился руки. Я так и не смог ее отрастить. Потому ли, что его ядовитые когти впились в мое запястье как раз перед тем, как я потерял ее? Я не могу сказать.

Такие вещи случаются. Хидео был уничтожен, это главное. Но с тех пор, за последующие два десятилетия жизни, я много раз возвращался в Японию.

Мало кто сможет убедить меня в том, что Япония - это прекрасное место, о как многие говорят. Конечно, там есть своя красота. Но это разбитая земля, остров, оторванный от остального мира. Если бы мне нужно было дать ей определение? Я бы сказал, что Япония - внебрачный сын Королевы Пауков и Великого Разрушителя, ибо Вивер и Вирм сошлись в ужасном браке в этой стране. Как так? Те, кто бывал там, знают, о чем я говорю, а те, кто не бывал, смотрят на меня со смешком и говорят: "Но они же любители природы!"

В Японии нет природы. Присутствие Гайи было захвачено, сковано, подавлено. Цемент и бетон - доминирующие духи, и они заключили союз с духами стекла и стали, пластика и электричества. Но где же сакура, красные кедры, красивейшие хвойные леса и

редкие грибы? Боюсь, только на картинах и в поэзии. Япония даже помогает уничтожать древесину тропических лесов в Малайзии и, как я с болью узнал, в Бирме и Таиланде. У Японии нет сознания, нет связи с мировым духом. Они хуже Запада в деле надругательства над драгоценной Гайей. На реках стоят десятки плотин, на китов охотятся, океан заражен. Говорят даже, что фотохимический смог в Токио начал приобретать некоторый уровень сознания и действовать хищнически. Я боюсь, не правдивы ли эти странные слухи.

Япония - одно из самых сейсмически активных мест на планете. Землетрясения, которые там происходят, являются признаком того, что Гайе больно. Она вздрагивает, как собака, которую кусают блохи, в надежде стряхнуть паразитов, которые вгрызаются в ее плоть. И что я могу сказать? Она права.

В Японии есть несколько моих союзников. Те немногие Звездочеты, что активны в Японии, живут в основном среди малочисленного коренного населения айнов, следуя за своим привередливым, странным тотемом - Мудрой Выдрой. (Они рассказывают забавную историю о том, что Выдра ответственна за несовершенство всего рода Гару. Говорят, что когда Луна лепила Гару из космической материи времени и пространства, ее отвлекли с важным поручением. Для завершения работы она призвала Выдру, дав животному четкие инструкции о том, как закончить.

Но Выдра решила сначала порыбачить в космической реке, потом она позагорать, лежа в корзине со звездами, и через некоторое время она совсем забыла о том, что нужно закончить Гару, а к тому времени было уже слишком поздно. Таким образом, мы являемся незаконченным созданием, и Выдра находит это очень, очень забавным). Также не следует игнорировать Дворы Девятихвостых. Лисы-Оборотни обладают там огромной властью и составили большую книгу правил, протоколов и процедур для Дворов в Японии. Если вам нужны дальнейшие объяснения, я рекомендую вам посетить Хари След-на-Снегу, местного "гида" китунэ. Она живет рядом с айнами, на самой северной оконечности острова Хоккайдо.

Еще одно замечание о наших союзниках там: Хаккены не входят в их число. Они отвернулись от Западного народа, как и многие из нашего племени, но они мало чем отличаются. Многие из нашего племени считают их друзьями, но я - нет. Они остаются надменными и манипулятивными, и они способны изменить чести в угоду своим прихотям, когда им это выгодно. Остерегайтесь их и никогда не заигрывайте с этими высокомерными *генгли*.

Китай

Сказать: "Да, Китай - это то" или "Нет, Китай - это не то" - не так-то просто. Это так же невозможно, как одной фразой



всех людей, всех Гару или даже всех Звездочетов. Определения неисчерпаемы. И вы видели карту? Китай - очень большое место. В Китае 22 провинции, 5 автономных районов, 4 муниципалитета, и все они занимают площадь около девяти с половиной миллионов квадратных миль. В границах Китая живет 1,2 миллиарда мужчин и женщин, что составляет одну шестую часть всего населения Земли. Ее не так легко разделить на категории; Китай не поддается описанию. Но я смелый, упрямый и глупый, поэтому я попробую.

Из всех мест в мире в Китае больше Звездочетов, чем где-либо еще. Некоторые из них - беженцы из Тибета, но многие родились в Китае и остаются там по сей день, живя среди многочисленных Дворов Зверей. Другие приехали с Запада, зная, что в Тибете они мало что найдут. Нас там много, и там много священных мест, которые много значат для нашего племени.

Одно из них - гора Сонггао. Именно здесь раз в год, вскоре после наступления истинного нового года, проводится величайшее из наших вече. Сюда приглашаются только Звездочеты; другие меняющие форму и другие гару не приветствуются. Здесь, на вершине этой горы, мы рассказываем мифы и легенды, высказываем претензии, а иногда рвем друг другу глотки, чтобы разрешить разногласия. Но такие физические бои случаются редко - вместо этого многие споры решаются в ходе больших игр. Мы открыто бросаем друг другу вызов с помощью сложных игр, некоторые из которых пришли из древности, а другие - найдены в современной колыбели Вивер. Мы играем в такие игры, используя наш ум и логику, чтобы разгадать хитроумные головоломки, поставленные перед нами. С горой Сонггао связана еще одна странная история. На месте сбора есть скала в форме спящего дракона, и говорят, что если все живые члены нашего племени соберутся на этом месте во время великого собрания, то скала расколется на две части! И из центра скалы появится ребенок, метис Звездочетов, но без уродства. И все метисы с того момента будут излечены от своих уродств. Это хорошая история.

Еще одно место, которое дорого нашему племени, - это подземелья под храмом Белого Дракона в провинции Цзянсу. Говорят, что именно там мудрый Звездочет, живший в хижине на озере Дунтин, однажды пришел научить монахов племени гару секретам движения с помощью ветра. Эта измененная форма тайцзи учитывала возможности Звездочетов изменять форму своего тела и использовала эту способность среди других наших природных навыков для создания нового боевого искусства. Говорят, этим старым Звездочетом был Кай Лин. Там, в покоях под храмом, до сих пор висят гобелены, на которых написаны трактаты по искусству Кайлиндо. Многие тренируются там и по сей день, ведь это центр обучения этому искусству.

Последнее место, о котором я вам расскажу, не столько хорошее место, но место, которое должны посетить все звездочеты. Лунный Персиковый Сад, расположенный недалеко от Запретного города, когда-то был нашим главным убежищем в Китае. Сотни лет назад, однако, тамошние Звездочеты стали самодовольными. Они заключили много сделок с людьми Запретного города и провели много ночей со смертными в Залах Высшей Гармонии, разжирев и став счастливыми от еды, песен и вина. Однажды ночью, в день зимнего солнцестояния, они вернулись в свое убежище и наткнулись на банду заколдованных разбойников, одержимых духом Кунг-Кунга Губителя. С ними был древний дракон, обезумевший от скверны, и этот король драконов (по имени Ао Гуан) и слуги Кунг-Кунга убили всех Звездочетов, а затем поглотили тотемный дух. Теперь каэрн мертв - это роща почерневших, но почему-то все еще живых персиковых деревьев. Они все еще плодоносят, но персики горькие и вызывают у людей тошноту. Странно, но персики символизируют долгую жизнь, да? Звездочеты могут отправиться туда, чтобы поразмышлять о том, что значит вести умеренную жизнь и как важно защищать наши святые места. Если звездочет войдет в Зеркальные земли, его будут преследовать назойливые духи погибших там Гару, ибо их души не были допущены к передаче послания нашему племени. Это ужасное место, полное страха и мрака. Все должны побывать там. Те, кто отказывается, слабы.

Есть еще одна вещь, достойная упоминания о Китае, то, что, как я, Генг Кхай, верю, будет записано в нашей летописи кровью в ближайшие годы. Говорят, что в Китае пробудился великий демон, который снова выползает из сна. Это чудовище называют Каору-Синдзи. Его мотивы неясны, но говорят, что он уже созывает своих культистов, оскверненных Вирмом, обратно в свои распростертые объятия. Но я чувствую его чаяния в шелесте ветра. Конец света действительно начнется здесь, в Китае. Вот чего хочет демон. Он хочет способствовать последнему вздоху Гайи. Именно здесь Апокалипсис поднимается, как зловонный красный прилив.

Тибет

Тибет в рабстве. Когда-то наша родина, а теперь что это - душа, зажатая в тисках тирана? Китай делает ужасные вещи с маленьким Тибетом. Его жители страдают. Их пытаются. Их заставляют работать в трудовых лагерях. Их убивают, их тела сжигают или прячут в горных расщелинах.

Я знаю, что должен сказать больше об этом столь святом для нас месте, но что тут можно сказать? Мы были изгнаны. Шигалу мертв. Некоторые из нашего племени пытаются вернуть свою землю. Некоторые лагеря нападают с намерением разбить печальное сердце Тибета. Но китайцы называют наши нападения "терроризмом". И они обрушивают репрессии на наш народ. Мы принимаем меры, а тибетцы страдают от этого. Ответная реакция непростительна.

Нам нужна армия. На нашей стороне есть те, кто работает в этом направлении, но это не так просто. Возможно, скоро мы вернемся домой. И когда мы вернемся, наше племя снова обретет новую жизнь. Мы пустим новые корни, и все станут свидетелями нашего славного возрождения.

Корея

Бедная маленькая Корея. Север возглавляет безумец, который морит голодом и пытает свой народ, и он готов в любой момент вторгнуться на Юг! И поэтому Юг - более цивилизованный, но все еще не достигший стандартов мира и цивилизации, к которым мы все стремимся в этом мире - находится в зависимости от своих жестоких, хаотичных соседей. Это страшное место.

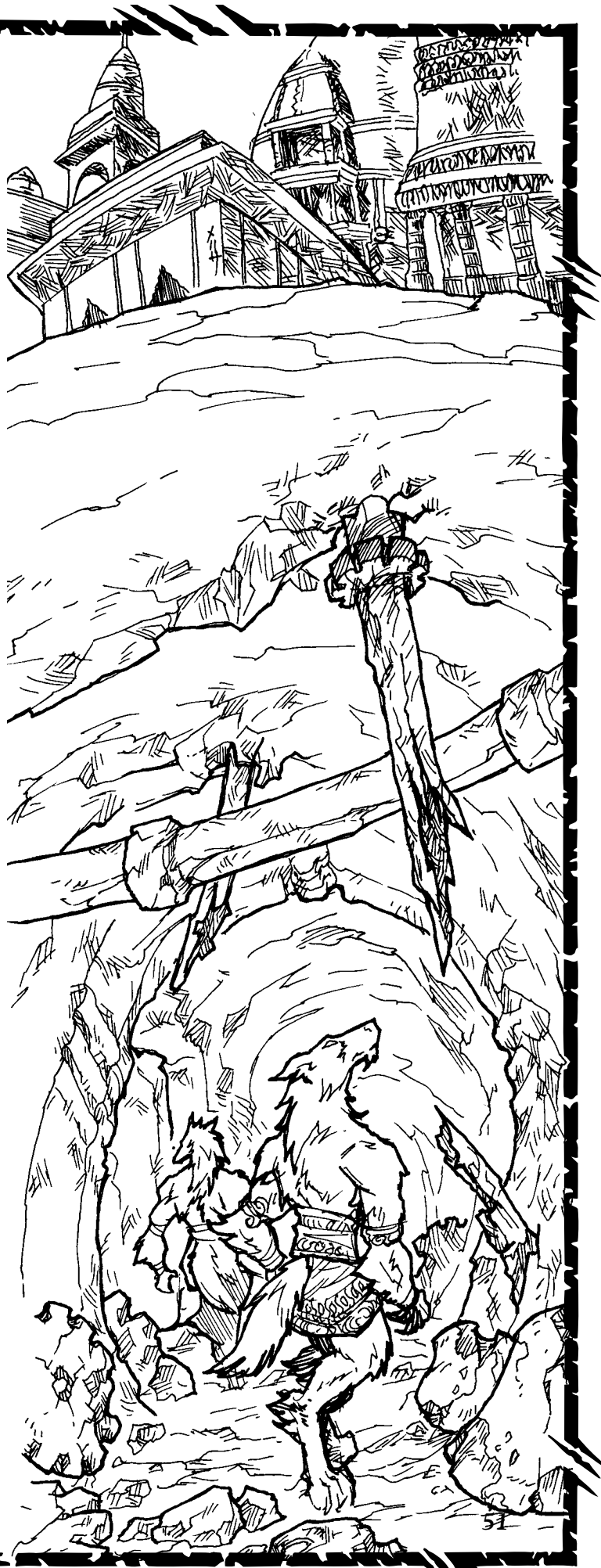
Еще страшнее то, что есть две группы нашего собственного племени, которые ведут свою собственную странную маленькую войну, не ограниченную границами или политикой. Давным-давно, в древней Корее, Звездочеты были тесно связаны с молодым обществом. Мы никогда не показывали свою истинную сущность, не раскрывали свои формы, но люди знали о нашей магии. Даже сегодня в Корее все еще есть люди, которые приходят к членам нашего племени в поисках мудрости или гадания.

Но за последние сто лет произошел раскол. Сейчас существуют две группы - *Муданги Наэрим* и *Муданги Тангол*. Первая группа - это странствующие шаманы. Они ходят туда-сюда и предлагают руководство и помощь тем, кто в ней нуждается. Но *Муданги Тангол* ведут оседлый образ жизни и, более того, считают себя "чистокровными". Они ведут свою родословную от Клайтала, и этот аргумент о чистоте рода заставляет их смотреть на остальных с презрением. Это ужасное разделение, из-за которого мы выглядим как ничтожные Серебряные Клыки! Их "война" редко переходит в насилие, вместо этого это скорее "война теней", они срывают планы друг друга, ставят под угрозу дома, союзников и друзей. Тревожно, говорю я. Ни один из лагерей мне не нравится.

Индия

Почему никто не думает, что мы сильны в Индии? Неужели люди настолько глупы, что считают, что если у Гару нет раскосых глаз и он не владеет боевыми искусствами, то он не может быть Звездочетом? Пфех! Наше племя все еще держится в Индии, даже после стольких потерь. Есть даже многие в нашем племени, которые считают, что мы пришли не из Тибета или Китая, а родились в долине Инда тысячи лет назад! "Не сильны в Индии", хах. Глупцы.

Индия на самом деле является домом для двух из наших самых сильных оставшихся каэрнов. Первый находится в катакомбах глубоко в недрах под Калькуттой. Они называют его "Мистическим проходом", но я слышал, что его называют сотней разных имен, включая "Эхо-камеру" и "Канал голосов". Полтысячелетия назад,



эти похожие на лабиринт туннели под городом кишели прислужниками древнего бейна по имени Дагон, но группа воинов из нашего племени неустанно атаковала их в течение десятилетий. В конце концов они вытеснили врага, очистили территорию и взяли ее себе, но со временем они заметили странные вещи в своем новом доме. Во-первых, здесь были разбросаны странные механизмы - каменные шестерни, потрескавшиеся и изношенные, колоколообразные гири, испачканные кровью, и так далее. Второе - нарастающий и спадающий гул. Казалось, что стены и земля гудят - и почти говорят. Гару вскоре узнали, что если медитировать на это гудение и пытаться найти голос, который его издает, то можно открыть потерянные секреты прошлого и будущего. На протяжении многих лет многие из нашего племени (и другие) совершали паломничество к этой пещере в попытке по-настоящему расшифровать голоса, но лишь немногим это удавалось.

Второй - библиотека, находящаяся в горном массиве, отделяющем Индию от Пакистана. Этому каэрну не так повезло, как первому. Хотя он остается необнаруженной благодаря тому, что его удалось скрыть от посторонних глаз магической завесой, он все еще находится в районе, где часто ведутся боевые действия. Но есть и кое-что похуже, что произошло за последние несколько лет - с 1999 года, как я понимаю. Видите ли, библиотека была основана кшатрием-Звездочетом, который был хранителем многих наших древних свитков и записей, но он умирал. Он знал, что не сможет перебраться через горы, поэтому решил, что умрет, а его душа будет звать к другим, чтобы они пришли к нему. Но группа ужасных духов не дала ему покоя - эти духи, называемые *Дакини*, отвратительные гарпии, жестокие и ненасытные! Они страшны и уродливы - их лица похожи на черепа, из глазниц исходят слепящие лучи белого света, а их костлявые плечи покрыты внутренностями невинных. Они прискакали на спинах мертвых тигров и гигантских грифов и напали на бедного кшатрия. Но он не сдержался и потратил последние силы на ритуал, связавший *дакини* для защиты наших древних писаний. И вот его душа возвала к другим Звездочетам, которые пришли и построили там библиотеку, обнаружив, что его свитки яростно защищаются этими чудовищными духами.

К сожалению, несколько лет назад в этом регионе произошло нечто ужасное. Это пробудило много зла по всей земле, и в тех горных хребтах оно разрушило мрачные чары, удерживающие духов дакини в библиотеке. Они бежали, шипя и гогоча, и теперь они свободны. Время от времени они нападают на каэрн, и с каждым разом эти нападения становятся все более страшными. Это ужасно. Может быть, если найти

ритуал, который использовал кшатрий, возможно, их можно снова заковать в оковы?

Соединенные Штаты

Большинство из нас родом из Китая и Индии. Многие из нашего племени рождаются в этих местах и остаются там жить. Но есть еще одно место, где проживает много представителей нашего рода по рождению и по выбору, и это место - Америка.

Даже после возвращения на родину, даже после того, как сверху пришел указ о том, что мы больше не принадлежим к другим Гару, Соединенные Штаты по-прежнему остаются местом, где живут многие представители нашего племени. Некоторые живут в районах больших городов, населенных нашей родней, таких как Чайнатауны, Маленькие Индии или как их там еще называют, где бы они ни находились. Другие живут на широких просторах, которыми славится Америка (или ее соседка Канада). Там даже сохранился один известный каэрн Звездочетов. В провинции под названием Колорадо есть сеть старых закрытых серебряных рудников. На этих шахтах более ста лет назад работали тысячи китайских рабочих, и даже сегодня многие из их потомков все еще живут в этом районе. И эти шахты - нечто большее, чем кажется, так мне рассказывали! Говорят, что глубоко в темных умбральных недрах шахты живет семья маленьких духов - родственников нашего собственного тотема, - которые знают историю мира от первого до последнего дня. Они вращаются вокруг сердца шахты и за соответствующую цену рассказывают отрывки из того, что знают. Наше племя следит за этими духами, чтобы они не попали в чужие руки. Нам помогают местные уктена, которые также умеют постигать величайшие тайны Изумрудной Матери.

Я считаю, что нам предстоит большая работа в Америке. Что бы ни говорил указ, Восток и Запад не разделены в глазах нашей Матери, не так ли? Нет, они равны, они сбалансированы, и мы должны смотреть на них одинаково. Америка - это место большой свободы, да. Если вы проедете по городам и деревням Бангладеш, вы увидите смерть, чуму и трупы, сложенные штабелями. Никто не волен жить так, как ему вздумается, а в Америке? Все свободны идти по жизни так, как они выбирают, к добру или к худу. Но эта свобода также несет в себе потенциал для огромного дисбаланса, поскольку все вольны выбирать и это. Эта крайняя свобода - ужасная питательная среда для влияния Вирма, который живет там, пожалуй, больше, чем где-либо еще.

И поэтому долг удерживает многих Звездочетов в Америке. У нас есть там родня, и у нас есть там долг. Те, кто все еще в Америке, понимают, что все мы должны выполнять свои задачи с полной самоотдачей, иначе мы потерпим неудачу. Америка - это поле битвы, и там мы все еще сражаемся.

Европа

Нас становится все меньше в землях Европы. Остаются ли некоторые из нас там? Конечно. Но это большое место, а нас там мало, поэтому здравый смысл подскажет вам, что найти там кого-то из нашего рода - это ситуация "иголка в стоге сена", понимаете?

Отчасти это происходит потому, что те немногие каэрны, которые мы там держали, теперь исчезли. Каэрн Вопрос Матери, который мы держали на горе Сноуден в Уэльсе, был заброшен и оставлен местным Фианна. Каэрн Уайтклифф мы делили с местными Черными Фуриями на греческом острове Санторини, но Вирм учуял запасы тайных фетишей, хранившихся там. Вскоре это место было переполнено Танцорами Черной Спирали и оскверненными людьми, и оно смялось, как бумажный стаканчик. Последним из наших европейских каэрнов был один совсем крошечный на окраине Шварцвальда в Германии. Этот каэрн представлял собой уникальное явление, какого я не видел ни до, ни после. Мощное сердце действительно двигалось. Оно никогда не оставалось на одном месте дольше недели, обычно не более одной ночи. В один день оно появлялось в виде бурлящего потока, а на следующий - в виде древнего дерева. Одна стая Звездочетов, Стая Глаза Химеры, отслеживала и охраняла этот каэрн (который, естественно, назывался Глаз Химеры). Еще одна удивительная вещь: Шварцвальд полон Потомством Фенриса, но они никогда не обнаруживали Глаз Химеры. Ни разу! Ха-ха! Они не могли улучшить момент и вытащить свои собачьи головы из земли, чтобы понюхать эту странную энергию, которая переходит с места на место. О, они были близки к этому, насколько я понимаю, но так и не преуспели. В любом случае, сейчас это не имеет значения. В лесу произошла битва, могущественный Танцор Черной Спирали сражался с Потомками с помощью древнего оружия под названием Клинок Вирма. Это испорченное оружие было уничтожено, но оно выпило много жизней многих Гару, и хотя оболочка была уничтожена, дух оружия остался жив, потому что Фенриры, бившиеся с ним, были нетерпеливы и не подготовлены. И вот теперь дух осквернил лес, Глаз Химеры больше не появлялся. Он исчез, и его не могли найти. После года поисков стая покинула Черный лес и отправилась к Дворам Зверей.

И вот, не имея ни каэрнов, ни большой нужды, большая часть нашего рода покинула или покидает Европу. Как я уже сказал, многие все еще живут там - но те, кто живет, как правило, относятся к редкому типу людей, которые предпочитают жить в городах (в конце концов, Европа почти полностью уничтожила места силы Вильда), и чувствуют себя неважно в любом другом месте.

Африка

Мест, в которых я, Генг Кхай, никогда не бывал, немного, но, к сожалению, Африка - одно из них. Можно подумать, что это не так, да?

У меня много друзей среди Безмолвных Странников, и некоторые из них даже *родились* в разных частях Африки. Так почему же я туда не заглядывал? Я не могу сказать. Возможно, это страх. Больше всего все бояться неизвестности, а если для меня и есть непонятное место, то это Африка. Тем не менее, я кое-что слышал и кое-что знаю об этом так называемом темном континенте, поэтому я расскажу вам о нашем месте.

В Намибии есть вассал Дворов Зверей, которым управляет один из наших, метис Гару по имени Падающее Небо. Он утверждает, как я понимаю, что его род начался почти двести лет назад, когда люди из племени нгуни помогли освободить небольшую группу китайских рабов от их французских хозяев. Падающее Небо - своего рода радикал. Окружающая среда нуждается в освобождении из ужасных объятий Вирма, это я знаю и согласен с этим. Но Падающее Небо и его яростный сентай безжалостно атакуют людей и деревни, стремясь вывести яд из чакр Изумрудной Матери. Он убивает во имя справедливости. Он убивает во имя нашего племени. Это вызывает у меня отвращение.

Умбра

Зеркальные земли! Ах. Освобождение. Я был вблизи и далеко в этом величайшем из мест. Я бродил по пустым залам первозданного дворца Нефритового Императора. Я перехитрил духов пустоты на серебристых кольцах Сатурна. Я входил в самое сердце Химеры и выходил оттуда с секретами, которые до сих пор покоятся в глубоких красных камерах моего сердца!

У нас, Звездочетов, интимные отношения с Умброй. Я знаю, что вы скажете - разве не все Гару имеют особые отношения с Зеркальными Землями? Конечно. Было бы невежеством утверждать обратное, и вы можете поверить, что я не невежда. Но у Звездочетов есть уникальная связь с Умброй. Почему? Есть много причин.

Во-первых, Умбра - это место тайны. В Теллуриане земля и материя, правила и законы науки стали непроницаемыми, за редкими исключениями. Реальность, Вивер, вцепилась во все мертвой хваткой и не хочет отпускать! Но в Умбре? Там все не так прочно. Чем дальше вы уходите, тем менее определенным становится все вокруг. И именно там процветает наше племя. Среди нас есть величайшие умы, способные распутать самые сложные узлы и разгадать древнейшие загадки. Многие из нас идут очень глубоко, чтобы найти не только ответы, но и новые вопросы. Мы говорим с духами, которые не имеют земного представления, кроме как в виде идей или истин. Мы находим некоторые решения, но всегда уходим с новыми двусмысленностями. Нам это нравится!



Второе - это звезды, на которые мы смотрим по ночам. Как можно добраться до этих звезд? Конечно же, через Умбру. Мы обращаемся к Небесам, чтобы найти баланс, спокойствие и истину. Но иногда этого недостаточно. Поэтому мы должны сделать следующий шаг и отправиться на Небеса. Это неизведанное место, не исследованное ни одним племенем, кроме нашего. Другие боятся охотиться на этих широких просторах, но нас такая пустота не пугает. Мы привыкли к пустоте. Ведь пустота - это баланс всех вещей.

И баланс - это третья причина, по которой мы установили мощную связь с Зеркальными землями. Когда-то мир духов и реальный мир были связаны друг с другом, связаны так же, как отдельные части нашего тела. Но представьте, если бы ваша голова вдруг отделилась от плеч? Или, что еще более уместно, представьте, что происходит, когда ваша душа и ваша плоть перестают быть единым целым? Плоть становится слабой, а душа - потерянной. Именно это и произошло с Гайей. Это один из самых глубоких, самых темных дисбалансов. В глубине души мы хотим бросить вызов и изменить его.

Так что, да. Умбра! Опасное место, наполненное мудростью. Вы найдете нас там. Вы увидите наших детенышей, проходящих обряд посвящения в безлюдных местах Зеркальных земель. Ты увидишь, как многие наши старейшины ведут других Гару через лабиринты, потому что только мы знаем дорогу. А когда вы посмотрите в другую сторону? Ха-ха! Нас больше нет.

Стереотипы Племена

Майкл Уолкс-на-Пепле - один из наших американских братьев. Несколько лет назад Майкл отправился в Срединное Королевство, чтобы предать бранные останки своего учителя земле его родины. С тех пор Майкл постоянно курсирует туда-сюда между двумя местами, служа чем-то вроде неофициального эmissара между сильно различающимися мирами. Сейчас он расскажет нам, своими словами, о других Гару, о Меняющих Кровь и обо всех прочих тварях:

Черные Фурии

Почему только женщины? Весь мир - это дихотомия двух или более вещей. Инь, Ян. Черное, Белое. Добро, Зло. Мужчины, женщины. Так завершается круг. Одно без другого составляет только половину, а половина не стоит ни черта в наши дни.

Я не хочу очернить их. Фурии хороши в своем деле. Они мудры и хорошо осведомлены о способах ведения войны. Но они намеренно выбрали однобокий путь, сознательно встав на

путь дисбаланса. Возможно, в этом есть мудрость, которую я не могу понять, но в моем сознании это звучит как фаворитизм и почти фанатизм. В эти времена нам нужна любая помощь, которую мы можем получить.

Грызущие Кость

Все в этом мире страдает, как сказали бы многие наши старые мастера, но я не уверен, что кто-то понимает эту заповедь так же хорошо, как Костегрызы. Конфуций говорил что-то вроде того, что можно быть бедным в жизни, но богатым на Пути, имея в виду, что деньги ничего не значат без прочного фундамента из традиций, из понимания, из смысла. Костегрызы богаты, если понимать это именно так.

Всегда доверяйте тем, кто находится на самой нижней ступеньке лестницы. Они потеряли все, или, в случае с Костегрызами, добровольно принесли себя в жертву. У них не осталось ничего, кроме совершенства их собственной мудрости. (Ну, и иногда дурной запах и парочка блох, но такова цена знания).

Дети Тайи

Меня беспокоит, что они считают себя любимыми детьми Изумрудной Матери, но их сердце находится в правильном месте. Я слышал, как другие Гару говорили об этом племени, и они всегда говорили так пренебрежительно, как будто это какая-то стая голубей и хиппи, которые не понимают "настоящего дела". Но, по правде говоря, я видел Детей, которые сражаются с большим упорством и умением, чем кто бы то ни было, и хотя они могут не называть свои пути так, они связаны с умеренностью и равновесием больше, чем они, возможно, думают.

Говорить "всегда доверяй Детям" - пренебрежительно, ведь я встречал нескольких, которые были немного не в себе от своих странных идей, но в конечном итоге наши два племени дополняют друг друга. Из них получаются хорошие друзья и лучшие соратники.

Фианна

Они постоянно отвлекают себя от любого вида очищения и просветления. Каждый раз, когда кто-то из них ступает на этот путь, они решают заняться каким-нибудь отвязным весельем, развратом и гедонизмом, и тогда прощай, просветление. Они знают много любви, но знают и много ненависти. Это точно не Срединный Путь.

Если я говорю вам что-то, что должно войти в древние духовные записи нашего племени, пусть будет известно, что я всего лишь один голос среди многих. Но я никогда не считал их ни хорошими союзниками, ни хорошими друзьями. Они слишком свободны, слишком вольны. И они так же сосредоточены, как ручная граната.

Потомство Фенриса

Однажды, путешествуя по Венгрии, я встретил Фенрира. Я сказал ему, что я Звездочет, и он решил, что настало время доказать превосходство европейской культуры над азиатской (хотя во мне не больше ложки азиатской крови).

И мы подрались, несмотря на мое нежелание. Он хорошо дрался. А под "хорошим боем" я подразумеваю "получил по заднице коричневым бумажным пакетом". После этого он подчинился мне, и я научил его нескольким хорошим приемам центрирующей медитации. Иногда звезды движутся по странным орбитам...

Ходящие по Стеклу

Многие в нашем племени считают, что Вивер - настоящий верховный враг, а Вирм - в основном жертва. Лично я с этим не согласен. Однако я считаю, что Вивер в этой игре - эгоистичная сущность, которая не жалеет сил, чтобы задушить мир в своей статичной реальности.

Поэтому Стеклоходы вызывают у меня настороженность. Они так полагаются на технологии, что я могу только гадать, сколько времени пройдет, прежде чем они будут испорчены. Некоторые уже испорчены. Вы, конечно, видели тех, кто заменяет фетишами Вивер собственную плоть? Все вещи должны быть в равновесии. Я не рекомендую отвергать духов и инструменты Вивер только из-за клейма их создателя, но я также не рекомендую зависеть от них. Похоже, что Ходящие по Стеклу идут по пути гораздо более странному, чем наш.

Красные Когти

Если и есть племя, которое ближе нас к полному вымиранию, то это, наверняка, Когти. В их душах царит страшный дисбаланс, и в их крови течет такая ненависть, какую мало кто видел. Часто они способны использовать эту ненависть в положительных целях, и меня до сих пор удивляет, что такую плохую вещь можно использовать в хорошем смысле. Однако я боюсь, что однажды все станет плохо и останется плохо.

Тем не менее, это племя заслуживает только уважения и восхищения. Они все еще живы. Они все еще выполняют свой долг. С некоторыми из них даже можно иметь дело. Но на всякий случай возьмите с собой все успокаивающие фетиши и подарки, которые есть в вашем арсенале, потому что даже наручные часы могут вас убить.

Повелители Теней

Это племя - яркий пример того, как одно яблоко портит яблочное пюре. В данном случае, конечно, речь идет о целом бушеле яблок, но я считаю, что метафора все еще в силе. Существует огромное количество Повелителей Теней, которые представляют собой не более чем оборотней с комплексом Наполеона. Они чувствуют, что имеют

право править, и все же к ним всегда относятся свысока, как к младшему из двух братьев. К сожалению, эта репутация испортила ее для тех Повелителей Теней, которые связаны долгом и честью, которые способны идти в бой, зная, что им, возможно, придется принести свои жизни в жертву Гайе, чтобы она прожила еще немного.

А Хаккены, вообще говоря, отличные союзники. Они немного холодны и определенно отстранены, но их пути благородны, их догматы правильны, потому что они стремятся к совершенству и равновесию, как и мы (хотя часто по-разному). Я знал довольно многих из них и доверял девяносто девяти процентам из них. Не могу сказать того же о западных Повелителях Теней, но помните, что я говорил о плохих яблоках?

Серебряные Клыки

Давайте опять вспомним Конфуция. Он сказал: "Хороший человек не печалится о том, что другие не признают его достоинств. Единственное, что его беспокоит, это то, что он не признает их заслуги". Таковы, на мой взгляд, Серебряные Клыки. Их гордость мешает им быть успешными. Они понимают, на какие жертвы приходится идти ради лидерства, но никто не наделил их лидерством, кроме них самих. А в наше время, похоже, единственные, кто признает такое лидерство, - это другие Серебряные Клыки. Другие считают их не более чем придворными шутами в королевских мантиях. Их разум уходит, знаете ли.

Возможно, я слишком суров. Если бы Клыки научились смирению и попытались достичь совершенства мудрости вместо того, чтобы считать, что они уже обладают им, тогда, я думаю, они и правда заслужили бы мантию лидера. Но сейчас я искренне сомневаюсь в их праве править.

Безмолвные Странники

Я, наверное, не тот человек, который должен высказывать свое мнение о Странниках, поскольку у меня было много друзей среди них. Возможно, я предвзят, но даже пытаюсь изучить их объективно, я обнаружил, что они хорошо держатся на плаву. Они знают концепцию Колеса, которое вращается, и знают наше место на нем. Они путешествуют, как и мы, и многие из них одиноки, как и мы. Очевидно, что на их душах лежит большой груз, но кто я такой, чтобы утверждать, что на нас не лежит такой же или даже более тяжкий груз? До сих пор я не нашел ни одного Странника, которому нельзя было бы доверять, и ни одного, который не появился бы именно тогда, когда был нужен. Я слышал, что один из них был в Шигалу, когда он пал, сражаясь бок о бок с нашими.

Я не знаю, что еще сказать о них. Может быть, им следует быть более укорененными, более сосредоточенными? Может быть, им следует попытаться лучше интегрироваться в Народ Гару (совет, который мы, Звездочеты, громко отвергли).

Какими бы ни были их проблемы, я буду поддерживать это племя.

Уктена

Уктена, если честно, пугают меня. Их приверженность чрезвычайно древним устоям непостижима. Вы когда-нибудь сидели в дыму с одним из этих незнакомцев? То, что вы увидите, никогда не повторится, даже в самых странных уголках Зеркальных земель. Ваши губы и разум просто не смогут скоординироваться достаточно хорошо, чтобы передать информацию. Уктена показали нам загадки, которые свели с ума некоторых из наших сородичей.

Некоторые говорят, что Уктена слишком близки к Вирму, но я никогда не встречал таких. Какими бы причудливыми они ни были, они - мистики и маги, каких этот мир еще не видел. Я видел, как они отрываются от себя и занимаются таким аскетизмом, который заставил бы Далай-Ламу почувствовать себя распушенным. Они могущественны. И, к сожалению, их становится меньше.

Вендиго

Разве никто никогда не замечал, что их тотем, дух-каннибал давший им имя, слишком близок к воплощению Вирма - Пожирателю Душ? Ходят слухи, что время от времени гафлинг Вендиго блуждает вдаль от остальных, и от его эфемерной материи исходит слабый запах Вирма. Я надеюсь, что это не характеризует племя. Вендиго должны овладеть своей Яростью, как это сделали многие из нас. Мы используем ее как разделочный нож. Они используют ее как молоток.

Фера

Мне не нравится говорить от имени всего племени об этих - или любых других - меняющих форму, но я полагаю, что могу высказаться настолько прямо, насколько это в моих силах.

Бастет

Бастет. В них есть особое благородство, и я не питаю к ним особого недоверия. Но вы знаете, что они не собираются слушать вас, не собираются прислушиваться к рассудку, и, вероятно, даже не будут слушать друг друга. Они яростно независимы и не особенно любят Гару. Большинство Звездочетов, которых я встречал, независимо от того, насколько они открыты и благожелательны, просто держатся подальше от любого кота-оборотня.

Ханы Дворов Зверей похожи, но несколько более общительны. Вообще-то, я не видел много котов-оборотней за пределами Дворов Зверей. Ханы выглядят довольно стандартно - своеобразные, особенные, одинокие. Но я также видел, в отдельных случаях, отдельных ханов, готовящих сентай к войне. Это впечатляющее зрелище, достойное благоговения.

Лучшее, что я могу сказать о них: коты-оборотни не желают нам зла. Они также не хотят нам помогать.

Они заслуживают уважения, и мы будем оказывать им его по мере возможности. В других случаях я остаюсь в стороне и позволяю им делать свою работу.

Коракс

Вы когда-нибудь видели, как коракс высасывает глаза из остывающего трупа? Я видел, и это то, что вы никогда не забудете. Я уверен, что вас, как духов, это не касается. Но меня это определенно волновало.

Кроме того, мне лично понравились большинство встреченных мною ворон-оборотней. Они выгодно отличаются от большинства Гару. Их чувство юмора, хотя и часто нездоровое, не раз заставляло меня кататься по земле, и мне этого достаточно. Слишком часто, как мне кажется, наш род забывает, как смеяться. Когда это случается, быстро зовите Коракса.

Тенгу - это, по сути, те же Кораксы, только из Дворов Зверей. Их поведение не сильно отличается. Они несколько более вспыльчивы и лучше организованы, но не намного. Единственное, что я могу сказать и о восточных, и о западных кораксах, - они знают или могут узнать практически все. Это стоило мне многих усилий, но только один подвел меня. И он сделал это потому, что я был американцем. Подумаешь.

Кицунэ

Я еще не определился, что думать о лисах-оборотнях. Я встречал многих из них, и каждый из них немного отличается от предыдущего по окрасу, узору и кредо. Они заявляют о своей глубокой преданности Дворам, но если я что и обнаружил в лисах, так это то, что в первую очередь они преданны самим себе, а все остальные - на втором месте. Я не хочу сказать, что не доверяю им; я лишь знаю, что чувствую уверенность в них, когда наши цели совпадают, но неуверенность, когда нет.

Раткии

Один мой старый друг, Глубокие Небеса, был настоящим коллекционером сокровищ. У него был простой бумажный веер, внутри которого был заключен дух горного ветра, и когда он махал этим веером (неважно, насколько осторожно), он мог вызвать шторм, способный сбить его врагов с ног. Однажды это сокровище было украдено крысой-оборотнем Нэзуми, которую местные жители называли Айчи Двухвостый.

Глубокие Небеса спустился глубоко под Шанхай, чтобы найти Айчи, и сильно заблудился в подземельях под городом. Несколько дней он блуждал по канализационным туннелям и закрытым правительственным проходам, пока наконец не настиг Незуми. Глубокие Небеса потребовал вернуть ему сокровище, а взамен пообещал не причинять вреда Двухвостому. Айчи смирился и отдал веер.

Полтора дня спустя Глубокие Небеса вновь выбрался из недр Шанхая и вернулся к свету - и как только веер попал на солнце, он превратился в пучок соломы, скрепленный крысиными экскрементами. Раткины хороши в своем деле, а лучшее, что они умеют делать, - это оставаться совершенно ненадежными.

Чжун Луи

Драконы мудры, медлительны и обдуманны. Давным-давно, для своего учителя, мне пришлось обратиться к ним за информацией. Я сидел в кругу их женщин (которых они называли "тетушками") и должен был вынести бесчисленные рассказы и периоды медитации, от которых устал даже мой разум. Они дали мне желаемую информацию. Когда я принес ее обратно своему учителю, он отбросил ее, сказав, что уже знает то, что я узнал. Когда я спросил его, зачем он послал меня поговорить с ними, он улыбнулся и сказал, что это был "урок терпения". Так оно и было.

Другие Вампиры

Я слышал, что существует два разных типа вампиров, что монстры, пьющие кровь в таких местах, как Китай и Япония, отличаются от своих западных собратьев. Это правда? Возможно. Я встречал вампиров в Штатах и вампиров в Китае, и они действительно казались разными. Это просто культурная разница или что-то совсем другое? Я не могу сказать. Но вот что я могу сказать:

Я видел вампиров в Сакраменто, которые явно отличались от кровососов Бостона. Те, что были в Бостоне, были отвратительны на вид, демонстрируя сильное разложение, болезни и уродства. Те, что были в Сакраменто, были... не хочу говорить об этом, больше похожи на нас. В них были черты зверя - желтые глаза, как у лесного волка. Или длинные, обломанные когти, которые они могли отрастить из кончиков пальцев. Но всех этих чудовищ объединяло одно: их мертвая кровь и мертвая кожа воняли Вирмом.

В Китае в основном то же самое. Я видел этих монстров всех цветов и размеров, но с одним отличием. Не от каждого из них исходила вонь Вирма. Что это значит? Они просто лучше подражают людям? Есть ли что-то, что удерживает их мертвые души от падения за грань? В конце концов, опасайтесь их в любом случае. Если вонь Вирма от них не заставит вас согнуться и блевать, это не значит, что они не монстры. Все они, как ни крути, находятся в состоянии глубокого дисбаланса. Будьте осторожны, когда рядом вампир - любой вампир.

Маги

Существует множество названий для этих существ. Здесь, в США, их называют просто магами или ведьмами. За границей их называют Разрушителями Имен, а в определенных кругах - Людьми Молний. Ходят слухи, что это люди (со всеми недостатками и слабостями, сопутствующими этому названию), которые каким-то образом овладели огромной силой. Она варьируется от способности превратить однодолларовую купюру в пятидолларовую... до способности заставить гору Фудзи исчезнуть в облаке льда и пыли. Мне довелось оказаться рядом с несколькими из них, но единственное, что я понял, это то, что нельзя судить о них как о группе. Некоторые из них благороднее всех людей, которых я встречал, а у других сердца черные, как у Вирма. Было несколько человек, которых я бы назвал друзьями, но с другой стороны...

Дэвид Коидзуми живет на Оаху, когда-то он был одним из стражей каэрна Пяти Рыб в гроте у главного острова. Сейчас Дэвид находится в ужасном состоянии; он практически потерял разум. История гласит, что он встретил одного из этих "магов", красивую женщину, которая - со временем - убедила Дэвида, что она - тайное воплощение древней Селестины, сошедшей с небес, чтобы выбрать его своим воином. Не знаю, была ли это какая-то магия, или просто ее завораживающие манеры, но Дэвид позволил ей подойти к себе очень близко. И очень близко к каэрну. Однажды ночью он проснулся и обнаружил, что священную пещеру атакует небольшая группа людей с ужасными способностями. Разум Дэвида был сломан, как ветка, а духовное сердце каэрна осталось сухим, как кость, из которой высосали мозг. Другие Гару не найдены и по сей день.

Будьте осторожны.

Охотники

На наш род издавна охотились, и будут охотиться до тех пор, пока мы ходим по нежной плоти Гайи. Нам просто нужно делать мудрые шаги и внимательно смотреть по сторонам, прежде чем переходить улицу, так сказать, и мы будем продолжать избегать внимания. Я знаю многих, кто считает, что люди нам не соперники. Некоторые из них уже мертвы. Делайте из этого какие хотите выводы.

Ходят странные слухи, что некоторые охотники обрели силу, чтобы вредить нам? Какие-то рассказы о том, как старуха схватила и повалила Гару в боевой форме? Ходят и другие истории. Один молодой теург, который, должно быть, ошибся, сказал, что в мире духов одно из их тел было прозрачным, с двумя яркими глазами, смотрящими вперед. Один черный, как черное дерево, другой красный, как рубин. Я не могу сказать, правдива эта история или нет. Честно говоря, по мне, они похожи на магов. Кто бы они ни были, если они не беспокоят вас, то я не советую беспокоить их.

Призраки

В Японии их называют "голодными призраками". Пока что они - мое единственное знакомство с царством мертвых. За любой другой информацией лучше всего обращаться к Безмолвному Страннику, так как они, как известно, хорошо разбираются в путях миров мертвых.

В любом случае, эти "голодные призраки" - духи, которые каким-то образом потерялись, запутались или иным образом опечалены. Поэтому они остаются, бродят, время от времени донимая членов семьи или старых знакомых. Я слышал, что некоторые из них становятся злыми, разыгрывают людей или даже способны причинить вред другим. Но это забавно. В Японии есть день, который называется "Прилив возвращающихся призраков". В эту ночь лодки остаются в гаванях, и считается, что бог Эмма-О зовет домой призраков, которые заходят в волны и исчезают. И они действительно исчезают. Уходят ли они к этому Эмме-О, который, как я слышал, втайне является демоном? Я не знаю, но если говорить о демонах...

Демоны

Около двух месяцев назад я был в китайском квартале Филадельфии. Я встречался с человеком по поводу мистической нефритовой статуэтки Хо Той, которая была украдена с алтаря моего друга много лет назад, но магазин был закрыт. И тут я почувствовал это в глубине носа, как боль за глазами. Вирм был здесь. Я проследил его до переулка, где пахло рвотой и гниющим чесноком, и там я до сих пор не могу поверить в то, что там увидел.

Там была женщина, лежащая на животе, прижатая к земле, ее лицо было вдавлено в мутную, маслянистую лужу. На ней сидело нечто, лишь смутно напоминающее человека. У него были ужасные крылья, как у ворона-оборотня, но лицо было искажено, и оно светилось сияющим венчиком из гематом. Его челюсть была огромной, раздвоенной, как у змеи, и усеяна зазубренными игольчатыми зубами. Сначала оно даже не заметило меня. Оно кричало на женщину, говоря что-то вроде: "Теперь ты веришь?". Я быстро перекинулся и бросился в атаку, понимая, что есть только один вариант, продиктованный долгом. Но тварь отреагировала за долю секунды до того, как я настиг ее, и двигалась быстро. Оно швырнуло меня в мусорный бак. Сила, которой оно обладало...! Я до сих пор не могу в это поверить. Мы сражались долго и упорно, наверное, несколько минут, но мне показалось, что несколько часов. Эта штука сильно ранила меня. Но, к счастью, я думаю, что ранил его чуть сильнее. Я остался в переулке, истекая кровью от многочисленных укусов, и последнее, что я увидел, было то, как это ужасное чудовище взлетело и исчезло над крышей жилого дома. Я не знаю, что это было. За время, которое мне понадобилось, чтобы прийти в себя (несколько дней; следы от укусов остались шрамами, которые я до сих

не залечил), я провел небольшое исследование. Я почти ничего не нашел. Мерзость выглядела как нечто из мифа. Японский дух они, или иудео-христианская фигура дьявола. Я не знаю. Но я надеюсь, что кто-нибудь узнает. Мне не нравятся фомори, которые научились принимать обличье крупных мифологических фигур.

В качестве примечания, женщина в порядке.

Ходячие мертвецы

Наверняка даже духи заметили, что мертвые вдруг начали ходить в огромных количествах? Кажется, это достаточно недавнее явление, чтобы вызвать некоторое беспокойство. За всю свою жизнь я ни разу не видел таких,

и никогда не слышал о том, что они существуют за пределами легенд или редких магических событий, и что же происходит? Я вижу десятерых за каких-то две недели. Это было пару лет назад. И с тех пор я видел много. На самом деле они водятся по всей Азии, где их называют Куанг Ши. Я путешествовал по Сеулу и обнаружил, что они слоняются по темным переулкам, воруя еду у торговцев. Они никому не причиняли вреда, и от них не исходил явный запах Вирма. Но очевидно, что это признак серьезного дисбаланса в этом мире. Что-то сломалось. Еще один признак того, что Эпоха Скорби действительно открыла свою пасть, чтобы поглотить всех нас.



Глава Третья: Испытания Баланса

Ученики Пути Стратегии должны с самого начала тренироваться с коротким и длинным мечом в любой руке. Такова истина: когда вы жертвуете своей жизнью, вы должны в полной мере использовать свое оружие. Ложно не делать этого, и ложно умереть с оружием в ножнах.

— Миямото Мусаси, Книга Пяти Колец

Звездочетам нелегко дать определение. Некоторые из них - мастера спокойного созерцания, другие - неофиты, стремящиеся восстановить баланс в мире зубами, когтями и клинками. Несмотря на разрозненность, их стремление к балансу и гармонии остается сильным, и большинство их Даров, ритуалов и способностей отражают это. Информация, представленная в этой главе, уникальна для племени Звездочетов, и любые другие Гару, желающие изучить любую ее часть, столкнутся с большими трудностями (и должны быть допущены только с разрешения Рассказчика). Надеюсь, эта глава поможет вам понять суть племени, предоставив конкретные детали, но также даст почву для новых идей.

Дополнения

Хотя Звездочеты могут отличаться от своих западных сородичей, они все еще Гару до мозга костей, и имеют все преимущества и недостатки, присущие всем остальным оборотням. Их дополнения в целом такие же, как и у любого другого Гару, но здесь представлены некоторые дополнительные идеи, которые помогут вам

создать своего собственного Звездочета. Эти данные не высечены в камне, а являются лишь вариантами, которые помогут вам настроить своего персонажа.

Союзники

Союзники - это небольшая, но важная часть жизни Звездочета. Их численность сокращается, и друзья им крайне необходимы, хотя у большинства Звездочетов всего один или два ключевых союзника. Однако, хотя Звездочетов считают затворниками, обычно это относится к другим Гару; время от времени несколько редких членов племени отправляются к людям (обычно кинфолкам), чтобы проповедовать равновесие самым уязвимым детям Гайи. На протяжении истории некоторые члены племени вступали в прямой контакт с императорами, учителями, учениками, воинами, пытаясь направить их на путь истины и умеренности, путь, который должен был увести их из-под удара Вирма. Помощь другим иногда означает получение помощи в ответ, и может перевести их оценку союзников дальше первой или второй точки.

Предки

Любой звездочет должен был быть воспитан со знанием своих предков. Большинство членов племени обладают высоким уровнем осведомленности, когда речь заходит о предках, знают имена, деяния и родословную тех, кто был до них. Это приводит к особым отношениям с предками, которые многие Звездочеты стараются поддерживать молитвами, возлияниями и небольшими алтарями.

Звездочёты более склонны к укреплению уз мудрости предков, чем большинство других, и для Звездочёта очень уместно взять очки в Предках. Также рекомендуется, чтобы игрок создал список (и краткие описания) по крайней мере одного из своих предков за каждое очко, взятое в Дополнении. Другими словами, выбор трех пунктов в Дополнении предки означает, что игрок должен подробно описать как минимум трех своих предков-Звездочетов, поскольку они могут появиться позже в игре.

Контакты

Большинство Звездочетов не имеют контактов. Они предпочитают иметь честных и любящих Гайю союзников, чем "меньших" помощников. Это не значит, что такого не случается; те Звездочеты, которые все еще предпочитают жить среди людей, могут случайно завести контакты, но редко кто из членов племени стремится к этому.

Звездочет из Двора Зверей может иметь широкий круг сверхъестественных контактов, начиная от родни других фера и заканчивая самими фера. Звездочет, который преимущественно не связан с Дворами Зверей и остается на Западе, может иметь контакты среди Народа Гару, но это легче сказать, чем сделать.

Фетиши

Большинство Звездочетов полностью отвергают практику создания и использования фетишей. По их словам, зависимость от любого предмета - мистического или нет - способствует ослаблению собственных способностей Гару. Использование фетиша означает, что не нужно самому учиться какому-то навыку, и это слишком быстро становится "легким" выходом. Однако так обстоит дело не со всеми Звездочетами. Некоторые Звездочеты ищут и используют фетиши, как и другие Гару. Эти предметы могут варьироваться от простых (гладкий камешек, найденный в ручье, символизирующий текучесть всего сущего) до сложных (старинный телескоп, используемый для наблюдения за небесами). Некоторые Звездочеты изготавливают фетиши, предназначенные для войны - например, мечи, как короткие, так и длинные.

Хотя иногда Звездочет изготавливает фетиш, наделяющий его сверхъестественными способностями в бою, большинство из них обычно используют духов, связанных со спокойствием или умеренностью (чаще всего это духи воды или ветра). В игровом плане Звездочет не может приобрести ни одной точки фетиша при создании персонажа - он не наследует фетиши от соплеменников или наставников - но может приобретать или создавать фетиши, как обычно, в течение хроники.

Кинфолк

Одна из странных загадок, с которой постоянно сталкиваются Звездочеты, заключается в том, что в то время как численность их племени уменьшается, число их кинфолков остается неизменным на протяжении последних лет. Сеть Родни, доступная Звездочетам, обширна и глубока, в ней есть близкие члены, за которыми члены племени следят, а также дальние родственники, о которых только слышали, но никогда не обнаруживали. Почему большое количество Родни не приводило (по крайней мере, до недавнего времени) к репрезентативному рождению детенышей Звездочетов, до сих пор остается загадкой. Отчасти это связано с тем, что члены племени неохотно размножаются, многие из них считают, что размножение неразрывно связано с похотью и желанием - двумя чертами, которые непопулярны среди многих Звездочетов. Тем не менее, любой Звездочет, у которого есть Родня в пределах досягаемости, наверняка останется стойким и преданным им.

Чистота Рода

Чистокровные персонажи - редкость среди Звездочетов, особенно учитывая, как сильно сократилось их число в эти опасные времена. Но даже если такое случается, это происходит без особого шума среди самих членов племени, поскольку им не свойственна помпезность и торжественность. Когда находят чистокровного члена племени, его считают приятным исключением и не более того. В чем-то они могут получить преференции, но в целом большинство звездочетов не будут автоматически подчиняться гару с чистой породой. Это редкая черта, а не признак достоинства человека. (Хотя важно отметить, что духи и другие гару, не являющиеся Звездочетами, могут считать ее более ценной, чем сами Звездочеты).

Те Звездочеты, у которых есть это Дополнение, обычно рождаются с сильной интуицией, что может выражаться в более высоких значениях Первобытного Инстинкта и Загадок. Чистокровные Звездочеты, как правило, обладают физическими характеристиками редкого тибетского черного волка. Их мех гладкий, черный, а глаза нехарактерно зеленые. Их физические атрибуты могут быть первичными. Те, чья кровь не так чиста, обычно имеют более пестрый вид. Их мех может быть пронизан черным, но в целом они имеют пеструю смесь серого и белого меха. Время от времени они даже рождаются с глазами двух разных цветов - один может быть зеленым, как у чистокровного волка, а другой - серым или голубым.

Ресурсы

Некоторые говорят, что деньги заставляют мир вращаться, но Звездочетов это не волнует. Деньги для большинства членов племени - не более чем средство достижения цели. Если деньги необходимы в конкретном случае, то так тому и быть. А в остальном - может ли Гару предотвратить Апокалипсис, откупившись от Вирма? Нет, и, следовательно, деньги мало что значат.

Некоторые вообще избегают их, несмотря на то, что они используются от случая к случаю. Те Звездочеты, которые являются строгими аскетами или верят, что Вивер - настоящий враг, будут избегать денег, как огня. На самом деле, у большинства Звездочетов никогда не будет точки Ресурсов, а если и будет (проконсультируйтесь с Рассказчиком, прежде чем брать Дополнение), то редко больше первой точки. Начинающие персонажи-Звездочеты могут не брать ни одной точки ресурсов.

Обряды

Звездочеты стремятся поделиться своими обрядами со всеми членами своего племени - или, по крайней мере, с теми, кто придерживается схожих убеждений. Обряды не считаются "секретным" знанием, по крайней мере, в племени. Редко, однако, звездочеты делятся своими обрядами и практиками с другими гару или даже с другими фера в Звериных дворах. Обряды, которые изучают Звездочеты, являются доказательством решения вековых загадок, и если другие хотят найти ответы, то им не мешают.

Тотем

Часто в паре "учитель и ученик" многие Звездочеты используют один тотем. Выбор тотема зависит от происхождения и родословной обоих участников, но чаще всего это Химера. Химера - популярный тотем, во-первых, потому что она является хранительницей племени, а во-вторых, потому что она позволяет его детям найти правду за иллюзиями. Уктена также является популярным тотемом по схожим причинам.

В наши дни многие Звездочеты пренебрегли партнерством учителя и ученика и вернулись к своим корням, образовав стаи, состоящие из Звездочетов. Эти стаи могут отдавать предпочтение любому тотему, но редко они опускаются до тотемов Войны, которые являются хаотичными или несбалансированными (Фенрис, Грифон, Вендиго). Большинство выбирает тотемы Мудрости или Хитрости.

Имена Звездочетов

Имена Звездочетов отличаются от имен других племен и даже варьируются внутри самого племени. В наши дни имена звездочетов не связаны какими-либо жесткими правилами, но все же некоторые традиции очень дороги.

Например, китайские (или другие восточноазиатские) Звездочеты обычно берут тех, кто только что пережил свое Первое Изменение, и подвергают их сложным ритуалам. Эти ритуалы наречения призваны уничтожить их прежние имена (тем самым уменьшая их чувство "самости"), а также скрыть их личность от Великого Разрушителя, Кунг-Кунга. Считается, что Вирм может учуять их старое имя, но, дав новое имя, можно скрыть молодых Звездочетов от их взора. Новые имена, которые им дают (им не разрешают выбирать), часто являются именами собственными и не обязательно символическими или связанными с деяниями,

Опциональная племенная слабость

Звездочеты ответили на многие великие загадки жизни и породили еще больше вопросов после нахождения ответов. Они - искатели истины, и распутывание бесчисленных узлов, которые Вселенная предоставляет в качестве головоломок, является одной из их миссий. Загадки полезны во многих отношениях. Помимо решения вековых проблем и улучшения состояния Гайи, загадки помогают звездочетам сосредоточиться и подавить гнев. Многие загадки и головоломки расстраивают и разжигают Ярость Гару, и Звездочеты гордятся тем, что умеют обходить эту грань, оставаясь сосредоточенными и спокойными.

К сожалению, эта сосредоточенность также является проблемой. Многие звездочеты закливаются на проблемах, которые им пока не удается решить. Поэтому, когда звездочет проваливает бросок "Загадки", он начинает слишком много размышлять над проблемой, закливаясь на ней. Оборотню трудно успокоиться, пока проблема не будет решена; это может привести к целому ряду неприятных последствий, на усмотрение рассказчика. Это может снизить сложность на единицу при бросках на ярость, пока тайна не будет раскрыта. Это может отвлечь его до такой степени, что многие действия станут затруднительными, и может увеличить сложность на единицу при бросках на Восприятие, Бдительность, Скрытность или даже Расследование. Это может даже уменьшить количество кубиков на один при любом броске Загадок, связанном с загадкой, отличной от той, которой он сейчас одержим. Слабость племени Звездочетов, конечно, необязательна, однако она помогает придать некоторую глубину племени в целом.

как это принято у других Гару. Хотя время от времени такие имена (например, "Смотрящий на Звезды" или "Бегущая Лунная Река") все же добавляются после того, как соответствующие деяния оправдывают такое добавление.

В Индии, однако, Звездочетам разрешено самим выбирать себе имена. Существуют также тщательно разработанные ритуалы наречения (в которых приветствуются герои древности и духи всех направлений), но после завершения этих ритуалов Звездочет должен сам найти свое имя. Обычно это имя - имя героя племени из прошлого, и к нему может прилагаться символический эпитет. Этот эпитет не столько говорит о том, кем является или чего достигл Звездочет, сколько о ее собственных планах. Она может называть себя Вайтреей Кровавой Певницей или Вайтреей Кровавой Песней, если она - способный к войне галлиард, который стремится вдохновить своих соратников песнями о битве и славе. Также, в отличие от именования китайских Звездочетов, имена членов индийского племени могут часто меняться в течение их жизни.

По мере совершения новых подвигов или изменений в жизни, они могут принимать буквально дюжину разных имен в течение этого воплощения.

Звездочеты, которые родились или пережили свое Первое Изменение на Западе, обычно имеют мешанину из имен, часто похожих на имена окружающих их Гару. Они могут взять обычное западное имя (например, Джеффри или Питер) и добавить к нему китайский термин (Хуан Си) или эпитет, соответствующий племени ("Хвост кометы" или "Благословенный Звездами").

Новый навык

Чтение звезд

Гуолао Долгоживущий опирался локтем на бамбуковый барабан и вытирал пот со лба. То, как сентай был побежден, и вся эта кровь... нет, решил он, не стоит об этом думать. Вместо этого он будет смотреть на звезды, как делал всегда, и искать в них покой. Подмигивающий глаз Венеры успокаивал его. Скопление Семи Сестер наполняло его легкостью. Слабый метеоритный след, пересекающий пояс Ориона, успокаивал его. Если бы только эта странная красная звезда не была такой тревожной; но что можно сделать?

Издавна Звездочеты оправдывали свое название, устремляя взор в небеса в поисках ответов. Звездочеты - это и форма медитации, и обращение к самому космосу за истиной. Циклическое движение небесных сфер - это просто увеличенная версия микрокосма мира и жизни его обитателей. Этот навык сочетает в себе как реальную астрономию, так и медитацию. Оно позволяет человеку как понять, что он видит в ночном небе, так и расшифровать скрытые, метафорические значения увиденного. Гару может использовать его, чтобы проложить свой путь по небосклону Умбры, или же (по прерогативе рассказчика) использовать свой показатель Чтения Звезд для дополнения любого броска Загадок, который он делает, чтобы разгадать особенно сложную загадку.

- Студент: Вы знаете названия девяти планет и некоторых крупных звезд.
- Бакалавр: Вы знаете большинство созвездий и умеете следить за движением небесных тел.
- Магистр: Вы знаете все созвездия и названия многих отдельных звезд, а также можете связать движение небесных тел с движением всего сущего.
- Доктор: Вы знаете все небесные события (кометы, метеоритные дожди) и можете связать их с повседневной жизнью.
- Ученый: Ночное небо не хранит от вас никаких секретов.

Владеют: Астрономы, Старшие звездочеты, Теурги

Специализации: медитация, решение загадок, планеты, звезды, созвездия

Новые Уродства Метисов

Родимые Пятна

Родимые пятна при рождении метиса - это не маленькие, незначительные пятна или кляксы. Они часто покрывают большую часть тела, и на этих пятнах всегда образуются безволосые участки. Они также иногда встречаются на лице. Типы родимых пятен включают синячно-фиолетовое пятно цвета портвейна (которое может быть приподнятым и припухлым), красные или синие пятна с кровеносными сосудами - гемангиомы (которые часто располагаются на конечностях и выглядят болезненными, несмотря на их безвредную природу), и макулярные пятна (которые могут покрывать тело равномерным розовым пятном, несмотря на расовое происхождение). Эти родимые пятна Звездочет никогда не может скрыть; они не остаются незамеченными. Они представляют собой полноценные уродства, покрывающие всю плоть пестрыми пятнами на коже. Это увеличивает сложность общения с другими Гару и духами на единицу.

Третий Глаз

Третий глаз может считаться священным среди некоторых Звездочетов (особенно среди индийских или тибетских, которые считают, что третий глаз может символизировать большее просветление), но в конечном итоге это все же физическое уродство. "Глаз" не является функциональным органом, и на самом деле может быть очень мало похож на глаз. Уродство обычно располагается на лбу (хотя на самом деле она может появиться в любом месте лица или головы) и часто выглядит как шар молочного цвета без зрачка, окруженный складками лишней кожи. Глаз слезится и периодически подергивается. При общении с любым разумным существом, будь то человек или гару, он дает +1 сложность ко всем социальным броскам. Закрывать третий глаз - вариант, но болезненный. Если спрятать уродство за чем-то (повязкой, шляпой и т.д.), оно вызывает дискомфорт, и этот дискомфорт дает -1 кубик ко всем броскам на умственные способности, так как мешает концентрации.

Дары

Звездочеты - не то племя, которое полагается на свои Дары, предпочитая решать проблемы и головоломки с помощью собственной изобретательности, но они все же имеют их и используют. Следующим Дарам может обучиться любой звездочет соответствующего ранга.

Бумажная Бабочка (первый уровень) - древние придворные маги китайского императора умели создавать облако бумажных бабочек из воздуха. Звездочеты, освоившие этот трюк, используют его для создания спокойного настроения или для отвлечения противника. Этому Дару обучает, что логично, дух бабочки или дух мотылька.

Система: Игрок тратит одно очко Гнозиса и бросает бросок Смекалка+Исполнение (сложность 6). Стая порхающих бабочек (дюжина за успех), сделанных из бумаги разных цветов,

Появляется в воздухе вокруг головы Звездочета. Бабочкам можно приказывать направиться в любом направлении (на расстояние, не превышающее значение Силы Воли оборотня в ярдах). Если Звездочет использует этот Дар, чтобы отвлечь противника, бабочкам потребуется один ход, чтобы достичь противника. Успехи, полученные при броске для активации Дара, отнимают успехи от следующего броска, который попытается сделать противник. Однако это происходит по принципу "два к одному". Каждый успех, полученный при активации Дара, вычитает два успеха у противника. (Другими словами, если Звездочет набирает три успеха, он может отнять шесть успехов от броска противника). Если у Звездочета остались успехи, их можно применить к следующему действию противника в следующий ход.

МЕТ: Базовый дар. Потратив Черту Гнозиса и проведя Ментальную проверку (повторную проверку характеристик) против цели, Звездочет может сделать так, что при следующей проверке у оппонента снизится количество Чертей, равное удвоенному постоянному рейтингу Гнозиса Звездочета; если это снизит количество Чертей оппонента до нуля, он все равно может попытаться пройти проверку, но автоматически потеряет все ничьи. (Если цель обладает силой, которая обычно позволяет ему выиграть все ничьи, эти два эффекта отменяют друг друга, и тест решается нормально). При желании, Звездочет может разделить этот модификатор черты между двумя следующими действиями противника, как ему заблагорассудится, хотя он не может быть применен к действиям за пределами этого диапазона, и не может повторно использовать этот Дар против той же цели, пока не истекнут эффекты предыдущего использования. Кроме того, несколько одновременных применений этого Дара против одной и той же цели не суммируются. По усмотрению Рассказчика, такие Дары, как Призыв бриза или аналогичные способности, могут ослабить или даже полностью отменить действие этого Дара.

Дисбаланс (первый уровень) - Звездочет, обладающий этим Даром, создает значительные проблемы для всех атакующих. Атакующие становятся все более неуклюжими и все менее ловкими с каждым удачным ударом. Этому Дару обучает элементарь земли.

Система: В начале ближнего боя (этот Дар не может быть активирован после первого хода боя) игрок тратит очко Гнозиса. Если атакующий совершает успешный удар по Звездочету, следующий удар он наносит со сложностью +1. Каждый следующий ход Звездочет может потратить очко Ярости, чтобы продлить действие дара еще на один ход.

МЕТ: Базовый дар. При условии, что он активируется не позднее первого боя, Звездочет может потратить черту Гнозиса, чтобы мгновенно нанести Негативную физическую черту: Неуклюжесть одному нападающему, вступившему с ней в ближний бой. (Целью могут быть сразу несколько нападающих, при условии наличия необходимого гнозиса, и все они находятся в пределах требуемого диапазона). Этот дар

действует до тех пор, пока звездочет готов тратить черты ярости - по одной черте на каждого атакующего в ход. Однако, хотя его нельзя применить к врагам, атакующим с дистанции, он все еще действует против противников, которые находятся в ближнем бою с Гару и затем пытаются убежать, при условии, что Звездочет продолжает тратить Ярость на поддержание Дара.

Ченнелинг (первый уровень) - Ярость - это одновременно благо и зло для Гару, а Звездочеты чувствуют это вдвойне. Ярость, безусловно, жизненно важный ресурс, но в то же время и опасный элемент. Многие Звездочеты ищут новые способы использовать и направлять свою ярость, и у тех, кто обладает этим Даром, есть по крайней мере еще одна возможность. Гару, использующий этот Дар, может направить свою Ярость в одно действие, помогая выполнить это действие наилучшим образом. Этому Дару обучает огненный дух.

Система: Один раз за игровую сессию игрок может потратить до трех очков временной Ярости на одно действие. Каждое потраченное таким образом очко дает Гару дополнительный кубик для этого броска.

МЕТ: Основной дар. Раз в сессию Звездочет может потратить черту Ярости, чтобы получить повторную проверку на одно действие; более того, при повторной проверке считается, что Звездочет поднялся на количество черт, равное его текущему рейтингу Ярости. Хотя внутренний баланс, которому учит этот Дар, позволяет использовать его практически в любой ситуации, а не только при выполнении физических задач или в бою, рассказчик вполне может потребовать проверку на бешенство при использовании этого Дара для выполнения особенно напряженных или физически изнурительных задач.

Пьяный Паук (второй уровень) - этот Дар практикуют в основном те Звездочеты, которые считают, что Вивер - истинный враг Гайи. С помощью этой способности Звездочет может воздействовать на логические центры любого духа Вивер, ввергая его разум в разлад. Если дух не является частью какого-либо объекта, отраженного в "реальном" мире, он просто путается и сбивается с толку. Если заклинание применяется к духу, являющемуся частью души машины, оно фактически заставляет машину работать значительно менее эффективно, что затрудняет ее использование. Компьютер, подвергшийся такому воздействию, может делать не то, что задумал пользователь. Например, нажатие клавиши "Enter" может привести к нажатию клавиши "Backspace". Или при открытии документа может появиться тарабарщина. Этому Дару может обучить либо дух таракана, либо дух воды.

Система: Игрок тратит одно очко силы воли и бросает Обаяние + Ремесло (сложность равна гнозису духа). Если дух "один" и не связан ни с каким устройством реального мира, то каждый успех на этом броске уменьшает запас кубиков на бросок силы воли духа на один кубик. Если дух связан с каким-либо устройством, то каждый успех в этом броске увеличивает сложность использования устройства на

единицу, поскольку оно ведет себя странно и работает неустойчиво и медленно. Эффект запутывания длится в течение всей сцены.

МЕТ: Основной дар. Потратив черту силы воли и сделав тест на социальное (повторный тест - ремесло) против диф-фидульта гнозиса духа, звездочет может попытаться нарушить логическое функционирование духа-ткача. В случае успеха духи, встреченные "в одиночку", считаются пониженными на несколько трейтов при всех проверках силы воли, равных рейтингу силы воли или гнозиса звездочета (в зависимости от того, что выше). Призраки в машинах вызывают неправильное поведение или неисправность устройств; это расстройство лучше оставить в руках Рассказчика, хотя в случае оружия или предметов, используемых непосредственно в сцене, этот Дар заставляет пользователя повторно проверять первый успешный тест, проведенный с устройством, каждый ход, делая неудачу гораздо более вероятной из-за "сбоев системы" или "механических неисправностей". Оба эффекта длятся до конца сцены, и многократное использование этого Дара не суммируется.

Вуксинг (второй уровень) - между элементами воды, огня, земли, металла и дерева существует мистический резонанс - *вуксинг*. Эти элементы являются основными силами, лежащими в основе всего в мире, и резонанс между ними - это то, что может слышать и использовать Звездочет, обладающий этим Даром. Звездочет может взять резонанс между элементами и временно подстроить его; в результате на короткое время один элемент может смениться другим. Этому Дару может обучить только аватар Химеры.

Система: Игрок бросает Манипуляцию + Загадки (сложность 7, или 9, чтобы воздействовать на особо твердые или редкие металлы). Каждый успех позволяет превратить один кубический фут определенного элемента (вода, земля, огонь, металл или дерево) в другой элемент из этого списка. Огонь может стать деревом, вода - землей и так далее. Размер элемента не меняется - огонь в камине сохраняет свою "форму", но теперь может быть сделан из дерева, земли или даже воды (вода тоже не меняет форму, она фактически сохраняет ту же форму, просто жидкость удерживается в определенном контуре). Эффект длится в количества ходов, равного значению постоянного Гнозиса персонажа.

МЕТ: Базовый Дар. Для использования этого Дара требуется Ментальный тест (перепроверка Загадок), сложность которого зависит от того, насколько труден или редок материал, с которым ведется работа. Успех позволяет изменить количество элемента площадью до квадратного фута, равное показателю Гнозиса или Энигмы Гару (в зависимости от того, что выше), на альтернативный элемент одного из традиционных типов. Обратите внимание, что форма сохраняется, даже для предметов, трансмутированных в жидкость. С помощью этого Дара можно создавать только довольно простые проявления пяти элементов - он не позволяет Звездочету создавать радиоактивные изотопы,

экзотические химикаты и так далее. Этот дар действует в течение нескольких минут/оборотов, равных рейтингу Гнозиса персонажа.

Глашатай Наследника (третий уровень) - согласно старой и почти забытой традиции Звездочетов, умирающий гару может попросить "глашатай" посидеть рядом с ним и послушать его. Затем глашатай отправится к остальным членам септа и передаст секреты, истории или последние пожелания ушедшего Звездочета во время погребального молебна. Где-то по пути был придуман этот Дар, чтобы помочь этой традиции. С его помощью глашатай может буквально "записать" голос умирающего Гару и позже "воспроизвести" его через собственный рот. Запись буквальна - это тот же самый голос, а не голос глашатай. Те, кто владеет этим Даром, теперь редко используют его по первоначальному назначению, так как с его помощью можно записать голос любого человека по любой причине. Этому Дару может обучить либо дух перемешника, либо аватар Ворона.

Система: При "записи" игрок бросает Восприятие + Эмпатия (сложность 7). Количество успехов определяет, как долго глашатай может записывать чужие слова. Каждый успех позволяет вести запись до двух минут. Если Звездочет хочет записать больше, игрок должен сделать еще один бросок. При неудачном броске Звездочет, использующий этот Дар, теряет голос на один день. Если "глашатай" захочет воспроизвести разговор позже, он может сделать это в любое время, потратив одно очко Гнозиса.

Если субъект не знает об использовании Дара (или знает, но пытается воспротивиться его использованию), он может бросить Манипулирование + Хитрость (сложность 7). Каждый успех этого броска отнимает один из успехов броска пользователя Дара.

МЕТ: Промежуточный дар. Запись желающего субъекта требует только терпеливого слушания; две минуты на каждый уровень Эмпатии, которым обладает слушатель, могут быть записаны таким образом (минимум две минуты). Этот Дар может быть использован только один раз за сцену, но может быть использован многократно в течение нескольких сцен, если позволяют обстоятельства. Воспроизведение разговора стоит одну черту Гнозиса. Запись голоса нежелающей или не знающей цели требует ментальной проверки (перепроверьте Эмпатию) против Социальных черт цели (цель перепроверяется с помощью Уловки). Для имитации эффектов этого Дара в игре можно использовать настоящие записывающие устройства, или же игрок может просто произнести "Я говорю голосом <субъекта>" перед воспроизведением записанного разговора. Обратите внимание, что этот Дар не дает никаких особых способностей к запоминанию записанных разговоров - невнимательный слушатель вполне может не вспомнить, что именно было сказано, пока не воспроизведет это вслух позже!

Ответная Услуга Ветра (третий уровень) - Звездочет может использовать оружие, но большинству оно не нужно. Этот Дар позволяет Звездочету забрать оружие противника при атаке. Этому Дару обучает дух ветра.

Система: Игрок тратит одно очко силы воли и бросает бросок Ловкость + Уклонение (сложность равна значению "Ловкость + Рукопашный бой" противника). Звездочет должен вести в ближний бой и использовать этот Дар, пока противник совершает против него атаку в ближнем бою. Успехи Звездочета отнимают успехи атаки противника; если успехи Звездочета превышают успехи, полученные противником при атаке, то Звездочет может украсть оружие атакующего и использовать его в следующий ход.

МЕТ: Промежуточный дар. Звездочет может использовать этот Дар только против противника, владеющего оружием ближнего боя. Чтобы попытаться украсть оружие противника, звездочет должен потратить черту силы воли и позволить противнику атаковать ее; он может попытаться уклониться обычным образом, но не может причинить вред противнику в течение этого хода. Если она успешно избежит удара, она может немедленно вызвать Простую проверку - в случае победы или ничьей она украла оружие нападавшего и может использовать его в следующий ход. Из-за скорости и магической природы Дара, противник не получает возможности использовать ближний бой или другие способности и возможности для повторной проверки этой Простой проверки. Провал означает, что оружие остается у нападавшего, хотя Дар может быть использован снова, если Звездочет пожелает.

Призвать Чу-Монга (четвертый уровень) - давным-давно Звездочеты Тибета заключили договор с древним племенем горных духов под названием Чу-Монг (снежные гоблины). Договор был основан на взаимной защите, и Звездочет, использующий этот Дар, может возродить полезность договора, по крайней мере, на время. Он призывает дух Чу-Монга, чтобы тот помог защитить звездочета. Только Чу-Монг может обучить этому Дару.

Система: Игрок тратит очко гнозиса и бросает Гнозис. Сложность зависит не от Барьера области - сложность зависит от температуры. Чем выше температура, тем сложнее призвать Чу-Монга.

Температура Сложность

Ниже -17°C	5
-17-0°C	6
0-10°C	7
10-18°C	8
18-25°C	9
Выше 25°C	10

При неудачном броске появится снежный гoblin, враждебный Звездочету, использующему Дар..

МЕТ: Потратив Черту Гнозиса и проведя проверку Гнозиса против сложности Черты, указанной в таблице выше, Звездочет может попытаться вызвать Чу-Монга, используя ту же самую статистику, что приведена выше. Если тест провален, Хранитель Духов должен немедленно провести Простой Тест вЂ" при неудаче Чу-Монг появляется, как и просил, но враждебен к Звездочету.

Снежный гoblin (Чу-Монг)

Чу-монг - это маленькое существо (по размеру и внешнему виду напоминающее примата), покрытое тонкой белой шерстью, с длинными когтями и нижней челюстью с желтыми клыками.

Сила воли 8, Ярость 5, Гнозис 6, Эссенция 20

Чары: Чувство Аэрта, Материализация, Заморозить

Шелковая Ткань (четвертый уровень) - этот Дар получил свое название от древней традиции Звездочетов. Считается, что те, кто не меняет форму, не могут попасть в Зеркальные земли Умбры, потому что они нечисты. В них нет ядра небесной субстанции космоса, как у Гару и других Фера. Но многие Звездочеты по-прежнему желали показать смертным (или другим людям, неспособным получить доступ к Умбре) скрытые истины и загадки, которые можно найти только в Зеркальных Землях. Когда-то Звездочеты могли очищать других шелковой тканью, натирая их ею, чтобы они могли вместе войти в Умбру. Теперь эта способность превратилась в Дар. Этот Дар позволяет Звездочету взять с собой одного человека (или иную личность, не способную попасть в Умбру), когда он делает Шаг в сторону. Этому Дару обучает Энглинг.

Система: Игрок должен сделать два броска на шаг в сторону: один для Звездочета и один для его спутника. Однако Звездочет должен потратить одно очко Гнозиса, чтобы спутник прошел с ним. Если бросок на прохождение спутника будет неудачным, бедная душа потеряется где-то в Умбре - даже в таком ужасном месте, как Бездна или Царство Жестокости.

МЕТ: Промежуточный дар. Хотя многие Звездочеты окружают этот Дар соответствующими подготовительными ритуалами и уроками, чтобы облегчить шок от путешествия, по своей сути этот Дар лишь позволяет Гару сделать дополнительный тест на шаг в сторону, чтобы взять с собой еще одного "гостя"; в остальном этот тест рассматривается как обычный тест на переход во всех отношениях, за исключением того, что Гару оплачивает все сопутствующие расходы. По усмотрению Рассказчика, особенно драматическая неудача в этом испытании перехода может привести к самым разным неприятным результатам, и даже если все пройдет нормально, Гару должны помнить, что их гость все равно будет зависеть от них, чтобы обеспечить средства возвращения. Этот Дар никогда не может быть использован на безвольном субъекте, также он не может приводить к себе напитанных охотников (см. Законы расплаты).

Воплощение предков (пятый уровень) - связь Звездочета с предками может считаться более "интенсивной", чем у других Гару. Этот Дар является тому доказательством. Те немногие звездочеты, которые обладают этим Даром, способны не только обратиться за помощью к глубинам памяти предков, но и буквально на короткое время стать одним (или многими) из своих предков.

Звездочет светится бледным нимбом света и фактически проявляет физические черты (изменяя внешность) одного или нескольких своих предков. На некоторое время Звездочет также может воспользоваться знаниями и способностями своих предков и использовать их для своих собственных действий. Этому Дару обучает Эпифлинг Истины.

Система: Игрок тратит три очка Гнозиса. Звездочет проявляет число черт предков, равный значению Дополнения Предки. (Например, у Найпурии Солнечный Клинок показатель Предков равен трем. Она проявляет три черты своих предков, которые изменяют ее внешность. От своего предка Сильверстара она получила гриву седых волос, от своего предка Фу-Куи-Канга - ярко-желтые глаза, а от своего предка Жи-ом Шоус-Туэй - длинный шрам по всей длине морды). До конца сцены Звездочет также может добавлять значение Дополнения Предки к любому броску, который он делает.

МЕТ: Продвинутый дар. Только звездочеты с фоном Предков могут приобрести этот Дар. Для его активации требуется три черты Гнозиса, а эффект длится до конца сцены. В течение оставшейся части сцены она добавляет удвоенный рейтинг Предков ко всем тестам, и в течение этого времени она может тратить уровни Предков на перепроверку любых тестов, связанных со способностями. Эти перепроверки действуют так же, как и обычные перепроверки способностей, но могут быть использованы в дополнение к перепроверкам способностей в одном тесте. Однако для одного теста можно использовать только одну перепроверку, полученную с помощью этого Дара. Расходование уровней Предков таким образом не уменьшает преимущество Черты, получаемое при активации этого Дара. Этот Дар можно использовать только один раз за сессию, если это происходит часто, и Гару должен добавить к своей внешности ряд физических изменений, равных его рейтингу Предков, отражающих то, как Звездочет буквально превратился в своих предков благодаря этому Дару.

Дары-Мантры

Следующие Дары основаны на мантрах. Мантры - это голосовые выражения самой ткани и гобелена космоса, и хотя любой может научиться произносить мантры, лишь немногие постигают Дары, связанные с ними. Эти Дары в основном практикуются индийскими Звездочетами-галлиардами, но любой звездочет может научиться их использовать.

Семя Речи (первый уровень) - произносимая мантра для этого Дара - Аум-Вак-Биджа. Она представляет собой первичную природу речи и дает Звездочету, использующему этот Дар, сверхъестественное понимание силы, лежащей в основе всех слов и имен. Просто произнося мантру и активируя этот Дар, Гару способен достичь гармонии с природой произносимого звука и знанием, скрытым

за ним. Этому Дару обучает дух Кукушки.

Система: Игрок тратит одно очко Гнозиса, Звездочет произносит мантру. На сцену оборотень получает способность понимать основную структуру подлежащего/сказуемого всех предложений, сказанных ему, независимо от используемого языка. Например, "Что ты здесь делаешь?" переводится (для звездочета) как "Ты делаешь?"; или "Положи этого идола" может переводиться как "Ты бросишь". Этот Дар улавливает только самую суть сказанного предложения ("семя"), но когда с вами говорят на совершенно чужом языке, это может иметь большое значение.

МЕТ: Базовый Дар. Произнеся мантру и потратив черту Гнозиса, Гару понимает основную структуру подлежащего/сказуемого любых предложений, произнесенных в его присутствии, до конца сцены. Они могут использовать поднятый жест "L" Лингвистики, хотя они должны помнить и соотносить свое ограниченное понимание с теми, с кем они общаются.

Звук Страдания (второй уровень) - произносимая мантра для этого Дара - Аум-Кама-Рудра. Жизнь - это страдание. Для Звездочетов это не философия, это факт. Как только кто-то осознает, что страдание - это доминирующая сила во Вселенной, он может перейти от него к более полной и насыщенной жизни - или так гласит теория. С помощью этого Дара Звездочет может наложить временное "осознание страдания" на одного человека. Человека, на которого воздействует этот Дар, охватывает тоска, и он не может не разрыдаться. В течение всего времени действия этой силы цель чувствует себя одновременно пустой и полной боли мира. Этому Дару обучают как духи боли, так и духи дождя.

Система: Игрок тратит одно очко силы воли и делает бросок Манипуляция + Эмпатия (сложность 6). Цель ничего не может предпринять один ход за каждый выпавший успех, так как ее охватывает ужасная печаль и рыдания. Объект может защищаться, если на него напали, а также может действовать, если обстоятельства подвергают риску его собственную жизнь.

МЕТ: Базовый Дар. Этот Дар стоит две Ментальные черты и требует проверки на Социальность (перепроверьте Эмпатию); кроме того, Звездочет должен произнести мантру и спросить объект о том, насколько он понимает боль мира. (Не обязательно, чтобы его слушали или даже понимали, но вопрос все равно должен быть задан). Успех означает, что цель будет охвачена печалью и изнуряющими рыданиями на количество минут/оборотов, равное рейтингу эмпатии звездочета. В случае нападения он может нормально защищаться или, если нужно, уходить от опасности, но в противном случае он не может двигаться или предпринимать какие-либо агрессивные действия. Этот Дар может быть использован на цели только один раз за сцену, и

должен быть разыгран в меру своих возможностей в течение всего времени действия.

Разум, Горящий Огнем (третий уровень) - произносимая мантра для этого Дара - Аум-Хана-Даха. Она означает горящую, огненную природу гнева и ярости и напрямую связана с использованием оборотнем Ярости. Ярость, как и огонь, - это неконтролируемая, всепоглощающая сущность. Ее невозможно обуздать или приручить, и она может оставить после себя много разрушений. Звездочеты, как правило, не возражают против использования Ярости, но они понимают, что она может разбушеваться, а необузданная Ярость - страшное оружие. Этот Дар позволяет Звездочету наказывать других Гару за то, что они пытаются без нужды использовать этот неуправляемый источник силы. Любой противник Звездочета чувствует, как гнев буквально испепеляет его плоть. Этому Дару обучает огненный дух.

Система: Игрок бросает Манипуляция + Первобытные Инстинкты (сложность 6) и тратит одно очко Ярости. Этот Дар остается активным в течение двух ходов за каждый выпавший успех. Любой Гару в радиусе десяти ярдов от Звездочета, который тратит Ярость, получает автоматический, непоглощаемый уровень летального урона за каждое потраченное очко Ярости. Если бросок для использования этого Дара неудачен, Звездочет теряет все свои пункты временной Ярости.

МЕТ: Промежуточный дар. Этот Дар требует траты Черты Ярости и проверки на Социальность (повторный тест Primal-Urge); в случае успеха все Гару в пределах рейтинга Гнозиса Звездочета в шагах получают автоматический уровень смертельного урона за каждую потраченную Черту Ярости. Этот дар действует в течение нескольких ходов, равных рейтингу Primal-Urge Звездочета, и не различает друзей и врагов - даже сам Звездочет не имеет иммунитета. Броня не защищает от этого урона, однако он не убивает гару - все гару, которые умерли бы от полученного урона, на время теряют сознание, хотя, конечно, в это время они могут получить дополнительные повреждения. Обратите внимание, что, хотя некоторые племена ценят этот Дар за то, что он помогает подавить вспышки ненужной ярости, но, подвергая предполагаемых друзей и союзников ожогам этого Дара без веской причины, звездочет, скорее всего, наживет себе немало врагов, а то и соответствующую потерю Renown.

Поиск Пустоты (четвертый уровень) - произносимая мантра для этого Дара - Аум-Ха-Са-Ха-Прем. Умбра, также называемая Зеркальными Землями, - это пустота, лишённая истинной материи и состоящая лишь из эфемерных завихрений духовной субстанции. Многие Гару должны ожидать трудностей в путешествиях по Умбре. Они должны найти место назначения и добраться до него по лунным тропам или вынюхивая следы духов. Звездочетам, использующим этот Дар, несколько легче попасть куда-либо в Зеркальных землях - при условии, что там уже находится другой Гару или дух. При использовании этого Дара оборотень попадает прямо к выбранной персоне,

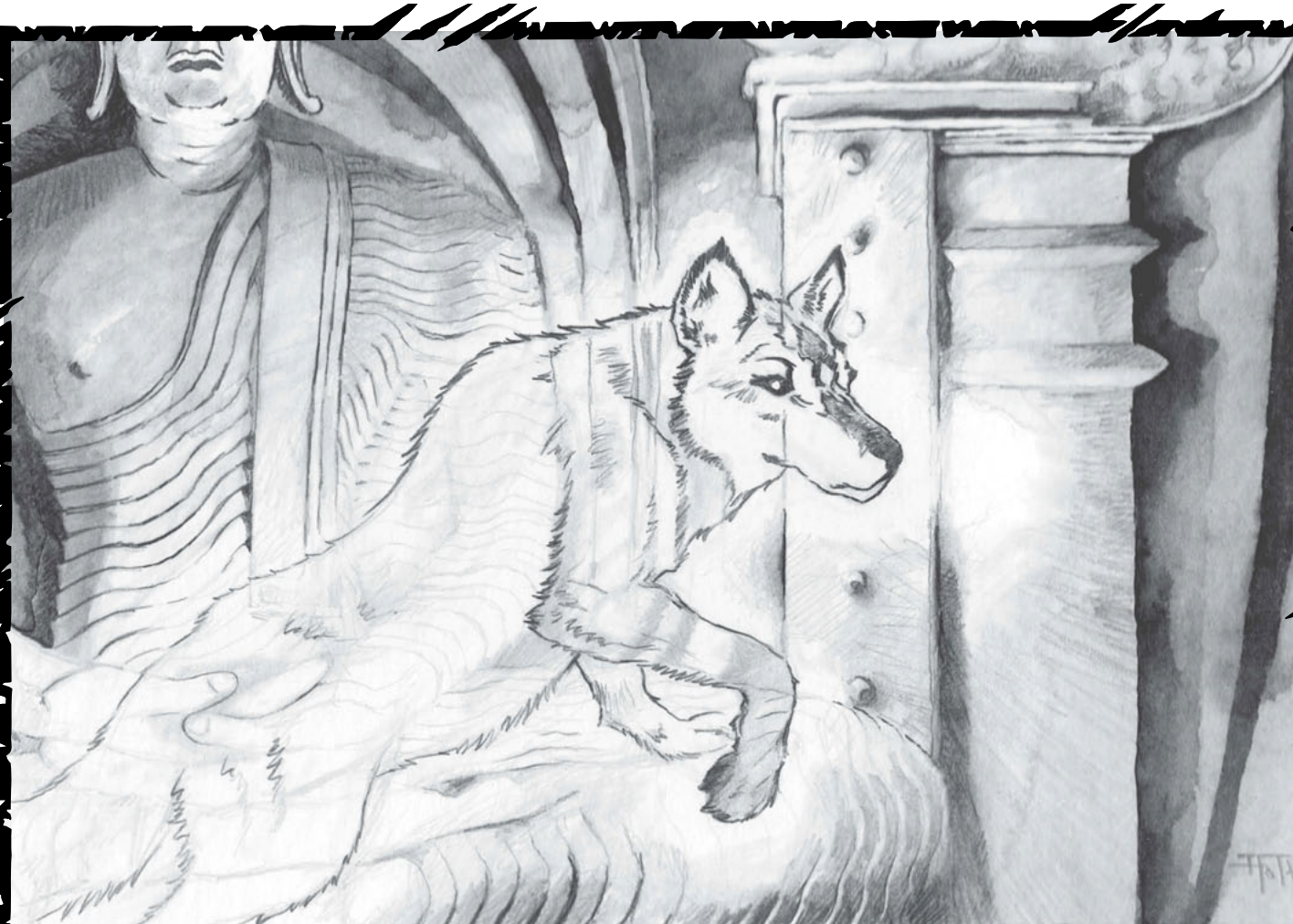
независимо от того, где она находится в этот момент. Чтобы использовать этот Дар, звездочет должен находиться в Умбре. Ему обучает дух тени.

Система: Звездочет, использующий этот Дар, должен произносить мантру, находясь в Умбре. Он также должна иметь при себе частичку Гару, к которому она "путешествует", обычно это часть тела оборотня (пучок волос, зуб, коготь) или одна из вещей Гару (оружие, предмет одежды). В случае путешествия к определенному духу, Звездочет может путешествовать только к духам, с которыми он сражался. (Хотя "сражение" может быть битвой умов и интеллекта, это не обязательно должен быть боевой конфликт). Затем игрок бросает "Смекалка + Загадки". Сложность броска зависит от местонахождения цели. Если цель находится в Пенумбре, сложность 6. Если цель находится в ближней Умбре, сложность 7. В Глубокой Умбре - сложность 8. И, наконец, в Темной Умбре - сложность 9.

МЕТ: Промежуточный Дар. Звездочету, использующему этот Дар, достаточно повторять мантру и сжимать в руках какую-нибудь вещь или ценную вещь Гару, которую он хочет найти в Умбре; в случае с духами, которых ищут, только те, которых Звездочет лично победил в какой-либо форме соревнования, могут быть выбраны этим Даром. При соблюдении этих условий Звездочет может провести Ментальную проверку (перепроверить Загадки), чтобы найти самый безопасный и прямой путь к своей цели; по усмотрению Рассказчика, особенно долгие путешествия могут потребовать нескольких таких проверок в течение соответствующего периода времени. Сложность этой проверки зависит от местоположения целевого индивидуума - Полумгла равна шести чертам, Ближняя Умбра - восьми чертам, Глубокая Умбра - десяти чертам, а Темная Умбра - двенадцати чертам.

Освобождение Плоти (пятый уровень) - произносимая мантра для этого Дара - Аум-ваха-гуру-дха-яна. Некоторые Звездочеты (особенно из числа Трансцендентных) считают, что всякая плоть слаба и, подобно якорю, тянет за собой дух. Звездочеты, использующие этот Дар, освобождаются от телесной оболочки, становясь бесплотными и бестелесными.

Система: Чтобы стать бесплотным, бросок не требуется, но игрок должен потратить пункт Гнозиса. Когда этот Дар активирован, Звездочет становится серебристым призраком, и его можно увидеть только при успешном броске Восприятие + Бдительность (сложность 7). Звездочет не может предпринимать никаких действий, кроме простого перемещения, но даже оно требует сильной концентрации. Чтобы переместиться из одного места в другое, игрок должен сделать бросок Смекалка + Медитация (сложность 7). Для перемещения необходим только один успех, но мерцающая призрачная форма может двигаться не быстрее, чем обычная скорость ходьбы оборотня. Неудача означает, что персонаж не может двигаться; провал броска на движение катастрофичен. Провал



нарушает концентрацию Звездочета, оставляя его бестелесным, и снижает его запас Гнозиса до нуля. Звездочет может оставаться в этом бесплотном состоянии столько, сколько пожелает, и не может быть физически поврежден другими физическими существами или духами. Чтобы вернуться в телесную, физическую форму, Звездочет тратит еще одно очко Гнозиса, и ее призрачная форма тут же снова становится телесной.

МЕТ: Продвинутый дар. Потратив стандартное действие и черту Гнозиса, Звездочет может стать совершенно бесплотным и практически невидимым; только те, кто успешно пройдет проверку на ментальность (повторный тест на бдительность), могут обнаружить Звездочета, пока он находится в этом состоянии. Ни духи, ни физические существа не могут каким-либо образом навредить Звездочету в этой форме, и на нее не действуют Дары или атаки, направленные на духов; Сказитель имеет окончательное право решать, может ли тот или иной источник навредить Звездочету, но такие опасности должны быть крайне редкими, иначе суть Дара теряется. Находясь в этом состоянии, Звездочет может перемещаться из одного места в другое только в обычном темпе, хотя физические и духовные препятствия не представляют для нее особой проблемы. Из-за сильной концентрации, которую требует это состояние, проверка Ментала (повторная проверка Медитации) со сложностью

шесть требуется, чтобы вызвать необходимую концентрацию для перемещения; неудача означает, что Звездочет никуда не отправится в этот ход. Звездочет может вернуться в физическую форму, потратив еще одну черту Гнозиса.

Мыслеформа Двенадцати Служителей (шестой уровень) - произносимая мантра для этого Дара - Аум-ка-ла-рим-са-ка-ла-рим-ха-ка-ла-рим. Этот Дар позволяет Звездочету на одно мгновение обрести истинное духовное равновесие. В этот миг все крайние желания и нечистые эмоции отбрасываются безжалостным взрывом Самости. Ошеломляющий разряд энергии, словно молния, проносится по всем чакрам Звездочета. Он длится всего секунду, а затем исчезает. Но после него Звездочет становится сильнее, и его окружает бледно-зеленое свечение. Лишь немногие Звездочеты были достойны получить этот Дар, а обучить ему может только аватар Химеры.

Система: Игрок тратит один пункт временного Гнозиса, Ярости и Силы воли. В течение оставшейся сцены Гару получает ряд бонусов к характеристикам: +2 к восприятию, +3 к загадкам, +3 к эмпатии и +2 к драке. Есть и два других преимущества. Во-первых, все Гару, находящиеся в радиусе десяти футов от Звездочета, использующего этот Дар, обнаруживают, что их запас временного Гнозиса внезапно пополняется. Кроме того, этот Дар уничтожает любую

порчу, гнездившуюся в оборотне, использовавшем силу. Таким образом, любая порча Вирма, которой был подвержен персонаж, исчезает.

МЕТ: Для активации этого могущественного Дара требуется потратить черты Силы воли, Гнозиса и Ярости; на оставшуюся часть сцены Звездочет становится впечатляющим балансом боевого мастерства и умственной доблести. Она считается на две черты выше при всех проверках психики, получает три дополнительных уровня Загадочности и Эмпатии, а также два дополнительных уровня Отваги - эти бонусы могут заставить ее превысить обычные ограничения на черты и способности. Более того, все остальные Гару, находящиеся в трех шагах от звездочета в момент активации этого Дара, немедленно восстанавливают свои черты гнозиса до обычного максимума, а звездочет, использующий Дар, автоматически очищается от любого таинства Вирмов.

Дары Лагерей

Приведенные ниже Дары - это охраняемые секреты, доступные только для членов соответствующих "лагерей", в которых они были созданы. Эти способности призваны помочь звездочетам различных сект и подгрупп достичь той цели, которая отличает их от остальных членов их племени.

Пожиратели Демонов

Пожиратели Демонов (или "Небесные Наследники Пожирателей Демонов") предпочитают Дары, которые придают вес и силу их конечной цели - избавить мир от всех демонов. Пожиратели демонов, возможно, больше, чем любой другой лагерь, полагаются на Дары при выполнении своей миссии.

Чувство Демонов (первый уровень) - разница между слугой Вирма и одержимым демоном смертным очень тонкая. Хотя от большинства демонов исходит ощутимая вонь Вирма, некоторые, как ни странно, способны маскироваться и ускользать от внимания. Кроме того, "Чувство Вирма" не определяет природу порчи, поэтому природа существа (то, что это демон) остается неизвестной до тех пор, пока не становится потенциально слишком поздно. Этот Дар помогает обойти эту проблему. Он дает не столько буквальный, сколько духовный смысл - Пожиратель Демонов мысленным взором замечает нарушение ткани реальности и чувствует демонический источник. Этому Дару обучает химерлинг.

Система: Игрок делает бросок Восприятие + Оккультизм. Сложность зависит от близости и силы демона (или одержимой им жертвы). Почувствовать одного демона в той же комнате можно со сложностью 6, почувствовать демона на другой стороне оживленной городской улицы - 7, а обнаружить инфернальное влияние демона после того, как существо уже ушло, можно со сложностью 8.

МЕТ: Этот Дар действует точно так же, как Дар: Чувствовать Вирма, за исключением того, что он позволяет обнаруживать и

Оборотни и Демоны

Если мы говорим "демон", мы не обязательно имеем в виду существ из Демоны: Падшие. В космологии Оборотней демоны, как иудео-христианские падшие ангелы, не обязательно существуют. Однако в азиатской анимистической традиции Звездочетов о демонах думают совсем по-другому. Для некоторых Звездочетов демоны - это просто злые духи, которые свободно существуют в мире, чтобы причинять вред, а иной раз способны овладеть случайными (или желающими этого) смертными. При достаточной свободе трактовок это очень похоже на бейнов и фомори. В конечном счете, рассказчик сам решает, какая интерпретация больше всего подходит для его игры: персонажи из Демоны:Падшие или просто еще одно лицо извечного врага - Вирма.

идентификация любых демонов и демонических энергий в округе. Хотя Чувство Вирма можно использовать и для обнаружения демонов, оно не позволит определить их как нечто иное, чем еще один общий источник "запятнанного Вирма", поэтому многие Звездочеты изучают этот Дар, если ожидают, что им предстоит много сражений с демонами, чтобы лучше и быстрее определить своего истинного врага.

Сон Кол-Кина (второй уровень) - Демоны - злобные плуты, склонные к хаосу. Их души были испорчены Вирмом настолько сильно, что в них почти не осталось настоящей человечности, независимо от того, как они выглядят снаружи. Им нельзя доверять. Их нельзя оставлять в покое. Этот Дар помогает поймать их в ловушку и некоторое время удерживать на месте. Глаза Звездочета становятся бледными зеркалами, тускло светящимися даже при дневном свете. Любой демон, смотрящий в глаза Звездочета, замирает, не в силах ни двигаться, ни говорить. Говорят, что эта способность передалась от прародителя группы, Чжун Куя, который использовал ее, чтобы сдерживать одного демона, пока его стая подбиралась к нему для убийства. Этому Дару обучает Лунник.

Система: Игрок тратит один пункт Гнозиса. Для активации Дара бросок не требуется. Глаза Звездочета начинают светиться, и любой демон (или одержимый), смотрящий в глаза Звездочета, впадает в своего рода транс. (Обратите внимание, Дар не работает на одержимых бейнами; эта сила действует только на демонов и их вассалов). Демону может сделать один бросок силы воли (сложность 8) в самом начале, чтобы противостоять притяжению глаз оборотня. Дар действует до тех пор, пока Звездочет удерживает взгляд (моргание не нарушает его) или пока демон не будет атакован. Этот Дар действует только на одного демона или одержимого одновременно.

МЕТ: Основной дар. Потратив черту Гнозиса и установив зрительный контакт с демоном или одержимым, Звездочет, по сути, парализует существо - оно не может двигаться или предпринимать какие-либо действия, даже говорить, пока Звездочет удерживает свой взгляд. Демону дается одна проверка силы воли против силы воли Звездочета или рейтинга Гнозиса (в зависимости от того, что выше), чтобы попытаться освободиться; неудача означает, что он надолго остается в ловушке. Нападение или иная прямая угроза демону немедленно отменяет этот Дар, и он не может быть повторно применен к таким противникам до конца сцены. Звездочет может одновременно использовать этот Дар только в отношении одного человека.

Священная Нить

Кшатрии из лагеря Священной Нити, как правило, сосредотачиваются на Дарах, которые дают им возможность более эффективно передавать мудрость своим ученикам, и Дарах, которые помогают им драться, защищая своих подопечных.

Слова в Оружие (второй уровень) - воины-учителя касты Священной Нити способны концентрироваться на мистической силе, лежащей в основе каждого слова. Даже кшатрий, не имеющий оружия, может наколдовать его, используя лишь звук собственного голоса. Этому дару обучает дух ветра.

Система: Звездочет читает молитву (на это уходит полный ход). Затем игрок тратит пункт Гнозиса и делает бросок Смекалка + Лингвистика (сложность 6). При одном успехе из воздуха появляется призрачный, полупрозрачный скимитар. Клинок в форме полумесяца наносит урон, равный Силе(летальный), сложность попадания - 7. Однако каждые два успеха после первого в броске на активацию этого Дара увеличивают урон этого оружия на один. Если игрок получает три успеха, он призывает материальный клинокс (состоящий, по сути, из ледяного ветра), который наносит летальный урон, равный Силе +1, сложность попадания - 7. Оружие действует до конца сцены, а затем исчезает.

МЕТ: Основной дар. Проведя полный ход в молитве (только защитные действия) и потратив черту Гнозиса, Звездочет может наколдовать призрачный скимитар из воздуха в своей руке. В остальном этот клинок считается таким же, как и обычный меч, для целей бонусных свойств, урона и так далее. Однако пользоваться им может только сама Звездочет, и если его полностью уронить или обезвредить любым способом, он исчезнет, и Дар придется использовать снова. В противном случае меч остается на одну сцену.

Легкость Учителя (второй уровень) - Звездочеты Священной Нити - учителя, прежде всего и навсегда. Они с большой любовью делятся информацией и просвещают других, и те, кто обладает этим Даром, могут обнаружить, что их ученики гораздо способнее прочих.

С его помощью кшатрий может фактически продвинуть понимание ученика чуть дальше, позволяя тому быстрее усваивать информацию. Этому Дару обучает дух-предок Звездочета.

Система: Игрок делает бросок Манипуляция + Экспрессия (сложность равна 10 минус показатель Интеллекта ученика). Каждый успех дает ученику бонусные кубики на бросок определенной Способности. Однако ученик не может использовать эти бонусные кубики на любую способность; он может использовать их только на одну способность по выбору кшатрия. Если Звездочет Священных Нитей требует, чтобы эти кубики использовались для броска, связанного со способностью Расследования, то у ученика нет другого выбора, кроме как использовать эти кубики для одного броска, связанного с Расследованием.

МЕТ: Базовый дар. Преподав подходящий урок и проведя с учеником Социальный тест (повторный тест Выражение, ученик не может отступить), Звездочет может повысить своему ученику количество Черточек, равное его рейтингу Выражения, в одном тесте, связанном со способностью по своему выбору. Ученик сам выбирает, когда применять эти бонусные Черты, хотя он должен использовать их на Способности, указанной при использовании этого Дара. Несколько применений к одной Способности не суммируются, и ученик не может получить больше применений этого Дара в любой момент времени, чем у него есть Черты Силы Воли или сколько уровней Выражения есть у пользователя Дара, в зависимости от того, что меньше. Этот Дар нельзя использовать на самом Звездочете, хотя его можно применить для способности, которой ученик владеет на равном или более высоком уровне, чем освоил сам кшатрий - иногда невинные глаза менее опытных замечают новые способы делать то, что даже старые мастера еще не заметили. Этот дар действует до конца сессии или пока не будут использованы бонусные черты.

Глаза Невежества (пятый уровень) - кшатрий, использующий этот Дар, может заглянуть в глаза другому и на некоторое время буквально лишить его знаний, оставив его невежественным и лишенным способностей. Этому Дару может научить дух совы.

Система: Игрок тратит пункт Гнозиса и делает бросок Гнозиса (сложность равна Силе Воли цели). Успех позволяет Гару усвоить Знания цели (и сопутствующие точки в каждом Знании). Кроме того, за каждый успех кшатрий может вычестить две точки из черты Знания цели. Этот дар действует в течение одного дня, после чего кшатрий теряет полученные Знания, а цель восстанавливает потерянные.

МЕТ: Продвинутый Дар. Потратив черту Гнозиса и сделав проверку Гнозиса против силы воли цели, Звездочет может вычестить один уровень способностей, связанных со знанием, за каждую постоянную черту Гнозиса, которой он обладает. Более того, на время действия дара

Звездочет набирает уровни способностей, которые теряет цель, вплоть до максимума своих обычных способностей (дополнительные уровни сверх этого предела просто теряются). Некоторые примеры способностей, на которые может быть направлен этот Дар, включают Академику, Компьютер, Загадки, Право, Познание, Медицину, Окультизм, Науку и Выживание; более физические или интуитивные способности, такие как Атлетика, Драка, Уклонение и т.д., не могут быть украдены этим Даром. Последнее слово о том, какие Способности можно или нельзя использовать таким образом, остается за Рассказчиком. Дар действует до конца сессии, после чего цель немедленно восстанавливает утраченные Способности, а Звездочет немедленно их теряет.

Бегущие в Трансе

Бегущие в Трансе полагаются на свои легкие и воздушные физические формы, чтобы выполнить свою миссию космических посланников. Их Дары отражают эту зависимость.

Птичьи кости (третий уровень) - Бегущие в трансе известны тем, что они очень легкие. Их тела, состоящие всего лишь из костей и плотных мышц, могут двигаться быстро и гибко отчасти благодаря легендарным "полым" костям. Это позволяет им быстро бегать практически по любой поверхности.

Система: Бегущий в трансе способен бежать почти по любой поверхности без штрафа. Делается бросок Ловкость + Атлетика, сложность зависит от опасности, сложности или хрупкости поверхности.

Тип поверхности Сложность

Снег	5
Вода	6
Лава	7
Лезвия	8
Стены	9
Потолок	10

МЕТ: Промежуточный дар. Этот Дар позволяет Звездочету бежать по практически любой поверхности, не испытывая никаких чрезмерных неудобств, если только он не замедляет бег во время перехода. В большинстве случаев этот Дар действует автоматически при соблюдении указанных условий, но по усмотрению Рассказчика для успешного пересечения действительно опасных поверхностей, таких как лава, или таких необычных, как потолок, может потребоваться проверка Физических способностей (перепроверка Атлетики).

Прыжок на Семь Миль (третий уровень) - название этого Дара немного неправильно, так как он не позволяет Бегущему в Трансе технически прыгнуть на семь миль вверх. Однако он эффективно увеличивает упругость и силу его мышц, делая его легким и сильным противником. Он может быстро двигаться, прыгать на невероятную высоту и благополучно приземляться. Этому Дару может обучить любой птичий дух.



Система: После изучения этот Дар всегда активен. Он наделяет Бегущего в Трансе возможностью втрое увеличить расстояние, на которое он может прыгнуть (Оборотень, стр. 197).

МЕТ: Промежуточный Дар. После изучения этот Дар позволяет Звездочету втрое увеличить расстояние, на которое он может прыгнуть, и дает ему бесплатную автоматическую перепроверку всех не боевых тестов, включающих прыжок.

Обряды

Традиции Звездочетов включают в себя множество церемоний и обычаев, многие из которых напрямую переходят в сверхъестественные обряды. Многое из того, чему учится Звездочет, демонстрируется на примере этих обрядов. Обряды - это не просто средство достижения цели, это не инструменты для получения новой способности, умения или силы. Это традиции, призванные дать Звездочету более глубокое понимание себя, своего племени, своих предков - и того, как все это связано с Изумрудной Матерью. Да, они часто сопровождаются Дарами, дарованными духами; но даже без этих благословений Звездочет все равно будет выполнять обряды, потому что это его долг как члена племени. Большинство обрядов среди Звездочетов не являются тайными, поскольку они предназначены для того, чтобы все их понимали и (когда они будут готовы) выполняли.

Обряды Согласия

Обряд Встречи

Первый уровень

Количество Звездочетов становится все меньше, и поэтому многие из племени считают себя счастливыми, когда встречают нового (или ранее не встречавшегося) Звездочета. Этот обряд, известный в Индии как "Обряд Намах-те", а в Китае как "Обряд Гун Си", предназначен для того, чтобы два члена племени могли поприветствовать друг друга с должным уважением. Этот обряд является традиционным приветствием, которое используется на протяжении многих веков. Два звездочета, встретившись впервые, прикладывают ладони к груди и склоняют головы друг перед другом. Они стоят в поклоне столько, сколько необходимо, а затем каждый Гару берет немного пепла или земли и помазывает им лоб другого. Наконец, оба Звездочета произносят молитву Гайе. Значение этой ритуальной встречи многообразно. Это желание продлить дружбу, но в нем также скрыто желание, чтобы два разума объединились в служении как Гайе, и Нефритовому Императору. Гару равны в глазах этих двух космических сил, даже если они не равны по рангу. На этой встрече эго отходит на второй план, и оба - пусть и ненадолго - соединяются в служении Гайе.

Система: Звездочет может проводить этот обряд только при первой встрече с другим Звездочетом. Если двое уже встречались ранее, обряд может быть проведен, но без каких-либо духовных выгод. Каждый

Звездочет склоняет голову на количество минут, равное рангу другого звездочета. Когда обряд завершен, игрок бросает Харизма + Ритуалы (сложность 6). Если выпадает 1-2 успеха, Звездочет получает один кубик при любом социальном броске с участием встреченного Гару. Если выпало 3 или более успеха, звездочет также получает пункт Силы Воли вместе с бонусным кубиком.

МЕТ: Базовый обряд. После проведения описанного обряда ритуалист должен сделать стандартную социальную проверку (перепроверить ритуалы, другие Гару не могут отступить); в случае успеха она считается на две черты выше во всех дружественных социальных проверках с другими Гару до конца сессии. Этот обряд можно использовать только при первой встрече с другим звездочетом. По усмотрению рассказчика, успешное использование этого обряда при встрече с особенно выдающимся или духовно значимым для ритемастера звездочетом может также дать ему временную черту силы воли.

Изгнание Себя

Четвертый уровень

Этот обряд позволяет звездочету приглушить свое эго, чтобы он мог оказать помощь тем, кто к нему ближе всего (как правило, своей стае или сентау). Оборотень медитирует в течение часа под луну и непрерывно произносит следующие слова на любом языке по своему выбору: "Я отдаю свое тело голодным, свою кровь - жаждущим, свою кожу - нагим, а свои кости - на топливо тем, кто страдает от холода. Я отдаю свою удачу невезучим, и пусть дыхание моей жизни оживит умирающих. Позор мне, если я уклонюсь от этой жертвы! Позор всем, кто колеблется принять ее!". Те, кого он выбирает целью ритуала, чувствуют подъем духа и обретают большую остроту ума.

Система: Игрок бросает бросок Сила + Ритуалы (сложность 7) и должен потратить пункт Силы Воли за каждого оборотня из своей стаи или сента, которому он намерен помочь этим ритуалом. Если он хочет распространить действие этого обряда на другую стаю или сентай, он должен потратить два пункта Силы Воли за каждого оборотня, не входящего в его стаю. В течение следующих 24-х часов цели обряда могут игнорировать штрафы от ран. В конце этого 24-часового периода Звездочет, совершивший обряд, должен проспать восемь часов. Пока он этого не делает, он действует со сложностью +1 ко всем броскам.

МЕТ: Продвинутый обряд. Медитируя в течение часа в своей форме породы и преуспев в физической проверке (повторный ритуал) против сложности пяти черт плюс по одной черте за каждого члена своей стаи/сентай, звездочет может сделать себя и своих товарищей по стае невосприимчивыми ко всем штрафам за ранение, кроме смерти, до конца сессии/дня. Каждый соратник, защищенный этим обрядом, также стоит ей черту силы воли, которая оплачивается при завершении обряда. Она может попытаться включить в этот обряд других соратников, но

Каждый такой человек добавляет три черты к сложности обряда и тратит две черты силы воли вместо одной. Любое прерывание медитации заставляет ее начать обряд заново - во время медитации она не должна вступать в контакт со всеми, как в игре, так и вне ее. После завершения обряда Звездочет не может ничего делать, кроме как спать, в течение следующих восьми часов и получает штраф в один трейт на все действия, предпринятые во время простоя, независимо от этого.

Тхайпусам

Третий уровень

Обряд под названием "Тхайпусам" - это акт посвящения, призванный отделить Звездочета от мирского и официально сделать его частью великой священной сферы. Немногие звездочеты практикуют этот обряд; в основном он известен среди звездочетов Индии, несмотря на то, что на самом деле его истоки лежат среди коренных народов Малайзии. В своей основе Тхайпусам - это акт ритуального пирсинга. Звездочет, омыв руки в молоке и меде, прокалывает свою плоть, чтобы вставить кольцо. Во время произнесения универсальной мантры (аум) в рану втирается соль, чтобы усилить боль и гарантировать, что она не заживет сразу. Само кольцо не обязательно должно быть изготовлено из какого-то определенного материала, хотя Звездочеты предпочитают простые кольца из стали, нефрита или гематита, хотя некоторые украшают свое тело более богатой отделкой. Расположение пирсинга на теле также не имеет значения. Многие прокалывают уши, губы, соски, а некоторые доходят до того, что прокалывают гениталии, плоть вокруг горла или складки кожи на лбу. Многих старших Звездочетов покрывают бесчисленные кольца, украшающие их покрытые шрамами тела.

Система: Игрок бросает бросок Выносливость + Ритуалы (сложность 7). Если бросок удачен, ритуалист получает один непоглощаемый уровень аггравированного урона. В течение месяца после проведения обряда Звездочет может свободно входить и выходить из Умбры без броска. Просто концентрируясь на очищающей боли обряда Тхайпусам, она может легко перемещаться между мирами без единой мысли. Этот обряд можно проводить (и слава богу) только раз в год.

МЕТ: Промежуточный обряд. Совершив соответствующий обряд и пройдя проверку на физические способности (повторные ритуалы), звездочет немедленно получает уровень усиленного урона, который не может быть заблокирован доспехами или любой другой формой защиты. При соблюдении этих условий в течение полного лунного месяца после этого она может входить и выходить из Умбры без необходимости проводить проверку Гнозиса; все, что ей требуется, - это отражающая поверхность. Если сеансы хроники обычно проходят слишком далеко друг от друга, чтобы продолжительность этого обряда была очень полезной, Сказитель может постановить, что обычная продолжительность вместо этого изменяется на определенное количество сеансов; обычно подходит от двух до четырех сеансов.

неполноценным. Повреждения, полученные в результате этого обряда, могут быть исцелены обычным способом без каких-либо последствий для обряда.

Обряд Восстановления Равновесия

Третий уровень

Этот вариант обряда отречения практически утрачен, хотя некоторые звездочеты знают о нем и считают его единственным средством увеличить численность своего племени. С помощью этого обряда Гару из другого племени теряет свою племенную принадлежность и становится Звездочетом по крови, если не по рождению. Гару, желающий стать Звездочетом, не может сам совершить этот обряд; вместо нее его должен провести знающий обряд мастер ритуала. В этом обряде мастер ритуала и цель должны в новолуние встать в водоем с проточной водой (подойдет ручей, проток или река). Мастер ритуала должен когтем вырезать глиф Звездочета на теле Гару, и пусть кровь смешается с текущей водой. Гару не должен позволять ране сразу же затянуться, а должен дать ей зарубцеваться и превратиться в естественный шрам. По истечении семи дней Гару становится полноправным членом племени Звездочетов, независимо от того, из какого племени она родом.

Система: Обряд проводится в соответствии с приведенным выше описанием. Игрок бросает Харизма + Ритуалы (сложность равна Ярости + 2 цели, максимум 10). Река смывает ранг и племя Гару. Гару, добровольно прошедшие этот ритуал, начинают с 1 ранга. Гару может сохранить Дары, которым он научился у своего старого племени, но вряд ли она научится новым, разве что при особых обстоятельствах. Однако теперь ей доступны Дары Звездочетов. Гару никогда не сможет вернуться в свое старое племя, равно как и не сможет вновь обрести благосклонность своего прошлого племенного тотема.

МЕТ: Промежуточный обряд. Проведя церемонию очищения и сделав Социальную проверку (повторный ритуал) со сложностью в две черты плюс рейтинг ярости меняющегося Гару, Звездочет может смыть прежнюю преданность своей жертвы и принять ее в племя Звездочетов. Гару, подвергшиеся этому обряду, снова становятся Клиатом племени Звездочетов - хотя они сохраняют все Дары, полученные в прежнем племени, крайне маловероятно, что духи их прежнего племени захотят научить дезертира новым Дарам, и он никогда не сможет вернуться назад, независимо от обстоятельств. Только желающие Гару могут принять этот обряд.

Обряды Каэрна

Обряд Бьющегося Сердца

Пятый уровень

В наши дни каэрны Звездочетов - особенно уязвимые места. Однако, существует довольно опасный обряд, которому некоторые Звездочеты научились на случай,

если их каэрн окажется под угрозой и хранители не смогут его защитить. С помощью этого обряда Звездочет может вобрать сердце каэрна в свое собственное сердце и спрятать его подальше, чтобы его сила могла быть заложена заново или, по крайней мере, добавлена к силе уже существующего каэрна. Для проведения обряда одинокий звездочет должен сначала успешно совершить обряд Открытия Каэрна. После этого оборотень должен поглотить часть земли, окружающей каэрн, - это может быть почва из земли, вода из озера или даже куски кирпича или бетона, если речь идет о городском каэрне. Наконец, Звездочет должен умолять тотемный дух каэрна, просить и уговаривать, пока, наконец, сердце пещеры не будет отдано на время, спрятано глубоко в собственное еще быющее сердце Звездочета. Но этот обряд сопряжен с огромной жертвой; звездочет, взявший на себя это бремя, умрет вскоре после совершения обряда, поскольку ее плоть слишком хрупка, чтобы справиться с мощными энергиями, пронизывающими сердце каэрна. Время, отпущенное на то, чтобы прикрепить сердце каэрна обратно к плоти Изумрудной Матери, сильно ограничено. Знания об этом обряде крайне редки.

Система: Согласно указаниям, Звездочет должен сначала успешно открыть каэрн, используя Обряд Открытия Каэрна. После поглощения части каэрна игрок должен сделать бросок, чтобы Звездочет вступил в состязание мольбы и просьбы с тотемным духом пещеры. Игрок делает бросок Обаяние + Исполнение, сложность равна рейтингу каэрна + 4. Даже один успех позволяет Звездочету "носить" сердце керна, но каждый успех увеличивает время, в течение которого звездочет может "носить" каэрн с собой. Один успех позволяет Звездочету удерживать дух каэрна в себе в течение нескольких часов, равных 10 минус рейтинг керна. Каждый успех после первого позволяет добавить один полный день к отведенному времени. Если Звездочет пытается удержать каэрн внутри себя дольше этого времени, он получает один непоглощаемый пункт урона в час, пока не умрет. Если Звездочет умирает, каэрн погибает и не может быть восстановлен.

Для "сброса" сердца ядра в новое место требуется потратить количество постоянных очков Гнозиса, равное рейтингу каэрна. Если у Звездочета нет необходимого количества гнозиса, он может получить два уровня аггравированного урона за одно недостающее очко гнозиса. Однако он все равно должен потратить хотя бы одно постоянное очко гнозиса таким образом, иначе ядро не будет привязано к новому месту. В любой момент во время "переноса" сердца каэрна Звездочет может просто отвергнуть дух каэрна и изгнать его из своего тела без каких-либо бросков или затрат Гнозиса - но это однозначно уничтожает каэрн, и он никогда не сможет вернуться.

МЕТ: Продвинутый обряд. Открыв пещеру и поглотив ее часть, Звездочет может обратиться к мольбой к

тотема керна, чтобы он разрешил этот обряд, в конечном счете, пройдя Социальный тест (повторная проверка Характеристики) против сложности, равной рейтингу керна плюс четыре Черты. В случае успеха Звездочет может "носить" сердце папоротника в себе в течение нескольких сцен/часов, равных его рейтингу Ритуалов - каждый шаг сверх этого наносит уровень усугубленного урона, который нельзя предотвратить или исцелить никакими средствами, пока папоротник не будет освобожден. Если звездочет умирает до освобождения ядра, оно умирает вместе с ней и не может быть восстановлено. По усмотрению рассказчика, в драматических целях продолжительность этого обряда может быть увеличена до нескольких дней вместо нескольких часов с помощью постоянной черты силы воли. "Переброска" сердца пещеры в новое место требует затрат количества постоянных черт гнозиса, равных рейтингу пещеры; если у Звездочета нет необходимого количества гнозиса, он может восполнить разницу ценой двух уровнейотячающих повреждений за каждую недостающую черту гнозиса. Она может сделать это, даже если повреждения убьют ее, по сути, жертвуя своей жизнью ради того, чтобы ядро продолжало существовать на новом месте. В любой момент, пока она "носит" ядро, Звездочет может добровольно отвергнуть дух ядра и изгнать его из своей формы без каких-либо проверок или затрат Гнозиса, но это немедленно уничтожит ядро, и оно никогда не сможет вернуться. Нет нужды говорить, что такой мерзкий поступок, возможно, является величайшей изменой, которую может совершить Гару, и если Звездочет не сможет оправдать этот поступок очень хорошо (не говоря уже о том, что быстро), ее, скорее всего, ждет ужасная смерть от рук своих собратьев Гару. С другой стороны, никакие формы контроля или убеждения (сверхъестественные или иные) не могут заставить Звездочета отказаться от каэрна против своей воли - все такие попытки автоматически проваливаются. Она должна сделать это по собственной воле, к лучшему или худшему.

Обряды Смерти

Богрость Ушедших

Второй уровень

Для многих Звездочетов важны две вещи: почитание своих предков и подавление неконтролируемой ярости. Этот ритуал - в некотором роде помогает исполнять обе эти обязанности.

С помощью этого обряда (который можно проводить только под собственной луной рождения оборотня) Звездочет призывает своих предков помочь ему обрести власть (пусть и временную) над своим гневом и яростью. Гару должен сесть посреди пустой комнаты или, если он находится на открытом воздухе, провести обряд так, чтобы в поле зрения не было людей. Затем Звездочет должен создать импровизированное святилище своих предков, собранное из предметов, которые были важны для его предков или каким-то образом символизировали ушедших. Наконец, гару должен положить два листка бумаги, по одному на каждую ладонь. На этих листках бумаги, называемых кангшин, должен быть написан список его предков.

После этого Звездочет размышляет о своих предках и ищет просвещения у тех, кто жил до него. Утром оборотень обнаружит, что его Ярость ослабла. Первобытная ярость внутри него приглушена, и до следующего восхода луны своего покровительства Звездочет может попытаться отринуть любое неистовство простым воспоминанием о мудрости своих предков.

Система: Звездочет должен провести обряд, как описано выше. Игрок делает бросок Обаяние + Ритуалы (сложность 8). Если выпадет хотя бы один успех, обряд успешен. При успехе Звездочет может отринуть любое возможное безумие, которое может произойти до следующего восхода луны его покровительства. Игрок может повторно бросить любую неудачную проверку на безумие, вызванную в течение этого периода; результаты второго броска остаются в силе. Если бросок на проведение обряда неудачен, ничего не происходит. При провале Звездочет мгновенно впадает в безумие, которое длится до конца сцены. Этот обряд действует, только если проводится под луной рождения Звездочета.

Выкуп Души

Второй уровень

Также называемый "Обряд Лалу-чилу", этот обряд призван помочь Звездочету отследить следующее воплощение другого представителя своего племени. Воплощения очень важны для Звездочетов - считается, что после смерти одного из них, хотя его дух может задержаться на некоторое время, Изумрудная Мать быстро возвращает его в мир, чтобы он снова выполнял свою работу. Возникает вопрос: почему сейчас нет такого же количества Звездочетов, как раньше? Проблема в том, что новые Гару реже рождаются. Тело - сосуд, и пока оно находится в утробе матери, оно свободно от воплощения предков. Но биология уже определена. Хотя дух предков может "стать" новым ребенком, этот новый ребенок, скорее всего, не будет оборотнем-Звездочетом. Следовательно, воплощения все еще рождаются, но в телах кинфолков, а не Гару.

Чтобы совершить этот обряд, мастер ритуала должен присутствовать при смерти Звездочета, чью душу он хочет отследить. После ухода Гару этот обряд должен быть проведен в течение двенадцати часов, иначе он не даст никаких ответов. Тот, кто проводит обряд, смешивает в миске кровь павшего Гару с молоком в равных частях. Жидкость должна быть размешана пальцами или руками самого мастера ритуала, а затем кусок лепешки или хлеба должен быть тщательно вымочен в этой смеси. Мастер Ритуала съедает хлеб или лепешку, а когда в следующий раз заснет, ему будет даровано видение новорожденного, предназначенного для следующего воплощения умершего Звездочета. Ему также будет указано место, но без имени или другой важной информации. Многие Гару, выполняющие это видение, затем ищут новорожденного в надежде, что духи будут благосклонны, и ребенок станет Гару.

Система: Звездочет должен провести обряд, как описано выше, при соблюдении всех условий. Игрок бросает Восприятие + Ритуалы, сложность броска - значение постоянной Ярости ушедшего Гару. Чем больше успехов, тем дольше видение. Это позволяет проводящему ритуал более четко увидеть детали личности (или другую соответствующую информацию), касающуюся ребенка. По указанию Рассказчика игрок может сделать бросок Восприятие + Расследование, сложность которого равна 10 минус количество успехов, полученных в броске на проведение обряда. Этот бросок может позволить Звездочету уловить ключевые детали, которые могут помочь ему в дальнейшем поиске ребенка. Обратите внимание, что наличие этого обряда не гарантирует, что любой Звездочет получит второе воплощение; если бы все Звездочеты перевоплощались, у племени не было бы духов-предков.

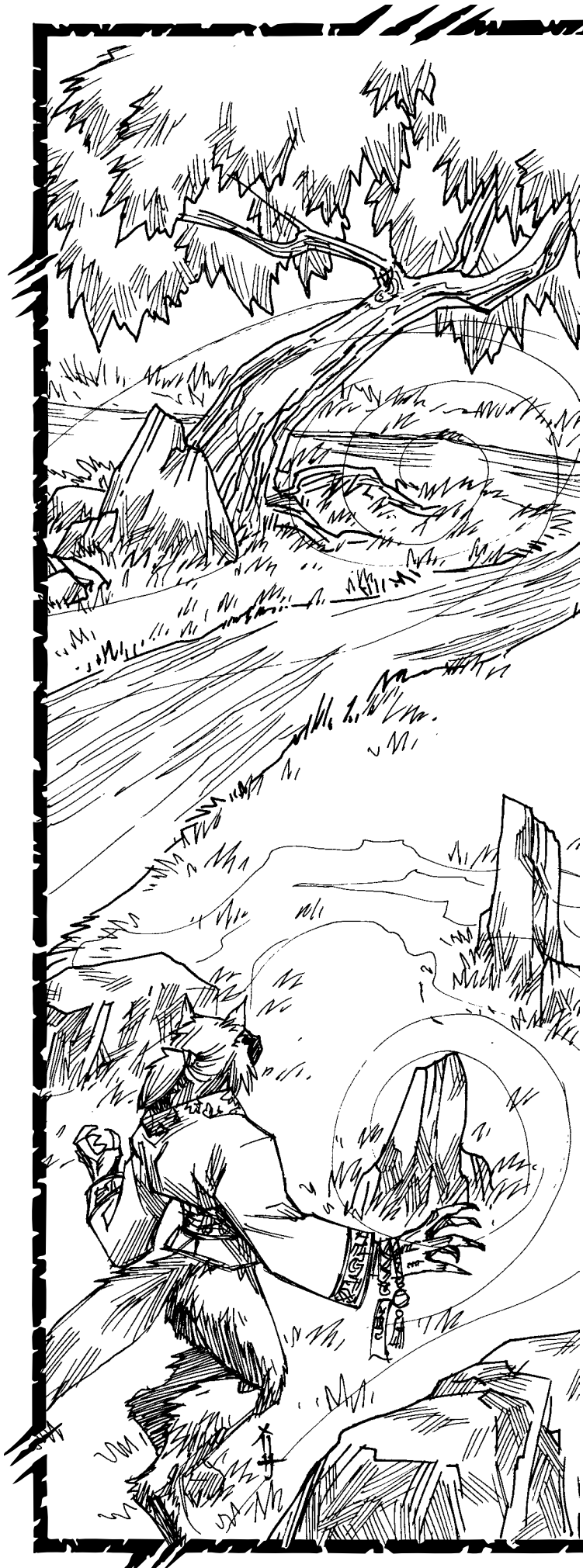
МЕТ: Основной обряд. Этот обряд должен быть проведен точно так же, как описано выше, при соблюдении всех условий; затем Звездочет проводит ментальную проверку (перепроверка ритуалов) против сложности, равной уровню ярости ушедшего Гару. В случае успеха Звездочет узнает о ребенке количество фактов, равное ее рейтингу Ритуалов, плюс одну дополнительную информацию за Ментальную черту, которую она готова потратить. По усмотрению Рассказчика, Звездочет может также провести следующие проверки Психики (повторное исследование) для дальнейшего отслеживания ребенка, если обряд прошел успешно, хотя следует отметить, что этот обряд не действует как безошибочное устройство наведения, а просто собирает видения и информацию, облегчающие отслеживание ребенка. Заметим также, что этот обряд не гарантирует, что Звездочет получит второе воплощение, хотя, если этого не произойдет, обряд почувствует и этот факт.

Мистические обряды

Обряд Познания

Второй уровень

Звездочеты, постоянно ищущие ответы на загадки космоса, часто обращаются к гаданиям, чтобы разгадать некоторые из наиболее туманных загадок вселенной - иногда даже чтобы получить ответы на вопросы, которые еще не были заданы. Существует множество форм гадания, доступных Звездочетам (да и вообще любому человеку). Сциомантия - это гадание по теням или темноте. Гадание по дыму называется капномантией. Ономантия - это гадание по буквам в имени человека. Тефрамантия - гадание по пеплу, катоптрмантия - гадание по зеркалам, а аустромантия - гадание с помощью ветра. Существуют и другие популярные инструменты гадания. Выбранная форма гадания в конечном итоге не имеет значения, важно лишь то, что Звездочет использует ее и верит в нее. Звездочет раскладывает свои инструменты для гадания как положено (что может включать в себя бросание жребия, игральные кости или стояние на горной вершине и наблюдение за ветром).



Предметы, находящиеся перед ним, буквально пропитываются своими духовными двойниками. Кубики могут начать перекапываться сами собой, ветер может начать шептать на ухо Звездочету, а пепел может повиснуть в воздухе и явить теневое лицо. Звездочету открываются тайные истины, хотя поначалу они не особенно понятны.

Система: Мастер ритуала делает броско Смекалка + Ритуалы (сложность 7). Он должен посвятить гаданию не меньше сцены. Каждый успех в броске на проведение ритуала позволяет ему получить бонусный кубик, который можно использовать позже в броске Загадок. Эти дополнительные бонусные кубики не обязательно использовать все сразу. (Например, Матиас Танец Небес совершает обряд и получает четыре успеха, которые превращаются в дополнительные кубики для последующих бросков Загадок. На следующий день он пытается решить особенно трудную загадку, заданную ему наставником, поэтому использует три из четырех кубиков. Следующей ночью он наблюдает за звездами, ища у небесных светил истину о своей миссии, и добавляет последний бонусный кубик к броску Загадок, назначенному Рассказчиком). Бонусные кубики, если они не были использованы по истечении 24 часов, исчезают. Звездочет может совершить этот обряд только один раз за неделю и, таким образом, не может накапливать кубики, совершая этот обряд несколько раз подряд.

МЕТ: Основной обряд. Совершив прорицательские подвиги для сцены и сделав Ментальную проверку (перепроверить Ритуалы), Звездочет может получить количество бонусных Черточек, равное ее рейтингу Ритуалов плюс две Черточки за ранг ритемастера. Эти бонусные Черты могут быть применены только к испытаниям, связанным со способностью Enigmas, хотя, если она пожелает, их не обязательно использовать все в одном испытании. По желанию ритемастера этим обрядом может воспользоваться другой Гару или его родственник, но они должны присутствовать во время всего процесса гадания и обладать хотя бы одним уровнем Способности Загадок, чтобы этот обряд был им полезен. Этот обряд можно проводить только один раз за сеанс, и его многократное использование не суммируется.

Обряд Семена Желания

Третий уровень

Желание, само по себе, неизбежно. Все чего-то хотят, и мало кто из Звездочетов это отрицает. Однако многие Звездочеты также открыто отрицают свои собственные желания, уступая лишь выгодным желаниям других (или желаниям мира). Похоть, жадность, чревоугодие - эти традиционные "грехи" также являются семенами желаний, которым подвержены все. Звездочеты могут показаться образцом отрицания желаний, и многие из них таковыми и являются. Однако, к сожалению, это подавление также соответствует теории о том, что каждое действие рождает равное противодействие, и иногда подавление собственных желаний приводит к тому, что позже они проявляются с удвоенной силой. Чем дольше человек сдерживает себя, тем труднее ему отказать в сладкому соблазну желания.

Этот ритуал в некоторой степени помогает превозмочь это. При его выполнении желания Звездочета обретают духовную форму в виде Духа Позыва. В Умбре, вокруг Звездочета, проявляется Дух Позыва, с которым можно общаться, победить его или даже привязать к фетишу. Если дух таким образом ослаблен, то и преобладающие "плохие" желания Звездочета тоже. Однако этот обряд применяется только к тем Звездочетам, которые действительно желают негативных вещей. Например, Звездочет с привычкой есть шоколад или безответной любовью в сердце обычно не считается тем, кто поглощен негативными желаниями. Только те Звездочеты, которых мучают тяжкие желания (или которые уже поддались им), являются объектом этого обряда. Звездочет, страдающий зависимостью от болеутоляющих средств (или, наоборот, от боли), - хороший выбор, как и звездочет с опасной любовью к деньгам, женщинам или алкоголю.

Мастер ритуала должен провести не менее восьми часов в компании "пораженного". По истечении восьми часов мастер ритуала должен произнести над объектом мантру желания (Аум-Клим), а затем выдуть костяную пыль ему в лицо.

Система: Обряд должен быть проведен, как описано выше. Игрок бросает Обаяние + Ритуалы. Сложность равна 10. И мастер ритуала, и цель могут потратить пункты Силы Воли, чтобы уменьшить сложность этого броска (на 1 за каждый пункт Воли). Полученные успехи определяют темперамент и манеру поведения Духа Позыва, которые проявляются в соответствии со следующей таблицей:

Успехи	Эффекты
1	Дух приходит со временем и изначально враждебен
2	Дух проявляется быстро, но все равно изначально враждебен
3	Дух приходит сразу и настроен нейтрально
4	Дух приходит сразу и является пассивно доброжелательным
5	Дух приходит сразу и является дружественным

Если бросок провален, это приводит к ужасным последствиям. Дух Позыва не является, а порча Вирма поражает как цель, так и мастера ритуала.

Если Дух Позыва был успешно вызван и с ним удалось справиться, субъект "очищается" от негативного желания (хотя оно может снова усилиться, если его не контролировать). Если с духом не удалось справиться и ему удалось сбежать и вернуться "домой" к Звездочету в конце сцены, субъект теряет одно очко мудрости, а мастер ритуала - два. Дух имеет следующие характеристики:

Сила Воли 7, Ярость 9, Гнозис 5, Эссенция 20-30

Чары: Материализация, Взрыв, Порча

МЕТ: Промежуточный обряд. После проведения обряда, как описано, ритуалист должен сделать Социальную проверку (повторная проверка Ритуалов), против сложности двенадцати Черточек - каждая Черточка силы воли, потраченная ритуалистом или объектом

обряд уменьшает эту сложность на одну черту. В случае успеха ритуала мастер должен немедленно провести три простых испытания (ритуалы перепроверки) - если он выиграет все три испытания, Urge-spirit появится и будет дружелюбным. Если она выиграет хотя бы одну, но не все три проверки, появится Дух Убеждения и будет нейтральным. Если она провалит все три проверки, то Дух Убеждения будет активно враждебен их намерениям до конца сцены. Как только дух появляется, ритемастер и испытуемый должны найти способ успешно справиться с ним и желаниями, которые он представляет - торг, конкурс загадок, аргументированные дебаты и т.д. Простое нападение на духа считается крайне неучтивым, и обряд считается проваленным, если лучшее, что может придумать звездочет, - это попытаться отбить у него проявившиеся желания. Аналогичным образом, никто, кроме ритемастера и объекта, не может вмешиваться. Если с духом удастся успешно справиться до конца сцены, Звездочет освобождается от базового желания (хотя оно может повториться, если она не будет осторожна), и оба Гару получают прибавку к Знанию Мудрости; если с духом не удастся справиться должным образом до конца сцены, он снова входит в Звездочета, и оба Гару теряют Знание Мудрости. Само собой разумеется, хранитель духа должен быть предупрежден об использовании этого обряда, желательно заблаговременно, чтобы у него было время узнать о желании, о котором идет речь, и подготовить достаточно страшное воплощение внутреннего разложения звездочета.

Обряды Наказания Паломничество Небытия

Четвертый уровень

К этому обряду прибегает Звездочет, совершивший тяжкий грех против рода или племени. Он предназначен для тех, кто навлек огромный позор на себя и других. Звездочету связывают руки, и в течение нескольких месяцев его водят по нескольким святым местам Звездочетов. В каждом святилище провинившийся Гару должен съесть пепел, пока хранители святилища осуждают Звездочета. В последнем каэрне, после завершения этого мрачного паломничества, вся личность и память Звездочета исчезают, рушатся, как картонный домик, который уже никогда не удастся восстановить. Он становится *tabula rasa*, чистым листом, неспособным восстановить самые простые и личные воспоминания - даже собственное имя.

Большая часть племени рассматривает этот обряд как высшее из наказаний, но редкие люди считают его наградой. Некоторые верят, что одно из высших состояний бытия - это состояние небытия, и стремятся, чтобы над ними провели этот обряд, чтобы их души могли выйти за его пределы. Существует еще менее распространенное мнение, что этот обряд полезен для излечения Харано; однако, чтобы сделать это стоящим того, нужно найти способ позволить старым воспоминаниям и личности всплыть после завершения обряда, но пока никто не придумал, как это сделать.

Система: Мастер ритуала должен путешествовать вместе с наказываемым Звездочетом и сопровождать его в число каэрнов, равное показателю Ярости преступника. Наказанный должен быть доставлен в самое сердце каждого каэрна, где собираются все стражи, помогающие в ритуале, как сказано выше. Когда паломничество завершено и все каэрны посещены, игрок бросает бросок Обаяние + Ритуалы (сложность текущему рангу преступника + 4). В случае успеха наказанный Гару теряет весь Почет и должен начать все заново. Он также теряет свою личность и все связанные с ней воспоминания. Все остальные черты, однако, остаются неизменными. Если обряд не удастся, считается, что это знак Изумрудной Матери, что провинившийся Звездочет может быть искуплен другими способами. Провал в этом броске означает, что мастер ритуала теряет пять пунктов Мудрости, а наказанный Гару не теряет ничего (включая свою память).

МЕТ: Продвинутый обряд. После путешествия в несколько каэрнов, как описано выше, ритемастер должен провести Социальный тест (перепроверить Ритуалы) со сложностью, равной Рангу преступника плюс четыре Черты. В случае успеха наказанный Гару теряет все Значения и Ранг и должен начать жизнь заново, при этом все воспоминания о его прежней личности теряются вместе с его репутацией. Однако его Черты остаются прежними, хотя он не может использовать Дары более высокого ранга и должен выучить их заново, когда снова достигнет соответствующего ранга. (Провал теста на выполнение этого обряда, как правило, означает, что преступник может быть искуплен другими способами. Нет нужды говорить, что из-за сложной природы этого обряда и количества локаций, которые он требует, его лучше всего проводить во время простоя, и рассказчику настоятельно рекомендуется сделать его как можно более запоминающимся - это вполне может стать последним "ура" нарушившего обряд звездочета, по крайней мере, в этой личности).

Малые Обряды

Чайная Церемония

Чайная церемония Звездочетов - это одновременно и светское мероприятие, и медитативная практика. Она позволяет Звездочету сосредоточиться, как с помощью непринужденной беседы, так и с помощью успокаивающей простоты питья горячего чая.

Система: Звездочет должен участвовать в чайной церемонии хотя бы с одним человеком (он не обязательно должен быть Гару) раз в день в течение всего лунного цикла. Если Звездочет сделает это, он получит дополнительный кубик при всех бросках, связанных с пониманием мотивов и желаний других людей. Если Гару пропустит хотя бы один день церемонии, ей придется начать все заново в течение следующего лунного цикла.

Почитание Предков

Как уже было сказано, звездочеты часто ближе к своим предкам и духовным предкам, чем большинство других Гару.

Они склонны возводить и поддерживать иногда простые, иногда сложные святилища своих предков, надеясь добиться их благосклонности и возвысить их над их неживым состоянием. Многие Звездочеты сидят у этих святилищ и молятся, пытаясь воздать должное своим предкам, отчасти чтобы почтить их, а отчасти чтобы обрести большую связь с ними.

Система: Святилище Звездочета должно состоять из предметов, соответствующих его предкам - родовые вещи, изображения, письма или что-либо еще, вызывающее почтение и память о них. Если Звездочет поклоняется и молится в святилище не менее часа каждый день в течение месяца, он может перебросить один кубик при любом броске Предков (второй результат, однако, сохраняется), если он приложит усилия, чтобы продолжать ежедневно почитать своих предков.

Достоинства и недостатки

Родимые пятна мива (достоинство на 1 очко)

Ваше тело украшено маленькими коричневыми или розовыми родимыми пятнами, каждое из которых не больше копейки. Обычно они появляются на спине. Эти родимые пятна, известные в Индии как *мива*, считаются "священными", и те, кто носит такие знаки, пользуются почетом. Эти знаки также используются в некоторых видах гадания, и они часто похожи на узоры звезд или созвездий. Те, у кого есть эти знаки, получают дополнительный кубик при всех социальных бросках с участием теургов-звездочетов. Это достоинство не может получить Звездочет-метис с деформацией "родимые пятна".

МЕТ: Вы считаетесь на две черты выше во всех дружественных социальных тестах с теургами-звездочетами, даже если они еще не видели ваших родимых пятен - они просто с большей вероятностью будут хорошо к вам относиться, даже если в данный момент не знают точно, почему. Эти родинки не обязательно должны быть видны, чтобы получить преимущества этой заслуги, хотя игроки, которые стараются изобразить их с помощью макижа, могут получить дополнительную черту опыта по усмотрению рассказчика.

Спокойная Душа (достоинство на 3 очка)

Ваши предки были особенно спокойными и духовными людьми. Поэтому вам необычайно легко впасть в медитативное состояние, подобное трансу. Что еще более важно, медитация дает преимущество, которого другие могут и не получить. Успешная попытка медитации (3 или более успеха) в сочетании с хотя бы часовой медитацией восстанавливает вам пункт временной Силы Воли.

МЕТ: Используя способность Медитация, чтобы войти в состояние непрерывного транса по крайней мере на полчаса, Звездочет может восстановить черту Сила воли. Это преимущество можно получить только один раз за сеанс, и его нельзя использовать больше раз за историю, чем у звездочета есть уровней Медитации.

Разгнебанный Предок (недостаток на 4 очка):

Один из ваших предков не был похож на обычного Звездочета. Он не только был далек от пути умеренности, который пытались пройти большинство членов вашего племени, но и принял свой гнев и позволил своей Ярости поглотить его еще больше. Поэтому, если бросок Ярости достигает трех успехов (не четырех), вы впадаете в бешенство. Если делать это слишком часто, можно заслужить позор от своего племени, и это может отрицательно сказаться на вашей Мудрости.

МЕТ: Один раз в истории, обычно в очень критический или драматический момент, рассказчик может автоматически постановить, что вы немедленно впадаете в бешенство, если вас достаточно спровоцировать - вы не получаете проверку на сопротивление этому бешенству и не можете тратить силу воли, чтобы усмирить или направить его, хотя вам также не нужно бояться попасть в тилт Вирма. Если обстоятельства особенно подходят к жизни или личности вашего разгневанного предка, это бешенство длится до конца сцены. Рассказчик имеет окончательное право решать, какие обстоятельства вызывают это состояние повышенного бешенства, и вам рекомендуется поработать с Рассказчиком над историей и личностью вашего благородного предка. Обратите внимание, что вам не нужно обладать фоном предков, чтобы принять этот недостаток - более того, вы можете даже не знать, почему у вас время от времени возникают эти странные чувства...

Тотемы

В то время как члены других племен могут следовать за этими тотемами, Звездочеты давно заключили особые договоры с этими конкретными духами.

Тотем Уважения

Сузаку - Красная Птица

Стоимость дополнения: 5

Сузаку была одной из первых птиц, объявивших о своей верности Изумрудной Матери, и поэтому смогла занять видное место и стать лидером среди всех остальных птиц. Эта птичья императрица надменна и пренебрежительна к тем, кто не с ней; но все, кто следует за ней как ее дети, пользуются ее благосклонностью. Она учит своих детей быть высокородными и всегда стремиться быть "лучше" других. Судзаку соперничает с Соколом и его последователями.

Черты: Стаи, выбранные Судзаку, получают три кубика в бросках Лидерства. Птичья императрица также слегка очищает кровь своих детей, превращая ее в более сильную. Каждый из ее детей может добавить одну точку к своему показателю Чистоты Рода (хотя этот показатель не может быть выше 5).

Табу: Сузаку требует, чтобы все члены стаи, которые следуют за ней, тратили все свои усилия (другими словами, по крайней мере, треть своих очков опыта) на совершенствование их социальных навыков

(это могут быть Атрибуты, Способности или социальные Дары; решает Рассказчик).

МЕТ: Дети Сузаку получают бесплатную перепроверку всех заданий на лидерство и могут увеличить свой рейтинг Чистой породы на один, при условии, что они не превысят пять уровней этого фона в процессе.

Тотем Войны

Бя-акко - Белый Тигр

Стоимость дополнения: 6

Бя-акко - ловкий и стремительный охотник, движущийся подобно быстрому ветру. Но он - опечаленное существо, ибо его родные тигры-альбиносы в большинстве своем исчезли с тела Гайи, и он чередует периоды печали и гнева. В одну минуту он может быть спокойным и мудрым, а в другую - кровожадным и маниакальным. Бя-акко определил врага, который, по его мнению, уничтожил его детей - Вивер.

Черты: Бя-акко дает каждому из своих детей по одной точке ловкости, чтобы они были быстрыми и проворными. Он также дает своим стаям три дополнительных кубика при любой атаке или защите с использованием когтей или зубов (без оружия ближнего боя). Белый Тигр ценит, когда его дети полагаются на свое природное оружие в войне.

Табу: Последователи Белого Тигра не должны владеть инструментами Вивер. Предметы с более чем одной движущейся частью или электронные устройства вызывают гнев Бя-акко. Простые предметы (клайвы, одежда, ломы и т.д.) не вызывают у него особого гнева.

МЕТ: Бя-акко наделяет своих детей бесплатной чертой проворства, и они считаются на три черты выше во всех атакующих или защитных испытаниях, включающих конкретно когти или зубы (без оружия ближнего боя). Рассказчик может приостановить это последнее преимущество, если игроки постоянно придумывают фантастические ситуации и оправдания только для того, чтобы получить это преимущество.

Тотем Мудрости

Сейрюу - Лазурный Дракон

Стоимость дополнения: 8

Сейрюу - древний морской дракон, такой же первобытный и древний, как сама вода, и двоюродный брат Уктены. Он путешествует в глубочайшую тьму древнейших океанов и оттуда способен погрузиться в глубины в поисках утраченных тайн и ответов на забытые загадки.

Черты: Сейрюу позволяет своим детям добавлять свой постоянный показатель Гнозиса к любому броску, связанному с Загадками, что позволяет им разгадывать самые пузатые тайны мира. Он также наделяет их способностью дышать под водой, ибо многие ушедшие истины теперь можно найти только в бездонных водных глубинах мира.

Табу: Сейрюу просит, чтобы его дети купались дважды в день.

МЕТ: Дети Сейрю добавляют свой постоянный рейтинг Гнозиса к своим чертам при любых проверках на Загадочность, и они могут свободно дышать под водой. Однако у них нет особого иммунитета к давлению или температуре глубин.

Тотем Хитрости

Генбу - Черная Черепаха

Стоимость дополнения: 7

Старая черепаха, черная,

как обсидиан, Генбу - медленный, но сильный мыслитель. Его часто принимают за Тотем Мудрости из-за того, что он полагается на ум, но еще ему нравится использовать разум, чтобы перехитрить своих врагов. Это хитрый враг, его часто не принимают всерьез, а его изощренные планы гораздо причудливы и непредсказуемы. Дети Генбу во многом похожи друг на друга - кажущиеся бездейственными существа, ждущие подходящего момента, чтобы захлопнуть свою давно расставленную ловушку.

Черты: Генбу наделяет каждого из своих детей постоянным очком Манипуляции, даже если тогда этот атрибут превысит 5. Он также наделяет своих последователей способностью казаться безобидными и недостойными нападения. Генбу дает своим стаям три кубика для бросков Скрытности и Хитрости, которые можно использовать только при попытке предотвратить нападение или другую опасность.

Табу: Черная черепаха просит своих детей думать, прежде чем действовать.

МЕТ: Паки Генбу получают бесплатный повторный тест на все проверки Скрытности и Ухищрений, когда пытаются предотвратить нападение или другую опасность (не проникают в крепость врага и не подставляют его под удар).

Фетиши

Звездочеты используют фетиши в случае крайней необходимости, но только если они служат дополнением врожденным способностям Звездочета, а не заменяют их. Некоторые примеры фетишей Звездочетов (включая три Фетиша предков) приведены ниже.

Загадка

Фонаря

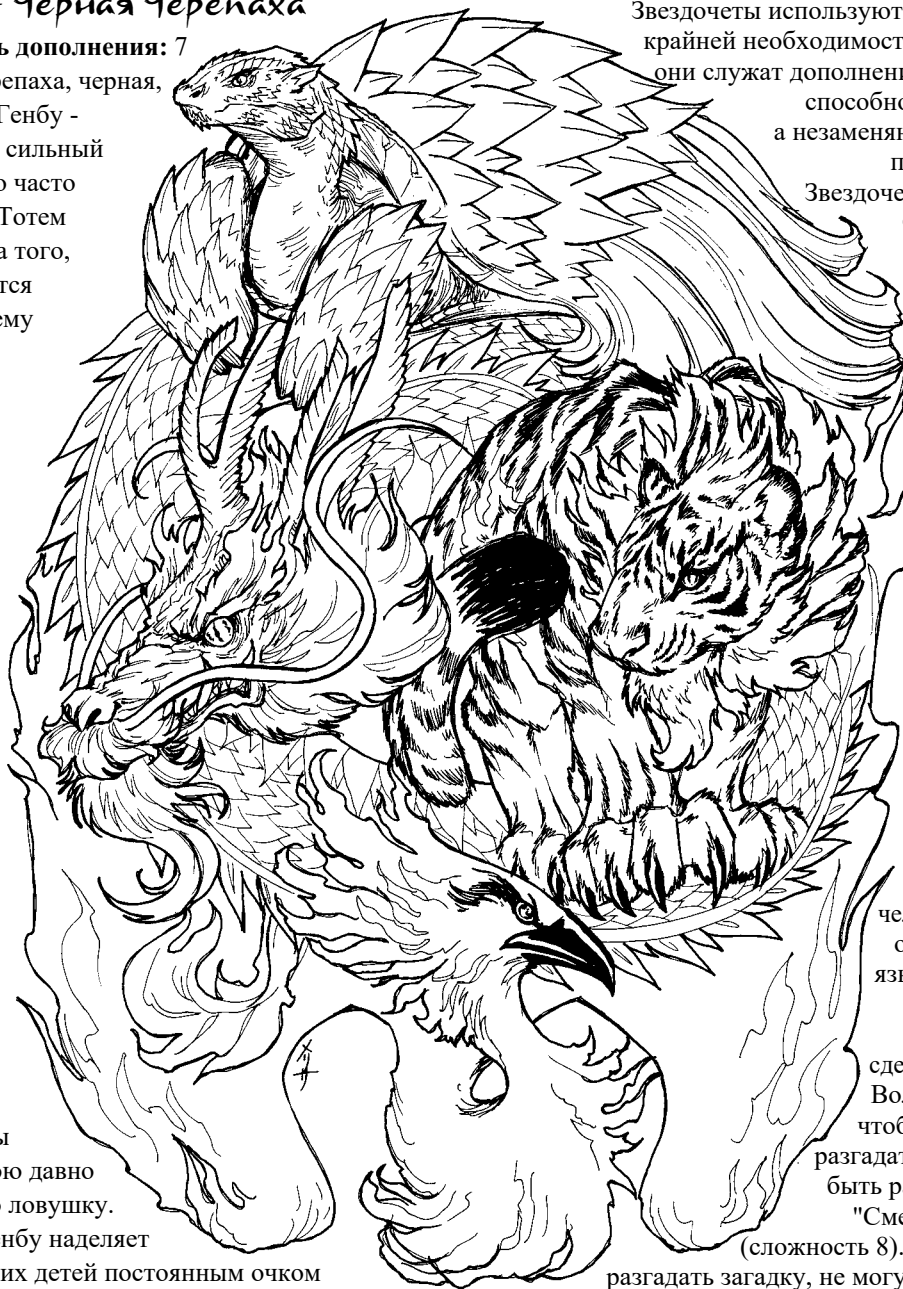
Уровень 1, Гнозис 7
Если связать Химерлинга в китайский фонарь, можно создать этот фетиш. При активации свет фонаря (который светится сам по себе) выводит на стене загадку, написанную колышавшимися тенями. Эту загадку может прочитать любой человек, независимо от существующих языковых барьеров. Все, кто видит загадку, должны сделать бросок Силы Воли (сложность 8), чтобы не пытаться ее разгадать. Загадка может быть разгадана броском "Смекалка + Загадки" (сложность 8). Те, кто пытается

разгадать загадку, не могут предпринимать никаких действий, кроме защитных. Сила этого фетиша действует в течение всей сцены (или пока загадка не будет разгадана, в зависимости от того, что наступит раньше).

Колокольчики Тигра

Уровень 2, Гнозис 7

Этот фетиш представляет собой набор крошечных колокольчиков, часто квадратных и богато позолоченных, которые Звездочеты часто носят на



кожаном шнуре, завязанном на запястье. Когда-то придворные маги Индии и Китая использовали их для успокоения диких животных. Сейчас они служат аналогичной, хотя и несколько иной цели. Звездочет привязывает к колокольчику дух успокаивающего ветра или спокойной воды. При активации Звездочет может зазвенеть колокольчиками, чтобы успокоить и практически обездвижить всех духов в радиусе, равном его Гнозису в ярдах. Движение всех духов, на которых это подействовало, сокращается на три четверти, и они не могут атаковать ни Звездочета, ни что-либо или кого-либо еще. Однако духи могут защищаться, если их атакуют.

Кинжал Пхурба

Уровень 3, Гнозис 6

Пхурба - это оружие, распространенное как среди лагерь Пожирателей Демонов, так и среди лагерь Бегущих в Трансе, поскольку это оружие зародилось в Тибете и использовалось до этого обеими группами. Однако многие из них существуют и за пределами этих лагерей и могут быть использованы любым Звездочетом.

Кинжал имеет длинную рукоятку и короткое плоское лезвие. Рукоятка украшена множеством гневных и ужасающих лиц. На лезвие часто наносят молитвы, ограждающие от зла. Он был задуман как оружие для изгнания нечистой силы, но также может служить и как кинжал против любого противника. Оружие наносит аггравированный урон, равный Силе владельца (как фетиш-нож), за исключением ударов по демонам. Против демонов оружие наносит Силу + 3 аггравированного урона. При трех и более успехах атаки клинок отнимает у цели один пункт Силы Воли. Чтобы создать пхурбу, Звездочет должен связать в ней дух страдания или печали.

Фетиши Предков

Фетиши предков - это нечто большее, чем "простые" фетиши. Это не наспех созданные предметы, а вещи, которые когда-то держали в руках величайшие из предков; это редкие и дивные сокровища, добытые после великих испытаний. Нельзя просто взять в руки предмет-фетиш и рассчитывать на его использование, даже обычный. Чтобы взять фетиш предков и использовать его, нужно привязать себя к нему, а это подвиг, требующий траты постоянного очка гнозиса. Если этого не сделать, то предмет сожжет владельца. Эти фетиши - уникальные предметы. Привязывание к любому из них дает дополнительные два кубика к броскам Предков.

Гань Цзян, Узелковая Молния

Уровень 6, Гнозис 8

Гань Цзян был древним мастером-кузнецом из рода Звездочетов. Его знаменитая техника уговаривания духов металла подчиняться ему позволяла ему снова и снова сгибать сталь, создавая прочный и острый клинок. Он предоставил много такого оружия своему племени, часто создавая из него

фетиши. Он умел общаться с духами, обладал природной способностью очаровывать их и притягивать к своему оружию.

Однажды, однако, Гань Цзян не смог найти общий язык с духами. У Гань Цзяна был сын-метис от другого Звездочета, и однажды к нему явился Джагглинг Химеры и поведал Гань Цзяну тревожное пророчество: Его сын-метис сильно обиделся на отца за то, что родился изуродованным зверем, и эта обида была сильна даже в его младенчестве. Гань Цзян не знал, что этот Джагглинг на самом деле был духом Кун-Кунга и что Великий Развратитель стремился отравить разум кузнеца. Гань Цзян пошел той же ночью и убил своего собственного ребенка, боясь, что породил чудовище.

Его племя узнало о его проступке и наказало его проклятием. С тех пор металлы не поддавались его манипуляциям, и любая кузница, которую он использовал, едва ли могла даже нагреть металл, не говоря уже о том, чтобы сделать их податливыми дляковки. Поэтому он удалился в деревню, чтобы прожить жизнь в Харано. Однако перед этим он создал последний меч, который не требовал использования кузницы или его кузнечного дара. Он назвал этот меч своим именем и оставил его в руках других Звездочетов в качестве платы за свое преступление.

Этот меч - меч Тайцзи. Лезвие сделано из скрепленных вместе имперских монет в шахматном порядке (немного похоже на молнию). Рукоятка - простой деревянный стержень, обмотанный кожаной тесьмой. Это скромный меч без острия. В нем заключен аватар Чи-Рина, инкарны, похожей на Единорога.

Когда меч активируется, он приобретает неожиданную остроту. Он направляет руку владельца во внезапных рывках и толчках и позволяет Звездочету наносить удары в самые уязвимые точки противника. Каждый бросок атаки, сделанный активированным оружием, имеет сложность -1; урон - Сила + 5, аггравированный. Активация этого оружия также дает еще одно преимущество. Держа Гань Цзян, Звездочет чувствует, что ее собственные чакры живые и полны энергии, и это помогает ему переносить удары. Она получает +2 к броску на поглощение.

Фанруо Джушу, Безумие Лучника

Уровень 6, гнозис 7

Этот фетиш предков на самом деле является древним луком и колчаном, которые появились еще до начала истории. Мало кто из Звездочетов смог узнать хоть какую-то правду об этом предмете, кроме того, что он очень старый и духи не хотят его обсуждать. Ходят слухи, что это та самая реликвия из старого мифа Звездочетов. Миф гласит следующее: Однажды Звездочета по имени Семь Затмений призвали ко двору чтобы сообщить, что солнце раскалилось добела. Оно было вдвое жарче, чем обычно, и казалось каким-то яростным. Семь Затмений вышел на улицу, почувствовал жар и

увидел солнце в виде огромной сферы в небе. На его глазах сфера разделилась, и внезапно появилось два солнца. Это повторение продолжалось до тех пор, пока на небе не стало десять солнц. Растения загорелись от жара, волосы людей сгорели до самой кожи головы, а обычная земля превратилась в черный песок. Но Семь Затмений не хотел ничего подобного, поэтому он достал свой лук и выпустил магические стрелы в каждое солнце, погасив их одно за другим. Он уничтожил девять из десяти солнц, но оставшееся первоначальное солнце стало снова набухать и расти.

Но тут Семь Затмений увидел короткую вспышку черного цвета за огнем солнца, и он выпустил стрелу в это мимолетное черное пятно. Из солнечных бликов взметнулось облако черных перьев, и из чрева солнца вырвался *ворон джун*, злой дух Вирма. Перья ворона превратились в прохладный дождь и вернули Гайю из ее жгучей агонии - но *ворон джун* еще не закончил. Он влетел в волшебный лук Семи Затмений и отравил его. Семь Затмений сошел с ума.

Легенда гласит, что этот фетиш предков был его луком. При активации колчан Фанруо Джуншу наполняется стрелами и никогда не истощается. Любой бросок атаки с активированным луком автоматически получает один успех (хотя этот успех может быть отменен последующим провалом). Урон от одной стрелы равен семи кубикам аггравированного урона.

Название "Безумие Лучника" связано с тем, что при активации лук временно отравляет разум владельца (говорят, что это влияние все еще связанного ворона джуна). Рассказчик должен выбрать расстройство, которое не препятствует атаке, и в течение оставшейся части активации (одна сцена) Звездочет страдает от эффектов этого расстройства.

Желтая Вуаль Карапатри

Уровень 6, гнозис 7

Фигура Карапатри является чем-то вроде предостережения в легендах Звездочетов. Карапатри (также называемая Леди Бесконечной Тьмы) была явным светилом духов-министров Нефритового Императора. Некоторые утверждают, что в ее родословной действительно присутствует духовная материя мистических судей самого Императора. Карапатри, по-видимому, была настолько опечалена и разгневана тем, каким стал мир, что решила что-то с этим сделать. Сначала она решила бороться с порчей внутри своего племени.

Тех, кого Карапатри считала "сошедшими с пути" в той или иной форме, она навещала. Ни один ее визит не был похож на другой. Один Звездочет мог совершить столь тяжкое преступление, что подверг опасности священный казрн, в то время как другой член племени мог просто слишком много выпить накануне вечером. Карапатри появлялась ночью в облике провинившегося. Они видели себя

отраженными в ее теле, но их видение было пропитано гнилью и разложением, а их собственные грехи можно было прочитать в глазах Карапатри. Для достижения этого эффекта Карапатри использовала дар самого Нефритового императора - Желтую Вуаль.

Говорят, что Желтая Вуаль никогда не находится Звездочетом, но что сама занимается поиском, отыскивая достойную душу, способную стать тем карающим ангелом, который нужен племени в этот момент. Другие предполагают, что Вуаль попадает в руки Звездочета, который неосознанно считает Карапатри своим предком. Истина остается неясной.

Активация этого фетиша приводит к тому, что его носитель воспринимается зрителем как искаженное зеркальное отражение самого зрителя. Столкновение с собственным испорченным двойником имеет несколько последствий. Во-первых, это ужасное чувство депрессии и ненависти к себе, которое приводит к потере двух пунктов Силы Воли. (В случае с Гару это также сопровождается потерей двух пунктов временной Ярости в дополнение к потере Силы Воли). Кроме того, зритель должен ответить на все вопросы носителя Вуали, и он должен ответить на них правдиво (хотя "правда" относительна для говорящего). Важно помнить, что под воздействием фетиша зритель впадает в транс. Когда носитель Вуали уходит (или деактивирует ее), цель остается с невыносимым желанием "поступить правильно", хотя, опять же, это желание в некоторой степени зависит от человека. Все броски, которые цель делает в течение следующего лунного цикла для совершения "правильного поступка", делаются с дополнительным кубиком.

Талены

Чай Императора

Гнозис 6

Чтобы создать эти чайные листья, в них должен быть заключен дух нефрита. Они черные и очень ароматные. Их можно заваривать в чай и употреблять в пищу, но можно и жевать для усиления эффекта. Употребление чая в любом виде временно обостряет чувства Гару. В течение следующего часа Звездочет может добавить один кубик к любым броскам, связанным с восприятием.

Звездная Пыль

Гнозис 7

Этот тален облегчает звездочету проход в Умбру. Белая светящаяся пыль должна быть рассыпана по земле в виде круга. Когда Звездочет ступит в этот круг и попытается сделать шаг в сторону, он обнаружит, что Барьер уменьшился на единицу, что соответственно снижает сложность. Чтобы создать Звездную пыль, необходимо привязать духа ночи или небес к костной пыли или кладбищенской земле.

Нефритовый Сентай

Сентай - это боевой отряд хенгейокай. Он похож на стаю Гару, но часто их объединяет необходимость; редко они собираются вместе по собственному желанию. Многие Звездочеты Востока, будучи членами Дворов Зверей, становятся частью сентай по необходимости и желанию самих Дворов. Они сражаются вместе с другими Фера, пытаясь освободить Срединное Королевство от посягательств Вирма.

Однако недавно произошло странное явление. Однажды, как гласит легенда о Звездочетах, Нефритовый Император выбрал небольшое число Звездочетов, чтобы они служили его глазами и руками в этом мире. Эти Звездочеты, бессистемно собранные вместе без предварительного знакомства друг с другом, образовали Нефритовый Сентай. В течение многих сотен лет после этого многие воплощения Нефритового Сентая появлялись и исчезали. Некоторые погибли в бою, некоторые умерли от старости, а другие сходили с ума в своих миссиях. Но вдруг голос Нефритового Императора пропал. Он больше не выбирал Звездочетов для Нефритового Сентая, и, по сути, такового вообще не существовало. Последние тысячу лет в мире не было подобной группы. Но недавно, после падения Шигалу и возвращения Звездочетов на родину, это случилось снова. Был создан Нефритовый Сентай.

Выбор Нефритового Сентая

В отличие от Серебряной стаи Народа Гару, Нефритовый Сентай не выбирается другими сентаями. Здесь нет состязаний воли, игр в славу, мудрость или честь. Соревнования вообще не существует, потому что те, кто входит в эту группу, призваны. Их призывает не голос Нефритового Императора, как это было раньше, а голос его министров. Звездочеты слышат голос во сне, великую громогласную песнь, которая зовет их на гору Сонггао в Китае. Там разрозненные Звездочеты (которые могут быть собраны со всего света) собираются вместе и ждут дальнейших указаний. Те, кто противится зову, получают умственное расстройство, поскольку сходят с ума от отрицания призывающей их космической силы.

От трех до пяти Звездочетов (все они должны быть Звездочетами; члены других племен или Фера не призываются) составляют Нефритовый Сентай. Их покровительство и ранг не имеют значения, важно лишь то, что они - Гару-Звездочеты. Как только они будут выбраны и встретятся на вершине горы Сонггао, их прежние связи со стаей и тотемом будут разорваны взрывом белого света, и они получают (хотя некоторые могут сказать "им навязжут") статус членов Нефритового Сентая.

Миссия

Цели и задачи Нефритового Сентая остаются неясными. Очевидно, что они служат высшим силам, так как слова министров имеют большой вес. Инструкции, которым они следуют, обычно служат Гайе, и могут включать в себя спасение павшего каэрна, поиски древнего духа или выступление на собрании Гару. Иногда, однако, инструкции бывают непостижимыми и странными и могут требовать от группы выполнения экстремальных задач. Им может быть поручено убить, казалось бы, чистого от Вирма бизнесмена. Но почему? Никаких объяснений не дается, только недосказанное понимание того, что это должно быть сделано для поддержания равновесия в космосе. Станет ли молодой бизнесмен основателем какой-нибудь ужасной компании, которая будет истощать ресурсы Гайи? Или он станет плотским сосудом для древнего бейна? Никакой правды на этот счет нет, только то, что действие должно быть предпринято, чтобы Гайя осталась в безопасности.

Нефритовые Сентаи могут отказаться от выполнения задач, поставленных министрами Нефритового Императора, или провалить их. Однако это наносит ущерб их репутации (-3 Чести, -3 Мудрости) и может вызвать расстройство (перерогатива рассказчика).

Покинуть Нефритовый Сентай

Никто не может покинуть Нефритовый Сентай. Смерть, конечно, является одним из способов покинуть группу. Жизнь члена Нефритового Сентая опасна, она не допускает отдыха и подвергает всех постоянному риску. Однако, если один из членов погибает, остальной Сентай автоматически распускается. Больше нет команд от министров, и все преимущества принадлежности к сентаю исчезают. В свое время будет выбрана другая группа, которая будет служить Нефритовому Императору и его министрам.

И это преимущественно другой способ покинуть группу - когда министры просто сочтут нужным распустить сентай. Никакой логики или причины такого решения не приводится; члены группы знают только, что внезапно они больше не являются частью легендарной партии. Они могут вернуться своей собственной жизни и делать все, что захотят, поскольку больше не связаны обязательствами. Многие из тех, кто был отвергнут, либо уходят в тихую медитацию (вступая в ряды Трансцендентных Звездочетов), либо впадают в Харано, будучи отвергнутыми.

Прихоти министров не совсем ясны. Некоторым Нефритовым Сентаям будет позволено существовать до старости и увядания, в то время как другие могут служить в течение года и быть "освобожденными" после выполнения какой-то непостижимой цели.

Тотем Нефритового Сентая: Фенг-Хуанг, Император Птиц

Стоимость дополнения: Нет. Этот тотем могут взять только члены Нефритового Сентая.

Фенг-Хуанг - один из первых небесных существ, которые помогли Нефритовому Императору и Тай-Шень создать мир. Фэн-Хуан похож на Феникса тем, что является бессмертной птицей. Но есть несколько ключевых отличий. Во-первых, Фэн-хуан, хотя и имеет вид огненного феникса, не проходит через циклы смерти и воскрешения. Фэн-хуан - действительно бессмертное существо с непрерывным циклом жизни. Кроме того, Фэн-Хуан - это две птицы, соединенные в одном теле. Это самец феникса (Фэн) и самка феникса (Хуан), соединенные в одно тело с двумя головами. Фенг-Хуанг - мудрая, хотя и несколько чуждая сущность, говорящая со своими детьми загадками и головоломками. Он принимает любой Нефритовый Сентай, который выбирают министры.

Черты: Члены Нефритового Сентая с тотемом Фенг-Хуанг получают по 3 временных Почета в каждой категории (Честь, Мудрость, Слава). Каждый член Нефритового Сентая также получает дополнительный кубик во всех бросках, связанных с взаимодействием с духами, и дополнительный кубик во всех бросках Гнозиса. Дети Фенг-Хуанга также получают -1 сложность при атаках против существ Вирма.

Табу: Члены Нефритового Сентая не должны отказываться от приказов министров. Если они это сделают, то за первый проступок потеряют Почет (3 Чести, 3 Мудрости), а за второй проступок получают ментальное расстройство, помимо потери Почета. Третий демарш против заданий министров приводит к роспуску Нефритового Сентая. Все преимущества Фэн-Хуанга исчезают.

Отыгрывая Звездочета

Звездочёты - почти забытое племя. Их численность изначально была невелика, и их популяция продолжает сокращаться. Они поднялись и покинули мир Запада, чтобы вернуться на родину, но даже это было горьким возвращением. Некоторые из их братьев-оборотней ненавидят их за их выбор, другие жаждут их возвращения, а некоторые и вовсе отвергли их как жертву войны. Но Звездочеты не хотят отступать так легко. Отсидевшись и залечив раны, теперь они стремятся вернуться - если не в Народ Гару, то хотя бы к прежней силе.

Сейчас самое время встать на место этих трагических Гару, ведь в каждом члене племени заложен высокий потенциал, который только ждет своего часа.

Это сложная группа, в которой смешаны ранги и потеряно направление. Играть одним из них - нелегкая задача. Вот несколько вещей, которые следует помнить, если вы сделаете своего следующего персонажа (или нынешнего) Звездочетом Гару:

Стереотипам тут не место. Со Звездочетами легко попасть в ловушку. Иногда слишком легко принять это племя за кучку боевых мастеров, сосредоточенных на Дао, мудрецов-монахов Гару, но это очень далеко от истины. Есть те, кто подходит под это описание, это правда. Но большинство племени совсем не такое. Хотя общая тема племени - это одно, группа состоит из отдельных людей, и каждый из них может сильно отличаться друг от друга и от любого придуманного стереотипа. Звездочеты могут быть кем угодно, при условии, что они каким-то образом вписываются в схему племени. Звездочеты могут быть кровавыми и громогласными военачальниками из Индии, духовными учеными из Чикаго, бешеными люпусами из Тибета или революционными борцами за свободу из Камбоджи. Им не обязательно знать боевые искусства, не обязательно иметь точки в Медитации (а если они их имеют, то, возможно, им не нравится медитация), и они не обязательно должны быть азиатами. Племя Звездочетов преимущественно азиатское, просто потому что это то место, откуда они произошли. Но они уже давно живут вдали от родины на Востоке. Их племенное наследие основано на размножении, и за то время, что они провели вдали от дома, они скрещивались с людьми всех рас, вероисповеданий и образов жизни. Гару-Звездочет может произойти буквально от любого человека.

И они - безупречные герои. По аналогии со стереотипами, легко представить себе героя-Звездочета как мудрого, старшего Гару. Такие Гару кажутся безупречными в своих мудрых советах, владеющими ключами от космоса, которые они передадут лишь немногим счастливицам. Опять же, это не так. Конечно, есть Звездочеты, которые считают себя таковыми. Правы ли они? Вряд ли. Может быть, у них и есть какие-то истины, но их проницательность в основном в их собственном сознании. Остальная часть племени - это оборотни, у которых определенно нет ответов на самые запутанные проблемы Вселенной. Они, вероятно, осознают эти вопросы, возможно, с болью, и, скорее всего, ищут ответы на них. Но они не безупречны, и на самом деле они весьма несовершенны. Звездочеты имеют недостатки и совершают ошибки, как и все остальные. Они могут быть гордыми, тщеславными, самовлюбленными, ненавидящими себя и других. У них могут быть зависимости, фобии, уродства. Но они стремятся преодолеть свои недостатки. Они стремятся возвыситься над собственными ограничениями. Это и делает их героями.

Звездочеты - все еще оборотни. Звездочеты очень много говорят о своей Ярости. Некоторые стремятся умерить ее, некоторые надеются ее победить, и еще меньше тех, кто надеется ее принять. В конечном счете, одна из их тем заключается в том, что Звездочеты стремятся овладеть своей яростью. Но всегда помните, что, несмотря ни на что, Звездочет всегда остается оборотнем. Внутри него находится ядро праведного гнева, который вырастает из боли и страданий Гайи. Оно проявляется понемногу в каждый момент, показывая маленькую часть себя в виде зубов, когтей, звериных глаз и мускулов, прорастающих грубой люпиновой шерстью. Оборотни - это звери, монстры, движимые своей собственной дикостью и первобытной воинственностью. Звездочеты, возможно, надеются подавить это; и в этом они, по крайней мере, более успешны в этом, чем другие племена. Но она все еще там. Их ярость, их сущность можно подавить, но их нельзя уничтожить.

Звездочеты отчаянные. И почему бы им не быть такими? Апокалипсис звонит в дверь. Изумрудная Мать кричит от боли с каждым

взмахом ножа в руках Вирма и Вивер. А у Звездочетов происходили одно потрясение за другим. Они потеряли один из крупнейших каэрнов, а вместе с ним и многих своих величайших героев. Затем против них началась тотальная война, когда Вирм захватил несколько других их каэрнов. И теперь многие из них встали и бросили все, чем занимались на Западе, чтобы начать новую жизнь на Востоке. Но даже там Дворы Зверей не спешат полностью принять их. Их жизнь сложна, запутана и странна. Это располагает к отчаянию. Снаружи Звездочеты могут быть спокойной образцом духовного самообладания, но по большей части они делают вид. Внутри же они - бушующая ярость, отчаяние, потому что кажется, что племя - и, возможно, весь мир - вступает в свои последние дни. Как пожилой человек, который не хочет умирать, но знает, что это скоро произойдет. Но, как говорится в стихотворении, это племя не уйдет тихо в эту спокойную ночь. Они будут яростно биться против угасания света.



Глава Четвертая: Защитники Страдающей Добродетели

*Он сидит с королями и героями, которые ушли
В вечный, счастливый дом,
Где нет ни войн, ни ран, и живут добрые люди.
— Махабхарата*

Племя Звездочетов цепко держится за жизнь. Его ряды поредели как никогда. И в эпоху, требующую единства, они отделились друг от друга больше, чем когда бы то ни было прежде. Некоторые разочаровались, другие поддались темному влиянию Харано. Многие пытаются стойко придерживаться Пути и племенных идеалов, в то время как остальные обросли осторожностью и научились Дзену хаоса окружающего их мира.

Далее следуют пять готовых к игре шаблонов Звездочетов, которые могут быть использованы как игроками, так и рассказчиками - в качестве персонажей или просто как примеры. Кроме того, есть несколько Звездочетов - одни еще живы, другие давно умерли - достойных внимания, которых можно ввести в игру либо в качестве союзников в нынешнюю эпоху, либо как Предков из давно ушедшего прошлого.

Поп-Культурная Принцесса

Цитата: Тебе нравится моя новая футболка? Барт Симпсон такой смешной! Эх, тебе все равно. С меня хватит.

Предыстория: Будучи молодой девушкой из города Усику, расположенного в 50 милях от Токио, вы были чрезвычайно увлечены всем, что связано с поп-культурой. Вы любили дурацкие звуки J-Pop, мангу и все американское. Когда вам было двенадцать лет, вы собрались вместе с тремя своими друзьями и основали собственную поп-группу "Queens of Junk", и вдруг продюсер из Токио заинтересовался покупкой вашего первого сингла! Прошло совсем немного времени, и песня "Mr. America" попала на несколько японских станций Тор 40.

Но вскоре после того, как вы переехали в Токио, уехали от родителей и поселились в собственной квартире (в возрасте 14 лет), вы начали видеть сны. Странные сны, в которых гигантская статуя Будды в вашем родном городе начала говорить с вами. Он говорил вам, что скоро вы изменитесь, и с этим придет новая жизнь. Сны не были приятными, они были похожи на кошмары. Но Будда был прав. Что-то происходило. Что-то внутри вас менялось.

Однажды ночью на станции Синдзюку к вам стали приставать подростки, говоря, что вы должны пойти с ними, что они отведут вас в местный Двор Зверей (что бы это ни было), чтобы начать ваше обучение. Они сказали, что они не люди. А потом сказали, что *вы тоже*. Вы не хотели их слушать, не хотели верить, что вы какое-то чудовище и вам придется оставить свою прекрасную жизнь. Чувствуя себя загнанной в угол и желая сбежать, ты побежала в универмаг "Такасимая", чтобы спрятаться и поплакать. И там ты Изменилась. И ты поняла, что те мальчики были правы.

С тех пор ты слушалась и шла на поводу. Потребовалось некоторое время, чтобы привыкнуть ко всему, но теперь ты - продуктивный член сентая *Шомбен Якочо* ("Аллея мочи") в Токио. Ты бегаешь со стаей мальчишек, и тебе не потребовалось много времени, чтобы стать их лидером, нравится им это или нет. Некоторые старожилы и большие шишки двора обращаются с тобой, как с маленьким ребенком (ну и что, что тебе всего 15?), но они не знают, насколько ты крута на самом деле, верно? Пока они сидят в стороне, медитируют, бубнят под нос и ничего не делают, ты и твои веселые боевые товарищи сеют хаос среди коррумпированных бизнесменов и преступников города, а твоя прежняя жизнь уплывает все дальше.

Концепт: Вы обрели новое просветление через своего рода "Дхарму поп-культуры". Вы находите учение об истине и мудрости в песнях Тор 40, телешоу из Америки 1950-х годов и японском аниме. Вивер не является вашим врагом; нет, Королева Пауков - хороший друг, способный развлечь вас в любое время, а если вам что-то и нужно постоянно, так это развлечения.

Подсказки для отыгрыша: Вы чрезвычайно огорчены потерей своей жизни и расцветающей карьеры поп-идола, но вы компенсируете это чрезмерным рвением, раздражающим счастьем и почтительным любопытством. Вы отказываетесь дать кому-либо понять, что вам грустно, потому что вы - принцесса, героиня, трикстер, которая стоит за тронем. Любой, кто не слушает тебя и не поклоняется земле, по которой ты ходишь, может просто идти в задницу, верно?

Снаряжение: Стопка манги, модные уличные костюмы, сундук с косплей-костюмами, вакидзаси.

STARGAZERS

Name: _____	Breed: Homid	Pack Name: _____
Player: _____	Auspice: Ragabash	Pack Totem: _____
Chronicle: _____	Camp: _____	Concept: Pop Culture Princess

Attributes

Physical Strength: ●●●○○ Dexterity: ●●●○○ Stamina: ●●●○○	Social Charisma: ●●●○○ Manipulation: ●●●○○ Appearance: ●●●○○	Mental Perception: ●●●○○ Intelligence: ●●●○○ Wits: ●●●○○
--	--	--

Abilities

Talents Alertness: ●●●○○ Athletics: ●●●○○ Brawl: ●●●○○ Dodge: ●●●○○ Empathy: ●●●○○ Expression: ●●●○○ Intimidation: ●●●○○ Primal-Urge: ●●●○○ Streetwise: ●●●○○ Subterfuge: ●●●○○	Skills Animal Ken: ●●●○○ Crafts: ●●●○○ Drive: ●●●○○ Etiquette: ●●●○○ Firearms: ●●●○○ Leadership: ●●●○○ Melee: ●●●○○ Performance: ●●●○○ Stealth: ●●●○○ Survival: ●●●○○	Knowledge Computer: ●●●○○ Enigmas: ●●●○○ Investigation: ●●●○○ Law: ●●●○○ Linguistics: ●●●○○ Medicine: ●●●○○ Occult: ●●●○○ Politics: ●●●○○ Rituals: ●●●○○ Science: ●●●○○
--	--	--

Advantages

Backgrounds Ancestors: ●●●○○ Contacts: ●●●○○ ●●●○○ ●●●○○ ●●●○○	Gifts Persuasion Blur of the Milky Eye Paper Butterfly Balance	Gifts
--	---	----------------------------------

Renown

Glory ●●●○○○○○○ □□□□□□□□	Honor ●●●○○○○○○ □□□□□□□□	Wisdom ●●●○○○○○○ □□□□□□□□
---------------------------------------	---------------------------------------	--

Rank

1



Художник

Цитата: Вам нравится? Ты не понимаешь, да? Сиди там. Смотри на нее столько, сколько сможешь, а потом посмотрите еще. Вы увидите истину в моей работе.

Предыстория: Вы были ребенком дисбаланса, рожденным в результате противоестественного союза. Ты - плод преступления и бесчестия. Несмотря на все это, с тобой не обращались плохо; на самом деле, с тобой вообще почти не обращались. Другие члены септа игнорировали тебя, а твои импульсивные родители (кем бы они ни были) ушли сразу после того, как вы с трудом вышли из утробы матери. Казалось, никто не знал, что с тобой делать. Поэтому большую часть своей юности вы были предоставлены сами себе. Вы занимали себя тем, что воссоздавали окружающий мир в рисунках. Вы писали на камнях, чертили рисунки в грязи, даже мазали свою кожу углем. Другие звездочеты учили тебя, когда ты нуждался в обучении, мирно сопровождали тебя во время твоего Первого Изменения, но в итоге? Тебя игнорировали.

Так было до тех пор, пока в септ не вернулся отверженный старейшина и не взял тебя под свою опеку.

Почувствовав родственную душу, он взял на себя обязанность направлять тебя.



тщательно выверенный баланс между двумя контрастами, но каждая работа отличается от другой. Ваше искусство создано не просто ради красоты или чтобы выразить ваши творческие амбиции. Ваши желания не имеют значения, но важно то, что вы можете сказать своим искусством. Это инструмент обучения, предмет, предназначенный для того, чтобы показать другим правильный путь.

Благодаря ему вас нехотя допустили до участия в жизни племени. Теперь вы можете показать им всю ошибочность их путей.

Подсказки для отыгрыша: За исключением немногих, другие члены вашего септа просто не понимают. Вы были уродливым младенцем, родившимся от проклятого союза, но это дало вам доступ ко многим тайным истинам, как и показал вам ваш наставник. Относитесь к другим с праведным (хотя и спокойным) презрением. Говорите мало; позвольте вашей работе говорить самой. Вы наслаждаетесь возможностью показать другим правду.

Снаряжение: Уголь, перо, чернила, скетчбук.

STARGAZERS

Name:
Player:
Chronicle:

Breed: **Metis**
Auspice: **Philodox**
Camp:

Pack Name:
Pack Totem:
Concept: **Artist**

Physical			Social			Mental		
Strength	●●●●●	Charisma	●●●●●	Perception	●●●●●			
Dexterity	●●●●●	Manipulation	●●●●●	Intelligence	●●●●●			
Stamina	●●●●●	Appearance	●●●●●	Wits	●●●●●			

Talents			Skills			Knowledge		
Alertness	●●●●●	Animal Ken	●●●●●	Computer	●●●●●			
Athletics	●●●●●	Crafts	●●●●●	Enigmas	●●●●●			
Brawl	●●●●●	Drive	●●●●●	Investigation	●●●●●			
Dodge	●●●●●	Etiquette	●●●●●	Law	●●●●●			
Empathy	●●●●●	Firearms	●●●●●	Linguistics	●●●●●			
Expression	●●●●●	Leadership	●●●●●	Medicine	●●●●●			
Intimidation	●●●●●	Melee	●●●●●	Occult	●●●●●			
Primal-Urge	●●●●●	Performance	●●●●●	Politics	●●●●●			
Streetwise	●●●●●	Stealth	●●●●●	Rituals	●●●●●			
Subterfuge	●●●●●	Survival	●●●●●	Science	●●●●●			

Backgrounds			Gifts		
Ancestors	●●●●●	Create Element			
Rites	●●●●●	Resist Pain			
	●●●●●	Channeling			
	●●●●●	Truth of Gaia			
	●●●●●				

Health		
Brained	●●●●●●●●●●	□
Hurt	□□□□□□□□	□
Injured	□□□□□□□□	□
Wounded	□□□□□□□□	□
Mauled	□□□□□□□□	□
Crippled	□□□□□□□□	□
Incapacitated	□□□□□□□□	□

Искатель Сатори

Цитата: Ха! Ты это почувствовал? Попробуй. Прикуси язык, почувствуй вкус крови, громко прокричи мантру! Это чудесно!

Предыстория: В Лондоне у вас было не так много друзей. Вы были пакистанцем, *Паки*, и поэтому часто оставались в одиночестве. И через некоторое время это стало для вас нормально. Вы научились ценить маленькие радости. Запахи города, далекие песни по далекому радио, грязь на руках. Но внутри была тоска, которая не давала вам покоя. Вам не хватало какой-то связи. Вы хотели поделиться этими чудесными подробностями жизни со всеми остальными, но, к сожалению, никто вас не слушал.

И вот наступило Первое Изменение, тот кореец появился у вашей двери, и в следующее мгновение вы поняли, что вас унесло в совершенно другую жизнь, подальше от Лондона, от одиночества, от преследований. Впервые вы почувствовали себя настоящим живым.

Он стал учить вас мантрам космоса. Эти произносимые слова и песни затрагивают какую-то точку в глубине вашего сердца. Возникает ощущение, что вы соединяетесь с чем-то гораздо более сильным и могущественным, чем ваше ничтожное, незначительное "я". Вы и ваш учитель путешествуете от каэрна к каэрну на Западе и Востоке, делясь тайными истинами бессмертных песен и могущественных слов. Учитель также взялся учить тебя пути умеренности, приобщая тебя к аскетическому образу жизни, но до сих пор ты не внял всей этой чепухе. Время от времени это доставляет вам немало хлопот.

Концепт: Сатори - это концепция краткого момента откровения, стремительного толчка, который ввергает человека во временное просветление. Вы - Гару, который цепляется за концепцию сатори, как за соломинку. Когда-то вы были одиноки, но теперь вы вцепились в эту новую жизнь и наслаждаетесь ею каждой частицей своего существа. Вы - галлиард, способный лишить других дара речи своими странными песнями и завываниями. Вы мало знаете о других звездочетах, потому что видели лишь немногих, но вы встречали бесчисленное множество других гару, и все они, похоже, считают вас каким-то чудачком.

Подсказки для отыгрыша: Быть Гару - благословение! Ваши чувства обострены, а ваши завывания могут принимать форму тысячи безумных молитв! Вы наслаждаетесь своей жизнью. Вы наслаждаетесь каждым мгновением, каждым чувством, которое способны подарить себе, не важно, что это - удовольствие, боль, сомнение или радость. Все эмоции стоит пережить. Ваш наставник этого не понимает. Он говорит о тяжелой, аскетической жизни. О жизни, связанной с отрицанием и подавлением "Я". Но вам это не слишком понятно. Жизнь должна быть прожита. Вам дан дар, и у вас нет ни малейшего намерения растратывать его на какую-то тесную, подавленную философию. Конечно, он наказывает вас. Но это нормально. Потому что даже наказание способно привести вас к короткому, острому шоку блаженного сатори. И теперь вы способны указать другим путь. Вы заставите их слушать.

Снаряжение: Красная мантия, флейта, бубен, очень громкий голос.

STARGAZERS™

Name: _____

Player: _____

Chronicle: _____

Breed: **Homid**

Auspice: **Galliard**

Camp: _____

Pack Name: _____

Pack Totem: _____

Concept: **Satori Seeker**

Physical

Strength: 0000

Dexterity: 0000

Stamina: 0000

Social

Charisma: 0000

Manipulation: 0000

Appearance: 0000

Mental

Perception: 0000

Intelligence: 0000

Wits: 0000

Talents

Alertness: 0000

Athletics: 0000

Brawl: 0000

Dodge: 0000

Empathy: 0000

Expression: 0000

Intimidation: 0000

Primal-Urge: 0000

Streetwise: 0000

Subterfuge: 0000

Skills

Animal Ken: 00000

Crafts: 00000

Drive: 00000

Etiquette: 00000

Firearms: 00000

Leadership: 00000

Melee: 00000

Performance: 00000

Stealth: 00000

Survival: 00000

Knowledge

Computer: 00000

Enigmas: 00000

Investigation: 00000

Law: 00000

Linguistics: 00000

Medicine: 00000

Occult: 00000

Politics: 00000

Rituals: 00000

Science: 00000

Backgrounds

Ancestors: 00000

Kinfolk: 00000

Mentor: 00000

Totem: 00000

Advantages

Persuasion: 00000

Mindsight: 00000

Seed of Speech: 00000

Renown

Glory: 0000000000

Honor: 0000000000

Wisdom: 0000000000

Rank: 0000000000

Skills

Glory: 0000000000

Honor: 0000000000

Wisdom: 0000000000

Rank: 0000000000



Предыстория: Ты родился с серебряной ложкой во рту. Твоя семья состояла из богатых белых жителей пригорода Чикаго. Твой отец был политиком, мать - актрисой, а младшая сестра - подающей надежды пианисткой. Ты знал, что тебе никогда не придется по-настоящему работать, чтобы заработать на жизнь. Все дороги были для тебя открыты. Или ты так думал.

Той ночью, когда ты бесцельно бродил по улице, кровь все еще блестела на твоих (снова ставших человеческими) руках, они нашли тебя. И забрали тебя от твоей семьи, твоих друзей и твоей удобной судьбы. Они рассказали тебе, кто ты, и сказали тебе, что хочешь ты этого или нет, они - твоя стая, и они такие же, как ты. Твоя новая стая - группа мужчин, называющих себя кшатриями, - научила тебя чувствовать раскаяние за совершенное убийство. Хотя ты воплощение Смерти, говорят они, ты не должен наслаждаться своей ролью, и не должен принимать ее с яростью в сердце. Когда-нибудь, говорят они, ты поймешь. Сейчас же ты чувствуешь себя ужасно грустным и очень растерянным.

Знаменитые Звездочеты

Звездочеты необычайно близки к своим предкам, и поэтому склонны не делать различий между живыми и ушедшими Звездочетами. В некотором роде мертвые продолжают жить где-то, каким-то образом, существуя как присутствие в душе другого члена племени или кинфолка. "Мертвые" и "живые" значат меньше, ибо любой Звездочет, будь он убит в битве тысячу лет назад или живет в Токио и держит додзё, все еще стоит на страже Изумрудной Матери. Ниже представлены некоторые из этих Звездочетов, живых и мертвых, знаменитых и печально известных.

Первый Нефритовый Сентай

Цзинь Цзя, "Джентльмен в Золотых Роспехах"

Арун Цзинь Цзя покинул свое племя вскоре после Первого Изменения и отправился жить среди людей. Он оставил племя, стаю и служение Изумрудной Матери ради жизни в аристократа. Реакция на него была неоднозначной; люди всегда чуяли в нем что-то звериное, что-то чужое. Но он сдерживал свою ярость, и некоторые даже были очарованы его "плутовским" поведением. При любой возможности он предавался азартным играм, вину и песням и был "джентльменом по вызову" для многих женщин. По ночам ему снились сны об ошибках его пути, он видел духов и своих немногочисленных предков, укорявших и высмеивавших его за то, что он отвернулся от своего долга, но он не обращал на них внимания и продолжал распутничать.

Прошло совсем немного времени, когда одна из его многочисленных дам сердца выделилась среди всех остальных, и Цзинь Цзя поверил, что влюбился. Он переспал с дочерью вдовствующей императрицы просто ради интереса, но вскоре поверил, что не может жить без нее. Он сказал ей об этом, и вскоре они стали встречаться исключительно в тайных комнатах во дворце императрицы, сохраняя свой роман в секрете. Через год девушка забеременела и родила дочь Лиронг. Цзинь Цзя был счастлив и знал, что все его ночные сны, в которых его пытались наказать за его решение, бессмысленны, и он сделал правильный выбор. Он увез свою любовь из дворца, и они поселились в маленькой рыбацкой деревушке.

Но на самом деле все было не так. Его способности оборотня были притуплены настолько, что он не смог увидеть реальность ситуации, пока не стало слишком поздно. Однажды ночью он пришел к себе домой и увидел ужасную картину: его настоящая любовь обескровила и убила их ребенка. Кровь была на стенах, на них были нацарапаны мрачные молитвы темному Кунг-Кунгу. Его настоящая любовь была чудовищем, запятившим себя в рабстве у безумца, и ей удалось сбежать.

Цзинь Цзя вошел впал неизбывную тоску, и Харано подтолкнуло его к самоубийству. Но его рука была остановлена в тот момент, когда он готовился вонзить кинжал в собственный живот. Голос Нефритового Императора воззвал к нему и повелел отвернуться от своей разбитой жизни и вернуться на службу к Нему. Понимая, что это второй шанс, Цзинь Цзя принял предложение.

До глубокой старости он верно служил Нефритовому Императору, сражаясь с развращенным Гун-Гоном вместе с двумя другими членами Нефритового Сентая. Он был известен тем, что носил сияющие золотые доспехи, которые мистическим образом прилепали к его коже независимо от того, какую форму он принимал. Цзинь Цзя так и не смог найти свою возлюбленную и убийцу своей дочери.

Куй-Син, "Министр звезд"

Звезды хранили множество тайн - тайн, которые стремился раскрыть Куй-Син, теург. Он был молод, но жажда знаний сделала его мудрейшим ученым среди Звездочетов. Он был сведущ в земных и потусторонних делах и мог вытянуть ответы почти на любую загадку, как высасывают яд из раны. Небеса над ним были не просто нагромождением белых огней на черном бархатном фоне, а служили картой к истине и спокойствию.

Но Куй-Син был отвратительно уродлив. Он родился метисом, и его кожа была не пятнистыми складками жира, что придавало ему омерзительный вид. Куй-Синг казался странной помесью Гару и амфибии, и его гордость страдала от этого, несмотря на его гениальность. В септе звездочетов, к которому он принадлежал, его уважали, и там он жил тихой, созерцательной жизнью, помогая более активным Гару в их поисках.

В то время существовал правящий орган хенгейокай, который властвовал над большей частью Срединного королевства. Этот совет старейшин назывался Министерством Грома, и им бросил вызов дух-хитрец по имени Фу Лань, Путающая Женщина. Фу Лань задала им простую загадку и сказала, что если министерство не сможет ее решить, то его полномочия будут аннулированы. Не в силах решить эту простейшую загадку, старейшины обратились ко всему Срединному Царству: тот, кто поможет им разгадать эту тайну, будет пользоваться большим уважением и мудростью. По настоянию своего септа Куй-Син откликнулся на призыв и отправился к Министерству Грома, облачившись в тяжелую мантию, скрывавшую его ужасный облик.

Загадка была проста: "Кто беременеет, не зачав, кто толстеет, не поев?". Куй-Сину даже не пришлось обращаться к небу, потому что на небе уже был ответ - облака. Он сказал им ответ, и Фу Лань явилась, шипя и плюясь от злости, ибо решение было верным. Министерство аплодировали мастерству Куй-Сина, но потребовали, чтобы он снял капюшон плаща в знак уважения.

Он сделал это, и был встречен воплями отвращения и смеха. Министерство открыто насмехалось над ним и отправило восвояси обесчещенным. Чувствуя себя никчемным, Куй-Син в глубинах Харано нашел самый высокий обрыв и сбросился с него в пену океана вниз.

Однако, его время еще не пришло, и Куй-Син был спасен. Через несколько мгновений после удара о воду под ним поднялась огромная темная тень, подхватила его и понесла обратно на поверхность. Он был поражен, увидев, что лежит на спине массивной черной черепахи по имени Генбу. Генбу от имени Нефритового императора и его министров - Куй-Син был сочтен достойным стать частью первого Нефритового Сентая. Не видя другого выхода (и не желая не желая отрицать авторитет Небесной бюрократии), он согласился и отправился на гору Сонггао, чтобы встретиться с остальными.

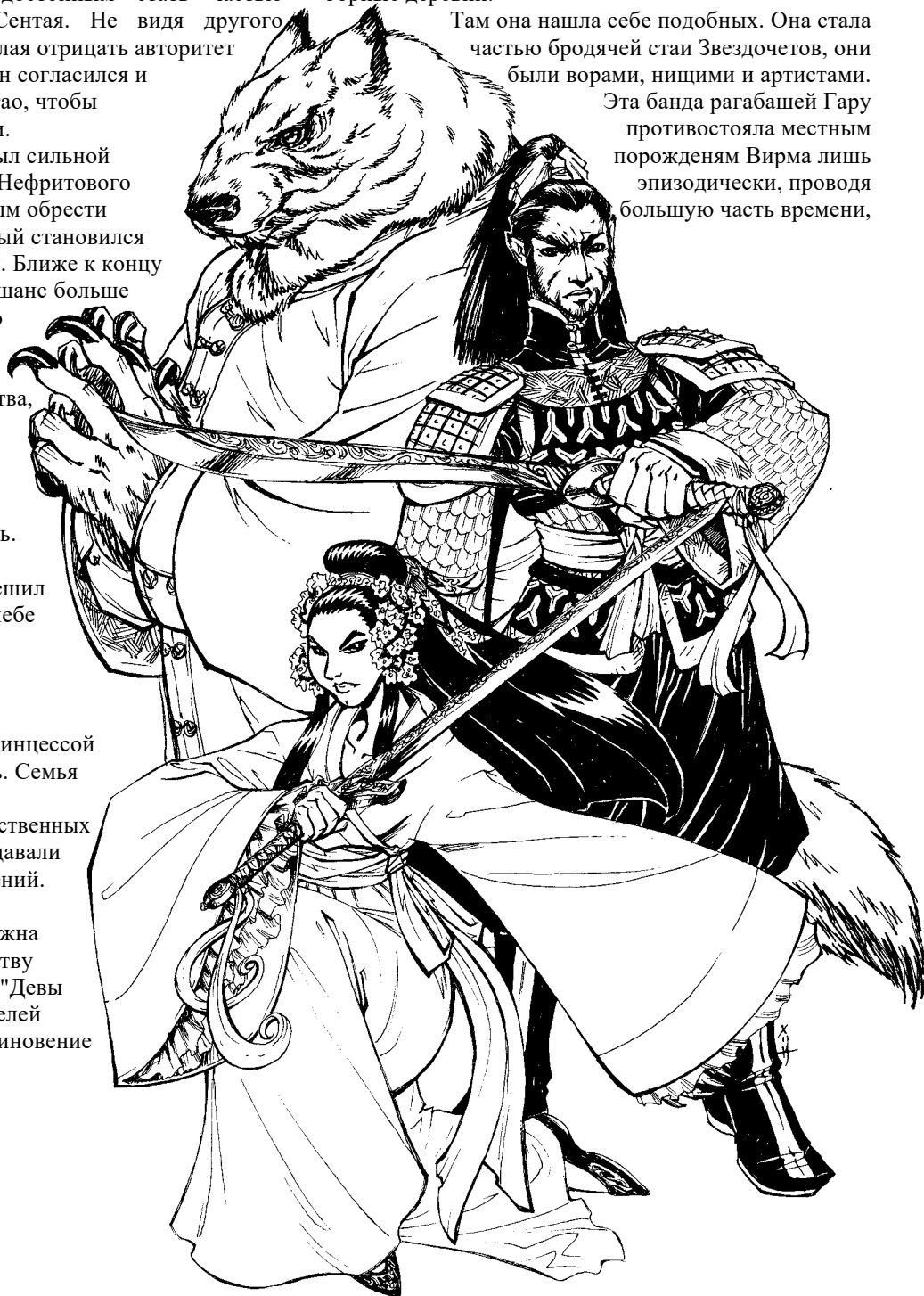
С тех пор Куй-Син был сильной частью первоначального Нефритового Сентая, помогая остальным обрести равновесие в мире, который становился все более беспорядочным. Ближе к концу жизни Куй-Син получил шанс больше не иметь отвратительного лица. Нефритовый Император предложил ему избавиться от уродства, но Куй-Син не принял предложения, считая, что его Я должно оставаться неизменным, ибо оно составляло самую его суть. Император был доволен ответом и в награду разрешил Куй-Сину размещать на небе созвездия.

Дха-Ши-Чжи, "Дева Цветов"

Трудно было быть принцессой танской столицы Чанъань. Семья Дха-Ши-Чжи состояла из коррумпированных потомственных бюрократов, которые не давали ей никакой свободы решений. Ее жизненный путь был предопределен, и она должна была служить правительству в качестве божественной "Девы Цветов", вдохновляя жителей столицы на поклоны, повиновение и послушание.

Когда наступило ее Первое Превращение, никого из посторонних не было рядом. Она изменилась на глазах у многих членов своей семьи, и ее укрыли в темной комнате во дворце. Все боялись, что ее телом завладели демоны, и семья вызвала экзорцистов из Тибета, чтобы они пришли и исцелили ее душу или уничтожили ее. Много дней и ночей девушка сидела в темноте и плакала, пока однажды ночью не проснулась от тревожного сна и не обнаружила, что дверь в ее комнату не заперта. Дворец был охвачен пламенем и осажден неизвестным кланом убийц. Не интересуясь причинами, она воспользовалась случаем и бежала в горные деревни.

Там она нашла себе подобных. Она стала частью бродячей стаи Звездочетов, они были ворами, нищими и артистами. Эта банда рагабашей Гару противостояла местным порождениям Вирма лишь эпизодически, проводя большую часть времени,



совершая эгоистичные, глупые поступки. Дха-Ши-Чжи научилась играть на *шэнхуан*, или "тринадцати трубах", и стала уличным музыкантом, вечно пьяным от рисового вина. Ее юная жизнь прошла в ничемности, пока однажды не раздался голос свыше, громовой раскат, который могла слышать только она, едва не разорвавший ее барабанные перепонки. Ее позвали. Нефритовый Император потребовал ее присутствия.

Несколько недель она отвергала голос, но он становился все громче и громче. Вскоре она могла только хныкать, лежа в грязных переулках города. Полубезумная и неспособная сосредоточиться, она, спотыкаясь, стала пробираться к далекой горе Сонггао. По мере приближения голоса стихли, и она снова обрела рассудок. На горе она нашла других, Цзинь Цзя и Куй-Сина, и вместе с ними снова оказалась в седле.

Прошло много лет, прежде чем она обрела сдержанность, и даже тогда она была слишком свободолобивой и импульсивной девушкой. Но в бою она была могущественным союзником, и танец ее волшебного меча разрезал врагов на ленты. Она украшала себя пучками красных и белых цветов, снова приняв титул "Девы Цветов".

Ее жизнь не закончилась мирно. Она и Нефритовый Сентай были призваны обратно в Чанъянь и получили задание уничтожить ее семью, которая с годами глубоко укоренилась в Кунг-Кунге. Она не была готова к выполнению задания. В бою она встретила со своей некогда смертной матерью, ставшей чудовищем. Она пала в битве с ней, ее горло перерезал серебряный клинок.

Борогул Безумный

Родившийся в 1112 году монгольским крестьянином, Борогул часто упоминается как отрицательный пример среди большинства Звездочетов, но он герой для траппистов, членов племени, настроенных против Вивер.

Борогул был целителем из клана Тайичигуд и теургом Звездочетов; его жизнь, как и многих монгольских Звездочетов, была разделена между двумя мирами (смертных и Гару), причем обе стороны полностью принимали друг друга. Он сопровождал монгольских воинов в их походах на запад, но, хотя и прошел военную подготовку, сам воином не был. Он разговаривал с духами, лечил раны, но не был бойцом.

Это изменилось, когда он достиг среднего возраста. Он и группа его воинов расположились лагерем в нескольких милях от города Лигниц (ныне современный город Легница в Польше). Многие монгольские мужчины брали жен в свои долгие походы, и Борогул не был исключением. Он взял с собой свою избранницу, молодую девушку-подростка из племени Арулад. Борогул заботился о ней, как о своей сестре. Он называл ее *Аль Альта*, "Золотце".



Однажды мужчины отправились на разведку, а когда они вернулись через несколько недель, женщины были уничтожены какой-то болезнью. Затем ею заболели и умерли и мужчины. Выжили только самые выносливые, в том числе и Борогул.

Борогул не сошел с ума в одночасье; это был медленный процесс, тяжелый и долгий. Он отбросил свои способы врачевания и отказался от желания уравновесить свою душу перед судьями своего клана и племени Звездочетов, и со временем он стал беспощадным воином. Он верил, что чума, уничтожившая его друзей и любимую, была подстроена миром людей - в частности, европейцами. Он разжег свою неуместную ярость и долго и упорно раздувал угли, направляя всю агрессию на города на окраине Европы. Это были места, запятнанные грубым вторжением белого человека, и Борогул начал ассоциировать белых людей и города с чумой. Вскоре он начал крестовый поход против всех союзников Вивер, надеясь отомстить, чтобы удовлетворить печаль, которую он испытывал из-за потери своих близких.

В конце концов, Борогул стал называть себя Батачиканом и утверждать, что он на треть человек, на треть волк и на треть демон, и является прародителем монгольских народов (несмотря на доказательства обратного). Борогул настолько обезумел, что даже начал отвергать свой собственный народ, просто за то, что они владели лошадьми или полагались на инструменты и оружие. Ненависть ко всему, что было связано с Вивер, довела его до потери здравомыслия, и вскоре он начал видеть отпечаток Королевы Пауков на

всем, что его окружало. Однажды он скрылся в Умбре, и больше его никогда не видели. Иногда его воплощение проявляется в ничего не подозревающих Звездочетах, особенно в тех, кто следует пути траппистов.

Тень Яркой Луны

Тень Яркой Луны родился 50 лет назад в Калькутте, ребенок двух изгнанных Звездочетов, которые оставили жизнь в племени, чтобы преследовать свои эгоистичные цели. Но вскоре после его рождения его "любящие" родители оставили его умирать в заваленном мусором переулке. Они ожидали, что он погибнет от холода, без имени и шанса на жизнь.

Он почти погиб; даже выносливое тело ребенка Криноса не смогло уберечься от стихии, паразитов, жары и холода. Но ребенка обнаружила смешанная стая Гару - преимущественно Костегрызы и Звездочет - под предводительством Химерлинга. Им сказали, где искать, и сообщили, что там они найдут святое дитя, оставленное умирать. Когда они нашли младенца, то заметили, что половина его тела была безволосой и покрыта родимым пятном, буквально отделявшим одну сторону тела от другой. Стая посчитала это благословением; его уродство было тем, на что они надеялись, - отображением светлой и темной природы вселенной, физическим проявлением инь и ян. Они отнесли его в каэрн к северу от города, в Руку Калькутты, и там каэрн вырастил его как Тень Яркой Луны.

Половину жизни он прожил в качестве беженца из Восточной Бенгалии под именем Касба Джабардакхал (и даже сегодня он с радостью принимает прозвище "Касба").



Там он погрузился в жизнь беженцев, защищая разрозненных, неказистых людей от болезней, голода и нападков Вирма. Он помогал возглавлять небольшие восстания, строить деревни и лачуги для переселенцев и отражать вторжения пакистанских повстанцев.

На протяжении второй половины своей жизни Тень Яркой Луны сидел с величайшими из старейшин Звездочетов, чтобы помочь определить курс своего разладившегося племени. Он постоянно боролся с различными фракциями внутри своего народа. Трансцендентные Звездочеты считали, что племя не нуждается в руководстве; что, подобно реке, оно пойдет своим путем, и это будет правильным направлением независимо от того, как и где оно окажется. Трапписты считали, что племя должно занять агрессивную позицию против расширения городов, против творений Вивер и против людей в целом. Тень Яркой Луны, а также немногие другие помогали поддерживать в племени некое подобие порядка.

Когда Шигалу и другие каэрны Звездочетов на востоке пали под натиском Вирма, Тень Светлой Луны начал вести тайные переговоры с Дворами Зверей, чтобы позволить своему племени занять место среди них. Когда пришло время, он помог подтолкнуть других к принятию решения уйти с Запада и оставить невежественный Народ Гару. Он также был одним из немногих Звездочетов, кто тихо выступил на консилиуме в том году, объявив всем остальным племенам о намерениях Звездочетов.

Прошло уже достаточно времени, чтобы Звездочеты заняли достойное место среди Дворов Зверей - но они не заняли. Некоторые из их собственных каэрнов на востоке были "поглощены" Дворами Зверей, их собственное правление было отменено. Хотя к ним не относятся с открытым презрением, Звездочетов, которые "вернулись домой", не встречают с триумфом. Вокруг племени всегда царит спокойная атмосфера, подразумевающая, что, возможно, они слишком долго не возвращались на родину и должны быть готовы принять период позора за свое отступничество.

Сейчас Тень Яркой Луны погряз в сожалениях. Несмотря на согласие других старейшин племени, его мысли направлены в другую сторону. Возможно, они совершили ошибку. И Восток, и Запад - половинки Гайи, и обе они необходимы для равновесия. Можно ли выбрать только инь или только ян и оставаться полным? Высказывание мнения об отмене решения принесет бы ему большой личный позор, и в любом случае это ничего не изменит бы. Или все же изменит? Могут ли быть другие Старцы - даже другие старейшины - которые чувствуют то же, что и он? Может ли быть установлено новое равновесие между Востоком и Западом? Пока что он довольствуется терпением. Но терпение иссякает. Скоро ему, возможно, придется высказаться. И тогда ему, возможно, придется действовать.



Дождь-С-Высоких-Небес

Племя звездочетов издавна охраняло каэрн на острове Чеджу, расположенном к югу от Кореи. Они живут там уже более тысячи лет, и даже в последние несколько столетий остров оставался изолированным от Кореи, на нем небольшая популяция людей, которым удавалось сохранять традиции и жить своей жизнью, никогда не сталкиваясь с живущими там Гару. Звездочеты использовали каэрн (и лавовые туннели под ним, поскольку остров, по сути, является одним большим спящим вулканом) как место покоя, медитации и хранилище многих древних преданий.

Но чуть более десяти лет назад Южная Корея завладела островом и начала быстро превращать его в популярное туристическое место, называя его "корейскими Гавайями". Тамошние Гару справились, приспособившись к внезапному возросшему многократно населению как нельзя лучше. Двор каэрна был осажден людьми были огорожены, но поскольку он оставался под землей (и под водой), ситуация оставалась безопасной, хотя и дискомфортной.

Однако два года назад обстоятельства, сложившиеся вокруг септа и каэрна, стали гораздо опаснее. И Южная Корея, и Япония начали сбрасывать промышленные отходы

отходы недалеко от южной оконечности острова. В сочетании с уже имевшим место загрязнением от лодок, генераторов и другого промышленного и электрического оборудования, это дополнительное загрязнение стало убивать большую часть подводной фауны, оставляя надводную экологию практически нетронутой. Тотем каэрна, морской дракон Сейрюу, потребовал, чтобы его дети защищали каэрн от этой напасти. Но Звездочеты были мирными и привыкли сосуществовать с местными, поэтому они долго размышляли над тем, как спасти свое священное место.

Было слишком поздно. К тому времени, как план был реализован, Южная Корея поставила нового губернатора править островом Чеджу, ужасного человека, который давно отдал свою душу Вирму. Однажды ночью он приказал нескольким американским военным (расквартированным в Пхеньяне) выследить предполагаемую банду "террористов" и "пиратов", живущих на окраине острова. Военные уничтожили многих живущих в каэрне Звездочетов.

Дождь-С-Высоких-Небес была одной из Звездочетов острова Чеджу. Она была одной из немногих, кому удалось пережить нападение. Молодой люпус второго ранга, она осталась в живых лишь благодаря удаче, и видела, как остальные члены ее септа были уничтожены превосходящими силами.

Люпус поклялась отомстить и начала разрабатывать план мести. Долгое время вулкан на острове спал, но с помощью старого тотема, Сейрюу, она научилась пробуждать дремлющий дух огненной горы. Она привлекла к своему делу других, пытаясь разбудить спящего зверя, намереваясь обрушить ужасный взрыв лавы и пепла на поработанных Вивер туристов и правительство, разрушающее некогда прекрасный остров. Эта надежда уничтожить влияние Вивер привлекла внимание одного из выживших на Шигалу - звездочета по имени Тара. Дождь-С-Высоких-Небес сильно продвинулась в изучении обрядов почитания, призванных пробудить дух, и вскоре, с помощью Тары, она может добиться успеха. Война, по их мнению, только началась. Шигалу - и остров Чеджу - больше никогда не повторится.

Дождь-С-Небес - молодая Гару, но, тем не менее, яростный боец с удивительными духовными способностями. Она действует как тайный второй пилот Тары, и ее часто можно увидеть в каэрнах по всему миру, командующей ненавидящими Вивер траппистами.

Антонии Слеза

Возвращение на родину было нелегким, даже для тех Звездочетов, которые верили в успех этого предприятия. Десятилетия назад многие Звездочеты бежали от нестабильности Востока и пустили корни (осознанно или нет) на Западе. Они становились хранителями каэрнов, старейшинами советов,



учителями, защитниками и посредниками. Они заключали договоры с духами. Они становились частью стай и следовали за новыми Тотемами. Что еще важнее, они размножались со своими кинфолками на Западе или находили других, с которыми размножались, когда не могли больше сдерживать свои биологические и духовные порывы. И из этих семян прорастали рожденные на Западе Звездочеты. Антонин Слеза был одним из таких Звездочетов.

И вот, когда было объявлено о начале Возвращения Домой и ожидалось, что все Звездочеты бросит свои дела и присоединятся, некоторые не согласились. Антонин не был полностью согласен с этой идеей и во время Возвращения отправился в Тибет, Индию и Китай, чтобы провести там некоторое время. Он выслушал их идеи, кивнул на их ораторам, а затем в отверг их, вернувшись домой в Америку. Это было непростое решение; его чувства по поводу перемен в племени (и его отрицание этого) были сложными и полными сожалений. С одной стороны, его братья и сестры совершили смелый поступок, вернувшись на земли своих предков. Но с другой стороны, не действовали ли они одновременно радикально и немного трусливо?

Антонин многого добился в своей жизни, а ведь он еще даже не приблизился к старости. Он помог изгнать Седьмое Поколение, подпольный культ Вирма, преданный насилию над женщинами и детьми. Как советник и друг, он помог возвысить Джонаса Альбрехта до шаткого положения короля Альбрехта, правителя Серебряных Клыков. Он сражался на стороне Фера, выводил тайные знания и овладел боевым умением Гару под названием Кайлиндо.

Но, к сожалению, у Антонина все далеко не идеально. Его текущая личная миссия по исследованию и расшифровке феномена Красной звезды отложена из-за других, более насущных (и досадных) проблем. Будучи западным Звездочетом, стоящим посередине между двумя сторонами света, он часто подвергается издевательствам или игнорируется другими Гару. Его собратья-оборотни из Нации считают его Звездочетом прежде, чем кем-либо еще, и предубеждение против этого племени растет. Звездочеты, которые отказались от своих позиций на Западе, чтобы вернуться на свою духовную родину, относятся к Антонину с отстраненной вежливостью - но эта вежливость к безвольному дураку, если не к предателю. Антонин волей-неволей стал рупором своей позиции, и он мало что добился в этом деле. Он верит, что если ему удастся узнать правду о Красной Звезде, он сможет предотвратить или хотя бы смягчить грядущий Апокалипсис, но, похоже, никто не хочет предоставить ему такую возможность.

Подсказки для отыгрыша: Даже среди потрясений Северного Протектората и отделения вашего племени от Нации, вы сохраняете спокойствие, близкое к сверхъестественному, независимо от ситуации. Самое большое беспокойство, которое вы проявляете, - это сморщить лоб время от времени, а редкая загадочная улыбка - это единственный намек на то, что в вашей голове постоянно крутятся какие-то мысли и загадки.

Порода: хомид

Покровительство: Филодокс

Ранг: 5

Физические: Сила 3 (5/7/6/4), Ловкость 4 (4/5/6/6), Выносливость 3 (5/6/6/5)

Социальные: Харизма 4, Манипуляция 4 (3/1/1/1), Выносливость 3 (2/0/3/3)

Ментальные: Восприятие 4, Интеллект 5, Смекалка 5

Таланты: Бдительность 4, Атлетика 2, Драка 5, Уклонение 5, Эмпатия 3, Экспрессия 2, Первобытный инстинкт 3

Навыки: Знание животных 3, Ремесла 2, Этикет 2, Лидерство 3, Рукопашный бой 4, Скрытность 4, Выживание 3

Знания: Загадки 5, Расследование 4, Законы 2, Медицина 4, Оккультизм 5, Политика 2, Ритуалы 5

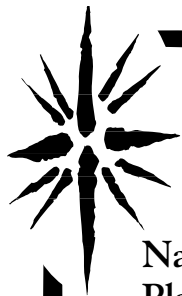
Дополнения: Союзники 3, Предки 3, Чистая порода 3, Ресурсы 2

Ярость: 4; Гнозис: 8; Сила воли: 10

Дары: (1) Persuasion, Resist Pain, Scent of the True Form, Truth of Gaia; (2) Jam Technology, Sight from Beyond, Surface Attunement, Strength of Purpose; (3) Clarity, Merciful Blow, Wisdom of the Ancient Ways; (4) Preternatural Awareness, Strike the Air; (5) Assimilation, Circular Attack, Wisdom of the Seer

Обряды: Антонин освоил почти все обряды из основного свода правил "Оборотней", и только по усмотрению Рассказчика может не знать одного из них.

Фетиш: Блуждающая Мысль (клайв)



STARGAZERS™



Name:
Player:
Chronicle:

Breed:
Auspice:
Kuklos:

Pack Name:
Pack Totem:
Concept:

Attributes

Physical	Social	Mental
Strength _____ ●○○○○	Charisma _____ ●○○○○	Perception _____ ●○○○○
Dexterity _____ ●○○○○	Manipulation _____ ●○○○○	Intelligence _____ ●○○○○
Stamina _____ ●○○○○	Appearance _____ ●○○○○	Wits _____ ●○○○○

Abilities

Talents	Skills	Knowledges
Alertness _____ ○○○○○	Animal Ken _____ ○○○○○	Computer _____ ○○○○○
Athletics _____ ○○○○○	Crafts _____ ○○○○○	Enigmas _____ ○○○○○
Brawl _____ ○○○○○	Drive _____ ○○○○○	Investigation _____ ○○○○○
Dodge _____ ○○○○○	Etiquette _____ ○○○○○	Law _____ ○○○○○
Empathy _____ ○○○○○	Firearms _____ ○○○○○	Linguistics _____ ○○○○○
Expression _____ ○○○○○	Leadership _____ ○○○○○	Medicine _____ ○○○○○
Intimidation _____ ○○○○○	Melee _____ ○○○○○	Occult _____ ○○○○○
Primal-Urge _____ ○○○○○	Performance _____ ○○○○○	Politics _____ ○○○○○
Streetwise _____ ○○○○○	Stealth _____ ○○○○○	Rituals _____ ○○○○○
Subterfuge _____ ○○○○○	Survival _____ ○○○○○	Science _____ ○○○○○

Advantages

Backgrounds	Gifts	Gifts
_____ ○○○○○	_____	_____
_____ ○○○○○	_____	_____
_____ ○○○○○	_____	_____
_____ ○○○○○	_____	_____
_____ ○○○○○	_____	_____

Characteristics

Renown	Rage	Health
Glory ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □	Bruised _____ □ Hurt -1 _____ □ Injured -1 _____ □ Wounded -2 _____ □ Mauled -2 _____ □ Crippled -5 _____ □ Incapacitated _____ □
Honor ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □	_____	
Wisdom ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □	_____	
Rank _____	Willpower ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □	Tribal Weakness OBSESSIVE MIND GAMES

- *Lupus*

-2 Perception

Difficulty: 6

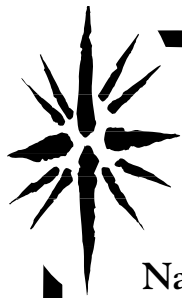
Fetishes

Rites

Combat

Brawling Chart

Armor:



STARGAZERS™



Nature:

Demeanor:

Merits & Flaws

Merit	Type	Cost	Flaw	Type	Bonus

Expanded Background

Alias

Mentor

Ancestors

Pure Breed

Kinfolk

Totem

Possessions

Gear (Carried):

Equipment (Owned):

Sept

Name:

Caern Location:

Level: Type:

Totem:

Leader:

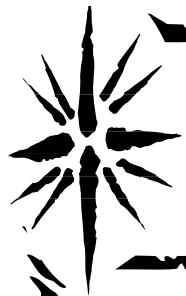
Experience

TOTAL:

Gained From:

TOTAL SPENT:

Spent On:



STARGAZERS™



History Prelude

Description

Age: _____

Hair: _____

Eyes: _____

Race: _____

Nationality: _____

Sex: _____

Height	Weight
Homid: _____	_____
Glabro: _____	_____
Crinos: _____	_____
Hispo: _____	_____
Lupus: _____	_____

Battle Scars: _____

Metis Deformity: _____

Visuals

Pack Chart

Character Sketch



[illegible]

[illegible]

WHAT IS THE ONYX PATH?

WINTER 2011-2012: (VTM) V20 COMPANION

SPRING 2012: (VTM) CHILDREN OF THE REVOLUTION

SUMMER 2012: (VTM) HUNTERS HUNTED 2

FALL 2012: (WTA) WEREWOLF: THE APOCALYPSE – 20TH ANNIVERSARY EDITION

WINTER 2012-2013: (MTA) MAGE CONVENTION BOOK



PDF & NOW IN PRINT

White Wolf, working in partnership with DriveThruRPG, is now offering PDF and Print on Demand versions of both our newest PDF products and our vast library of previously published books. We're working around the clock to make every single WW book available in these formats.

QUESTIONS?

Please feel free to contact us: RichT@white-wolf.com
and Eddy@white-wolf.com.

For news and discussion of our products visit www.white-wolf.com

Follow us on Twitter: [@wwpublishing](https://twitter.com/wwpublishing)

WW PDFs and Now in Print PoDs are available at drivethrurpg.com

STORYTELLING IN THE
DIGITAL AGE