Книга Покровительств



Книга-дополнение по персонажам для игры Оборотни: Апокалипсис

Книга Покровительств

Мэтт МакФарленд, Диина МакКинни и Джулиан Менш
Сеттинг «Оборотни» создан Марком Рейн-Хагеном

Создатели

Авторы: Мэтт Макфарленд (Легенды Гару, Галлиард), Диина МакКинни (Рагабаш, Филодокс) и Джулиан Менш (Вступление, Теург, Арун)
«Оборотни» и Мир Тьмы были созданы Марком Рейн-Хагеном
Игровая система Сторителлинг разработана Марк Рейн-Хагеном
Разработчик: Этан Скемп
Редактор: Эйлиин Э. Майлз
Арт директор: Эйлин Э. Майлз
Художники: Джон Бриджес, Стив Прескотт, Джефф Ребнер, Рон Спенсер, Мелисса Уран
Художник обложки: Стив Прескотт
Макет, набор текста и дизайн обложек: Эйлин Э. Майлз

Перевод выполнен группой Арканум.
Переводчик и верстальщик: Кадат
Редактор: Локен

Особое посвящение

Джессике Ханне, великому игроку и большему другу. Мы всегда будем скучать по тебе, Хизер и Бенджамин.

WHITE WOLF GAME STUDIO
735 PARK NORTH BLVD.
SUITE 128
CLARKSTON, GA 30021
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, Wraith the Oblivion, Changeling the Dreaming, Werewolf the Wild West, Mage the Sorcerers Crusade, Wraith the Great War, Mind's Eye Theatre, Trinity and Book of Auspices 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

Книга Покровительств

Содержание

Легенды Гару: Четыре из пяти	4
Введение: Любимцы Селены	12
Глава 1: Вопросы без ответов (Рагабаш)	16
Глава 2: Хранители священных таинств (Теург)	36
Глава 3: Закон и порядок (Филодокс)	60
Глава 4: Старые сказания и новые песни (Галлиард)	82
Глава 5: Мстители божественной матери (Арун)	104


SUPPLIES
ME
EBRIDGES



Четыре из пяти

«Во всяком случае, таков уговор. Племя готово спонсировать нас - и под «спонсорством», я имею в виду «дать нам много денег», - если мы согласимся,» - он стряхивает пепел с сигареты и снова одаривает меня тусклой улыбкой. Я понятия не имею, как он это делает - ухмыляется, не раздвигая губ. Выглядит гротескно.

Я разгоняю дым и смотрю в окно. Действительно обдумываю его предложение, и дело не только в деньгах. Черт, я зарабатываю достаточно денег. Моя осенняя коллекция продается без проблем. Это вопрос присоединения к стае. Я скучаю по этому. И при спонсорской поддержке племени мы могли бы путешествовать. Это было бы стать хорошим преимуществом - одна из многих причин, по которым я боялась присоединиться к новой стае, в том, что я нервничаю по поводу того, чтобы быть привязанной к одному септу.

Он не сдается.

«Будет здорово, Корина. Мы бы стали единственной группой из одного племени, действующей по всей стране. Я слышал на самом низком уровне, от лидеров септов четырех разных городов, что они очень хотели бы, чтобы мы посещали их, помогали им, - он делает паузу для эффекта, - делились историями».

Ублюдок.

Мне редко приходилось рассказывать истории в моей старой стае. Не знаю почему. Возможно, потому что мы базировались в Фонде Валкенбург, а не в каэрне, поэтому у нас не было ежемесячного вече, что не означало фиксированного времени, чтобы выть на Луну.

«И кто же будет в стае?» - он тут же загорается при вопросе.

«Это мог быть я, ты, Джек - ты знаешь, травник - и Роу». Здесь что-то не так.

«Всего четыре, Элтон.»

Он пожимает плечами.

«Нет, я имею в виду, что это не полная стая.»

Я держу пять пальцев.

«Я - галлиард, ты - рагабаш, Джек - теург, а Роу - филодокс. Так где же наше Полнолуник?» - у меня остался только средний палец, но он не замечает.

Элтон гасит сигарету.

«Ну, у нас были виды на одного паренька, но он погиб, защищая каэрн неподалеку от Феникса. Досадное упущение, но я действительно думаю, что мы могли бы действовать и без аруна, - он ухмыляется, - Мы же и так все умеем драться, не так ли?»

Я качаю головой.

«Да, мы говорили то же самое, и из-за этого нас чуть не убили. Не то чтобы мы все не знали Литанию. Христос в карикатуре.»

«О чем ты, Корина?»

Я встаю и достаю бутылку воды из его холодильника. Мой голос не привык к речам, что чертовски смущает.

«Позволь рассказать тебе историю.»

• • •

«Итак, ребята, слушайте,» - Зои МакКенна вышла из главного комплекса в Валкенбурге. Остальная часть ее стаи сидела под навесом в тени. Корина и Стивен играли в войну, а Лисистрата смотрела и пыталась понять правила.

Зои передала фотографию японца Корине.

«Как твой японский?»

«Скоши», - ответила она. Зои кивнула.

«Хорошо. Парень, которого мы ищем, Хиро Нацуко. Инженер-программист из Сиэтла, - Стивен ухмыльнулся. Сиэтл был его родным городом, - Там есть септ под названием Каменное небо. Я полагаю, что в основном это Стеклоходы и несколько Теневых владык. Мы не можем попасть туда через Лунный мост - они осторожны в использовании моста, за исключением чрезвычайных ситуаций, - но они сказали, что мы можем там переночевать.»

Лисистрата опустила подбородок на колени Стивена.

«Мы знаем, что он Гару?»

Зои вытерла лоб - даже в тени жара в Вайоминге была удручающей.

«Да, конечно. Инфа от ищейки из числа родичей Костегрызов. Бедный парень увидел, как Хиро вышел к своей машине, а затем повернулся и начал преследовать парня, гуляющего с собакой. Сказал, что он бегал на четвереньках, но не стал изменяться дальше, чем в форму Глабро.»

«Ну, это весьма милосердно, - Стивен потянулся, - Значит, он все еще в рабочем состоянии? Продолжаем работать?»

«Да, очевидно, он ушел не так далеко, как тот первый Лунатик, которого мы преследовали, - Она толкнула Корину мыском ноги, - Скажи что-нибудь, девочка.»

Корина встала.

«Вы знаете, что я собираюсь сказать. Это странно, нас только четверо.»

«Какая луна потеряла детеныша?» - снова подала голос Лисистрата, сидящая на корточках, чтобы посмотреть на своих состайников снизу вверх.

«Не знаю, Лис, - ответила Зои, - Может быть, он Полумесяц, и мы сможем заставить Корину почувствовать себя лучше».

Она откинула волосы назад и завязала их банданой.

«В любом случае, давайте двигаться. Наш самолет улетает примерно через три часа.»

• • •

«Значит, вас тогда было только четверо?»

Он закурил еще одну сигарету. Я киваю. Я думала, что сказала это довольно ясно.

«Да, нам не хватало филодокса. Фонд Валкенбурга не может позволить себе разборчивость. Я даже не уверена, есть ли у них сейчас Ищущая стая, не говоря уже о том, найдутся ли у них пять лун».

«Так вы нашли того парня, Хиро?»

Я неловко смотрю в окно.

«Ага, нашли.»

• • •

Самолет прибыл без происшествий. Они поехали в каэрн в арендованном фургоне: Зои за рулем, Корина на месте пассажира спереди, подтягивала свой японский, Стивен и Лисистрата, игриво борющиеся на заднем сиденье. Вскоре после захода солнца они пересекли двор в септе Каменного неба, и Корина набрала номер на своем мобильном.

«Да?»

Она напряглась, чтобы вспомнить правильный способ представления. Большинство септов Стеклоходов не были слишком официальными, но у этого был значительный контингент Теневых владык. Почему она не потрудилась изучить эти правила?

«Эмм...привет. Мы - Ищущая стая. Это Корина Блейн.»

Раздраженный вздох. Она что-то забыла.

«Ищущая стая из септа...ну, не совсем из септа, мы из Валке...»

«Говорит Странник во тьме, арун Теневых владык и страж септа Каменного неба. А ты кто?»

Корина почувствовала, как унижение поднимается в ее нутре и превращается в ярость. Она должна была знать, чего он хотел.

«Ультрамодные клыки, галлиард Стеклоходов и член Ищущей стаи.”

Еще один многострадальный вздох.

«Где твой альфа?»

«За рулем,» - отрезала Корина. Зои резко обернулась.

На мгновение воцарилась тишина, затем голос приказал им свернуть на стоянку на следующем углу. Корина повернула фургон влево и спустилась по пандусу. Они припарковались на самом нижнем уровне, других машин не было видно. Все четверо вылезли из фургона и оглядели.

Корина снова попыталась дозвониться, но ответом были одни помехи.

«Ну и что теперь?» - спросила Зои.

«Не знаю, - беспомощно ответила Корина, - Он мне ничего не сказал.»

Она задумалась над тем, должен ли он был что-то ей сказать.

Воздух замерцал, и из Умбры появился молодой человек. На вид ему было лет двадцать, и рукава его рубашки были закатаны так, что на плечах отчетливо виднелись шрамы. Он оглядел стаю с ног до головы и спросил, кто из них альфа.

Зои шагнула вперед.

«Я, Зои Маккенна.» Обычное имя запоминается не очень хорошо. У Зои, конечно, было имя Гару, но она редко им пользовалась.

«Хорошо, Зои, ты и твоя стая следуйте за мной. Лидер септа хочет поговорить с вами.»

Они поднялись по пандусу и перешли улицу. Лисистрата устроилась на плече Стивена, пугаясь города, но удивляясь новым перспективам, открывшимся перед ней в виде Хомида. Зои болтала со Странником во тьме, пытаясь вывести его из состояния каменного лица. Корина попыталась вспомнить, как правила приветствия. Разве это не должна быть работа Зои?

Страж провел их в неприметное офисное здание к лифту. Теперь они с Зои общались, делясь опытом о том, как лучше всего нанести максимальный урон противнику, не выходя из формы люпус. Лисистрата пару раз оживилась, но ей было слишком трудно следить за разговором на английском, и вместо этого она начала напевать себе под нос вместе с музыкой лифта. Двери открылись, и они увидели нескольких оборотней в уютной гостиной.

Одна из них - блондинка в фиолетовом деловом костюме - встала и подошла к ним. Их сопровождающий остался в лифте, а Ищущая стая пребывала в неловкости, чувствуя себя незваными гостями. Стивен склонил голову набок, словно пытаясь расслышать слабый звук. Они пересекли двор где-то между этим местом и улицей.

Блондинка оглядела их с ног до головы и стала ждать. Зои и Корина нервно переглянулись и одновременно шагнули вперед. Корина отступила назад.

«Спасибо за гостеприимство.- Корина видела, что Зои старается не рассмеяться. Формальность делала Аруна надменным и нервным, - Я Зо... эм, Благородная душа Бриджид, арун Фианна и альфа Ищущей стаи.»

Она сделала паузу. Блондинка ничего не ответила. Корина молча попросила свою альфу не делать глупостей.

Это не сработало. Зои подняла руку и помахала ею перед блондинкой-оборотнем.

«Алло?»

Женщина отступила на шаг и скривила губы в усмешке.

«Приветствую, детки. Жаль, что в Валкенбурге нет Полумесяцев.»

Черт, подумала Корина,*что же мы забыли?*

Женщина продолжала:

«Я Ванда Удин, или Глаз убийцы, если хотите. Я - арун, Стеклоход. И я Смотритель этого Карна, - она оглядела каждого с головы до ног, - На будущее, мы бы предпочли, чтобы здесь были люди в деловой одежде. Когда к нам приходят посетители, похожие на вас, это выглядит странно. Если у пиявок есть агенты, наблюдающие за нашими зданиями, то стая людей, появляющихся в джинсах и униформе, выглядит... неуместно.

Она остановилась взглядом на Корине, которая была единственным членом стаи в деловой одежде.

«Вы - Корина Блейн, не так ли?»

Корина кивнула.

«Да, это я. Или Ультрамодные клыки, если хотите.»

Ванда ухмыльнулась.

«Мне нравится твоя работа.»

Корина улыбнулась в ответ.

«Спасибо. На самом деле, я спроектировала этот топ.»

Зои бросила на Корину быстрый взгляд. Арун постоянно доставляла ей неприятности из-за ее профессии и количества времени и усилий, которые она требовала. Все четыре члена Ищущей стаи претерпели свои Первые изменения относительно поздно в жизни, и им было сложно вернуться к карьере, школе или (в случае Лисистраты) простой жизни, когда их призвали на службу к Гайе. Корина просто не хотела расставаться со своей прежней жизнью — даже со всеми опасностями, которые таила в себе жизнь среди людей.

Ванда обвела рукой комнату.

«Выпейте кофе или еще чего-нибудь, если хотите. Жюль скоро подойдет.»

• • •

«Жюль?»

Элтон слушает, но не в восторге. Я решила, что некоторые детали стоит опустить.

«Да. Он был Теневым владыкой, поэтому мы все ожидали, что он будет скользким и, как правило, тем еще хером. В действительности он был хорошим парнем. Предоставил остальным вылить немного дерьма на тему того, как мы одеты, и прочел небольшую лекцию о правильных процедурах приветствия, но обошелся шуткой на эту тему.»

«Ну, и что с того? Похоже, тот факт, что у вас, ребята, не было филодокса, не сильно навредил вам, имею ввиду. Вы немного потеряли лицо из-за того, что были одеты недостаточно хорошо, но кого это волнует?»

Я вздыхаю.

«Дальше – больше. Мы остались на ночь в септе - нам не удалось посетить каэрн, что было своего рода разочарованием, но они недостаточно нам доверяли. Утром мы вышли прогуляться и решили осмотреть офис Нацуко, а ночью повязать его, прежде, чем свалим. С филодоксом было бы намного проще подтвердить, что он действительно был Гару.

Элтон наклоняет голову.

«Полагаю, вы и так могли бы сделать это.»

Я делаю глоток. У меня болит горло.

«Теперь я могу. Это было второе задание, которое мы получили как стая. Я должна была пройти целое духовное искание, чтобы изучить этот Дар, и мне потребовался целый месяц, - я улыбаюсь при воспоминаниях. Этот маленький дух действительно вывел меня из себя, но это того стоило, - Я отправилась на это искание сразу после того, как мы вернулись в Фонд».

«С Нацуко?»

«Ты хочешь услышать остальную часть этой истории?»

«Да, прости. Продолжай.»

• • •

Корпорация, в которой работал Нацуко, располагалась в небольшом бизнес-парке на окраине Сиэтла. Стивен хорошо знал этот район, поэтому Зои позволила ему вести машину, но смотрела в окно и время от времени стонала. Ее быстро укачало.

Корина сидела на заднем сиденье и смотрела, как маленький кусочек стекла, привязанный к зеркалу заднего вида, вращается, ловя солнечный свет. Он указывал в направлении Хиро Нацуко, благодаря мастерству Стивена в ритуалах. Фургон въехал в бизнес-парк, и осколок стекла указал прямо на дверь.

«Ну, - сказал Стивен, - похоже, он в офисе.»

Зои открыла дверь. Это заставило Корину начать нервничать - Зои была импульсивна даже в свои лучшие дни.

«Куда это ты собралась?»

Альфа стаи откинула назад волосы и повязала вокруг них вездесущую бандану - верный сигнал, что она готовится к действию.

«Собираюсь поговорить с ним.»

Корина открыла дверь и вышла перед Аруном.

«Зои, ты что, спятила? Помнишь, что случилось в прошлый раз? Нам пришлось преследовать бедную волчицу больше трех миль, потому что она чувствовала, что мы чем-то отличаемся от других. А если, парень взбесится?»

Зои усмехнулась.

«Тогда нас покажут в вечернем выпуске.»

Корина беспомощно заглянула в фургон. Стивен смотрел на нее, но Корина знала, что он ничего не скажет. Он ненавидел конфронтацию. Лисистрата не имела ни малейшего представления о том, что подразумевала Зои. *Похоже, только я могу что-то сделать.* Корина поискала в уме какую-нибудь историю или притчу, чтобы остановить ее на полпути, но не смогла ничего придумать.

«Ты просто не можешь войти туда, как ...»

«Еще как могу. Так будет гораздо быстрее. Я просто попрошу его прийти сюда и поговорить с нами. Мы можем скрутить его, если понадобится.»

Корина оглядела стоянку. Она никого не видела, но было еще рано.

«Черт побери, Зои, этот парень не потеряет самообладания, если все еще будет работать. Он, наверное, так же напуган, как были и мы, - эта мысль придала ей воодушевление, – Помнишь, ты рассказывала мне о том, как тебе сорвало крышу в продуктовом магазине и ты начала жевать кусок говядины, прямо в мясном отделе?»

Зои покраснела, и Корина заметила, что ее брови вдруг стали темнее и гуще. *Ой. Возможно, это было зря.*

«Ты уйдешь с дороги, Корина?» - в голосе слышался отчетливое рычание. Зои была на пределе.

Корина с трудом сглотнула.

«Нет. Ты подвергаешь всех нас опасности.»

Лисистрата, почувствовав напряжение между ними, выпрыгнула из фургона и села в форме люпус, глядя то туда, то сюда. Стивен отстегнул ремень безопасности и нервно уставился в зеркало.

«Прекрасно,» - Зои набросилась на нее, и Корина упала на землю, хватая ртом воздух. Она боролась с Яростью, поднимающейся внутри нее, но услышала, как трещат швы, когда она неосознанно перешла в Глабро. Зои, конечно, восприняла это как еще один вызов и точно ударила сапогом под ребра Корины. Боль утихла достаточно быстро - Зои все еще была в форме Хомид и не пыталась причинить вред своей подруге по стае — но Корина с трудом держала себя в руках. Она знала, что может либо попытаться встать, что Зои воспримет как вызов, либо подчиниться, что означало, что вопрос закрыт.

Корина почувствовала, как удлинились ее зубы и напряглись мышцы. *Черт побери, держи себя в руках*. Подумала она. Зои, вероятно, могла бы убить ее, и даже если бы до этого не дошло, драка привлекла бы внимание. Она досчитала до десяти и села, поднявшись на колени. Зои потянулась назад с сжатым кулаком, но Корина инстинктивно вытянула горло вверх. Зои расслабилась.

«Все, закончили?»

Корина встала.

«Это ты начала. Но если вы хотите просто завалиться туда, хорошо, дело ваше. Но я не пойду туда в таком виде.»

«А почему бы и нет, черт возьми?»

Стеклоход указала ей на свою одежду.

«Потому что я довольно известная личность, вот почему. Если меня кто-нибудь узнает, я потеряю свою работу, и, честно говоря, мне не хочется терять ее только потому, что ...» - она замолчала. Зои не стала дожидаться, пока она закончит.

«Чудесно. Тогда вот что я вам скажу. Лис, Стивен, идите через Умбру и посмотрите, сможете ли вы найти этого парня. Корина, жди здесь, в фургоне. Я пойду туда и посмотрю, смогу ли найти его.»

Лисистрата запрыгнула в фургон и положила подбородок на ногу Стивена. Через мгновение они исчезли. Зои посмотрела на Корину.

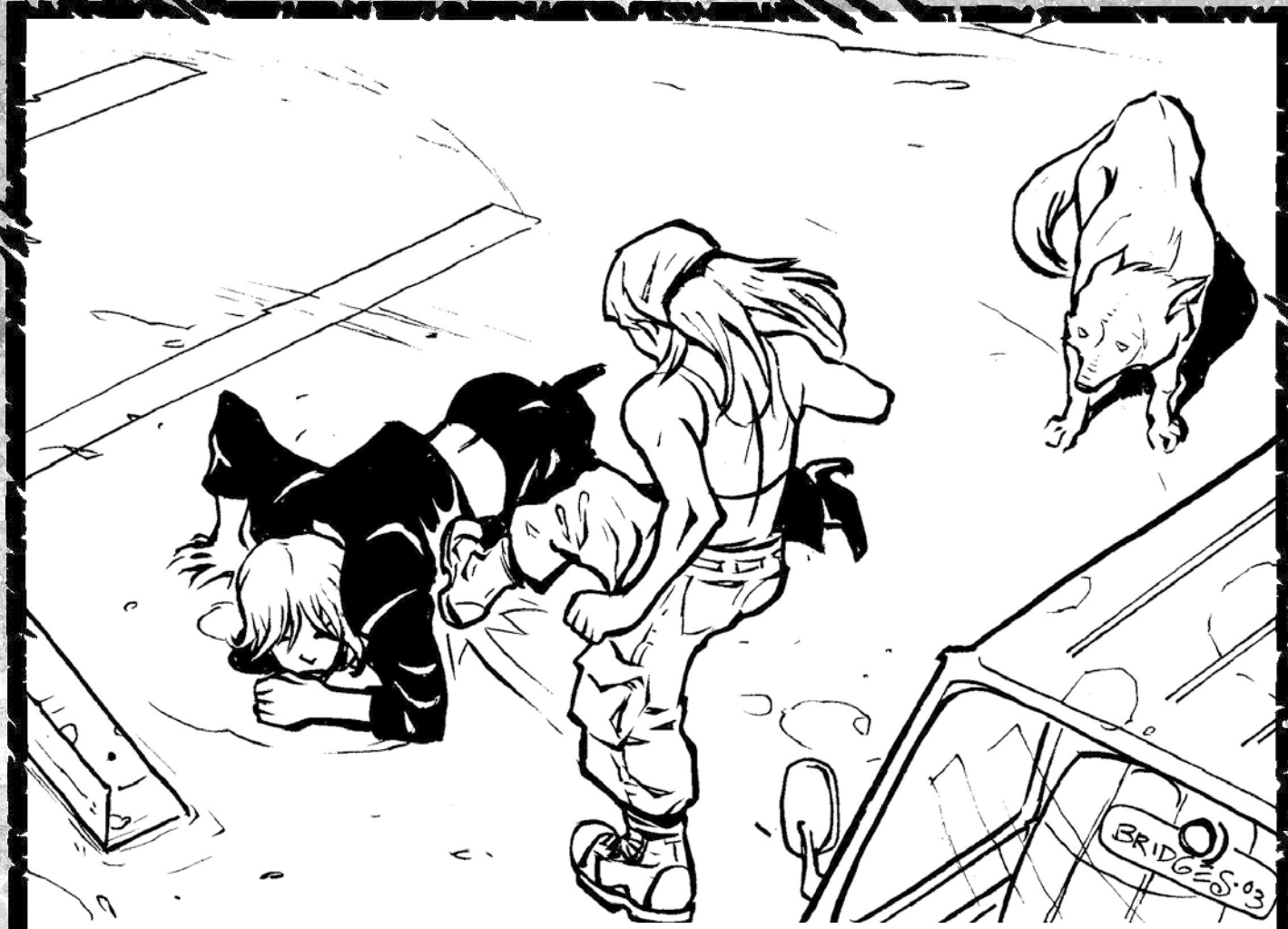
«Просто будь начеку. Справишься с этим?»

Корина не стала утруждать себя ответом, а просто захлопнула дверцу фургона. Зои повернулась и пошла в здание.

Корина сидела на переднем сиденье фургона, глядя на себя в зеркало заднего вида. Гнев прошел, и теперь она чувствовала только горечь. У нее было чувство, что она ошиблась, что ей следовало просто согласиться с планом Зои (каким бы он ни был) с самого начала, но она не могла понять почему. Она неловко поерзала на сиденье, жалея, что Стивен не припарковал фургон лицом к двери. Она потянулась за ключами и обнаружила, что они исчезли; Стивен, должно быть, положил их в карман.

Она хотела заглянуть в Умбру, просто чтобы узнать, где Лисистрата и Стивен, но не стала этого делать. Она достала ежедневник и просмотрела свои встречи на следующую неделю — Нью-Йорк в четверг, черт побери. Она подумала об осенней коллекции и о том, как мало работала над ней. Каждый раз, когда она пыталась нарисовать одежду, она видела мех и кровь. Ей все труднее было контролировать оборотня внутри себя.

Корина печально ухмыльнулась и поправила макияж. Ей хотелось услышать какую-нибудь историю, какую-нибудь притчу, которая при-



дала бы этому смысл, но все истории, которые она знала, происходили тысячи лет назад. Для Стеклоходов это было не то, чтобы плохо, но она встретила только одного галлиарда из своего племени, и и его фишкой были городские легенды. Она не могла этого понять.

Фургон внезапно качнулся, когда из Умбры появилась Лисистрата.

«Проблема», - прорычала она.

Корина обернулась на сиденье.

«Что случилось?»

«Потерянный брат боится нас. Заперся в пещере. Все кричат.»

Корина хлопнула себя ладонью по лбу.

«Великолепно.»

И действительно, дверь в офис открылась, и люди начали выбегать наружу. Через мгновение в фургоне появился Стивен.

«Все пошло не совсем так, как планировалось.»

«Да ну, серьезно, - пробормотала Корина, – И что теперь?»

«Подождем Зои, скорее всего. Она подошла к нему, кокетливо попросила выйти и поговорить с ней, и он запаниковал. Побежал прямо к кладовке, заперся там и начал кричать по-японски.»

Стивен кивком указал на людей, которые теперь толпились у окон, возбужденно заглядывая внутрь.

«Они думают, что он собирается их прикончить. Полиция, верно, уже в пути. Все до паранойи боятся перестрелки в офисе.»

«Ага, ну, это может быть хуже, чем стрельба. Черт!» - Корина в отчаянии ударила по рулю. Зои все еще может быть в здании... но может и не быть. Тем не менее, Нацуко, очевидно, плохо отреагировал на нее (Зои, очевидно, не поняла, как ее Ярость влияет на людей), и может запаниковать - или, что похуже, - если она снова столкнется с ним. Корина встала.

«Я пошла.»

Лисистрата нервно посмотрела на нее.

«Альфа все еще внутри?»

Корина пожала плечами.

«Не имеет значения. Если этот парень паникует, я могу поговорить с ним. Я не пугаю людей так сильно, как Зои, и немного говорю по-японски, а, кроме того, я вписываюсь немного лучше, чем вы, ребята.»

Она вышла из фургона и направилась к кучке людей. Сотрудники наблюдали за ней, когда она подошла к двери, но ни у кого не хватило смелости сказать что-нибудь. Она открыла ее и оказалась лицом к лицу с молодым человеком с кружкой с надписью «Black Dog Game Factory». Он посмотрел на нее, покраснел и указал на заднюю часть офиса.

«Там парень… и… я думаю…»

«Все в порядке, - сказала Корина, - Попробую поговорить с ним. Я говорю по-японски.»

Мужчина нервно улыбнулся, затем присел на корточки рядом и вышел за дверь. *Бедный задрот*, подумала она.

Кабинет представлял собой лабиринт кабинок, недостаточно высоких, чтобы заслонить ей обзор. Она заметила, что пара перегородок были опрокинуты, а бумаги и офисный хлам разбросаны повсюду. *Должно быть, именно здесь его и нашла Зои.* Интересно, куда делся ее альфа?

Внезапный крик привлек ее внимание. Она пошла на звук в заднюю часть офиса и обнаружила дверь с надписью «Оборудование». Кто-то позади нее кричал на ломаном японском. Корина почти ничего не поняла, но то, что она поняла, ее не удивило. Мужчина кричал о «чудовищах» и «ночи». Если этот парень не был Лунатиком, он определенно был хорошим актером.

«Какого черта ты здесь делаешь?»

Корина обернулась и увидела Зою. Она потеряла рубашку и форму и стояла там в бандане, спортивном лифчике и сапогах. Она выглядела нелепо.

«Где твоя одежда?»

«Пришлось изменить форму и я лишилась ее. Должна быть где-то неподалеку. Отвечай.»

«Как твой японский? Я решила, что у меня больше шансов уговорить его, чем у тебя.»

Зои закатила глаза.

«Вовремя ты об этом подумала. А мне казалось, ты не хочешь, чтобы тебя узнали.»

Рык вырвался из горла Корины прежде, чем она смогла его остановить.

«Ладно, хватит. Разве у нас дел поважнее?»

Зои кивнула в сторону шкафа.

«Он - твой.»

Корина тихонько постучала.

«Хиро-Сан? Мистер Нацуко?»

Последовала серия глухих ударов, как будто он пнул дверь несколько раз.

«Мы здесь, чтобы помочь.»

«Да пошло оно все, - прошипела Зои, - Давай просто выбьем дверь, схватим его и свалим.»

«Ты когда-нибудь пробовала сделать это с Лунатиком?» - Корина даже не потрудилась обернуться, чтобы задать вопрос.

«Нет.»

«Тогда откуда ты знаешь, что это сработает?»

«Черт, откуда мне знать.- Зои пнула ногой стул, - Просто предположение. Кто вообще должен знать об этом?»

Корина не потрудилась ответить. Она думала о своем Первом превращении.

«Слушай, кто-то и со мной в первый раз попробовал подход в лоб. Это был мой отец. Я когда-нибудь рассказывала тебе, что с ним случилось?»

«У нас нет времени на истории, Корина.»

«Просто слушай. Он пытался быть со мной «современным родителем», и это просто выводило меня из себя. Когда он говорил со мной, как мой отец, пытаясь меня запугать, я отступала. Наверное, поэтому он все еще жив, бедняга.»

«Ладно, я поняла! - Зои постучала в дверь., - Хиро! Выходи! Мы здесь, чтобы помочь, но у нас не так много времени прежде чем…»

Она не успела закончить, потому что дверь слетела с петель, отбросив Зои в ряд кабинок. Хиро вышел из шкафа, теперь в форме Кринос. Его мех был угольно-черного цвета, а грудь широкая, но он двигался с грацией, которую Корина никогда не видела у оборотней. Он повернулся к Стеклоходу и бросил вызов, обнажив клыки. *О боже*, подумала она. *Он должно быть думает, что я добыча, самка или что-то типа того. Он ориентируется только на инстинкты. Черт, что делать?*

Дикий рев с другой стороны кабинета отвлек их. Зои вырвалась из рухнувших перегородок в форме Хиспо и врезалась в тело Лунатика. Она сбила его с ног и схватила его за шею своими челюстями.

Корина услышала сирены. Она отчаянно заговорила на языке Гару.

«Зои, нам нужно убираться отсюда!»

Хиро понимал язык, если не смысл. Однако это осознание, казалось, напугало его еще больше. Он оперся ладонями о землю и оттолкнулся вверх. Зои, удивленная и отвлеченная своей напарницей, выпустила его шею из челюстного захвата. Хиро отступил и обнажил свои клыки на них обеих.

«Большое спасибо,» - прорычала Зои. Воздух задрожал, и Стивен с Лисистратой встали рядом со своими товарищами по стае. Лисистрата заскулила; от воя сирен ей стало не по себе. Стивен оглянулся через плечо на людей, глазеющих в окна. Они, вероятно, не могли видеть достаточно ясно, чтобы понять, что происходит, но в местных новостях наверняка появятся какие-то дикие истории.

Корина резко зашипела на языке Гару.

«Лисистрата, твой дар. Успокой его.»

Черная Фурия взглянула на своего товарища по стае, а затем на свою альфу за одобрением. Зои кивнула и крадучись начала обходить Хиро.

Лунатик последовал за самой очевидной угрозой и на секунду повернулся спиной к Лисистрате. Она бросилась вперед и положила лапу ему на бок. Корина наблюдала, как выражение его морды меняется от страха и ярости к спокойствию, но знала, что это ненадолго. Она шагнула вперед и положила руку на его массивное плечо.

Она тихо заговорила с ним по-японски, пытаясь успокоить. Зои немного отступила, а затем снова приняла человеческий облик, чтобы посовещаться со Стивеном. Лисистрата настойчиво заскулила.

«Машины едут.»

Корина наклонилась к груди Хиро, зная, что сейчас он может убить ее одним укусом. На языке Гару она успокаивающе произнесла:

«Возвращайся, Хиро. Просто расслабь свое тело и вернись обратно.»

«Шаги приближаются,» - проворчала Лисистрата. Зои шагнула вперед.

«Нам пора идти. Оставь Лунатика, если он не может следовать за нами; мы заберем его позже в психушке или еще где-нибудь.»

Корина осталась спокойной, но бросила на нее взгляд.

«Мы не бросаем друг друга»

«С каких это пор эта часть Литании?»

Корина усмехнулась.

«Можешь *продекламировать* ее?»

«Литания?»

Гару повернулись и посмотрели на Хиро. Он стоял голый в форме хомида. Его лицо покраснело от стыда, и он дрожал. Еще одна паническая атака, и он снова впадет в бешенство, подумала Корина.

Зои посмотрела на свою сумку.

«Хорошо, будем надеяться, что это сработает. Лис, убери этих парней отсюда. Стивен, постарайся доставить детеныша в Умбру - возможно, твой домашний единорог может помочь, - Стивен ощетинился, но не ответил, - Я собираюсь задержать полицию».

Корина покачала головой. Полицию не нужно задерживать. Если Ищущая стая могла исчезнуть в Умбре, они могли бы пробраться в септ Каменного неба. Зои не думала о стае или их безопасности, она просто хотела выпустить пар. Но Стивен и Лисистрата уже исчезали, Стивен держал за руку испуганного Лунатика и тихо шептал ему.

«Зои!» - Корина не знала, что она скажет, ей просто нужно было импровизировать.

«Что?» - арун не стала поворачиваться.

«Оставь копов в покое».

Зои склонила голову и медленно обернулась.

«Снова бросаешь мне вызов?»

«Нет. Я говорю тебе. Оставь их. Мы можем просто уйти.»

Снаружи голос полицейского, усиленный рупором, заставил их обоих вздрогнуть.

«Мы заходим. Бросайте оружие».

Интересно, что за херню им сказали, подумала Корина.

Зои оглядела свою напарницу сверху вниз.

«И с чего бы мне это делать?»

Галлиарда охватило вдохновление.

«Я скажу тебе почему. Помнишь, что Виктор сказал нам, прежде чем мы уехали? О той другой Ищущей стае и о том, как они ходили, полагаясь только на Завесу, а затем этот гребаный парень из Теневых владык появился из ниоткуда, когда они были в Новой Англии, и судил их всех за нарушение Завесы? Это против гребанной Литании, Зои. И это все еще относится к нам. Особенно к нам. Мы только раскроем себя этим парням.»

Она указала на улицу.

Зои глубоко вздохнула и протянула руку.

«Не сомневайся, мы еще поговорим об этом позже».

Корина не ответила, просто схватила свою альфу за руку и прошла через Барьер.

• • •

Я допиваю воду. Элтон смотрит на меня. Многие галлиарды, которых я видела, делали такие драматические паузы в конце своих историй, прежде чем рассказать «кульминационный момент». Некоторые утверждают, что это нужно, чтобы усилить драматическое напряжение, но на самом деле, это для того, чтобы смочить горло.

Он подсказывает мне, прежде чем я снова начинаю говорить. Грубо, но мы же просто болтаем здесь.

“Так что же случилось?”

«Ну, оказалось, что Хиро - Теневой владыка, Хаккен, один из восточных парней. После того, как мы привезли его обратно, его Родня из Японии боролись за него с Владыками в Сиэтле. Какое-то время он оставался в Фонде, а потом, кажется, переехал в Киото.»

«А что полиция сказала насчет офиса?»

Я пожимаю плечами.

«Даже не знаю. Не интересовалась. Септ Каменного неба, очевидно, был не очень доволен нами, поэтому мы не стали разбираться. Я почти уверена, что, если бы были какие-то серьезные проблемы, мы бы об этом услышали.»

Он наклоняется вперед.

«Ага, вот в чем дело. Я понимаю, что у вас были проблемы, из-за отсутствия филодокса, но вы все сделали правильно. Я имею в виду, что ни говори, но вы действительно знали Литанию…»

«Ты упускаешь главное, - говорю я. Я действительно не очень хороший рассказчик. Я предпочитаю делать мультимедийные вещи, чем рассказывать истории, что, конечно, ограничивает мою привлекательность за пределами моего племени, – Мы были на волоске от того, чтобы убить друг друга. Если бы полицейские увидели нас, или если бы мы с Зои действительно поцапались, кто знает, что бы случилось? Но если бы с нами был кто-то, кто знал Литанию, кто-то, кто был обучен ей, все были бы в порядке, потому что он процитировал бы ее, и никому не пришлось бы отступать. Это очень важная роль. У всех покровительств есть своя роль.»

Я уже начинаю раздражаться. Элтон все еще снисходительно улыбается, и я не знаю, намеренно он это делает или нет.

“Я знаю. Моя роль - задавать вопросы, верно? Удостоверится, что традиции не тянут нас вниз, и я не понимаю, почему с группой профессионалов нам нужен арун.»

Я тут же возражаю.

«А кто поведет нас? Кто будет нас вдохновлять? Я имею в виду, что могу сделать это с небольшим количеством времени и подходящим оборудованием, но не в крайнем случае. Что произойдет, когда на нашу стаю набрасываются какие-то Танцоры или что-то еще, и нам нужно быстро соображать? Недостаточно того, что мы все состояли в стаях раньше, потому что никто из нас четверых не был выбран Луной в качестве Духовного воина. Это может означать, что кто-то может быть ранен или убит, а я больше не хочу испытывать свою удачу .»

Покровительственный взгляд Элтона исчез. Похоже, он обдумывает мои слова, и это хорошо. Я делаю глубокий вдох. Я чувствую себя немного взвинченной; наверное, я немного разгорячилась из-за всего этого.

«Тогда скажи мне вот что, - говорит он, - А что будет, когда наступит Апокалипсис, и все скажут: «это не моя Работа»?»

Черт побери, у меня нет ответа на этот вопрос.



Введение: Любимцы Селены

Виновно отклонение луны:
Она как раз приблизилась к земле,
И у людей мутится разум.
— Уильям Шекспир, *Оттело* (пер. М.Лозинский)

Что такое Покровительство?

Для начала, это намного больше, чем просто выбор карьеры или социального статуса. Покровительство влияет на каждый аспект жизни Гару; это оказывает глубокое и сокрытое влияние на то, кем он является и почему. Покровительства определяют не только то, как Гару будет рассматриваться в Нации, но и то, как он будет взаимодействовать с окружающим миром. Как и в случае с Традициями магов и Кланами вампиров, существует стандартный отказ от ответственности, что Гару не определяется его покровительством, и игрокам не стоит думать, что каждый галлиард будет веселым менестрелем или каждый арун - покрытым кровью берсеркером. Гару индивидуальны, и их личная природа выходит за пределы обычной комбинации породы, племени и покровительства, которая указана в листе персонажа.

В этом случае, однако, мы должны сбалансировать это с оговоркой в другом направлении: Покровительство имеет значение. Серьезное. Покровительство - это не просто стереотип или социальная группа, созданная оборотнями. Покровительства имеют мистические, духовные и психологические аспекты, которые влияют на характер Гару, а также различие в ракурсе, уникальность точки зрения каждой из сторон и общие черты, которые они разделяют. Таким образом, следует поощрять игроков на исследование архетипа, а не уничтожать или тупо следовать стереотипу: арун-пацифист или галлиард, которого вообще не волнуют легенды и истории - это больше извращение, чем креативность.

Поскольку под покровительством понимают не просто социальные группы, тогда что именно они представляют из себя? Их можно сравнить с некоторыми реальными социальными системами (такими как кастовая система Индии), но такие сравнения редко оправдывают себя. Касты пытаются заставить людей выполнять определенные роли, в то время как покровительство вовлекает людей, рожденных с мистически продиктованной способностью выполнять определенную задачу или социальную роль. Из-за мистической составляющей и духовных связей, которые представляет собой покровительство, в нашем реальном мире нет ничего похожего на это, то и покровительство нельзя считать каким-то реальным общественным институтом. Конечно, они могут показаться жестко ограничивающими современные чувства - и многие молодые Гару из городских племен, такие как Стеклоходы, придерживаются именно такого мнения: система устарела и нуждается в либерализации. Но в то время как некоторые Гару могут чувствовать, что покровительство дает какие-то ограничения, очень немногие действительно считают, что они лично не подходят для роли, назначенной им Луной. Это резонирует с их бытием таким образом, что они не могут рационально существовать в обществе, и большинство Гару чувствуют себя благодарными за то, что имеют нишу, в которой они могут найти подлинное удовлетворение, а не злы на то, что их заставляют выполнять роль, к которой они не принадлежат. Дело в том, что согласно мистическому указу, это единственная роль в жизни, которая наиболее естественна и полезна для существа, которым она принадлежит. Звезды и цикл рождения никогда не совершают ошибок.

Важным побочным эффектом этого является то, что, если только в ситуации не будет присут-

ствовать какой-то глубоко неестественный фактор (например, психическое заболевание, порча Вирма или ужасные страдания), Гару может в конечном итоге найти истинное удовлетворение, выполняя обязанности своего покровительства. Это буквально цель, ради которого он был создан, и ничто во вселенной не принесет ему столь же глубокого удовлетворения и оправданной гордости, чем быть воплощением его лунного знака.

Покровительство - это профессия. Это, разумеется, не столько профессия как таковая, сколько мирская отправная точка, как и любая другая. Если племя сравнимо с реальной этнической принадлежностью, то покровительство тесно связано с выбором профессии. Подобно инженерам, учителям или полицейским, представители разных покровительств разделяют профессию и общую совокупность навыков, и это дает им определенное товарищество и понимание с другими людьми своего рода. Гару нуждается в обучении в свои ранние годы, чтобы выполнять роль, которую ставят перед ним; в то время как некоторые особенно националистические племена нарушают этот порядок, в основном, новички получают большую часть своего обучения, сгруппированного под покровительством, а не племенем. Галлиард должен выучить легенды, арун должен овладеть каждым аспектом военного ремесла, а теург должен обучиться тонкостям общения с миром духов.

Покровительство - это образ мышления. Поскольку долг, который оно влечет за собой, настолько всепоглощающий, знак Селены Гару отражает то, как она смотрит на мир. Для аруна мир состоит из вещей, которые представляют угрозу для Гайи, каэрна, стаи и его самого; вместо этого теург видит мир как серию загадок, которые нужно исследовать, обдумывать, понимать и в конечном итоге использовать. Галлиарды, изучая легенды, начинают видеть сам мир как живую, меняющуюся историю, в то время как филодокс видит то, что предстает перед ними с точки зрения долга, справедливости и почтения. Нельзя сказать, покровительства налагают на Гару какие-то ограничения в восприятии - как раз наоборот. Обладая определенным взглядом на мир и твердым пониманием своего места в нем, Гару получают больше возможностей для взвешенного суждения и эффективных действий, чем они имели бы с более индивидуалистической культурой самоопределения. Следует признать, что иногда эти суждения в основном сводятся к тому, чтобы передать проблему экспертам - галлиард обычно находит теурга, сталкиваясь с тайной духа, - но факт остается фактом, что покровительство - это одна из вещей, которая позволила им выжить.

Покровительство - это обязательство. У Гару глубокие личные связи с их стаей или тотемом септа, но их связи с Луной, хотя и более обобщенные, столь же сильны. Сама Луна - глубоко запоминающийся образ для Гару - она не только восполняет их Ярость; это подтверждает их место во вселенной, дает им силы продолжать сражаться в пустынном мире и символизирует их собственную непостоянную, изменчивую природу. Если Гайя - возвышенный идол, непорочная дева, под чьим знаменем сражается Гару, то Луна подобна благородному сеньору, заботящемуся крестному родителю и страстному любовнику - все в одном лице. Оборотни чувствуют невероятное родство с ней и преданность ей, а простая, объективная истина заключается в том, что, хотя тотемы и дают несколько полезных Даров наряду с небольшим запретом, Луна дала Гару самую суть их природы: изменение формы, Ярость и все остальные силы своего покровительства.

Цена этих удивительных Даров - это ужасное бремя, долг, который никогда не закончится, но тем

Смена Покровительства

Механические аспекты смены чьего-либо покровительства обсуждаются в Обряде Отречения (**Оборотни**, стр. 157), но социальные последствия этого нужно изучить немного глубже. Предопределение является объективной реальностью для Гару, и отвергнуть Покровительство, которую астрология предоставляет Гару, - это, по сути, предательство Гайи и намерений Луны. Конечно, есть много причин, по которым оборотень может захотеть это сделать - кроме астрологии, Гару все еще являются волевыми существами, которые со временем развиваются и изменяются в соответствии со своим опытом. Обвинение может стать бременем, мертвым грузом на шее Гару, уводящим его в страдания, горечь и, в конечном счете, в развращенность - это особенно верно для мрачных покровительств, таких как Полнолуние. Кроме того, в этот испорченный век нет никаких реальных доказательств того, что Луна, всегда капризная душа, действительно лучше всех знает, как определять жизненные пути для своих переменчивых детей. И даже если она так считает, на другой стороне трава всегда выглядит зеленее.

Политика в этом отношении почти такая же, как и следовало ожидать - на взгляд консервативных племен это является кощунственным отказом от долга, в то время как более современные племена придерживаются взгляда «по личному выбору», а Костегрызам, как обычно, действительно плевать. До тех пор, пока Гару действительное делает что-то полезное, чтобы защитить Гайю и противостоять Вирму, то что в этом такого? Однако социальная динамика персонажа навсегда меняется вокруг тех, кто знает об этом решении. Взгляд оборотня на мораль - это не столько дихотомия добра и зла, сколько естественное и противоестественное - а что может быть более противоестественным, чем отказ от роли, которую сама Луна отвела тебе? Это космологическое высокомерие напоминает многим традиционалистам о слабых путях современных хомидов - и эта идея подтверждается тем фактом, что очень и очень немногие волчата выбирают смену покровительства, даже по сравнению с крошечным числом хомидов Гару, которые это делают.

Хорошей аналогией для смены покровительства в обществе оборотней является изменение пола в человеческом обществе - оно столь же радикально, неправильно понято и социально стигматизировано. Независимо от того, являются ли сверстники Гару догматичными или терпимыми, их что-то глубоко тревожит в существе, которое предполагает, будто знает больше, чем Целестины, и отвергает их решение о своей судьбе. Потребность изменить свое покровительство не обязательно является морально или этически неправильной, однако это не означает, что Гару не чувствуют этого.

не менее большинство Гару с радостью принимает его на себя. Галлиард никогда не позволит забыть о наследии или мудрости своих предков. Филодокс сохранит справедливость и традиции своим умирающим дыханием, если это будет необходимо. Арун буквально отдаст свою жизнь, чтобы защитить Гайю, если возникнет такая необходимость. В конце концов, они выплачивают долг, столь же сильный, как тот, который люди чувствуют перед самыми любящими, самоотверженными родителями. Как и средневековые рыцари, идеальная преданность Гару своему назначенному долгу абсолютна. Конечно, Мир Тьмы далек от идеала, так растет и число Гару, которые так или иначе предали свой долг. Также, как у средневековых рыцарей, приверженность обязанностям покровительства очень стилизована и формальна в культуре Гару. Система Почета демонстрирует огромное влияние, которое покровительство оказывает на престиж в обществе Гару, и Рассказчик, желающий подчеркнуть рыцарский аспект покровительства, должен строго применять наказания, имеющие отношение к Почету, за действия за пределами своей роли.

Подводя ваше Покровительство

Многое в этой книге посвящено описанию обязанностей, которые выполняет оборотень данного ему покровительства, а также подхода к ним. Нормальным предположением будет то, что игрок будет играть персонажа, который пытается соответствовать требованиям его покровительства, учиться на своих ошибках, взрослеть в своей роли и, в конечном итоге, стать надеждой Нации Гару. Оборотень во многих отношениях - игра о том, как найти свою нишу и научиться быть полезным для вашего общества, и это путешествие является неотъемлемой частью отображения покровительства в игре. Но не каждый Гару отвечает (по общему признанию, очень суровым и строгим) требованиям покровительства - так что же делать с Гару, который потерпел неудачу?

Среди Костегрызов Маргарет «Мэг» Элли-Уокер усвоила урок, что справедливость - это шутка; как можно ожидать, что она будет исполнять свою роль филодокса, когда она даже не сможет заставить себя поверить, что справедливость существует? Кровавый Мех - это Арун, который давно бросил сражаться за Гайю, хотя он этого не понимает. Теперь он борется только за свою личную славу, используя свою превосходящую силу, чтобы доминировать над всеми вокруг. Саманта Два дерева - ведьма в классическом смысле - для нее духи - это ресурс, которым нужно пользоваться и которым можно злоупотреблять, и она держит всех вокруг себя в неведении, скрывая эти тайны и полагая, что это отличительная черта Теургов. Петр Голос львов видит истину только как средство для достижения цели: содействие Серебряным клыкам и клевета на любые племена, которые стремятся захватить их власть. Горе Костегрызу, ищущему славу в каерне этого галлиарда; он куда более скользкий, чем древняя пиявка.

Все это действительные и интересные концепции для персонажа игрока, хотя они вряд ли являются идеальными представителями своих покровительства. Уместно ли отыгрывать такого персонажа? Конечно, но есть несколько вещей, которые вы должны иметь в виду. **Оборотни** - это система, в которой карма - очень реальная сила, по крайней мере, в том, что касается долгов перед духами - и те, кто нарушает свои обещания (а это, по сути, является эгидой), в конечном итоге получат то, что заслуживают. Даже без этого драматическая необходимость требует, чтобы предатели и нарушенные клятвы, в конечном итоге, попались на своих собственных грешках. Отыгрывание стремительного погружения в порчу и безумие может быть увлекательным, равно как и танцы на краю пропасти, прежде чем получаешь удар по лицу своими же грехами и оказываешься разорванным в надежде получить искупление, пока не поздно.

С другой стороны, для **Оборотней** не совсем уместно ожидать, что ваш персонаж сможет выполнять свои духовные обязанности и быть «достаточно умным», чтобы из раза в раз одерживать победу. В конце концов, что за история была бы у Макбета, если бы пара с окровавленными руками закончила историю как бесспорные правители всей Шотландии, без видимых последствий? По сути, если вы хотите сыграть персонажа, который предает свое покровительство, будьте готовы принять последствия трагической фигуры и не отрекаться от падения (как игрок), когда оно наступит. Вместо этого, примите это и извлеките всю драму из провала вашего персонажа (или смиряющего искупления), которую вы можете. Только не ожидайте, что Рассказчик вознаградит вас за корыстное предательство - это не то, чему посвящена игра **Оборотни**.

И, конечно же, здесь также применимо типичное предостережение, которое относится к любому виду сильно эмоционально заряженной ролевой игры: убедитесь, что вы не занимаете собой весь эфир и мешаете ролевой игре других игроков. **Оборотни** - это не просто игра о нечеловеческой, но все же очень социальной культуре, которая верит в обязанность человека к большему благу - это игра, в которую играют вместе и развлекаются вместе.

Как использовать эту книгу

В этой книге до крайности простая структура - в каждой главе подробно описывается покровительство, от общих целей до различий между племенами, добавления новых Даров или других правил, соответствующих каждому лунному знаку. Это довольно очевидно.

Информация, содержащаяся на этих страницах, не предназначена для ограничения - она должна вдохновлять, а не ограничивать. Например, читая раздел об архетипах теурга, вы можете узнать своего персонажа или, напротив, найти направление своего дальнейшего развития. Возможно, вам понравятся несколько архетипов, и разные сочетания могут помогут сформировать разный подход. Хорошо то, что данные архетипы - простые строительные блоки, не более того.

Так что прочитайте книгу и поделитесь ею с другими игроками. Подумайте о том, насколько близко вы хотите приблизиться к идеальному представителю вашего покровительства, и насколько близко вы хотите приблизиться к более реалистичному оборотню, рожденному под вашим лунным символом. Запустите поисик или программу, которая скажет вам, каков ваш собственный лунный знак, если хотите. Надеемся, вы найдете что-то новое о покровительстве вашего персонажа, что добавит новый элемент в вашу игру.

А если не получится, то конечно, всегда есть Обряд Отречения…


GAN

Глава 1: Вопросы без ответов

Природа никогда не ошибается. Если она порождает дурака, значит, она этого хочет.
— Джош Биллингс

Наставление

Лунный свет осветил центр каэрна, и только яркие глаза собравшихся сверкали в свете факелов. На вече проходили стандартные события, с церемониями, песнями и напитками. Теперь настала пора одной из лучших частей, по крайней мере, для большинства Фианна: рассказывание историй. Один из люпусов подтолкнул своего товарища по стае холодным носом.

«Вперед. Расскажи.»

Молодой Лунный Танцор пожала плечами.

«Я не знаю. Похоже, надо бы добавить еще несколько деталей и…»

«Расскажи ее! - призвал ее спутник, желтовато-коричневый волк с карими глазами, - Время пришло. Луна молодая. Расскажи историю.»

«Ну… ладно,» - галлиард встала, а ее соседи выжидательно наблюдали за ней.

«У меня есть история, которой можно поделиться, - начала она, - рассказывающая о нашем мудром вожде, когда он был всего лишь детенышем, только прошедшим Первое изменение, молодыи и незрелым.»

Смешки пронеслись по толпе, но они быстро стихли, внимая рассказу.

«У нас есть сильная традиция преподавания здесь, в день Благословения Бриджит, и это история учения и уроков. Многие из вас, без сомнения, думают, что молодой Блеск в Ее оке постиг свою первую мудрость у подножия Горбатой луны, такой же, как он сам, - Она быстро взглянула на люпуса из своей стаи, который оскалился, зная, что грядет, - Я здесь, чтобы сказать, что по собственным причинам, первый вождь септа отдал его одному из Новых лун, из племени Костегрызов. Я вижу вопросы в ваших глазах. Почему мудрый Полумесяц делает такую, казалось бы, глупую вещь? Чему мог научить детеныша, судьбой которого было путешествовать, петь и хранить наши легенды, тот, кто прославился как вопрошающий и бунтарь?»

Танцор Луны сидела, глаза всех по-прежнему смотрели на нее.

«Слушайте же, и я сплету эту историю воедино.»

Во тьме Луны

Йен проснулся от раздражающего удара ковбойского ботинка с острым носком в ребра. Щурясь от солнца, пробивающегося в окно, он увидел Андреа, возвышающуюся над ним. Черт возьми, неужели она никогда не спит? Прошлой ночью она рассказывала анекдоты у костра до самого рассвета, а сегодня утром выглядела так, словно и не смыкала глаз. Он застонал.

«Проснись и пой, красавчик, - рассмеялась она, и ее техасский говор обжег ему уши, - Ну ты и слабак. Давай же, у нас есть дела, люди, которых нужно увидеть, и места, которые нужно посетить.»

«Уххх. Сколько сейчас времени?» - Пробормотал Йен.

«После полудня, а ты проспал не меньше четырех часов. Вставай. - носок снова ткнул его, на этот раз гораздо сильнее, - Боже, я слышала, что Фианна-кучка ленивых пьяниц, но ты просто превзошел эти ожидания, малыш.»

Йен почувствовал, как его пронзила волна гнева, но тут же отбросил ее в сторону.

«О'кей, встаю-встаю, - Он перекатился на ноги и стер с лица остатки сна, - А что, черт возьми, такого важного, что мы должны вставать так рано?»

Рагабаш склонила голову набок в ответ на его понимание "рано."

«Поездка в город. Наш прославленный лидер поручил мне присматривать за тобой в этом месяце, и пришло время тебе кое-что узнать о жизни.»

Молодой человек выглядел смущенным.

«Я ничего не понимаю. Я думаю, что хотел бы начать учиться у другого галиарда. Без обид, - быстро добавил он, - но ты родилась не под той же Луной. Так почему же ты учишь меня?»

Рагабаш усмехнулась.

«Может быть, они жалеют тебя, откладывая миллионы песен, танцев и песнопений на потом. Или, может быть, они хотят немного помучить тебя, позволив тусоваться со мной и моими приятелями. Черт, даже не знаю. Но когда Блейз отдает приказ, я обычно стараюсь повиноваться, если только не ясно, что она плохо соображает. И я никогда не знала, что такое может случиться. - Она бросила ему свитер и джинсы с пола, - Не то чтобы ты не симпатичный и все такое, но это не Марди Гра, и легавые Нового Орлеана могут сказать кое-что неприятное о голом подростке. Я подожду тебя снаружи.»

Йен покачал головой и начал одеваться.

Азы

Йен и представить себе не мог, что оборотень может водить машину; Андреа водила - уродливый зеленый Фольксваген. Она припарковала машину на Джексон-Сквер, даже не потрудившись запереть двери. *Ничего удивительного*, подумал Йен, *кто-то должен быть сумасшедшим, чтобы украсть эту отвратительную тачку*.

«Я умираю с голоду. Давай перекусим,» - сказала Андреа, и вскоре они уже рвали на части большие муфулеты и пили пару Темных Дикси Вуду, сидя на уединенной скамейке у реки.

«Ну что ж, посмотрим. Думаю, мне нужно начать с разговора о себе. Я - Новолуние, Рагабаш. Об этом ты уже в курсе. Но бьюсь об заклад, ты не имеешь ни малейшего представления о том, что мы делаем для нашего народа в целом, не так ли?»

«Э-э, я думаю, что вы, ребята, вроде как поддерживаете ясность мысли и прекращаете драки и все такое, верно? И вы шутите?»

Йен отчаянно пытался вспомнить то, что узнал перед Обрядом посвящения, но ничего не получалось.

Андреа кивнула.

«Не плохо. Это, безусловно, часть того, что значит быть Новолунием. Но это лишь малая часть целого. Вспомни свое собственное покровительство, к примеру. Все ли Галиарды музыканты? Черт возьми, нет. Также, не все из нас комедианты.»

"Вот тебе история о рождении первого рагабаша. Давным-давно, когда мир был новым и все такое, Гайя заскучала. Она делала все так, как хотела, но все было слишком идеально. Кто эта цыпочка, о которой всегда говорят Черные фурии...Ах да, Арахна. Дело в том, что когда что-то безупречно, это оскорбление природы. Поэтому Гайя решила вместе со своей подругой Луной, что оборотни, рожденные под новой луной, станут символами того, что если люди слишком стараются быть совершенными, надутыми, слишком впечатленными собой, им нужен хороший пинок под зад.»

«Я думал, что честь несовершенства принадлежит метисам,» - сухо заметил Йен.

«*Похоже, она взяла эту историю со стен в туалете*», - подумал он про себя.

Андреа покачала головой.

«Харе прерывать мой рассказ. Может, ты и галлиард, но я все равно держу свой хвост выше твоего. Так на чем я остановилась? Ах да, цель Новолуний. Правильно. В общем, мы - то, что называется, "вопрошатели пути". Мы тоже привносим немного легкомыслия во всю эту тусовку. Боже правый, мы бы покончили с собой, если бы нам не было над чем иногда посмеяться. Мы оба знаем, что быть одним из воинов Гайи - это серьезная работа, но слишком много этой суровой и возвышенной чепухи истощает силы. Мы можем заключить мир или развязать войну. Мы можем проделать дырки в лучших планах Аруна и Полумесяца, и спасти задницу каждого в процессе.»

Йен на минуту задумался.

«Значит, ты вроде как следишь, чтобы в стае не относились к себе слишком серьезно, а также создаешь проблемы и тестируешь их решимость.»

Андреа улыбнулась.

«Именно. Умный парень. Схватываешь на лету.»

Хорошо известное остроумие

«Ну, я думаю, мне лучше поведать тебе о хорошо известных Новолуниях, потому что если ты не сможешь ответить на кучу вопросов об истории и текущих событиях, то тем, кто будет пожинать твои ошибки буду я, - Андреа допила пиво и выбросила бутылку в мусорное ведро, - Пойдем, познакомимся с моим приятелем. Он тебе понравится, даже если он задрот.»

Йен шел рядом с ней, впитывая атмосферу старого города. Казалось, что прошло больше шести месяцев, как он приехал сюда с родителями, только для того, чтобы обнаружить, что в его наследии было больше, чем он когда-либо думал. И гораздо больше дерьма в мире, чем он был готов принять.

«Ты когда-нибудь читал "Мило и волшебная будка"?» - Спросила Андреа, прерывая его мысли о прошлом.

«Э-э, не помню,» - ответил Йен.

«Фигово. Я нашла экземпляр в сумке какого-то богатого сопляка на этой самой улице. Он, конечно, не читал ее, так что я позаимствовала ее. Хороший материал, должен быть обязательным чтением для любого Новолуния. Во всяком случае, можешь считать это своим мифо-поэтическим пу-

тешествием. Ты не встретишь ни одной собаки по кличке Ток, но я гарантирую, что люди, которых ты встретишь, будут довольно интересными. Пища для будущих историй.»

Они завернули еще за пару углов и свернули в глухой переулок. Андреа постучала в металлическую дверь и стала ждать. Через минуту дверь со скрипом отворилась. Йен последовал за ней в помещение, похожее на центр управления полетами НАСА.

Компьютеры занимали почти каждый квадратный дюйм пространства, а то, что не было занято жесткими дисками, покрывали бумаги, а также какая-то засохшая субстанция, пахнущая несвежей пиццей. Компьютеры тоже были не обычными настольными моделями, а большими серверами с множеством мигающих огоньков. Йен мог бы пройти между компьютеров, но не через весь этот хлам. Прямоугольная комната была полутемной, стены скрыты газетными вырезками и журнальными статьями. Йен поднял глаза, когда из дальнего конца кабинета, если гоо можно таковым назвать, выбежал парень. Копна седых волос и розовые глаза выдавали в нем метиса, но его быстрая оценка гостей была пронзительной. Он позволил Андреа быстро поцеловать себя в щеку.

«Йен, познакомься с моим давним приятелем Эдуардо. Эдди, это мой новый подопечный, Йен. Эдди - Стеклоход, - добавила она, - Такой же рагабаш, как и я.»

«Ты же не раскрыла самые лучшие моменты?- спросил Стеклоход. Его голос был высоким и скрипучим, - Потому что, если вы начали углубляться в детали без меня...»

«Не, ничего особенного. Просто кое-что о Луне. Я сохранила рассказы о героях Новолуния и племенные моменты, чтобы ты мог тоже поучаствовать.»

Эдди кивнул.

«Отлично-отлично. Ну, давай, начинай. Будь уверена, я подкину свои два цента, когда почувствую, что ты облажалась.»

Андреа закатила глаза.

«Да пофиг. Хорошо, тогда я хочу рассказать вам о нескольких именах, которые нужно знать, некоторые хорошие, некоторые плохие. Первое место в моем мысленном списке занимает Костегрыз...»

«Рисуешься,» - пробормотал Эдди.

«Чья сейчас очередь, а? Как я уже говорила, когда меня так грубо прервали, один из самых известных Новолуний моего племени — парень из Вашингтона по имени Треснувшие зубы. Некоторые Рагабаши, как видишь, склонны к политике, и я думаю, что у него большой опыт. Работает с комитетами политических действий, а также с вашими заурядными протестующими. В подобном же направлении работает один из ваших Фианна, парень по имени Стюарт Браун, хотя оборотни называют его В Погоне за Правдой. Он вроде журналиста, который время от времени раскрывает довольно сенсационные истории и сюжеты.»

«И не забывай, что Луна также научила нас играть в трикстеров, даже если это не единственный способ добиться успеха, - вставил слово Эдди, - Я много слышал об этом старейшине Вендиго по прозвищу Атакующий бык. Судя по всему, у него великолепная репутация не только шутника, но и того, кто является безупречным планировщиком. Некоторые говорят, что он может ударить по эго, заслуженно, конечно, так остро, что вы осознаете это только по прошествии нескольких часов спустя.»

Андреа очистила место на столе и села, поджав под себя ноги.

«Шутки - это часть игры, как могла бы сказать тебе Джулиша из Тысячи Масок. Она Африканская Черная фурия, которая, по-видимому, никогда не появляется дважды в одном и том же образе. Как мошенник - она настоящий ад на колесах. Но не забывай, что Рагабаш также может быть крутым воином. Один из них, с которым я не хотел бы иметь дело, - это Потомок Фенрира по имени Стиггхальф Костолом, или какая-то скороговорка, очень близкая к этому имени. Для него вопрос о том, как ведут себя оборотни, - это драка с тем, кто случайно оказывается поблизости.»

«Избавь меня от Потомков и их обычаев, - перебил Эдди, - Тебе также нужно рассказать ему о другом скандинавском подонке, Страже мертвых. Новолуние, может быть, но он сошел с ума, если вы понимаете, что я имею в виду, и поимел все племя.»

Андреа прочистила горло.

«Ладно, я не говорила, что они идеальны. И прежде чем ты заговоришь об этом, я знаю, что у бедных Безмолвных странников тоже один сумасшедший. Они называли его Абнатха Смеющийся. Но это всего лишь двое из целого списка героев Новолуний.»

«Ты можешь сказать, что Красный коготь Рагабаш Кривоногий в здравом уме, Энди?» - Возразил Эдди.

«Нет, но подумай, что пришлось пережить всем Красным когтям. И Кривоногий – метис, для понимания. Так что он немного экстремален. По крайней мере, он хотя бы что-то делает, кусает волков за задницы и вовлекает их в дело. Я не возражаю, чтобы ему за это воздали должное, - она раздраженно фыркнула, - Большое спасибо, я совершенно потеряла ход своих мыслей.»

Эдди ухмыльнулся.

«Тогда позволь мне немного вмешаться. Если мы не упомянем Селесту, Идущую по Спирали Назад, наша подруга Зофия будет уязвлена. Селеста, предположительно, это Серебряный клык, который серьезно надирает задницы. Она известна во всем мире, и некоторые люди говорят, что она уничтожила пораженный Вирмом каэрн в одиночку. Хотелось бы мне с ней познакомиться, если представится случай. В любом случае, мы, вероятно, пропустили несколько знаменитых Новолуний, но существуют и такие личности, о которых Галлиарды точно захотят поведать песни и легенды. Я хочу, чтобы ты запомнил, что, хотя нас немного, мы так же важны, как и любой Арун.»

Играя роль

«Любишь фильмы, малыш? Ты когда-нибудь видел оригинальные Звездные войны? Сейчас это старый фильм, настолько, что даже некоторые старейшины, возможно, слышали о нем. Видишь ли, они не часто ходят в кино, потому что большинству из нас довольно трудно выходить на улицу после первого изменения. Я не сомневаюсь, что Хан Соло был бы Рагабашем. Аааx, какой парень! У него были смелость, остроумие

и взгляды, чтобы привлечь к себе внимание. Ну, как и он, многие из нас, новолуния, причудливы. Мы наслаждаемся остроумием и никогда не позволяем людям угадывать, что мы собираемся делать дальше. Это держит всех в тонусе. И я держу пари, что Энди не сказала тебе, что мы служим своего рода рычагом давления на изменчивую природу нашего общества. Что я имею в виду под этим? Все довольно просто: когда оборотню вот-вот сорвет крышу, иногда нужно легкомыслие, чтобы выпустить пар, чтобы не выпустить весь этот гнев на бедного родича или невинного свидетеля. Рагабаш может помочь поднять настроение и сохранить холодную голову. Не думай, что подобная нервотрепка обойдет тебя стороной. Тебе когда-нибудь приходилось стоять между двумя Арунами, которые были готовы оторвать друг другу головы без видимой на то причины? У меня бывали такие ситуации, и хотя это не совсем весело для меня, поскольку явно превосходит другие возможности. Послушай, мы - вымирающая раса. Нам нельзя ошибаться и обманывать друг друга, только не сейчас.»

«Кроме того, давайте не будем забывать человеческую часть нашей природы, - продолжил он, - Я не решаюсь назвать некоторых из человеческих героев и божеств *трикстерами* как таковыми. Некоторые из них были просто невероятно умными. Возможно, думать о них как о силе перемен, элементе хаоса в остальной статичной культуре - лучшая аналогия. Некоторые из этих персонажей взяты из легенд и, вероятно, имели под собой основание. Другие, возможно, были изобретением человеческого разума как средства объяснения необъяснимого. О ком я говорю? Ну, есть ваши типичные представители, которых мы обсудим позже, такие как Локи из скандинавских саг, Одиссей из греческих мифов и Койот у американских индейцев. Но ты когда-нибудь слышал о мистере Пауке? Он прямиком из Западной Африки, и потомки этого народа распространили его имя в Вест-Индии и Южной Америке. У мистера Паука много имен, вроде Ананси или Аннэнси. Он, конечно, шутит, но больше всего известен своей мудростью и креативностью. Есть цитата: “Мудрость паука больше, чем у всего мира, вместе взятого”. Это прямо из рассказов о самом мистере Пауке.»

«Один из моих любимых - Хануман, Бог Обезьян», - сказала Андреа. «Он лучший разведчик и занимает важное место на востоке, в таких разных странах, как Китай, Индия и Япония. Самым выдающимся умением Ханумана является его смелость и готовность совершить любой подвиг, каким бы диким или опасным он ни был, чтобы помочь своим друзьям. Это очень хороший пример для нас ».

Эдди погрыз ручку зубами, садясь на сломанный стул.

«Хорошо, вернемся к нашему духовному “я”. Нужно также упомянуть всю идею растущей и убывающей луны. Истинное Новолуние не является ни тем, ни другим - одна ночь угасания, одна ночь «настоящего» новолуния, а затем одна ночь нарастания, когда Луна снова начинает расти. И, конечно, невозможно сказать, что делает новолуние по-настоящеиу. Надо знать расписание. Но обычно Теурги могут сказать, *что* делает Луна, когда один из нас рождается. Те, кто родился под новолунием, ни растущим, ни



убывающим, не являются «самыми чистыми» Рагабашами, или, как любят говорить Теурги, не склонными к каким-либо действиям. Если ты, как и Энди, растущий Рагабаш, то у тебя слава веселого и беззаботного парня, что не очень хорошо для репутации, если вы хотите задать серьезный вопрос старейшинам. Я, я был рожден под убывающей луной, и считаю совершенно несправедливым утверждение, что у нас какой-то мрачный и суховатый взгляд на вещи, будто у Эдварда Гори. Как красноречиво выразился другой Новолуние, растущая луна может предупредить лидера септа о надвигающейся гибели с юмором висельника, а убывающая луна заберет много времени, чтобы описать каждую ужасную возможность, прежде чем добавить, что все не так плохо, как может кажется. Ну не совсем так, но подобные истории ты еще услышишь.»

Сердце септа

Андреа увидела свой шанс и сразу же включилась в разговор.

«Ну, Эдди умеет подбирать слова. Хорошо, позволь мне рассказать тебе немного о том, что делают Рагабаши в септе. Ты уже побывал на нескольких вече, участвовал в некоторых обрядах. Ты же знаешь, как это важно для нас. Но ты, вероятно, также заметил, как многое из того, что происходит в наших церемониях, управляется Теургами, Галлиардами и Полумесяцами.»

«Да, я тоже думал об этом, - сказал Йен, - Может ли Рагабаш занимать должность в септе?»

«Ну конечно! Если быть совершенно точным, они могут занимать почти любую должность, но немного реже видеть их в роли Великих старейшин, Мастеров обряда, Мастеров воя, Призывателей Вильда, Ловцов истины или Сказителей. Все эти должности лучше подходят Гару, рожденному для поддержания определенных традиций, а не для того, чтобы их нарушать.»

«Э-э, тогда что же остается?» - спросил Йен.

«Много чего. Обычно Новолуние высокого ранга заседает в Совете старейшин. Рагабаш - это большое преимущество в том, чтобы Совет увидел все стороны проблемы. Кроме того, Рагабаш действительно может помочь Аруну, который служит Смотрителем, действуя как Страж; он может быть глазами и ушами Полнолуния во время патрулирования. Точно так же, Новолуния становятся прекрасными Врагами Вирма или Хранителями земли.»

«Для Рагабаша, обладающего определенным обаянием и остроумием, всегда найдется роль Стража врат, - добавил Эдди, - Иногда им будет легче встречать и приветствовать другие септы и оборотней, потому что они приземленные и с ними легче разговаривать. Сейчас, некоторые стаи могут одаривать нас взглядами полными недоверия из-за нашей раздутой репутации шутников, но это не значит, что мы лишены здравого смысла, которым мы не побоимся воспользоваться, действуя в качестве посредников с другими септами.»

Душа Стаи

«Насколько это возможно, - продолжала Андреа, - Рагабаш часто должен выступать в роли рефери. Даже лучшие товарищи по стае ругаются и ссорятся, и чаще всего это здорово. Но это может выйти за рамки крайне быстро. Мы можем разнимать зачинщиков, а затем позволить лидеру стаи или Филодоксу разобраться в деталях. Кроме того, поддержание хорошего настроения членов стаи является важной обязанностью. Без сомнения, это работа Горбатой Луны, чтобы петь и заставлять всех веселиться, посредством истории и тому подобным, но если все будут мрачны, то мы можем взбодрить всех ничуть не хуже.»

«Более печальная обязанность Новолуний - помнить после битв о хороших временах, что пережили погибшие, - вздохнул Эдди, - Это естественно и правильно, мы должны скорбеть, но не до такой степени, что мы теряем или забываем, почему мы все еще живем. Иногда нам, Рагабашу, приходится кусать задницы наших напарников с разбитым сердцем, чтобы они поднялись и начали двигаться дальше. Это чертовски трудно сделать, когда вы тоже хотите полежать и поплакать. Но жизнь продолжается. Если мы сможем напомнить людям о счастливых моментах, это поможет преодолеть боль и горе, - Он улыбнулся Йену, - Надеюсь, пройдет достаточно времени, прежде чем ты когда-либо об этом будешь беспокоиться».

Точки зрения

«Ну, давай поговорим о племенах. Я думаю, что он знает их названия и тому подобное, но я хочу, чтобы он знал что-то конкретно о Новолуниях, - сказала Андреа, - Давай, Эдди, уверена, тебе не терпится начать. Начни с Фурий, почему бы и нет.»

Эдди криво улыбнулся ей.

Черные фурии

«Новолуния Фурий чаще всего кажутся довольно депрессивными. Некоторые считают, что, родившись без света Луны, им нужно выяснить, что они сделали, чтобы вызвать ее недовольство, поэтому они проводят большую часть своего времени, пытаясь исправить все, что может пойти не так. Фурии также кажутся более склонными к переменам, чем большинство Новолуний. Возможно, с точки зрения защиты всех женщин, многое еще предстоит изменить. Честно говоря, я не проводил много времени с кем-то из Фурий - я всегда отвратно действую на их последние нервы - но я слышал, что они могут быть даже более злобными, чем их соплеменники. Там, где Арун может просто разорвать насильника, месть Рагабаша, вероятно, будет затянутой, более болезненной и менее заметной для оборотней. Они сводят своих жертв с ума, прежде чем убить их, если несчастные жертвы не успеют покончить с собой раньше.»

Костегрызы

«Теперь позволь мне рассказать тебе немного о традициях моего племени рагабаш, - прервала Андреа, - У нас есть печально известные веселые Но-

волуния, а также грабители и карманники, мошенники и торговцы. Но хотя вы не часто видите их, по очевидным причинам, Рагабаши Костегрызов, часто является умельцами в хитрости и скрытности. Мы отлично умеем пробираться внутрь вражеских укрытий и выполнять разведку. Это все часть облегчения работы Полнолуний и Полумесяцев. Они - лучшие мускулы и лучшие планировщики, соответственно. Тут не поспоришь. Но без донесений разведки самые продуманные планы катятся ко всем чертям в мусорный бак.»

«Не забудь и про активистов, Энди, - подсказал Эдди, - Вы, ребята, можете соперничать с нами в этом отношении. Я знаю, что большинство оборотней держатся подальше от человеческих дел, но Костегрызы и Стеклоходы - два явных исключения. Подумайте о любой большой революции, и вы можете поспорить, что Костегрызы как минимум внимательно наблюдают за ней, по крайней мере. Это то, о чем Серебряные клыки не любят думать, понимаешь?»

Дети Гайи

«Я не хочу показаться сейчас несправедливым или суровым, - начал Эдди, когда Андреа вздрогнула, - но Новолуния Детей Гайи часто вызывают желание принять инсулин, такие уж у них высокие и идеалистичные цели, что они ставят пред собой. Луна, помоги мне, ты не сможешь помочь, но любишь и восхищаешься ими. У них высокие и благородные намерения. Их племя также оказывает им немалое уважение, потому что, поскольку многие Дети Гайи настроены на перемены, а Рагабаши занимают центральное место в предложении новых идей и практик.»

«То, что Эдди не упомянул, - нахмурилась Андреа, - особая склонность многих Новолуний Детей к миротворчеству. Они делают это больше, чем следует и неизменно вязнут глубоко по пояс в дерьме, которое заставит твои волосы встать дыбом, просто чтобы примирить или смягчить чье-то раздутое эго. Возможно, я не повела бы себя точно так же, но смелости им не занимать. Быть может, это не слишком умно, но надо отдать им должное за попытки.»

«Конечно, с другой стороны, у нас есть те, кто ставит под сомнение традиции, а в случае с Детьми Гайи они ставят под сомнение идею о том, что мир или переговоры обязательно являются ответом в любой ситуации. Вы когда-нибудь видели, чтобы Дитя Гайи ратовал за войну? Я видел и это еще что-то с чем-то, когда видишь, насколько остры копыта Единорога. И с хорошим Рагабашом, который ведет дело, прямо-таки страшно осознать, что другие Дети согласны с его аргументами.»

Фианна

«Тебе доводилось встречать Рагабашей из своего племени, Йен?» - Спросил Эдди. Молодой Фианна покачал головой.

«Фигово. У них довольно интересная работа, хотя мне бы она не понравилась. Из британской истории до нас дошел термин «творец королей». В обязанности Новолуний фианны входит следить за старшими и как бы держать их в узде. Самые известные из них, по крайней мере, так говорят, были способны сотворить или свергнуть великих лидеров, просто задавая вопросы и проявляя любопытство. Несколько удачно сказанных слов могут вызвать сомнения, и что ж, лидер должен быть безупречен. Не то чтобы те, кто пал, не заслужили этого, конечно.»

«Ты также можешь встретить одного из Рагабашей своего племени во время войны, - вмешалась Андреа, - Когда ты соберешься выучить те миллионы историй, о которых я тебя предупреждала, я уверена, что огромная часть из них будет о всех умных вещах, которые Новолуния Фианна делали на протяжении веков.»

Потомки Фенрира

«Я буду первой, кто признается, что я нахожу Потомков Фенрира немного, эм, экстремистами, - объявила Андреа, игнорируя фыркание Эдди, - Но они - такие, какими они являются: замкнутые на одной лишь идее уничтожения своих врагов любым возможным способом. Вот почему они не считают подлость Рагабаша такой уж плохой. Несмотря на то, что сказал бы Эдди, мои соплеменники имеют с ними немало общего, когда дело доходит до разведки. Они - хорошие тактики, которые не всегда получают уважение, которого они заслуживают от своих соплеменников; в конце концов, они используют хитрость и обман, чтобы победить врага. Но старейшины заботятся о том, чтобы к ним, по крайней мере, относились толерантно даже младшие Гару, потому что они знают, что все, кто использует всю свою силу против Вирма, достойны уважения - а ум возвеличивает силу. Мне приходилось встречать Рагабаша, который умел стравливать врагов друг с другом, значительно ослабляя их, прежде чем Полнолуния наконец ударят.»

«Вероятно, не случайно, что некоторые Рагабаши почитают Локи, - добавил Эдди, - Я не знаю, как много ты знаешь о нем, но главное в нем было то, что он был не просто человеком, который шутил. Если бы не он, у Одина не было бы Слейпнира, его восьминогого коня. На самом деле, он каким-то образом помог создать новую эру мира, в которой все будет зеленым и идиллическим. В любом случае, пища для размышлений.»

Стеклоходы

«Идем дальше, - вмешался Эдди, - Ты, вероятно, понял, что моя сфера - это хакерство. Это такой простой способ выразить себя, потому что иногда я чувствую, что работа с моими компьютерами почти, ну, в некотором смысле, сакральная. Наверное, как внетелесный опыт. Это обычная практика среди Новолуний Стеклоходов, но это только верхушка айсберга. В более широком смысле, то, чем мы занимаемся, это находим слабость в наших врагах и выставляем ее на обозрение нашим стаям. Этот фатальный изъян может быть чем угодно, от грязных дел в мире смертных до порчи Вирма. В любом случае, знание ахиллесовой пяты врага может помочь быстро и эффективно уничтожить его. Иногда нам приходится указывать и на слабости

наших собственных людей — проверять меры безопасности и тому подобное. У нас также есть репутация достойных активистов, как мы уже упоминали ранее, а также новаторов. Дайте нам шанс, и мы придумаем новый способ решения проблемы. Что-то вроде головоломок бокового мышления, если вы когда-нибудь сталкивались с одной из них.”

Красные когти

Эдди снова перевел взгляд на Андреа.

«Хочешь рассказать ему немного о Когтях?»

Андреа вздохнула.

«Йен уже слышал, что в наши дни им приходится туго из-за чрезмерной застройки земли и тому подобного. Поэтому я стараюсь быть немного снисходительной. Хотя, как и Потомки, Красные когти немного, эм, фанатичны. И в этом же духе Рагабаш почти никогда не бывает лидером. Но что он делает, так это предпринимает шаги, необходимые для того, чтобы держать Альфу в напряжении. Это означает, что он будет насмехаться над ним и даже издеваться над его авторитетом... с единственной целью показать свое горло.»

«Ты хочешь сказать, что он хочет, чтобы он напал на него?» - спросил озадаченный Йен.

«Не совсем так. То, что он делает, это усиливает доминирование Альфы, давая ему шанс подавить его. Я знаю, это немного странно, но не забывай, что даже в человеческой форме у нас есть язык тела и все такое, чтобы показать, кто здесь главный. Красные когти, как никто другие, помогают нам понять ту же самую концепцию в наших четвероногих формах.»

Теневые владыки

Эдди кивнул.

«Хорошо сказано. Ладно, двигаемся дальше, давайте поговорим о Теневых владыках. Э-э, он знает об этих парнях, так ведь?» - спросил он.

Андреа подмигнула.

«О, конечно, он даже встретил старика Серую мантию в септе. Они прекрасно поладили.»

«Ладно, - Эдди вздрогнул, - В любом случае, Новолуния среди Теневых владык имеют довольно интересный подход к своей работе, и служат лидерам племени в качестве соперников и противников. В наши дни большинство из них никогда не сомневаются в том, что они поднимутся на высокие и значимые должности; в любом случае это не их основная цель. Или, по крайней мере, так говорят. Что ж, давайте на мгновение взглянем на них поверхностно. Рассмотрим всех великих лидеров истории. У большинства был талантливый соперник или даже дружелюбный конкурент, который заставлял их стремиться к совершенству, чтобы стать лучшим в том, что он делает. Вот в чем суть Рагабашей Теневых владык - убедиться, что их лидеры - лучшие. Думаю, что это довольно неблагодарная роль.»

«Ты заставляешь нас почувствовать восхищение, - фыркнула Андреа, - Не будем останавливаться…»

Безмолвные странники

«Ладно, ладно, - уступил Эдди. - Давайте обсудим Безмолвных странников. Я не считаю, что ты обнаружишь многих из их племени неподалеку от септов, но держу пари, что ты встретишь одного рано или поздно. Как ты знаешь, они любят бродяжничать. Таким образом, они в курсе самых последних новостей. Может быть, у их Галлиардов есть самые странные и наименее известные истории из всех, но именно у Новолуний самые лучшие сплетни и новости. Как будто они собирают все эти лакомые кусочки и хранят их для будущего использования.»

«Некоторые из Новолуний также считают себя странствующими решателями проблем, - сказала Андреа, - Они готовы вмешаться и помочь сделать все, что нужно, где бы они ни оказались. В общем, довольно приличная компания, чтобы заводить друзей. Но в бою все совсем по-другому. Они чертовски страшные. Подобно духу мести, они появляются почти из ниоткуда, приносят холодную, безжалостную смерть и исчезают, как ночной ветер. Если кто-то разозлил Новолуние Странников, им лучше оглядываться через плечо до конца своих дней, потому что в конце концов они увидят свою гибель, возникшую позади.»

Серебряные клыки

«Сегодня вечером мы встретимся с Рагабашем из Серебряных клыков, - продолжала Андреа, - но, к твоему сведению, они немного другие. Эксцентричные, наверное, на твой взгляд. У некоторых из них довольно интересные личностные причуды, странные манеры. Но для довольно высокомерного племени в целом, Новолуния Клыков довольно приземленные. Опять же, они как бы между молотом и наковальней в том плане, что они часть племени, которое ценит свое прошлое и традиции превыше всего остального... и вот Рагабаши, чья работа состоит в том, чтобы подвергать сомнению эти пути и создавать новые идеи и верования. Изменения происходят довольно медленно среди Серебряных клыков, но те, что происходят, несомненно, связаны с хитростью Новолуний.»

«Интересно, знает Зофия о том какие Клыки в большинстве своем, и не действует ли Рагабаш на нервы своим темпераментным лидерам?» - спросил Эдди.

Андреа пожала плечами.

«Не знаю, но если она действительно так умна, как все говорят, то лучше пусть так и будет.»

Уктена

«Среди людей, которые очень любят свои секреты, Новолуния Уктена - лучшие хранители тайн, - сказала Андреа с восхищенной улыбкой, - Я не буду заходить так далеко, чтобы называть их *дознавателями*, но если ты когда-либо разговаривал с Рагабашем этого племени, Ты уходишь, не совсем уверенный в том, где находится твой разум. Они играют в обычные интеллектуальные игры и тому подобное, но то, что они действительно любят делать, это выходить в мир и собирать всевозможную информацию, а затем возвращаться с ней домой для, хм, давайте назовем это защитой.»

Эдди издал глухой смех.

«То, что моя любимая подруга здесь пытается сказать дипломатично, это то, что они будут



дважды говорить с вами, узнавать то, что вы знаете, а затем передавать это своим старейшинам, которые обдумают это и будут хранитт для дальнейшего использования. Вероятно, в их каэрнах спрятаны все типы секретов, которые можно найти. Немного страшно, если вы спросите меня.»

Вендиго

«Хорошо, тогда давайте закончим на Вендиго, - сказал Эдди, - Как и Уктена, они считают себя Чистыми, знаете ли, людьми не европейского происхождения, что пришли и забрали их землю. Может быть, это правда, что они имеют какую-то особую связь с Матерью-Землей. Я не то, чтобы знаю об их особой связи. Что я знаю, так это то, что они обычно высоко ценят Новолуние в племени. Забудьте стереотипы о коренных американцах как суровых людях лишенных чувства юмора. Полная чушь. На самом деле, работа Рагабаша Вендиго заключается в том, чтобы при необходимости вызывать смех, нарушать правила и вообще делать жизнь интересной и необычной.»

Йен кивнул, надеясь, что переварил эту огромную кучу информации.

«Эм, могу я задать вопрос?»

Оба Новолуния удивленно посмотрели на него.

«Конечно, - сказал Эдди, - Черт возьми, мы не дали тебе возможности и слово то сказать, не так ли?»

«Все нормально. Наверное, мой вопрос заключается в следующем: если племена в значительной степени держат дистанцию друг с другом, то как вы, ребята, так много знаете об остальных?”

Андреа широко улыбнулась.

«Неплохое наблюдение. Хорошо, раз ты спросил, я скажу тебе. В отличие от некоторых других покровительств, мы, Рагабаши, *общаемся* друг с другом. Мы довольно открыты друг другу. Мы понимаем, что если одна из наших задач заключается в том, чтобы не допустить убийства наших людей в момент безумия, нам лучше иметь под рукой некоторую информацию. Это сойдет за ответ на твой вопрос?

«Полагаю, что да, - сказал молодой Галлиард, - Что еще ты хочешь, чтобы я узнал?»

«Почему бы тебе не сказать нам, что бы ты хотел бы услышать дальше?» - ответила Андреа.

Школа Жизни

Йен на минуту задумался.

«А как же ваши молодые Новолуния? Вы позволяете им общаться с другими людьми, или вы все время держите их при себе, как это работает?»

Эдди порылся с минуту под столом и вытащил коробку из-под пиццы.

«Таааак, эта должна быть совсем свежей,- он открыл ее, и действительно, внутри оказался дымящийся кусок с пепперони, - Я думаю, что большинство старейшин, и под этим я подразумеваю любого, кто имеет какое-то положение в обществе, поймут, что мы должны участвовать в воспитании наших детенышей. Ну, знаешь, есть старая африканская поговорка о том, что для того, чтобы вырастить ребенка, нужна деревня и все такое. Таким образом, мы поощряем наших детенышей выбираться в мир, резвиться, жить, учиться чему-то.»

Андреа достала холодное пиво из полуразвалившегося холодильника в углу.

«Ну, давайте-ка вернемся на секунду назад и поговорим о рождении и всем таком.»

Детеныши и родня

«О'кей, любой Теург, достойный плевка, сможет сказать тебе, будет ли новорожденный Гару или родичем. И с некоторыми незначительными расчетами, или просто наблюдением, он также узнает покровительство. Известие о рождении Новолуния всегда встречают смешками предвкушения и несколькими приподнятыми бровями. Наверное, стоит признать, что в наши дни рождение Арунов - это то, чего все хотят, - она сняла открыла бутылку, - Чертовски плохо. Мы не можем все быть Полнолуниями.»

«Ты как-то упоминала, что Новолуний уже не так много, - сказал Йен. - Почему так?»

«Никто не знает, - вздохнул Эдди, - Я имею в виду, это не только потому, что в месяц бывает меньше новолуний. Из всех историй следует, что всегда был равный шанс для любого из пяти ликов Луны проявиться в ее избранных воинах, благодаря ее воле, но не все так просто.»

«Я тут и там слышу, что это еще один надвигающийся знак конца времен, - ответила Андреа, - Но опять же, что не так? Иногда мне кажется, что у старейшины врос ноготь на ноге, и это предзнаменование гибели.»

«А как же родня?- спросил Йен, - У наших родичей тоже есть покровительства?»

«Не совсем. Я имею в виду, что у них может быть несколько склонностей, но я бы сказал, что их больше заботит, как помочь своим братьям-сестрам-оборотням, чем следование каким-то определенным наклонностям. У меня в Техасе довольно много родичей, и я бы сказала, что мы скорее похожи, чем отличаемся. Аналогичное восприятие юмора, перемен и всего такого. Твоя сестра, вероятно, имеет некоторые навыки в пении или рассказывании историй, не так ли? Возможно, потому, что ты Галлиард, но это не точно.»

Первое Изменение

«Если бы мне пришлось выбирать слово, чтобы описать, как Рагабаш реагирует на Первое изменение, это было бы любопытство, - сказал Эдди, - Конечно, это физический и психический шок в худшем смысле, но это также и волнительно. Новое и необычное, будоражащее чувство, все такое. Некоторые другие покровительства будут сильно напуганы этим, но Новолуние ныряет в это с головой все глубже и глубже. Какое-то время он будет валять дурака, пробуя новые формы, проверяя свои чувства. Все дело в том, что он довольно быстро научится приспосабливаться.»

«И все же, - предупредила Андреа, - местные оборотни должны попытаться найти нового оборотня как можно скорее. До меня доходили слухи, что молодые Новолуния становятся чересчур буйными, а потом в бульварных газетах в супермаркетах появляются всякие безумные истории, которые заставляют задуматься.»

«Или еще хуже, на таких шоу, как "Самый разыскиваемый американец". Никто не хочет, чтобы такое случилось, верно?»- сказал Эдди.

«Никогда,» - усмехнулась Андреа.

Обряд посвящения

«Помнишь свой Обряд посвящения?- Продолжала Андреа. - Ты, вероятно, догадываешься, какие задания получают другие покровительства: Арун должен сражаться с порождением Вирма, Теург должен вести переговоры с духом и так далее. Ну, для моего обряда я должна была сделать три вещи: заставить плачущего ребенка смеяться, убедить старейшину, что я говорю правду, и заставить двух воинов показать горло. Было сложно. Это заняло у меня пару недель, но я справилась.»

«Да, у меня было примерно то же самое, знаешь, должен был доказать, что я хитрый, - добавил Эдди, - Только мне нужно было придумать способ проникнуть в одну из крепостей старейшины и не попасться. Повсюду камеры слежения, не говоря уже об охранниках, вооруженных серебряными пулями. Черт!"

«Вообще Обряд посвящения для Рагабаша - это попытка вытащить его сущность на поверхность, - объяснила Андреа. - Весь смысл в том, чтобы использовать наши сильные стороны, чтобы доказать свою ценность. Это нелегко, но необходимо, так как это показывает всем присутствующим оборотням, что ты - надежда септа и готов взять на себя взрослые обязанности."

Время посева

«Хорошо, вернемся к твоему первоначальному вопросу, - продолжила она, - Как мы учим наших Рагабашей? Это на удивление легко. Мы просто бросаем их в пруд и даем им все это впитать.»

«То, что она пытается сказать, с ее типичным красноречием, - прервал Эдди, - это то, что лучший способ научить Рагабаша - это сама жизнь. Никаких свитков, никаких книг, никаких лекций. Конечно, мы общаемся с ними, но обычно в контексте чего-то другого. Мы берем с собой наших молодых Новолуний, когда путешествуем, сражаемся или выполняем свои обычные обязанности в септе. Они смотрят и учатся. Постепенно их задач становится больше по мере улучшения их навыков. Было бы здорово, будь у нас было все время мира, но, к сожалению, период ученичества очень короток. У нас слишком много обязанностей, которые нужно выполнять, чтобы наши щенки по-настоящему повеселились, прежде чем их бросят в драку.»

Другие

Дверь с грохотом распахнулась.

«Опоздала, опоздала ведь? Эти часы, что ты мне подарила, сломались. Я не знаю, как их починить. Ты сделала это специально?»

Йен поднял глаза, когда в комнату ворвалась миниатюрная округлая серебристая блондинка,

одетая в развевающуюся деревенскую юбку и белую пышную блузку. Ее ледяные голубые глаза уставились на него.

«Кто такой? Ощипанный цыпленок? Он выглядит слишком тощим, чтобы быть живым! Эдуардо, разве ты его не кормил?»

Андреа рассмеялась и обняла женщину.

«Зофья, ты выглядишь потрясающе. Рада видеть, что ты стала носить ту одежду, которую мы купили. Я не хотела снова иметь дело с глазеющими туристами, - Она подмигнула своему протеже. - Йен Корриган, познакомься с Зофьей Росмарво. Она - Новолуние Серебряных клыков и мой старый друг."

Зофья понюхала Йена.

«А, еще один двуногий. Он тоже Новолуние?»

«Нет, галлиард, но я пытаюсь научить его коечему. Зофья - это люпус, которая попала в беду на болоте. Я подала ей руку помощи, и с тех пор мы дружим. Ей нравится тусоваться с нами почти так же, как бегать по болотам.»

«Только не говори об этом ее дружкам из Серебряных клыков, - фыркнул Эдди, - Я не хочу знать, что они подумают если она будет болтаться с парой провинциалов.»

Зофья шутливо шлепнула его по щеке.

«Не обижайся, это нехорошо,- Она взяла себе кусок пиццы, - Что они тебе наврали, мальчик?»

«Ну, немногое, - пробормотал Йен. - В основном о Новолуниях, о том, кто они такие и тому подобное.»

«Я добралась до тебя как раз вовремя, - сказала Зофья между укусами, - А что они сказали о других, о разных ликах Луны?»

«Ну, ничего особенного,» - ответил Йен.

«Мы как раз подходили к этой части, когда ты ворвалась,» - ответил Эдди.

«Ха! Значит теперь мой черед. А эти двое могут отдохнуть и попридержать языки,» - отбросив корку в сторону, Серебряный клык села рядом с Андреа.

«У нас разные отношения друг с другом, - объяснила Зофья, - Я расскажу тебе обо всем.»

Серповидная луна

«Когда Луна приходит в движение после безлуния, ее свет бледен и деликатен. В этом тусклости мы можем видеть впервые, и поэтому мы встречаемся с Месяцем. Они понимают больше, чем кто-либо другой, кто мы такие, потому что по сути они ближе всего к Новолунию. Тем не менее, их умы слишком часто находятся в потустороннем мире, земле духов. Итак, одна из наших задач - привязать их к настоящему, к этому месту и моменту. Неоднократно Теурги ценили наш уникальный стиль мудрости и более чем готовы выслушать наше мнение.»

Полумесяц

«В нашем стремлении сохранить мир мы являемся союзниками Полумесяца. Поскольку они чаще всего являются нашими лидерами в мирное время, мы уделяем большое внимание их поведению. Никто не может восхищаться альфой, который всегда равнодушный и обособленный. Поэтому мы призываем их прислушиваться к словам своих подчиненных, проводить время среди своих людей, а не всегда бегать со старшими. В некоторых племенах роль Новолуния состоит в том, чтобы провоцировать и подталкивать Полумесяцев к действию. Некоторые делают это с помощью юмора, другие - с помощью вызовов и разговоров. Достаточно сказать, что

они бы не были хорошими предводителями без нашей помощи. Тем не менее, эти отношения время от времени доставляют беспокойство. Полумесяц иногда не любит, когда ему задают вопросы или его стратегии подвергаются сомнению. Поэтому мы должны проявлять осторожность при выполнении своих обязанностей.»

Округлая луна

«Я слышала, как другие Новолуния говорили, что Галлиарды шумят и неистовствуют. Ну, может быть, это и правда, но внимать их словам стоит. Рагабаш всегда должен знать последние сплетни и истории, чтобы лучше понять настроение септа и племен. Должна признать, что довольно забавно выпускать воздух из раздутых эго Лунных танцоров, но не забывай об их когтях! Рядом с Полнолуниями их темперамент вспыхивает легче всего.»

Полнолуние

«мы следующие за ними в круговороте ликов Луны? Трудно сказать. В большинстве случаев, нам кажется, что они слишком злобные, ярость слишком сильна внутри них, для любой способности к разуму или проницательности. Но разве мы не раса воинов, рожденных для охоты? Мы не можем ждать от них чего-то меньшего, чем они есть. Что мы можем сделать, так это служить их тенями, напоминая им о необходимости хранить нить мудрости в своих сердцах, даже когда они убивают наших врагов. Может быть, именно поэтому Луна поместила нас рядом друг с другом в темноте и свете.»

Зофья закончила свою речь и сделала большой глоток из бутылки, которую Эдди открыл для нее.

«Ух ты, - выдохнул Йен, - Боже. Это было... действительно круто.»

«Зофья очень хорошо умеет рассказывать сказки, и этот крутой акцент ей только в плюс, - парировала Андреа, - Но не позволяй ей одурачить себя, она не Галлиард.»

«Может быть, однажды, в другой жизни, - ответила Серебряный клык, - Иногда мне это снится. Кстати, мы должны также рассказать ему о Новолунии и духах. Иначе образование молодого человека не будет полным.»

Другой мир

«Я сам займусь этим, - сказал Эдди, - раз уж тут болтается несколько духов, которые мне помогают. Выдающееся преимущество быть Рагабашем в общении с духами заключается в том, что они вроде как понимают нас. Я имею в виду, что это почти что врожденное у них. Некоторые духи могут быть довольно капризными, и, возможно, именно поэтому мы с ними очень хорошо ладим.»

«Они склонны прощать нас, - добавила Зофья, - потому что не отвергают суть того, что значит быть Новолунием. Они видят нас такими, какие мы есть, и восхищаются тем, что мы не отрицаем своей фундаментальной природы, даже когда другие взъедаются на нас.»

“Еще одна особенность духов в том, что они любят внимание, и кроме Теургов, мы одни из лучших болтунов в округе, -сказала Андреа, - Типичный Арун ворчит и тяжело дышит, отправляясь на какое-то сражение, но мы не против посидеть немного и поговорить. Мы помним, что говорят нам духи, и храним их тайны. Это создает хорошие отношения во всех смыслах.”

У Йена голова пошла кругом от всей этой информации, и он выглядел таким ошеломленным, что Андреа невольно рассмеялась.

«Бедный Лунный танцор, возможно, тебе было бы легче выучить все эти гэльские песнопения и танцы. Много чего мы тебе подкинули, правда ведь?»

«Нет, все в порядке. Я просто понятия не имел обо всем этом. Не волнуйся, я держу все тут,» - он указал на свою голову.

«Ну, если это так, то я должна забрать Эдуардо и закончить кое-какие дела, - объявила Зофья, - Ты собрал информацию, которую я просила, да?»

«Конечно, конечно. Позвольте мне взять мой ноутбук, и я пойду с тобой. Йен, приятно познакомиться, не пропадай,» - сказал Эдди, помахав ему рукой.

«Да, ты должен посетить наш септ и рассказать нам одну из тех историй, которыми так славится твое племя, - добавила Зофья, - Андреа привезет тебя туда.»

«Привезти его туда? - сказал Андреа, - Черт возьми, ребята, мы же собирались ехать с вами на ваш маленький саботаж. Если вы, конечно, не возражаете.»

Зофья и Эдди одновременно вскинули брови, а затем Стеклоход пожал плечами.

«Хорошо бы иметь при себе надежное плечо. Я не жду неприятностей, но никогда не знаешь наверняка.»

Йен нервно сглотнул, но не смог скрыть нетерпения в своем голосе.

«Я сделаю все, что в моих силах, чтобы помочь вам.»

Андреа ткнула его кулаком в плечо.

«Мы это знаем, малыш. Давай узнаем, что там у Эдди и Зофии происходит.»

«У нас пока еще потемки, - ответил Эдди, - но ненадолго.»

Он достал из сумки на плече изящный и тонкий ноутбук. Мгновение спустя появилась картографическая программа, показывающая часть плана этажа.

«Это макет исследовательского центра «Хармон Биолайф». Или тот, который на самом деле хранится в архиве строительного инспектора в центре города. Мы с Зофьей оба подозреваем, что здесь происходит нечто большее, чем кажется на первый взгляд.»

“Одна из наших родичей ждет детеныша, - сказала Зофья, - и ее послали сюда для каких-то специальных тестов. Эта женщина мало что знает о путях Гару, только то, что у ее кузенов есть странности. Мы хотим рассказать ей больше, приблизить ее к себе, но сейчас ... она может быть опасна.»

«Несмотря на это, мы не думаем, что в этом заведении все так уж уютно и мило, - продолжал Эдди, - Мы проследили за несколькими женщинами, которых по семейным обстоятельствам отправили туда на предродовое обследование, и когда они возвращаются, то обычно ведут себя немного иначе. Ничего, что мы смогли бы определить, но мой лидер септа и Зофья хотят получить некоторую внутреннюю информацию, так как теперь это касается родичей. Так что мы отправляемся на разведку. Сегодня они закрываются в пять, и мы решили, что это самое подходящее время.- Он указал на свои часы, - Уже семь часов, и, к счастью, в это время года темнеет рано.»

Андреа сняла свою легкую куртку и сделала знак Йену.

«Избавься от всего, что не было освящено с тобой. Похоже, мы отправляемся на прогулку.»

Эдди встал и открыл дверь, ведущую в его обнарпанную ванную комнату. На задней двери висело большое зеркало.

«Можно сделать это немного проще, если ты все еще новичок в этом деле, Йен. Мы пойдем вперед, а вы с Андреа нас прикроете.»

Он взял с собой ноутбук, как заметил Йен. Зофья уже сняла с себя одежду и быстро, привычно съежилась, превратившись в мускулистого серебристо-белого волка с блестящими голубыми глазами. Она прыгнула в зеркало, Эдди следовал за ней на двух ногах. Андреа жестом пригласила Йена следовать за ней.

Я никогда не привыкну к этому, подумал он, чувствуя холодок перехода между мирами. Он все еще был в доме Эдди - теперь это было темное отражение стен и компьютеров, покрытых паутиной. Многоногие духи с блестящими зелеными глазами ухмылялись ему из углов, и Галлиард был рад поспешить за остальными и убраться подальше от этого места.

Они шли по улицам Нового Орлеана, и Йен заметил, что многие здания выглядели довольно солидно. Поймав его взгляд, Андреа заговорила.

«Это очень старое место. Смотри под ноги, не все здесь красиво и мило.»

Вскоре они уже стояли перед зданием, которое лишь слабо мерцало в бледном свете. Паутина окутала его, и Йен увидел еще больше ужасных пауков, которых он видел в доме Эдди.

«Вот оно, - пробормотал Стеклоход, - Давайте проверим периметр и встретимся на другой стороне.»

Они разделились на пары и осторожно двинулись вдоль края здания. Йен был одновременно разочарован и испытал облегчение, заметив, что ничего необычного не произошло, пока он следовал за Андреа, не сводя с нее глаз. Через несколько минут они присоединились к остальным.

«Никакой охраны. Никакой опасности, - прошептала Зофья, - Мы зайдем внутрь?»

Эдди нахмурился.

«Кажется, это чересчур просто. Но да, какого черта. Дай-ка я быстренько займусь кое-чем, - он открыл свой рюкзак и вытащил ноутбук. Тот щелкнул и коротко зажужжал, а затем Йен увидел несколько мерцаний внутри и вокруг здания, - Ну вот, это даст нам несколько минут, чтобы не беспокоиться об их чертовых камерах. А вы, ребята, держитесь поближе.»

Он быстро подошел к боковой двери и исчез, а Зофья и Андреа последовали за ним.

Йену потребовалось несколько минут, чтобы последовать за ним, и к тому времени, когда он почувствовал, как влажный ветер реального мира взъерошил его волосы, Эдди уже открыл дверь, которая находилась на юго-западной стороне здания. *Черт возьми, это было быстро*, подумал Йен. Он заметил, что дверные разъемы просто выскочили из своих оболочек.

Зофья понюхала воздух и прошептала.

«Смрад Вивер,» - она переступила порог и мягко пошла по коридору направо от них. Эдди оглянулся и последовал за ней, на мгновение остановившись перед дверью.

«Погодь. Это же лаборатория. Я хочу кое-что проверить,» - он что-то прошептал двери, и через несколько секунд она распахнулась. Все четверо узрели кошмар.

В гигантских колбах лежали набухшие прозрачные мешочки с яйцами, содержавшие нечто похожее на зародыши— деформированные существа с множеством конечностей и органов. Йен подавил подступившую к горлу желчь.

«Вот черт, - сказал Эдди, - Кажется, у нас тут возникла проблема. Давайте я возьму несколько дисков, и мы вернемся назад и дадим септу знать, что это место нужно подчистить.»

Он подошел к одному из столов, стоявших в углу, когда внезапно дверь на другой стороне комнаты распахнулась. В комнату вбежали двое мужчин, одетых в форму службы безопасности, целясь в оборотней чем-то похожим на автоматы.

Зофья зарычала и прыгнула на одного из них, пытаясь вцепиться ему в горло. Другой прицелился и выстрелил в Эдди, который издал вопль, когда его тело вытянулось и превратилось в неуклюжую фигуру человека-волка с тонким белым мехом и блестящими малиновыми глазами. Он вздрогнул от боли, когда одна из пуль нашла свою цель.

«Серебро! - взревел он. - Убейте их!»

Андреа предупреждающе рыкнула Йену.

«Они в курсе дела, вооружены серебром. Уберем их поскорее»

Она издала крик, похожий на крик птицы, может быть, гагары, и тот, кто стрелял в Эдди, внезапно рухнул на пол, корчась в каком-то припадке, с пеной у рта и бормоча что-то себе под нос. Йен не колебался, он прыгнул на мужчину и начал выбивать из него дерьмо, почти с радостью. Кровь хлынула из того места, где Зофия вырвала гортань тому, на кого она прыгнула, но в предсмертной агонии он выдал выстрел, который попал ей прямо в живот. Застонав от боли, она споткнулась о его тело и, пошатываясь, отошла на несколько шагов. Эдди потребовался всего один шаг, чтобы подойти к ней и поднять ее, серебристая волчица, казалось, почти ничего не весила в его огромных руках. Свободной рукой он схватил стопку компьютерных дисков, которые заметил на одном из столиков.

«Уходим, - прорычал он, - Я в порядке. Я возьму ее.»

Его толстая глотка искажала слова, но Йен мог разобрать их достаточно хорошо. Андреа подтолкнула его к блестящему настенному автомату с бумажными полотенцами, и не успел Йен опомниться, как снова оказался в мире теней. Эдди уже прошел сюда и теперь бежал так быстро, как только мог, в ту сторону, откуда они пришли. Тяжело дыша, они преодолели периметр здания, уклоняясь от пауков, которые теперь проснулись и были предупреждены запахом крови. Лишь миновав несколько кварталов, они сбавили скорость.

«Черт возьми! - рычал Эдди, - Как, черт возьми, они узнали, что мы там были?»

«Я думаю, здесь происходит нечто большее, чем кажется на первый взгляд, - вздохнула Андреа, - особенно когда, они умудрились не обосраться при виде тебя и сделать несколько выстрелов серебряными патронами, - Она погладила Зофью. - Как она там?»

К их удивлению, волк заговорил очень тихо.

«В порядке. Поставь меня на землю.- Они все уставились на нее, когда она поднялась на ноги, немного шатаясь, но все еще стоя, и выплюнула какую-то траву, - Мой счастливый день. Использовала свое собственное лекарство.”

Зофья лизнула рану, которая уже перестала кровоточить, прямо над внутренней частью ее задней ноги.

«Угх.»

Эдди снова принял свой человеческий облик.

«Черт возьми, ты напугала меня до смерти! Я думал, что тебе конец.»

Зофья выдавила из себя болезненный смешок.

«Не ты первый, не ты последний, кто так думает. А теперь домой.»

• • •

Позже тем же вечером Андреа и Йен вернулись к машине, и Галлиард с удивлением заметил, что никто ее не потревожил. Подруга подмигнула ему, садясь в машину и заводя мотор, и Йен мог бы поклясться, что она сняла несколько жуков с дверных ручек. Она выехала со стоянки и направилась обратно к септу.

«Ты хорошо поработал, малыш, для своего первого рейда с несколькими Новолуниями. Рада, что ты был там в бою.»

Йен пожал плечами.

«А почему мы не задержались и не прикончили их?»

«Ну... я думаю, что это было решением Эдди, и он хотел собрать информацию больше, чем надрать задницы. Но будь уверен, мы еще не закончили с этим местом. Иногда нам приходится отступать, все осмыслить, прежде придумать хороший план. По крайней мере, мы, Рагабаши, так считаем. Он просмотрит эти диски и передаст информацию. А потом мы вернемся и зачистим это место. Вооружившись подробностями, мы сможем выполнить работу гораздо эффективнее, чем пытаться уничтожить их на лету.”

Наша суть

Долгое время они ехали молча. *Это был не такой уж плохой день*, подумал Фианна. Он встретил Стеклохода и Серебряного клыка и понял, что они более-менее соответствовали его ожиданиям. По какой-то причине Йен думал, что гордые Серебряные Клыки не заговорят с Костегрызом, но Зофья, похоже, искренне любила Андреа. Точно так же он думал, что Стеклоходы будут покрыты проводами и электродами или чем-то подобным, но Эдди казался вполне нормальным, если не считать того, что он был метисом. Все это по-прежнему казалось ему странным. Возможность выплеснуть часть своей ярости на человека, стрелявшего в Эдди, вызвала у него холодок удовольствия, и он с удивлением обнаружил, что хочет вернуться и причинить еще больше вреда.

«Пенни за твои мысли, малыш,» - Мягкий голос Андреа прервал его размышления.

«Много мыслей в голове за раз, - ответил Йен, - Спасибо, что позволила мне поговорить с несколькими Новолуниями. Они действительно классные. И за то, что позволила мне участвовать хоть в каком-то движе.»

«Я так и знала, что они тебе понравятся. Конечно, это не совпадение, что я хотела, чтобы ты познакомился с люпусом и метисом. Я знаю, что ты встречал некоторых в септе, но все они - Фианна. За пределами вашего собственного племени все может быть совсем по-другому. Если ты собираешься служить своей стае в качестве посланника, то это милое личико и сладкий язычок помогут тебе только в этом, - Она вздохнула, - Я хочу сказать, что дело не только в том, чтобы быть волком или человеком. Речь идет о том, чтобы быть и волком, и человеком. Может быть, мы не понимаем всего этого баланса так же хорошо, как Филодоксы, но все мы проводим некоторое время, наблюдая за любой из трех пород. В дикой природе волки играют друг с другом, как щенки и даже как взрослые. Они любят веселиться, а хитрость-это часть их образа жизни. То же самое верно и для людей, и хотя я знаю, что это не совсем путь Фианны, но тебе не стоит забывать и о метисах. Им больше всего нужно немного развеселиться и посмеяться. Гайя знает, что это довольно редкое явление в их жизни. Итак, юный Лунный танцор, сделай одолжение своему старому наставнику и пообещай мне, что хотя бы раз в своей жизни ты споешь веселую песню для опустившегося метиса.»

Йен кивнул.

«Обещаю.»

«Хорошо.»

Разговоры прекратились еще на некоторое время, но когда они свернули на грунтовую дорогу, ведущую к пещере, она снова заговорила: Йен не был уверен, но ему показалось, что он услышал что-то странное в ее голосе, возможно, дрожь или нотку меланхолии. А потом он исчез.

“Блейз рассказала мне кое-что о тебе, Блеск в Его Оке. Когда ты вернулся с обряда посвящения, она сказала, что Дану прошептала ей что-то во сне. Я не знаю всего этого, но из того, что подразумевалось, я думаю, что ты стаешь одним из великих. Сделай мне еще одно одолжение, а? Когда поведешь большую стаю и будешь вершить великие дела, спой обо мне песнь. Припомни мои подвиги, большие и малые. Не забывай, что мы провели не один день веселья в Новом Орлеане,» - с этими словами ее серьезное настроение исчезло, а трезвые глаза внезапно вспыхнули жизнью и смехом.

Галлиард, Не боящаяся рисковать, молча смотрела в огонь, пока она готовилась закончить рассказ.

«Здесь, в этом самом Каэрне, не так много лун назад, мой наставник подарил мне Клайв, который когда-то принадлежал Андреа. Он описал ее как человека, обладающего «мастерством воина, терпением судьи и мастерством слова Лунного танцора». Я слышала его слова о других племенах, других покровителях, других перевертышах, даже о самой Андреа, и я знаю, что он продолжает традицию учения, которую она передала. Но Блеск в Его Оке не мог выразить того, как он любил ее, как родную сестру, и что он уже много месяцев пытался рассказать о ее славе, ее чести и ее мудрости, но боль была слишком сильна. Я чувствовала его боль, когда она ушла, и долго думала, как бы почтить ее память. Мой рассказ был лишь кратким проблеском в жизни этого Новолуния, но, возможно, это станет приглашением для нашего уважаемого старейшину, чтобы начать свою собственную историю, свое собственное исцеление.”

Затем в круге воцарилась тяжелая и глубокая тишина, и Эрин замерла, увидев, как тень высокой фигуры приблизилась и встала перед ней. Неужели она перешла границы дозволенного?

Быстрый взгляд увидел его сильное лицо, сердито глядящее поверх покрытого шрамами мускулистого тела. Но даже когда ее голова инстинктивно опустилась в извинении, она увидела, что его лицо исказила не ярость, а горе.

“Ты оказываешь мне честь своей историей, Лунный танцор - прошептал он своему ученику, - и все же оскорбляешь меня упреком Безлуния.»

Он отмахнулся от ее отрицания, затем поднял глаза, осматривая собравшихся полными слез глазами.

«Все так, как она говорит, хотя я полагал, что никто, кроме моего старого септа, не знает истории ее жизни или смерти. Пока луны растягивались на годы, я хранил воспоминания Безлунной, не рассказывая о ее величии, и это один из трех великих грехов Лунного танцора.»

«Я слишком часто слышал вой смерти в своей жизни, но тот, что принадлежал моему первому учителю, резал, словно серебро. В своей боли я не был достаточно смел, чтобы рассказать о... - он помолчал, склонив голову, прежде чем продолжить, - Я обесчестил ее дух, я подвел ее память. Но, - и его голос окреп, - мое обещание еще не нарушено. Клянусь перед всеми вами, когда мы встретимся в следующий раз, мы будем выть по Андреа, Смеющейся до рассвета!»

Веселье и игры: перспектива для Рассказчика

Молодая луна, Никогда не мудрая, пробиралась через луг незадолго до рассвета, ее оскал был шире, чем обычно, хотя рот был полон. Ее спутница по стае из Лунных танцоров знала толк в историях, и она упорно копалась в грязи... как только она узнавала, что есть что-то, что нужно найти, и где искать. Эрин знала, что луч-

ше не спрашивать, откуда Никогда не мудрая получила эту информацию, но научилась следовать намекам, которые она бросала. Благосклонность, полученная в Новом Орлеане, визит в септ Байю Эндорми, продуманное подслушивание... и теперь старая рана сможет зажить, у септа будет новое имя, чтобы вдохновить его, и дух сможет позволить себе немного отдохнуть. Найдя подходящее место, люпус-Новолуние зарылась в прохладную каменистую почву. В тот момент, когда восход солнца загорелся над облаками, она бросила рваный, испачканный ковбойский сапог в дыру и быстро засыпала отверстие в ходе кружащегося танца. Она взвыла один раз, потом вскинула голову. Она была уверена, что где-то вдалеке услышала приглушенный ответный вой, который оборвался и перешел в искренний смех. Ухмыляясь еще шире, Безлунная рысцой вернулась к своим товарищам по стае, согреваемая мыслью, что некоторые учителя просто не принимают смерть за ответ.

Добро пожаловать в несколько безумный и нелогичный мир Рагабаша, место, где хорошие игроки и изобретательные Рассказчики могут принести юмор в обычно мрачный мир оборотней, а также подтолкнуть к некоторым мыслям. Игра за Новолуние имеет уникальный набор испытаний и наград. Вот некоторые рекомендации для рассказчиков, чтобы выявить лучшее в Рагабаше для всех игроков.

Сопротивление синдрому тупицы

Самая большая ловушка, в которую могут попасть игроки и Рассказчики - это отношение к Рагабашу как к какому-то забавному дурачку. Верно, что у этого покровительства есть долг и обязанность принести юмор и снять напряжение, но это не то же самое, что намеренно все время вести себя глупо. На самом деле это, в лучшем случае, второстепенная обязанность. Беззаботность и шутливость - это не синоним игры в дурака; многие актеры говорят, что создавать комедию гораздо сложнее, чем драму, и требуется гораздо больше размышлений на ходу. Так как же уравновесить легкомыслие с уроками, которые Рагабаш вынужден преподавать?

Прежде всего, найдите время, чтобы поговорить с игроком, который хочет попробовать Новолуние. Спросите его, как он представляет себя в роли персонажа в стае и истории в целом. Попросите его придумать несколько примеров для того, что он хотел бы, чтобы персонаж делал в группе. Как Рассказчик, дайте ему несколько ситуаций, в которых он может попробовать использовать юмор так, как это должен делать Рагабаш, в виде средства привнесения нового образа мыслей, поддержания мира или охлаждения страстей.

Обнадеживающие вопросы

Традиционная роль Рагабаша состоит в том, чтобы служить роли “вопрошающим о путях”. Хитрость и обман занимают важное место в их жизни, но главная обязанность Рагабашей — бросать вызов предположениям и привносить новые идеи. Один хороший литературный пример — Одиссей (римляне называли его Улиссом). Он не был комиком — он был своего рода революционным мыслителем. Конечно, это было хитростью спрятать кучу греков в Троянском коне, но там было больше мудрости, чем юмора. Это может быть действительно полезным способом для вовлечения в историю нового игрока. Может быть, лидер септа назначил Новолуние в стаю, чтобы подтолкнуть их к каким-то действиям и заставить работать против Вирма или Вивер. Другими словами, Рагабаши могут разжечь огонь под чьими-либо задницами и заставить их шевелиться. Рассказчики также могут использовать Рагабашей, чтобы вовлечь других игроков в различные сюжетные крючки, бросив идею в ухо Новолуния. Если до него дошли слухи о том, что фоморы околачиваются на местном кормозаводе, он может передать эту информацию своим товарищам по стае... и приключение начнется.

Когда это не работает

Пожалуй, Рагабаш - одно из самых сложных покровительств для хорошей игры. Хотя они могут занимать важные посты в септе, они редко бывают величайшими лидерами или лучшими воинами. Некоторые игроки могут упиваться шансом сыграть персонажа, что может без всякой ответственности стать причиной едва ли не каждого боя или вече; можно проявлять и другую активность, помимо разрывания врагов или планирования будущего. Тем не менее, у многих игроков может не хватить терпения или хитрости, чтобы отыграть Рагабаша. Они могут решить, что это покровительство не подходит для них... или вы сами можете прийти к тому же выводу. Кроме того, подумайте о том, какая у вас Хроника. История, в виде комбинации приключенческих “жанров”, вероятно, будет иметь больше возможностей для Рагабаша, чем простое “круши-ломай” неделю за неделей.

Есть еще несколько вариантов. Если игрок любит персонажа, но ему явно чуждо это покровительство, то всегда есть Ритуал Отречения. Как и при смене любого другого покровительства, с таким шагом будет связано определенное количество презрения и недоверия, не в последнюю очередь из-за проблем с Луной, которые возникают из-за отказа от ее предназначения. Другая возможность заключается в том, чтобы позволить игроку начать все сначала с персонажем, который больше соответствует его вкусу и интересам. Чтобы вы ни решили, постарайтесь сделать такой выбор, который подходит и игроку, и труппе и хронике.

Архетипы

Возможно, больше, чем другие покровительства, Рагабаш передает типичный образ, образ шутника, трикстера и комика. На самом деле, роль покровительства гораздо сложнее, чем кажется. Вот некоторые варианты как типичного образа, так и других “масок”, которые может носить Новолуние.

Лидер Внутренней Оппозиции

Лидер внутренней оппозиции очень серьезно относится к своей роли "вопрошателя путей". На самом деле он не рвется стать главным волком, но для постороннего человека это определенно выглядит именно так. Каждый раз, когда лидер высказывает предложение или план, этот Рагабаш находится рядом с ним, чтобы подвергнуть его план сомнениям. Он снова и снова расписывает различные сценарии, чтобы представить себе все возможные варианты, а затем многократно подробно описывает их. Заметьте, что оппозиционер на самом деле не проявляет неуважения, но он, конечно же, не боится встать и высказать свое мнение.

Что нужно оппозиционеру, так это немного больше такта. Его идеи, в целом, превосходны, и у него совершенно точно благие намерения; благодаря его проницательности, многие из его стаи и септа пережили, без сомнения, потенциально смертельные ситуации. Но он знает, что явно больше старейшин были бы ему рады, не будь он таким напористым и односторонним; часто он так занят указанием на недостатки стратегии, что забывает комментировать их хорошие стороны.

Оппозиционер убывающей луны - это пессимист. У него все еще есть чувство веселья и остроумие, но это разновидность юмора висельника. Он больше подходит для того, чтобы быть немного самодовольным и сказать: "А я вам говорил". Оппозиционер растущей луны, наоборот, - своего рода работяга; он иногда думает на три шага вперед и ожидает, что все будут идти в ногу. Трудно сердиться на такого жизнерадостного товарища, даже когда он указывает на проблемы и ошибки.

Миротворец

Хотя миротворчество, как правило, является прерогативой Полумесяцев, этот Рагабаш берет на себя бремя забот каждого и таким образом сохраняет гармонию стаи или септа в неприкосновенности. Он одновременно жалок и забавен тем, что всегда извиняется за чужие ошибки. Миротворец также немного «страдалец за дело», что иногда готов взять на себя вину за чужие проступки, чтобы сохранить ровный киль в септе или стае — классический волк омега.

Как правило, остальные оборотни ничего не имеют против Миротворца. Но они, несомненно, уважали бы его больше, будь у него больше твердости характера защите своих убеждений и точки зрения, а не простые попытки пригладить взъерошенный мех. Таким образом, чтобы быть более успешным, Миротворец должен развить позвоночник, а также мудрость, чтобы знать, когда быть смиренным, а когда отстаивать то, что он считает правильным и справедливым. Вместо того чтобы всегда просить прощения от имени других, он должен быть более активен в том, чтобы заставить тех, кто не согласен, решить это между собой, а сам Миротворец послужит добрым посредником, который держит все под контролем

Миротворец растущей луны поражает некоторых оборотней своей фальшивой жизнерадостностью. У него всегда радостное лицо даже в самых худших обстоятельствах и он всегда готов терпеть гневные пощечины, когда других раздражает его вечно веселое настроение. Миротворец, рожденный под убывающей луной, еще более мрачен и обречен. Она винит себя в том, что все идет не так, и является добровольным козлом отпущения. В то время как его отношение может ослабить напряженность, его товарищи по несчастью определенно устают от ее уныния и мрачности.

Законодатель моды

Законодатель моды – это абсолютный «Авангард» среди оборотней. Его идея следования ритму жизни является немного радикальной, во всем, начиная от социальных практик и заканчивая бездействием в септе. Конечно, он не собирается нарушать какие-то действительно священные традиции, но он всецело за то, чтобы найти новые способы решения вопросов. Например, он мог бы предложить, чтобы все должности септа были заняты Новолуниями в течение месяца, с целью появление какие-нибудь новых идей, или чтобы Арун, который приходит к нему для Обряда свершения, отправился на особо чувствительные духовные поиски.

Как правило, у Законодателя моды есть отличные идеи, но его репутация Рагабаша и чудака работает против него. Оборотни погрязли в традициях, и многие из них неохотно рассматривают новые способы мышления. Чтобы завоевать доверие и уважение, законодатель моды должен не только придумать инновационные схемы, но и личным примером показывать, что они могут работать и служить полезной цели.

Законодателю моды, рожденному под убывающей луной, гораздо легче нарушить правила, чем тому, кто родился под растущей луной. Он не обязательно решит оспаривать Литанию, но и не побоится открыто подвергнуть ее сомнению и предположить, что она была создана в другое время для других оборотней. Законодатель моды растущей луны фокусируется на менее сакральных вопросах, таких как отношение к родичам или отношения между племенами.

Хитрый разведчик

Второстепенными ролями Рагабашей уже давно стали роли опытного следопыта и лазутчика; поскольку положение Гару становится все более отчаянным в эти темные времена, многие Новолуния проводят больше времени, проводя разведку в тылу врага, чем расспрашивая старейшин в каэрне. Рагабаш бежит впереди стаи, оценивая как опасности, так и возможности; он проскальзывает внутрь и выходит из охраняемых объектов, принося разведданные и украденные безделушки, а также снаряжение для своих товарищей по стае, чтобы использовать их против врагов.

Иногда хитрый разведчик настолько увлекается ролью шпиона, что забывает об общей картине и поставленной задаче. Когда товарищи по стае

с нетерпением ждут информации о слежке, он может быть далеко, собирая больше, чем нужно на самом деле. Чтобы быть самым полезным для своей стаи, разведчику нужно немного больше внимания и самодисциплины.

Когда растущая луна выступает в роли разведчика, он всецело поглощен своей ролью, вплоть до того, чтобы произносить какие-то клишированные фразы и, в зависимости от племени, использовать различное высокотехнологичное оборудование и прибамбасы. Убывающая луна, похоже, больше других любит наносить сопутствующий ущерб, и чаще всего, ее разведывательные миссии заканчиваются изрядным кровопролитием, обычно на стороне врага. У некоторых Рагабашей убывающей луны есть фирменные “визитки”, которые являются своего рода их подписью, что это они посеяли некоторый хаос.

Стереотипный обманщик

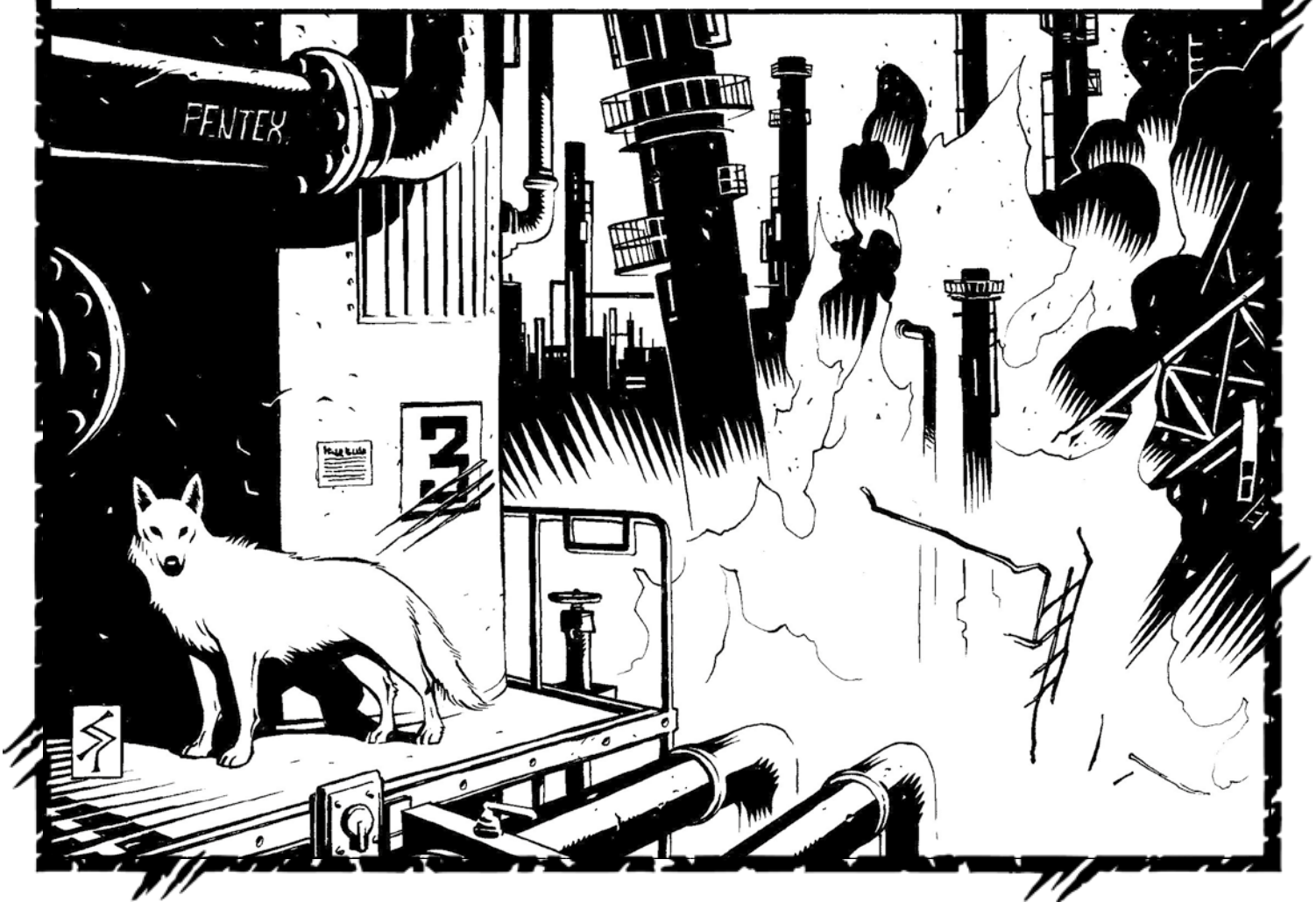
Отрицание того факта, что репутация Рагабаша как трикстера и комика заслужена, дискредитирует предназначенную Луной роль для этого покровительства. Мифы и легенды изобилуют примерами обманщиков, которые через свои выходки делятся великой мудростью. От скандинавов - Локи; от разных коренных американцев - Лис, Койот и Ворон. Стереотипный Трикстер-оборотень наследует эту давнюю традицию. Своими шалостями он показывает стае новые способы решения проблем. Его смех может облегчить бремя печали, а готовность служить козлом отпущения смягчает нарастающее напряжение.

Конечно, все эти шутки, как правило, заставляют других опасаться Рагабаша. Члены септа часто не могут сказать, когда он на самом деле пытается быть серьезным или искренним, поэтому они возвращаются к стереотипу, чтобы знать, как реагировать. При первой встрече с Рагабашем другие люди часто делают предположения о его поведении, и, вероятно, под поверхностью скрывается несколько клочков недоверия. Задача стереотипного обманщика состоит в том, чтобы оставаться верным себе и своей функции в обществе Гару, а также убеждать других, что он может быть строг и серьезен, когда такой настрой действительно необходим.

Если стереотипный обманщик рождается ближе к восходу новой луны, он более беспечный и беззаботный. Его пранки и шутки добродушны и обычно не включают в себя ничего коварного или злоумышленного. У трикстера убывающей луны более зловещее чувство юмора. Его трюки могут граничить с безвкусицей и грубостью, и вместо того, чтобы мягко преподать урок или передать мудрость, он не прочь немного запугать и куснуть хвост, чтобы донести свою точку зрения.

Дары Рагабашей

● **Тише (Первый уровень)** - хотя Рагабаши являются учителями, они не всегда могут научить, когда нужно держать рот на замке. Может быть, дерзкий Арун собирается сказать что-то неприятное более крупному Аруну, или, возможно, болтливый детеныш собирается открыть слишком много о том, что знает. В таких ситуациях этот дар действует как временная останов-



ка: он заставляет цель путаться в словах, терять ход мыслей или на мгновение отвлекаться. Помимо удержания друзей от глупых высказываний, этот Дар также может быть использован против оскорбления соперников или фоморов, вызывающих подкрепление. Из-за связи между товарищами по стае легче использовать этот Дар внутри стаи; в конце концов, это для высшего блага, верно? Дух пересмешника учит этому дару.

Система: игрок бросает Сообразительность + Хитрость (сложность равна Сообразительность цели + 4; для товарища по стае уменьшите сложность на один). Каждый успех задерживает цель на один раунд, не позволяя ей общаться вербально (хотя другие формы коммуникации, такие как язык жестов или письмо, все еще возможны).

● **Маяк обманщика (Второй уровень)** - известный как Дар "Пни меня" среди особенно дерзких Новолуний, он оставляет духовный маяк на ничего не подозревающую цель, привлекая местных смутьянов-духов. В то время как потенциально смертельные розыгрыши запрещены, все остальное - разрешено: предметы перемещаются или временно теряются, цель окружена насмешливыми духами в Умбре или на мгновение теряет свой путь на знакомой территории. Маяк не может быть удален или спрятан (и цель никогда не сможет его увидеть, хотя все духи и проницательные Гару могут это сделать), но красноречивая и удачливая жертва может быть в состоянии "откупиться" от духов с помощью соответствующего обряда. Этому дару учит любой дух-трикстер.

Система: Рагабаш тратит пункт Гнозиса и касается цели (похлопывание по спине или рукопожатие работают так же, как и удар кулаком). Игрок бросает Сообразительность + Загадки (Сложность равна ранг цели +2; сложность 5 для не-оборотней). Эффект Дара длится в течение одного дня за каждый успех. В случае провала вместо жертвы неудача отмечает Рагабаша (несчастный должен совершать бросок против самого себя, чтобы определить, как долго длится преследование духами, а провал на втором броске означает полный лунный месяц). Даже духи знают такое понятие, как слишком далеко заходящая шутка. Рагабаш, который использует этот дар более одного раза в лунный месяц или против одного и того же индивидуума более одного раза в сезон, рискует стать объектом внимания духов (вычтите один успех из броска кубика за каждое последовательное использование дара).

● **С языка слетело (Второй уровень)** - восприятие правды является прерогативой Полумесяца, но трикстер искусен в получении признания вины, даже если это сказано вскользь. Затеивая разговор, пользователь этого Дара может сделать своей цели случайное замечание о том, что она хотела скрыть ("конечно, я имею отношение к его смерти... я имею в виду, ничего общего с этим!»или» ожерелья здесь нет, ищи сколько хочешь, но не утруждай себя исследованием, это так очевидно!») Этот промах может только возбудить уже подозрительные умы, но он может достаточно взволновать цель, чтобы вызвать какое-то более ощутимое признание вины, например признание или нападение. Этому дару учит Гаффлинг Сокола или любой другой дух истины.

Система: Рагабаш должен вовлечь цель в разговор, касающийся предполагаемого преступления или действия. Игрок и цель делают броски на Манипулирование + Хитрость, сложность равна силе воли оппонента. Один успех допускает тонкий промах, заметный только тем, кто уже настроен скептически, в то время как 5 успехов приводят к утечке обличительной информации, которую ни один судья не может сбрасывать со счетов.

● **Безнаказанность (Третий уровень).** Одна из задач Рагабаша - высказывать неудобные истины. К сожалению, не все терпят эту роль, и те, кому больше всего нужно услышать правду, часто меньше всего готовы слушать. Новолуние должен быть крайне шустрым, чтобы избежать разъяренного старейшины, которого оборотень опустил в чужих глазах. С этим Даром Гару может сказать уважаемому лидеру, что тот облажался, не померев в процессе. Дар преподается духом кошки.

Система: преуспев в броске Обаяние + Хитрость (сложность 6), Рагабаш может избежать худших последствий своих высказываний. Цели должны сделать бросок Силы воли (сложность 6 плюс число успехов Новолуния), чтобы наказать или атаковать говорящего до конца сцены. Каждая попытка использования этого Дара в течение лунного месяца добавляет +1 к сложности для Новолуния. Обратите внимание, что все, что говорит рагабаш, должно быть ясно и полностью верно с точки зрения игрока - никакие предварительные расчеты или двойные стандартны невозможны. Например, «Ваш племянник нарушил Литанию» сработал бы, если бы сказал, что Гару съел полицейского, но не если он выказал важение, зайдя на территорию Чёрных спиралей. (Хотя простое мнение, такое как «Ты идиот», приемлемо). Последнее слово за Рассказчиком. Если Рагабаш попытается использовать этот впечатляющий Дар не по назначению, он не только не осознает, что он не сработал, пока не заговорит, но и дух кошки, что обучил персонажа, проявит свое недовольство.

● **Обычные подозреваемые (Третий уровень)** - осторожный Рагабаш часто следит за другими дабы знать, где находится блуждающий детеныш или же отследить подозрительного правительственного агента. Обычные подозреваемые позволяют пользователю в любое время узнать общее местонахождение нескольких предметов. Духи совы или городские духи мудрости учат этому дару.

Система: Рагабаш может следить за количеством людей, равным его показателю гнозиса. Чтобы выбрать цель, Новолуние должно либо иметь беспрепятственный обзор, либо иметь сильный след запаха цели и сделать бросок Гнозиса (сложность 7). После этого, потратив очко Гнозиса и сконцентрировавшись на три хода (игрок бросает Восприятие + Загадки, сложность 8 для физических существ или значение Гнозиса для духов), Рагабаш может определить

общее местоположение цели. Успехи увеличивают точность; один успех дал бы «Юго-запад, в миле или двух», а пять - «Юго-запад, 1,3 мили, на крыльце его дома». Если у Гару уже есть максимальное количество целей, он должен «потерять» одну, прежде чем приобрести другую.

● **Сезонное безумие (Четвертый уровень)** - Существует тонкая грань между сумасбродным весельем и пропастью безумия. Понимание этой границы новолунием позволяет ему отравлять разум врагов, балансирующих на грани безумия. Хотя этот Дар не причиняет жертве длительного вреда, он может сделать его объектом насмешек и презрения... и может оказать определенную дань уважения Рагабашу, который его использует. Любой дух Луны может научить этому дару.

Система: игрок тратит пункт Гнозиса и делает оппозиционный бросок Манипулирование + Хитрость против Силы воли цели. Один успех приводит к тому, что жертва не способна внятно говорить, становится беспомощной, заходясь в приступе безумия на количество ходов, равное показателю Гнозиса Рагабаша. Три успеха заставляют безумие длиться до конца сцены. По усмотрению Рассказчика четыре или более успеха могут сделать жертву безумной на более длительный период времени.

● **Повернуть луну (Пятый уровень)** - Этот Дар, по сути, заставляет оборотня «пройти милю в чужой обуви». В течение короткого периода времени Новолуние может изменить покровительство другого оборотня на то, которое он сочтет целесообразным. Любой дух Луны может научить этому Дару.

Система: Рагабаш тратит пункт Силы воли, и игрок делает бросок на Манипулирование + Первобытный инстинкт. За каждый успех, цель должна провести день в качестве другого покровительства. Рагабаш может прекратить действие Дара раньше, если он того пожелает. Цель теряет доступ к определенным способностям, получает или теряет достаточно временных очков ярости, чтобы привести его к базовому минимуму для соответствующего покровительства, и внезапно обнаруживает, что это начинает влиять на его мышление. Например, если рагабаш изменит аруна в филодокса, он начнет пытаться подавать пример, почувствует желание уладить споры и пытаться сбалансировать обстановку вокруг него (возможности для некоторого веселья и творческой ролевой игры). Новолуния высоких рангов используют этот Дар, чтобы преподать урок тем, кто слишком заблуждается, считая свою точку зрения исключительно верной. Старец-рагабаш может весьма эффективно показать им другую точку зрения.

● **Слабое звено (Пятый уровень)** - с этим Даром Новолуние может проникнуть в сердца и умы определенной стаи. Он может чувствовать страхи и опасения друзей или врагов, чтобы лучше всего помочь или навредить им. Вооруженный этим знанием, Рагабаш может направлять свою собственную стаю во время нападения на врагов или использовать свою собственную особую мудрость, чтобы способствовать покою и исцелению. Любой дух Вивер может научить этому дару.

Система: Потратив пункт Силы воли, игрок бросает Восприятие + Загадки. С каждым успехом выше одного, он может узнать важную информацию о двух членах стаи за успех. Например, с двумя успехами он может узнать подробности о двух членах стаи; с тремя он может узнать о четырех членах группы. Рассказчик должен давать описать игроку; например, он не должен указывать конкретный ранг или покровительство, но может указать, кто руководит, а кто последует за ним. Более того, этот Дар поможет узнать Рагабашу о конкретных страхах или фобиях, которые он может наилучшим образом использовать в своих интересах. По усмотрению Рассказчика он может также узнать подробности о чертах участников стаи, у кого больше всего Ярости и Гнозиса и, возможно, определенных Достоинствах или Недостатках. Рассказчики должны быть щедрыми на информацию, так как это редкий и мощный Дар.

● **Несущий огонь (Шестой уровень)** - Этот мощный Дар позволяет Рагабашу совершить завершающий трюк, украсть сверхъестественную силу и превратить его в Дар. Более того, Дар можно преподавать другим, как будто Новолуние является духом-наставником. Трудная часть состоит в том, что вначале Рагабаш должен выдержать использование этой силы против себя, чтобы после научить ей других, однако, увы, не сможет пользоваться ею сам. Сильный дух, такой как аватар Инкарны трикстеров, преподает этот Дар.

Система: Выживание, ум и жертва являются ключом к получению этого Дара, хотя никаких особых бросков кубиков не требуется. Во-первых, Рагабаш должен страдать от воздействия силы (например, вампирской Дисциплины или заговора мага), которая успешно используется на нем. Используя свой опыт, Рагабаш может при поддержке соответствующего духа и обратить силу в дар, которому он может обучить других. Сам Рагабаш не может сам использовать этот Дар, и кроме того, теперь он уязвим к его эффектам. В следующий раз, когда он столкнется с другим сверхъестественным созданием, что использует эту силу, тому будет легче воздействовать ей на Рагабаша, уменьшая сложность броска на 1. Любая сверхъестественная сила может быть купирована таким образом, включая силы порчи Вирма. Таким образом, оборотни могут обернуть мощь Вирма против него же. Благодаря своей жертве, Новолуние обычно получает значительную славу не только за «кражу» знаний о сверхъестественной силе, но и за то, что обучает их другим. Рассказчики должны быть свободны в творчестве и новаторстве, привнося силы из других игр (например, **Вампиры** и **Маги**) во вселенную оборотней. Рассказчик соответственно определяет уровень любого Дара, полученного таким образом.

Новый обряд гармонии

Обряд омеги

Третий уровень

Часто Рагабаш обязан добавить легкомыслия и разрядить напряженную ситуацию. Когда разногласия и гнев угрожают единству септа, некоторые рагабаши выбирают опасный и часто жертвенный Обряд Омеги. Как только обряд проходит успешно, проводящего ритуал начинают оскорблять; все, что он говорит или делает, действует на нервы всем в септе (плюс всем посетителям, находящимся рядом, когда начинается обряд). Старейшины заставляют его работать и наказывают его за вялость, а аруны хотят практиковать свои навыки надирания задниц. Даже самый низший метис будет говорит: «Быть тобою - полный отстой». Мастер обряда будет изгнан из-за убийств, подвергнется избиениям, если не будет достаточно шустрым, а его вещи могут украсть или повредить в порыве гнева. Даже собственная стая относится к нему как к дерьму. Все напряжение, ненависть и гнев, которые угрожали разлучить септ, теперь направлены на одного человека, принося единство и катарсис Гару. Эффекты длятся минимум один день, хотя в текущей ситуации Рагабаш может продолжить выполнять роль высшей омеги, чтобы обеспечить гармонию.

Система: Используя свою собственную кровь, смешанную с почвой с участка каэрна, мастер обрядов рисует глиф, означающий стыд, на своей груди и проводит песнопение. В случае успеха ранг Рагабаша падает до первого на время обряда.

Если напряженность в септе является результатом отдельного события (смерть, разногласия и т.д.), последствия обряда длятся один день. В случае продолжающегося кризиса (перехваченные переговоры или горячая защита) обряд может длиться до недели. В конце обряда, глиф исчезает, и ранг Рагабаша восстанавливается, добавляя 3 временных Чести (или 5 в случае длительного обряда) и, надеюсь, некоторое достойное обращение, чтобы восполнить жертву. Члены септа будут более склонны к компромиссу и будут лучше понимать противоположные взгляды, оставаясь единым на некоторое время.

Мастер обряда может преждевременно закончить его, просто стерев глиф и выкрикнув: “С меня хватит!” но потеряет 2 Чести и 1 Мудрость, и, что хуже всего, септ теряет все преимущества обряда.

По большей части этот ритуал предназначен для рагабашей; представители любого другого покровительства (если они могут найти учителя) имеет +2 сложности к броску и получает или теряет только единицу временной чести.

Новые фетиши

Щипающий жук

Уровень 1, Гнозис 3

Щипающий жук - это фетиш, который может выглядеть как более крупные насекомые - например, божьи коровки, шмели или богомолы - сделанные из глины и часто окрашенные в яркие цвета. Оборотень может прикрепить одного из этих маленьких жучков к предмету, который он хочет защитить от случайной слежки, активируя фетиш, когда прикрепляет его. Когда кто-либо, кроме оборотня, пытается открыть или потревожить рассматриваемый предмет, щепотка оживает и «жалит» обидчика. Это несмертельно, но чрезвычайно болезненно, как самый болезненный укус осы. Если у преступника есть веская причина, чтобы оставаться незамеченным, он должен сделать бросок силы воли со сложностью 8, чтобы не взвизгнуть или не выругаться в полную мощь своих легких.

Огонь Локи

Уровень 4, Гнозис 7

Этот фетиш обычно выглядит как огненно-красный камень размером с ладонь человека, по цвету похожий на сердолик. При активации с расходом пункт Гнозиса (простой бросок не активирует данный фетиш), он позволяет владельцу получить две точки в Манипулирование в течение всей сцены. Зачастую хозяева данного фетиша используют эту возможность, чтобы успешно выполнить розыгрыш или каким-то образом использовать преимущество так, как одобрил бы тезка камня. Дух обмана часто является источником силы фетиша.

Новый Тален

Краска для лица

Гнозис 7

Краска для лица может принимать различные виды, от простой тоналки до богатой охрой глины, обычно в зависимости от культурного происхождения ее создателя. Это чрезвычайно полезный фетиш, так как он может временно изменить внешность владельца. Когда тален используют, краска может просто заставить пользователя казаться более или менее красивым (повышение или понижение Внешности на две точки), или позволить изменить владельцу различные черты лица. Например, человек с темной кожей и карими глазами может выбрать голубые глаза и загорелую кожу. Эффект действует лишь на лицо, но это очень полезный элемент при подражании кому-либо. Действие талена длится в течение сцены.



Глава 2: Хранители священных таинств

Природу побеждают только повинуясь ее законам.
— Джош Биллингс

Полумесяцы

Анжу «Энни» Патчквилт ненавидела этнические стереотипы с пылкой страстью. Она ненавидела смутно-сальные ощущения в воздухе резервации, которые заставляли всех потеть больше, чем они должны были. Она ненавидела изодранную одежду Армии Спасения, которую она дарила своим дочерям и племянникам. Она ненавидела отиславивающиеся обои и злобные коричневые пятна от воды на стенах из гипсокартона в своем тесном доме. Больше всего она ненавидела то, что всякий раз, когда на нее смотрел какой-то белый мужчина, он видел еще одну грязную коренную американку в бедной одежде. Поэтому она с тихим отчаянием работала, чтобы ее дом был аккуратным, гигиеничным и пригодным для жизни, насколько она могла с теми средствми, что имела. Чаще это было похоже на попытку сдержать оползень с помощью чайной чашки, но она никогда не переставала пытаться.

Прямо сейчас она злобно вытирала обеденный стол металлической мочалкой, пытаясь удалить пятна соуса Kraft Macaroni, которые засохли словно полугодовалая эмаль. В некотором смысле это было умиротворяюще - повторяющиеся движения успокаивали ее нервы. Это помогло ей забыть о других вещах. Все было бы проще, подумала она, не будь ее народ связан с племенами оборотней, что высасывали из них все соки, напоминая из себя раздутых клещей. Она сразу же отругала себя за такие мысли. Она видела, как Гару сотворили много смелых вещей в своей жизни, помогая людям и жертвуя собой. Не все из них были похожи на Говорящую с тенями. Ее пальцы напряглись, и она поняла, что поцарапала руку стальной ватой, но ей было все равно. Высокомерная, патриархальная, пугающая, жестокая, манипулятивная - все это было правдой. Она ненавидела всех проклятых теургов и их духовных друзей.

В некотором смысле, рассуждала она, это было оскорбительно для ее разума. Анжу никогда не была особенно любящим природу человеком, и она находила раздражающим тот факт, что оборотни ожидают, что она будет почитать их духов природы только потому, что ее кожа была такого же цвета, что и у них. Как по телевизору, где у каждого коренного американца была глубокая и эмпатическая связь с животными и с «духом земли» - наряду с томагавком и головным убором из перьев. Анжу считала себя практичной женщиной - это означало, что она заботилась о будущем своего народа гораздо больше, чем о своем прошлом. Конечно, Уктена никогда не поймут этого, но самое меньшее, что они могли сделать, - это заниматься своими делами и сохранять свою чертову духовность при себе, а не навязывать ее другим.

Не думай об этом, сказала она себе. Будет только хуже, а у тебя есть работа. Резкий стук в дверь прервал ее задумчивость.

«Уходите», - крикнула она в ответ, ее голос раскрывал ее боль больше, чем она обычно позволяла.

«Нам нужно поговорить, Анжу».

Она знала этот голос - это был Аарон Четыре лапы, один из Филодоксов, живших в деревне у реки. Она подумала о том, чтобы настоять на уединении, но последнее, чего она хотела, - это разозлить Гару у нее на пороге, поэтому она глубоко вздохнула, расправила свои спутанные черные волосы и впустила гостя, пытаясь сохранить какое-либо самообладание.

«То, что вы сказали вчера вечером в баре У Сильвермана - о Говорящей с тенями и Уктена , - они обошлись».

«Это свободная страна, не так ли? Я могу говорить все, что хочу, черт подери!.»

«Нет, - сказал Аарон с смутной грустью в голосе, - это не так, по крайней мере, не совсем. И есть много, очень много вещей, которые септ не допустит, чтобы вы говорили публично. Извини за это. В любом случае, что случилось такого, что ты извергла столько яда в сторону Тени и ее духов?»

Анжу вздохнула, и ее вздох был полон унижения. Аарон предложил бы ей утешение, но он не знал как.

«Пожалуй, это вам стоит услышать от меня; в конце концов, если вы не услышите это от меня, вы услышите это от моих «друзей». Полтора года назад я встретила прекрасного королевского джентльмена по имени Филипп Рушар, и между нами вспыхнула страсть.»

Анжу убрала мозолистыми руками секущиеся волосы с лица, огрубевшего от горя и нищеты.

«Он думал, что я прекрасна, Аарон. Он был моей мечтой, моей страстью и единственной возможностью жить более достойно, чем я сейчас. Тени пришла ко мне. Она буквально появилась из ниоткуда однажды ночью, пока я смотрела телевизор, без сомнения ожидая, что внезапное появление из Умбры напугает меня, будто я какая-то деревенская невежа. С тех самых пор я никогда не чувствовала себя наедине с собой, сам понимаешь - я всегда знала, что один из вас может находиться в Умбре у моего дома, шпионить за мной, и я никогда не смогу почувствовать вновь. Эта сука навсегда лишила меня всякого покоя. Во всяком случае, она даже не удосужилась представиться. Она просто сказала мне, что мамочка Уктена посмотрела на плод моего союза с Филиппом и посчитала его неблагоприятным, и что я должна немедленно избавиться от него и выбрать другого супруга из Реза. Затем она снова исчезла. Никаких объяснений, никаких советов, только изречение. Похоже, это все, что мы все заслуживаем от Теургов, верно?»

«Нет. Совсем нет, клянусь. Но, пожалуйста, продолжай.»

Анжу нахмурилась.

«Конечно, ты уже слышал все остальное. Это место хуже, чем самый маленький город в округе. Я осталась с Филиппом и залетела. Он пропал, когда я была на пятом месяце беременности. Дети родились неправильно, а последний умер в реанимации за день до того, как я была в баре. Теперь я не могу даже скорбеть с миром - все, кого я считала здесь своими друзьями, хихикают за моей спиной из-за того, какой я была глупой, из-за того, что не заткнулась и не подчинилась духам, как послушный маленький лакей. И я потеряла свое будущее, которое когда-то выглядело таким светлым. Такова моя история скорби. Я бы не хотела вспоминать кровавые подробности. Все, что должна была сделать эта чертова старая карга - это дать какое-то объяснение или оправдание, помимо “твой любовник нечист”.»

«Слушай, это моя точка зрения. Я уважаю многих из вашего рода, правда. Но я думаю, что ваши Теурги полны дерьма. Мой дедушка воспитывался в одной из тех «специальных» католических школ, которые у них были тогда для индейцев - ты наверняка слышал о них? Я узнала обо всем, через что он прошел, как люди использовали религию, чтобы забивать наш народ и держать нас в неведении, и, честно говоря, я вижу, что то же самое происходит с вашими Теургами. Ты даже слышал об этом от других Гару, о том, как они увлекаются вещами, которых даже быть не должно и, в конечном итоге, они выгорают. Мне пришлось пожертвовать многим в своей жизни, потому что Гару воюют с Вирмом. Если эта война так важна, почему вы тратите так много своих ресурсов на выплату долгов духам и охрану священных мест? Возможно, для вас все по-другому, но все, что вы делаете, - это то, где я стою, - это поклонение примитивным догмам и раздутым богам-паразитам. Так что да, я поддерживаю все, что я сказала в баре.»

Первый Теург

Аарон открыл было рот, чтобы заговорить, но слова застряли у него в горле. В ответ на подобные вещи мало что можно было сказать. Это будет труднее решить, чем он думал вначале. Мысленно он проклинал Говорящую с тенями, но признаваться в этом не собирался.

«Пожалуйста, не думай о нас как о хулиганах или диктаторах, Анжу. Я понимаю твою злость, и я понимаю, почему ты все еще чувствуешь боль, нанесенную тебе Говорящей с тенями. Поверь мне, я хочу попытаться исправить этот беспорядок, а не просто засунуть его под ковер. Ты, конечно, не первый человек, который чувствует снисходительность со стороны Теурга или помнит, что один из Месяцев причинил вам зло. Теурги хорошо известны своей загадочностью, манипулятивностью и даже лживостью. Но у них есть свои причины быть такими, какие они есть, и я надеялся, что смогу помочь тебе лучше понять их. Так почему же существуют Теурги, спросишь ты? Что они делают для нас? Позволь мне начать с самого начала.»

«У всех племен есть легенды о первом Теурге, и многие считают его своим. Что примечательно — хотя детали каждой легенды различны, основная структура одна и та же. Я верю, что в этих легендах есть доля правды, но я не ожидаю, что вы это поймете. А сейчас, пожалуйста, просто послушай. В этой истории всегда есть шесть этапов: отчуждение, согрешение, знаки и знамения, общение, жертвоприношение и восстановление. Гару, описываемый как первый Теург, широко варьируется от легенды к легенде: иногда великий воин, иногда скромный метис. Но он всегда отделен от своего племени, своей стаи, своего социального круга. Иногда он провидец, который видит то, чего они не видят, иногда он болен или даже безумен. Но он всегда отчужден, одинок и не совсем нормален.»

«Согрешение – это, безусловно, самая изменчивая часть истории. Другие Гару, в своем высокомерии, умудрились оскорблять мир духов – в версии Уктена, например, они загоняют стадо карибу на смерть и убивают их всех, оставляя почти все мясо и шкуры гнить. Фундаментальное неуваже-



ние, проявленное к Животному отцу карибу, очень хорошо демонстрирует высокомерие этих первобытных Гару. У других племен есть и другие прегрешения — например, Серебряные клыки говорят об убийстве справедливого короля, в то время как версия Стеклоходов говорит об истреблении ранних людей. Каждое племя вставляет здесь свою излюбленную мораль этой истории. Как бы то ни было, высокомерие Гару умудрилось смертельно оскорбить мир духов, и пока это состояние сохранялось, ничего хорошего из стремлений нашей расы не выходило.»

«Это ведет к следующей части мифа, к знакам и предзнаменованиям. Постепенно высшие силы выказывали свое неудовольствие. Оружия-фетиши разбиваются, когда их используют в бою. Неудачи и жуткие совпадения преследовали первобытных Гару. Посевы их человеческих родичей уменьшались сезон за сезоном, в то время как их волчьи родичи становились добычей охотников и хищников. В конце концов, поскольку это происходит во времена, когда мир был ближе к магии, духовная злоба становится подавляющей: дни становились раскаленными под сиянием Гелиоса, а ночи холоднее, чем пустота космоса. Сильные штормовые фронты следовали за первобытными Гару по завещанию Деда Грома. Все раны заражались, все дети рождались мертвыми, и сверхъестественная ткань реальности начала активно набрасываться на Гару.»

«Только Гару, что должен стать первым Теургом, смог понять причину этого, но его мольбы остаются глухими. Помни, что это было до установления большей части духовности Гару, и никто еще не знал, как говорить с духами. Но первым побуждением является путешествие в Умбру, чтобы попытаться все исправить. Там он должен был пройти много великих осуждений и испытаний, прежде чем духи поделились с ним своими секретами, и он делал это, демонстрируя при этом великую хитрость и мудрость. За его храбрость и дальновидность духи даровали ему способность говорить на их языке, и началось истинное общение между расами. Однажды созданный, этот мост не так легко сломать; еще долго после того, как первый Теург умер, спиритуалисты Гару продолжали завет, который он создал в изучении этого простого дара. Но одних слов недостаточно, чтобы восстановить равновесие, так как в случае с гордыней, Гару оскорблению было позволено гноиться и разрастаться. Необходимо большее искупление.»

«Жертва всегда связана со смертью. Легенды о Гару - это отнюдь не приятные истории, Анжу, и простая истина заключается в том, что только своей смертью шаман мог успокоить мир духов. Никакая другая жертва не является достаточно большой. Часто среди более воинственных племен его мучения многократно усиливаются, чтобы подчеркнуть мученический аспект - например, Теург Потомков прикован к горе, а Суртур вечно будет прижигать раскаленными валунами его изломанное тело. Веришь ли ты, что христианство было первой религией, в которой Спаситель отпустил грехи своей собственной кровью? Так много мифологии в человеческих религиях имеет свою основу или параллель в легендах Гару. Смерть первого Теурга перекликается с малой смертью, которую большинство Теургов переживают во время своего Обряда перехода — это символическое соответствие, и это имеет значение для всего в мистическом мире.»

«Как бы то ни было, равновесие между мирами духа и плоти снова восстановилось, и неестественные бедствия и трагедии прекратились — это восстановление. Гару, теперь способные понимать

духов, смиряются, узнав о жертвоприношении первого Теурга. Первобытные оборотни поклялись, что оскорбление Гайи никогда больше не станет столь вопиющим, и, чтобы показать свою преданность этому, они заключают пакт с Луной: все их детеныши, рожденные под Месяцем Луны, знаком великих мистерий Селены, будут переданы духовным мирам, чтобы действовать в качестве эмиссаров и посланников духов, гарантируя, что Гару никогда не перестанут выплачивать им свои долги.»

Тысяча ликов

Анжу медленно кивнула, переваривая легенду.

«Это, э-э... пробуждает воспоминания, я думаю, в первобытном смысле, но это все еще не дает мне понять, какую пользу Теурги приносят вам в реальных, практических делах, в то время как ваши воины умирают на фронте или ваши судьи исполняют закон племени. Без всякого ехидства я устала от людей, пытающихся использовать легенды в качестве оправдания реальных событий, когда один из старейшин моего племени впервые попробовал на мне всю эту рутину “ты не понимаешь исконных обычаев, невежественное городское дитя”. Апелляция к мифическому прецеденту не является обоснованной формой аргументации.»

Оборотень кивнул.

«Вполне справедливо. У тебя острый ум, Анжу, из тебч вышел бы хороший Филодокс. Но ты не можешь судить о покровительстве по одному человеку, независимо от того, насколько мощным присутствием он может обладать в вашей жизни. Теурги очень разнообразны, и у них есть много разных ролей, которые нужно заполнить в обществе Гару.»

Священнослужитель

«Прежде всего, Теурги – это духовенство нашего общества, но ты ведь знаешь это, верно? Тем не менее, они не похожи на смертных жрецов и шаманов, с которыми ты имела дело. Во всяком случае, они больше похожи на экстатических жриц и храмовых монахов древних мистических культов. Наряду с обычными обязанностями любого религиозного авторитета, они несут ответственность за сохранение тайны и страха, которые окружают священное.»

Анжу фыркнула.

«Держать массы Гару в страхе и благоговении перед ними. Как благородно.»

«Сохраняя почтение к Гару,» - поправил Аарон.

«Есть разница между искренним почтением и простым невежеством, Анжу. Все Гару почитают Гайю и хотят служить Ей. Теурги никому этого не навязывают, им это и не нужно. Это врожденное свойство, которое я не могу объяснить человеку. Извини. Мы рождаемся духовными существами, наделенными Гнозисом. Но мы также гордые существа; типичный Гару более могущественен, чем девять десятых других существ, с которыми он когда-либо будет иметь дело. Теурги следят за тем, чтобы наша гордость никогда не доходила до уровня высокомерия и неуважения к духам, как это было в истории первого Теурга. Очень многие из самых тяжких преступлений нашей расы - включая Владычество и Войны Гнева - коренятся в отсутствии уважения вообще. Если иногда требуется немного старомодного ужаса, чтобы напомнить нам, что мы не единственные существа, которых Гайя соч-



ла достойными, то, по правде говоря, я рад, что у нас есть Теурги, которые это обеспечивают. Духовность обеспечивает Гару своеобразную сдержанность; когда мы забываем об этом благоговении, происходят плохие вещи. И нужно очень многое, чтобы вселить настоящий, неподдельный ужас в сердца избранных воинов Гайи, учитывая то, с чем мы сталкиваемся регулярно. Что-то из того, что делает Теурга внушающей благоговейный трепет фигурой, - это неизвестность, чуждая природа того, с чем он имеет дело, и тот факт, что ты никогда не знаешь, какие из твоих секретов могут быть известны Теургу. Более того, страх, который внушает нам Теург, - это страх провала наших обязанностей перед Гайей. Теург является живым напоминанием каждому Гару о том, что у всех нас есть реальные, богоподобные космологические силы, смотрящие через наши плечи, даже если мы не можем видеть или касаться их. Гару это нужно - нам нужно знать, что мы не самая большая горилла в квартале, и что мы обязаны своей преданностью духовным покровителям, что намного выше нас самих.»

Анжу кивнула.

«Религия как система сдерживаний и противовесов вашей сверхъестественной силе. Думаю, я это понимаю. Но разве вам нужна пятая часть вашей расы, посвященная только этому?»

Посланник

«О нет. Большинство людей считают, что духовное находится за пределами их понимания, с которым они будут взаимодействовать только после смерти или в ужасно редкие моменты мистического опыта. Но это не относится к Гару — каждый день духи находятся на расстоянии вытянутой руки. Наши самые маленькие боги смотрят через наши плечи на все, что мы делаем, и нам нужны люди, которые знают традиционные обряды и древние пути — люди, которые квалифицированы, чтобы говорить с этими живыми тайнами надлежащим образом.»

Анжу скептически нахмурилась.

«Но к чему тогда все это вуду и прочее дерьмо? Зачем беспокоиться об обрядах, священных танцах и загадочных тайнах? Я прожила с Гару всю свою жизнь и чертовски хорошо знаю, что каждый оборотень способен научиться связно разговаривать с духами. Даже некоторые особо набожные родичи учатся этому трюку. Так зачем же полагаться на Теургов вместо, скажем, Филодоксов, когда они переводят речь духа в глупых метафорах и загадках?»

«Я однажды задал подобный вопрос старому теургу Странников, когда сам был молод и неопытен. Вот что он сказал в ответ: Теурги никогда не запутывают ради запутывания. Они здесь не для того, чтобы обманывать нас, но, как любой дипломат или лингвист, они должны оказывать должное уважение обеим сторонам обмена. Ничто не является большей анафемой для духа, чем обращение с ним как с мирским союзником, ресурсом — как с воином-родичем или высокопоставленным контактом в Бюро по борьбе с наркотой. Это способ Вивер - подразумевать, что единственно важные свойства вещи - это те, которые можно легко наблюдать, понимать и каталогизировать. Некоторые вещи лучше оставить несформированными - или, скорее, сформированными мечтами, танцами духа и молитвой вместо банальностей анатомии и переговоров.»

«Мой друг-теург сказал, что в мире есть два вида истины: первая, суровая истина – это та, с которой имеет дело Филодокс: истина о “да” или “нет”, виновном или невиновном; истина, добытая наблюдением и анализом. Это правда, но она также затемняет любую высшую истину, которая может лежать под ней. Это... метириализм, за неимением лучшего термина. С другой стороны, истина Теургов - это мягкая истина, истина легенд, пророчеств и символов. Не все в мифологии строго каузально, но на то есть причина.»

«Каждый дух – да, даже Бэйны – это часть высшей, символической истины. Эту истину нельзя выразить словами – иначе это убьет ее, и Вивер победит. Поэтому Теурги разрезали ее на куски, окутав каждый из них тайной и загадкой. Затем они доносят их, надеясь, что в решении головоломки в поисках какой — то непосредственной, суровой истины мы найдем крошечную, бесценную искру высшей истины внутри-истины, которую они не смогли бы сформулировать, даже если бы захотели.»

«По крайней мере, так говорит мой друг. На самом деле, однако, это в конечном счете академично – даже если бы мы хотели, чтобы наши Теурги говорили с духами строго рационалистически и точно, как официальные переводчики или что-то в этом роде, они не могут этого сделать. Многие духи неуловимы и загадочны по своей природе, и Теурги должны говорить на их уровне, если они вообще хотят говорить с ними. В конечном счете, духи могут отражать аспекты человеческого состояния, но они очень не похожи на тебя или меня; может потребоваться много лет обучения и острый ум, чтобы быть близким к ним на том уровне, который они могут понять. Все, что я пытаюсь сказать, это то, что у Месяцев есть веские причины быть загадочными. Это не похоже на то, что они пытаются запугать невежественных или скрыть свою собственную некомпетентность.»

Анжу кивнула.

«Справедливо.»

Воспитатель

«Однако Теурги не только пугают и сбивают с толку,» – с самоуничижительной улыбкой заметил Филодокс. Анжу невольно улыбнулась в ответ. Похоже, она искренне заинтересована, понял Аарон. Это был хороший знак.

«Видишь ли, они умеют обращаться с другими Гару. Покуда наша Ярость горит ярко, они помогают нам взращивать наш Гнозис как противостоящую ей силу. Наверное, можно сказать, что они оказывают на нас какое-то успокаивающее воздействие, не давая Ярости взять верх над разумом. Хотя я уверен, что тебе трудно в это поверить, но во многих случаях они могут быть самыми чуткими из Гару — не обязательно самыми восприимчивыми в отношении эмоций, ведь эта честь принадлежит Галлиардам — но наиболее готовыми разделить чужую боль, облегчить страдания других, напоминая нам о наших связях с нашей богиней. Сомневаюсь, что вы когда-нибудь видели эту сторону Теурга, Анжу. Поверь мне, когда я говорю, что они могут быть чрезвычайно сострадательными существами; единственная проблема заключается в том, что иные из них не всегда знают, как выразить это сострадание, не разрушая стену благоговения и почтения, которая окружает их покровительство.

«Теурги также наши целители. Один из их самых распространенных духовных Даров позволяет им сверхъестественно залечивать раны, сращивая плоть

одним прикосновением. Но они также практикуют ремесло медицины в общем смысле — очень немногие Теурги вообще незнакомы азы траволечения и холистической медицины. Можно даже сказать, что они не столько исцеляют других, сколько учат других видеть, как природа может помочь им исцелить себя. В некотором смысле, я думаю, ты могла бы сравнить Теурга с классической акушеркой.»

«Конечно, многие Теурги также владеют навыками современной медицины; некоторые даже являются дипломированными врачами и хирургами. Помни, что ни одна часть уважения к традиционным методам не подразумевает, что мы не можем также принять современные методы, когда они служат нашим целям.»

Пастырь

«Теургам также поручено передать духовное знание человечеству, научить человечество воспринимать и почитать духов таким же образом, как это делаем мы. Ты когда-нибудь задумывалась, почему слово Гару, обозначающее энергию наших духовных связей, совпадает с человеческим понятием «Гнозис»? Это действительно своего рода тайное знание, Гнозис, который позволяет нам видеть то, что человечество не может. Мы не просто верим или даже знаем, что все вокруг нас живое — мы чувствуем это так же, как вы осязаете, слышите и обоняете. Гару способны, на каком-то уровне, воспринимать пульс творения, и если вы познаете себя, то и вы тоже. Крошечная нить духовного мира, доступная человечеству в эту эпоху, называется периферией, Анжу. Теурги работают, чтобы побудить человечество расширить свое духовное восприятие, чтобы увидеть его, но многие люди просто не прикладывают достаточно усилийй, чтобы хотеть увидеть.»

«Речь идет не про обращение, не о том, чтобы заставить человечество называть Бога «правильным» именем, верить нашей догме или следовать данному набору заповедей. Теургам поручено снова соединить миры, или дух и плоть, как это было в те времена, когда мир был еще молод. Тогда укрепление Вивер, Барьер, не будет настолько сильным, чтобы блокировать гностическое восприятие. Если бы человечество только могло воспринимать духовный мир так, как мы, оно смогло бы увидеть реальную и конкретную боль, которую причиняют столь многие из их решений. В каком-то смысле трудно винить их за то, что они ранчт Гайю, потому что все, что они могут видеть - это камни, деревья и другую случайную материю - им не хватает Гнозиса, тайного знания анимизма. Они больше не могут видеть сущность живого мира вокруг себя; они не понимают ценности окружающих вещей, потому что идея относиться к деревьям и рекам, как к людям, вышла из моды более трех столетий назад.»

Анжу презрительно фыркнула.

«Мне очень жаль. Просто это звучит так безнадежно, словно на манер Нью-Эйджа.»

Аарон пожал плечами.

«Ты просилиа меня оправдать Теургов. Я не собираюсь отказываться от своих слов только потому, что ваши человеческие предрассудки мешают вам воспринимать их всерьез. Как ты думаешь, кому выгодно, чтобы вы верили, что все, связанное с альтернативной религией, поверхностно и достойно презрения?»

Анжу не знала, что на это ответить.

«Я... не знаю. Просто это всегда казалось мне чем-то надуманным, полагаю.»

Аарон медленно кивнул.

«Ты можешь себе представить, как трудно быть Теургом в наше время? У вас есть священный долг – научить человечество уважать духовные миры, и первое, что приходит в голову стольким людям, когда сталкиваются с поклонением природе, - это то, что это «чушь»? И все же вера в то, что один одинокий пророк, пригвожденный к кресту, может оправдать все зло человечества... это национальный институт. Их работа - одинокий и трудный долг, и я знаю многих Теургов, которые в отчаянии снова сближают дух и плоть.»

Исцеляющий скверну

«Однако это не единственная обязанность Теургов в человеческом мире. Действительно, они являются одним из покровительств, необходимых для активного взаимодействия с человеческим обществом. Помимо расширения восприятия, Луна поручает им искоренять

Судьба зла

То, что большинство Гару (а также многие игроки в **Оборотнях**) могут не осознавать, заключается в том, что убийство Бэйнов и других тварей Вирма на самом деле не ослабляет Вирма в глобальном смысле. Это не значит, что подвиги многих великих героев войны Гару напрасны - отнюдь. Убийство слуг Вирма, а также тех просто злонамеренных обманщиков, которые питают его силу ненавистью и невежеством, приносит много пользы. Оно защищает невинных, которые в противном случае могли бы пострадать от их действий, предотвращает распространение нечистого от их коррупции, покупает время для других Гару, чтобы выработать более прочное решение и, как правило, способствует усилиям умирающей расы удерживать линию против их окончательного вымирания. С другой стороны, то, что это не делает, на самом деле ослабляет Вирма в общем смысле. Мощь Вирма во многом определяется силой той порчи, которую он олицетворяет, ликами зла, представленными Вирмами Позыва и их воплощениями-Маэлджинами. Фоморы и Бэйны - это всего лишь агенты, которых Вирм использует для подпитки этой силы разрушения. Сама порча дает ему нечестивую силу, а не Бэйны и фоморы.

И вот тут-то и появляются Теурги (и все остальные Гару, которые помогают им следовать их видениям). Духовное исцеление, восстановление метафизического и психологического равновесия - эти вещи, возможно, недооцениваются Нацией Гару (хотя, по общему признанию, как народ, находящийся в осаде, оборотни не в лучшем положении, чтобы постоянно смотреть в будущее). Но они, тем не менее, являются единственными, кто действительно способны причинить вред Вирму как сущности. Только они способны *ранить* такую метафизическую сущность. Конечно, это не только Теурги, но и те, кто стоит у руля. Любой Гару может принять бой с Вирмом на более духовном уровне, и в конце концов все величайшие победы Нации Гару связаны с этим метафорическим конфликтом между добродетелями и грехами, чистотой и порчей. В конце концов, это единственное, что действительно работает

и исцелять скверну. Сейчас, роль убийц и уничтожителей созданий порчи отведена Арунам. Но именно Теурги ответственны за то, чтобы подавить слабое прикосновение Вирма к социальным структурам, исцелить душу и спасти тех, кто может быть спасен. Печальная ирония заключается в том, что ваша единственная значимая встреча с Теургом причинила тебе такую боль, Анжу, потому что есть много Теургов, которые считают частью своей работы оказывать вам помощь, прежде чем ваша боль может превратиться в горечь, а затем в ярость и разложение.»

«По крайней мере, это не про Говорящую с тенями.»

«Возможно, и нет. Но не приписывай все ее недостатки таким образом всем представителям покровительства — как и все Гару, Теурги индивидуальны, и они разнообразны в придачу. Но вернемся к скверне.»

«Это также долг Теурга - найти скрытую порчу в человеческом мире, пусть это и не только их долг. Рагабаш и Галлиарды хорошо подходят для того, чтобы вынюхивать мирские аспекты порчи — финансовые подкупы, правовую несправедливость, расовую ненависть и так далее. Но Теурги обладают уникальной способностью обнаруживать и отслеживать мистические или психологические пороки, а их сети духовных союзников часто предупреждают народ Гару об опасностях, о существовании которых мы и представить себе не могли. Затем Теурги очищают порчу на духовном уровне - иногда это может быть так же просто, как использование Обряда очищения; в других случаях это может быть искание для восстановления здоровья испорченного духа или просто духовный эквивалент психотерапии. Многие Теурги проводят время просто беседуя с отравленными духами, пытаясь подтвердить свое чувство цели и понимание своей более святой природы молитвой, метафорическим катарсисом и медитацией. Несмотря на это, когда то, что было сломано вновь становится целым, Теург торжествует.»

Медиум

«Долгом Теурга является также необходимость говорить от имени тех, у кого нет собственного голоса. Это включает в себя второстепенных духов, которые не могут говорить с Гару, не зная языка духов, великих Инкарн и тотемов, которые не унижают себя, непосредственно проявляясь для удовлетворения своих желаний, и мертвых героев предков Гару, чьи духи часто ищут Теургов, чтобы сделать их желания известными. Теург - классический некромант, общающийся с духом мертвых и никогда не рожденных, чтобы получить секреты, но он также должен действовать как представитель желаний этих существ. Это часто может вызвать у Теурга политическую горячку в септе или просто вызвать его негодование. Многие Гару слишком заняты своей собственной жизнью, не беспокоясь о том, что им придется исполнять прихоти своих предков, но ответственность за то, чтобы мертвые всегда получали должное, лежит на Месяце Луны.»

«Это может быть как метафорически, так и буквально. Если мистическая интуиция Те-



урга подсказывает, что умерший герой хочет передать септу какое-то послание, это изречение следует воспринимать всерьез из уст Теурга, даже если тот никогда на самом деле не видел Духа-предка героя. Теург имеет право говорить от имени духовных сил, действовать как их доверенное лицо в обществе Гару. Теперь это может показаться легко злоупотребляемой привилегией, и на самом деле это так — многие Теурги научились предварять свои собственные желания словами "духи требуют, чтобы...", но основное правило духовных отношений заключается в том, что вы пожинаете то, что посеяли. Если фактический дух, чье дело присвоил себе мошенник-Теург, когда-либо появляется, афера разваливается сама по себе, и Теург может столкнуться с потерей Почета или гораздо худшими наказаниями. Даже в более абстрактном виде духовная ложь оскорбляет духовные порождения, и никакой Теург не может долго существовать, когда невидимый мир обернулся против него.»

Хранитель клятв

«Точно так же, как Теург является Гласом духов, он также является Дланью духов, гарантируя, что все долги эфирному миру будут полностью выплачены. К шиминажу Теурги относятся с огромной торжественностью, и многие считают свои долги перед духами равными их обязанностям перед стаей. Я не уверен, что зашел бы так далеко, но я – Филодокс, а не Теург, по какой-то причине. И скажу, что любой Теург, который не может найти способ сбалансировать оба обязательства, не достоин этого титула. Однако это может быть сложнее, чем кажется. Духи являются источником всей силы, мистики и информации Теурга. Служа своей стае, он часто вызывается нанести мистический удар по врагу или узнать его секреты, связать фетиши или обеспечить военную поддержку боевых духов для набега. Все это влечет за собой вхождение в долги шиминажа, и неосторожный или наивный Теург может быстро оказаться связанным в паутине духовного гейса, который будет с ним всю его жизнь. Кажется, легко дать клятву "никогда не одеваться в красное в определенное время", особенно если это означает, что могучий дух быка будет сражаться до смерти на вашей стороне. Но это обещание длится до самой смерти, и ты, возможно, слышала легенду о падении Кухулина. Это постоянное балансирование для Теурга, попытка получить как можно больше власти, не давая обещания, которые он не может сдержать.»

«Тем не менее, Теурги не просто ответственны за свою собственные шиминажи; они навязывают духовные пакты всему народу Гару. К сожалению, Гару из других покровительств иногда готовы хитрить, обманывать или нарушать договор с духом, чтобы удовлетворить свои собственные желания, или даже из лучших намерений помочь Гайе в целом. Некоторые Теурги могут чувствовать этих метафизических предателей, в то время как другие выходят на контакт с оскорбленным духом. Независимо от обстоятельств, предатель часто попадает в руки Теурга, чтобы гарантировать, что дух будет вознагражден. Это может означать принятие политически глупых решений или даже необходимость столкнуться с членами более воинственной организации в боевом вызове, чтобы защитить достоинство духов. Теурги делают все это и даже больше; есть даже легенды о том, что одинокие Теурги обвиняют целые септы, виновные в плохом обращении с духами, не только словами, но иногда и действиями. Это не часто желательная обязанность - внушать уважение к существам, которые так выгодно эксплуатировать.»

Ритуалист

«Я уверен, что вы видели больше многих, все то многообразие выполняемых ритуалов, будучи родичем Уктена.»

Анжу кивнула.

«И?»

«И, честно говоря, нахожу их пугающими. Хоть я и видела их реальную силу, я все же думаю, что в них много суеверий.»

«Ты права в том, что не все, что ты видишь в ритуале, строго необходимо для его сверхъестественной функции. Но это не только суеверие, это общность. Гару - первобытные существа; мы хищники за рамками человеческого понимания. Из-за этого, должен признаться, я всегда находил человеческие религиозные проповеди и таинства... невнятными и сдержанными, за неимением лучшего термина.»

Анжу усмехнулась.

«Ты не один такой.»

«Я хочу сказать, что Теурги используют ритуалы так же, как люди-священники используют проповедь: чтобы связать общину, сплотить ее. Если они кажется мрачными и ужасающими, то лишь потому, что мы, как раса, мрачны и ужасны, и этот тон резонирует с нами. Хотя, признаюсь, я не слышал, чтобы обряды других племен были столь же зловещими, как обряды Уктена. Во всяком случае, ритуализм делает многое, чтобы связать Гару и сохранить единство и надежду в отчаянные времена. Каждый обряд связывает нас с чем-то большим, чем мы сами. Я знаю это слишком хорошо. Филодоксы почти так же вовлечены в ритуалы, как и Теурги. Рискуя показаться банальным, вы можете сравнить наши ритуалы с теми глупыми мероприятми по формированию командной работы, на которые восходящие хипстеры отправляются своим начальством, но без конфуза.»

Анжу невольно рассмеялась, и Аарон улыбнулся ей в ответ, прежде чем продолжить.

«Но, конечно, социальный аспект - это только одна сторона ритуала Гару; там также много реальной власти. И это приводит меня к другой роли, в к которой мы подводим наших Теургов…»

Волшебник

«Не стану отрицать, Анжу, что временами Теурги совершают темные дела. Мы говорим не о неоязычниках или обнимателях деревьев. Месяцы обладают реальной, осязаемой силой, и они не боятся ее использовать. В дополнение ко всем своим духовным и социальным обязанностям, Теурги выполняют очень важную светскую роль в народе Гару. Они создают фетиши, проводят божественную разведку о вражеских формированиях, проклинают наших врагов, варят яды, связывают духов в практические оборонительные пакты и обращают стихии против врага. Это может быть не так очевидно для тебя, исходя из того, где ты живешь – у всех Уктена есть несколько чар и заклинаний, которые они могут назвать их своими, - но мы исключение, а не правило. В каэрне Потомков Фенрира воины - это воины, барды - это барды, и любое серьезное моджо будет исходить из угла Теургов.»

«Магия Теургов – это явно не яркое голливудское колдовство. Теурги склонны презирать явно сверхъестественное в отличие от искусства влияния и случайности, и, как правило, владеют целым рядом проклятий, отречений от зла и разоблачи-

тельной магии. Сейчас у всех Гару есть свой собственный набор Даров, но в то время как большинство оборотней используют небольшую горстку трюков, которые будут полезны для них лично, и останавливаются это на этом, Теурги склонны изучать духовные силы гораздо глубже. Многие Теурги энергично отслеживают любые слухи о новом Даре и посвящают много времени расширению своего арсенала — в конце концов, это часть их долга. Теурги также с большей вероятностью получат Дары, выходящие за рамки обычной компетенции их породы, племени и покровительства — гораздо более вероятно, что вы увидите Теурга с Даром Галлиарда, чем наоборот. На самом деле, известно, что Теурги наносят оскорбления другим племенам, когда обманом заставляют духов расстаться с их племенными секретами.»

«Но ни один Гару на самом деле не обладает множеством Даров; что делает Теургов пугающими и могущественными, так это то, что никто не может точно предсказать, какие силы есть в запасе у данного Теурга. Им может быть известен практически любой Дар, и ни один Теург, достойный этого титула, не поделится знаниями о том, какие Дары он знает. В некоторых случаях даже товарищи по стае Теурга не знают о таинственном тузе в рукаве до тех пор, пока им это не понадобится. Все это говорит о том, что большая часть так называемой магии Теурга - это не то, что он на самом деле делает сам, а одолжение, которое он получает от Духа, оплачиваемое через постоянную паутину шиминажа, которая окутывает жизнь Теурга. Это означает, что Теург, знающий разнообразных духов, может сделать почти все, что угодно в трудную минуту, ценой связывания своей жизни запутанной паутиной обязательств, гейсов и духовных долгов навсегда. В конце концов, у всего есть своя цена.»

Разведчик-аналитик

«Я уже несколько раз упоминал о роли Теурга как источника информации. Стая обычно обращается к своему Теургу, чтобы получить любую информацию, которая может понадобиться им в грядущем конфликте. Она обычно добывается с помощью мистических средств, гадания и знания о духах, но также может быть получена более мирским путем. Предполагается, что Теурги знают секреты, и во многих кругах мера власти Теурга определяется тем, сколько грязи он имеет на влиятельных людей. Шантаж - это обычная практика среди них, а также средство получения влияния и голосов, необходимых им для выполнения своих более благожелательных духовных обязанностей. Не удивляйся, Анжу – ты же знаешь, как жестока наша война и как трудно бывает вырвать из человеческого общества хоть что-то похожее на справедливость или сострадание. Теург может запросто использовать инструменты, которые он имеет в своем распоряжении. Тем не менее, Теурги не шпионы, как таковые — эта роль принадлежит Рагабашу. Ближайшей параллелью было бы назвать их аналитиками разведки, но их источниками обычно являются духи, а не



полевые агенты. В то время как Рагабашу нравится быть скрытным, Теурги любят добывать информацию ради самого процесса, и чем темнее секрет, тем счастливее будет стереотипный Теург.»

«Если ты подозреваешь, что Тени нарушила твою частную жизнь, Анжу... мне неприятно это говорить, но ты, вероятно, права. Многие Теурги - невероятные ищейки, если добавить наследие Уктена к миксу, то радость открытия нового сочного секрета просто удваивается. Теурги наблюдают за всеми, часто мистическими способами, которые обычные Гару не могут обнаружить. Да, это агрессивно, и да, это порождает негодование, но так же, как Рагабаш со своими шалостями, это часть их роли, назначенной Гайей, поэтому никто не может серьезно повлиять на это. Как бы то ни было, они обычно не следят за родичами, потому что родичи не посвящены в секреты, которые они хотят узнать. И если Теург становится действительно неприятным касательно их секретов - пытаясь шантажировать старейшину септа, например, - Филодокс или другой Гару, имеющий власть, может вмешаться и вернуть их с небес на землю. Или, если преступление доказано, вцепиться в глотку на том месте, где они стоят.»

Окончание на этой ноте оставило неловкое молчание.

Мистик

«Думаю, ты, вероятно, не очень высокого мнения о мистицизме.»

Анжу кивнула, но в ее голосе не было враждебности.

«Когда я была маленькой, у моей матери была ярко раскрашенная книга “Время жизни” о религиях всего мира. Я помню картины суфийских монахов, которые уходили в пустыню Саудовской Аравии, чтобы петь и выть, пока не впадали в состояние транса... или не умирали. Я помню, как думала о том, какими мужественными они должны были быть, чтобы рисковать своей жизнью в надежде получить видение. Потом я немного повзрослела и стала считать их поступки скорее глупыми и суеверными, чем благородными. Несмотря на все разговоры по телевидению о мистическом опыте, я никогда не видела ничего, что показывало бы реальное, конкретное благо, исходящее от Бога, чтобы компенсировать все жертвы, которые люди приносят во имя его.»

Аарон медленно кивнул.

«Эти монахи - такой же образ Теурга, как и любой другой. Наверное, это вопрос восприятия, но я никогда не считал таких людей глупыми.»

«Послушай, Анжу. Есть мистические вопросы, на которые мы абсолютно обязаны иметь ответы. Духовность Гару - это не то, что делается только для того, чтобы дать нам утешение в трудные времена — на самом деле, наша вера только говорит нам, что наша богиня умирает, и миру предсказано умереть вместе с Ней. Напротив, спиритизм для нас всего лишь часть мира, нечто такое, к чему мы обязаны обращаться, и духовные миры так же больны, как и физические. Разум и наука, как бы полезны они ни были во многих областях, не могут спасти нас - Вирм, Гайя, чистота и разложение; эти вещи просто находятся за пределами их компетенции. Мы нуждаемся в нашем мистицизме сейчас больше, чем когда-либо, если мы хотим сохранить надежду. Наши мистики - это одноглазые люди в мире слепых; они единственные, кто может дать нам руководство в сферах высших мистерий.»

Анжу пожала плечами, и Аарон пожалел, что он не Галлиард, чтобы его слова могли так красиво выразить то, что он знал своим сердцем. Но это было не так, и поэтому человеческая женщина, глубоко задетая духовным, смотрела на него, как на идиота.

Провидец

«Ты веришь в Вирма, Анжу?»

Она замешкалась и задумалась.

«Полагаю, да. Я видела, как Арунов вытаскивали из сражений, залитых кровью и ихором. Я слышала истории, слышала описания Танцоров черной спирали и Бредущих по узлам. Ваши враги, безусловно, настоящие. И я видела настоящую сверхъестественную силу, которую имеют ваши Дары - исцелять, создавать тьму, глушить оружие и компьютеры или становиться невидимыми. Вы не ведете воображаемую войну, поэтому логично, что духовная сила, которую уважают ваши враги, также реальна. И да, если вы хотите знать, по правде говоря, меня это пугает.»

«Как ты думаешь, что такое Вирм, Анжу?»

«Я не знаю. Это враг, зло, с которым вы сражаетесь. Я мало что знаю об этом. Полагаю, это похоже на дьявола, верно?»

«В христианстве, как я слышал, дьявол - это просто ангел из ряда вон выходящий, мятежный дух, не уважающий своего создателя. Думаю, это разумный образ Вирма. Однако для христиан дьявол не имеет такого большого значения в общем плане вещей. Михаил мог однажды прийти и по-настоящему хорошенько поразить Люцифера, и мало бы что от этого изменилось. После того, как Старина Скретч уйдет, в мире все будет хорошо, Небеса по-прежнему откроют свои врата для истинных верующих, а естественный порядок Бога все еще будет царить на Земле. Добро побеждает зло, как и говорил нам Святой Иоанн. Но с Вирмом не все так просто.»

«Вирм здесь, чтобы остаться, Анжу. Это не пр»осто мятежный ангел или дух-изгой, это один из трех краеугольных камней вселенной. Я очень сомневаюсь, что даже богоподобное существо вроде Луны - или Гавриила, если хочешь - могло когда-либо убить его. Это все равно что пытаться убить гравитацию или искоренить любовь. И Вирм абсолютно необходим - без него мир не может существовать ни в чем похожем на известную нам форму, и вся жизнь, несомненно, прекратится.»

«Вот почему роль Теургов как провидцев так ужасно важна в битве с Гару. Кто-то должен смотреть в будущее; кто-то должен серьезно подумать, что мы собираемся делать с Вирмом в конце концов. Сейчас любая группа людей в осаде по своей природе будет думать в данный момент, как пытатся пережить следующий день, неделю или месяц. Но в конце концов это разрушительно, поскольку это означает, что мы продолжаем откатываться назад, терять позиции, не имея долгосрочной стратегии для решения наших проблем. Прямо сейчас у Нации Гару полно забот, поэтому Теурги - единственные, кто размышляе - пытаясь понять, как мы можем на самом деле исцелить мир, восстановить баланс Триата, а не просто вести войну сдерживания, чтобы не дать Вирму сделать хуже, чем он уже сделал.»

«Это цель, к которой стоит стремиться, и если ты немного задумаешься, то увидишь, что мистицизм и духовные поиски, поиск сверхъестественных откровений - единственный подход, который может принести хоть какую-то пользу. Если только ты не можешь придумать что-то лучшее, что Теурги должны делать, чтобы исцелить порчу, с которой они еще не справились. Поверь мне, я весь во внимании…»

Анжу не могла ответить ему.

Долгая перспектива

«Так что же тогда это за дальновидный план? Какой здесь катехизис? Как мистики Нации собираются собрать в целое сломанный мир?»

«По этому вопросу ведется много дискуссий, но, к сожалению, единого мнения нет. Теурги очень разнообразны, и шаманы каждого племени имеют разные взгляды. Даже внутри племени разные Теурги считают, что нужны разные вещи. Спиритизм Гару очень отличается от человеческой религии. Мы даже близко не связаны догмами или катехизисом из-за нашего недоверия к Вивер. Это великая сила, но также и серьезная слабость - с точки зрения духовного исследования каждый склонен заниматься своим делом, и, поскольку мы находимся в ситуации, когда нам нужны ответы, разные мнения могут только ухудшить дело.»

«Я знаю круг Теургов Потомков в Аризоне, которые верят, что Вирм-Осквернитель будет ослаблен, а потерянный аспект Баланса возродится, если человечество можно будет научить принимать смерть как естественную часть жизни, а не бояться ее. На Аляске есть Теурги Вендиго, которые хотят попытаться отвлечь человечество от городов, надеясь, что они снова научатся уважать Гайю, если им снова придется зависеть от природы в повседневном выживании - и нет, это не подчинение.Многие люди хотят жить ближе к миру природы. Другие Теурги видят восстановление равновесия с точки зрения воспитания добродетели, будь то честность, праведный гнев, духовное благочестие, сыновняя любовь или общая вежливость. Звездочеты, вдохновленные буддизмом, находят умеренность во всем как ключ к сопротивлению влиянию Вирма и стремятся научить человечество умеренности в том же ключе. Другие взгляды более сверхъестественны - кабал Теургов Странников в Уганде собирает рассказы об умбральных путешествиях, сопоставляет и анализирует их в надежде найти общую нить в умбральных победах против Вирма. Стая Стеклоходов в Сиэтле посвятила себя психоанализу захваченных Танцоров черной спирали в надежде, что излечение их безумия вылечит Вирма в целом. Группа студентов Костегрызов основала общество, посвященное развенчанию городских легенд, снижению психологического урона от мифических ужасов, которые угрожают обнищавшей стороне человечества. И, конечно же, наши собственные Спеленатели Бэйнов стремятся связать спящее зло во сне, благословенными песнями и другими успокаивающими силами, и подорвать активных Бэйнов, успокаивая их разгоряченные эмоции, и загоняя в сон.»

«Дело в том, что я думаю, что все это помогает. В нынешнем мире есть действительно большие проблемы, и не будет одного эпического героического решения дилеммы Вирма. Но целая куча небольших усилий не обязательно ни к чему хорошему. В конце концов, я думаю, что любой духовный подход может принести хоть какую-то пользу против Вирма, а разнообразие способов Теургов - лучший шанс, который у нас есть. На самом деле, это не только теурги, хотя, конечно, они имеют гораздо более четкое видение врага. Люди постоянно сражаются с Вирмом, хотя и не подозревают об этом; они выступают против коррупции, продвигая социальную справедливость, отказываясь подчиняться низменным побуждениям, иметь силу заботиться о чем-либо. Духовная война имеет тысячу лиц, и чем больше метафорического оружия найдут теурги, тем лучше будет всем.»

Теурги среди племен

«Живя в септе Уктена, Анжу, вы видите лишь часть общей культуры Гару. У каждого племени свой взгляд на духовность и свои ритуалы.

«Теурги Черных фурий считают себя такими же слугами Вильда, как и Гайи, хотя и считают их тесно связанными. Конечно, их теология тесно связана с гендером — они верят, что женщины имеют сильную естественную связь с Вильдом, потому что оба обладают способностью создавать жизнь. Иногда это используется как оправдание для аргументации женского превосходства, и многие Теурги Фурии утверждают, что мужчины нечисты, оправдывая строгую гендерную сегрегацию, при которой происходит большинство ритуалов Фурий. Но в них есть нечто большее, чем просто ксенофобия — Фурии хотят защитить то, что уникально женственно, и в отличие от большинства человеческих феминисток они действительно верят и поддерживают гендерные роли. Кроме того, вопреки тому, что вы, вероятно, слышали, они не жертвуют мужчинами и даже не работают против них — большинство считает, что Гайя создала каждый пол с уникальными способностями и уникальной ролью. Их внимание сосредоточено на женщинах, и они хотят, чтобы мужчины уважали и даже боялись женскую силу. По крайней мере, эту историю я узнал от шаманки Фурии, с которой однажды разговаривал.»

Анжу кивнула.

«Женщины исключены из столь многих вещей, больших и малых. Мужчины часто этого не замечают, но каждая женщина знает об этом. Я думаю, что для этих женщин очень важно иметь свои тайные обряды и священную роль, честь и обязанности, которые являются исключительно женскими и в которых мужчины не могут участвовать. Я не могу сказать, справедливо это или нет, но я могу понять, как это дает им достоинство, которого они иначе не имели бы.»

Аарон кивнул. Он был рад, что Анжу невольно прониклась идеями, которые он излагал. Возможно, еще можно было бы найти справедливое решение этого вопроса. Желая сохранить ее интерес, он продолжил:

«О Костегрызах не часто думают как о высокодуховных существах, но их Теурги, тем не менее, занимают сильную нишу. Смех исцеляет душу, и они используют самоуничижение, чтобы даровать достоинство тем, у кого иначе его не было бы. Их ритуалы часто пародируют ритуалы других племен — у них даже есть специальный ритуал для воскресного суперкубка - но они все еще являются мощными инструментами для создания почтения, сообщества, тепла и сострадания. Костегрызы презирают формальности, но в своей непочтительности они парадоксальным образом проявляют большое уважение к традициям своего племени и платят дань духам, у которых мало что еще есть. В сердцах больших городов, Анжу, таятся могущественные и неизвестные духи, движимые страстями угнетенных и диких. Этих существ редко можно увидеть или услышать в их домах, потому что городской Барьер очень силен, но Костегрызы дают им голос, и таким образом они превращают города в живые существа вместо бесплодных коллективов. Эти Теурги учат человечество уважать физические вещи своей повседневной

жизни, здания и мусорные кучи — они берут сердце и душу анимизма и приносят его в современную эпоху, и мы многим обязаны им за это.»

«Я только однажды имел возможность взглянуть на некоторых великих и тайных городских духов, которым Теурги Костегрызов отдают дань уважения - тотемам кучи мусора, скрытым канализационным краулерам, духу-мегалиту Центрального вокзала Монреаля. Я хотел бы взять тебя в Умбру, чтобы ты увидела их лично, потому что они величественны и ужасны, и все же любая попытка, которую я мог бы предпринять, чтобы описать их, вызвала бы только смех. Но, к сожалению, у меня нет такой способности.»

«Теурги Детей Гайи всем сердцем принимают идеал духовного исцеления, ищут способы очистить людей от порчи и залечить душевные раны. Они держат связь через свой тотем с особыми духами, называемыми сердечными проводниками, которые имеют представление об эмоциях и потенциалах индивидуума. У каждого человека есть сердечный проводник, и этот дух понимает путь, который человек может найти, чтобы подняться над страданием, потерей и депрессией. Теург Детей обязан использовать эту информацию, чтобы помочь человеку, о котором идет речь. Теперь, если это звучит банально или слащаво для вас, я хочу, чтобы вы подумали вот о чем.»

«Я уверен, что ты видела в своей жизни настоящую жестокость и унижение, Анжу. И я знаю, что, как и я, ты, вероятно, воздвигла свои эмоциональные стены и не позволила себе полностью разделить боль других, потому что такого рода сочувствие было бы слишком трудно вынести. Мы все делаем это, сознательно или нет, и я не пытаюсь осуждать это. Но пытаюсь донести до тебя невероятное мужество, которое требуется, чтобы делать то, что делают эти Теурги. *Жить*, несмотря на чужую боль, вместе с ними и *разделять* их раны. Это грязно и кроваво, и это больно, и очень немногие люди психологически настроены отдавать себя таким образом. Ты, конечно, видела таких людей? В приютах для бездомных, в кризисных центрах по борьбе с изнасилованиями, в полицейских участках и даже в школах? И ты чувствушь нееоторое благоговение перед ними, и одновременно неловкость, потому что знаешь, что это не в твоей природе, чтобы отдаваться так же самоотверженно и полностью, как они это делают, снова и снова. Вот на что похожи Теурги Детей Гайи. Подумай об этом, прежде чем клеймить всех Теургов как задир, обнимателей деревьев или догматиков.»

Анжу опустила глаза и ничего не сказала в ответ на вызов Аарона, поэтому через мгновение он продолжил говорить.

«Если Теурги Детей Гайи одарены великим состраданием, то Фианны благословлены радостью. Так много моих спутников отказываются видеть духовную глубину Фианны только потому, что у них белая кожа. Забыв на секунду о преступлениях этого племени против Чистых земель, спроси их, как они ухаживали за своими собственными: Фианна всегда были тесно связаны с Землей, и готов поспорить, что любой из их Теургов знает обо всем, что растет естественным образом в пределах нескольких миль от их дома. Как и мы, они видели, как племя, бывшее им близким, попало в пасть духовного разложения; в отличие от нас, их братья даже не заслужили героической смерти. Из-за этого Теург Фианна, как правило, очень серьезно относится к искоренению духовной и психологической порчи в Нации; этот факт вряд ли добавляет популярности в иностранных септах многим "следователями" и "специалистами" среди Теургов Фианна. Но в конце концов, никто не хочет стать свидетелем еще одной великой трагедии, подобной Белым Завывателям, поэтому мы им рады.»

«Сейчас, живя в септе Уктена, ты, вероятно, много слышала о безответственности Фианна и преступлениях на почве страсти. У Фианна души артистов и певцов, и их Теурги пытаются использовать это, чтобы донести послание почтения до человечества. Их также высмеивают за это, потому что очень часто выходит голливудская чушь, псевдокельтская чепуха и поверхностные стереотипы. Но по крайней мере они пытаются пробудить первобытные духовности; Теурги Фианна придают большое значение кельтскому возрождению, современному друидизму и даже Викке, и на каждые десять скучных обнимателей деревьев и колеблющихся кристаллов, которые они нам пытаются впарить, мы получаем одного настоящего спиритуалиста, чье сердце и душа действительно синхронизированы с выводком Гайи. И, возможно, это того стоит.»

«Если ты хочешь поговорить о первобытном, то давай обратимся к Потомкам Фенрира. Так вот, большинство обрядов их Теургов, содержащих боль, кровь и иногда даже смерть, ужасают многих посторонних. В то же время, однако, ничто из того, что они делают, не является безвозмездным. Говорят, Фенрир не просто так откусил Тюру руку. Если бы Тюр не потерял свою руку, связывающую гнев правосудием, как мог этот акт иметь какой-то смысл? Как долго может длиться связывание, которое не скреплено агонией и потерей? Я подозреваю, что многие Спеленатели Бэйнов поймут это. Духовность Фенриров - это сила и испытание, и Теург, служащий Фенриру, отправится на край земли, чтобы вернуть долг шиминажа. "То, что не убивает меня, делает меня сильнее", - говорят они, и по крайней мере для Потомков, это вполне может быть правдой. Но они не испытывают ничего, кроме презрения к тем, кто не смог вынести их обрядов, и это отдаляет их от других Теургов.»

«Теурги Стеклоходов воспринимаются с некоторым предубеждением любым другим полумесяцем, рожденным более двадцати лет назад. Что на самом деле чертовски обидно, потому что они являются одними из самых необходимых и самых новаторских спиритуалистов Нации Гару. Это очень простое тщеславие: уважать всех духов, кроме тех, которые не вписываются в мое мировоззрение. Я бывал в больших городах, и хотя не могу сказать, что это мои любимые места для прогулок, я не настолько слеп, чтобы пропустить, что под сталью и пластиком скрывается настоящая кровь, боль, радость, ярость, страсть и грубая стихийная сила. Теург может чувствовать такие вещи, знаешь ли, и Стеклоходы решили исследовать его более подробно.»

«Это не значит, что многие городские духи не больны и не сломлены - это просто объективный факт, и надо отдать должное Стеклоходам: они это знают. Но Теурги - целители, и Теурги Стеклоходы взяли на себя труд восстановить подобие достоинства и почтения к городам, научив человечество уважать души зданий, которые они возводят, и участков, которые они прокладывают. И если бы городские жители действительно уважали окружающий их мир, я думаю, что города в конечном итоге стали бы гораздо более приятными местами, чем сейчас. Теперь многие молодые Месяцы стеклоходов видят своей целью

вернуть Вивер к здравомыслию, и хотя их цель восхитительна, я не уверен, что они ценят глубину проблемы. Но все ли племя такое? Давай просто скажем, что я еще не потерял надежду на Матушку-Паучиху.»

«Духовность Красных когтей очень, очень трудно понять даже человекорожденному Гару; к счастью, Анжу, никто на самом деле не ожидает, что родич будет пытаться. Мы, Гару, должны почитать Когтей, как и любое другое племя, но я едва ли виню тебя за твой ужас, когда они упоминаются, зная, что ты думаешь о них. Для вашего вида они - опасный враг, и это трагично. Что я могу сказать об их Теургах? Представь себе разумный, мыслящий ум, не имеющий понятия о логике, разуме или рациональности. Во многих отношениях они очень похожи на человечество до возникновения Шумера и Египта — они не ищут и не хотят объяснений для мира; они просто почитают его. Для Теурга Красного когтя нет границы между мистическим и мирским, потому что разница для них неощутима. Есть только природа, которая и дает жизнь, и отнимает ее, и массивная, чуждая не-природа, созданная обезьянами. В ритуалах и Гнозисе нет ничего "сверхъестественного", но город - это буквально «вне природы, самое поразительно сверхъестественное явление, что они когда-либо видели. Это против естественного порядка вещей, вне законов Гайи — по крайней мере, в их глазах.»

«Обряды и службы Когтей происходят в глубинах первобытного мира. Многие другие Гару никогда не видели Теурга Когтей — это их разведчики и воины, которые печально известны тем, что нападают на человеческие поселения, а Галлиарды и Филодоксы чаще всего ведут переговоры с другими септами Гару. Поскольку им не хватает различия между мистическим и мирским, они не считают себя шаманами или магами. Вместо этого они видят себя реставраторами присущему природе равновесия и исцелителями ран. Я слышал, что Теурги Когтей получают задание воспитывать и обучать молодежь - как Гару, так и Родни — но это могут быть слухи или предположения со стороны моих источников.»

«Теурги Теневых владык... не все Месяцы - добрые существа, и, по правде говоря, шаманы Владык оправдывают многие обвинения, которые вы выдвинули против покровительства в целом. Многие из них искусны в использовании духов и магии, чтобы шпионить, проклинать, разрушать и отравлять. Они все заговорщики, и это кое о чем говорит из уст Уктена. Владыки правят силой, а так как большинству Теургов не хватает физической мощи, им приходится искать другой источник власти, если они хотят выжить в рамках непрерывного, безжалостного дарвиновского отбора, практикуемого племенем. Их сила, как и у традиционного человека-худу, - это страх: они дают понять, что видят и знают то, чего не знают другие, а затем развивают эту тайну, пытаясь сделать невидимые силы, с которыми они общаются, как можно более ужасными и жуткими. Они являются мастерами психологической войны и оккультного терроризма, и это становится все более пугающим для одной из их жертв, проснуться покрытой тонким слоем чужой крови, потому что упомянутая жертва знает, что их мистическая сила реальна, и Владыка может устроить все намного, намного хуже.»

«Теурги Владык уважают духов, но они гораздо охотнее связывают их и подчиняют себе, чем другие Гару, которые ведут себя более дипломатично. Конечно, в выводке Деда Грома большинство духов сочли бы Теурга достойным служения, если бы и только если бы они могли заставить его сделать это от духа, о котором идет речь, так что это просто способ, которым там все делается. Теурги Владык также часто являются лидерами культов в смертном мире, используя свое мастерство в ритуалах, чтобы заставить людей, заинтересованных в оккультной силе, служить им.»

«Теурги Безмолвных странников лучше, чем кто-либо другой, понимают святость места, будучи путешественниками. Местоположение - это магия, которой он владеет, а дом - это храм, и никто не знает этого лучше, чем Странники, у которых их родину украли змееподобные вампиры. Они часто могут многое рассказать о характере местности по ее физическому присутствию, и многие Теурги Странников очень хорошо разбираются в истории и наследии. Для этих существ уважение к прошлому идет рука об руку с уважением к духам, хотя это не делает их традиционалистами — есть разница между уважением к тому, что было раньше, и попыткой заставить настоящее соответствовать прошлому.»

«Все Теурги могут говорить с духами предков других Гару - будучи сами полудухами, мы отправляемся в Средний мир, когда умираем. Но теурги Странников связаны с подземным миром, домом душ умерших людей, и они могут говорить с призраками и тенями, которые обитают там. Многие теурги Странников посвящают себя мертвым, помогая им решить проблемы, которые держат их связанными с царством Гайи. Чаще всего это не просто вопрос мести за смерть или передачи последнего сообщения близкому человеку; страсти призрака так же глубоки и тонки, как и страсти живого человека, и они должны быть разрешены, прежде чем этот беспокойный дух сможет двигаться дальше. Это своего рода духовное исцеление, которое, конечно, делает его центральным в обязанностях Теургов. До меня доходили слухи, что великая трагедия недавно поразила загробный мир людей, и Теурги Странников теперь просто пытаются помочь призракам выжить там, где они могут – но это лишь слухи, не более.»

«Теурги Серебряных клыков продолжают великую европейскую традицию применения разума к вере и использования философских исследований для раскрытия высших духовных истин. Уверен, что Фома Аквинский был бы весьма горд. Неудивительно, что они склонны чрезмерно интересоваться ортодоксией, но я думаю, что это происходит скорее из искреннего желания верить в то, что является истинным, а не догматическим мышлением. Их ясность теологии обеспечивает им большое доверие, когда они имеют дело с людьми, которые привыкли к альтернативным или языческим религиям, имеющим мутную, расплывчатую или новую (в поверхностном смысле) теологию. Эти серебряные клыки в какой-то степени преуспели в артикуляции анимизма, и это немалый подвиг. Тем не менее, даже среди их отстраненного интеллектуализма и царственных залов, есть другая сторона шаманов Серебряных клыков. Мистические культы, экстатические гуляки, мастера прорицания и пророческие оракулы не редкость в племени, и образуют свои собственные культы и фракции, часто будучи в союзе с друидическими группами поддержки Фианна. Они не столько противостоят господствующему интеллектуализму Теургов Серебряных клыков, сколько явля-

ются его противовесом; многие Теурги принадлежат к одному лагерю днем и к другому ночью. Таким образом, клыки воздают равное почтение как интеллектуальным, так и страстным элементам духовности.»

«Учитывая характер племени,неудивительно, что в шаманизме Серебряных клыков так много чести. Они являются одними из самых преданных делу поддержания — и обеспечения — долгов шиминажа в Нации Гару. К сожалению, им трудно оценить любой слух, касающийся духов, и это может привести их к конфликту с Рагабашем. К счастью, как и во всем остальном, они стремятся подавать пример, и присутствие Серебряного клыка часто может принести утраченному септу новое уважение к духам, просто благодаря благородству и красноречию Теурга, который говорит от их имени.»

«Теурги Звездочетов смешивают мифологию Гару с буддийской философией, чтобы прийти к системе верований, которую они называют Гайадхармой, циклом жизни. Многие из них - изолированные мистики, живущие стереотипным образом жизни на вершине горы и изолирующие себя от нечистых влияний, чтобы улучшить свою ясность мысли. Но многие другие бродят среди человечества и Гару; я думаю, что лучший способ описать их миссию - это сказать, что они видят себя надзирателями за излишествами. Они работают над тем, чтобы научить человечество и Гару избегать крайностей в своем выборе и принять срединный путь умеренности и воздержания.»

«Я подозреваю, что они приложили руку к недавнему решению своего племени отделиться от Нации Гару. Я вижу, что ими руководило некое видение, и надеюсь, что выбор, к которому они пришли, был правильным. Тем не менее, Нация слабее без этих Теургов. Они в значительной степени ответственны за то, чтобы убедить Нацию Гару увидеть в Вивер угрозу столь же значительную, как и Вивер, и дать нам ключ к тому, как действовать против нее. Их взгляд на то, что именно является Вивер, также довольно призрачен — вместо того, чтобы сосредоточиться на традиционно подчеркиваемых аспектах технологии и модернизма, они копают до самой сути и рассматривают Матушку-Паучиху в основном как ткачиху иллюзий, чтобы затуманить и скрыть духовное видение. Я не претендую на то, что понимаю всю их философию, но некоторые из их работ, безусловно, делают увлекательное чтиво.»

«Одна из причин, по которой я рассказываю тебе все это, Анжу, заключается в том, что бы ты не считала всех Теургов похожими на Уктена. Большинство важных решений в нашем племени принимают Теурги, и я не собираюсь спорить с тобой, если захочешь сказать мне, что это может быть отнюдь не здорово. Правда заключается в том, что в той мере, в какой Уктена раскрывают многие могущественные тайны и священные истины, мы также страдаем от недугов нынешнего руководства: чрезмерная осторожность, склонность к бездействию и нездоровое влечение к темной мистической силе. Как Филодокс, я должен признать, что вижу большую надежду для многих гордых молодых Арунов и Галлиардов, стремящихся занять лидирующие позиции среди нас. Духовность - это хорошо, но это не все и не конец всего, и эти новые, динамичные перспективы помогают нашему племени осознать это. Так что да, если хочешь знать, часть твоего гнева на Теургов, которых ты встретила, вероятно, имеет праведную основу, и многие из них, возможно, стали чересчур самодовольными. Я не собираюсь это отрицать.»

Анжу медленно кивнула.

«Спасибо, что согласился с этим. Я не против Теургов в целом. Просто, что некоторые из тех, которые живут здесь, кажутся такими чертовски высокомерными...»

Аарон медленно кивнул.

«Тогда вперед, к Вендиго. Здесь ты найдешь почти противоположное - правят воины. Теурги Вендиго, как правило, мстительные существа, использующие страх в своих интересах, как это делают Теневые владыки. Многие считают усилия по обучению человечества ошибочными, полагая, что история показала, что люди слишком невежественны, чтобы их можно было учить. Конечно, когда они говорят о людях, они часто имеют в виду “белых людей”. При всем том, что Вендиго пугают, Анжу, они на нашей стороне против мира, который все еще причиняет нам боль и издевается над нами; они - наш Младший брат, и мы не можем этого забывать.»

«Я уверен, ты слышала похвальбы Вендиго, которые иногда посещают септ, заявляя о том, что они чистокровные американцы августейшего происхождения, и если ты прослушала несколько курсов антропологии и Американской истории, то знаешь, насколько нелепыми могут быть большинство этих утверждений. Старейшины племени имеют такое же отношение к духовности, как и к родословной - “храни ее в чистоте”, - и этот подход не более реалистичен в области мистицизма, чем в области селекции. Многие из их Теургов по необходимости являются антропологами-любителями, стараясь сохранить свои ритуалы и шиминаж строго точными, как это делали Чероки или Цимшианы три столетия назад. Конечно, для мистика очень болезненно сосредотачиваться на деталях формы, а не на искренности выражения, а ритуалы трехвековой давности часто не очень применимы к современному миру, за пределами очень ограниченных ситуаций. В самых жестких септах существует даже форма духовного апартеида - теургам не разрешается общаться с духами, которые не упомянуты в легендах доколумбовых аборигенов или Вендиго.»

«Очевидно, что это чрезвычайно удушающая среда для истинных духовных провидцев, чтобы выживать, и Теурги всячески пытаются вырваться из нее. Я слышал, что в племени существует какое-то подпольное духовное движение, которое смешивает отчетливо модернистские наклонности с традиционной преданностью защите коренных народов и сохранению не только формы, но и смысла, изначальной сущности традиционных местных религий. Как бы то ни было, я даю этим мужественным спиритуалистам все свои благословения.»

Другие Луны

«Тебе стоит понять одну вещь, Анжу: покровительства - это не враждующие народы или мелкие школьные группировки. Мы все зависим друг от друга и каждый день имеем дело с другими людьми. У Теургов много возможностkй, которые они могут сделать, чтобы помочь членам других покровительств, и точно так же у них есть много потребностей, которые они зависят от выполнения со стороны других Гару. Некоторые из этих обменов услугами являются чисто профессиональными, но другие очень, очень личные, взывают к корням каждого покровительство, и тому, кто они есть. Это менталитет стаи, и это не то, что я могу легко объяснить человеку. Это как семья, но еще больше — любите или ненавидите своих товарищей по стае, Вы доверяете им безоговорочно. Вы выполняете функцию,

в которой Вы хороши — ваше покровительство — и вы зависите от них, чтобы сделать то же самое, позволяя стае работать очень эффективно вместе. Это красиво, в некотором смысле, и я надеюсь, что не прозвучу покровительственно, если скажу, что это, вероятно, немного за пределами вашего опыта. В любом случае…»

«Рагабаши во многом похожи на Теургов, и эти два покровительства ценят друг друга больше, чем можно было бы ожидать. Рагабаш часто выступает в роли музы для Теургов — их вопросы о путях вызвали более обширные духовные исследования многих Теургов. Теурги, которые предлагают действительно радикальные или дальновидные идеи, часто обнаруживают, что Рагабаши предлагают им единственную поддержку, которую можно найти среди Гару, и за это они благодарны. Кроме того, большинство Теургов имеют более глубокое понимание духовной важности архетипа трикстера, чем многие другие Гару, что означает, что они будут терпеть больше добродушных насмешек от Рагабаша, чем, скажем, от Аруна. Конечно, если Теург чувствует, что Рагабаш издевается над духами вместо того, чтобы просвещать их, отношения очень быстро портятся. Тем не менее, Рагабаши не должны поступать подобным образом, и очень немногие так себя ведут, поэтому обычно это не проблема.»

«Как и любое духовенство, Теурги часто рискуют потеряться в переплетении догм, читая свои священные ритуалы без страсти или подлинного священного вдохновения. Рагабаши борются против догм и узколобия повсюду в мире Гару — они не пытаются нарушить традицию, просто гарантируют, что она сохраняет свой смысл и остается гибкой — и Теурги часто становятся их целями. Существует большое разнообразие в том, как Теурги реагируют на то, что их теология оспаривается Рагабашем, начиная от скрытого страха и возмущения до спокойного принятия и аргументированных дебатов. Хотя они никогда не признаются в этом, Теурги завидуют Рагабашу: почти каждый Теург со значительным опытом за плечами должен был принести болезненную жертву, чтобы выполнить обещание в тот или иной момент. Небрежное ликование, с которым Рагабаши отмахиваются от ответственности, нарушают свои клятвы и нагло притворяются через дерьмовые ухмылки, кажется изначально декадентским для тех Гару, которые были назначены Гайей, чтобы гарантировать, что обещания, данные духам, всегда выполняются. Это их священная роль, да, но все равно это раздражает....»

«У Теургов, очевидно, чрезвычайно разнообразный круг обязанностей, и они часто обращаются к товарищам Филодоксам по стае, таким как я, чтобы помочь навести порядок в их хаотичной жизни. Думаю, это просто роль моего покровительства, чтобы быть столпами, на которые опираются другие Гару, и Теурги в конечном итоге полагаются на нас для стабильности, поддержки и случайной проверки реальности, больше, чем ты думаешь. Хорошо иметь кого-то, кто может отвезти ваших детей в школу, пока вы находитесь в поисках видения, и большинство Филодоксов готовы сделать такие вещи для товарища по стае Теурга. Крепкая дружба с Филодоксом - хороший способ для Теурга твердо стоять одной ногой в мирских заботах, тем самым избегая полного погружения в мир идеалов и мистицизма, напоминающий башню из слоновой кости. Я думаю, можно сказать, что мы якорь для них, и они, кажется, благодарны за это.»

«Мы также их собратья по ритуалам среди Нации Гару. В теории у нас очень разные сферы влияния, чем у них — мы фокусируемся на ритуалах, которые даруют уважение, присуждают Почет, отделяют правду от лжи и укрепляют обязанности, в то время как они больше подходят для ритуалов, которые имеют реальную мистическую силу или эзотерическое значение. Тем не менее, мы оба ритуалисты, и большинство Филодоксов ценят наличие друга-Теурга, к чьему разум они могут воззвать для помощи в организации церемонии и обеспечении того, чтобы она имела правильное эмоциональное воздействие. Ритуалы есть ритуалы, в конце концов, и их практика дает Теургам и Филодоксу много общего.»

«У Галлиардов тоже много общего с Теургами. У обоих покровительств есть обязанности, которые опутывают их в человеческом мире, и поэтому оба часто заканчивают тем, что пытаются вести что-то похожее на человеческую жизнь поверх жизни Гару. У многих Теургов есть планы духовного восстановления, которые включают изменения в человеческом обществе, законность или отношения, но шаман-ужасающая и иногда антиобщественная фигура; им не хватает социальной утонченности, в которой преуспевают Галлиарды. Таким образом, Теурги и Галлиарды часто работают вместе, поддерживая социальную активность, экологические протестные движения, различные гражданские права и альтернативные религиозные мероприятия. Было бы справедливо сказать, что Теурги знают, что должно быть сделано, вкладывая сердце и душу в эти усилия, в то время как Галлиарды знают, как это сделать, будучи мастерами всего от быстрой беседы до искреннего вдохновения. Теурги, таким образом, зависят от Галлиардов, чтобы сформулировать и представить свои идеи таким образом, чтобы захватить воображение людей.»

«К сожалению, в обществе Гару отношения между этими покровительствами не всегда столь гармоничны. Галлиарды хранят истории и легенды народа Гару и, как и все драматурги, иногда сталкиваются с попытками цензуры со стороны местных религиозных властей. Галлиардские истории чаще всего фокусируются (и романтизируют) на силе и компетентности одинокого героя Гару, и иногда Теурги чувствуют, что героические фантазии недостаточно показывают, что все, чем обладает герой, в конечном счете является даром духов. Уверен, что Теурги предпочли бы, чтобы каждая легенда была сформулирована как свидетельство благочестия и пьеса о морали в стиле барокко, в то время как страстные Галлиарды наслаждаются историями приключений и героизма. Искусство легенд – это область Галлиарда, и когда ранги равны, Галлиард обладает абсолютной властью в этой области. Но молодые Галлиарды часто оказываются разочарованны старшими Теургами, выступающими в роли цензоров. К счастью, большинство Галлиардов – как и все Гару - действительно глубоко почитают духов, даже если они не сделали из этого карьеру. Поэтому часто приветствуются несколько незначительных предложений и изменений, гарантирующих, что рассказ будет благоговейным, а также точным и интересным.»

«У Арунов очень мало общего с Теургами. Они почти идеально противопоставлены друг другу. Месяцы самосозерцательны, заботливы, мечтательны, идеалистичны и так же стремятся к миру, как и любой Гару. Полнолуния суровы, прямолинейны, практичны, озабочены непосредственными, осязаемыми вещами и, конечно же, очень гневливы и жестоки. Это не означает, что между ними существует большой конфликт, просто сферы их влияния редко пересекаются в реальной степени. Арун высоко ценит уравновешенных и разумных Теургов как тактические активы. Любой

воин знает цену полевым специалистам. И наоборот, Теурги – наименее воинственны из Гару, и поэтому они зависят от Арунов, когда дело касается защиты в битве. Нельзя сказать, что Теурги не могут помочь в бою. Их помощь может быть неоценимой, но чаще всего она зависит от того, чтобы их держали подальше от бойни на линии фронта, чтобы направлять духов союзников и бросать проклятия во врага. В целом, два покровительства имеют здоровое профессиональное уважение к работе друг друга, но не имеют сильных личных связей; дружба (или соперничество) между Аруном и Теургами, как правило, развивается на основе факторов, отличных от обязанностей и характера соответствующего покровительства.»

Теурги и пол

«Некоторые Гару, особенно Фурии, предположили, что, по их мнению, женщин-Теургов может быть значительно больше, чем мужчин. Это связано с их своеобразной гендерной теорией: мужская агрессия сдерживается и направляется женским самоанализом. Было бы интересно посмотреть некоторые статистические данные по этому вопросу, но, конечно, общество Гару не создано таким образом, чтобы обеспечить надежный сбор таких данных. Я скажу, что на своем жизненном опыте я видел большое количество мужчин-Теургов, и они чертовски хорошо выполняют свою работу – точно так же, как и женщины-Аруны. Возможно, речь идет не столько о мужском и женском, сколько о мужском и женском начале. Теург, безусловно, является воспитывающим архетипом, что-то рассматриваемое традиционными обществами как женская роль, и хотя в настоящее время мы знаем, что мужчины так же способны быть столь же хорошими воспитателями, как и женщины, мистическое соответствие между любым Теургом, мужчиной или женщиной, и женским аспектом остается до некоторой степени.»

«Теурги также иногда намеренно путают гендерные роли, чтобы достичь мистической силы. Конечно, вы слышали о Противоположностях – трикстерах и шаманах, которые одеваются как противоположный пол и живут в преувеличенных формах гендерных ролей своего общества? Рагабаш – самый печально известный Гару, взявший на себя эту роль, но и Теурги иногда делают это по психологическим и сверхъестественным причинам. Эти редкие Теурги, как правило, сами являются изгоями или вопрошателями, следуя по стопам Рагабашей, но они придают более тревожный тон роли Противоположности, чем это может быть у Новолуния. Это отличает их от остального общества, и имеет тенденцию вызывать беспокойство со стороны людей на инстинктивном уровне. Легко смеяться над трансвеститом, но никто не смеет смеяться над Теургом, так что остается только неловкость и страх. Общепринятая мудрость заключается в том, что Теург, как ожидается, будет вызывать беспокойство. Это помогает им выполнять свою роль почитания духов. Мистически разделение полов несет в себе огромную силу. Символически, пересечение этой линии делает Теурга магиче-



ским существом, точно так же, как пересечение линии между жизнью и смертью во время Обряда перехода.»

Жизнь в роли Теурга

«Среди Гару Теурги, скорее всего, испытают наименее травматичное Первое изменение. У них нет подавляющей ярости, и они инстинктивно не склонны быть такими кровожадными или агрессивными, как Галлиарды или Аруны. Необычен тот Теург, который обладает достаточно сильной Яростью, чтобы даже иметь шанс взбеситься во время своего Первого изменения. Кроме того, Теург является существом двух миров еще до того, как он осознает свое наследие - духи Гайи часто чувствуют потребность защищать и направлять зарождающегося Теурга до его изменения, посылая ему знаки и предзнаменования с самых ранних дней его жизни. Многие Теурги-хомиды переживают свое Первое изменение, путешествуя в глубоких дебрях дикой природны, чем когда-либо прежде, побуждаемые к этому инстинктами, которые они не полностью осознают, и посланиями из-за пределов материального мира. Теурги-люпусы сталкиваются с духовными вопросами, которые отделяют их от их собратьев-волков, и их самоанализ и исследование часто уводят их от стаи до того, как происходит Первое изменение.»

«Если Первое изменение дается теургам легче, то Обряд перехода компенсирует эту ситуацию. У многих племен есть разные практики, но во многих из них есть общая черта: становясь шаманом, посвященный должен умереть и вернуться к жизни. Потомки Фенрира буквально вешают своих Теургов на высоком дубе, оставляя их раскачиваться на ветру и дожде в течение девяти дней и девяти ночей. Удушье обычно не убивает Гару, но недостаток кислорода все равно вызывает обмороки и галлюцинации — священные видения, дарованные Фенриром, и кошмары, вызванные из глубин Нифльхейма. Вендиго отправляют своих юных Теургов в глушь, где они постятся в одиночестве, пока не сойдут с ума от голода или не получат видение от Изменяющейся женщины или Небесного мальчика. Молодые Стеклоходы иногда заползают в лифтовые шахты и паровые туннели под ночным клубом или бредят, намеренно вызывая передозировку галлюциногенными препаратами, чтобы попытаться слить свое сознание с толпой танцоров, музыкой города. Независимо от метода, молодой Теург сталкивается со смертью, чтобы получить представление о мире мертвых. Даже среди племен, которые не имеют таких практик, слишком часто случается, что Теург оказывается смертельно ранен и впадает в кому после Обряда перехода – духи взимают свою плату, будь то ритуал или обстоятельства.»

«Эта близкая смерть - одновременно символическое эхо жертвоприношения первого Теурга и связь с духовными мирами. Совершая путешествие в мир за гранью и возвращаясь, Теург становится магическим существом, созданием двух миров и мостом из одного в другой. Итак, все Гару – создания духа и плоти, Анжу; все мы обладаем способностью совершать шаг за Грань. Особенность Теурга в том, что он является проводником, находясь в обоих мирах одновременно метафорически, если не физически. Духи считаются с этим; это делает их более сговорчивыми для передачи священных тайн и предложения помощи в самый отчаянный для Теурга час. Несмотря на все, что им приходится вынести, дитя двух миров поистине благословенно.»

«Жизнь Теурга - это требовательная жизнь, постоянное балансирование между духовным и мирским. С одной стороны, многие из их обязанностей – обеспечение духовным руководством человечества, защита священных животных, создание фетишей, служение своей стае, исцеление больных, выполнение шиминажа – требуют, чтобы они были сосредоточены на реальной, нормальной жизни. Народу Гару не нужны Теурги, которые настолько увлечены высшими мистериями, что совершенно теряют связь с обыденностью жизни Гару. Действительно, такое существо может быть ужасной помехой для стаи! Бывают времена, когда Гару готовятся к битве, и нам нужны духовные союзники, побужденные сражаться рядом с нами, заклинания, чтобы отогнать атакующих Бэйнов, и фетиш-оружие, чтобы выдать нашим самым сильным воинам. Если Теург слишком “одухотворен”, чтобы обеспечить эти вещи, он серьезно пренебрегает своими обязанностями.»

«С другой стороны, однако, мир теней, предзнаменований и тайн оказывает эффект песни сирены на Теурга, и если он слишком сильно отвлекается от него, он виновен в отказе слушать божественные откровения, что опять же, тяжкий грех. Ты должна понять это, Анжу, и я понимаю, насколько это выходит за рамки вашего — или моего — мирского опыта: Теурги живут глубоко в мистическом мире, где предзнаменования и невыразимые загадки скрываются за каждым углом. Представь себе, что все, что ты испытала, имеет два значения: буквальное и символическое. Теург, который теряет свою власть и полностью погружается в эфирный мир, видит сверхъестественные причины и следствия во всем вокруг себя, читает предзнаменования и послания там, где их нет, и становится неспособным воспринимать заботы материального мира. Смертные психологи называют эту неспособность “донкихотством” - навязчивым приписыванием сверхъестественных причин мирским событиям.»

«Уравновешивание становится еще более трудным, если хомид Теург пытается сохранить что-либо похожее на нормальную человеческую жизнь наряду с его духовными и материальными обязанностями. Это весьма сюрреалистично - возвращаться из мифических поисков в духовных мирах вовремя, чтобы закончить бухгалтерские отчеты для своего босса, но некоторые Теурги оказываются в такой ситуации. Тем не менее, есть веская причина для того, чтобы Теурги жили так же, как и люди: они должны, если они стремятся влиять и исцелять болезни человеческого общества, они должны быть его частью. Целитель не может выполнять свою работу, если он настолько возвышается над своим пациентом — или просто вне его мира, - что ему не хватает сочувствия к жизни пациента. Таким образом, Теурги пытаются удерживаться за свои рабочие места, приходы, семьи и другие человеческие проблемы чаще, чем другие Гару, с разной степенью успеха. Степень, в которой мистицизм и шиминаж играют с этим хаосом, зависит от человека — самые умные и сообразительные Месяцы относятся к этому как к жонглированию, кажется, что им действительно весело держать все элементы своей сложной и хаотичной жизни в равновесии. Те, у кого меньше этого странного, нечеловеческого хладнокровия, обнаруживают, что это постоянная, нервная борьба, в попытке сложить все яйца в одну корзину. В конце концов, никто никогда не говорил, что быть Месяцем легко.»

«Старение - это тяжело и полезно для Теурга. У них, как правило, самая долгая жизнь из всех Гару, но у них также и самое ограниченное будущее. В отличие от Аруна и Рагабаша, они не часто уходят в сия-

нии славы. В отличие от Галлиардов, наше общество не дает им свободы стать одинокими, отправившись на поиски последней, великой истории или легенды. Догмат Литании о старых и немощных имеет тенденцию к либеральному истолкованию по отношению к Теургам — или, точнее, они считаются помехой только лишь тогда, когда разум начинает покидать их. Воин должен быть здоров умом и телом, но шаман должен только уметь ясно слышать духов и помнить их секреты. Для Теургов ранг имеет тенденцию быть привязанным к возрасту больше, чем для других покровителей. Честолюбивый молодой воин может приобрести большое мастерство в своем искусстве в течение десятилетия или меньше, но истинное мастерство спиритизма занимает всю жизнь. Это может расстраивать честолюбивого Месяца. Пожилой Теург-старейшина может наблюдать, как два поколения Арунов обошли его в ранге, прежде чем он получил свой титул, — но терпение - это качество, которое Теурги ценят в любом случае, и я уверен, что многие другие Гару завидуют возможности Теургов принимать жизнь такой, какая она есть, а не спешить с ней.»

«Теург, достигший статуса старейшины как по рангу, так и по возрасту, является духовным лидером своего народа, драгоценным ресурсом, которому все Гару поклоняются. Старшие Теурги часто становятся Мастерами обряда в своем септе, но Теург может занимать самые разнообразные должности в септе. Независимо от их титула, к этим существам относятся с почтением к пожилым людям, что обычно не наблюдается в обществе Гару. Мы зависим от наших старейшин Теургов, Анжу, и это чертовски трудно выразить словами. Они ближе всех к тому, за что мы все боремся, и любому Гару трудно не испытывать своего рода благоговение, когда имеешь дело с ними. Наше общество высоко почитает мудрость, равно как славу и честь, и старину Теурга многие считают воплощением мудрости. Мы нуждаемся в них, и когда они умирают, их потеря ощущается во всем септе.»

Аарон замолчал, не зная, что еще сказать, пытаясь передать словами то, что, как он подозревал, не могло быть понятно.

• • •

Анжу и Аарон большую часть дня разговаривали, в основном о мелочах. В конце концов, Филодокс понимает психологию, но любой может заметить, что женщине, потерявшей детей и над которой посмеиваются окружающие, не нужно ничего, кроме простого общения. Стук - тот, который Аарон молча надеялся, что не случится, - произошел рано вечером. Он быстро пошел открывать дверь, прежде чем Анжу успела отреагировать.

Аарон никогда раньше не встречался с Говорящей с тенями, будучи гостем септа, но она выглядела столь же внушительно, как он ее представлял. Он не мог оценить ее возраст - возможно, старше, чем мог прожить человек, - но ее сплетенные седые волосы, налитые кровью глаза и жесткая кожа заставляли ее казаться на каждый дюйм старухой из греческих легенд. Что, как предположил Аарон, было именно тем образом, который она хотела вызвать.

«Могу ли я войти?» - спросила она голосом женщины, не привыкшей спрашивать разрешения.

«Конечно», - быстро ответила Анжу.

«Я подумала, что на этот раз лучше постучать».

Анжу в страхе склонила голову. Было ясно, что Аарон был не единственным, кто слышал о некоторых нелицеприятных вещах, которые она сказала касательно Говорящей с тенями.

Слова старухи прозвучали быстро и неловко; было ясно, что ей не нравится их произносить.

«Я ... я слышала кое-что из того, что говорил тебе Аарон. Знаешь, он прав: наши обязанности длительны и трудны, и часто утомляют нас. Мы должны научить человечество почитать духов, но иногда становится легче просто заставить человечество бояться духов. Страх всегда легче взрастить, чем искреннее уважение, и ты заплатила за мою лень. Я пренебрегала своими обязанностями, Анжу. Я чувствовала твою боль в своих снах, и я знала, что была тому причиной. То, как я поступила с тобой, было бесчестно, и за это я искренне и глубоко сожалею.»

В этот момент она выглядела очень уязвимой, и Анжу отвела взгляд.

«Теперь уже ничего не поделать. Все кончено. Давайте просто жить своей жизнью.»

Выражение лица Говорящей с тенями было неразборчиво.

«По крайней мере, ты имеешь право на лучшее объяснение происходящего, чем то, которое получила ранее. Филипп не был хорошим человеком в любом смысле этого слова. Он был... темным существом, Анжу, и он был рабом врага. Он использовал тебя, чтобы добраться до септа. В моих видениях ты лежишь на земле, уставившись в пустоту, и твой собственный сын перерезает тебе горло. Будь благодарна, что духи Гайи проявили к тебе то милосердие, которое они проявили, заставив разложение, что гнездилось в душах твоих детей, выйти наружу и проникнуть в их тела. Другой путь был бы гораздо, гораздо хуже для тебя. Ни в одном варианте будущего Филипп не смог бы осуществить твои мечты. Все это я должна была сказать вам при первой встрече, а не просто отдавать приказ и предполагать, что вы подчинитесь.»

Анжу ничего не ответила, безучастно ужаснувшись словам Теней. После нескольких минут молчания Тени решила, что будет лучше просто сменить тему.

«Слова бесплодны. Это порождения Вивер. Как только их используют, они никогда не изменятся. Ты не можешь выразить словами, что такое быть Теургом, Аарон. Тебе следовало бы это знать.»

Старая карга повернулась к Анжу.

«Если действительно хочешь понять, что значит быть Теургом, я могу только показать тебе, но не сказать.»

Анжу испуганно кивнула. Она с удивлением призналась себе, что заинтересована в этом не только из практических соображений, но и ради своего же блага. Тени потянулась к своему одеянию и вытащила то, что первоначально выглядело как скелет крысы, положив его на стол перед Анжу. А потом оно зашевелилось. Это действительно была крошечная немертвая крыса, и что-то смутно похожее на огонь светилось в ее глазах. Несмотря на это, она едва ли казалась угрожающей; Анжу обнаружила, что ей хочется поклониться, как благородной даме перед великим рыцарем.

«Это дух рождения и возрождения, Анжу. Он рассказал мне о твоих детях.»

Когда Анжу смотрела на точечные огоньки в глазницах скелета, дух отвечал, инициируя нечто, что не было точной коммуникацией, поскольку люди не могут говорить непосредственно с духами, но, возможно, это были изначальными предки речи, тысячелетия назад, когда мир был менее сложным и более волшебным. И тогда Анжу просто поняла, что то, что она только что узнала, никогда не может быть рассказано, только пережито.

«Спасибо,» - выдохнула она. Скелет крысы тихо чирикнул и с довольным видом уселся на костлявые задние лапы.

Тени улыбнулась. На ее лице это выглядело странно.

«Анжу, родичи не могут быть Теургами, но они были шаманами на протяжении многих тысячелетий. В наше время у человечества слишком мало Шаманов. Ты, безусловно, способная, и это может даже принести в вашу жизнь достоинство, которого ты так жаждешь. Я причинила тебе зло, и во искупление, если ты этого захочешь, я поделюсь с тобой своими знаниями и тайнами и начну учить тебя тому, как люди почитают духов и разговаривают с ними. Я не имею подразумеваю никакого давления. Просто понимаю, что твое будущее выглядит мрачным, и предлагаю тебе свет. Не решайте сейчас. Подумай об этом.»

Анжу медленно кивнул.

«Я ... Я подумаю. Сейчас я ничего не могу сказать. Честно говоря, я в шоке.»

Теург кивнула и крепко схватилв Анжу за плечо.

«Есть еще одна вещь, которую я обязана сказать тебе, прежде чем мы расстанемся, Анжу. Мне все равно, считаешь ли ты меня сукой или говоришь об этом другим. Не мое дело беспокоиться о таких вещах, даже если это правда. И веришь ты или нет, но я сочувствую твоей боли и желаю тебе всего наилучшего в жизни. Но если я когда-нибудь еще услышу, что ты говоришь об Уктена или Гайе, как вчера вечером в том баре, я вернусь сюда и сама выпотрошу тебя, а твои внутренности повешу на скале Каэрна в назидание всем, кто осмелится богохульствовать против духов. Мое покровительство требует от меня не меньшего.»

А потом она повернулась и вышла.

Заметки для Рассказчика

История закончилась. Играть за Теурга может быть увлекательно, особенно если Рассказчик захочет включить в свою игру задания, связанные с мистицизмом и видениями. Следующие советы помогут распалить воображение; кроме того, мы представляем несколько новых Черт для персонажей Теургов на выбор.

Знамения и чудеса

Как именно Рассказчик должен управлять мистическим миром, в котором живет Теург? Это может показаться очень пугающим, потому что если вы попытаетесь рассказать сцену сна или добавить символическое предзнаменование, и это плохо сработает, оно может показаться невероятно клишированным и банальным. Лучший совет, который может дать рассказчик в этом отношении, - дать игрокам возможность исследовать и взаимодействовать с мистическим миром - будь то Умбра или просто сцена сна — вместо того, чтобы бить их по голове сообщением, прокладывая им путь через точные шаги путешествия героя Кэмпбелла или просто пытаясь добавить жуткую атмосферу с большим количеством прилагательных. Помните, что мистицизм, как и любой другой вид повествования, должен быть интерактивной деятельностью.

Найдите несколько хороших источников сюрреализма и мистических образов и приспособьте их к вашим собственным нуждам. В частной игре нет причин бояться небольшого плагиата, независимо от того, вырываете ли вы куски из откровения Святого Иоанна, фильмов Дэвида Линча или последнего романа Нила Геймана. Мифические образы не так легко придумать большинству людей, и почти всегда они опираются на предшествующую мифологию. До тех пор, пока вы достаточно сдержанны в подъеме вещей и не используете внежанровые элементы, коллекция вдохновений может быть полезна для создания ярко символического мира.

Не ждите, что игроки будут читать ваши мысли. Самое худшее, что вы можете сделать, - это представить образ или встречу, которые имеют символическое значение, и ожидать, что игрок за Теурга интерпретирует его точно так же, как и вы. Некоторые игроки могут с удовольствием биться лбами о непонятную загадку символизма, придуманную Рассказчиком, но большинство так не сделает. кроме того, в отличие от конкретной логической загадки (например, интриги или тайны убийства) игрокам почти невозможно выяснить “правильную” интерпретацию символа или предзнаменования. У персонажей есть возможность использовать знание загадок по какой-то причине - нет ничего плохого в том, чтобы позволить им сделать бросок, чтобы придумать “правильную” (то есть соответствующую) интерпретацию предзнаменования или символа.

Для Рассказчика нет ничего кощунственного и в том, чтобы предоставить символику непосредственно с предпочтительной интерпретацией (“Взглянув на дедушкины часы Лорда Алистера, вы замечаете, что маятник туго затянут паутиной пауков. Вы моргаете, и паутина исчезает, так что вы задаетесь вопросом, правда ли вы видели ее вообще. Возможно, это указание на то, что он пытается сдержать свое собственное старение с помощью чего-то, связанного с Вивер.”) или представить символы с достаточно очевидной интерпретацией. Даже если игрокам не нужно ничего выяснять, наличие метафор все равно добавляет в игру элемент таинственности и атмосферы.

В качестве альтернативы вы можете использовать простой трюк, который значительно снижает уровень разочарования игрока за Теурга и добавляет как компетентности персонажу, так и способности игроку влиять на игру. Подбросьте символы и мифические образы, а затем подождите и посмотрите, как Теург интерпретирует их и какое значение он им придаст. Если его интерпретация разумна, творческая и сложная, адаптируйте игру так, чтобы она соответствовала его взгляду в той степени, в которой вам удобно, даже если это не то, что вы изначально намеревались передать с помощью этого предзнаменования или мистического образа. Конечно, это надо немедленно прекратить, если интерпретации и пророчества игрока за Теурга станут попыткой принести пользу персонажу на уровне метагейминга - но большинство манчкинов в любом случае не заинтересованы в мифических образах, так что это незначительный риск.

Знайте, когда нужно держать что-то за кадром для большего эффекта. Игрок может отказаться от того, чтобы ему сказали, что “Ванесса Страж Вирма входит в сердце Потока - царства Нексуса, и ее разум открывается всему творению. Проходит несколько часов, прежде чем она возвращается к своим товарищам по стае, удовлетворенная, но неспособная правильно сформулировать какую-либо часть чудесной вещи, которую она только что испытала”, но как Рассказчик может дать описание такой вещи, которая не является ни шаблонной, ни неадекватной? Сохраняя мистический опыт в тайне, Рассказчик делает его интересным как для игрока Ванессы, так и для остальной ее стаи, хотя в противном случае это могло бы быть банальным.

Существует определенная внутренняя последовательность в видениях, образах сновидений и подобных аспектах мистицизма. Это не то, что мы обычно называем логикой, но она все еще последовательна,

и, сохраняя этот элемент сказочной логики на уровне, вы даете игрокам возможность осмысленно взаимодействовать с высокой таинственностью, которую может предложить очень насыщенная метафорами игра. Некоторые из наиболее распространенных из этих "законов мистицизма" таковы:

● **Подобное влияет на подобное**. Распространение - это больше, чем просто принцип, который маги (и Теурги) используют в ритуалах; это основная тема многих мифов. Небеса, или Умбра, параллельны Земле, и когда одно изменяется, другое также затрагивается. Действительно, многие духовные квесты предпринимаются с конкретной целью исцелить в Умбре то, что невозможно в реальном мире. Эмоциональные и духовные качества, которые в реальном мире скрыты за стенами угнетения, неверия или формальности, могут быть метафорически представлены в Умбре - исцеляя или очищая метафору, Теург и его союзники часто могут помочь пострадавшим людям в реальном мире.

● **Жизнь - это история.** Очевидно, что мифы - это истории, поэтому вдохновляющие их настоящие духовные искания и эпические путешествия также содержат драматические элементы. В мире, где судьба и рок являются реальными силами, события должны проходить свой естественный литературный цикл, чтобы прийти к завершению. Как и у истории, у мифического путешествия есть начало, середина и завершение, периоды нарастания напряжения, вызывающего воспоминания о духе товарищества и мучительного отчаяния. В отличие от нормальной жизни, в Мире Тьмы, происходящие в Умбре и в видениях события всегда происходят по причине и текут от начала к естественному завершению. Это, разумеется, не означает, что всегда есть счастливый конец…

● **Интуитивный, а не рациональный.** Мистицизм не рациональный, но, безусловно, разумный при определенном образе мышления. Поскольку молот, ударяющий по камням, издает звук, похожий на гром, вполне логично, что дух Грома имеет большой опыт каменщика или носит большой молот. Пуповина, что когда-то соединяла мать с дочерью, можно сохранить для использования в будущем, чтобы мать снова могла найти свою потерянную (взрослую) дочь. Для современного восприятия существует множество причин, по которым такие вещи неправдоподобны, но суть не в этом: если вы будете мыслить в донаучной манере и прислушаетесь к здравому смыслу и "мудрости сердца", вместо разума, все они окажутся кристально ясными. Это правильный образ мыслей для повествования о мистическом мире.

● **Простые вещи.** В реальной жизни люди представляют собой сложные сущности с десятками противоречащих друг другу мотиваций, различными грехами и добродетелями и нюансами жизненных историй, которые редко следуют четкой теме или образцу. Духи проще этого - они знаковые и, в конечном счете, представляют собой очень ограниченную грань человеческого опыта. Гару, будучи полу-духами, находятся где-то посередине: они сочетают сложность мирской человечности в своей повседневной жизни и более чистую и простую суть в своей основе - знаковый образ, сформированный частью их племени, покровительства, Природы и их главной цели в жизни, которая выходит на первый план, когда они вовлекаются в эпический мистицизм или духовные поиски. Помните об этом и изобразите своих персонажей — главных героев или нет — чуть более широкими и знаковыми штрихами в мистическом мире; оставьте сложности и оттенки серого для более приземленных историй.

● **Чаши весов должны уравновешиваться.** Примените научный метод о том, что «каждое действие имеет равное противодействие» в области эмоций, обязательств, морали и метафизики, и вы получите этот закон. В самом деле, это описывает общий сюжет **Оборотней** - Вирм и Вивер лишены баланса, и пока он не будет восстановлен, люди будут страдать. Каждый выбор имеет последствия, хотя тот, кто их вынесет, не всегда справедлив в современном понимании - рассмотрим в качестве примера историю Первого Теурга. Жертвовать часто необходимо для достижения цели - чтобы получить великое благо, нужно также испытать великую боль. В физическом мире зло часто бывает очень полезным; Однако в мире духов карма - очень реальная сила, хотя ее ответная реакция может показаться тем, кого она затронула, суровой и чудной.

● **Все индивидуально.** Главные герои духовных исканий не являются одинаковыми для самих поисков; то, с чем они столкнутся, будет сформировано их собственной природой. Двое Теургов, посланных в Умбру с одной и той же миссией, чтобы найти идентичные версии одного и того же фетиша, как правило, рассказывают совершенно разные истории по возвращении - мистическое путешествие основано не только на преследуемой цели, но и на на психике, грехах, добродетелях и страстях ищущего. Это в равной степени относится и к общению с духами, хотя и в более метафорическом смысле. Это означает, что, имея дело с духами, Теург неизбежно столкнется лицом к лицу со скелетами в своем собственном шкафу. Как Рассказчик, изобразите встречи Теурга с духами, основывая их не только на ситуации, цели и области, но и на том, какие духи и какие требования к шиминажу наиболее сильно перекликаются с концепцией персонажа Теурга.

Новые дары Теургов

● **Чутье аэрта (первый уровень)** - используя этот Дар, Теург может приблизительно идентифицировать дух по его аэрту - следу, оставленному после ухода духа. Это работает, по сути, как отслеживание в материальном мире, и не более информативно - охотник может отличить следы оленя от следов бизона, но не может узнать чего-то значимого о неизвестном существе. Кроме того, могущественные и хитрые духи часто могут маскировать свои аэрты. Этому Дару может научить любой дух-предок, известный как великий охотник.

Система: относитесь к этому точно как к Гару, идентифицирующему и отслеживающему животных (по запаху или поиску следов, на усмотрение Теурга), но вместо этого применяйте это к духам. Обратите внимание на то, что Гару, возможно, не удастся пойти по следу везде, где бывают духи - помните, они могут летать.

● **Чутье Шиминажа (Первый уровень)** - у Теургов есть способы узнать всевозможные секреты, которые другие Гару хотели бы скрыть; с этим Даром они могут узнать, в каком состоянии шиминаж с любым духовно сознательным существом, с первого взгляда. Дар показывает, выполнила ли цель все надлежащие обязательства перед духами, проигнорировала ли она свой долг или совершила

Приобретая Ритуалы

Если Рассказчик не хочет, чтобы самые мощные ритуалы, известные обществу Гару, были в руках его новоиспеченной стаи, он вполне вправе ограничить игроков ритуалами третьего уровня или ниже при создании персонажей клиатов. Обладание очень редким или мощным ритуалом должно быть чем-то, что игроки обсуждают со своим Рассказчиком, а не предполагают, что это неотъемлемое право. И наоборот, игрок за Теурга может захотеть быть более разнообразным ритуалистом, тогда всего лишь все пять уровней ритуалов позволят ему быть в игре. Если Рассказчик склонен позволить игроку начать в качестве опытного ритуалиста, он может позволить Теургу купить ритуалы на сумму более пяти очков, используя свободные очки. Многие игроки за Теурга захотят начать игру с базового "ритуального набора" Теурга (Обряды призыва, пробуждения духа и связывания). Это занимает все пять возможных точек в качестве деталей биографии Обряды, позволяя игроку купить несколько дополнительных племенных или социальных обрядов в дополнение к этому, вы не собираетесь выбивать игру из равновесия, тем более что свободные точки могут быть использованы для повышения Ярости, Гнозиса или Силы воли. Это необязательное правило может быть особенно достойно рассмотрения в игре, где не будет большой возможности взаимодействовать со старейшинами Гару, или где длительные периоды простоя, необходимые для изучения ритуалов, не будут практичны.

богохульство против своего тотема или других духовных покровителей. Этому Дару учит дух совы.

Система: бросок Восприятие + Хитрость (сложность 7) показывает состояние долга цели в мирах духов; набрав три или более успехов, Теург может узнать имя одного духа, которого в последний раз грубо обидела жертва, если такой существует.

● **Духовный нож (Второй уровень)** - используя этот дар, Теург может наделить нож - или любое другое оружие, изготовленное им вручную - способностью наносить удары через Барьер, поражая врагов на другой стороне. Однако этот Дар не дает возможности видеть сквозь Барьер сверх того, что обычно есть у Гару. Этому дару обучает дух осы.

Система: Гару тратит пункт Гнозиса, и любое одно оружие, которое он создал полностью самостоятельно, способно поразить существ по обе стороны от Барьера в любой области, где Барьер равен или ниже его уровня Гнозиса. Эффект длится на протяжении всей сцены.

● **Недовольство духов (Второй уровень)** - Теурги используют этот Дар как форму мистического предупреждения против тех, кто оскорбил духов. Это приводит к тому, что жертва терпит неудачу и становится свидетелем предзнаменования из его собственной культуры, указывающего на дурное предчувствие или космологическое неудовольствие.

Обратите внимание, что многие современные люди могут не распознавать примету как предзнаменование, но они все равно находят ее тревожной по самой своей природе. Этому Дару обучает Грозовой ворон.

Система: Теург тратит пункт Гнозиса, сжигает изображение жертвы и делает бросок Манипулирование + Оккультизм (сложность 7); намеченная цель не обязательно должна присутствовать рядом. Когда в этой же истории используется Дар, цель автоматически провалит важный (но не опасный для жизни) бросок или однажды в своей повседневной жизни испытает подобный эффект.

● **Призыв к церемонии (Третий уровень)** - ритуалы используются не только для вызова сверхъестественных эффектов; они также имеют внутреннюю ценность для Теургов сами по себе. Используя этот Дар, Гару пробуждает чувство трепета, благоговения и сакральной тайны посредством ритуального поведения - от ритуала Гару до католического таинства. Наряду с любым обычным мистическим эффектом, церемония вызывает чувство подтверждения и космологической принадлежности у каждого, кто участвует. Хотя Теурги обычно используют этот эффект для усиления искренней духовной преданности или создания общности среди Гару, им так же легко злоупотреблять, чтобы удержать участников обряда в невежественном, догматическом страхе перед сверхъестественным миром - намерение Теурга, а не природа Дара определяет что так. Этому дару учит дух Загадочности.

Система: Любой может попытаться вдохновить, объединить или запугать аудиторию с помощью ритуала с помощью броска Обаяние + Ритуалы, Оккультизм, Представление или Хитрость, в зависимости от конкретной ситуации. Обладание этим Даром увеличивает Обаяние Теурга на четыре точки только для таких попыток (максимум до девяти).

● **Бичевание (Третий уровень)** - Теург призывает духов отозвать свою милость у другого Гару. Он должен вслух заявить о преступлении цели против мира духов, и цель должна быть рядом. В случае успеха цель теряет и Почет, и духовные Дары. Этому Дару обучает дух гиены.

Система: игрок тратит пункт Гнозиса и делает бросок Обаяние + Запугивание со сложностью, равной [Гнозис + 3] цели. Каждый успех заставляет цель навсегда потерять один пункт временного Почета. Кроме того, цель теряет доступ к одному Дару по выбору игрока за Теурга на оставшуюся часть истории, максимальный уровень которого равен набранным успехам.

● **Умиротворение (Четвертый уровень)**. Говорят, что шаманы из самых разных культур знают секреты умиротворения разгневанных призраков и предков - этот Дар - один из них. Теург с этим Даром всегда точно знает, какую жертву необходимо принести, чтобы искупить преступление против духовного мира, и владеет секретными методами его проведения. Этому Дару обучает дух из царства Эребуса.

Система: С помощью броска Восприятие + Оккультизм (сложность 7) Теург узнает, что он должен предложить, чтобы умилостивить оскорбленный дух. Обычно, если и преступник, и Теург искренни, нескольких потраченных пунктов Гнозиса бывает достаточно, чтобы восстановить гармонию. Если преступник мертв или отсутствует, или преступление действительно велико, ду-

ховные суды могут потребовать от Теурга взять на себя гейс в качестве шиминажа, предложить фетиш или выполнить квест. В легендарных случаях было известно, что Теурги даже пожертвовали своими жизнями, чтобы восстановить связи Нации Гару с обиженным Инкарной и тотемным духом.

● **Пророчество (Четвертый уровень)** - этот дар предлагает Теургу истинный взгляд в будущее. Такие видения случайны и подчас загадочны, но, если не предпринимать попыток, чтобы изменить грядущее, они всегда точны. Этому Дару обучает дух совы.

Система: Этот Дар - такой же элемент истории, как и сила; игрок должен посоветоваться со своим Рассказчиком, прежде чем брать его для персонажа. Независимо от того, обладает ли им персонаж игрока или нет, видения приходят только по прихоти Рассказчика и содержат любую информацию, которую он пожелает. Рассказчику, очевидно, следует избегать изображения будущего игровых персонажей в таких видениях, чтобы не превращать их в декорации..

● **Исцеление души (Пятый уровень)** - используя недельное испытание поста, трансовых состояний и духовного общения, Теург может привести элементы Триата в идеальный баланс в душе одного человека. Очевидно, тот, кто подлежит исцелению, должен разделять это желание, и оба человека должны оставаться в одиночестве (за исключением контакта с духами) в течение всего времени. Этот Дар может излечить безумие, облегчить эмоциональные раны, излечить последствия травм и устранить десенсибилизацию. Однако, если духовная травма была вызвана плохим поведением со стороны субъекта, этот Дар может принести ему пользу только один раз: даже величайший эмпат не сочувствует тем, кто добровольно скатывается обратно в самоунижение после того, как получил помощь в первый раз. Этому Дару обучает аватар Единорога.

Система: эффекты в основном основаны на персонажах и сюжетах. Сам по себе этот Дар не может вылечить полномасштабное Харано, но он определенно может устранить причины, предотвращая его до того, как оно полностью овладеет персонажем.

Если Рассказчик уже осознал сложности кроссовера в своей хронике **Оборотней**, он может разрешить этот Дар, чтобы восстановить один или два уровня Человечности или вычесть один или два уровня постоянного Ангста один раз в жизни данного вампира или призрака. Само собой, очень немногие старейшины Гару подумают о том, чтобы тратить благословения Гайи на Пиявку, даже на кающуюся.

● **Отравленное наследие (Пятый уровень)** - этот ужаснейший дар позволяет Теургу наложить великое и злое проклятие на выбранную ею жертву. Такое клеймо необратимо и останется с жертвой на всю ее жизнь. Жертва должна присутствовать, и Теург должен устно заявить о своем проклятии. Этому Дару преподает дух ненависти или животный дух очень ядовитого животного.

Система: Теург тратит пункт Гнозиса и пункт Силы воли, затем делает бросок Манипулирование + Оккультизм против сложности Силы воли цели, когда он произносит проклятие. Набрав от одного до пяти успехов, Теург может преподнести жертве недостаток "Проклятый" на уровне, равном набранным успехам; Рассказчик выбирает подходящее поэтическое проявление. Набрав шесть или более успехов, Теург может вместо этого выдать цели Недостаток "Темная Судьба".

● **Призванное присутствие (Шестой уровень)** - используя этот потрясающий Дар, Теург может напрямую призывать Инкарну или Целестину, направляя их внимание на область вокруг себя. Это не вызывает Аватара; скорее, присутствие - это мистическое проникновение в принцип, который олицетворяет призванный дух. Позже Теург должен будет выплатить долг духу, которого он призвал, прежде чем он сможет снова использовать этот Дар; обычно это влечет за собой сильный гейс, длительное духовное искание или жертву ценного фетиша. Этому Дару может научить любой аватар Целестины.

Система: Теург тратит пять очков Гнозиса, и присутствие Целестины или Инкарны проявляется в пределах шара радиусом 180 ярдов (164,6 м) вокруг него в течение нескольких часов. По сути, этот Дар подобен устойчивой форме Тотемного Дара, действующей по площади, и поэтому его эффекты сильно различаются в зависимости от того, какую силу Гару решит использовать. Следующие три эффекта постоянны:

● Любые действия, которые напрямую поддерживают принцип призванного духа, имеют дополнительное число кубов, равное Гнозису Теурга, добавляемое к пулу кубиков. В случае боя будет усилен только один тип боевого броска (атака, урон, уклонение, инициатива и т. д.).

● Попытка предпринять любое действие, прямо противоположное призванному духу, требует трех успехов на бросок Силы воли (сложность 8), и даже тогда действие будет совершено со сложностью +2.

● Дух пошлет членов своего выводка, эквивалентных по силе полной стае Гару первого ранга, на место, чтобы немедленно помочь Теургу и его союзникам.

Помимо этого, эффекты зависят от силы, которую Теург решил призвать; Единорог может просто сделать невозможным любой акт насилия в этом районе; Инкарна Урожая может заставить все растения в этой области вырасти до богатой и здоровой зрелости за считанные минуты, в то время как призыв Вивер может сделать Барьер совершенно непроницаемым.

Новые детали биографии

Сеть духов

Дух-Сокол трижды пронесся над головой Марии, прежде чем опуститься ей на плечо и потереться головой о ее щеку. Он тихонько щебетал ей в ухо, как цыпленок матери.

«Очень хорошо, доченька - промурлыкала Марья. - Очень полезно. А теперь иди и расскажи остальным.»

Эта деталь биографии является чем-то вроде духовного эквивалента Контактов. Теург, обладающий этой деталью биографии, развил хорошие отношения с второстепенными духами-блуждающими огоньками и Гаффлингами в данной области и, таким образом, может получить информацию о том, что происходит там — даже если события, о которых он хочет узнать, были невидимы в реальном мире, они, вероятно, были засвидетельствованы тем или иным духом. Эта деталь биографии является одной из причин того, что Теурги часто посвящены в информацию, которую они не имеют никакого мирского способа узнать.

Чтобы увидеть, может ли Теург получить информацию о конкретном событии от духов, он должен сначала провести несколько часов в Умбре, разговаривая с разными духами (через дар Речь духов). Затем пробросьте его показатель Сеть духов против сложности Барьера, где произошло это событие. Это может быть сделано только один раз для любого события. Один успех дает расплывчатое описание, в то время как три или более означают, что Теург получит довольно полное описание. Однако, независимо от успехов, описание все равно будет дано с точки зрения духов, которые могут упустить важные детали, не имеющие сильного духовного резонанса (например, подробную финансовую или политическую информацию).

Теург также может получать сколько угодно случайных сплетен и незначительных секретов, которые Рассказчик желает предоставить с помощью этого дополнения, просто через ежедневное общение с духами. Конечно, это прекрасный способ представить новый сюжетный инструмент или историю.

- ● У вас есть пара-тройка духов, которые ищут интересную информацию.
- ●● Несколько духов готовы поделиться с вами тем, что они видели.
- ●●● У вас есть невидимые глаза в бесчисленных различных местах в любое время.
- ●●●● Духи повсюду ищут информацию и сообщают вам о странных событиях.
- ●●●●● Если Барьер не очень высок, очень мало чего ускользает от внимания ваших духов-наблюдателей.


BRIDGES·03

Глава 3: Закон и порядок

Боль приходит из тьмы, и мы называем ее мудростью.
— Рэндалл Джарелл

О здравый смысл! К зверям ты, верно, скрылся,..
— Шекспир, Юлий Цезарь

Весы

Я могла бы пойти более короткой дорогой и попросить нашего Стража врат дать мне доступ к каэрну, но по какой-то причине мне захотелось поехать сегодня вечером, чтобы увидеть, как полоса дороги тянется вдаль. Это была красивая страна, я могла сказать это при свете Полумесяца. Горы, покрытые туманом, тень лиственных лесов и далекий звон ручья составили мне компанию. Сама дорога обернулась бы адом для любого, чей желудок слаб, да еще со всеми поворотами и изгибами. Лично мне это скорее понравилось.

Моя подруга, казалось, осознала мою потребность в тишине. Мередит Обри, или Сердце неба, как ее теперь называли, была новичком во всем этом, только что прошедшая свой Обряд Перехода луной ранее. Я ощущала ее беспокойство по поводу этой странной поездки. Что ж, посмотрим, в чем дело. Может, мы сможем помочь, а может и нет.

Хорошо, что молодой Лунный танцор, позвонивший мне, дал четкие указания. Блин, даже самый лучший охотник мог в этих краях заблудиться. Хотя я и чувствовала присутствие каэрна поблизости, сомневаюсь, что нашла бы его, если бы не предупреждение.

Я предпочитала не думать о той встрече, которую нам устроят. Дитя Гайи рискнула притащить чужака, и дело тут не в репутации. Технически, моя соплеменница тоже не была приглашена. А группа Уктена и Теневых владык, как раз то, что мне нужно. И еще несколько Фианна на всякий случай. Я долго и напряженно размышляла, стоит ли вообще показываться, но потом вспомнила о поручении, которое моя наставница возложила на меня после моего Обряда перехода: найти баланс истины, хотя у него есть три грани, независимо от цены.

Сегодня кто-то дорого заплатит за это.

Истоки и легенды

Я припарковала грузовик возле лужайки и приготовилась выть в знак приветствия, жестом приказав Мередит сделать то же самое. Может показаться, что я уже довела его до совершенства, но, честно говоря, я всегда немного нервничаю; первые впечатления очень важны. Я сделала глубокий вдох и начала.

«Приветствую септ Стеклянной руки! Среди людей меня называют Элейн Эдвардс, Равновесие истины среди воинов Гайи, Атро, судьей и Филодоксом, матерью и дочерью Черных фурий.

Я прошу, чтобы меня приняли, поскольку меня пригласили, с открытым сердцем и непредвзятостью.»

«Также примите мое приветствие. Я Мередит Обри, Сердце неба, недавно призванная Нацией Гайи, Полулуние, Клиат Черных фурий.”

“Неплохо,” - подумала я.

Мы ждали. Вскоре в ответ раздался вой, красивый голос, еще более взволнованный смесью луны и тумана, окружавшей поляну.

«Добро пожаловать Элейн, Равновесие истины, и Мередит, Сердце неба. Меня зовут Песнь мира, Дитя Гайи, Лунный танцор и Фостерн стаи Кровавого бивня из септа Стеклянной руки.»

Из темноты выбежала волчица, грациозная и гибкая, с золотисто-коричневым мехом. Когда она подошла, я заметила, что один глаз был темным, а другой светлый, не отражая сияния луны. Но шрама у нее не было. «Значит, метис, полуслепая,» - рассудила я. Дело становилось хуже с каждой минутой. Если бы ее товарищи по септу ей не доверяли, мы, вероятно, тоже не понравимся им. Великолепно. Но мы были гостями, поэтому я отбросила свое беспокойство.

«Спасибо за прием, Песня мира, - я признала ее опущенную голову и опущенные глаза кивком. Метис склонила голову к моей спутнице, которая вежливо опустила взгляд с уважением, - Стаи вашего септа уже собрались?»

Форма волка переменилась, пока перед нами не встала стройная молодая женщина, одетая в простую джинсовую юбку и футболку, с короткими темными волосами, слегка спадающими ей на лицо.

«Не совсем. Я подумала, мы могли бы сначала поговорить немного. Кстати, вы можете звать меня Джоан. У меня есть маленькая хижина на краю двора.»

Мы прошли по неровной земле к однокомнатной хижине. Обстановка внутри была простой: пара деревянных стульев, кровать с лоскутным одеялом, стол и морозилка. Пол был покрыт толстыми хлопковыми коврами. Мы с Мередит сидели и ждали, пока Джоан наливала чай из чайника, снятого с огня.

«Вы пришли раньше, чем я ожидала,» - сказала она, и я уловила нотку беспокойства в ее голосе.

«Что ж, дело казалось достаточно важным, - ответила я, - Ты сказала, что вашему вождю стаи грозит несправедливое наказание, и что старейшины септа согласились выслушать нейтральное мнение стороннего судьи».

Джоан посмотрела на меня и пожала плечами.

«Я не до конца объяснила всю ситуацию. А теперь, прежде чем ты вскроешь мне внутренности, пожалуйста, выслушайте меня.»

«Тебе лучше рассказать все, как есть, - прорычала я, - Если ты по прихоти вытащила меня из моего септа, тебе придется столкнуться не только с парой новых шрамов.»

Я ощутила напряжение Мередит, сидящей рядом со мной, но она не двинулась с места.

Ее подбородок приподнялся.

«Справедливо. Вот ситуация... целиком. Вожак моей стаи Герхард Тернер - Теневой владыка. Его обвинили в убийстве другого товарища по стае, Черной фурии и Филодокса, такой как вы. Лидеру нашего септа не нравится Герхард, и я думаю, что он принимает некоторые шаткие доказательства за чистую монету, чтобы избавиться от Герхарда, не ставя под угрозу собственное положение.»

«Для меня это звучит чересчур политически. Лидер септа - Теневой владыка?»

Джоанна покачала головой.

«Уктена, и он хорошо известен. Раньше они присматривали за этим каэрном, но по какой-то причине они покинули его, и Владыки заняли его. Затем, когда несколько месяцев назад они были уничтожены атакой Черной спирали, Уктена вернулись. Герхард был одним из немногих выживших в септе Теневых владык. Кэлвин Хикс, лидер нашего септа, неохотно позволил ему остаться. Мы восстановили свои силы, и теперь здесь всего три стаи. Болотные охотники - трое, Фианна и Потомок Фенрира. Стая Малая долина - это Уктена. И, наконец, мы, Кровавые бивни. Герхард и я. Стивен - Фианна Арун. Дениз - еще одно Дитя Гайи, Месяц. И Нэнси, она умерла, предположительно, от руки Герхарда.»

«Итак, если все свести к сути, - вставила я, - Кальвин хочет избавиться от Герхарда, даже если это означает бесчестную тактику. Прекрасно. Похоже, вся эта компания слишком заинтересована в собственной славе, а не в славе септа.»

«Вроде того, - Джоанна пожала плечами, - Я подумала, ты захочешь поговорить со всеми, ознакомиться с доказательствами. Но никто не знает, что ты здесь. Пока что.»

С моих губ сорвалось шипение, которое начиналось как вздох.

«Послушай, молодой Галлиард. Ты много знаешь об истории Полумесяцев? Что они делают? Почему они такие? - Она покачала головой, - Ну, тогда налей нам еще чаю. Мне нужно вернуть свой мозг в рабочее состояние и сосредоточиться на своей Луне, чтобы сделать это. Одна из моих самых главных обязанностей - научить других Фурий идти по пути Филодокса, и я не позволю вашей проблеме прервать обучение моего ученика - она только усугубит его. В будущем, может быть, ты станешь лучше понимать, стоит ли приглашать Полумесяца по прихоти, а мой ученик поймет, когда говорить, а когда молчать.»

Что я не упомянула, так это того, что говорить наверняка было лучше, чем позволить своему гневу вспыхнуть и наброситься на эту невинную паиньку. Это был бы довольно плохой пример для Сердца неба, не так ли?

Половинки целого

Прости меня, если я не буду так ярка в этом рассказе, как ты. Я больше привыкла слушать, чем говорить, если понимаешь, о чем я.

У каждого племени своя история о том, как Гару стали воинами Гайи, духами во плоти. Не буду утомлять вас общими фразами. Однако иногда в этих сагах не учитывается, как Гайя решила разделить обязанности своих воинов. Это правда, конечно, что мы все хорошие бойцы. Но Гайя была достаточно мудра, чтобы понять, что не вся обязанность хорошего солдата выполняется на поле битвы. Некоторые из них находятся за кулисами, и именно здесь Полумесяцы занимают важное место.

Ладно, вернемся в прошлое. Хорошо это или нет, но именно Полумесяцы указали путь оборотням. Некоторые Аруны будут возражать, но подумай об этом, и поймешь, что я говорю правду. Кто помог положить конец Войне Гнева? Филодокс Детей Гайи. Какое покровительство руководило созданием Соглашения? Черт меня побери, если это был не Полумесяц. И кто в последние дал втык Йонасу Альбрехту, чтобы тот решился претендовать на Серебряную корону? Что ж, будь я проклята, ведь это был тот мудрый молодой человек, Эван Исцеляет прошлое. Филодокс, если вы можете себе это представить.

Слава и бесчестье

Я, наверное, должна упомянуть несколько наиболее известных Полумесяцев, которых вам следует знать. Может быть, ты даже могла бы запомнить их для своих рассказов или песен, но решать тебе.

Среди вашего племени, конечно же, есть пресловутый Оплакивающий опустошение. Не знаю, как ему удается сохранять Завесу с его большими рогами, но я должна отдать ему должное. У него хватит смелости заставить племена и стаи работать вместе. Мы также даем особое место Дитю Гайи, который именуется Сказитель Грон, чьи мудрые слова помогли покончить с Владычеством, как я упоминала ранее.

Конечно, я знаю немало легендарных Полумесяцев из моего собственного племени. Моя учительница и наставница Дафна Теофиледес - старейшина, известная тем, что руководила септом Паутины Ариадны, недалеко от Вашингтона, округ Колумбия. Еще одним великим Филодоксом Фурий была Кендра Стивенсон, которая помогла основать одну из первых школ для женщин на американском Западе. Печально то, что ее конечная судьба неизвестна. Она исчезла в районе Сан-Франциско на рубеже веков.

Как ни странно, я не могу вспомнить ни одного Филодокса Костегрыза или Фианна, которые были бы хорошо известны. У последних, кажется, только воины и хранители песен этого племени получают наибольшее признание. Жалко, потому что я думаю, они могли бы добиться некоторого баланса в своей жизни. То же самое и с Красными когтями. Хорошо это или плохо, но они имеют мало общего с нашим племенем, за исключением небольшого числа люпусов среди нас.

Фурии и Потомки могут не слишком хорошо ладить, но я отдаю должное, где это необходимо. Карин Ярлсдоттир показала себя способным лидером, который по крайней мере делает вид, что думает прежде, чем делает. Может быть, есть надежда на какое-то примирение между нашими племенами, если она будет представителем того, чем становятся Потомки Фенрира. Я гораздо меньше знаю о Зубах грома, древнем люпусе Потомков, который живет в Финляндии и является одним из неофициальных лидеров всего племени. Мало кто из обитателей этого берега когда-либо видел его, хотя его репутация воина и охотника - легендарна.

Хотя Стеклоходы держатся особняком больше, чем когда-либо, что на мой взгляд глупо, я все же слышала о Филодоксе среди них по имени Элизабет Геночтец. Если бы у Стеклоходов был лидер, я думаю, она была бы им. Из Европы просочились слухи о том, что она весьма влиятельный человек.

Говоря о Теневых владыках, Анатолий Мазерик является лидером септа Удара Грозы в Уральских горах. Ходят слухи, что он лучший посредник, чем его предшественник. Интересно, будет ли этот парень работать с Конецко или против него? А что касается Конецко, то, если ты еще не слышала о нем, скоро услышишь. Судя по всему, он лидер какой-то огромной европейской коалиции, хотя он и не Филодокс.

Возможно, ты знаешь об этом больше, чем я, но Безмолвные странники рассказывают об одном из своих Полумесяцев, которого ждет впереди,а может и нет, темная судьба. Этот Филодокс - австралийский метис по имени Грек Двуязычный. Ходят слухи, что он собирается каким-то образом возродить Буньип - либо найдя их, либо помогая оборотням снять с себя вину за этот досадный бардак.

Звездочеты, как вы знаете, официально покинули Нацию Гару, но это не значит, что они все собрались и направились обратно на восток. Одним из наиболее известных (и определенно озадачивающих) членов племени является Филодокс по имени Антонин Упавшая слеза. Он остался по своим причинам, возможно, прикладывая огромные усилия для объединения оборотней под одним знаменем преданности. Я желаю ему удачи, потому что у него есть определенные шансы, работающие против него.

Я уже упоминала одного из товарищей по стае короля Альбрехта, Вендиго Эван Исцеляет прошлое. Среди так называемых Чистых, которых можно отметить, есть еще один примечательный оборотень – это люпус Филодокс Уктена Ламурум, живущий в Австралии. Думаю, он какое-то время общался с Греком, но по последним слухам Ламурум перебрался в Америку. Никто не знает почему.

Лучшее я оставила напоследок. Хотя мне это кажется странным, многие из великих лидеров Серебряных клыков были Теургами или Арунами. Единственным исключением была покойная Коллетт Делакур, Клык из Нового Орлеана. Она одна из великих «а что, если» среди нас, Полумесяцев. Все указывало на то, что она шла к пожизненной мудрости, потому что даже в юности она работала со многими племенами, даже с изгоями Костегрызов. Когда ее расчлененное тело оказалось в зараженном болоте, разверся настоящий ад, и вина легла на Теневых владык. Правда о ее судьбе до сих пор неизвестна.

Что ж, есть пища для твоих историй, юный Галлиард, и небольшой урок истории для вас, Мередит. А теперь вернемся к сути вопроса: что значит быть Полумесяцем.

Критерий покровительства

На протяжении веков, как я уже говорила, мы приобрели славу, или известность, как лидеры в мирное время, советники во время войны и судьи, когда и где бы мы ни были нужны. Я не могу подчеркнуть, насколько это неизбежно и правильно, насколько это важно для нашего существа. Ты, Галлиард, не в силах избавиться от врожденной любви к песням и красивым словам. Точно так же мы с Мередит не можем сопротивляться необходимости и желанию привносить равновесие и стабильность. Мы, как Полумесяцы, следим за порядком: это то, кто мы есть. Без правил и их соблюдения мы превратились бы в кучку бездумных убийц. Литания и наши племенные обычаи, соблюдаемые Полумесяцами, держат нас всех под контролем.

Итак, давайте немного поговорим о долге. Обязанность Филодокса - вмешаться и взять власть в свои руки, когда он увидит в этом необходимость. Иногда это означает работу вместе с Аруном в качестве советника. В других случаях это делегирование обязанностей по своему усмотрению. Вы знаете, что мы также судьи и присяжные оборотней; вот почему я разговариваю с вами сегодня. Также надо понимать, что иногда бывает трудно добиться справедливости. Чтобы быть лидером, нужно принимать трудные решения. Я говорю о мучительных вещах, вроде отправки стаи на задание, которое определенно является самоубийственной миссией, потому что это на благо септа или Гару в целом. Речь идет о наказании тех, кто нарушает Литанию, поскольку эти законы были приняты для защиты нас и сохранения нашей чести, даже если вы сочувствуете нарушителям закона. Речь идет о том, чтобы попасть в незнакомуб обстановку и выяснить правду любой ценой, потому что это так правильно.

Меня робко перебила Мередит.

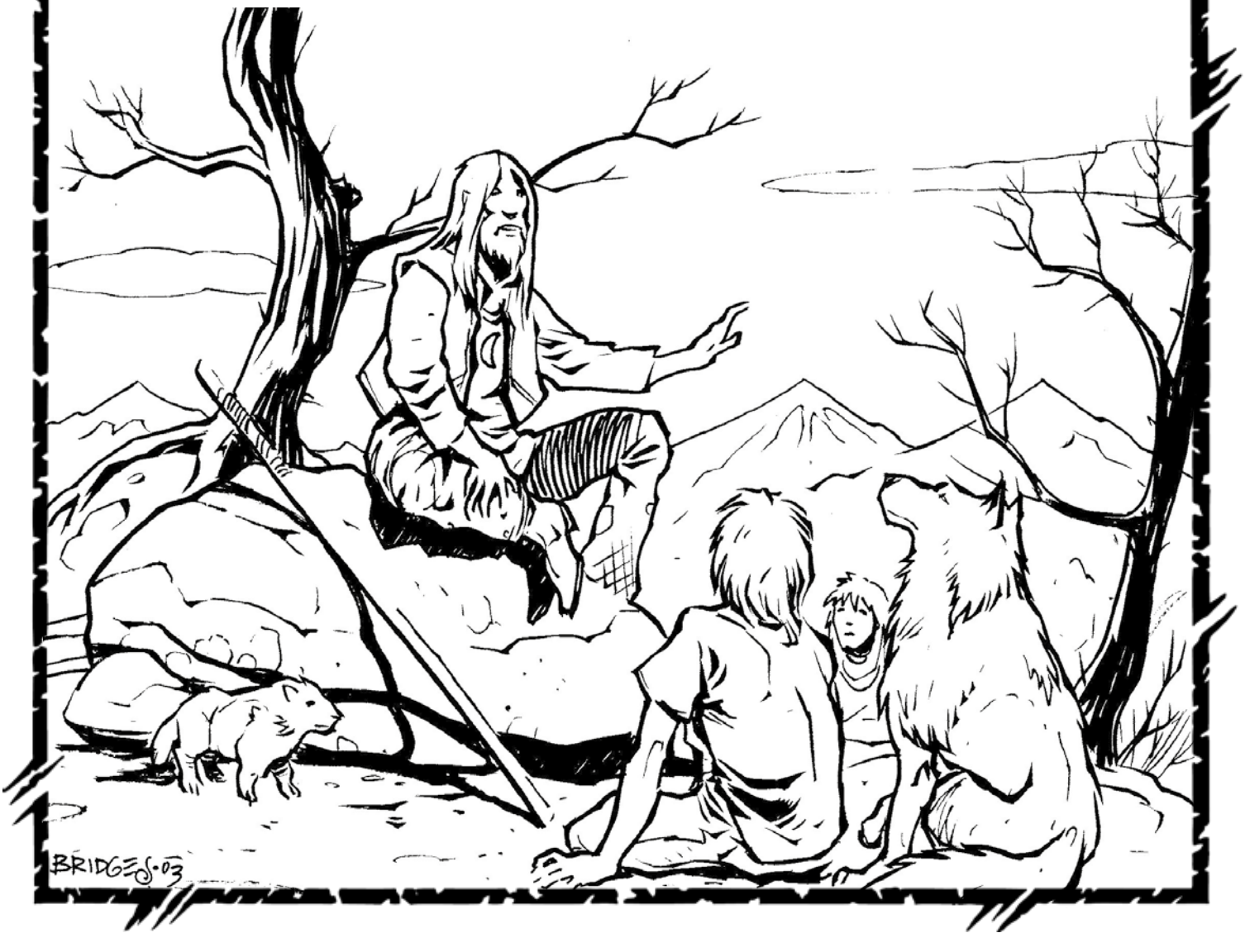
«А как насчет различий между Филодоксами? Верно ли, что люди растущей и убывающей луны при исполнении служебных обязанностей придерживаются разных точек зрения? Я еще мало знаю об этом.»

Что ж, если вы спросите меня, различия довольно незначительны. Тем не менее, некоторые из нас поговаривают, что рожденные во время растущей луны, похоже, неравнодушны к роли посредников и арбитров. Те, кто родился под убывающей Луной, могут иметь склонность к поддержанию порядка и равновесия. Лично я считаю, что эти различия слишком резкие и сухие. Любой Филодокс, достойный даже плевка, всегда будет стремиться к стабильности, а также чутьем истины и справедливости.

Роли в Септе

Я немного заволновалась, услышав приближающиеся шаги. Джоан встала и открыла дверь. Я не удивилась, увидев там мужчину с черными волосами и суровыми глазами. Я встала и кивнула головой. Мередит слегка расправила плечи, не совсем вздрогнув, но явно узнав старейшину, когда увидела его.

«Вы, должно быть, лидер этой септы, Кэлвин Хикс. Я - Элейн, Равновесие истины.»



Он едва вздернул подбородок.

«Да. Я услышал о твоем приходе от ветра. Полумесяц Черных фурий, тебя вызвал не я. Мы в состоянии вести наши дела без посторонней помощи,» - Он даже не взглянул на мою соратницу.

Он был зол, обижен и оскорблен, но не обязательно в таком порядке. Возможно, пришло время нанести бальзам на его душу, чтобы немного его успокоить.

«Я уверена, что это правда, - холодно ответила я. - Если моя помощь не понадобится, Гайя свидетель – я уйду. Но окажите мне любезность и позвольте протянуть руку дружбы. Я редко встречаю Уктена там, где живу, и мы с моим молодым учеником говорим о ролях, которые Луна и Гайя дали нам вашему Лунному танцору. Возможно, как потомок Чистых, вы могли бы рассказать нам, что вы видите в качестве важных обязанностей Полумесяца.»

Он нахмурился, но через мгновение взял чашку, которую протянула ему Джоан, и сел на оставшийся пустой стул. Он бросил быстрый взгляд на Сердце неба, но ничего не сказал ей прямо.

Поскольку я возглавляю этот септ Стеклянной руки, для меня основная роль Филодокса - это лидерство и подача примера. Я говорю о мирных временах, ибо также верю, что в дни войны воины Полной луны могут лучшим образом направлять наш путь. У моего народа, племени Чероки, существует древний обычай иметь двух вождей - одного для мира, другого для войны. Большинство Детей Гайи тоже видят в этом мудрость.

В пределах септа Полумесяц должен быть тем, кто знает все. Он должен говорить с молодыми и старыми, держа ухо востро, прислушиваясь к победным крикам и шепоту печали. Он должен знать тех, кто равен ему, кто лучше, а кто подчинен ему, что будоражит их кровь и подстегивает их разум. Ведь как иначе он может принимать лучшие решения для стаи? Кроме того, Филодокс, который возглавляет септ, не может просить кого-либо другого делать то, чего тот не хотел бы. Поэтому он должен подавать пример. Плох тот вождь, который не будет выполнять задачи, которые он приказывает делать другим, даже если они подлые и жестокие.

Решая, кто возглавит септ, я верю в соперничество, не только в борьбу когтями и зубами, но и в хитрость и проницательность. Быть может, Потомки Фенрира должны решать все свои проблемы кровью, но не Уктена. Когда ко мне приходит молодой человек, желающий пройти испытание, я смотрю в его сердце и голову, а не в кулак. Что внушает ему страх? Какой храбростью я могу поразить, чего нельзя увидеть? Как он будет реагировать на обязанности более высокого ранга, риски и опасности? Я выбираю задачу, которая не обязательно столкнет его с реальным врагом, но, скорее, с врагом внутри него самого.

Септ - это костяк нашего общества; стаи - это руки, ноги и глаза. Когда я согласился возглавить этот септ, я знал, что иногда мне придется принимать решения, которые мне не понравятся, потому что они направлены на благо септа в целом, а не на благо одной стаи или даже одного оборотня. Если сломать волку хребет пополам, он умрет. Но вы можете выколоть один глаз или отнять лапу, и он все еще жив. Если я должен принять решение, которое вызовет боль, я всегда выберу причинить вред стае или отдельному человеку, а не септе в целом.

Что касается специфических обязанностей Полумесяца, я полагаю, что у моего народа схожие с вашим идеи, что и у вас. Мы оба знаем, что в структуре септа почти любое покровительство может занимать любую должность. Однако существуют тенденции служить в определенных ролях. Великий старейшина, который говорит от имени Совета старейшин, Страж врат, который встречается с другими племенами, и Ловец истины, который выступает посредником в спорах, чаще всего являются Полумесяцами. Последние две позиции особенно подходят для того, кто является судьей и арбитром. В нашем септе Филодокс может также служить Мастером обряда или Мастером вызова. Иногда Галлиард может иметь более сильный голос, но Филодокс часто имеет более ясное видение. Во всех случаях, однако, привилегия должности септа должна переходить к оборотню, который выполнит свои обязанности наилучшим образом.

Это ответ на твой вопрос, Черная фурия?

«Прекрасно, - ответила я, - Я была бы действительно плохим гостем, если бы не уважала мудрость ваших лет и опыта.

Хотя внутри я полагала, что он нарисовал чрезмерно розовую картину мира. Что-то внутри подсказывало мне, что здесь все не так, как кажется. Пора копнуть глубже.

Роль в стае

«Я понимаю, Кэлвин, что нахожусь на вашей территории, и уважаю эти границы. Тем не менее, мы уже здесь. И мы обе готовы помочь докопаться до правды. Вы не возражаете, если мы останемся и хотя бы поговорим с другими членами септа? Если мы дали вам повод для обиды, то утром же уедем. Но это был долгий путь. И моя совесть беспокоит меня, ведь я думаю, что я джажды подведу свою наставницу, Дафну Теофиледес, прозванную Серебряной нитью, поскольку я стремлюсь служить любви Гайи к истине, куда бы я ни пошла, так и служить проводником для молодого Филодокса среди нас.» - Я посмотрела на Мередит.

Уктена слегка ощетинился, услышав имя моей наставницы. Хорошо. Дафна сама бы зааплодировала. Она бы учуяла здесь ту же самую вонь неправды, что и я.

«Обряд Серебряной смерти наступает через три дня, когда себя явит Полнолуние. До тех пор вы должны задать все свои вопросы, а затем уйти. То, что случится дальше, - дело септа, а не чужаков.»

С этими словами он встал и вышел за дверь.

Три дня. Черт. Времени должно хватить. А ритуал Серебряной смерти был особенно отвратителен, куда, помимо прочего, были включены проклятие слабости и фактическое потрошение. Не очень красиво.

Джоан молчала во время нашего разговора.

«Ты ему не очень нравишься, но он тебя уважает, - пробормотала она. - Итак, ты хочешь поговорить с остальными прямо сейчас?»

Я встала и потянулась.

«Да. Хватит грезить. Отведи нас к остальным членам твоей стаи.»

Мередит согласно кивнула.

Мы прошли около мили по густому лесу. Запах – он дал мне нечто, что я забыла. Ничто так не освежает чувства, как влажные от росы папоротники и вода, стекающая по замшелым камням.

В открытой роще стоял небольшой домик, даже мельче, чем Джоан. Впереди стояли две фигуры, одна на четырех ногах, другая на двух. Они напряглись, когда мы приблизились, но, должно быть, узнали запах Лунного танцора.

«Ночная Песня, Финелла. Это Элейн, Полумесяц, которую я просила прийти, и ее ученица Мередит. Черные фурии, это члены стаи Болотных охотников.»

Волчица подошла ко мне, и я опустилась на колени, чтобы поприветствовать ее как равную, восхищаясь ее невероятной красотой — гладкий темный мех и карие глаза. Мне было приятно отметить, что она встретила Мередит вежливо и тепло, как бабушка встречает дорогую внучку. Молодая воительница Финелла опустила копье и кивнула нам обоим.

«Мы охраняем пленника, - сказала она деловито. - Неприятный долг, но необходимый.»

«Мы бы хотели его увидеть.»

Я встретилась с ней взглядом, и, пожав плечами, она открыла дверь.

Когда мы вошли внутрь, я почувствовала, как холод пробирает меня до костей. Это место было энтропией, ничем. Оно было отрезано от мира духов резким ударом. Я стиснула зубы и посмотрела на человека, сидящего у дальней стены, его темные глаза блестели в бледно-серебряном свете, пробивающемся сквозь дверные щели.

Дафна сказала мне, что первые впечатления отражают многое. Первое, что я почувствовала, было страдание. Я вздрогнула от отчаяния, исходящего от Теневого владыки. Как и большинство Фурий, я им не доверяла. Но боль этого парня казалась чертовски искренней. Я услышала громкий вздох Мередит. Она, должно быть, тоже это почувствовала.

«Боже, должно быть все плохо, если старик Каменное лицо впустил какого-нибудь постороннего,» - В голосе заключенного слышалась легкая нотка высокомерия, а может, юмора висельника. Но через мгновение он вскочил на ноги.

«У тебя острый язычок для убийцы, огрызнулась я, - Я бы не стала так паясничать, даже если бы меня собирались разрезать от промежности до макушки.»

Он пожал плечами.

«Я знаю, кто ты, Элейн, Равновесие истины. У тебя неплохая репутация даже среди Полумесяцев моего племени. Как бы то ни было, добро пожаловать, тебе и твоей соратнице из Черных фурий. А что касается моего острого язычка, то это все, что у меня осталось.»

«Хорошо, что ты не Галлиард,» - ответила я. Черт возьми, я не планировала проникаться к нему сочувствием. Но все же это произошло. Что-то в его молодости привлекало меня. И я не знаю, что это было: знак от Пегаса или, может быть, просто чистый, глупый, необъяснимый инстинкт — но я знала, что этот парень никого хладнокровно не убивал. О, без сомнения, он мог бы это сделать. Но я не думаю, что он убил своего товарища по стае.

«Сядь, - вздохнула я и сама плюхнулась на землю. Мередит прислонилась к дверному проему, наблюдая и ожидая, - Давай просто поговорим минутку. Расскажи мне всю историю. Я не даю никаких обещаний ни тебе, ни кому-либо еще, кроме как выяснить правду о том, что произошло.»

«Справедливо, - ответил он, - Ну, для начала, я – Герхард Тернер, такой же Филодокс, как и вы. Теневой владыка, но не злитесь на меня слишком сильно.»

Он сверкнул быстрой улыбкой.

«Уверен, вы будете абсолютно беспристрастны. Как бы то ни было, я думаю, что все пошло не так, в тот момент, когда мы пригласили Уктена.»

«Что значит, пригласили Уктена?» - спросила я.

«Насколько я понял со слов моего двоюродного брата, который когда-то был частью этого септа, давным-давно Уктена жили здесь и объявили его своим. Никто не знает, как и почему, но они покинули каэрн, - я вздрогнула, но он продолжал, не замечая этого, - Итак, Теневые владыки взяли верх. Они жили здесь и защищали Каэрн всего пару лет назад. Целый улей Черных спиралей ворвался сюда и убил почти всех родичей и членов септа. Фактически, единственными оставшимися в живых были я и еще один член стаи, Дениз, Дитя Гайи, потому что по глупой удаче мы встречались с другими оборотнями в септе к востоку отсюда. Когда мы вернулись домой, вокруг был полный хаос. Ну, черт возьми, мы едва прошли наш Обряд перехода и понятия не имели, что делать. Пара родичей едва выжила, и один из них знал об Уктена к северу отсюда. В конце концов, мы пригласили их прийти сюда и помочь нам охранять Каэрн. Я имею в виду, что двое просто не справились бы с этой работой.»

Я мягко кивнула.

«Продолжай.»

«Прошло время, и к нам присоединились другие. Нэнси, Дениз, Джоан и я образовали стаю, а позже появился Стивен. Как ни странно, мы неплохо сработались. Мы с Нэнси оба вроде как взяли на себя ответственность, составляя планы и направляя. Все были примерно одного возраста и звания, и мы возглавили атаку против Спиралей, которые убили моих родичей. Хотя Уктена и занимали большинство важных постов в руководстве каэрна, у нас была своя репутация. И мы с Нэнси хотели иметь право голоса.»

Герхард помолчал и посмотрел мне в глаза.

«Я бы солгал, сказав, что не хочу возглавлять септ и нашу стаю. Часть моего представления о том, что делает Филодокса хорошим, состоит в том, что они ведут, особенно примером. А Нэнси была сильным противником. Если бы нам пришлось бороться за это место, я не знаю, кто бы выиграл. Но я бы последовал за ней и доверился ей, если бы она победила меня. Это еще одна работа Филодокса, какой я ее вижу — быть первым и лучшим в служении тому, кто стоит у

власти. Я бы поддержал ее, потому что это означает сделать все возможное для стаи. Если я не могу быть главным, то, по крайней мере, могу советовать и предлагать различные варианты.»

Я на мгновение задумалась.

«Кстати, а как насчет остальной части твоей стаи?»

«Джоан - хорошая девочка, но она витает в облаках, мечтает и сочиняет песни. Дениз проводит большую часть времени во дворе или Умбре. А Стивен – хороший боец, но он, как я бы сказал, стереотипный Фианна – вообще никакой дисциплины вообще. Потому это либо Нэнси, либо я.»

«Ты же понимаешь, что с уходом Нэнси у тебя будет на одного противника меньше,» - возразила я.

Он напрягся, и я увидела гнев в его темных глазах.

«Мне не нужно было опускаться до убийства, чтобы победить ее, - прорычал он, - Здесь происходит что-то дерьмовое, и ты еще не слышала остальную часть истории. И, очевидно, плохо представляешь себе, что значит быть Филодоксом в стае, а не бегать вокруг, осуждая людей, если думаешь, что я убью ее по такой причине.»

Моя шерсть встала дыбом, но я подавила Ярость. Слова сейчас, удары потом, если уж на то пошло. Я подала ему знак продолжать.

«Итак, мы по очереди руководили и планировали события. Мы довольно часто проводили собрания стаи и устанавливали своего рода график, определяющего очередь на караульную службу и так далее. Нэнси и я принимали окончательное решение, но каждый имел право голоса. Но после того, как мы с Нэнси объявили о своих намерениях Кэлвину и остальным членам септа на последнем вече, все стало довольно напряженным. Уктена совсем не обрадовались, но нам, конечно, ничего не сказали. А потом, два дня назад, Джоан нашла тело Нэнси, изрубленное на куски, прямо возле двора. Ее фетиш, перо Маат, как она его называла, исчез. Был обыск, и он обнаружился именно в моей хижине, среди всех прочих мест. Я понятия не имею, как он туда попал.»

Я мысленно пережевывала это мгновение.

«Похоже на что-то вроде фетишей Безмолвных странников. Где она его взяла?»

«Понятия не имею, - ответил Герхард. - Но она много путешествовала, прежде чем поселиться здесь, так что кто знает? В любом случае, это все, что понадобилось Кэлвину, чтобы впаять обвинение мне.»

«Он просил духов о помощи? Разве он не выяснил, лжешь ты или нет?»

Он коротко и горько рассмеялся.

«Конечно, спросил. Он спросил всех в этом чертовом септе, знают ли они что-нибудь о смерти Нэнси. Все говорили «нет», и, по-видимому, все они говорили правду.»

Я отрицательно покачала головой.

«Я ничего не понимаю. Зачем обвинять тебя при таких неубедительных доказательствах? Это не кажется особо практичным или справедливым.»

«Для судьи вы довольно невинна. Неужели вы не понимаете? Ему было достаточно сказать, что я виновен, а найденный найти фетиш лишь доказал, что каким-то образом мне удалось скрыть свою причастность к ее убийству. Он сказал, что есть способы скрыть правду, и он был уверен, что это одна из сутей Теневого владыки, - Герхард уронил подбородок на грудь, - У Уктена есть свои причины не переживать о моей участи. Если я исчезну из поля зрения, некому будет оспорить их притязания на Каэрн или руководство септа.»

Я сделала паузу и задумалась.

«Тогда дай мне посмотреть самой,» - Мои глаза защипало, когда я тихо прошептала, чувствуя поток тепла от моего собственного тела к этому парню-Полумесяцу, призывая одно из благословений Гайи к ее Филодоксу.

«Герхард, ты убил своего товарища по стае? Ты взял ее фетиш?»

«Нет,» - твердо и убежденно ответил он. И я знала, что это правда. Он был невиновен. Или, по крайней мере, ему так казалось.

«Ну, вот и все,» - сказала я, помолчав.

«Я поговорю с другими членами твоей стаи, а потом поделюсь с Кэлвином своими мыслями.»

Я вышла оттуда без дальнейших объяснений, Мередит следовала за мной по пятам. Джоан ждала в тени, пока Ночная песнь и Финелла тихо переговаривались между собой. Пора озвучить свои мысли.

"Лунный танцор, ты и твои товарищи по стае, пожалуйста, присоединяйтесь к нам в твоей хижине через час. Я хочу немного поговорить с Мередит, прежде чем мы поговорим с ними."

Племенные перспективы

Мы вернулись в уютное маленькое убежище Джоан, и я налила нам обеим еще по чашке горячего чая. Через некоторое время я заговорила.

«Возможно, это был не лучший способ для тебя метод обучения», - вздохнула я. Мне не хотелось в этом признаваться, но я боялась, что вышла за рамки своих возможностей, вышла из своей лиги.

«С чего бы это, во имя Гайи? - удивилась Мередит, - Я уже многому научилась. Я имею в виду, вы же не думаете, что Теневой владыка виновен, не так ли?»

Я пожала плечами.

«Нет ... но здесь что-то другое. Конечно, я разрешила множество разногласий между моими сестрами из Черных фурий, но вся эта межплеменная история для меня в новинку. Я допускаю, что сила в разнообразии, но, черт возьми, это место не ООН для Гару, а я не дипломат.»

«Что ж, если вам станет легче, позвольте мне рассказать вам, что я поняла, - ответила она с надеждой в голосе, - Во-первых, здесь беспорядок. Вместо того, чтобы вместе сражаться с Вирмом или Вивер, весь этот септ превратился в гнездо пиявок. Политиканство. Борьба за власть. Это ведь неправильно?»

Она казалась такой печальной, что мне пришлось рассмеяться.

«Да, конечно, это дерьмово, но не беспокойся об этом. Стереотипы не всегда верны, но в этом случае секретность Уктена и репутация Теневых владык наверняка были в ссоре.»

Мередит пристально посмотрела на меня, а затем заговорила снова.

«Разве племена влияют на то, как мы выполняем свою работу?»

Я сделала паузу, чтобы обдумать это.



Черные фурии

Среди Фурий мы одинаково чтим каждое покровительство. У всех есть место деве, матери и старухе. Можешь назвать это самомнением, но я думаю, что Филодокс стоит в центре культуры Черных фурий. Она толкует Литанию, выносит решения о наказаниях и вершит правосудие. Некоторые критикуют нас за то, что мы слишком настроены на Вивер, но, как всегда, это вопрос баланса. В нашем племени Полумесяцы делятся и фактами, и мудростью. Они не всегда могут совпадать, но они должны быть честными. Самая трудная часть работы, по крайней мере, с моей точки зрения, - это учитывать, как букву закона, так и дух закона.

Костегрызы

Мне нравится взгляд Костегрызов на значение баланса и место Филодокса. Возможно, в большей степени, чем среди остальных племен, их Полумесяцы считают себя не только судьями, но и защитниками обеих сторон природы Гару. Да, я говорю о человеке и волке. Как и мы, Фурии, они часто выступают за смертных, нуждающихся в честности и справедливости. Они также встают на сторону забитых и забытых. Надо ли говорить, что мы часто оказываемся на одной стороне, когда дело касается служения интересам истины. О, и будь осторожна, если вы когда-нибудь попытаешься обмануть кого-нибудь из Филодокса Костегрыза. Они настоящие гении в отношении разводов и сделок.

Дети Гайи

Я помню рассказ Стивена Кинга, в котором миротворец из лучших побуждений получил нож в горлона свою беду. Не хочу никого обидеть в этом племени, но я боюсь, что это может случиться со многими Филодоксами Детей Гайи. Они чересчур буквально воспринимают свою роль миротворцев, готовых пожертвовать своей жизнью, чтобы все было гармонично и безмятежно. Я восхищаюсь их смелостью, но чтобы быть эффективным посредником, нужно остаться в живых. Тем не менее, Полумесяцы Детей широко известны как лучшие наставники среди Гару, и это заслуживает большого уважения.

Фианна

Честно говоря, у меня нет никаких личных предубеждений против Фианны, серьезно. С другой стороны, я не завидую их Полумесяцам, поскольку у них чертовски непростая работа. Прежде всего, их задача - держать своих в узде, что нелегко, учитывая сильные страсти и отсутствие самоконтроля среди племени. И хотя я не знаю, почему эта роль выпала на долю Филодоксов, они также несут ответственность за организацию браков между Фианной и родичами. Я лично считаю это старомодным, если не откровенно сексистским, но каждому свое. Следует помнить, что Полуиесяцы этого племени обычно обладают самой сильной решимостью, чем любой другой Фианна. Приятно знать, когда тебе приходится иметь дело с тем, у кого уже давно зуб на тебя.

Потомки Фенрира

Фенриры называют своих Полумесяцев Форсети. Я не знаю точного значения этого слова, но если ты его услышишь, по крайней мере, поймешь с кем имеешь дело. Эти ребята делают все по учебнику. Они интерпретируют Литанию строго и допускают лишь небольшую свободу действий. Без сомнения, ты слышалиа об их суровых наказаниях даже за небольшие нарушения, но, черт возьми, по крайней мере, они не хотя бы не претендуют на то, чтобы быть кем-то еще, кроме как крепкими ребятами. Когда встречаешь Филодокса Фенрира, по крайней мере, знаешь, чего ожидать: здесь нет никаких оттенков серого. Но даже я восхищаюсь тем, как тщательно Форсети помнят законы, нравы и обычаи своего племени. Если нам нужно сказать о них что-то хорошее, а я полагаю,что должна, то пусть они относятся к традициям и прошлому с большим почтением.

Стеклоходы

Стеклоходы, возможно, и не удивительно, придали иной поворот роли Филодокса. Для них Полумесяцы [кашель] – управленцы. О, я не обязательно имею в виду, что они руководители предприятий, но вполне могут ими быть. Они копят деньги, консультируют нуждающихся и даже следят за тем, чтобы оборотни и родичи получали духовное и физическое исцеление. Думаю, можно сказать, что они настоящие мастера по части многозадачности. В оставшееся время они занимаются более типичными для Филодокса вещами, такими как толкование закона и разрешение споров.

Красные когти

Помнишь, что я говорила о том, Фенриры не разделяют оттенки серого? Ну, это в четыре раза больше для Полумесяцев Когтей. Они видят весь мир только в двойственности: черное и белое, правильное и неправильное, волк и человек. Филодокс Когтей выслушает обе стороны (неважно, если их три или больше), а затем примет решение. Я не могу винить их в том, что они такие… двумерные. Я имею в виду, что это их квинтэссенция природы, не так ли? Тем не менее, это еще одна вещь, которая делает работу с Когтями исключительно трудной.

Теневые владыки

Вот небольшой совет: никогда не играй в шахматы с Филодоксом Теневых владык. Эти оборотни - мастера планирования и оценки. Они продумывают интриги внутри интриг так же легко, как актер планирует мизансцену. Дело в том, что большинство из нас не чувствуют их направляющую лапу до тех пор, пока все, что они создали, не осуществится. Честно говоря, иногда у них есть веские причины для столь тонкого планирования. Тем не менее, даже благородная цель не компенсирует их хитрость и скрытность. Как и у Серебряных клыков, ключевой игрок Теневых владык, Конецко, не Филодокс, но вы можешь быть уверена, что у его уха прячется много Полумесяцев.

Безмолвные странники

Учитывая, что это племя разбросано повсюду, не стоит удивляться тому, что у них не типичная структура септа. Галлиарды Странников могут сохранять язык, песни и истории племени, но Полумесяцы тоже помогают формировать связующее звено в системе общения племени. Более того, как и я, многие из них известны как хорошие странствующие судьи - готовые беспристрастно выслушивать тех, кто об этом просит - будь то оборотень или дух. И хотя нельзя сказать наверняка, я полагаю, что более одного Филодокса среди этого племени работают над каким-то способом вернуть себе свою исконную родину, Египет, особенно сейчас, когда коалиция, известная как Ахади, серьезно порвала там зад пиявкам. Есть женщина Странница по имени Бенну, на которую мы все, возможно, захотим посмотреть в грядущие дни. Если кто-то и может работать с Шагающим с мощью, ведущим Странником в Ахади, так это она.

Серебряные клыки

Среди самопровозглашенных лидеров Нации Гару Клыки отводят Филодоксам особое место. Это правда, что Альбрехт может быть Аруном, но он окружает себя Полумесяцами, которые направляют и напоминают ему о законе. А еще нужно знать много юридических тонкостей! Полумесяц Серебряных клыков должен говорить не только о законе Гару, но и о законе племени – чрезвычайно сложной теме. Филодокс Серебряных клыков также является учителем и наставником среди племени, и многие могут читать историю так же хорошо, как и любой лунный танцор. Вижу, что шокировала тебя. Ну, есть и обратная сторона такой большой ответственности, и это бремя быть лидером среди лидеров. Ожидания довольно высоки, и не один Полумесяц Серебряных клыков сломался из-за сильного ментального давления.

Уктена

Большинство Полумесяцев этого племени – великие наставники и строители связей. Поскольку родичи Уктена родом из разных мест и разного происхождения, важно иметь кого-то, кто может поддерживать связь. Вот тут-то и пригодится Филодокс. Уктена обычно называют их «Законодателями» или «Миротворцами», а не судьями. Часто, как упоминал лидер септа, Филодокс является главой в мирное время, но уступает место Аруну в дни войны, все еще играя важную роль советника. Другая, менее обсуждаемая задача Полумесяцев - хранить секреты. Галлиарды могут хранить скрытые знания, но именно Филодоксы чаще решают, когда и как следует делиться знаниями.

Вендиго

В племени, столь глубоко пропитанном древними традициями, главная роль Полумесяца заключается в сохранении старых способов пере-

дачи информации из поколения в поколение. Как и Уктена, Филодоксы чаще всего являются лидерами, за исключением войны, но у Вендиго несколько иные правила. Они ни к чеик не допускают Полумесяца, пока он не докажет, что достоин. Итак, право лидерства не является врожденным. Его надо заслужить. Одна вещь, за которую стоит уважать в Вендиго, заключается в следующем: они не всегда могут соглашаться друг с другом, но когда говорит Филодокс, завоевавший их уважение, племя слушает и подчиняется, даже если они не понимают цели и намерений слов Полумесяца. Будем надеяться, что какой-нибудь дурак не получит бразды правления.

Обучение

Мередит все это время внимательно слушала, но теперь она прервала меня вопросом.

«Я понимаю, что вы следуете покровительству, под знаком которого были рождены, но чем ваше обучение отличается, скажем, от Галлиарда? Вы упомянули, что многим Полумесяцам приходится изучать историю и тому подобное. Разве это не похоже на ненужное совпадение?»

Это действительно интересный вопрос, и, честно говоря, я не особо задумывалась над ним раньше, поэтому я рада, что ты его подняла. Думаю, лучший способ ответить - это поговорить о том, что происходит в детстве оборотня, предполагая, что он вырос, зная родичей, или в собственном септе, а не был похищен незнакомцами в какой-то момент или даже брошен, словно потерянный детеныш. Ненавижу это говорить, но духи не всегда работают так быстро и уверенно, как следовало бы. Но давай предположим, что этому ребенку повезло оказаться в месте, где он может узнать о вещах с самого начала. Местные знают, что он станет оборотнем, а также знают, какой лунный знак ознаменовал его рождение. Я не очень разбираюсь в твоем воспитании, но у меня оно было примерно таким.

Молодость

Моей собственной дочери семь лет, и я позаботилась о том, чтобы познакомить ее с другими членами моего септа и их родственниками с тех пор, как она была ребенком. Ее сказки на ночь были рассказами о наших великих героях, которые были мудрыми философами, а также великими воинами. Мы также добавляем в эти сказки кое-что еще, что я называю “легкой версией Литании”. Может это просто особенность Филодокса, но так быть не должно. Родители и другие взрослые являются одними из лучших проводников социализации для детей, и я думаю важно, чтобы и Гару, и Родня усвоили нравственность, которой мы дорожим. Настаиваю ли я, чтобы она читала Литанию по порядку или еще какую-нибудь ерунду? Нет! Но я действительно хочу, чтобы она помнила основы, такие как уважение к другим, быть честной и не вторгаться в чужое пространство. Так что, теоретически, она всегда будет хранить те ценности, которыми мы дорожим.

Первое изменение

Опять же, давай представим, что чье-то Первое изменение происходит рядом с другими оборотнями и родичами, которые ему знакомы с детства. Бум, вот оно. Даже если вы этого и ждешь, мы обе знаем, что это довольно травмирующе и болезненно, как физически, так и духовно. Радость и удивление приходят позже. Одна из первых вещей, которую мы пытаемся выяснить, - это покровительство нового оборотня. Если велись тщательные записи, мы уже знаем знак, под которым он родился. Если нет, то Полумесяцы могут поговорить с определенными духами и очень скоро узнают об этом.

Разные племена по-разному относятся к недавно превратившимся оборотням. Некоторые предпочитают не тратить много времени на обучение, поскольку те могут погибнуть во время Обряда перехода. Лично мне не нравится подход умывания рук: дайте им, по крайней мере, несколько уроков, как держаться на плаву, прежде чем бросать их в пруд! Так что, если ко мне приходит новый Филодокс, я предпочитаю хотя бы поговорить об основах. Вроде так я и сделала с тобой, верно? Отчасти это хорошая тренировка для любого новичка. Я имею ввиду обсуждение Литании, различных племен, покровительств, породы и так далее. Но в общении с Полумесяцами я также хочу подчеркнуть важность долга. Могу немного углубиться в историю нашего покровительства - то, как мы были судьями, лидерами, законодателями и так далее с незапамятных времен. Также расскажу, каким он должен быть примером баланса между человеком и волком. Вот что их обычно пугает. О, не баланс между человеком и волком, а то, как Филодокс должен быть “образцовым гражданином”. Ты когда-нибудь слышала такое высказывание: Quis custodiet ipsos custodes? Нет? Ну, это значит “кто сторожит стражей?” Другими словами, никакого отдела внутренних дел оборотней не существует. Мы, Филодоксы, должны более или менее контролировать себя, вести себя наилучшим образом и служить примером для других от Первого изменения до самой смерти.

Обряд перехода

Как тебе хорошо известно по свежим шрамам на боках, ты не являешься полноценным членом племени, пока не завершишь Обряд перехода. Все это знают. Чего люди могут не знать, так это того, что обычно Полумесяцы септа, консультируясь с другими старейшинами, часто определяют задачи, которые должны выполнить потенциальные оборотни. И это компромисс за компромиссом, особенно если вы говорите о куче различных племенных представлений о том, что важно. Фианна могут захотеть, чтобы волчата вернули какую-нибудь потерянную песню; Уктена, без сомнения, потребуют забытую тайну древних знаний. Итак, мы, Филодоксы, пытаемся договориться о разумном компромиссе для детенышей. Задачи не могут быть невыполнимыми, но они также не должны быть легкой прогулкой. Мне самой нравится этот трехсторонний подход. Во-первых, чтобы проверить характер детены-

шей, я думаю, им нужно выпустить немного этой бурлящей Ярости и разорвать своими когтями кусок Вирма. Вот почему часть твоего Обряда перехода включала сражение. Во-вторых, я считаю, что им нужно поговорить с духом. В конце концов, это часть нашего естества, так что вряд ли есть возможность лучше узнать себя. Поэтому я позаботилась о том, чтобы ты тоже смогла это сделать. Наконец, особенно для Филодоксов, я хочу, чтобы они выступили посредниками в каком-то споре. Он может произойти между двумя Родичами, не имеет принципиального значения, но я хочу, чтобы они участвовали в споре, разводили соперников и честно выясняли отношения. Таким образом, Обряд перехода будет не быстрым делом, которое можно закончить за день. Нет ничего необычно, когда проходят недели.

Мередит печально усмехнулась.

«И этот последний, без сомнения, был самым сложным из трех. Я думала, что живой из этой передряги между метисом и люпусом не выберусь!»

Эй, это не должно было быть легко! Суть в том, что если недавно превратившийся детеныш - Полумесяц, то я должна увидеть, что он достоен покровительства. Если это не доказано в Обряде перехода, то мне лучше поскорее получить иные доказательства. В противном случае надо провести Обряд отречения. О черт, не будь такой напуганной. Лишь в редких случаях детеныш не соответствует требованиям Полумесяца. Я бы сказал, что за всю свою жизнь я видела такое лишь только трижды. Но гораздо лучше прояснить это быстро, чем иметь плохо подготовленного Филодокса, служащего нашему народу. И ты прекрасно справилась, Сердце неба.

Служение племени

Когда Полумесяц завершает Обряд перехода, его обучение еще не закончено, как ты понимаешь. Никоим образом! Она, вероятно, тренируется бок о бок с Филодоксом более высокого ранга, совершенствуя свои знания законов и обычаев Гару, чтобы правильно интерпретировать эти вопросы для племени. Кроме того, она узнает, что значит быть лидером. Я говорю не только о том, чтобы быть во главе битвы, но и о том, как принимать трудные решения, те, которые гложут твою душу. Одна из самых трудных вещей, которой мы учим Полумесяцев, которые в конечном итоге возглавляют наши стаи и септы, заключается в том, что смерть - это часть жизни. Это может разбить твое сердце, когда ты приказываешь любимому другу отправиться на верную смерть, но если это для блага нашего народа, это должно быть сделано. Действуй сейчас, оплакивай потом - вот наш принцип. Мы не можем проявлять какую-либо пристрастность, поскольку должны быть справедливы во всем, независимо от боли, которую мы можем чувствовать.

Другая часть служения племени включает в себя адекватное суждение. Я говорю не о том, чтобы быть судьей как таковым, а скорее о том, чтобы знать, когда давать и брать, когда давить и когда отпускать. Это не то, чему можно научить, но оно приходит с многолетним опытом, наблюдая за другими и не уклоняясь от насущных задач.

Отношения с другими покровительствами

Я подняла глаза, когда кто-то постучал в дверь. Мгновение спустя вошел высокий долговязый парень с каштановыми волосами и Джоан. Он кивнул нам и вытащил себе пива из маленького холодильника.

«Ах, Арун Фианна,» - подумала я.

Он сел рядом со мной.

«Привет, я Стивен Дейл, Подсекающий Бэйнов. Вы, должно быть, Черные фурии, Элейн и Мередит.»

Я наклонила голову в ответ.

«Спасибо, что пришли. Мы просто хотели услышать ваше мнение о том, что здесь произошло.»

Стивен сделал большой глоток из пивной бутылки; когда он закончил, там почти ничего не осталось, кроме слюны.

«Послушайте, вы кажетесь умной дамой, так что я скажу вам прямо. Я ничего не знаю о том, что происходит. Дело не в том, что я имею что-то лично против Герхарда, но факты есть факты, и они указывают на его вину. Хуже того, он пытался подставить Дениз, и это действительно меня злит.»

«Воу, воу. Что значит, "пытался подставить Дениз"? Дениз, твоя другая соратница? Месяц? Никто не упоминал об этом раньше,» - я стиснула зубы.

Арун пожал плечами.

«Думаю, это как бы отложили в сторону. Да, в ту ночь, когда мы нашли фетиш Нэнси в доме Герхарда, мы также нашли некоторые вещи Нэнси у Дениз. Ничего особенного, просто немного одежды и несколько украшений.»

Я посмотрела на Джоан.

«Мне этого никто не говорил».

«Ну, я говорю тебе сейчас, - парировал Стивен, - Более того, Дениз видела, как Нэнси и Герхард о чем-то спорили, незадолго до того, как мы нашли ее тело. О, на случай, если об этом никто не упомянул, то это мы с Дениз отправились искать ее и обнаружили, что она выпотрошена. Герхард был в ярости и пытался выяснить, что случилось. Мы повсюду искали улики, и вот тогда-то все это и обнаружилось у Дениз, ей там стало плохо на минуту, но потом я нашел фетиш, который спрятал Герхард, и Дениз вспомнила, как он спорил с Нэнси. Кэлвин вмешался и взял инициативу на себя. Остальное, я полагаю, вы знаете.»

Он стукнул кулаком по другой ладони.

«Меня это просто бесит. Дениз чертовски умна. Подставить ее… черт, я бы сам убил его, если бы Уктена позволили.»

«Но Герхард сказал правду. Он не убивал Нэнси,» - возразила я.

Стивен пожал плечами.

«Дениз объяснила, что иногда духов можно подкупить, чтобы они помогли скрыть правду. Призрачный огонь Месяц стаи Уктена, это правда подтвердил. Таким образом, мы решили, что Герхард каким-то образом скрыл правду, сделал вид, что он невиновен, и попытался свалить вину на Дениз. Это чертовски низко даже для Теневого владыки.»

«Кэлвин сказал то же самое, - тихо пробормотала Джоан, прислонившись к дальней стене, - Я помню его слова: "Как будто один из вас восстает против своих".»

Я вздохнула и потерла глаза. Это была одна из тех ночей, когда мне хотелось снова стать детенышем, слушая мудрость на коленях у своей наставницы. Я, конечно, никогда не скажу Мередит, но как бы мне хотелось, чтобы наши роли поменялись местами.

«Ладно, ладно. Думаю, мы уже установили тот факт, что здесь не одна большая счастливая семья оборотней. Вы, ребята, собачитесь хуже многих. Но это не помогает понять, как и почему умерла Нэнси.»

Арун смотрел на меня с минуту.

«Тебе нравится это? Ходить к людям, которых ты едва знаешь, пытаясь решить их проблемы?»

На минуту я подумала, что он пытается корчить из себя умника, но потом поняла, что его вопрос был задан из искреннего интереса.

«Ну да, полагаю, что так. Это то, что я должна делать. Я не могу изменить свою природу, Стивен.»

«Чтоб познакомиться с множеством разных Гару? Со всеми покровительствами, всеми племенами?»

Я кивнула.

«Да, это самое интересное. И хотя это не всегда легко, это постоянное обучение. Возьмите, к примеру, разные роли, которые Луна установила для каждого из нас. Как Филодокс, я вижу, что каждый является частью целого; у нас не может существовать одно без другого.»

Рагабаш

Многие оборотни свысока смотрят на Новолуния, и это не только несправедливо, но и глупо. У Рагабаша зоркие глаза и остроумие. Они видят то, что упускают другие, и по-своему умеют поддерживать мир не хуже Филодоксов. Легко спутать «обманщика» с «обманом», и это одна из причин, по которой все косо смотрят на Новолуния. Чаще всего у них есть причина так поступать. Иногда душному, заносчивому лидеру септы нужен кто-то, кто поможет снизить напряженность. Вот небольшой секрет: Полумесяцы беззастенчиво *используют* Рагабашей. Когда мы чувствуем потребность в некотором противоречии или новой перспективе, мы втягиваем Новолуние и заставляем их работать. Это эффективно, тонко и полностью соответствует тому, почему Луна и Гайя изначально дали нам Рагабашей. Иногда, конечно, это становятся территорией прямого противостояния. Если Рагабаш постоянно твердит: «Закон устарел и неверен», мы должны постоянно напоминать им, что «Закон не только правильный и существует по какой-то причине, мы должны помнить о духе, в котором он был создан», одновременно пытаясь держать то, что они пытаются нам сказать, в перспективе. Не заблуждайся: талантливый Рагабаш - это плюс и заноза в заднице одновременно.

Теург

Поскольку многие Месяцы являются мастерами обрядов и нашими самыми прочными связями с миром духов, мы, Полумесяцы, в значительной степени полагаемся на их слова. Без видений, мечтаний Теурга и понимания нашей внутренней души мы бы потерялись. У любого достойного лидера Филодокса рядом будет сильный Теург. В мирное время, если Полумесяц не может руководить, Месяц почти наверняка станет следующим лучшим выбором. Да, я знаю, что часто Теург витает в облаках и его надо спустить на землю, даже если это означает, что его нужно вытащить из мира духов на несколько минут. Это все еще небольшая цена за руководство и мудрость Месяца.

Галлиард

Так же, как Теург помогает нам истолковывать духовные дела, Галлиарды - наша резервная копия в делах закона и истории. Верно, что каждый Филодокс должен много знать о Литании и примерах правосудия оборотней в прошлом. Как и люди, мы ценим приоритет и концепцию первенства. Но это колоссальный материал. Галлиарды - ходячие справочники! Лучшие из них могут вспомнить истории, большие и малые, а также то, как в прошлом Полумесяцы интерпретировали закон и вершили правосудие. Мои воспоминания ничем не хуже других, но я охотно склонюсь перед воспоминаниями хорошо обученного Галлиарда, если у нас возникнут расхождения в вопросе далекой истории. Моя работа по-прежнему заключается в том, как я интерпретирую факты, но мне помогает то, что они все сидят в голове Луны в любой момент.

Арун

Теперь мы завершаем полный круг перед лучшими воинам Гайи, Арунами. Когда мир рушится и война наступает, даже Полумесяцы обращаются к ним за советом. Их понимание битвы так же инстинктивно, как наша любовь к справедливости, и мы должны уважать этот факт и передать лидерство, как обычно требует традиция. Однако это не означает, что мы исчезаем из поля зрения - наоборот. Хотя многие Полнолуния сами по себе являются блестящими тактиками, они иногда могут прислушаться к другому мнению или варианту. Решат ли они последовать нашему совету или нет, это их право, но мы нарушим свой долг, если не выскажемся, когда увидим недостатки или проблемы в боевых планах Арунов. Вожак-Полнолуние всегда будет лучшим воином с мудрым Филодоксом в качестве лейтенанта и советника.

Духовные отношения

Едва я закончила свою маленькую речь о Полнолуниях, как прибыл последний член стаи. Дениз легонько постучала, а затем вошла. Она была привлекательной девушкой, вероятно, лет двадцати, со светло-русыми волосами, голубыми глазами и россыпью веснушек. Я видела беспокойство и напряжение на ее лице, когда она быстро обняла своего товарища по стае и соратницу из Детей Гайи - Джоан. Я пожала ей руку, когда она села на пол.

«Рада встрече. Я Элейн, это Мередит, а вы, должно быть, Дениз Престон, Месяц.»

Она кивнула.

«Спасибо, что пришли сюда. Совсем недавно я не знала, что вы приехали, - Она украдкой взглянула на Джоан, - Никто не сказал мне, что

вы приедете. Я обычно встаю на рассвете, чтобы посетить каэрн.»

Было уже так поздно? Или рано, в зависимости от обстоятельств? Разумеется, сквозь окно проникал розовый свет. Я почувствовала волну усталости, но отмахнулась от нее. Я подумала, что моя спутница, должно быть, еще больше устала, не совсем привыкнув к таким долгим посиделаам.

«Мы приехали вчера вечером, вскоре после захода солнца. Я поговорила со всеми в твоей стае, кроме тебя. Что ты думаешь о происходящем? Почему Герхард убил Нэнси? Говорили ли вам какие-нибудь духи о том, что именно произошло?»

Дениз запустила палец в волосы, когда говорила.

«Единственная причина, по которой я могу себе представить, это то, что Нэнси хотела быть лидером септа, как и Теневой владыка, и ему не нужен был другой соперник. С Уктена было достаточно тяжело справиться, он стал бы сложным испытанием. В любом случае, я думаю, он убил ее, украл ее вещи и подложил некоторые из этих вещей в мою хижину, чтобы я выглядела виновной. Ублюдок. Когда мы обнаружили перо-фетиш, все изменилось. Кто еще, кроме Теневого владыки, может убить своего товарища по стае и обвинить другого?»

«Но, конечно, ваш лидер септа, Кальвин, призвал мудрость Сокола и попросил Герхарда сказать правду? По крайней мере, так мне сказал Герхард. И когда он сказал, что не убивал Нэнси, он был честен,» - возразила я.

«Да боже мой, он же чертов Теневой владыка! У него, наверное, есть сотня разных способов исказить правду, чтобы скрыть ложь! - возразила Дениз, - Я имею в виду, у него, вероятно, есть больше способов ввести духов в заблуждение, чтобы они замели следы, чем у Месяца!»

Краем глаза я заметила, что Стивен нетерпеливо кивнул, его глаза сияли, когда он смотрел на Теурга.

Я открыла рот, чтобы ответить, но передумала. Дело было не столько в том, что она сказала, сколько в том, КАК она это сказала. Я вспомнила еще одно из любимых латинских высказываний Дафны: Alitur vitium vivitque tegendo: "*Заражение питается и живет, будучи скрытым*". *Иногда ее юридические шутки были до боли уместны.*

«Расскажи мне, как он мог это сделать, - тихо сказала я, - Как Теург, ты наверняка обладаешь большим опытом в таких делах, чем я».

Она кивнула и заговорила нетерпеливо.

Я не могу много говорить о взаимоотношениях с духами, не упомянув сначала Селену и то, насколько она важна для всех оборотней. Целестина Луны, лунный свет холодно и ясно горит в наших сердцах. Именно ее яркость создает одну из важнейших третей нашего существа, покровительство. Мы, как вы знаете, существа из плоти и духа. Что делает нас уникальными, так это то, как мы отражаем Луну; рождены ли мы людьми, волками или метисами, и за каким племенным тотемом мы следуем. Эти вещи сбалансированы, или, по крайней мере, должны быть таковыми.

Теперь, что касается того, как мы имеем дело с духами, помимо основных концепций шиминажа... это очень сильно зависит от покровительства. Для меня разговаривать с существами потустороннего мира так же естественно, как дышать. Правда, я научилась превращать свои слова в язык, который они понимают, и эта способность была приобретенной, а не врожденной. Но мы, Полулуния, обладаем врожденной способностью к этому.

Я перебила ее.

«А как насчет Филодокса, такого как Герхард или даже Мередит и я? У нас нет того врожденного таланта, о котором ты говоришь, так как же заставить духов помочь нам?»

Духи такие, какие они есть. Я не хочу казаться загадочной, но иногда вы, Полумесяцы, остро видите суть чего-либо. Духи ценят это, потому что они любят хвастаться своей основной природой. Мы понимаем это и никогда не просим их быть кем-то, кем они не являются, когда просим их о помощи. Кажется, у вас тоже есть часть этой способности. Некоторые духи также ценят вашу любовь к равновесию и балансу, особенно те, которые связаны с Вивер.

Что касается Теневого владыки Филодокса, ну, наверное, ему не пришлось слишком усердно работать. Полагаю, ему было довольно легко заставить одного из выводка Деда Грома помочь, или, возможно, даже Тумана или другого духа, который любит сокрытие и маскировку. Он, вероятно, заключил сделку, которая включила стремление духа к секретам и всякому такому. Как же типично!

Я вздохнула и кивнула. Я видела, как это делалось, даже если не была Теургом.

«Спасибо, Дениз, за то, что поделилась своими идеями. Я... пока не знаю, что делать. У меня есть еще два дня, и было бы хорошо немного отдохнуть и подумать обо всем этом.»

Она пожала плечами и кивнула, впадая в болтовню со своими товарищами по стае, в то время как я закрыла глаза, снова и снова прокручивая все в голове. Заметив, что я засыпаю, Мередит свернулась калачиком на ближайшем коврике и через несколько минут уже храпела. Некоторое время я ворочалась с боку на бок, не в силах выбросить из головы картины крови и смерти, которые, казалось, накапливались тысячами.

Родня

Я не помню, как заснула, но проснулась от шума сковороды, доносящегося от небольшой конвекционной печи… и запаха дрожжевого хлеба. Неясность сна рассеялась, когда я вспомнила, где я и что делаю. На протяжении дня я успела свернуться калачиком на полу и меня укрыли одеялом - несомненно, дело рук Мередит. Выглянув наружу, я увидела закат и поняла, что спала долго. Ну хотя бы голова прояснилась.

Женщина, которую я не узнала, резала хлеб, а Мередит намазывала его медовым маслом. Еще на столе были раскладывали редкие куски мяса - вроде оленины или говядины. Я быстро кивнула им, и обе улыбнулись в ответ.

«Джоан пришлось заняться каким-то делом для септа, но мы были бы плохими хозяевами, если бы не разделили свою трапезу. Прошу к столу. Я Хэдли, одна из родичей. Жена мертвого дяди Герхарда, если быть точной.»

Меня не нужно было просить дважды. Я съела большую часть мяса, положив между ними немного хлеба, затем откинулся на спинку стула и отхлебнула кофе. Мередит поступила также.

«Ваш муж погиб в бою со Спиралями?» - спросила я, делая глотки.

Лицо Хэдли затуманилось.

«Да, я очень скучаю по нему. Мне еще рановато думать о повторном браке, хотя я знаю, что моему племяннику и всем остальным это обрадовало бы.»

Я прикусила язык, чтобы не высказываться пренебрежительно о представлениях ее племени о браке, долге и тому подобном. У меня были и более насущные дела. К тому же она показалась мне милой леди.

«Был ли ваш муж Полумесяцем, как Герхард?» - спросила я после того, как воцарилось уютное молчание.

«Нет, он был Рагабаш, но люди его уважали. Лидер септа считал его одним из лучших советников в своем совете. Моя мать была Галлиардом. Может быть, я унаследовала некоторые ее пристрастия, потому что мне нравятся старые сказки. Людей удивляет, что здесь, в западной части штата, проживает несколько потомков выходцев из Восточной Европы. Я знаю, что шотландцы и ирландцы в большинстве, но мы тоже здесь есть.»

Я кивнула.

«Не думаю, что Родня действительно имеет какое-то покровительство, по крайне мере не официально, но я часто замечаю влияние Луны на наших родичей - людей и волков. Как и вы, некоторые обладают врожденным даром рассказывать истории и песни. Другие, как правило, обладают странным чувством юмора, которое можно увидеть в Новолунии. Может быть, оно более тонкое, но оно есть.»

Мередит продолжала есть, но я чувствовала, как она внимательно слушает. Умница, *подумала я,* ты учишься. Это наша задача - следить за родичами, пусть даже за чужими. Мы должны знать родословные, помнить, кто с кем связан, знать, кому рассказывали о Пути, а кому нет. И мы должны знать, кто из родичей любит нас больше, чем боится.

Хэдли налила себе еще одну чашку и обдумала, что я сказала.

«Я согласна. В конце концов, даже если мы сами не Гару, нас все равно избрали, верно?»

Я склонила голову.

«Приятно видеть, что родичи это понимают, - Я оттолкнулась от стола, - Спасибо за закуску. У нас есть последнее дело.»

Мередит поставила посуду в раковину и последовала за мной на улицу. Я закрыла за нами дверь и почувствовала, как прохладный ночной воздух коснулся моего лица. Я в значительной степени пришла к выводам, которые мне нужно было сделать, но, возможно, какое-то время, проведенное на четырех ногах, поможет мне справиться со следующей задачей с большей уверенностью, чем я чувствовала сейчас. Я взглянула на свою ученицу.

«О, какой тяжелый урок ей придется выучить так скоро», - с горечью подумала я.

Человек и волк

Я отправилась на поиски старейшины люпуса, которую встретила накануне - Ночная песнь, так ее звали, - за мной по пятам шла Мередит. Ночная песня была Фианной, но это было нормально. Их самцы могут быть немного глупыми, но одна из их самок спасла мою задницу вскоре после моего Обряда перехода. Она сражалась яростно, как любая Фурия, так что это было круто для меня. Во всяком случае, я искала не просто женский голос, а слова той, что ходила на четырех лапах.

Мы обнаружили, что она снова охраняет грубую хижину, где Герхард ожидал своего наказания. Я подумала, что она почувствовала наше приближение, но ждала, пока мы подошли, чтобы поприветствовать ее. Я Гару почти 15 лет, но никогда не уставала от волны искренней радости, которая проходит через меня, когда мы снова приветствовали друг друга как равных, шея к шее, язык к языку. Несомненно, Ночная песня была немного старше; много серебра покрыло ее темный мех. Но она приняла меня как одного из близких и также выказала дружелюбие к Мередит. Я мотнула головой, и мы пошли в лес, оставив ее товарищей по стае на страже.

«Я знала, что ты придешь, - начала она, - Ты - Полумесяц, дитя равновесия Луны. Как и юная. Вы знаете, что мы сами балансируем между волком и человеком, поэтому мой совет будет вам полезен.»

«Как ты и говоришь, - ответила я, - И человек, и волк, дух и плоть - этот баланс важен для меня. Я пыталась стать таким же волком, как и человеком, чтобы моя логика не пересилила мой инстинкт. Будь я люпусом, то попыталась бы научиться человеческому мышлению, чтобы соответствовать моему волчьему инстинкту. Я считаю, что это лучший способ правильно судить - и думаю, что моя вера в свою волчью половину вознаграждается. У меня есть… инстинкт.»

«Я думаю, что со стаей Кровавого бивня произошло нечто очень печальное. Кажется, что они забыли Литанию, часть о благородной капитуляции, справедливом вызове и тому подобном. Что-то мне подсказывает, что некоторые из стаи и не заметили бы, как лидер стремительно вцепится им в зад.»

Ночная Песня улыбнулась кривой зубастой улыбкой.

«Возможно ты права. Расскажи мне, что произошло. Думаю, ты видела это во сне, хотя, возможно, и не помнишь его.»

Я вздохнула.

«Не могу объяснить, как я пришла к этим мыслям. Они просто приходят. Это как когда мы знаем, что пора рожать - мы просто знаем».

И я рассказала ей эту историю такой, какой она зародилась в моей голове.

Мы знаем, что не бывает типичного оборотня, никакая из трех частей, составляющих наше естество не способна определить это: ни наше племя, ни наше покровительство и ни наша порода. И это проблема, лежащая в основе этой истории. Все ее участники делали слишком много предположений о том, каким должен быть «типичный» Теневой владыка или стереотипное Дитя Гайи. Уктена тоже сыграли свою роль, по-прежнему затаив обиды из прошлых веков. Я не виню их, но предубеждение в отношении “Вирмоносцев” проявило себя чертовски не вовремя. Впрочем, я отвлеклась.

Бедняга во всей этой картине - Арун, Стивен Дейл. Он неплохой парень, но, поскольку весь свет Луны направляет его мышление, он, естественно, чувствует себя самым сильным и, следовательно, лучшим лидером. В определенные моменты это, вероятно, правда; Я уверена, что он



незаменим против улья Черных спиралей. Но сейчас они не нападают, если я что-то не пропустила.

Итак, Стивен хотел быть вожаком стаи, но он честный парень и никогда не бросит вызов, если не почувствует себя достойным. Он излил душу тому, кому доверял бы каждый: Теургу Детей Гайи. Дениз была духовным лидером стаи, верно? Почему бы не довериться ей? И Гайя знает, что один из ее собственных Детей никогда не будет кем-то, кроме миротворца.

Давай представим на минуту, что, возможно, этот Месяц не был вашим типичным успокоителем беспокойных душ. Может быть, она изначально пришла в этот Септ, чтобы служить, но где-то, как-то, что-то немного пошло не так. Она была одной из немногих выживших вместе с Герхардом, когда Спирали напали на септ. Смотреть на эту бойню, сражаться изо всех сил - это, должно быть, был тот еще ад, за которым приходилось не только наблюдать, но и выживать. Я не знаю ее мотивов. Может быть, в ночь нападения с ней случилось нечто такое, что помутило ее рассудок. Может быть, она впала в какой-то глубокий ужас и связалась с ожидающим духом, который жаждал посеять раскол. Не могу сказать наверняка.

В чем я почти уверена, так это в том, что она стала одержима, может быть, навсегда, может быть, только на короткое время. Предполагаю, что тот, кто захватил ее тело, был достаточно мощным, чтобы скрыть правду от всех, включая саму Дениз. Я знаю, что она считала, будто говорит правду обо всем. Но это ее рука убила Нэнси. И подбросила улики сначала себе, а потом и Герхарду. Под влиянием духа или нет, но она это сделала. Думаю, мы так никогда и не узнаем, действительно ли она хотела этого. В любом случае, было совершено противоправное деяние по отношению к товарищу по стае. И думаю, за это наказание будет... суровым.

Волк в недоумении повернула голову.

«Почему она сама? Это не имеет никакого смысла.»

Будет иметь, если вы примете во внимание всю репутацию Теневых владык. Было несложно возложить вину на него - создать впечатление, будто Герхард выставил Дениз как козла отпущения, но потом «правда» всплывает. Дениз разыгрывает праведное негодование, и все по-королевски злятся на Теневого владыку. Он не только убил товарища по стае из жадности, что само по себе ужасное преступление, но и попытался свалить вину на другого. И наихудшего наказания будет недостаточно, чтобы оправдать его преступление, не так ли?

В сухом остатке, Герхард мертв, Нэнси тоже. В стае осталось трое: Стивен, Дениз и Джоан. У Дениз самый высокий ранг, но она уступает место Стивену. И якобы все в мире правильно. Стивен ведет, но Дениз - его бета, и он сделает все, что она скажет, поскольку он безоговорочно ей доверяет. Лидер септы Кертис, вероятно, не желает пристально изучать все происходящее прямо у него под носом. Может быть, он думает, что если стая Кровавого бивня уменьшится, это укрепит его позицию. Может, ему стыдно, а мо-

жет, он слишком много думает. Черт меня возьми, если знаю, каковы его намерения. Он точно не со мной это обсуждает

Я замолчала и посмотрела на люпуса. Рядом со мной я почувствовала, как Мередит дрожит, когда к ней приходим осознание всего. Для кого-то, все еще возбужденного новизной бытия Гару, было ужасно это слышать, но уж как есть.

Затем поднялась Ночная Ппесня и залезла в кусты рядом с нами. Я услышала легкую возню, а затем она вернулась с чем-то блестящим на шее. Это было зеркало, похожее на старомодное, круглое и висело на толстой медной цепочке.

«Я видела часть этой истории, но для меня она не имела смысла. Мне нужен был кто-то, рожденный человеком, чтобы объяснить, почему все это произошло».

Она наклонила голову, и зеркало выскользнуло. Ночная песня закрыла глаза и пропела несколько резких нот, после чего поверхность зеркала затуманилась. Я с тяжелым сердцем наблюдала, как все, что я описала, происходило в деталях на поверхности стекла, как в немом кино. Меня тошнило до мозга костей, но я не отрывала глаз от сцены. Смерть Полумесяца Черной фурии. Хитрый взгляд на лице Теурга, когда она все подстраивала. Как и почему она дошла до такого бесчестия, было непонятно. Ни люпус, ни я не могли сказать, когда дух вошел в ее тело, был ли он вызван или явился непрошеным. Но факты смерти Нэнси были налицо.

«Я не могла понять, что случилось, - призналась Ночная песня, - Мне нужен был кто-то, кто мог бы мне помочь. Несмотря на то, что она страдает от проклятия своего отцовства, Лунный танцор, которую вы называете Джоан, стала мне другом. Я и дала ей совет - позвонить тебе.»

Я кивнула, чувствуя себя немного странно из-за того, как все произошло, но отказалась представить свои доказательства и позволила септу решать судьбу Полумесяца. Я сделала грязную работу, вытащив правду на поверхность. Время позволить им убрать свой беспорядок.

Мы с Мередит пошли обратно к хижине. По ее лицу скатилось несколько слез. Должно быть, она злилась или была напугана. Они высохли задолго до того, как она заговорила.

«И это все? Вы пришли сюда и показали им правду, а теперь уходите?»

Я почувствовала смущение, может быть, даже странное чувство боли в ее юном голосе.

«Да. Я проколола нагноившуюся рану, осушила абсцесс. Теперь те, кто возглавляют и наставляют этот септ, должны принять участие в исцелении».

«Но… ведь это не правильно! Просто чтобы войти, создать проблемы и…» - ее голос оборвался, когда я схватила ее за руку и развернула лицом ко мне.

«Привыкай к этому, девочка. Думаешь, мне нравится судьба, которую уготовила мне Гайя? Суть в том, что не имеет значения, что мне нравится, а что нет, не имеет значения. Это та ниша, которую Мать заставила меня занимать. Это все, что мне нужно знать. А теперь, - строго сказала я, - ты хочешь сесть в грузовик, пока я буду свидетелем того, что будет происходит там? Или ты собираешься быть Гару и выполнять свою работу вместе со мной?»

В ее глазах загорелся огонь, и мои опасения насчет того, что возьму ли я ее с собой, рассеялись.

«Нет, я останусь. Что бы вы ни думали о том, будто во мне слишком много сострадания, я поклялась быть вашей ученицей. Я не уйду».

Если она когда-либо жалела о своем решении, я никогда не слышала об этом ни слова.

Я никогда не видела "Обряда охоты" и надеюсь, что мне больше никогда не придется его видеть. Мы с Ночной кесней поделились своими находками с Кертисом, и, к моему удивлению, он показался печальным и старым, но более доверчивым, чем я считала возможным. Теург ничего не помнила из того, что произошло на самом деле, и только благодаря одному из благословений Гайи лидер септа смог увидеть правду, скрывающуюся за ее замешательством и ложью. Независимо от того, что овладевало ею, добровольно или нет, оно совершило деяния, оставив после себя оболочку Месяца, чтобы претерпеть наказание. Я чувствовала стыд и горе Уктена, и мне было плохо, что я плохо отозвалась о нем своей ученице.

Когда их Мастер обряда, метис по имени Призрачный огонь, подошел ко мне с глиняным сосудом, полным краски, я приняла его с тяжелым сердцем. Это была честь, которой я действительно не хотела, но и не думала отказываться. Смесь пахла природой: молотая глина, марена и хна. Я нарисовала знак Пегаса на своем обнаженном плече, с удивлением, обнаружив, что Мередит предложила подержать кувшин, пока я рисую, очерчивая шрамы на моем бедре и животе, порезы воина, морщинистую плоть матери, которая выносила ребенка. Удивительно было и то, что Джоан тоже наносит краску на себя; она стояла и ждала в Криносе, ее белый глаз блестел в лучах луны. Неподалеку, у Ночной песни уже были нарисоавы ярко-желтые пятна, узоры в виде замысловатых завитков и спиралей. Остальные из стаи Кровавого Бивня, Стивен и Герхард, не участвовали; они молча стояли в тени. Теперь нам оставалось только дождаться официального вызова Охоты.

Мастер Воя была одной из тех Уктена, которых я не встречал, женщиной галлиардом, называющей себя Олуца. Когда началось вече, она издала долгий и жалобный вой. Затем заговорил Кертис.

"Утренние сны, которую среди людей называют Дениз Престон, ты была признана виновной в убийстве своего товарища по стае из-за жадности и несчастья. Ты признала вину, позволив манипулировать собой путем обмана и уловки. Тем не менее, признавая и принимая проступок, ты сохраняешь нить чести. По этой причине совет решил, что ты не умрешь, не имея возможности заслужить наше уважение своей смертью."

Она склонила голову, молча принимая свою судьбу. Олуца издала резкое рычание, и тогда осужденное Дитя Гайи побежало. Она приняла форму ужасного волка, пока пробиралась сквозь кусты в поля сенокоса. Призрачный огонь издал леденящий кровь вой, и Охота началась. Я не знаю, сколько часов прошло, потому что Дитя

Гайи бежало, пока ее сердце, должно быть, едва не лопнуло. Тем не менее, еще до рассвета все закончилось. Мои руки были в ее крови, но смертельный удар, к моему удивлению, нанесла ее нежный товарищ по стае, Джоан. Глуп всякий, кто говорит, что Дитя Гайи не может быть свирепым. Не уверена, видела ли я бушующий удар Ярости с таким гневом и болью. После того, как Месяц упала мертвой, Олуца начала Проводы усопшего. Это было кратко, но искренне. С восходом солнца септ разошелся, а мы, две Фурии, вернулись туда, где оставили мой грузовик. Я хотела отправиться домой, чтобы услышать смех дочери, обнять своих товарищей по стае, заглушить крик смерти оборотня, который я слышала в своей голове. Мередит почти ничего не сказала, но в этот день в ее глазах были полны беспокойства.

Я не удивилась, увидев Джоан и Ночную песню, ждущих нас. Мы не обменялись словами, лишь прощальными прикосновениями. Черт, я надеялась, что мне станет лучше. Справедливость была соблюдена. По нашим законам мы поступили правильно. Но это не остановит кошмары, которые, как я знала, появятся в следующие несколько недель. Иногда даже судьи не дремлют сном праведника.

Судья и присяжные: перспектива для Рассказчика

Играть за Филодокса - довольно большая ответственность, в конце концов, многие другие покровительства будут обращаться к Полумесяцу за руководством, советом и наставлением. Иногда игроку бывает трудно соответствовать требованиям персонажа. Здесь мы дадим несколько советов Рассказчикам, которые помогут игрокам в процессе.

Верные помощники

Во-первых, хотя полулуния часто играют роль лидеров стаи и септ, нет закона, предписывающего им это делать. Допустим, игроку удобнее выполнять второстепенную роль советника. Он все еще может быть незаменим, даже если кто-то другой (например, персонаж Рассказчика) имеет максимальное право на вето. Позже, когда игрок привыкает к требованиям лидерства, он может повышаться в ранге и положении. Подумайте о любом молодом герое из кино или художественной литературы: многие начинали как ученики или подчиненные, развивая близкие отношения со своими наставниками. Имея за плечами некоторый реальный опыт, они были готовы к более сложным ролям и задачам. В любом случае, вы, вероятно, не хотите с самого начала слишком сильно давить на игрока, чтобы он играл выдающегося лидера; позвольте ему прочувствовать это, прежде чем бросать слишком много на свою тарелку.

Одинокий Филодокс

Пожалуй, больше, чем любое другое покровительство, Полумесяц представляет интересную возможность для одиночных игр. В то время как сердце **Оборотней** - это хроника, сосредоточенная вокруг жизни стаи и септа, отправка одинокого Филодокса на миссию справедливости и милосердия может дать хороший перерыв от обычного шума многопользовательской игры и позволить игроку интенсивно развить персонажа в соло. (Вы, конечно же, должны будете потом уделить время другим персонажам).

Стая Полумесяцев

А как насчет хроники, где все играют за Филодоксов? Может быть, эта многоплеменная стая служит специальными советниками для крупного лидера, такого как Альбрехт или Конецко. Их обязанности многочисленны, от поиска информации до посещения других септов, заключения сделок и поддержания связи с родичами. Конечно, им придется тесно сотрудничать с другими покровительствами. По мере приближения Апокалипсиса, возможно, в их задачи войдет контакт с определенными Фера или стаями, выполняющими некие миссии. Это шанс показать, как разные племена вкладывают свои собственные силы в роль Полумесяца.

Выполнение Обряда отречения

Рассказчики и игроки уже знают, что отказ от покровительства персонажа - это действительно серьезное дело, но при наличии веской причины это можно сделать. Рассказчикам следует помнить о том, что на персонаже навсегда останется видимость недоверия и подозрений. Может быть, он не столкнется с открытой критикой или странными взглядами, но наверняка услышит шепот за спиной, а иногда и откровенное презрение и цинизм, особенно со стороны членов его прежнего покровительства. Точно так же отношения со Селеной и ее выводком должны стать заметно более трудными.

Отвергая роль Филодокса, персонаж говорит, что не может оправдать высокие ожидания в качестве лидера, принятия решений и толкования законов и обычаев. Для группы существ, столь почитающих традиции, это особенно горькое оскорбление. Некоторые оборотни могут воспринять это как знак отказа от сути того, что значит быть Гару. Они также будут считать бывший Полумесяц несбалансирован - что-то в нем «просто не так». Рассказчики, безусловно, должны свободно исследовать многие темы, стоящие за этим изменением пути персонажа, как новизну нового покровительства, так и горькие семена отказа от старого.

Архетипы

Архетипы одновременно и отражают стереотипы, и бросают им вызов. Они могут показать «основы» того, как играть покровительством, а также по-новому взглянуть на старые идеи. Следующие архетипы могут дать игрокам и Рассказчикам несколько идей о том, как творчески вписать Полумесяц в сюжет хроники.

Инквизитор

Поддерживая закон и справедливость, Филодокс должен задавать сложные, а иногда и болезненные вопросы. Инквизитор преуспел в этом упражнении до грани фанатизма. Хотя его намерения обычно добрые, но методы остры как бритва. Не все ценят его напор и амбиции, равно

как и его страсть к образному (а иногда и буквальному) кровопролитию. Инквизитор - тот самый парень, кто берет на себя ответственность, который врывается, надирает задницы и с удовольствием вырезает имена в своей маленькой черной книжке. Когда он судит своих собратьев-оборотней, он – тот, кто раздвигает границы – не боясь ничего и никого.

Проблема с Инквизитором в том, что он не обращает внимания на последствия. Даже если есть немного более легкий путь к достижению истины, который оставляет чужую честь нетронутой, но все же выполняет свою работу, он всегда будет идти по более трудному пути. По этой причине большинство оборотней скорее боятся его, чем уважают. Они последовали бы за ним, если бы так приказали, но из страха перед его репрессиями, а не из-за преданности. У Инквизитора добрые намерения, он просто должен научиться смягчать свои удары при случае. Никто не хочет видеть, как он показывает горло без необходимости, но по той же причине он должен научиться принимать свои потери с честью.

Инквизитор убывающей луны склонен видеть все в двойственности: да и нет, хорошее и плохое, правильное и неправильное. Никакой золотой середины нет. Рожденный под растущей луной, Инквизитор, кажется, упивается страхом, который он вызывает у других. Он похож на старого сварливого учителя, который никого не щадит ни по какой причине. Она не такой уж абсолютист, но такая репутация ему по нраву.

Перфекционист

Перфекционист довольно чувствительный и нервный. Он верит, что все имеет свое место под солнцем, и все, что не находится в надлежащем месте, должно заняеть его как можно скорее, пока он не слишком разозлился. Перфекционист – это парень, который снова, и снова, и снова рыщет по лесу, сводя Теургов с ума своим беспокойством. Тем не менее, он высоко ценится как организатор собраний септа и вече. Когда во главе стоит перфекционист, другие могут быть уверены, что все идет гладко.

Во время превращения в более мудрого Филодокса, перфекционисту нужно научиться попускаться и немного расслабляться. Он может хорошо работать с другими (в конце концов, это в его природе), но ему также нужно научиться серьезно относиться к советам и мнению своих товарищей по стае, и не только на словах, а затем делать это по-своему, несмотря ни на что. Короче говоря, он должен начать видеть лес и деревья, а не только листья, корни и ветви.

Перфекционист убывающей луны специализируется на деталях. Он уделяет внимание мелочам в ущерб общей картине. Конечно, эти маленькие части целого будут невероятными, но, в конце концов, поскольку он не всегда объективен, то может упустить некоторые важные моменты. Перфекционист растущей луны просто властен. Он немного всезнайка, который может иметь несколько завышенное мнение о своих способностях.

Неподготовленный лидер

Этому оборотню, рожденному под Полумесяцем, суждено стать лидером… и все же он боится предстоящих испытаний. Возможно, ему не нужны бразды правления, но судьбой или наследственностью они попали ему в руки. Неподготовленный лидер имеет хорошие качества, но он полон сомнений в себе. Каждый раз, когда он принимает решение, он боится, что оно неправильное. Более того, он винит себя в неудачах стаи и никогда не берет на себя ответственность за их успехи.

У Неподготовленного лидера есть что-то вроде комплекса мученика, но он принимает его, а не жалуется на свою участь в жизни. Большинство его товарищей по стае, вероятно, не понимают, что тишина, которую они принимают за тихую мудрость, на самом деле скрывает беспокойство и опасения по поводу будущего. Неподготовленному лидеру необходимо обрести уверенность, и это будет происходить только в результате многократного успеха, с течением времени и твердой поддержки его стаи.

Неподготовленный лидер, рожденный под растущей луной, может показаться отстраненным, возможно, даже недружелюбным. Его недоброжелатели называют его холодным и бесчувственным, в то время как его друзья, несмотря на свою привязанность к нему, думают, что он слишком занят своими мыслями. Если он рожден под убывающей Луной, Неподготовленный лидер кажется постоянно на взводе, проверяя и перепроверяя каждую мелочь дюжину раз или больше. Он пессимистичен и верит, что что-то пойдет не так, если он не будет рядом, чтобы исправить это.

Странствующий судья

В то время как Инквизитор счищает слои лжи, чтобы найти правду, оставляя в процессе множество шрамов, Странствующий судья, скорее, лечит старые раны. Он переезжает из септа в септ в большинстве случаев по приглашениям и наносит успокаивающий исцеляющий бальзам везде, где это необходимо. Судья обычно держит свои карты близко к сердцу до тех пор, пока не придет время выступить публично, но он готов поговорить с кем угодно, чтобы исправить положение... куда бы ни вел этот путь.

К сожалению, Странствующий судья иногда попадает в неприятности из-за своего взгляда на Поллианну. Он считает, что все споры можно разрешить справедливым и разумным образом, будь то опосредованное обсуждение или беспристрастная борьба. Более того, он верит в преобладание справедливости среди оборотней, мировоззрение, которое часто вступает в противостояние с сильным характером и крутыми личностями. Чтобы стать лучшим посредником, Судье следовало бы время от времени снимать розовые очки и относиться к оттенкам серого в немного более циничной манере.

В частности, Судья растущей луны испытывает трудности с заглядыванием под поверхность вещей. Обычно он доволен тем, что выслушивает все стороны истории, высказывает свое мнение и идет своей веселой дорогой, не осознавая того хаоса, который он, возможно, оставил позади. С

другой стороны, Судья Убывающей Луны может злоупотребить гостеприимством и вникнуть в дела, выходящие за рамки его доброй воли.

Дары

• **Лунные знания (Первый уровень)** – используя этот дар, оборотень может узнать фазу луны, которая знаменовала рождение другого. Хотя он может определить покровительство, Лунные знания не дают ключа к разгадке того, является ли объект оборотнем или каким-либо образом сверхъестественным. Рождение под растущей луной означает для Гару гораздо больше, чем для нормального человека. Этому дару может научить любой лунный дух.

Система: Один успех на бросок Восприятие + Первобытный инстинкт (сложность 6) необходим, чтобы определить фазу луны во время рождения субъекта. Два успеха определяют, была ли луна растущей или убывающей.

• **Знамение истины (Второй уровень)** – Полумесяцев редко призывают для принятия легких решений или четких заключений. Будь все так просто, Филодокс был бы не нужен. И все же, когда дело доходит до дела, даже судья иногда может воспользоваться подсказкой. Воспользовавшись моментом, чтобы оглядеться, мудрый Гару может увидеть в падении листа или пути бабочки ответ, который он ищет.

Система: Игрок тратит пункт Гнозиса и делает бросок Восприятие + Загадки (сложность варьируется от 9 в невыразительном, запечатанном пространстве до 5 для леса на закате). Использование Дара занимает минимум одну полную минуту, чтобы использовать. Пользователь получает -1 сложность, если он концентрировался на проблеме в течение получаса. Успехи усиливают характер и достоверность предзнаменования, в то время как неудача приводит к столь же верному, но ошибочному заключению. В большей степени, чем другие Дары, последствия этого умения зависят от рассказчика и ситуации. В целом, однако, Рассказчик должен использовать его, чтобы дать намек на то, что Гайя вносит свои два цента по этому вопросу.

• **Разделенное сердце (Третий уровень)** – сердце оборотня наполнено яростью, и довольно часто этот внутренний огонь может преодолеть силу воли оборотня. С этим даром, изученному благодаря любому духу дерева, Филодокс может ненадолго позволить другому "сдержать" Ярость внутри, чтобы плохо принятое решение не причинило непоправимого ущерба.

Система: Цель этого дара состоит в том, чтобы помочь облегчить трудности, с которыми сталкивается оборотень, когда его ярость превышает его силу воли (Оборотни, стр. 126). За каждый успех в броске Манипулирование + Первобытный инстинкт игрок за Филодокса вычитает один штрафной кубик для целевого персонажа. Эффект длится пять минут на каждый успех. Филодокс может временно ослабить Проклятие, но никогда не отменит его.

• **Путь реальности (Четвертый уровень)** – восприятие субъективно, но Филодокс не может позволить себе такую роскошь. Этот дар позволяет пользователю почувствовать, является ли то, что субъект считает истинным, на самом деле ложным. Джагглинг Сокола учит этому Дару.

Система: Игрок бросает Восприятие + Загадки (сложность 7). Единственный успех определяет, является ли то, что субъект говорит непреднамеренной ложью. Три успеха укажут, был ли объект намеренно введен в заблуждение. Пять успехов или больше откроют правду о лжи на самом простом уровне (она может сказать, кто совершил преступление, но не почему или на кого работал преступник). Обратите внимание, что этот Дар работает только тогда, когда субъект говорит то, во что он действительно верит. Так товарищи по стае не могут устраивать охоту на ведьм, заставляя цель говорить что им нужно, чтобы определить, кто на самом деле совершил поступок.

Путь реальности имеет дело с познаваемыми фактами ("она никогда не собиралась возвращаться", "несмотря на свое хвастовство, твой брат не убил Бэйна в одиночку"), а не с большими духовными истинами.

• **Вина души (Пятый уровень)** – этот могущественный, но очень темпераментный Дар позволяет тяжести вины, лежащей на сердце, всплыть на поверхность. Эффект варьируется, но обычно проявляется в виде затемнения черт лица объекта; тени сгущаются по мере того, как растет чувство вины (другие эффекты включают «вой демонов», шум зимних ветров или даже зловещую фоновую музыку). Обратите внимание, что, хотя Дар и полезен, он имеет некоторые серьезные ограничения, поскольку реагирует только на то, что беспокоит человека. Для святой старушки ложь во спасение может вызвать у нее кошмары и глубоко затенить ее душу, в то время как линчеватель может уснуть сном праведников и остаться незамеченным этим Даром. Этому Дару учит один из выводков Сокола или любой дух, связанный с Правосудием.

Система: Гару должен смотреть на цель (или в некоторых случаях слышать или учуять) и концентрироваться на один полный ход. Игрок делает бросок Восприятие + Эмпатия (сложность 7); количество успехов указывает на ясность впечатления Гару.

• **Освобождение от рабства (Шестой уровень)** – есть много способов мистическим образом подчинить волю другого. Этот Дар разрушает все эти узы, от кровавого владычества вампира до контроля над разумом мага или Газа Полумесяца. Те, кто знает этот Дар, могут использовать его на любом существе, включая себя. Этот Дар дается только Инкарной или столь же могущественным духом, обычно в качестве награды за какую-то великую службу.

Система: Гару автоматически невосприимчив к любому сверхъестественному принуждению, кроме любого существа более могущественного, чем Инкарна. Одаренный может сломить мистическое принуждение другого, прикоснувшись к ней, потратив пункт Гнозиса и сделав бросок Манипулирование + Лидерство (сложность 11 - Сила Воли цели).

Новые обряды

Обряды наказаний

Обряд Серебряной смерти

Четвертый уровень

Только Обряд мстительного касания Гайи - худшее наказание, чем Обряд Серебряной смерти. Оборотни оставляют его для тех, кто убивает себе подобных без провокации или законного вызова, а скорее посредством холодного, расчетливого убийства для достижения какой-то задачи или цели. Например, оборотень, который убивает другого, чтобы украсть фетиш или прийти к власти, будет вероятным кандидатом на это наказание... если это можно будет доказать. Более мелкое преступление может потребовать Охоты, где преступник может, по крайней мере, искупить свою вину, достойно умерев. Но в Серебряной смерти нет искупления, только дальнейший позор и унижение. Перед собравшимися оборотнями (по крайней мере, двумя другими) и духами Мастер обряда рассказывает о преступлении (преступлениях) преступника. По мере того, как он это делает, вся сила уходит из тела преступника, так что он может только съежиться, когда один из Гару (обычно Мастер обряда, иногда товарищ по стае убитого или родич) поднимает клайв для смертельного удара.

Система: Бросок Обаяние + Ритуалы (сложность 7) - это все, что необходимо, чтобы лишить преступника всех сил. Обреченный не может совершить шаг за грань или сдвинуться с места. Бросок Силы воли (сложность 4 + успехи Мастера обрядов) необходим, чтобы храбро стоять в конце; провал стоит 1 временную Славу и 2 временных Чести, в то время как провал стоит вдвое дороже (поскольку обреченный сломался в конце и унизился самым жалким образом).

Обряды гармонии

Обряд крови стаи

Первый уровень

Большинство стай Гару связаны с тотемным духом и посвящены ему. В наши дни смешанных септов и редеющих рядов некоторые оборотни вынуждены по необходимости временно действовать вместе. Этот ритуал объединяет группу оборотней в стаю, посвященную определенной цели, например, миссии, битвы или двухнедельному сторожевому надзору. Эффект истекает после того, как задача будет выполнена, или по прошествии лунного месяца, в зависимости от того, что наступит раньше. Старейшины обычно ожидают, что более постоянные объединния будут просить благословения тотемного духа.

Хотя сверхъестественные преимущества этого обряда в конечном итоге заканчиваются, взаимное уважение и дружба являются обычным побочным продуктом. Соперничающие септы могут присоединиться к своим воинам с помощью этого обряда для улучшения отношений. Такие стаи нередко превращаются в «настоящие» стаи в будущем, посвященные определенному и подходящему тотемному духу.

Система: Каждый член будущей стаи клянется своей единой цели, пока режет себе ладонь или палец, капая небольшое количество крови в чашу. Кровь смешивается и наносится на лицо, руки и грудь (над сердцем) каждого члена. После успешного завершения ритуала (Обаяние + Ритуалы, сложность 7) стая может получить такие



преимущества, как одновременная инициатива и особые боевые маневры. Обратите внимание, что члены стаи, уже находящиеся в «настоящей» стае, могут присоединиться к этой временной стае, но, скорее всего, им придется объяснять причину обиженному тотему.

Обряд Великого Совета

Четвертый уровень

В наши дни, когда единство так важно, его часто очень не хватает. Слишком часто раскол противостоит стае, племени против племени или септу против септа. Популярный Гару может быть (возможно, ошибочно) обвинен и приговорен, или старые обиды перерастут в открытую войну. Несмотря на все усилия Полумесяцев, ткань общества оборотней разорвана на части. Этот рискованный, но впечатляющий ритуал объединяет самых могущественных духов, участвующих в битве - обычно тотемы противоборствующих стай, хотя могут быть задействованы и тотемы каэрнов или племен. Это рискованное предприятие, но успех почти наверняка принесет мир; когда самые могущественные духи септа говорят в один голос, даже враждующие стаи замечают это.

Система: Целевое число для броска Обаяние + Ритуалы равно наивысшему вызванному типу духа (согласно Обряду призыва, стр. 161 основной книги). Дальнейшие действия должны способствовать интенсивному отыгрыванию ролей (хотя Рассказчик может скорректировать первоначальное отношение тотемов по количеству набранных успехов). Как только все духи приходят, Филодокс должен изложить ситуацию и/или заявить о своем решении. Духи советуют или, возможно, допрашивают Полулуние. Если они согласны с его решениями, то будут поддерживать его, пока он выносит (или повторяет) приговор. Если, с другой стороны, они не согласны с решением судьи, это также будет предельно ясно сказано (обычно это приводит к потере чести, славы и авторитета).

Мистические обряды

Обряд Почерневшей луны

Уровень Третий

Этот редко используемый обряд создает духовно мертвую зону, по существу закрывая небольшое пространство для доступа к Умбре. Пространство может быть не больше маленькой хижины или большой комнаты. Гару явно неуютно в этой мертвой зоне, а духи, пойманные в ловушку, могут исчезнуть.

Система: Границы пространства начертаны глифами, а травянистая мазь или ладан сжигается, чтобы изгнать духов и их влияние из помещения. Каждый успех (Сообразительность + Ритуалы, сложность 7) увеличивает Барьер на единицу, максимум до 10. Кроме того, в защищенном пространстве невозможно восстановить никакой Гнозис, и материализованные духи, пойманные в ловушку внутри, начинают распадаться со скоростью 1 Эссенция в час. Эффект ритуала длится столько дней, сколько успехов у мастера обряда, и исчезает на закате последнего дня. Это занимает полчаса, и его можно продолжать столько раз, сколько необходимо.

Новые фетиши

Перо Маат

Уровень 3, Гнозис 5

Изначально творение Безмолвных странников, которые, как известно, разделили этот фетиш с Полумесяцами других племен, которые оказали большую помощь детям Совы. Перо бывает разной формы, от страусиного до вороньего. Когда Филодокс разговаривает с кем-то, он «применяет» перо против правдивости его слов, подбрасывая его в воздух. Если перо опускается на землю, то оно «весит» больше, чем слова говорящего, и они правдивы. Однако, если говорящий лжет, перо остается в воздухе, ведь их слова слишком «тяжелые». Если оборотню, использующему перо, не удается его активировать, по умолчанию перо падает на землю… и он может не осознавать, что слышит ложь.

Стекло историй

Уровень 4, Гнозис 6

Стекло историй может быть обычным карманным зеркалом, осколком стекла или другой отражающей поверхностью (если это не серебро!). При активации пользователь задает стеклу конкретный вопрос, например: «Покажи мне, кто украл мой клайв». Появится короткое безмолвное изображение. Такие вспышки могут вводить в заблуждение, поскольку часто не дают полного представления о том, что произошло и почему. Изображения также отражают «видимую» реальность. Если кто-то носит маскировку, это видит зритель, а не человек в маске. Изображения в стеклах не являются надежным и надежным доказательством в споре или Обрядах наказаний, но они могут указать Филодоксу нужное направление.


RIAN SPENCER

Глава 4: Старые истории и молодые песни

"Ты, по сути, бросаешь камни в колодец. И каждый раз, когда слышишь эхо из своего подсознания, ты узнаешь себя чуточку лучше. Маленькое эхо может подать идею. Большое — отозваться готовым рассказом."

-Рэй Брэдбери, "Как удерживать и хранить музу"

Один факт об этом септе - они относятся к тебе правильно. И безопасность у них тоже неплохая для кучки миротворцев. Они знали, что я приду, еще до того, как я оказался в пределах трех миль от двора, и как только я подошел, мне навстречу попался здоровенный здоровенный страж, но он улыбался.

«Ты собираешься говорить до рассвета?»

Меня всегда об этом спрашивают. Да, я думаю, что так и будет.

Септ состоит в основном из Детей Гайи, хотя я предполагаю, что Мастер Обрядов - Уктена, судя по ее цвету и одежде. Это хорошо, потому что после политической чуши и других головных болей, которые я пережил в последнем септе, который я посетил, не говоря уже о том факте, что я только что долго пробыл на Святой Земле, которая, безусловно, слишком горячая для комфорта, прямо сейчас приятно находиться на сколько-нибудь дружественной территории.

Поэтому, когда Теневой владыка садится напротив меня за стол для пикника, мой желудок немного сжимается. Ну он, очевидно, Владыка - темные волосы, хитрая улыбка, очевидное происхождение от «знати» племени. Но что ему от меня нужно?

• • •

Он выходит на поляну и направляется к столу для пикника, и мое сердце начинает колотиться. Теперь у меня есть шанс. Если половина слухов, которые я слышал о нем, верны, он пересек мир из конца в конец, и, вероятно, видел то, что я могу только вообразить. Я и сам не мало путешествую, но ради Гайи, это же Самир Шакал!

Я отряхиваюсь и подхожу. Эти септы хиппи меня до чертиков раздражают. Тут никогда не бывает мест, чтобы освежиться, если только вы не чувствуете себя как после часовой прогулки в поисках туалета в парке, который, в любом случае, не очень чистый. Я измучен путешествием и поездкой на джипе, но он выглядит еще более растрепанным, чем я, так что все в порядке.

У этого парня есть несколько историй, которые будут полезны, я уверен. И, может, тоже смогу ему кое-что рассказать? Я сажусь напротив него и смотрю на него. Он действительно выглядит утомленным, но я понимаю, что он был за границей и только что вернулся в страну. Он пьет большой стакан той естественно ароматизированной дряни, которую здешние Дети любят подавать своим гостям (я приношу свою собственную воду именно по этой причине). Он намного моложе, чем я думал, но, с другой стороны, я слишком молод, чтобы сделать так много. Интересно, как мне лучше представиться. Мы не в контрах, и никто из нас не занимает более высокое положение, поскольку мы оба - гости. Думаю, он превосходит меня по рангу, но я слышал противоречивые сведения об этом. В конце концов, я просто решаю отбросить всю эту историю с Гару и поговорить с ним как с человеком. Он наверняка в состоянии сделать то же самое.

Я протягиваю руку.

«Привет, как дела? Я Малкольм.»

• • •

Самир взял руку молодого человека и осторожно пожал ее.

«Малкольм что?»

Малкольм моргнул.

«Эммм… Малкольм Уэзерс? - Самир не моргнул и не ослабил хватку, - Малкольм Улыбка ночи, если это то, что ты хочешь знать».

Самир отпустил его руку и сделал еще глоток.

«Это начало. Что остальное? «

«Боже, разве нельзя обойтись неформальным разговором? – Малкольм выпрямился и посмотрел Самиру в глаза, – Малкольм Улыбка ночи, Галлиард Теневых владык и Адрен. А ты?»

Другой оборотень помолчал, затем ухмыльнулся в свою чашку.

«Не твое дело.»

Малкольм приподнял бровь. Он выглядел сбитым с толку, как будто ожидал от этого разговора чего-то совершенно другого. Наконец, он сел и достал из сумки бутылку воды.

«Ты ведь Самир Шакал?»

Самир попытался не улыбнуться, но не получилось.

«Да.»

«Галлиард, который говорит до рассвета?»

«Да.»

Малкольм кивнул.

«О, хорошо».

Они сидели молча несколько минут, Малкольм периодически поглядывал на Самира. Наконец Безмолвный странник встал и потянулся.

«Что ж, ты действительно знаешь, как устроить вечеринку, но я собираюсь поискать немного еды,» - Он кивнул Малкольму и пошел в сторону сторожки.

Малкольм встал и последовал за ним, его обычная дерзость немного поутихла.

«Подожди чертову минуту. Ты же ничего не сказал. Я, по крайней мере, представился.»

Самир повернулся.

«Да, верно. Итак, теперь я знаю твое имя. И если задержишься до сегодняшнего вече, ты действительно кое-что услышишь.»

Малкольм улыбнулся и скрипнул зубами.

«На самом деле, старейшины попросили меня выступить в роли Сказителя сегодня вечером в знак признания моих заслуг перед этим септом».

«И что это за заслуги?»

«Думаю, ты узнаешь сегодня вечером,» - Теневой владыка развернулся и поплелся прочь. Самир боролся с желанием наброситься. Такое поведение выглядело бы не очень хорошо. Но окликнул его вслед.

«Что ж, в некоторых септах эта честь достается лучшему рассказчику, а не самому богатому.»

Двое молодых Гару, тренирующиеся неподалеку, чуть не выронили оружие. Даже лес вокруг них, казалось, погрузился в мертвую тишину. Малкольм остановился, словно его ударили, и все его тело напряглось. Однако он не повернулся к Самиру.

«Прошу прощения?»

Самир только ухмыльнулся.

«Ты слышал меня.»

Малкольм обернулся.

«Хочешь поговорить о том, что значит быть рассказчиком? Ок, я понял. Давай найдем Мастера вызова. Я бы хотел, чтобы она это услышала. Не хотелось бы, чтобы ты "забыл" то, что было сказано позже,» - Он пронесся мимо Самира в лес.

«А разве твое прозвище не "Малкольм Лжец"?»- Спросил Самир, идя следом.

Оборотни, рожденные под горбатой луной, занимают сложное и часто недооцененное положение в обществе Гару. Да, они рассказчики историй, но для культуры, основанной на устных традициях, эта роль жизненно важна. Галлиард должен не только рассказывать истории, но также узнавать и помнить их. Это требует усвоения многих уроков, преподанных другими покровительствами - чтобы Галлиард описала запоминающуюся сцену боя, он должен знать, как сражаться. Лунному танцору, чтобы имитировать странную манеру речи духа, очень поможет, если он знает, как духи разговаривают. Само собой, что для того, чтобы правильно передать трагедию любовной истории о двух Гару, Галлиард должен знать Литанию.

Для игрока-оборотня роль Галлиарда может быть непростой, не впадая в архетип «веселого барда» (конечно, в этом нет ничего плохого). Однако Горбатая луна дает Гару бесконечную глубину и возможности, и в этой главе мы расскажем вам об этом как можно больше.

Под Горбатой луной

Мастер вызова безмятежно сидела под деревом и потягивала свой напиток. Солнце садилось, но день все еще был жарким, и оба Галлиарда сердито смотрели друг на друга, пытаясь замаскировать реальное соперничество под добродушное. Люси Спрашивающая дважды, будучи посредником, села и потянулась.

«Ладно, тогда в чем дело? каждый из вас думает, что он идеальный Галлиард?»

«Ну, не обязательно...» - начал Самир.

«...Идеальный, - закончил Малкольм. Они обменялись взглядами, и Теневой владыка продолжил, - Я просто думаю, что, учитывая мой довольно уникальный опыт, я думаю, что у меня есть лучшее представление о том, что мы, как Галлиарды, должны делать в этом мире.»

«Да, а то что мой опыт в этой области вообще чертовски мизерным»

Люси приподняла бровь.

«Ладно, ребята. Теперь я заинтересована. Давайте постараемся быть вежливыми, потому что сейчас слишком жарко, чтобы пытаться растащить вас, если дело дойдет до когтей. Малькольм, что ты имеешь в виду, говоря о том, что Галлиарды должны делать в этом мире?»

Малкольм кивнул.

«Ну, мы, Лунные танцоры, всегда несли ответственность перед нацией Гару. Я не хочу преуменьшать значение других покровительств, но, честно говоря, в некотором смысле я думаю, что наша роль является самой важной.»

«В каком смысле? Как же так?» - Самир бросил на Люси странный взгляд, а потом вспомнил ее прозвище.

Малкольм ухмыльнулся.

«Черт возьми, давайте сделаем все правильно, - он снял рубашку и подложил ее под себя, чтобы получилась подстилка, - Позвольте мне рассказать вам одну историю.»

Происхождение

«Некоторое время назад, до того, как Гару разделились на племена, у всех нас была одна и та же цель под руководством Гайи. Проще говоря, все мы были воинами. Итак, мы не были такими же воинами, как Аруны - очевидно, не всем нам предназначалось быть лидерами. Мы просто должны были выслеживать и убивать все, что угрожает нашей Матери.»

«Но где-то по ходу дела возникли проблемы. Я полагаю, это причина в том, что мы не сильно отличались, и поскольку мы могли мыслить как люди, так и как волки, нам стало скучно. Так что некоторые из нас начали немного приукрашивать вещи. Эти ребята будут шнырять вокруг, разыгрывать фокусы и действовать как шпионы. Они были самыми мелкими из помета и хитрыми оборотнями, и они делали то, что делали Новолуния. Точно так же под Месяцем видны некоторые вещи, которые не проявляются ни в каком другом свете. Оборотни, которые заметили их, также поняли, что эти существа могут многому научить нас, и поэтому они начали охотиться под полумесяцем, чтобы лучше понять этих духов. И так далее.

«Те из нас, кто решил охотиться под Горбатой луной, непросты для понимания. Горбатая луна - это почти, но не совсем совершенство. Она находится на полпути между балансом и вниманием к деталям, характерными для луны Филодокса, и страстью и гневом, присущими луне Аруна. Мы понимали необходимость закона, порядка и традиций, но стремились к чистоте охоты и добычи. Короче, мы как бы разрывались.»

«Мы охотились и выли под луной, потому что мы понимали стремление к полноте, но знали, что у нас не может быть всего. Постепенно мы обнаружили, что можем рассказывать истории и петь песни о совершенстве и самореализации, даже если бы у нас не было этого. И в каком-то смысле мы нашли то, что искали, потому что, рассказывая истории о великих делах, мы могли преподавать уроки и пробуждать страсть. И где-то во всем этом Луна одарила нас чем-то вроде смешанного мешка Даров.»

«Подумайте об этом. Галлиарды обладают довольно разнообразными способностями. Мы можем заглядывать в умы других людей и вызывать иллюзии, а также ходить по лунным путям и общаться с животными. Я думаю, это потому, что Луна понимает, что нам нужно такое преимущество. У нас ответственная работа.»

Несколько молодых Гару собрались поблизости и теперь кивнули, когда Малкольм закончил. Самир, однако, закатил глаза и посмотрел на Люси, прося разрешения заговорить. Она кивнула ему.

«Это все хорошо, Малкольм, но ты толком не сказал, что делают Галлиарды. Да, мы рассказываем истории. Да, мы вдохновляем людей. Но здесь кроется нечто большее, чем это.»

Последние песни

«Я не собираюсь обсуждать твою историю - это не более чем выдумка, по крайней мере, для практической точки зрения, - Малкольм ощетинился, но Самир продолжил, - Но подумайте на минутку, каково сейчас быть Галлиардом. Конец света, Вирм развевает пасть, чтобы проглотить Гайю. Есть люди, портящие все, к чему они могут прикоснуться, включая друг друга. Они взрывают друг друга из-за глупейшего дерьма. А вот и Нация Гару со своим коллективным большим пальцем вверх...»

«Мне кажется, мы немного не туда свернули, Самир,» - тихо сказала Люси.

Самир покачал головой.

«Верно, извини. Я хочу сказать, что если и есть одна вещь, от которой страдает наше покровительство, так это то, что наша роль чертовски размыта. На самом деле, у нас есть много разных шляп, что мы носим в зависимости от того, где мы находимся. Стая, септ, племя, Нация Гару в целом и так далее.»

Галлиард в септе

«В контексте вышесказанного, я думаю, что септ - хорошее место для начала. Чему учат Галлиардов, когда они попадают в наше общество? Конечно, это зависит от рассматриваемого септа, но давайте подумаем о том, что они видят.»

«Галлиарды могут выполнять любую роль в септе, но в одних вы встретите нас чаще, чем в других. Например, Стражами обычно являются Аруны, а не Галлиарды. Чаще всего мы занимаем две должности: Мастер воя и Сказитель».

Люси посмотрела на них и ничего не сказала, но определенно почувствовала напряжение в воздухе.

«Так вот, Мастеру воя легко, - продолжал Самир, пытаясь сделать вид, что сам не почувствовал внезапного напряжения в воздухе, - Галлиарды изучают Дары, связанные с воем и общением, и мы учимся превращать этот вой в песню. Так что, конечно же, мы будем теми, кто начнет вече. Я встречал Мастеров воя из других покровительств, но их было немного. В этом простой смысл — мы оборотни, которые могут вызвать Гару со всего септа, и которые действительно могут наполнить их духом вече.»

«А вот, Сказитель - другое дело. Конечно, мы хорошо рассказываем истории… »

«Больше для того, чтобы быть Галлиардом, чем “рассказывать истории”, чувак, - Самир взглянул на Малькольма, раздраженный прерыванием. Малькольм стряхнул с плеча немного грязи и продолжил, несмотря ни на что, - Дело не только в историях. И ты это знаешь. Речь о том, чтобы слушатель извлек из истории правильный урок. И это половина работы Сказителя. Приведу хороший пример.»

«Не так давно я был в особенном каэрне на Великом Белом Севере. Имел удовольствие слушать историю, рассказанную Сказителем Красным

когтем, хотя называть ее «историей» - значит оказывать медвежью услугу ее способностям. Отчасти вой, отчасти пантомима...»

«Да, я видел, как люпусы рассказывают истории, Малькольм».

Вместо того, чтобы спорить и, возможно, потерять свою очередь в повествовании, Малькольм махнул рукой в сторону Самира и продолжил.

«Так или иначе, речь шла об одном из постулатов Литании. В частности, речь шла об оборотне, который съел человеческое мясо, - Малькольму, казалось, понравилось выражение лица Люси, - Я знаю, это очень болезненная тема… для нас. Если бы кто-то из нас троих рассказал эту историю, не было бы никаких споров, на чьей стороне наше мнение. Но, судя по тому, как она это рассказывала, после ты действительно чувствовал голод. Это было невероятно. То, как она рассказывала эту историю: язык ее тела и исходящие от нее запахи — все это действовало точно так же, как выбор слов и интонация на словесного рассказчика, использующего слово, такого как ты или я. Весь смысл повествования состоит в том, чтобы вызвать отклик у слушателя, и хороший Галлиард, независимо от того, какой метод он — или она — использует, может вызвать желаемый отклик.».

Самир покачал головой.



«Чушь собачья.»

Люси взглянула на него, но не остановила его.

«Херня, Малькольм. Смысл рассказывания историй - передать урок, немного новостей, что угодно. Просто вызвать реакцию - черт, вот что делают американские фильмы. Они дергают все сердечные струны, которые у тебя есть. Это не рассказывание историй, это манипуляция. У Галлиарда есть священный долг перед народом Гару, и этот долг состоит в том, чтобы сохранить знания и традиции живыми, представляя их в формате, который могут понять детеныши. А это значит, что независимо от того, как ты представляешь историю, в ней должна быть доля правды, иначе это просто раздорить людей.»

Малькольм насмешливо фыркнул.

«Ага, а чем вообще занимается Сказитель? На последнем вече, на котором я присутствовал, Сказитель выходит на сцену прямо перед Пиром. Это наша - извините, моя - работа - подготовить собрание к тому, что будет дальше, а это означает вырвать их из той депрессии, в которую их ввело Раскалывание костей. Посмотрим правде в глаза, эта часть вече обычно не является самым веселым в эти дни. Но мы обязаны тотему каэрна вложить все, что у нас есть, в Пиршество. А это значит, что Сказитель должен поднять людям настроение. Если для этого придется немного потянуть за сердечные струны, я готов.»

«Так ты утверждаешь, роль Галлиарда в септе - пиарщик?»

«Конечно. Точно такая же, если не больше, как и роль учителя и летописца.»

Люси прочистила горло.

«Что-нибудь еще?»

Оба Галлиарда на мгновение задумались, а затем заговорил Малкольм.

«Да, у меня есть еще кое-что. Может быть, дело в септах, которые я часто посещал в последнее время, но не кажется ли вам, что Страж врат имеет тенденцию быть Галлиардом? - Самир кивнул, - Я долго думал, почему так. Имею в виду, что Смотрителю и Врагу Вирма имеет смысл быть Аруном, но почему Страж врат не может быть Филодоксом или Теургом, учитывая их задачи, а не Галлиардом? Я предполагаю, что мы просто попадаем в эту роль, потому что это самая социальная из основных позиций септа ».

Самир закатил глаза.

«Думаю, это совпадение. Галлиардов высокого ранга часто обучают секретам лунных мостов. просто так получилось, что Галлиарды достаточно часто берут на себя роль Стражей врат, чтобы быть заметными, но я не думаю, что это какая-то реальная тенденция.»

Малькольм пожал плечами.

«Как я уже сказал, последние несколько лет я посещал очень специфические септы, поэтому признаю, что не могу это приводить в качестве общего примера. Но на самом деле, если я когда-нибудь решу податься на должность в септе, это будет Страж врат. В этой работе есть что-то привлекательное. Ты должен иметь дело с… давайте посмотрим, - он начал загибать пальцы, - Тотемом каэрна, лунниками на лунном мосту, приходящими Гару, уходящими Гару, и ты можешь назначать посланников. Это говорит об ориентированной на лидерство стороне нашего покровительства, потому что Стражи врат как бы управляют другими. Они часто первыми приветствуют приходящих гостей, и это дает им возможность первыми узнать новости или хорошие слухи.»

Он пожал плечами.

«Не знаю, для меня это имеет смысл».

Он сделал глоток из своей бутылки воды, и Самир воспользовался возможностью, чтобы снова заговорить.

«Конечно, Галлиарды исполняют некоторые довольно важные для септа обряды. Естественно, каждый может изучить любой обряд, но некоторые ритуалы естественно подпадают под нашу компетенцию. Наверное, самый главный...»

«Проводы усопших...» - сказав это, Малькольм опустил глаза. Самир не заметил.

«Нет, вообще-то я собирался сказать Обряд свершений. Не поймите меня неправильно. Проводы, безусловно, важны. Но мне просто кажется, что ответственность перед мертвыми так же легко может быть исполнена Теургом, в то время как обязанность помогать младшему Гару на их пути лучше всего выполняется кем-то, кто может заставить их гордиться своими достижениями и помочь им вспомнить какие уроки они извлекли.»

Люси кивнула и посмотрела на Малькольма в поисках опровержения. Он был готов.

«Однако можно бы так же легко сказать обратное. Почему бы не попросить товарища по стае парня, получающего Обряд свершения, выполнить его или, по крайней мере, соплеменника? Филодокс, например, может представлять деяния получателя более точно, чем Галлиард. Но я понимаю твою точку зрения. А вот о Проводах усопших... как бы это сказать,» - Малькольм поджал губы и провел рукой по кожаному браслету на левом запястье.

«Хорошо, давайте так. Похороны среди обычных людей на самом деле не для умерших. Они должны помочь живым справиться с фактом смерти, и поэтому есть много разговоров о возвращении души человека Богу, бла-бла-бла. Честно говоря, я думаю, это потому, что человеческие похороны утратили свой праздничный аспект. О, иногда это можно увидеть - я бывал на ирландских поминках - но на всех человеческих похоронах, на которых я был, кажется, что чего-то не хватает, чего-то, что каждый хочет сказать, но не может понять. Думаю, раньше им это было известно, но по мере того, как люди отдалялись от древних традиций, их погребальные обряды превратились в еще один демонстративный образец их пустой веры, просто еще один способ выторговать себе выход из подобной судьбы.»

«В наших обрядах есть часть аспекта “перехода к Гайе”, но в основном они посвящены прославлению жизни умершего и/или поиску возмездия, если это необходимо. Это больше про только что умершего оборотня и о том, чтобы уладить все недосказанное, чтобы он, в свою очередь, мог вернуться, чтобы вести своих потомков. А учитывая, что даже более *примитивные* племена так воспринимают это, я полагаю, что так было всегда. Ты говоришь о том, чтобы в сказаниях был урок – что может быть лучшим подтверждением того, что эти уроки усвоены, чем уверенность в том, что почтенным предкам есть куда отправляться?»

«И да, может быть, Теург сможет справиться с духовной стороной вопроса. Но если когда-нибудь и было время действовать пиарщиком, детка, то это было во время Собрания, - Малькольм ухмыльнулся, но взгляд его глаз был печальным. Очевидно, он сам провел одно или два собрания, - До тех пор, пока покойный не был осквернен и не навлек позор на свой септ и племя, хороший Галлиард всегда найдет хорошие слова для него. Собрание - не время для грубой честности. Это время отправить кого-то в великую загробную жизнь.»

Он сделал паузу и посмотрел на Самира.

«Или в великое неизвестное, в определенных случаях, уверенных в том, что они служили Гайе. Ни одна человеческая похвала никогда не приблизится к чему-то похожему, потому что у них нет такой же убежденности, как у нас. И во многом именно поэтому мы не просто “репортеры” или “рассказчики” – даже наши так называемые устные традиции – это больше история, чем мифология.»

Самир тихо хмыкнул, но не перебил.

«Я думаю, что также стоит упомянуть, - продолжил Малькольм, - что у клиатов-Галлиардов и Галлиардов с более высоким рангом очень разные роли, - Самир приподнял бровь, но по его лицу

нельзя было понять, согласен он или нет. Малькольм продолжил, – Старейшины Галлиарды начали понимать довольно важную истину в рассказывании историй, больше чем любой, кто изучает фольклор, – все это уже было ранее, до них.»

Самир застонал.

«Великая Гайя, только не эта старая брехня. Не существует сказаний в первозданном виде? Это то, что ты собираешься сказать?»

«Не совсем. Просто высокоранговые представители нашего покровительства слышали все древние сказки своего племени, их септа и, вероятно, большей части Нации Гару. Это дает вам две возможности, при условии, что у вас еще нет стаи. Либо займите должность в септе, как мы уже упоминали, что Страж врат – популярный выбор в любом случае, либо путешествуйте по миру и заполняйте пробелы в своем репертуаре.»

Разговор прервался на несколько неприятных секунд. Каждый из соперников наблюдал за другим, очевидно ожидая, что тот вмешается с каким-нибудь комментарием по поводу его кругосветного путешествия. Удивительно, но ни тот, ни другой этого не сделали. Однако Самир заговорил прежде, чем Малкольм успел продолжить:

«Ну, просто в ответ на твою теорию «всезнайки», почему же тогда мы путешествуем по миру? Если ты слышал все возможные истории, зачем вам искать новые, особенно в посещаемых тобой каэрнах? Ты думаешь, Когти собираются рассказать тебе то, чего ты не слышал?»

Малкольм зарычал,и его голые руки задрожали, когда мышцы начали заходиться судорогами. Люси положила руку ему на плечо и покачала головой. Он перевел дух.

«Туше».

Самир ухмыльнулся, но не стал настаивать на вопросе о странствиях Малькольма.

«Я думаю, что с возрастом Галлиардов происходит прямо противоположное тому, что ты говоришь. Я думаю, они понимают, что в каждой сказке есть доля правда, которая может переломить ход войны. И иногда единственный способ узнать правду - это найти ее и услышать истории, наиболее близкие к истине из первых рук. Если это означает, что такие истории можно узнать лишь от какого-то старого, седого оборотня, который не покидал свой родной септ в течение десяти лет, то ты отправляешься в этот септ. В любом случае, у вас по-прежнему остается интерес к изучению историй, который начинается... я полагаю, до Первого изменения.»

Малькольм покачал головой.

«Об этом я ничего не знаю. Многие из Галлиардов, с которыми я встречался, только после вступления в стаю начинали становиться рассказчиками.»

Галлиард в стае

«Ты никогда не был частью стаи, не так ли, Самир?» – Безмолвный Странник хотел было обидеться на этот вопрос, но в тоне Малкольма не было ни злобы, ни хитрости.

«Нет. Я должен был однажды вступить, но все было готово взорваться к тому моменту.»

Малкольм кивнул.

«Какое-то время я был в стае. На самом деле пару лет. Но какова, по-твоему, должна быть роль Галлиарда в стае?»

Это была азартная игра, и все присутствующие Гару знали об этом. Малькольм позволял Самиру говорить первым, рассчитывая на свои способность лучше понять суть вопроса, когда придет его время отвечать. Однако Самир не выглядел взволнованным.

«Ну, мы уже говорили что-то о “репортерах”. Честно говоря, я думаю, что это довольно хорошая аналогия. Галлиард - это, преимущественно, репортер-расследователь, или, по крайней мере, должен им быть. Он должен помнить, что происходит со стаей, и это означает, что в то время как это часто Арун, который поднимает стаю утром, чтобы тренироваться и практиковать тактику, Галлиард - это тот, кто наблюдает за своей стаей и убеждается, что они делают то, что должны. Это означает, что Галлиарды не часто являются альфами, но из нас выходят весьма прирожденные беты.»

«Арун, возможно, и может ударить другого Гару в стае, но у Галлиарда другая форма власти. Поскольку именно Лунный танцор рассказывает истории о подвигах стаи, либо на состязании, либо в беседе со Сказителем, Галлиард стаи определяет, как вся стая будет выглядеть для септа. Это может иметь большое значение с точки зрения почета, которая, в свою очередь, может помочь или сломить оборотня, который захочет бросить вызов за более высокий ранг или попросить научить его новому Дару.»

Самир искоса взглянул на Малькольма, прежде чем продолжить.

«Конечно, ни один здравомыслящий Галлиард не станет использовать это преимущество, чтобы манипулировать или принуждать своих товарищей по стае. Такие вещи совершенно бесчестны, и я слышал истории о том, как Галлиарды наказывались Голосом Шакала за такое дерьмо, - Малкольм ухмыльнулся, но не стал вмешиваться, - Точно так же, в то время как Филодокс является хорошим представителем септа или стаи во время мира, вам лучше быть с Галлиардом во время войны. У нас есть «навыки общения с людьми», как бы ни раздражал этот термин, и мы можем использовать их, чтобы сгладить недоразумение или раздуть его до полномасштабной войны.»

«Вот вам пример такого умения. В итоге я какое-то время работал со стаей в Ирландии. Однажды мне понадобилась услуга от Совы, и компромисс заключался в том, что я буду ходить с этой стаей в течение месяца или около того. Во всяком случае, их Галлиард была подлой сукой. Она была Костегрызом, и могла тусоваться и брататься почти с кем угодно.»

«Ну, у этой стаи были проблемы с этой раздражающе изворотливой стаей Танцоров. Итак, Галлиард некоторое время бродит по городу, находит Танцоров и фактически представляет себя. Не спрашивайте меня, как ей удалось, чтобы ее не разорвали на части. Она говорит очень уклончиво, но упускает из виду, что ее стая находится примерно в нескольких шагах от того, чтобы придти за Спиралями. Она общается с ними некоторое время — ходят слухи, что она даже присутствовала на одном из их обрядов, но это не точно - и затем, наконец, она говорит, что готова продать свою стаю.»

«Конечно, она завела Танцоров прямо в засаду. Но они купились на это, и все потому, что

она нашла время пообщаться с извращенными ублюдками, узнать их имена и личности, поболтать с ними – короче говоря, она завоевала их доверие.- Он сделал паузу, чтобы сделать глоток, - Она была квинтэссенцией Галлиарда убывающей Луны. Если бы она попробовала их убедить, может быть, ей удалось бы убедить одного из этих Танцоров раскаяться?»

«Да, конечно,» - пробормотал Малкольм.

«В любом случае, помимо наблюдения за всем, что происходит, и отслеживания действий своих товарищей по стае, а также периодического разжигания эмоций до апогея, галлиард также должен быть своего рода чирлидером.»

Малкольм застонал.

«Давай, давай, Гайя. Впрочем, ты прав. Большая часть работы любого Лунного танцора - следить за тем, чтобы его стая не впала в отчаяние. Давайте посмотрим правде в глаза: мы все видим дерьмо, которое заставляет нас хотеть сдаться. Но у Галлиарда есть большое преимущество — мы можем увидеть это с точки зрения истории.»

Самир закатил глаза.

«Вот это уже глубоко.»

«Просто выслушай меня, ок? Полумесяцы - единственные из покровительств, что помогают нам в истории, и они, по большей части, озвучивают лишь голые факты. Итак, возьмем, к примеру, стаю, которая видит реку, залитую грязью до смерти. Царство в плохом состоянии, Умбра еще хуже, и вся стая чувствует себя крайне погано - что они, в действительности, могут сделать?»

«Арун может увидеть Бэйнов, которых нужно убить. Филодокс знает, что Литания повелевает стае очистить это место. Теург, вероятно, наполовину в слезах от ущерба, нанесенного местным духам, а Рагабаш... кто знает? Но Галлиард видит эту грязную реку и вспоминает историю о чем-то подобном, случившемся в прошлом – даже совсем недавнем – и тактику, которая может оказаться полезной. Или, по крайней мере, он может рассказать историю, которая может поднять дух стаи и заставить их снова действовать. Арун и Филодокс могут стать соответственно тактиком и законником, используя историю Галлиарда в качестве отправной точки...»

«Что, так мы просто массовики-затейники? - Самир помахал рукой в воздухе, словно пытаясь разогнать дым, - О, ради Бога, нет. Мы можем рассказать несколько историй и поднять настроение, и это здорово,но каждая ситуация отличается. Изучение историй очень важно, но мы создаем новые истории каждый день. Мы должны позаботиться о том, чтобы легенды завтрашнего дня были рассказаны и пересказаны, чтобы Гару во всем мире знали, что есть некоторые воины Гайи, которые выполняют свой долг. Вы продолжаете рассказывать истории о далеком прошлом, и молодые оборотни теряют связь, точно так же, как это делают молодые люди, когда их просят поверить в Библию или Коран или какой — то другой древний — и совершенно недоступный текст.»

Малкольм встал и в отчаянии поднял руки.

«Значит, мы должны упростить тысячелетние знания, чтобы новое поколение смогло их понять? Ни за что. Я думаю, что мы, прежде всего, учителя, а не толкаватели.»

«Это действительно противоречит твоей репутации и кое-чему из того, что ты уже говорил,» - заметила Люси.

«Моя репутация не имеет ничего общего с тем, как я излагаю легенды или истории других Гару, большое вам спасибо, - сказал Малкольм немного более резко, чем это было, вероятно, вежливо, - И я до сих пор не сказал ничего, что указывало бы на то, что я за изменение содержания нашего наследия в угоду менее компетентными областям понимания. В случаях политической целесообразности, возможно, было бы неплохо немного подправить ситуацию...»

«Господи, Малкольм, ты себя хоть слышишь? - Самир тоже с отвращением встал, - Хочешь сказать, что недопустимо доносить историю в более современном контексте, чтобы современный слушатель мог понять ее без часа объяснений, но допустимо лгать о содержании истории, чтобы манипулировать слушателем? Да тебе следует работать в Голливуде.»

Оба Галлиарда на мгновение замолчали. Люси заметила, что они встретились взглядами и оба оскалили зубы. Она встала и пихнула их обоих так, что они растянулись на скамейках.

«Это не тот вызов, ребята. Вернитесь к вашему спору, иначе я объявлю ничью.»

Самир и Малькольм пробормотали извинения Люси и снова заняли свои места. Люси продолжила.

«Верно, я думаю, мы уже обсудили роль Галлиарда в стае. А что дальше? Племя?»

Галлиарды племен

«Очень сложная тема, - начал Самир, - У каждого из племен своя особая культура, и истории по-разному фигурируют во всех них. Я лучше начну с тех, кого знаю лучше всего, например, с моего собственного племени.»

«Безмолвные странники, конечно, часто обменивают рассказы и новости на кров и еду. Другие племена время от времени отправляют «странствующих рассказчиков», но, конечно, мы лучшие в этом деле - у нас больше практики. Очень часто новости, которые мы приносим, плохие, а истории больше предупреждают, чем развлекают, вероятно, поэтому я люблю рассказывать истории, которые одновременно правдивы и доступны. Если история предназначена только для развлекательных целей, Странник сразу скажет это. Если это предупреждение, он иногда жертвует поэзией ради полезности, - Самир замолчал, - Теперь, что касается других племен…»

«Не собираешься упоминать Пакив Сватура, Самир? - Малькольм дерзко ухмыльнулся своему сопернику. Заметив вопросительный взгляд Люси, он сказал, - Абсолютная красота. Это форма рассказывания историй через танец. Чтобы понять любую историю, рассказываемую таким образом, нужно по-настоящему ценить эту форму искусства, но наблюдать, как танцоры кружатся в воздухе, уже само по себе довольно впечатляюще.»

Он взглянул на Самира, который выглядел откровенно удивленным.

«О, ты шокирован тем, что я знаю про это?»

«Вообще-то да. Во всяком случае, это все, что касается моего племени. Я провожу много времени в городских септах, и поэтому встретил нескольких Галлиардов из двух городских племен. Можно подумать, что у них схожие вкусы, но правда в том, что их манера рассказывать истории не могла отличаться более.»

«Стеклоходы, конечно, больше склоняются к мультимедийности, чем любое другое племя. Их галлиарды с большей вероятностью будут графическими дизайнерами и аниматорами, чем обычные рассказчики, или, по крайней мере, они с большей вероятностью будут использовать технологии наряду с традиционным повествованием. Точно так же они в конечном итоге несут ответственность за распространение большого количества информации для племени, что означает, что многие Галлиарды Стеклоходов владеют оборудованием для наблюдения - жучками, прослушивателями, миниатюрными камерами и тому подобным. Кроме того, они будут включать технологический дух в свои “презентации”, и это будет напоминать что-то между семинаром и встречей секты. Иногда это страшно, но чертовски оригинально.»

«Костегрызы, с другой стороны, сильно пачкаются, рассказывая истории. У них царит настоящая атмосфера уличных артистов. Их Галлиарды любят рассказывать сказки из канав, и они будут ходить во время разговора, вовлекать людей из аудитории, чтобы проиллюстрировать моменты, и адаптировать свои истории к родному городу, даже если это произошло тысячи лет назад, - Самир сделал паузу, чтобы насладиться неодобрительным взглядом Малькольма, - Я люблю это. Для меня именно таким и должно быть повествование. Помните, что я говорил ранее о том, насколько современные Галлиарды живущие в мире, создают новые легенды? Эту идею воплощают Костегрызы. У их Галлиардов хорошая связь, и не только с людьми. Вы удивитесь, что может увидеть бродячий кот.»

«В последнее время я не часто бывал в городских каэрнах, так что верю тебе на слово по поводу этих двух племен, - сказал Малкольм, - Но в лесу основное внимание по-прежнему уделяется более старым, более традиционным историям и методам их повествования. Имеет смысл - не так много телевидения или фильмов, на которых они могли бы основываться.»

«В качестве самого яркого примера рассмотрим Красных когтей. Можно было ожидать, что они просто будут очень громко выть, верно? Оказывается, у них мозги как стальные капканы, простите за выражение. Они помнят все, просто чтобы убедиться, что они правильно поняли детали истории. Кроме того, они рассказывают истории, которые передавались веками или дольше, почти не меняя их, потому что Когти не воспринимают время так же, как мы. На самом деле, в Польше есть один септ Когтей...“

«Малкольм, сосредоточься,» - Люси потянулась, распрямляя спину.

«Да, простите. Так или иначе, Галлиарды Когтей не просто рассказывают истории, они обязаны следить за тем, чтобы нужные аспекты их историй подчеркивались.»

«Вообще-то этим должны заниматься все Галлиарды,» - заметил Самир.



«Да, но так бывает не всегда. Ты когда-нибудь был на вече у Серебряных клыков? Боже, какие истории рассказывают эти парни. Если послушать их, то Клыки совершенно безупречны и готовы спасти мир, не дрогнув ни мускулом. Только звезды встанут в ряд. Галлиарды Серебряных клыков воспитываются на легендах Серебряных клыков с самого первого дня, учат истории о героях и королях Серебряных клыков, их кормят хрустящими кусочками Серебряных клыков… - Он покачал головой. - Неудивительно, что они так чертовски озабочены своими историями.»

Самир неловко хмыкнул и пошевелился.

«Что?»

«Да ничего. Я встречал только одного Галлиарда Серебряного клыка, и мне неприятно это говорить, но он был очень похож на то, что ты описываешь. Но я бы также отметил, что он был старше – на самом деле старше – и был не совсем здоров, когда я говорил с ним. Он рассказал мне несколько старых легенд, и в них действительно было что-то от русской сказки, очень мрачное, но героическое.»

«Как видишь, что это не сильно меняется от Клыка к Клыку. Даже их Галлиарды люпусы такие. Я думаю, что они переучивают их. Может быть та же проблема и с Фианна...»

«Попридержи коней, шеф, - Самир поднял руку, - Галлиарды среди Фианна - это мерило, по которому мы все должны оцениваться. Думаешь, во мне полно дерьма? Ты когда-нибудь видел, как Фианна идут в бой? Их Галлиарды идут впереди с боевыми барабанами, волынками, воем и всем остальным, черт возьми, что у них есть в наличии, чтобы напугать своих врагов. А когда все закончится, они могут рассказать историю с таким огнем и страстью, что ты почувствуешь, что действительно был там. Я тусовался с Галлиардом Фианна некоторое время к югу отсюда, сразу после того, как вернулся в Штаты, и спросил ее, что происходит. Она рассказала мне о том, как она видела падение каэрна, и, знаешь, после того, как она закончила, мы реально ехали два часа в город, чтобы поохотиться на вампиров, потому что я был слишком возбужден, чтобы заснуть. Вы *никогда* не услышите, чтобы Галлиард Фианна сказала: “Вы должны были быть там”.»

«На самом деле, хотя Фианна и получает много хороших отзывов о своих Галлиардах, я должен сказать, что Потомки Фенрира хорошо разбираются в психологических аспектах повествования. Могут напугать врагов до усрачки или заставить всех настроиться на битву, скальды Потомков справдяются со своей работой. Их повествование историй интерактивно, как и у Костогрызов. Они подхватят вас с места и будут использовать как манекен для батальных сцен. Если вам повезет, они остаются в форме Хомид, пока делают это. Иногда они страдают от тех же проблем, что и Клыки - все должно быть связано с Потомками, их славными воинами и благородным самопожертвованием. Как никак большинство их историй о войне, и их стандарты для бойцов довольно высоки.»

«А наши как будто наши не такие же? - Малькольм раздраженно нахмурил брови, - Знаешь, Теневые владыки не всегда шныряют по ночам, замышляя покушение на Серебряных клыков. Наши Галлиарды знают много грязных секретов о каждом, и это требует, чтобы мы были хороши в аллегориях, подтекстах и, да, лжи. Научить нашего люпуса рассказывать историю, не называя имен, - настоящее испытание, но поскольку многие наши лучшие истории лучше оставить в виде басен, это необходимо. Хочешь знать как использовать знания и историй, чтобы напугать врага? Лучшая история - это та, которая заканчивается большой лажей или, по крайней мере, крутым поворотом. Мы пользуемся историями, чтобы усыпить бдительность людей, чтобы они пили, чтобы они смеялись, а потом достаем ножи.»

Самир вопросительно посмотрел на свой стакан. Малкольм громко рассмеялся.

«Ой, да расслабься. Мы бережем этот метод для наших врагов или, по крайней мере, худших соперников.»

«Пока что легче мне не стало.»

Малкольм улыбнулся.

«А и не должно.»

Он перегнулся через стол и ухмыльнулся.

«Эй, - тихо сказал он, - Ты когда-нибудь видел, как Галлиард Танцоров черной спирали рассказывает историю?»

Самир осторожно склонил голову набок.

«Я видел. Хочешь поговорить о каком-нибудь страшном дерьме? Это было похоже на палаточное пробуждение в седьмом круге ада. Все там кричали, бормотали и выли, а эта сумасшедшая сука каталась по полу и выкрикивала пророчества и полурычащие фразы, меняя свою форму. Было очень напряженно. Не очень хорошее повествование, но интенсивное. Я не имею ни малейшего понятия о том, что на самом деле было предметом «истории», но, черт возьми, после того, как она закончилась, все были отправляться. Примерно в то же время я и отправился в более дружелюбный климат.»

Малькольм заметил выражение лиц двух других оборотней и прочистил горло.

«Как бы то ни было, говоря о непонятных историях, мне посчастливилось, наверное, однажды посмотреть выступление Галлиарда Звездочетов. Вы когда-нибудь видели японскую драму Но? Это очень архетипично, и очень слодно для понимания, если вы не японец и не изучали их театр. Истории Звездочетов немного похожи на это. Персонажи узнаваемы на каком-то уровне, почти инстинктивно, но подача очень формальная. У них не такой уровень страсти, как у большинства Гару, но все еще очень насыщенно, если в этом есть смысл. Их истории не заставят вас надрать задницу, но они наверняка заставят вас задуматься.»

«Я обнаружил, что Галлиарды Детей Гайи точно такие же, - пробормотал Самир, внимательно оглядываясь, чтобы убедиться, что Страж врат септа не слушает, - Дело не в том, что они не страстные, но, черт возьми, они, кажется, не понимают, что мы воины и что кровь и кишки - обычное дело. Не все должно иметь счастливый конец. На самом деле, вероятно, его и не будет. Я думаю, что их Лунные танцоры подпитывают общие заблуждения племени о победе в Войне без ненасилия. Признаюсь, я предвзято отношусь к этому вопросу - полагаю, слишком много времени провожу на Ближнем Востоке».

«Да нет, у меня также. Просто может быть слишком много времени провожу среди Когтей, - усмехнулся Малькольм, - Что ж, с другой стороны медали,

у местных племен в достаточной мере есть и страсть, и кровь.»

Он улыбнулся и посмотрел мимо Самира на резные фигурки на древнем дубе, глифы, которые, как он знал, по происхождению принадлежали Уктена.

«Это правда забавно. От Уктена ты получаешь что-то вроде психологических или сверхъестественных ужасов. Многие из их старых сказок связаны с древними беспокойными духами и о том, как их связать. Ходят слухи, что их Галлиардов учат передавать важную информацию в виде аллегорий и при этом рассказывать интересные истории. Я не знаю, верно ли это во всех случаях, но я заметил, что рассказы Уктена, которые я слышал, кажутся слишком безобидными. Как будто я всегда упускаю какую-то шутку. Конечно, еще одна особенность Уктена заключается в том, что они впитывают любую культурную концепцию, которая не прибита гвоздями, поэтому ты можешь получить что угодно, от картин на песке до общих историй и интерпретирующих танцев на вече у Уктена.»

«А теперь, другое выжившее Чистое Племя, Вендиго… вау. Их истории жестоки и кровавы, но все же сохраняют мистическую атмосферу “Того, чего не должно быть”. Они придают большое значение сохранению старых традиций в рассказах и утверждают, что в этих историях есть ключи к победе над нашими злейшими врагами - Пиявками, Бейнами и даже Танцорами. Не знаю, как, черт возьми, они узнали, ведь мы, европейцы, принесли с собой множество этих проблем, когда пересекли границу, но тогда “Здесь сиянье небес повидало чудес”, верно?»

Люси ухмыльнулась.

«Я буду всю ночь цитировать это стихотворение в голове».

Малькольм усмехнулся ей.

«Сожалею. Во всяком случае, у Галлиардов Вендиго есть довольно специфические методы рассказывания историй. Часто это групповое мероприятие: самые храбрые или заслуженные воины встают и берут на себя роль победившей стороны истории, в то время как более молодые или просто незадачливые члены септа притворяются проигравшими.»

«Да, я видел такие вещи. На самом деле, Уктена тоже это делают, и я видел, как Дети кое-что из этого подхватили. Традиции распространяются, - Самир пожал плечами, - Наверное, это хорошо для нас. Кого нам не хватает? Ах да, Черные фурии.»

Он отбарабанил пальцами по столу.

«С одной стороны, они рассказывают красивые истории. Играют на флейтах, лирах и прочем. И поют песни, которые просто захватывают. Некоторые забавные, большинство просто никакие. Но потом я слышу истории о том, что на самом деле делают Фурии, когда они рассказывают истории, действительно дикие, вакханские вещи. Безумные женщины в лесу, призывающие небеса и приводящие духов для иллюстрации своих саг. Никогда этого не видел и не слышал из надежного источника, поэтому не знаю. И ни один здравомыслящий мужчина никогда не подойдет к септу Фурий без приглашения, так что я вряд ли узнаю.»

Малькольм кивнул.

«Да, я не думаю, что смогу сойти за женщину, даже если попробую это сделать в облике люпуса.»

Никто из мужчин не заметил улыбки Люси.

Взросление Галлиарда

Солнце начало исчезать за деревьями, и откуда-то издалека раздался вой. Все трое Гару оживились, пытаясь распознать вой, а затем кивнули, узнав, что это альфа, вызывающий свою стаю.

«Это был бы Джесси Свежующий Бэйнов. Молодой Арун. Кажется довольно компетентным.»

Самир фыркнул.

«Однако ему надо научиться выть».

«Тебе легко говорить, - парировал Малькольм, - Наверное, он был слишком занят тем, что учился драться. Есть ли в стае Джесси Галлиард?»

Люси на минуту задумалась.

«Да. Молодая люпус по кличке Под ногами».

«Прекрасный образ, - засмеялся Малкольм, - Держу пари, что с ней произошло что-то забавное во время ее Обряда перехода.»

Люси хлопнула рукой по столу.

«Хороший вопрос, знатоки. А как насчет молодости Галлиарда и Обряда перехода? Что должно произойти, чтобы превратить их в таких же идеальных галлиардов, как вы?»

Малькольм вежливо ей улыбнулся, но Самир поморщился.

Галлиарды как волчата

«Я не знаю, кто назвал себя “идеальным”, но отвечу на вопрос. Конечно, даже после Первого изменения зависит от породы, какая молодость у Галлиарда.»

«Галлиарды хомиды из тех кто помнит много всякого. Цитаты из фильмов, тексты песен, что люди говорят и почему. Они, как правило, остаются доверенными лицами - до тех пор, пока проклятие не вступит в силу. Чаще всего мы испытываем облегчение, узнав, что мы оборотни, просто потому, что приятно осознавать, что не наша вина в том, что наши друзья внезапно начали нас избегать. Как только хомид Галлиард начинает проходить обучение в качестве Гару, мы склонны довольно глубоко вникать в самые экзотические легенды, которые только можем найти. Мне неприятно это признавать, но, как говорит Малкольм, выходцу из современной культуры, которая постоянно бомбардирует нас образами и информацией, легко пресытиться. Но знание - или, по крайней мере, вера - в то, что эти истории действительно произошли, делает их гораздо более захватывающими. Хомид Галлиард может всю ночь не давать спать своему дядей, спрашивая: “А что случилось потом?”»

«А Галлиард люпус, с другой стороны…»

«Минус десять очков, Малькольм, - простонала Люси.

«Простите. У диких Галлиардов тоже отличная память до Изменения. Они помнят, куда уходят стада в поисках безопасности, где находятся опасные участки леса, в какое время года разливается ручей и так далее. Как и в стаях Гару, они обычно не альфы, но являются отличными бетами. Не лучшие тактики или воины, но умеют держать остальных в узде, когда в этом есть смысл. Как только волкорожденные Лунные танцоры впервые меняются, они, как правило, очень быстро учатся. Есть что-то в естественной склонности Галлиарда к памяти и рассказыванию историй, что также помогает примирить волчье сердце и человеческий разум...»

«А?»

«Простите. Краткое объяснение: животный инстинкт и человеческий анализ часто противоречат друг другу. Примирить их сложно для любого из нас, но, на мой взгляд, особенно для люпусов. Но, похоже, Галлиардам это дается легче, вероятно, потому, что понятие историй и извлечения уроков из прошлого для них уже естественно.»

«И еще у нас есть метисы. Думаю, у мулов есть одно большое преимущество - они с первого дня являются частью общества Гару. Независимо от того, относятся ли к ним как к дерьму или нет, они всю жизнь слышат эти истории, поэтому, когда приходит их Первое изменение, они на два шага впереди Галлиардов других пород, - он сделал паузу, чтобы отпить воды, а затем поднял палец, - Мне просто пришло в голову, что многие метисы галлиарды, которых я видел, включают в свои рассказы много самоуничижительного юмора. Часто это связано с их особенностями. Когда-то знал метиса Галлиарда, который был слеп. Он мог нормально передвигаться - другие его чувства были пугающе обостренными - но он мог споткнуться о людей или врезаться в деревья во время рассказов, если это было забавно. Вроде того.»

Он посмотрел на Самира.

«Понимаешь, о чем я?»

Самир кивнул.

«Да, я тоже это видел. Встретил в Египте метиса по имени Возвышенная Гайи. У нее была аллергия на серебро - я имею в виду, действительно аллергия. У нее начинается крапивница, если она подойдет слишком близко, у нее загорятся глаза и тому подобное. Она использовала это, чтобы посмеяться над любым крутым парнем, который войдет в ее септ с клайвом или серебряными пулями - типа: “Ты что, долбанулся?” При всем при этом, она была Стражем врат.»

«Метис - Страж врат?» - Малькольм покачал головой.

Люси и Самир впились в него взглядом.

«И?» - сказали они хором.

«Думаю, ничего. Это хорошо. В любом случае, что же характерно для всех молодых Галлиардов? Хорошая память?»

«Верно, - сказал Самир, - Ну и конечно, уважение к истории, интерес к рассказам».

«Язык, - сказала Люси. Два других оборотня повернулись к ней, - Извините, продолжайте.»

«Нет, ты права, - сказал Самир, - Большинство Галлиардов люпусов и метисов, кажется, довольно быстро изучают человеческие языки, и я редко встречал хомидов, говорящих только на одном языке. На скольких ты разговариваешь, Малькольм?»

«Ты первый.»

Самир задумался.

«Четыре. Английский, испанский, арабский и язык Гару ».

Малькольм нахмурился.

«Язык Гару не считается, это инстинктивное. Мы все можем на нем общаться».

«Но не так хорошо».

«Да, хорошо, это правда, - признал Теневой владыка, - И не для того, чтобы хвастаться, но Лунные танцоры легко это понимают. Вероятно, потому, что многие хорошие истории рассказываются на языке Гару, поэтому нам нужно изучить нюансы, чтобы рассказать их правильн.»

Люси пихнула Малькольма в руку.

«Так сколько языков, Малькольм?»

Малькольм покраснел.

«Два, и то бегло. Английский и французский. Хотя я могу обойтись и без многих других.»

Обряд перехода

Самир усмехнулся.

«Похоже, ты не так часто бываешь здесь, как я слышал.»

Малькольм почесал висок средним пальцем.

«Так или иначе, эти детеныши с хорошей памятью, языковыми навыками и нюхом на новости проходят серьезную подготовку. Я обнаружил, что нас не учат *как* рассказывать истории. Этому трудно научить, и, кроме того, у каждого Лунного танцора есть свой собственный стиль. Мой совсем не такой, как у моего дяди. Нас учат тому, как важно это делать, и причины этой важности разные.»

«И мы их уже слышали - вставила Люси, - А как же Обряд перехода?»

Оба Галлиарда заговорили одновременно, и Люси подняла руки.

«Хэ-эй! Самир?»

«Спасибо, - сказал он, мило улыбаясь. - Наши Обряды перехода различаются в зависимости от племени, конечно, но большую часть времени они включают в себя рассказывание или пересказ истории. Иногда нам приходится искать историю, извлекая ее из духа или другого оборотня. В других случаях, нам нужно самим придумать историю. Хотя обычно это соответствует тому, чему учит нас наставник.»

«Да, обычно так, - проворчал Малкольм, - Если только твой наставник не подлый ублюдок, каким был мой. Мой Обряд перехода был забавным. Он отправил меня в лес, а затем использовал дар, чтобы вызвать тварь Вирма. Я точно знал, что означает этот вой, и вот я там, посреди ночи в лесу, жду, когда упомянутая тварь Вирма набросится на меня.»

Самир нахмурился.

«Какой, черт возьми, в этом был смысл?»

«Мне потребовалось много времени, чтобы понять это, но я думаю, что это была проверка моего мужества и моей способности адаптироваться к изменчивой ситуации. Что, если подумать, важно для любого Гару, но еще более важно для Лунного танцора. Мы не можем позволить себе потерять голову, как бы плохо ни было, потому что именно к нам другие Гару обращаются за поддержкой и вдохновением, - Он опустил глаза, - Я думаю, что все сделал правильно, потому что прошел Обряд и все такое, но по сей день я сомневаюсь в мудрости вызова моего наставника. Что, если он вызвал что-то действительно ужасное, что-то, с чем я не мог справиться?»

Люси похлопала Малькольма по плечу.

«Я уверена, что он знал, что делает.»

Малкольм поднял глаза и снова собрался с духом.

«Да, наверное. Но, как сказал Самир, это не типично для наших посвящений. Это обычно включает в себя проверку хитрости, памяти и мастерства. Иногда дипломатия, иногда борьба. Все

зависит от племени. Но мы все должны потом рассказать эту историю и сделать так, чтобы она звучала хорошо.»

Другой Гару согласно кивнул.

Жизненный цикл

«Однако после Обряда перехода, - сказал Самир, - присоединяемся мы к стае или нет, желание вспомнить и пересказать, вероятно, является нашей самой определяющей характеристикой. И наша склонность много говорить и отклоняться от темы.»

«На самом деле вы, ребята, не так уж и плохи, - сказала Люси, - Мне пришлось надавить на вас всего пару раз».

«Ну, мы же "*идеальные*" Галлиарды, верно? В любом случае, когда Галлиарды взрослеют, мы начинаем видеть закономерности, понимать, как истории сочетаются друг с другом - главы, действия, кульминация, развязка, что угодно. Жить в обществе Гару лучше, чем несколько дипломов в области театра, письма и всего остального, потому что рассказывание историй - это часть нашего наследия, а наше наследие - живон и дышащее.»

«Знаешь, я недавно сказал именно это, - напомнил ему Малкольм, - Помнишь, что ты говорил о вещах с точки зрения истории? Галлиард может спросить себя: "Где я нахожусь с точки зрения начала и конца этого вопроса? Если бы я рассказывал эту историю на вече, что было бы дальше?" Да, это своего рода обратный способ размышления о проблеме, но чаще всего он работает».

Он прочистил горло и сделал глоток воды.

«Проблема, конечно же, в потере связи с реальностью».

Самир энергично кивнул.

«Было бы здорово, не будь это правдой. Самая большая проблема многих Галлиардов в том, что они полностью забывают, что они не герои кино. Они думают, что хорошо продуманный план должен выполняться без сучка и задоринки, что их враги должны вести себя последовательно, и что "поддерживающий состав" , такой как Родня, должен быть готов поддерживать их, несмотря ни на что. Реальная жизнь иногда становится для нас большим разочарованием. Я видел много испытаний за ранг, построенных вокруг решения реальной проблемы, а не истории о старой.»

«Ранговые испытания для Галлиардов могут быть довольно оригинальными, это точно. Они и должны быть такими, - Малькольм выдавил улыбку, - Потому что мы знаем обо всех старых. Это одна из причин, по которой Галлиарды часто считают приемлемым бросить вызов Гару других покровительств; это своего рода гарантия, что мы не сможем просто погрузиться в нашу сокровищницу историй и придумаем, как решить проблему.»

Люси вмешалась.

«А что в этом плохого? Что такого особенного в использовании прошлого для решения дилемм настоящего? Я думаю, что именно для этого и существуют Галлиарды.»

Оба Лунных Танцора заговорили одновременно. Малькольм извинился и жестом просил Самира продолжить.

«Ну, - начал Самир, - в этом нет ничего плохого, как такового. Но помните, что я говорил о реальном мире? Истории прошлого совершенствовались веками или даже месяцами, а это значит, что иногда они слишком идеальны. Неровности - все эти досадные мелкие детали и неудачи, которые случаются при решении проблем, замалчиваются. Галлиардам часто полезно сталкиваться с этими проблемами. Вот почему я стараюсь подчеркивать, что рассказываемые мной истории - это истории, а не реалистичные изображения событий. Черт возьми, причина, по которой я могу говорить до восхода солнца, заключается не в том, что я запутался в собственном списке покупок, а в том, что я знаю достаточно историй для этого. Но это результат практики, поэтому наши проблемы во многом связаны со спонтанностью и адаптацией. Вероятно, это то, что хотел донести твой наставник, Малькольм, хоть я и считаю, что он выбрал чертовски причудливый способ для этого.»

Малькольм задумчиво кивнул.

«Вообще-то я тоже бросил ему вызов на звание Фостерна. Не знаю почему, уже после моего Обряда перехода. Может быть, я хотел доказать, что я не такой дерьмоед, как он думал, - Он прервался и огляделся. В лесу темнело, и воздух похолодел. Он снова натянул рубашку, - Он послал меня в септ Потомков Фенрира и сказал мне сочинить о нем песню славы. Ни разу не упомянул, что у него была особая репутация среди тамошних Гару, что они его ненавидели и что знали, чьим протеже я был.»

«Да, у меня был похожий опыт, если не хуже, - сказал Самир, - Я бросил вызов Филодоксу на деле. Он заставил меня разгадать загадку - к тому же чертовски сложную - и на ходу заставил объяснять мои рассуждения. Если бы я не смог сослаться на историю столетней давности в качестве основы для принятия решения, он бы не принял ответ.»

«Так значит все дело в наследии, будь то воспоминание о прошлом или взгляд в будущее, - тихо сказала Люси. Все трое откинулись в сумраке сумерек и огляделись, прислушиваясь к слабым звукам септы, готовящейся к вече. У них оставалось мало времени, - А как насчет Умбры? Конечно же, вам, ребята, есть место в духовных мирах.»

Галлиарды и духи

«Конечно, есть, - ответил Самир, - Некоторые галлиарды там чувствуют себя лучше, чем другие. Когда я езжу в Египет, мне всегда неприятно, потому что во многих местах опасно совершать шаг за грань. Мне нравится находиться в мире духов - помимо того факта, который это оттачивает вашу способность описывать вещи всеми чувствами, вы можете получить некоторые возможности в разговоре с духами, которые вы никогда бы не получили иначе. Конечно, для этого должна быть возможность поговорить с ними, что иногда бывает болезненно.»

«Духи-предки обычно готовы разговаривать, - Малькольм прикрыл рот, заметив проблеск боли на лице Самира, - Вот дерьмо, извини. Я совершенно забыл, что ты…»

«Все нормально. Отсутствие возможности разговаривать с нашими предками означает, что мое племя помнит свою историю другими способами. Сочинения, танцы, такие как Пакив Сватура, о которых ты упомянул, и тому подобное. Каково тебе разговаривать с духами-предками?!

Малькольм задумался.

«Иногда это... сбивает с толку. У них совсем другой взгляд на вещи, чем у нас. Они не говорят с многолетним опытом, которого вы ожидаете; это больше похоже на то, что они застревают в собственном сознании и не узнают ничего кроме того, что знали при жизни. Некоторые из них более понятны, чем другие, а некоторые более полезны, но я думаю, что это важная часть продолжающейся битвы Галлиардов за сохранение наследия, чтобы иметь возможность интерпретировать то, что говорит и хочет предок. Это означает изучение истории. Думаю, нельзя просто взять и уйти от этой части. Чем больше вы знаете о контексте, тем больше смысла в старых историях.»

Галлиарды и Родня

«А как насчет нашего наследия сейчас? Наш людские и волчьи родичи? Думаете, это часть вашей работы? Вы, ребята, чувствуете, что несете за них ответственность?»

«Мы все несем ответственность за наших родичей, Люси, - Малькольм встал, чтобы потянуться, - Но да, я понимаю твой вопрос. С нашими человеческими родичами - с человечеством в целом - у нас есть серьезные проблемы. Мы не такие, как Рагабаш, которому Проклятие лишь немного мешает. Мы всего лишь на ступеньку ниже Аруна с точки зрения чистой Ярости, а это значит, что мы ограничены в том, что можем делать. Многие из нас, которые выбирают настоящую профессию в человеческом мире, пытаются в некотором роде быть исполнителями. Актерам, певцам и артистам разрешена определенная эксцентричность, а исполнение держит нас в стороне от нашей аудитории - мы можем выражать себя, не взаимодействуя, поэтому мы не пугаем людей.»

«С родичами, которые не боятся нас инстинктивно, все немного иначе. Галлиарды больше склонны к моногамным отношениям, чем другие покровительства…»

«Не знаю, где ты был, друг, - Самир тоже стоял, вытянув ноги, как бегун, - Многие Галлиарды, которых я видел, настоящие шлюхи. Включая меня. Но, честно говоря, дело не в сексе, а в страсти. Мы это делаем, потому что нам слишком нравится общение, чтобы оставаться моногамными.»

Малькольм пожал плечами.

«Окей. Я думаю, что некоторые Галлиарды остаются с одним партнером именно из-за этой страсти - они находят кого-то, с кем им по-настоящему интересно, и это для нас большая удача. Я также хотел бы напомнить тебе, что ты бродяга, так что у тебя может быть другой взгляд на подобные вещи.»

«А что же ты?»

«Не бродяга. Не по природе. У меня довольно конкретная миссия.»

Самир склонил голову.

«Например?»

Люси встала.

«Эээ, ребята? Вызов? Галлиарды? Помните? Нам нужно подвести итог. Вече вот-вот начнется.»

Малькольм посмотрел на Люси, а затем снова на Самира.

«Не знаю, я действительно не могу придраться к большинству из того, что он сказал. Я не то, чтобы согласен со всем этим, но...»

«Ага, - кивнул Самир, - Буду рад разделить обязанности сегодня вечером, если ты проявишь сговорчивость. Я имею в виду, что в курсе, что тебя просили быть Сказителем за оказанные услуги, так что, если это так…"

Малькольм виновато рассмеялся.

«О, я соврал об этом. Меня попросили, но лишь потому, что я был гостем и приехал сюда первым. Но готов поделиться вместе с тобой историями, если старейшины не возражают.»

Люси кивнула.

«Они не будут против. Я замолвлю за вас слово. Нам, Галлиардам, нужно держаться вместе,» - она обратилась в форму люпус и понеслась рысью в лес, когда Вой призыва зазвучал над септом.

Самир посмотрел на Малькольма.

«Ты знал, что она была...»

«Галлиардом? Нет, я думал, что она Новолуние, - Малькольм смотрел, как волк исчезает за деревьями, - Вот это да. Вот это дипломатия.»

Он покачал головой и посмотрел на восходящую горбатую луну и медленно принял форму люпус. Самир последовал его примеру.

«Наперегонки», - сказал Самир, высунув язык.

«Хорошая попытка, - ответил Малкольм, - Давай поторопимся, прежде чем *она* займет мместо Сказителя.».

Оба Лунных танцора устремились к кострам. Сегодня вечером нужно было рассказать истории, и многие оборотни ждали, чтобы их услышать.

Рассказывая истории

Игра за Галлиарда ставит перед игроками и Рассказчиком уникальные задачи. Некоторые игроки могут быть напуганы задачей Галлиарда рассказывать истории группе. Другие могут нервничать из-за возложенной на них ответственности - если они плохо представляют стаю, стая может потерять почет, но если Галлиард лжет, он рискует своей личной честью. Точно так же, какое значение Рассказчик должен придавать изложению истории игроком, особенно если Черты персонажа указывают на более высокие покащатели, чем может продемонстрировать игрок? Этот раздел пытается ответить на эти и другие вопросы.

Пусть шоу продолжается!

Возможности

Все покровительства многогранны, и Галлиарды не исключение. В то время как обычный стереотип покровительства Горбатой луны - это "хранитель знаний" или "бард", существует много других возможностей.

Одно из первых решений, которое игрок может принять, чтобы индивидуализировать своего персонажа Галлиарда, - это то, родился ли этот персонаж под растущей или убывающей луной. Галлиарды растущей луны вдохновляют своих товарищей по стае обещаниями наград и побед, в то время как Галлиарды убывающей луны направляют своих товарищей, пугая их рассказами о поражении. Кроме того, Галлиарды убывающей луны с гораздо большей вероятностью будут использовать свои способности (и Дары) для манипулирования своими собратьями Гару, вызывая эмоции, необходимые для достижения желаемого результата. Галлиарды любой из этих групп могут быть откровенно макиавеллистскими, при необходимости - для успешного завершения саги могут потребоваться методы, которые в краткосрочной перспективе причиняют страдания (или даже потерю Почета).

Игроку за Галлиарда следует учитывать с самого начала отношения персонажа с его наследием. Лунные танцоры - хранители устной истории и знаний в обществе, которое передает почти всю свою мудрость таким образом. Это означает, что независимо от племени или породы, Галлиарды не могут избежать песен прошлого. То, как Гару думает об этом, должно быть определяющим моментом в его личности.

Ниже приведены шесть “архетипов” Лунных танцоров, а также заметки о том, как они меняются, когда воплощаются в Галлиарде прибывающей или убывающей луны.

Историк

Вероятно, один из самых важных и устойчивых архетипических представлений о Галлиарде, историк также является Хранителем знаний. Он может больше сосредоточиться на изучении и сборе историй прошлого, чем на их рассказывании, или может чувствовать, что истории настолько полезны, насколько их делает рассказчик. Историк может быть традиционалистом, рассказывающим истории на языке Гару точно так же, как они были сотни лет назад, или он может вместо этого решить модернизировать их, перенеся их окружение в города, связав их с событиями в истории человечества на благо хомидов Гару (которые, в конце концов, составляют большую часть Нации Гару). Стеклоход, создающий компьютерно-анимированные версии своих любимых историй, воплощает этот архетип так же, как и традиционалистский бард Фианна, рассказывающий истории у огня.

Историк может искать легенды, путешествуя по Умбре, консультируясь со старейшиной Гару, путешествуя по миру в поисках забытых знаний или путешествуя со стаей и открывая легенды завтрашнего дня. Она может искать старые пророчества, знак или упущенную из виду деталь, которые могли бы выиграть войну против Вирма. Однако историк не часто создает свои собственные истории; вместо этого он оттачивает свои навыки вспоминания или представления произведений, созданных и переданных его предками.

Историк растущей луны очень уважает подлинность старых историй и старается представить их как можно правдивее. Убывающая луна рассматривает легенды как средство для достижения цели, а это значит, что изменение детали здесь и там никому не повредит.

Манипулятор

Галлиарды преуспевают в угадывании эмоций других и управлении ими. Когда имеешь дело с такими страстными существами, как оборотни, возможность успешно вызвать у товарищей то или иное чувство - мощный инструмент. Манипулятор превосходен в такого рода «руководстве», и его самое большое оружие - это способность слушать, а не говорить. Узнавая секреты, склонности и подробности о других, он узнает, на какие кнопки нажимать, чтобы вызвать реакцию и подпитать эмоции других. Он учится рисовать своих врагов правильной кистью, чтобы союзники делали его работу за него.

Однако манипулятор не обязательно является коварным ублюдком. Тот же архетип применим к тем Галлиардам, которые выбирают быть дипломатами и советниками. Умение читать эмоции позволяет Галлиарду помогать в общении, а это означает, что эти Лунные танцоры становятся превосходными переводчиками между племенами и породами. Они также обычно говорят от имени своей стаи, даже если технически не являются их альфой. А когда жертву накрывает тень Харано, манипулятор может мягко вернуть оборотня в бой. «Изощенность» - вот девиз этого Гару.

Манипуляторов не столько заботят легенды и наследие Нации Гару в целом, сколько история одного конкретного предмета. Они изучают историю племен, потому что это позволяет им знать, как играть с другими Гару. Изучение историй о величайших победах или самых смутных неудачах племенного героя может помочь галлиарду снискать расположение. Дитя Гайи, которое помогает Аруну справиться со своим гневом, является таким же манипулятором, как и эмиссар Теневых владык, пытающийся натравить один септ на другой.

Манипуляторы растущей луны используют свое понимание психики других, чтобы помочь им и сгладить разногласия между сторонами. Однако убывающие луны этого архетипа - это разновидности Галлиардов, которые снискали себе репутацию либо опытных дипломатов, либо настоящих лжецов.

Подстрекатель толпы

Рагабаши могут добавить юмора, а Арун должен вести их в бой, но Галлиард высоко поднимает знамя и выкрикивает боевой клич, воодушевляя всех вокруг себя. Подстрекатель толпы подобен манипулятору, но не столько пытается направлять эмоции, сколько вдохновлять их. Из архетипов Галлиардов наиболее вероятно, что именно подстрекатель толпы ведет стаю - он все равно не может не привлекать к себе внимания, а его личность притягательна и заразительна. Однако это не всегда хорошо - жестокий или брутальный подстрекатель толпы может привить стае такие же наклонности. Подстрекатели толпы - это сгустки энергии, и они чрезвычайно активны. Этот тип Галлиарда вызвется добровольно вести свою стаю на опасное дело, а затем



заставит их так воодушевиться важностью миссии, что они забудут об опасности

Однако подстрекатель толпы может быть как активистом, так и знаменосцем. Если он видит что-то внутри Нации Гару, что нуждается в изменении, этот Галлиард воспринимает это как личное дело. Серебряный клык из лагеря Возрождения мог бы воплотить этот архетип... как и Красный воготь, призывающий к возвращению Владычества. Подстрекатели толпы любят захватывающие истории, будь то истории о недавних победах над Вирмом или классические легенды об эпических битвах.

Подстрекатель толпы, рожденный под растущей луной, является ярким примером воина для Гайи. Он берет свою страсть к жизни вместе с преданностью своему делу и бежит вместе с ними, увлекая всех вокруг в свой вихрь страсти. Однако подстрекатель толпы под убывающей луной разжигает огонь ярости до предела и вовлекает своих товарищей по стае в кровавые битвы, где никому не позволят даже мечтать о пощаде.

Художник

Не все Галлиарды изглагают истории, рассказывая их в буквальном смысле. Так же многие читают стихи, поют песни или выражают свою музу сложным воем. Некоторые выбирают еще более долговечные формы артистизма; картины, скульптуры, даже фетиши. Для этих Галлиардов креативность, связанная с повествованием, перевешивает содержащийся в ней урок (хотя немногие артисты признают, что они так думают) - излагание истории - это шанс художника проявить себя как исполнителя.

Слово «застенчивый» не часто ассоциируется с Лунными танцорами, но некоторые художники действительно боятся внимания. Именно такие Галлиарды сочиняют прекрасные стихи, рисуют или прописывают изображения подвигов своей стаи и иным образом создают искусство, не требующее спонтанности и способности мыслить на ходу, как это требуется при рассказывании историй на вече. Этим Гару очень трудно согласовать свою задачу как хранителей наследия со своими творческими побуждениями - они хотят представить свои собственные работы, а не пересказывать те же истории, которые их аудитория слышала десятилетиями. Другие только счастливы переосмыслить прошлое, но они совсем не традиционалисты. Может быть, история о Владычестве станет хорошей постановкой? Может быть, историю Войны Гнева лучше всего выразить песней в жанре хэви-метал? Независимо от того, в какой среде работает художник, он должен ставить свой индивидуальный отпечаток на все свои усилия. Будь то уличный музыкант Костегрыз или Безмолвный странник, который рисует фрески на стенах во время путешествия, художник негодует, когда ему говорят, как выполнить задание, данное ему Гайей.

Художники растущей луны буйны и энергичны. Они часто работают в нескольких разных средах и всегда готовы попробовать новый метод выражения. С другой стороны, убывающие луны обычно угрюмы и высокомерны, полагая, что их методы самые лучшие. Они олицетворяют архетип замученного художника и сосредотачиваются на боли мира как на своем источнике вдохновения.

Пророк

Теурги могут быть провидцами, но из Галлиардов получаются лучшие пророки. Язык пророчества определяет его толкование, и Галлиарды, естественно, являются мастерами речей. Пророк может быть, а может и не быть провидцем. Если да, то он до упора играет своими способностями оракула, поглощая внимание, достойное современного дельфийского оракула. Если нет, то он делает предсказания, основанные на наиболее вероятных (или наиболее желательных) исходах, формулирует их в самых красивых (и расплывчатых) терминах и упорно работает, чтобы убедиться, что его видения сбываются. Пророк понимает полезность судьбы — если чему-то суждено было случиться, с него снимается некоторая ответственность. В конце концов, оборотня, которому суждено породить метиса, нельзя винить за его неосторожность, верно?

Пророчество играет большую роль в истории Гару, и любой Галлиард, исследующий эту историю, обнаружит, что войны велись и выигрывались из-за интерпретации небольшого фрагмента предсказания. Быть пророком - опасная игра. Пророка, как кто-то однажды сказал, никогда не приветствуют в его собственной стране, - но некоторые Галлиарды считают, что их призвание - будущее, а не прошлое. Тем не менее, изучение старых сказаний по-прежнему важно, хотя бы по той причине, что поступки предков Гару вполне могут определить его собственную судьбу. Поэтому Пророки обращают пристальное внимание на Гару с сильной родословной и связью со своими предками - судьба ожидает великих свершений от таких оборотней.

По мере приближения Апокалипсиса пророчества появляются с большой регулярностью (что не редкость для любой культуры с навязчивыми идеями Армагеддона). Пророков Гару часто призывают интерпретировать, прояснять, перефразировать, подделывать или даже создавать знамения и предсказания, и Галлиарды преуспевают во всех этих делах. В то время как Красные когти исторически были известны как провидцы, Потомки, проповедующие рассказы о Рагнароке или Уктена, которые предвидят пробуждение великих Бейнов, занимает столь же прочное место в архетипе пророка.

Пророки растущей луны пытаются дать надежду своим борющимся товарищам, напоминая им, что пророчества редко имеют смысл до тех пор, пока они не сбываются (что означает, что даже самое мрачное предзнаменование может иметь серебряную середину). Пророки, рожденные под убывающей луной, - худшие предсказатели гибели... но это не значит, что их предсказания не сбываются.

Учитель

Всем покровительствам есть чему поучить, но Лунные танцоры, пожалуй, лучшие в этом. В конце концов, они могут учить притчами и примером почти инстинктивно или, если ученик этого требует, фактически садиться и наставлять более непосредственно. В то время как большинство щенков проводят время с Филодоксом, изучая Литанию и другие основы существования Гару, именно символизм и загадки, преподанные Галлиардами, помогут им *запомнить* эти важные вещи.

Наследие Гару имеет первостепенное значение для учителя. Он должен знать, чему щенков всех покровительств и пород традиционно обучают и с какими проблемами они могут столкнуться, чтобы он мог лучше их подготовить. Его уроки должны иметь прямое практическое применение - нет времени на ненужную учебу. Эти Галлиарды могут помочь молодым Гару найти свое собственное место в своем племени и помочь им решить, какие виды обрядов и Даров, как оборотни, они хотят изучить, и как лучше всего использовать эти способности, когда они будут предоставлены.

Конечно, методы обучения сильно различаются. Галлиард люпус может обучать щенков посредством имитационных сражений и игр, в то время как хомид может использовать сократовские методы обучения. Тема, конечно же, не ограничивается сверхъестественным. Черная фурия, преподающая курс самообороны для женщин, является таким же учителем, как и Вендиго, обучающий детенышей наилучшему использованию Обряда очищения.

Учитель растущей луны следит за тем, чтобы его ученики понимали уроки и их полезность, и уделяет время любым «поздно расцветающим», чтобы убедиться, что они не остались позади. Учитель убывающей луны управляет более суровым нравом, так сказать, и любой, кто не может оценить его методы, остается позади - если они не могут преуспеть в контролируемой среде, как они будут справляться с реальным миром?

Центральная сцена

Игра за Галлиарда означает, что иногда вы должны быть в центре внимания. Некоторые игроки выбирают покровительство Галлиарда для своих персонажей именно потому, что оно дает им время быть в центре внимания. Некоторым нужна небольшая помощь, чтобы справиться с проблемами игры за Лунных танцоров.

Практические проблемы

Для тех игроков, которые никогда не выходили на сцену, простая перспектива рассказать историю на глазах у других может быть устрашающей. Рассказывать истории от лица персонажей - непростая задача для любого Рассказчика или игрока. Далее следует несколько простых вещей, о которых следует помнить, рассказывая истории.

Во-первых, говорите громче. Многие люди бормочут, когда нервничают. Произносите слова достаточно громко, чтобы все за столом (или где там еще) могли вас услышать.

Поддерживайте контакт со своей аудиторией. Посмотрите на других игроков и Рассказчика. Зрительный контакт необязателен (это вызывает у некоторых людей смех), но не опускайте глаза во время рассказа. Точно так же, держите свое внимание. Актеров часто учат выбирать фиксированную точку в аудитории и говорить с этой точкой при подаче истории или монолога. Это может быть полезным способом удержать взгляд, но не позволять ему блуждать (что может сделать ваш рассказ бессвязным).

Если вы встаете, чтобы «разыграть» историю (что, честно говоря, не требует никаких правил Театра Мысленного Взора), помните, что ваш персонаж, вероятно, не сидит на одном месте. Сидит ли он на камне или пне, рассказывая историю, или он ходит вокруг костра, касаясь своей аудитории или иным образом взаимодействуя с ней? В любом случае, рассказать увлекательную историю можно.

И наконец, хотя историю не нужно репетировать, неплохо знать, к чему она приведет. Не распыляйтесь: придерживайтесь сюжетной линии и не отклоняйтесь от темы (чтобы старейшины септов в форме Рассказчика не прервали ваш рассказ).

Персонаж как рассказчик

Хотя вставать перед людьми, чтобы выступить, может быть достаточно сложной задачей, важно не забывать оставаться в образе, даже если это может быть сложно. Рассказывая истории в роли персонажа, помните следующее:

● **Оставайтесь в образе.** Это означает, что вы знаете только то, что знает персонаж. Подумайте о своем персонаже и его предубеждениях, его личных интересах и прошлом опыте и используйте это, чтобы раскрасить историю. Представьте себе историю о несостоявшемся митинге за мир, которую рассказывает демонстрант. Чем это может отличаться от той же истории, рассказанной враждебным полицейским из отделения ОМОН?

Однако, помимо повседневных задач, не забывайте отыгрывать своим персонажем. Время от времени переходите в вид от третьего лица и рассказывайте о любых действиях вашего персонажа. Вовлекает ли он своих товарищей по стае, чтобы проиллюстрировать драматические моменты? Он танцует или меняет форму во время истории? Есть ли какие-то ключевые фразы, которые он не использует?

● **Не декламируйте.** Может возникнуть соблазн, особенно у игроков, которые не умеют играть «на месте», заранее записать свои истории и прочитать их вслух. Не делайте этого. Слишком легко впасть в монотонность, и, кроме того, если вы не можете смотреть на свою аудиторию, о не сможете играть для них. Если вы действительно чувствуете себя неуютно, рассказывая импровизированную историю, вы можете подумать о репетиции истории заранее (просто подумайте об этом, как о том, чтобы рассказать шутку или анекдот своим друзьям). Или, если действительно чувствуете, что ваши навыки писателя намного превосходят ваши способности актера, напишите отчет о вашем персонаже, рассказывающем историю, и сделайте копии для игроков или отправьте его по электронной почте труппе, чтобы они могли прочитать его в свое свободное время.

● **Вовлекайте других игроков.** Даже если это просто означает, что вы похлопываете их по плечу и говорите: «Кровавая челюсть спрыгнул со скалы, выкрикивая боевой клич и размахивая копьем», тот факт, что вы помните вклад каждого из других персонажей в создание истории значит для них многое. К тому же, это очень соответствует цели Галлиардов в стае - персонаж существует для того, чтобы заставить их почувствовать себя частью своего наследия Гару, поднять настроение своей стае и септу. Если рассказ будет сухим и отчужденным, игроки забудут, что история про них (или их персонажей, во всяком случае). Другой способ вовлечь остальных, конечно же, - сделать это напрямую и позволить им рассказать часть истории: «Конечно, из-за моей позиции на поле я не мог так хорошо разглядеть стаю Танцоров черной спирали как Клыки кусающие словно холод. Клыки, расскажите, пожалуйста, как выглядели монстры?»

● **Будьте оригинальны.** Не все Галлиарды рассказывают истории «по старинке». Некоторые используют музыку, поэзию, графический дизайн, скульптуру или краски, чтобы выразить себя. Если вы одарены в такой области, возможно, стоит создать персонажа с похожими навыками, чтобы вы могли показать себя. И даже если вы никогда не работали краской по холсту, вы все равно можете описать шедевр, который создает ваш персонаж.

Динамика стаи

Все вышеописанное хорошо для коротких хроник, когда персонаж рассказывает истории на вече, но как насчет (гораздо более частых) случаев, когда его отправляют на миссии? У каждого из покровительств есть своя уникальная роль в стае, и поначалу бывает сложно понять и оценить Галлиардов.

Как было сказано ранее в этой главе, Галлиарду нужно уметь вдохновлять стаю. Это может означать доведение их до бешенства (в прямом или переносном смысле) перед битвой или уговоры, когда ситуация становится слишком напряженной. «Вдохновение» не обязательно означает «добрые чувства». Галлиард может счесть необходимым (или, возможно, просто целесообразным) когда-нибудь довести своих товарищей по стае до отчаяния, страха или даже ненависти, особенно если Галлиард родился под убывающей луной.

Как Галлиард вызывает эмоции? Байки - это один из способов: правильная история, должным образом связанная с поставленной задачей, может поднять каждому настроение или сделать их смертельно серьезными. Точно так же Галлиард, который играет на легко переносном инструменте (например, на губной гармошке), может обеспечить музыкальный фон для ситуации, хотя, если вы на самом деле не играете на инструменте, вам может потребоваться время от времени напоминать людям, что ваш персонаж играет определенную песню или в каком-то жанре музыки.

Галлиард также часто является дипломатом, особенно с другими Гару (трудно быть дипломатом для людей с высоким уровнем Ярости, хотя некоторые Галлиарды справляются с этим). Это означает, что Галлиард иногда проводит представления своей стаи, даже если он не альфа стаи. Это требует, чтобы Галлиард знал каждого из своих товарищей по стае по имени (по крайней мере, настоящему имени), племени, покровительству и рангу. Поэтому игроку, вероятно, следует записать эту информацию.

На самом деле, делать заметки - это хорошая привычка для любого игрока за Галлиарда просто потому, что его работа - собирать и передавать информацию в конце миссии (или, как правило, в конце истории). Арун может возглавлять стаю, а Филодокс интерпретирует старые законы, но Галлиард - это оборотень, который напрямую участвует в продолжающейся истории, являющейся наследием стаи. Это означает, что он должен приукрашать эту историю по мере необходимости и представить ее для одобрения на вече, что, в свою очередь, означает, что Галлиард имеет определен-

ную форму контроля над будущим стаи, поскольку он влияет на то, сколько Почета получают участники. Это может привести недобросовестных Галлиардов к изощренному запугиванию и шантажу - в конце концов, одна дополнительная фраза в ходе вече может позволить данному Гару получить достаточно Почета, чтобы бросить вызов на получение нового ранга. Это означает, что Галлиард - не тот оборотень, которого стои злить. С другой стороны, злоупотребление таким поведением может привести к тому, что другие члены стаи начнут действовать своими собственными уникальными методами, начиная от шалостей и заканчивая прямыми вызовами.

Миссии

Конечно, не все (и даже не большинство) Галлиарды рассматривают свой пост как средство манипулирования своими товарищами по стае. «Каждая стая обретет свое Искание», - по крайней мере, так говорится в Пророчестве Феникса. Эти несколько слов - пища и вода для Галлиарда. С того момента, как он услышит эту часть Пророчества и будет связан со стаей, он постоянно ищет признаки миссии своей стаи. В конце концов, если он может просто определить, что влечет за собой миссия, то разумеется, он сможет найти свой путь до его конца (или, по крайней мере, следующего шага). Проблема, конечно, в том, что, когда кто-то ищет знаки, он неизбежно находит их и мало обращает внимания на их достоверность. Галлиард может построить искусную фантазию о своей версии миссии стаи (о которой он может рассказывать своим товарищам по стае целыми днями или может держать при себе, сохраняя историю для увековечивания в Серебряных хрониках)… а затем обнаружить, что фактическая миссия стаи не имеет ничего общего с историей, которую он придумал.

Выполняя задание или миссию, Галлиард обычно сосредотачивается на поставленной задаче. Теурги могут отвлекаться на духов и загадки по пути, Полнолуния заняты головной болью лидерства, но Лунные танцоры хотят, чтобы миссия (и, следовательно, история) завершились успешно. Эта функция покровительства на самом деле тесно связана с ролью Галлиардов в подбадривании стаи - они становятся мотиваторами, ответственными за то, чтобы стая снова продвигалась вперед после неудачи. Если стая заходит в тупик из-за какой-то проблемы, Галлиард может рассказать истории на несвязанную тему, просто чтобы привести стаю в более (и, возможно, более творческое) разумное состояние.

Битва

«В бою мы все - Полнолуния», - сказал однажды очень известный Галлиард. В некотором смысле это правда - клыки и когти часто одинаковы, независимо от покровительства. Однако у каждого из покровителей также есть своя роль до, во время и после боя.

До начала битвы роль Галлиарда - психологическая война. Горбатые луны играют на барабанах войны (если возможно) или просто воют и кричат, пытаясь подтолкнуть своих товарищей по стае к яростному боевому пылу… и пытаясь заставить своих противников нервничать. Такие дары, как Зов Вильда и Отвлечения, помогают в этом, равно как и такие фетиши, как Громовые барабаны (см. ниже). Если стая заранее знает, с каким врагом они будут сражаться, Галлиард часто рассказывает истории или поет песни за день до боя, чтобы унизить их врагов - насмехаясь над ними, преувеличивая их слабости и вообще делая вид, что победа над ними будет не будет проблемой. Частично это делается для подавления страха, а частично для передачи любой тактической информации, которая может оказаться полезной «войскам». Например, если стая атакует Улей, который следует за тотемом Бэйна безумия, Галлиарды могут увещевать войска никогда не смотреть в глаза Танцорам черной спирали, которые защищают его. Настоящая причина этого, конечно же, в том, что это может привести к безумному бормотанию, но Галлиард может сказать что-то вроде: «Эти ублюдки такие уродливые, один взгляд на их скользкие рожи, и вас начнет тошнить! Не спускайте глаз с их когтей, это самое опасное.»

Во время битвы Галлиард играет второстепенную роль. Гару сильнее всего, когда они сражаются стаей, и хороший Галлиард всегда присутствует в гуще событий, инициируя тактику стаи. Он может начать битву, вырвав кусок меха у одного противника (таким образом, заставив одного из своих товарищей по стае ударить мягкую плоть внизу), а затем прыгнуть на помощь союзнику, запертому в пасти другого врага. Такой подход позволяет ему поддерживать свою стаю, выкрикивая ободрение и помогая тем, кто в этом нуждается, а также получая лучший обзор поля битвы, - для последующего рассказа истории необходимо несколько точек зрения. Галлиард часто приносит в жертву личную славу ради славы стаи - да, он принимает участие в поддержке, но очень мало убивает сам. Однако он также может похвалить свою стаю впоследствии, и во время вече, даже если его когти не вырвали сердце врага, он находится в центре внимания, потому что он может описать, как все это произошло.

Учитывая это, задача Галлиарда после битвы - выяснить, что только что произошло. Хотя игрокам может быть трудно запомнить все, битва - это очень подвижная, напряженная и запутанная ситуация. Когда запах крови витает в воздухе и люди умирают направо и налево, многие оборотни теряют контроль над собой и впадают в бешенство. Галлиард не может себе этого позволить, если он намеревается рассказать историю позже. Но у Галлиарда есть другие задачи, кроме повествования историй сразу после боя. Он должен помочь другому Гару проанализировать, что произошло во время битвы. Что пошло не так? Какие слабые места в стратегии стаи выявились? Что стая должна была сделать по-другому? Галлиарду даже не нужно быть тактиком - если оборотень не включит в историю часть битвы, потому что из-за этого товарищ стаи будет плохо выглядеть, стая знает, что им есть над чем поработать.

Помимо того, что Галлиард рассказывает историю битвы на вече, иногда ему приходится выполнять более неприятную задачу. Когда товарищ стаи или союзник погибает в битве, Галлиард обычно является тем Гару, который проводит обряд Проводов успопших.

Игромеханика

Ниже приведены некоторые новые дары, обряды, фетиши, а также Достоинства и Недостатки, подходящие для персонажей Галлиардов. По усмотрению рассказчика, конечно, они могут быть пригодны для других целей, но Галлиарды не позволят вам услышать истинную причину.

Новые Дары Галлиардов

Дары галлиардов, как всегда, помогают укрепить их связь с их наследием. По-настоящему исключительные Галлиарды могли бы научиться создавать это наследие самым непосредственным образом.

● **Идеальная память (Первый уровень)** - как упоминалось ранее в этой главе, у Галлиардов есть одна общая черта, что проявляет себя еще до Первого изменения. Эта черта - память. Лунные танцоры часто разбираются в деталях; этот Дар, однако, усиливает эту способность. Любой дух Вивер может научить этому дару, и это одна из причин, по которой он встречается не так часто.

Система: игрок тратит один пункт Гнозиса. Тогда Гару может вспомнить любую деталь, даже самую незначительную, из всей своей жизни. Имя, которое он слышал только один раз, запах, который он едва уловил - каким бы ни было воспоминание, пока он переживал его, он может вспомнить его. Обратите внимание, что этот Дар не предоставляет контекст для воспоминаний, но его использование может снизить сложность связанных бросков (например, вспоминание разговора персонажа с отцом о машинах может помочь в ремонте двигателя). Рассказчик имеет последнее слово в отношении того, переживал ли персонаж свое воспоминание.

● **Единая сила (Второй уровень)** - Галлиард может объединить стаю в действительно единую силу, бьющую как одно целое. Пока никто в стае не впадает в бешенство, каждый член бьет в одно и то же мгновение, и немногие враги могут долго противостоять такой атаке. Этому Дару учит дух волка.

Система: игрок должен потратить один пункт Гнозиса за каждый ход, в котором этот Дар должен быть активен. Каждый ход, когда он это делает, каждый игрок, как обычно, делает бросок на инициативу, но вся стая действует в соответствии с наивысшей инициативой (так что, если сумма инициативы персонажей в итоге составляет 10, 8, 14 и 17, вся стая действует на 17, даже если альфа стаи имеет лишь 8). Чтобы этот Дар был эффективным, в битве должна присутствовать вся стая, и если хотя бы один член стаи впадает в бешенство, эффект теряется. Кроме того, этими преимуществами могут пользоваться только члены стаи, связанные тотемом. Все тактики стаи имеют -1 сложность, пока действует этот Дар.

● **Осмотр поля битвы (Третий уровень)** - Лунные танцоры известны своей способностью быть повсюду одновременно во время боя. Некоторые наблюдатели говорят, что у Галлиардов есть своего рода врожденное чувство того, где им нужно быть во время битвы: либо чтобы стать свидетелями завершения кровной мести, либо просто чтобы помочь ошеломленному товарищу по стае. Этот Дар является одной из причин этих историй и позволяет Галлиарду мысленным взором увидеть все поле битвы. Дух ястреба учит этому дару.

Система: игрок тратит один пункт Гнозиса и делает бросок Сообразительность + Бдительность. Сложность зависит от размера поля битвы. Одна большая комната будет иметь сложность 5, футбольное поле - сложность 7, а целый лес - сложность 9. Если бросок удался, персонаж может видеть все поле боя как бы сверху (и может смотреть сквозь потолки и тому подобное, чтобы видеть бойцов внизу). Это делает засаду на персонажа почти невозможной и позволяет ему знать, если кто-то из его союзников находится в непосредственной опасности. Даже если зрение персонажа каким-то образом заблокировано (например, из-за использования Дара Пелена), он все равно инстинктивно знает точное местонахождение своих товарищей по стае. Этот Дар длится один ход за каждый успех при броске.

● **Книга лет (Четвертый уровень)** - Галлиард связывает себя с потоком знаний своих предков. Несмотря на то, что объем полученной таким образом информации огромен, Гару, если он не теряет головы, может найти информацию практически по любой теме. Этому дару преподает дух-предок, хотя известно, что некоторые духи рептилий также обучают ему.

Система: игрок делает бросок Сообразительность + Загадки или Предки (в зависимости от того, что выше; Гару не обязательно иметь дополнение Предки, чтобы изучить этот Дар) на уровне сложности местного Барьера. Персонаж впадает в транс и сразу же погружается в поток воспоминаний, уходящих в глубь веков. Этот поток продолжается до тех пор, пока персонаж не прекратит действие Дара, и чем дольше он остается в трансе, тем старше становятся воспоминания. Каждый час, пока персонаж находится под влиянием Дара, его воспоминания тянутся примерно на пять веков назад. Однако каждый час, в течение которого персонаж остается в трансе, игрок должен делать бросок Сила воли (сложность 7), чтобы удержать персонажа в своем собственном времени. Если бросок не удался, персонаж должен либо немедленно прекратить транс, либо потерять точку временной силы воли, поскольку воспоминания угрожают поглотить его. Если бросок проваливается, его тело исчезает и снова появляется где-то в Умбре: легендарное царство и поле битвы - два популярных варианта для подобной ситуации.

Хотя персонаж не может и надеяться запомнить всю или даже большую часть информации, которую он видит, он может попытаться найти определенные моменты в истории. Результат - своего рода поиски видения. Рассказчик может просто описать то, что видит персонаж, или может вести его миссию через воспоминания Гару, пока не найдет нужную информацию.

● **Проницательность легенды (Пятый уровень)** - в то время как любой Гару, имеющий духовную связь со своими духами-предками, может время от времени заимствовать мудрость предков, Галлиарды, что неудивительно, усовершенствовали этот процесс. Персонаж может обратиться к своим прославленным предшественникам за мастерством или знаниями и стать на мгновение лучшим, чем он может быть. Дух-предок учит этому дару.

Система: выучить этот дар могут только персонажи с Деталью биографии Предки. Игрок делает бросок Обаяние + Предки (сложность 7). За каждый успех игрок может повысить способность до пяти точек или, если способность уже на этом уровне, до шести точек. Обычно «современные» способности, такие как компьютеры, вождение и даже огнестрельное оружие, запрещены, но это остается на усмотрение Рассказчика. Игрок должен указать, какого предка он призывает и какие способности этот предок может дать ему; этот выбор должен оставаться неизменным при последующем использовании этого Дара (то есть тот же самый предок, вероятно, не должен предоставлять Рукопашный бой, Холодное оружие и Атлетику на одном сеансе, а затем Оккультизм, Загадки и Ритуалы на следующем).

• **Рассказчик (Шестой уровень)** - вместо того, чтобы просто рассказывать и пересказывать старые истории или даже ждать, пока события дня станут новыми историями, Галлиард может изменить события продолжающейся драмы, разворачивающейся вокруг него. Он может добавить новых «персонажей», изменить цепочку событий и даже изменить мотивацию основных участников. Однако, поскольку этот дар может буквально иметь изменяющие мир последствия, горстка Гару в истории, которые знали его, не хотели его использовать. Ходят слухи, что поражение Пожирателя бурь частично было вызвано использованием этого дара — но также слухи утверждают, что ужасные события в России в течение прошлого века произошли по вине Галлиарда Детей Гайи, которая думала, что она знала, как должна закончиться история. Никто не знает, какой дух обучает этому дару; вероятно, аватар Гайи, но поскольку так мало Гару знают даже о существовании этого дара, никто не может сказать наверняка.

Система: игрок тратит одну точку постоянного Тнозиса и объясняет, как можно более подробно, изменение, которое он хочет внести в историю. Рассказчик, конечно, имеет последнее слово, и как только “драматическое изменение” сделано, Гару больше не имеет никакого контроля. События, которые он придумывает, могут и выходят из-под контроля, поэтому с Даром Рассказчика нужно быть предельно осторожным.

Обряды

Галлиарды часто несут ответственность за выполнение Обрядов гармонии и Обрядов смерти. Следующие ниже обряды менее распространены, но все же считаются важными, особенно Лунными Танцорами.

Обряд славного прошлого (Каэрн)

Третий уровень

Каэрн имеет свою собственную историю и наследие, независимо от гару, населяющих его в настоящее время. Изучение истории каэрна - увлекательное занятие, на которое могут уйти годы. Однако этот обряд позволяет Гару испытать нюансы развития каэрна как лихорадочный сон, годы проходят за несколько коротких мгновений.

Чтобы провести этот обряд, мастер обряда должен составить карту каэрна в том виде, в котором он был в момент основания (что само по себе может потребовать некоторых исследований). Затем эта карта сжигается в центре каэрна. Когда карта горит, все присутствующие Гару тихо рычат, пока мастер обряда повторяет историю каэрна. Все присутствующие оборотни видят формирование каэрна и любые другие важные детали его истории, как во сне. Этот обряд не очень полезен для изучения новой истории, поскольку информация, которую он передает, в значительной степени расширяет то, что мастер обряда уже произносит, но он дает новую оценку каэрну и честь его охранять.

Система: игрок делает бросок Интеллект + Ритуалы. Сложность начинается с 9 и уменьшается на одну за каждую точку Предков, которой обладает мастер обряда. Если ритуал выполнен успешно, каждый участник получает дополнительную точку Предков до следующего рассвета; это происходит, даже если персонаж обычно не может обладать этим дополнением (поскольку предки, с которыми таким образом установился контакт, являются бывшими хранителями каэрна, а не личными предками данного персонажа). Кроме того, этот ритуал «заряжает» каэрн; следующий обряд каэрна, выполняемый в нем, получает сложность –1.

Обряд гулкого воя (Смерть)

Второй уровень

Когда умирает могучий герой, иногда Проводов усопших недостаточно. Иногда место, на котором его героическая кровь коснулась земли, требует отметки, даже если отметка совершенно невидима в Царстве. В таком случае Гару может разыграть Обряд гулкого воя. Хотя этот обряд можно проводить со стаей или даже с большей группой, он также часто проводится одним из товарищей по стае павшего оборотня.

Мастер обряда стоит в том месте, где пал герой (даже если Гару унесли, чтобы умереть в другом месте), и ходит по маленькому кругу против часовой стрелки. Затем он входит в Умбру и воет так громко и долго, как только может. Если обряд проходит успешно, этот вой звучит постоянно, напоминая любому, кто ступит в Умбру, что на этом месте погиб великий герой.

Система: Стандартный бросок. Если бросок успешен, любой, кто может воспринимать духов, слышит слабый вой в этой области, и любой, кто на самом деле совершает шаг за грань, слышит его, как будто мастер обряда все еще стоит там и воет. Любой Гару, пытающийся выполнить этот обряд по неправильной причине (например, чтобы «пометить» область Умбры), несомненно, теряет Честь, и обряд в любом случае не будет работать для этих целей.

Фетиши

Любой Гару может использовать следующие два фетиша, но чаще всего их создают и используют Лунные танцоры.

Громовой Барабан

Уровень второй, Гнозис 6

Этот фетиш на самом деле не обязательно должен быть барабаном; любой легко переносимый музыкальный инструмент подойдет, если он может играть низкие, угрожающие тона (никто никогда не создавал Громовое банджо, например). Гару бьет в барабан, маршируя в бой, нервируя своих врагов своим тихим, но всепроникающим ритмом. Успехи активации вычитаются из бросков на инициативу любого противника, который слышит его, только для первого хода боя. Гару должен бить в барабан по крайней мере два раунда, прежде чем совершить бросок, чтобы активировать фетиш.

Чтобы создать Громовой барабан, Гару должен привязать к нему дух войны.

Язык обезьяны

Уровень третий, Гнозис 7

Несмотря на название, это редко делается из языка (хотя, когда это так, обычно используется человеческий язык). Так же часто Гару связывает духа, связанного с языком, - попугая или сороку, а иногда и духа Вивер - в книгу или другой безобидный предмет. При активации фетиш переводит один язык на язык, выбранный Гару для остальной части сцены. Фетиш работает одновременно только на одном языке, поэтому он не может одновременно переводить на французский и испанский. Однако это работает в обоих направлениях - кажется, что Гару говорит на целевом языке, даже если он не произносит на нем ни слова. Этот фетиш может переводить человеческие языки на язык Гару. Никто, говорящий на целевом языке, не замечает разницы; если Гару использует этот фетиш для перевода с немецкого на английский, он слышит английский, когда другие говорят по-немецки, но все, кто говорит по-немецки, не замечают ничего необычного.

Достоинства и недостатки

Как всегда, достоинства и недостатки - необязательные черты. Если Рассказчик решит их разрешить, для персонажей Галлиардов подходят следующие.

Хладнокровие в бою (Достоинство, 2 СО)

Вы не теряете голову, когда мех начинает лететь в стороны. Вы по-прежнему контролируете бой, независимо от того, насколько хаотичны события. Добавьте единицу к броску инициативы персонажа. Если персонаж впадает в бешенство, это преимущество теряется.

Нудный (Недостаток, 1 СО)

Как бы вы ни старались, ваши истории имеют тенденцию извиваться. Вы не можете оставаться в теме во время обсуждения или выступления, если только вы не отрепетируете свои реплики заранее. В результате вас считают чересчур многословным и довольно скучным. Добавьте +2 ко сложности всех бросков на Экспрессию (если вы не читаете по сценарию или заученным строкам) и обязательно отыгрывайте этот Недостаток.





Глава 4: Мстители божественной матери

«Иногда, — сказала Петра, — то, что правильно, не всегда мирное и не всегда инертное. Важно то, что ты не прячешься от последствий. Ты несешь на себе то, что должен нести.»

— Орсон Скотт Кард, *Тень Гегемона*

Обучению бою

Итак, я слышал, что вчера вы убили четырех Бэйнов, а теперь думаете что воплощаете в себе все, чем должен быть Арун. Глупые дети! Сам факт того, что вы все еще пребываете в эйфории от своей радости и высокомерия, показывает мне, сколь мало вы понимаете значение Аруна или того, что от вас ждут.

Слушайте сюда, щенки: вот что значит быть Аруном.

Он медленно и неровно возвращается к разуму, по мере того как убывающая ярость стихает, не глядя вниз, но безмолвно молясь Гайе в полном отчаянии, чтобы влажное красное месиво у ваших ног было фомором, а не родичем. Его возносят на плечи ваших товарищей, когда гордый вой объявляет героем войны за действия, совершенные в пылу инстинкта, действия, которые были непроизвольны по своей природе. Это тихая, ужасающая борьба за сохранение «праведности» в своем праведном гневе. Он учится справляться с тем, чтобы быть смертным сосудом для Ярости попранной Богини. И это никогда не кончается, ни на секунду.

Думаете, что это звучит слишком мягко, трусливо? Слишком сильно подвержены влиянию человеческих ценностей? Такая же борьба происходит и у люпусов, но только с другой точки зрения. Волки не ненавидят. В этом смысле они настоящие невинны. О, они преследуют добычу и защищают детенышей и даже бросают вызов альфе, но это все инстинкты. Ненависть за их пределами - это абстрактное и абсолютное отвращение к концепции, необходимость уничтожать не для того, чтобы обеспечить собственное выживание, а просто потому, что это анафема, потому что ее нужно уничтожить. Ненависть требует разума, и, в отличие от вечно невинных волков, люпус Арун научится ненавидеть Вирма, и эта непреклонная злоба навсегда отделит его от его волчьих родичей.

Ненависть - это самая суть нашего покровительства. Дети Гайи любят танцевать вокруг этого, но, в конце концов, это всего лишь грубая правда, которую мы должны принять. Обычно мы даем ему какое-то прелюди - «праведный» гнев, «оправданная» ненависть, «контролируемая» злоба - и во многих случаях эти прилагательные даже точны. Вирм настолько близок к объективному определению зла, которое вы только можете найти в этом мире. Но эти слова лишь разбавляют смысл - потому что наша Ярость не в определениях, а в страсти. Вы должны понять это прямо сейчас, если намерены выжить как Арун: ваша ярость абсолютна, безупречна и всепоглощающа. В этом простом людском языке нет слов, которые могли бы точно описать накал космологической ненависти, облаченной в смертную форму. Характер вашей жизни определяется мерой, в которой вы можете контролировать этот гнев, и направлением, в котором вы решите направить его.

Это не тот кратковременный гнев, который заставляет вас ругаться, бить или мигом терять контроль над разумом. Многие Аруны часто опасно близки к бешенству, но многие другие - нет. Помните: Ярость - это инструмент, а не оправдание. Многие молодые Аруны шокированы отсутствием сочув-

ствия, которое они получают от старейшин септов, когда их бешенство наносит непоправимый урон. Ярость Луны не является освобождением от моральной ответственности, хотя в некоторых случаях она определенно может рассматриваться как смягчающий фактор. Но дело не в этом: ваша Ярость не только на поверхности. Она глубоко внутри, давняя направляющая страсть в вашей жизни. Это движущая сила вашей души, отвращение ко всему нечистому. Она придаст сил, когда вы слабы, и согреет, когда вам холодно, если вы не побоитесь использовать эту силу. Истинное удовлетворение для нас можно найти только в разрушении тех вещей в этом мире, которые действительно необходимо уничтожить, чтобы жизнь, радость и справедливость восторжествовали. Наша ненависть совсем не мелочна, и Луна была достаточно милостива, чтобы преподнести нам великий дар, о котором многие люди могут только мечтать: она дала нашему существованию четкую и ясную *цель*.

В этот мрачный век меня иногда посещают мысли, что великие герои покинули мир или их никогда не было, и теперь все, что осталось, - это их оболочки, мерзкие пародии, порожденные догматической яростью, потаканием своим желаниям и ненавистью. Ваш долг - доказать, что я неправ! Вы должны делать не только то, что ваше племя ожидает от вас, то, что ваша стая надеется на вас, к чему вас побуждают традиции. Вы должны делать то, что Луна завещает вам. Вы должны выполнить свой долг, какой бы ужасной ни была цена.

Песни ранних дней

Первые Аруны были первыми Гару - вот и все. Вы все, так сказать, знаете происхождение нашего покровительства. Возможно, вы слышали рассказ о том, как Койот обманом заставил Гайю придать ему дополнительную форму, и таким образом родились существа-оборотни. Несомненно, Галлиарды рассказали вам, как Гайя доверила каждой расе перевертышей свой священный долг: Кораксы был Ее посланниками, Нувиша - Ее смехом, Моколе - Ее памятью и так далее. Однако Гару были Ее защитниками - Ее воинами. В то время как у большинства покровительств есть устная история, описывающая первого Гару, действовавшего под определенной луной, или легендарного героя, который заложил основу покровительства, такие рассказы очень редки для Арунов. Понимаете, мы были первыми - все остальные покровительства определяли себя тем, чем они отличались от нас.

Не думайте, что это означает, что другие Гару не выполняют свою роль защитников Гайи - Теурги помогают нам понять, за что мы сражаемся, Филодокс сохраняет нашу верность назначенным путям, Рагабаш и Галлиарды защищают эмоциональные и духовные качества, которые ценит Гайя. Но мы выполняем самое прямое и буквальное толкование нашего долга, и это делает нас основой, от которой отходят другие. Мы - самое древнее покровительство, и, к сожалению, именно наши действия определили нашу расу в глазах других Фера. Существует несколько племенных легенд, согласно которым Аруны в первые дни преследовали тех, кто хотел следовать другому лунному знаку. В некоторых легендах Уктена и Кроатан описываются как «теурго-подобные» и «филодоксовские» ответвления Вендиго с самых древних времен, которые были вынуждены образовывать отдельные племена, когда Дети Зимы считали их менее агрессивные наклонности еретическими. К счастью, эти легенды - мнение меньшинства, которому противоречит все, вплоть до прозвища для Вендиго - «Младший брат». Тем не менее, каким бы я ни был циником, меня не удивило бы, если бы самые ранние Аруны считали, что их путь был единственно достойным, которому должны следовать все Гару.

Ваш рассказчик

Атро Арун нередко хвастается, что у него тысяча убийств. Однако труднее найти человека, который опровергнет это, и Уильям Кровавая пенч, рожденный Потомком Фенрира, один из таких. Он войдет в легенды о Гару как вопрошающий общепринятые истины - хотя эта роль явно принадлежит Рагабашу, Уильям вряд ли позволил этому заставить его замолчать. Помимо обязанностей Рагабаша, в обществе Гару очень мало истинных диссидентов в классическом смысле этого слова. Уильям заслуживает похвалы за инакомыслие из соображений чести и долга, а не за насмешки над традициями просто из упрямости. Он, очевидно, имеет очень твердые взгляды на то, что значит быть Аруном, и я хотел поделиться ими с вами, потому что думаю, что они содержат суть чего-то значимого.

Конечно, он озлоблен, но он также великий герой своего племени, лично ответственный за противостояние скверне нацистским Потомкам. Итак, я прошу вас прочитать то, что он написал, но помните о предвзятости писателя и относитесь ко всему его цинизму, эксцентричности и мрачным предсказаниям (а также к сомнению в общепринятых истинах, таких как ваша праведная роль лидеров Нации!) с известной долей скептицизма.

Другое дело в том, что Уильям давно умер. Этот трактат был написан в 1949 году, вскоре после Второй Мировой Войны. Недавний характер Холокоста и участие в нем собственного племени Уильяма окрашивают его взгляды на свое покровительство и остальное в краски войны. Однако Аруны обычно не являются проницательными ребятами, и поэтому это один из очень немногих современных документов, которые существуют, чтобы по-настоящему исследовать природу, методы и психологию покровительства изнутри.

Да, и люди, которым он направлял этот рассказ, были Фостернами, а не щенками. И от того тебе приятно, что он мертв, не так ли?

— Кора трех листьев, старейшина Рагабаш Фианна, лидер септа Руки Лугнасы.

Бойцы и воины

Все Гару - бойцы, сынок. Нет двоякого мнения об этом: мы жестокая раса, причем свирепая. В наши дни, когда Вирм повсюду, любой Гару, который действительно беспомощен в боевой ситуации – мертвый груз, и наш народ не может выдержать мертвый груз, не сейчас. Некоторые Гару сражаются только тогда, когда им нужно, а некоторые сражаются весьма необычным образом, но все мы рано или поздно сражаемся. И да, сынок, я имею в виду физическую борьбу - можешь поспорить, что каждому изнеженному бизнесмену из Стеклоходов, каждому эмоциональному целителю из Детей Гайи, каждому старому иссушен-



ному шаману Уктена приходилось в тот или иной момент разрывать Бэйна голыми руками. Ни один оборотень никогда не будет полностью избавлен от кровопролития, независимо от того, насколько аккуратным и метафоричным является его предпочтительный метод противостояния Вирму.

Что же тогда отличает Полнолуние? Мы воины среди бойцов, офицеры среди солдат, герои поля боя. Я не претендую на то, чтобы поставить нас выше других покровительств в этом. Скорее, я хочу сказать, что если борьба является необходимостью для всех Гару, то Аруны посвящают себя этому делу. Мы профессиональные солдаты, и от нас ожидают, что мы будем делать 200% того, что делает любой другой Гару на поле боя, потому что это наше место. Подобно тому, как Гару сражаются, чтобы защитить Гайю, мы сражаемся, чтобы защитить Гару - прикрывая их отход, возглавляя их атаки, обеспечивая силу их стратегии. Это не всегда славная работа - иногда мы не более чем ворчуны, толкающие механизмы более разумной схемы Филодокса - но мы должны принять это и сохранить свое место, несмотря на это, потому что никто другой не может делать то, что делаем мы, так же хорошо, как мы. Сейчас мы нужны больше, чем любое другое покровительство, и мы не можем сомневаться в своем долге. У нас самая простая по описанию работп из всех покровительств, но наш долг по-прежнему имеет множество разных аспектов.

Духовные воины

В любом случае, что именно означает самый распространенный ярлык нашего покровительства? В чем разница между духовным воином и обычным воином? Духовный воин сражается за высшее дело от имени духовного сюзерена. Мы - воины Гайи, Луны, Вильда и нашей стаи, септа и племенных тотемов. В более широком смысле духовный воин - это воин, сражающийся против порчи и за чистоту духовных миров. Итак, война за духовную чистоту многогранна: Теурги обращаются к метафизическому, Галлиарды - к социальному и межличностному; Филодокс взращивает психологическую силу, а Рагабаш приносит обновление идей. Но роль Духовного Воина - физическая, чтобы полностью уничтожить врагов чистоты, и хотя многие в наше время скажут вам, что насилие не может быть частью долгосрочных духовных достижений, они просто лгут. Кто-то должен вырезать из этого мира порочные вещи, чтобы работа любого другого покровителя имела влияние. Мы это и делаем: ведем войну, чтобы противодействовать порче, убивая осквернённых, вырожденцев и злых. И вся Умбра чище для наших выступлений.

Важным ответвлением этого является то, что когда Гару Гайи направляют свои когти против других Гару, они предают

смысл того, чтобы быть духовным воином. Они больше не сражаются под знаменем духовного дела, чистоты и свободы духовных миров. Скорее, их сбивают с толку мирские вещи - жадность, гордость, гнев, выберите свой любимый смертный грех - и отгородитесь от духовной части своего наследия. Конечно, они все еще воины, но было бы неправильно называть их духовными воинами, когда они отнимают жизнь во имя мирских достижений.

Палачи

Не каждое убийство тварей Вирма начинается с битвы. Многие Аруны оказываются в ситуациях, когда их священный долг - убивать существ, которые на самом деле вообще не втянуты в сражение. Галлиарды редко рассказывают истории об Арунах, которые буквально разорвали на части фомора, просившего о пощаде перед смертью, но в какой-то момент в такой ситуации окажется большинство Полнолуний. Нашим Филодоксам приходится судить о вещах, в которых добро и зло не всегда ясны, но будь то церемониальная казнь предателя Гару в септе или простая резня человеческих гнид, акт исполнения их приговоров обычно падает на Аруна. Кажется, гораздо легче справиться с убийством того, кто сопротивляется, и более благородно, но Гайя не всегда позволяет нам такую роскошь. Действительно, сколько борьбы может выдержать типичный избалованный руководитель против стаи оборотней?

Некоторые Аруны специализируются на том, чтобы забирать жизни тех, кто не способен сопротивляться. Надеюсь, что это делается не из злого умысла или желания больного самолюбия-это просто то, что наиболее эффективно в данной ситуации, и, как я часто напоминаю вам, мы на войне. Арун Черных фурий часто выслеживает тех, кто оскорбляет женщин, «враждебные захваты» Стеклоходами коррумпированных предприятий могут включать в себя фактическое убийство, а Аруны Уктена иногда клянутся убить любого постороннего, который вторгается на их священные земли в качестве шиминажа для их духовных покровителей. Во всех этих случаях враг побежден первобытным ужасом, и «сражаться» - это не совсем точное слово для того, что здесь происходит. Что можно сказать, кроме того, что мы живем с этим, надеемся не получать от этого удовольствия и выполняем свой долг?

Тактик

Мы не славимся как интеллектуалы, хотя откровенно выдающихся Арунов существует больше, чем вы можете предположить на первый взгляд. Однако мы никогда не можем позволить себе быть глупыми — глупость стоит жизней и проигрывает войны, и это делает ее предательством нашего долга перед Гайей и такой же позорной слабостью, как и любая другая. Тем не менее, тактика трудна для ума, затуманенного Яростью, и это дилемма, с которой сталкиваются многие Аруны. Есть несколько простых решений - во-первых, это обязанность Полнолуния - планировать перед боем или другим тактическим действием, потому что, как только действие начнется, будет намного сложнее мыслить тактически. Среди более воинственных племен это часто означает, что они избегают соблазна участвовать в веселье, которое предшествует великой битве — и, как ни странно, это заноза, жертвой которой становятся многие из величайших воинов Гайи. Фенриры и Фианна особенно печально известны своими грубыми, фаталистическими и неконтролируемыми празднествами перед битвой - честно говоря, если вы посмотрите на эти празднества объективно, они сравнимы с карикатурой на вечеринку братства, наполненную бессмысленной агрессией, мачизмом и тихо переплетенной охотой за славой и балансированием на грани. Благородное место Аруна перед битвой - это тихий совет в палатке старейшин, понимание плана битвы и вклад воинской мудрости в планирование. К сожалению, многие из самых известных Потомков, которых я знаю, почитаемые старейшины септов, не справляются с этой простой обязанностью.

Мы не единственные тактики Нации Гару. Филодоксы также преуспели в этой роли, но совсем не так, как мы. К счастью, это синтез, а не антитезис. У нас есть инстинкт войны, с которым невозможно сравниться, и мы являемся выдающимися идейными людьми за столом планирования. Мы знаем, на какие компромиссы просто невозможно пойти, и, подавая пример, мы всегда видим лес за деревьями. Филодоксы более объективны и интроспективны. Они разбирают стратегию по частям, рассуждая о ее влиянии на поле боя и рассматривая все возможные непредвиденные обстоятельства. В частности, они гораздо лучше умеют корректировать план сражения с учетом воздействия современных технологий и знать, когда не атаковать или на какое время отложить атаку. Несмотря на все наши инстинкты, это области, к которым мы обычно не обращаем внимания, так же как Филодоксам не хватает нашего изначального понимания войны. Вот почему за любым хорошим столом планирования Гару есть обе наши стороны - любая тактика, разработанная одним лишь лунным знаком, просто не сможет охватить все базы.

Оставшийся в живых

Вопреки стереотипу, большинство Арунов не имеют желания умереть. Действительно, в то время как убийство врага действительно является добродетелью среди нас, многие более тонкие победы можно одержать, просто оставаясь стоять перед лицом боли, страданий и абсолютных мучений. Знаете ли вы, что из всех покровительств Арун менее всего склонен впадать в Харано? Это правда - не с огромным отрывом, заметьте, но это правда. Другие могут шутить, что мы можем быть слепыми или глупыми, но мы также являемся столпами, на которые опирается остальная часть народа Гару. Вот что меня так сильно беспокоит в наших самых молодых - во многих септах их учат, что лучшее, на что они могут рассчитывать, - это умереть со славой, сжав клыки вокруг Бэйна. Простите, что я говорю как старпер, но в мое время славная смерть не принесла бы вам такой славы, как сейчас, лишь больше позора.

Для Аруна, выживание - одна из наших высших обязанностей. Галлиарды говорят, что это особое назначение - терпеть - когда-то принадлежало перевертышам-акулам, чертовски странным зверям, которыми, как я слышал, они были. Ну, мы убили их или, по крайней мере, загнали достаточно глубоко в море, чтобы в ближайшее время не обмениваться посланниками. Так что теперь нам важно не предаться декадентскому эгоизму и избежать мучительной жизни с помощью славной смерти, а выжить и продемонстрировать всем Гару вокруг нас, что наша раса может вынести еще один день, еще один год, еще одно столетие. В конце концов, мы должны быть сильными, а величайшая сила заключается в том, чтобы жить, продолжать жить и смотреть в лицо ужасному существо-

ванию с хладнокровием и оптимизмом. И это подводит меня к следующей обязанности Аруна, щенки, которая заключается в следующем…

Вдохновение

Не причудливое художественное дерьмо — это для Галлиардов. Я говорю о вдохновении через действие. Мы должны не только выживать, но и заставлять выживать других. В наш век в народе Гару поселился глубокий фатализм. Кто может винить нас? Европа все еще горит, и бесчисленные миллионы лежат мертвыми. Атомные пожары в Японии нанесли духовным мирам раны, которые, возможно, никогда не заживут. Дрезден превратился в пепел, Нанкин истекает кровью. Пиявки повсюду, вороны-падальщики, пожирающие остатки человеческих страданий. Отчаявшиеся фермеры охотятся на волков еще яростнее, чем раньше. За океаном родичи индейских племен гниют в лагерях для интернированных, замаскированных под школы. Человеческие народы были разобщены, и только теперь открылась вся глубина победы Вирма через Холокост — через простое человеческое зло. Десятки каэрнов пали, и в некоторых городах небеса в Умбре не было видно, ибо их затянуло клубящимися Бэйнов. Это то, с чем мы сталкиваемся, и вряд ли станет сильно лучше через десять, двадцать или пятьдесят лет.

Наш долг состоит в том, чтобы убедить других Гару, что победа все еще возможна. Честно говоря, я не уверен, подпадает ли это под сферу обмана или откровения — мне нравится думать о последнем, но мои собственные резервы надежды в настоящее время не в лучшем состоянии. И все же, несмотря на всю эту окутывающую мир тьму, мы, Гару, все еще остаемся факелом, бросающим свет в пустоту. Несмотря на все то, за что я стыжусь своего племени, я до сих пор никогда не встречал более сильных, стойких и выносливых людей, чем мои собратья. Другие племена тоже дают мне надежду — в отличие от многих Гару, захваченных мифом о племенном превосходстве, я знаю, что каждое племя в Нации служит определенной цели. Как Потомки - это сила Гару, так и Клыки - наше величие, Уктена - наша проницательность, Владыки - наша хитрость, Дети - наше единство, Когти - наша изначальная связь. Слишком долгие размышления - это порок, а не добродетель. Забудьте о попытках оценить, сможем ли мы выиграть войну - подумайте о том, сможем ли мы выиграть эту битву прямо сейчас или можем просто жить и выполнять свои обязанности перед Гайей еще один день. Ответ однозначный - да. Как Гару, внутри нас есть сила, чтобы быть героями; просто двигаться недостаточно. Наш священный долг перед Гайей - напомнить нашим братьям об этом примером, призывая других Гару жить так же, как мы.

Так вот, я плохо говорил о гончих славы, тех, кто сражается за свое собственное эго, а не за то, чтобы быть настоящими духовными воинами. Но быть славным, завоевывать сердца и восхищение других – это очень важный аспект. Даже нет, *долг* нашего покровительства, потому что, сколько бы нас ни хвалили, взамен мы даем надежду. Так что да, купайтесь в лучах своей собственной боевой доблести, будьте ярким бойцом, потакайте своему эго — делайте все возможное, чтобы заставить их поверить, что они сражаются в войне, которую действительно можно выиграть на стороне легендарного героя. Если вам повезет, они могут в конечном итоге увидеть себя героями, а также…

Военный вождь

Хотя Филодокс может показаться наиболее подходящим для задач лидерства, простая истина заключается в том, что Гару - это раса воинов, и Арун часто поднимается на вершину среди остальных. Некоторые племена - в частности, Потомки Фенрира, Вендиго и Фурии — традиционно отводят Аруну долгосрочные руководящие роли. По правде говоря, наш вид не является лучшим лидером среди Гару, даже если мы часто оказываемся в этой роли. Сила нашей Ярости, связующее и неотъемлемое желание бороться с порчей, где бы она ни обитала и ни размножалась, может ослепить нас в более тонких аспектах и создать предвзятость, позволяющую легко манипулировать нами. По правде говоря, Аруны могут быть честными и благородными существами, но даже самые осторожные и упрямые из нас все еще являются тупым оружием по сравнению с социальной грацией Галлиарда, хитростью Рагабаша или коварной проницательностью Теурга.

Но тем не менее условное лидерство, безусловно, является частью нашей работы. Видите ли, это ирония судьбы — наш величайший повторяющийся грех - требовать больше власти, чем полагается, но у нас есть священный долг гарантировать, что каждый член нашей стаи будет подчиняться нашим приказам без колебаний. Ключ, конечно, в том, что мы должны отдавать приказы только в боевых ситуациях. Думайте о нас как о полиции — мы должны поддерживать власть, иначе враги будут охотиться на слабых, но никто не хочет полицейского государства. По крайней мере, по мнению старого воина, в обязанности Полнолуний не входит необходимость диктовать долгосрочную политику Нации Гару в целом. Однако общество Гару проще человеческого и ближе к своим корням. В то время как немногие люди-политики могут сражаться, чтобы защитить свою жизнь, обычно любой в кругах оборотней, кто имеет политическую власть, способен подкрепить эту власть физической силой. В наши дни все больше и больше Мастеров вызова полагаются на мастерство игр и рассказывание историй для решения проблем, нежели на поединок, но простая истина еще пока не нарушена, и я сомневаюсь, что среди Гару когда-нибудь такое произойдет.

Что должно делать Полнолуние, так поддерживать свою стаю с военной точки зрения, и для этого требуется определенная власть. Каждое покровительство - это тактический актив, даже если только мы склонны видеть лунные знаки Гару в этом свете. Мы несем ответственность за то, чтобы каждый член стаи выполнял свой тактический, а также мистический или социальный долг. Рагабаш должен быть не только шутом, но и разведчиком, обманщиком и шпионом. Теург должен взять перерыв от изучения высших мистерий, чтобы сделать фетиши, связать духов войны и гарантировать, что стая будет иметь духовную поддержку во время битвы. Филодокс должен не только судить о законах и проводить ритуалы, но и заботиться о дисциплине и психологической боевой подготовке своих товарищей по стае. Галлиард не смеет настолько увлекаться мифологией, чтобы не использовать свои социальные навыки, чтобы помочь своей стае легко ориентироваться в человеческом обществе в трудные времена. Арун должен координировать все это, гарантируя, что различные навыки покровительств будут хорошо применены к ремеслу войны, когда придет время. Когда тактическое решение должно быть приня-

то прямо *сейчас*, а на кону стоят жизни, только тогда Аруном оправдано выступление вперед и принятие мантии лидера.

Солдаты

Говорят, что вера - это хорошо, но слепая вера - плохо. Я бы сказал то же самое о послушании. Многие Аруны требуют лидерства и власти, считая это своей воинской привилегией. Тем не менее, Нация Гару, пожалуй, больше всего выигрывает от тех, кто готов делать то, что им говорят, предоставлять грубую силу, необходимую для выполнения некоторых планов Филодокса или Теурга. Нет ничего постыдного в том, чтобы быть добровольным орудием кого-то более великого, чем вы; и во многих случаях именно мы, Аруны, одерживали великие победы для Гару, просто делая то, что, по мнению других, было необходимо.

Герои

Да. Скажите это. Покрутите это слово на языке и подумайте о том, что это значит для вас, помимо комиксов и плакатов с военными почестями. Большинство людей думают, что герои принадлежат исключительно к сфере художественной литературы, а не тому, что можно найти в нашем жалком мире. И тем не менее, от нас ожидают, что мы будем героями, олицетворением благородства и борьбы за то, что мы считаем правильным. Предполагается, что мы должны быть примером для окружающих нас Гару, показывать пример и поступать правильно. «Правильно» в этом случае часто оценивается по безжалостно прагматическим стандартам, наша война столь же безнадежна, как есть, но все еще есть - или, по крайней мере, должна быть где-то там - суть бескорыстной жертвы где-то там.

В лучшем случае мы напоминаем окружающим, что «воин» - не ругательное слово, что иногда грубая сила может сделать мир лучше - или, что более вероятно, хотя бы несколько замедлить его спуск в яму разложения. Не так много людей в этот мрачный век верят в существование настоящих героев, но важно, чтобы мы верили. Я видел настоящий, неподдельный героизм - жизни невинных людей (и под этим я имею в виду как людей, так и волков), сохраненные и улучшенные благодаря нашей доблести. Мы должны верить в возможность настоящего героизма - вера творит реальность, и такая вера (не солипсизм, разум — просто вера с открытыми глазами) в нас самих отделяет человека, склонного к спазмам нигилистического насилия, от духовного воина.

Инстинкты и мышление

Есть великая и удобная ложь о Ярости, которые циркулируют и отравляют общество Гару: что она неуправляема и что она бессмысленна. Инстинкты Аруна просты и прямолинейны: отвечать на агрессию тем же. Вы чувствуете это в своем сердце, хотя и не совсем понимаете. Мы склонны отвечать на оскорбление или порчу гневом и яростью, и мы часто полагаемся на наших товарищей, чтобы умерить наши грубые импульсы. Никогда не недооценивайте силу своих агрессивных инстинктов, щенки. Часть вашего долга как Аруна - научиться контролировать их, чтобы те, кто вас окружает, были в безопасности. Ярость - это инструмент, а не хозяин, и то, что вы делаете с ней, - ваша ответственность.

Многим и многим Полнолуниям втайне нравится верить, что Ярость им не по силам. В конце концов, многие из нас в то или иное время впадали в бешенство и ранили или убивали то, чему не имели права причинять вред. Становится намного легче жить с этими воспоминаниями, если мы верим, что у нас не было выбора в этом вопросе. “Это не Клыки мощи разорвали на части ту девушку из родичей, которая назвала его трусом, - я слышал, как это обсуждали, - это была его Ярость. Он ничего не мог с собой поделать.” Как будто Ярость - это некая внешняя сила, которая действует на нас извне, заставляя делать то, чего мы никогда не хотели. Так что он не несет ответственности за свои действия в силу безумия - очень удобно. Конечно, есть очень много Гару, которые все же умудряются контролировать свои действия, что наглядно выставляет этот способ мышления психологическим костылем, коим он и является.

Чтобы быть справедливым к отдельным личностям, общество Гару не наказывает Аруна так, как это иногда должно быть. Для Аруна, который в припадке ярости убивает союзника человека (или волка), это может быть в лучшем случае умеренная потеря Славы, в то время как другому человеку грозит пожизненное заключение. Другие Гару считают, что насилие - это наше наследие, и что мы не должны нести ответственность за бешенство и акты страсти. Таким образом, Ярость перестает быть бременем и становится оправданием, оправданием моральной и психологической слабости. С этим нельзя мириться, и чем скорее власть имущие в Нации поймут, что убийство есть убийство, тем лучше будет для всех нас. Довольно об этом; перейдем ко второй лжи — в эту верят чаще те, кто вне общества Гару, но все же это серьезное недоразумение.

Нашу Ярость едва ли можно назвать бессмысленной - это направленный гнев, у которого есть цель. Мы позорно выплескиваем свою Ярость на наших союзников и на невинных иногда, но любой, кто чувствовал Вирма, знает, что это не причина, по которой мы поддаемся Ярости. Порча Вирма вызывает в нас ползущее по коже отвращение, которое очень трудно выразить словами, и это очень быстро приводит нас к примитивному побуждению, первобытной ярости, которая пылала жарко, когда мир был еще молод. Мы словно становимся сосудом, разумной оболочкой, заполненой Гаей или Луной, когда эти могущественные богини наносят удары своим ненавистным врагам. У меня нет лучших слов, чем эти, чтобы описать, на что похож источник нашей агрессии, но прошу вас подумать вот о чем: люди лишены Ярости.

Они легко лгут, находя компромисс со своей этикой всякий раз, когда это необходимо для их выживания или процветания. Часто их способность идти на компромиссы даже позволяет им избежать кровопролития, страданий и ненужных потерь - здесь я не оскорбляю людей. Но меня всегда ужасало то, что многие из них утратили способность испытывать истинный гнев, когда видят то, что, как они знают, неправильно, больно и зло, - только принятие и тупое подобие апатии. И поэтому Вирм бесшумно скользит по всему их обществу, с каждым днем завоевывая все больше новообращенных. Я верю, что мир отчаянно нуждается в существах, которые все еще способны впасть в убийственную ярость из-за несправедливости и скверны, которые ненавидят тьму в принципе, а не просто противостоят ей, когда этого требует практичность. Все существа Гайи адаптируют определенные черты, чтобы занять нишу, в которую помещает их естественный порядок. Наша ниша - охотник, убийца, и Гайя дала нам Ярость не просто так.

Теперь вы должны понять следующее. Другие в обществе Гару часто будут смотреть на вас как на зверя или разжигателя войны, просто из-за вашего лунного знака. Во многом они правы. Наша высшая добродетель - это

также наша величайшая слабость: мы не идем на компромисс со злом и не можем пойти на него. Когда-либо. Вирм должен быть уничтожен везде, где бы он ни обитал, и где бы ни размножался — ни одно другое покровительство не поддерживает этот принцип Литании так упорно, как наше. Но наша неумолимая агрессия также делает нас легкой мишенью для манипуляций: вы можете быть ученым, миротворцем или мыслящим человеком, насколько сами хотите, и это может даже сделать вас лучшей версией себя, как воина - но каждый Гару знает, что за этим фасадом скрывается Ярость Арун-на, и не нужно много усилий, чтобы вывести эту Ярость на поверхность. Эта простая истина дает другим власть над вами, и эта власть часто ведет к снисхождению или пренебрежению. Как только вы втянетесь в политику септа, ваши соперники автоматически будут знать, на какую кнопку нажимать, и это может сильно повредить вам.

Некоторые Аруны пытаются компенсировать это, принимая идеал цивилизации всем сердцем, пытаясь отбросить свои инстинкты и превратить себя в хладнокровных мастеров общения и манипуляторов. Горе им, говорю я: Гайя сделала вас простым существом, и есть только одна вещь, которую вы делаете очень хорошо. Когда Арун пытается переделать себя в сложную личность, существо, по правде говоря, более подходящее для человеческого общества, чем Гару, он теряет что-то от простоты цели, которую дала ему Гайя, силу своих агрессивных инстинктов. Тот же самый гнев, что делает вас какой-то несносной сукой Рагабашем с небольшим случайным нажатием кнопки, также даст вам силу вырвать горло Бэйна, пока этот Рагабаш съеживается где-то в углу. Если мы звери, то так тому и быть: мы такие, какими нас сотворила Гайя, и я не позволю себя убедить, что для того, чтобы мы стали достойными созданиями, нужно что-то более “сложное” или “тонкое”.

Аруны в племенах

Разнообразие - одна из самых сильных сторон Нации Гару, и, как знает любой Фенрир, нам нужна каждая крупица силы, которая есть у нас в этом веке. Все воины Гайи сражаются по-разному, но каждый по-прежнему сражается под Ее знаменем.

О вражде между Черными фуриями и моим собственным племенем ходят легенды, но я надеюсь, что вы поверите мне, когда я скажу, что не держу зла на все племя. Тем не менее, если говорить как Арун, их Полнолуния пугают меня. Мы несем на своих плечах уникальный позор, поскольку мы очень, очень сильно ошиблись с моральной точки зрения в отношении еврейских народов. Боюсь, что я вижу много таких же тревожны знаков опасности в Ярости Фурий. Они несут в себе ужасную смесь праведной идеологии, изоляции от своего «врага» (я никогда не встречал Фурию, которая, как мне кажется, действительно понимала людей, кроме как посредством стереотипов и обвинений) и растущей ненависти и разочарования - это не может закончиться хорошо. Молитесь Гайе за их души, щенки. Сексизм - это болезнь, с которой нельзя бороться только ненавистью. Многих может утешить вера в то, что существуют могущественные «защитники», готовые превратить насильников и бьющих жен в пастрами, но наш мир редко бывает таким черным и белым, и многие оскорбляют женщин, которые

не заслуживают того, чтобы их убивали. Кровь, террор и смерть мало что могут сделать для компенсации сложных социальных недугов, таких как бедность или женоненавистничество, но это единственное, с чем нам нужно бороться. Я подозреваю, что Фурии с меньшим показателем Ярости сделали больше для улучшения жизни женщин в мире, чем их Аруны.

Однако Костегрызы вселяют в меня надежду в борьбе с бедностью. Их Полнолуния - это невероятно хитрые бойцы, сочетающие в себе креативность и скрытность, обычно характерные для Рагабаша, со способностью стоять лицом к лицу и обмениваться ударами как Аруны. Они также уважают своих Теургов и Филодоксов, и они знают свое место в племени, а не пытаются управлять всем шоу. Что еще более важно, они хорошо носят мантию Ярости - уникальный самоуничижительный юмор, которым славится их племя, разрушает эго безумия, прежде чем оно станет напастью. Однако, несмотря на свое социальное положение, Аруны Костегрызов по-прежнему являются первобытными и жестокими существами, и они больше, чем другие воплощают Аруна как совершенного выживальщика. Конечно, не все являются блестящими образцами. Ярость заставляет многих из них участвовать в жестоком бандитском насилии или ненавидеть тех, у кого финансовое благополучие лучше, чем у них. Тем не менее, они заслуживают гораздо большего восхищения, чем получают. Для племени, которое якобы превозносит силу и выносливость, мы, Фенриры, можем быть слепы, когда дело доходит до ощущения присутствия этих качеств в Арунах Костегрызов, и другие Гару не намного лучше.

Аруны Детей Гайи вовсе не столь парадоксальные, как многие думают. Единство дает силу всему Гару, и межплеменная война фактически означает добровольную сдачу Вирму. Не путай мир со слабостью, детеныш; это воины, которые готовы защищать дело мира до последнего вздоха. Однако настоящая трагедия - это отсутствие уважения, которое они получают от своих собратьев. Я возражал против того, чтобы Арун был во главе по умолчанию, но, несмотря на все жертвы и страдания во имя Гайи, мы, конечно же, не плетемся в конце! Воителей Детей, за их поступки в любом другом племени, окрестили бы героями, но тут же они часто месяцами подряд обнаруживают, что их товарищи холодны по отношению к ним просто потому, что у них не хватает смелости признать, что некоторым людям нужно умереть. Позорная участь

Аруны Фианна сияют, словно солнце - часто одаренные необычайной красотой и харизмой, они кажутся возрожденными легендарными героями, современными рыцарями метафорического круглого стола. Однако, как и Ланселота, высокомерие почти всегда их губит. Как и у многих Фианна, у них немного романтический взгляд на мир, но для сосуда нечеловеческой ярости романтизм - или любое искажение реализма - это трагедия, ожидающая своего часа. Убийцы не могут позволить себе роскошь розовых очков, и слишком многие «герои» Фианна, кажется, верят, что живут в сборнике рассказов. Эго пронизывает Фианна глубже, чем любое другое племя, и, смешавшись с Яростью, оно может стать похожим на влажную древнюю оранжерею - область, пораженную гнилью и психологической плесенью. Страсти - это не просто забавные игрушки: они всепоглощающие, движущиеся, часто разрушительные и всегда переменчивые. Фианна олицетворяет страсть, и их Аруны сочетают с этой страстью физическую способность разорвать на части любое меньшее существо. Это все, что я позволю себе сказать о них.

А что же мое собственно племя, Потомки Фенрира? Мы пали, о, как тяжело, но дети Фенрира сильны. Я надеюсь, что мы удалили яд Гитлера из всех, кроме окраин нашего племени, и я верю, что как племя мы никогда не совершим ошибку снова, поддавшись ненависти таким образом снова. Мы по-прежнему страдаем от безумного эго, слепой агрессии и лидерства Арунов, но у нас также есть огромная сила, и теперь я считаю, что мы учимся умению сдерживать и направлять свой гнев. Возможно. По крайней мере, я надеюсь на это.

Но по правде говоря, я напуган; ни одно другое племя в последнее время не было так ослеплено безумием Ярости, как мое собственное. Тем не менее, мы тоже велики, и, хотя и запятнаны, наша сила все еще сильна. Пусть это будет уроком о силе, щенки: слабость не всегда очевидна, и не всякая сила проявляет себя на поле битвы. Я надеюсь, что Фенриры сильны не только в нашей боевой доблести, но и в нашей способности вынести болезненные истины и спасти нашу потрепанную честь. Однако только время покажет, сможем ли мы еще искупить нашу краткую, но не выраженную капитуляцию перед слабостью.

Арун Стеклоходов применяет насилие как скальпель, используя его как инструмент социальной инженерии. Они часто служат в качестве силовиков для остальной части своего племени, защищая преступные владения и гарантируя, что слуги Вирма должны столкнуться со Стеклоходами на той финансовой территории, которую они предпочитают, вместо того, чтобы иметь возможность атаковать в лоб. Они часто в конечном итоге действуют как пехотинцы и телохранители, и у меня сложилось впечатление, что, хотя некоторые счастливы служить достойно, другие не удовлетворены своей ролью в племени и желают занять больше места под солнцем. Многие более индивидуалистичные Аруны Стеклоходов избегают стай и заявляют, что определенная часть своего города является протекторатом, стараясь спасти ее от заражения Вирмом и защитить людей, которые там живут. Каким бы благородным это ни было намерение, я не могу не поверить, что Стеклоходы, которые идут по пути, который им проложили их старейшины, в конечном итоге приносят больше пользы племени, чем их свободолюбивые кузены.

Интересное наблюдение: когда они преодолевают свои предрассудки друг относительно друга как «Вирмоносов» и «примитивов», Аруны Стеклоходов и Уктена попадают в число наиболее эффективных взаимодополняющих пар, которые может предложить Нация Гару. Оба племени специализируются на вдумчивом подходе к войне: поражать врага там, где ему больно, планировать наперед и выбирать свои военные действия для долгосрочного социального и духовного воздействия. Сочетание мирских обычаев и мистической проницательности создает исключительно искусную и хорошо подготовленную команду, и Духовные Воины этих двух племен работают вместе больше, чем большинство других покровительств ожидают, руководствуясь стереотипами.

Духовные воины Красных когтей... о, Гайя, я всегда испытываю к ним жалость и сострадание. Хомиды часто предполагают, что, несмотря на всю свою ненависть, Когти поддерживают идиллическую дружбу со своими волчьими родичами. Глупцы - разве они не понимают, что проклятие действует на люпусов еще глубже, чем на хомидов? Арун Когтей полон ненависти, и, будучи воспитанным волками, которым

чужда ненависть, у них мало возможностей понять, смягчить или контролировать ее. Они ответственны за большую часть негативной репутации своего племени как разжигателей войны, психопатов и убийц людей. По правде говоря - покровительства Когтей с меньшим количеством Ярости больше похожи на своих истинных родичей волков по темпераменту. Я, конечно, не пытаюсь оправдать убийство людей - все, что я говорю, это то, что типичный Гару много выигрывает от своей людской стороны, и без этого воин Когтя находится во власти ужасных инстинктов Ярости. Думаю, никто из тех, кто не является Когтем, действительно не понимают, насколько ужасающим, захватывающим и чуждым кажется им мир. Можем ли мы винить их в том, что они порой срываются?

Воины Теневых владык столь же жестоки и безжалостны, как и рассказывают истории, но в нынешнюю эпоху я могу утверждать, что это скорее достоинство, чем недостаток. И похоже, они также обладают некоторой подлинной честностью, которой не хватает остальной части их племени - не то чтобы они не были макиавеллистами. Я говорю о более глубокой честности. За их действиями стоит настоящая идеология, искренняя вера в то, что слабые должны подчиняться сильным, а зло возникает тогда, когда происходит обратное. Они также сделали несколько хороших выводов - в людском обществе разрастается столько скверны, потому что у хороших людей нет амбиций, они склоняются перед слабыми и упадочными лидерами, которые являются лишь печальным эхом силы своих подданных. Хотя я, разумеется, не причастен к внутренним делам Теневых владык, я могу предположить, что их воинов часто используют Рагабаши, Теурги и другие покровительства Владык, которые более склонны ценить двуличие над силой. Как бы то ни было, Владыки, скорее всего, будут рассматривать тех, кто слабее их, как своих подданных, а не пешек, и когда они действительно найдут по-настоящему сильного и компетентного лидера, они будут защищать его правление до смерти. Лично для меня это имеет значение.

Безмолвных странников часто считают мирным племенем, но их древняя (и упорная!) война с египетскими пиявками должна развеять этот миф. О деяниях Аруна Странников не часто воспевают, и они являются противоположностью показного Фианны или царственного Серебряного клыка. Тем не менее, анонимный героизм по-прежнему остается героизмом, и я подозреваю, что самые славные деяния Аруна Странников засвидетельствованы только песком и их племенными духами Почета. Они уж точно не хвастаются ими на вече, как любой другой здравомыслящий Гару! Я бы также упомянул поистине уникальные и творческие методы, которые Странники разрабатывали для ведения боя на протяжении веков. Они используют свои Дары движения для большего преимущества, и, как правило, очень тактические бойцы, и правильно выбирают свои сражения. Как посыльные, снабженцы, разведчики и убийцы, эти Аруны были посредниками в сотнях великих побед против Вирма, даже если они публично заявляют о себе очень редко.

Звездочеты олицетворяют силу ярости в дисциплине. Оттачивая свою волю, они могут направить свою страсть на грандиозные боевые подвиги. В среднем они контролируют Ярость лучше, чем любое другое племя Гару, но это не значит, что они против ее использования. На самом деле как раз наоборот. Их духовная направленность дает им огромную, хотя и медленно горящую ярость против того, что они считают унизительным. Звездочеты также обладают огромным уважением к долгу в целом, отчасти из-за их культурных представлений о Дхарме, и поэтому это придает их Арунам большую степень смирения, чем у представителей других племен: подобно Арджуне в Бхагавад-Гите, это их долг сражаться во имя богов и духов. Они просто осознают свою судьбу и подчиняются. Звездочеты формируют мыслящих воинов, Арунов, которые больше сосредотачиваются на оттачивании своих навыков, чем на поисках или славе, стремясь вложить немного крови, грома и силы стихий, найденных в индийских и китайских эпосах.

Уктена воспитывают аккуратных и эффективных воинов. Их племя полностью возглавляют Теурги, поэтому их воины не пользуются такой же властью, как, скажем, Арун Фенриров. Но мне выпала честь работать с Духовными воинами Уктена, и я могу засвидетельствовать их

Серебряные клыки

У Уильяма было много довольно едких комментариев о Серебряных клыках в его первоначальной обличительной речи, включая некоторые тревожно пророческие мысли о Джейкобе Морнингкилле. Я вырезал их, потому что они являются той частью его рассказа, которая явно устарела; Вильгельм умер до того, как родился король Альбрехт. Я думаю, что упоминание Аруна из Арунов здесь очень уместно, потому что оно представляет собой очень эффективный противовес странной ереси, которую Уильям постоянно выдвигает, что из Аруна получаются плохие лидеры. Я могу понять, каким мрачным, должно быть, казался ему тогда мир, когда он оглядывался на Холокост с сердцем, полным врожденной ненависти. Но Альбрехт пошел вперед и доказал то, во что Уильям, похоже, так отчаянно верил: вы можете быть наполнены Яростью и при этом по сути оставаться хорошим человеком. Я думаю, будь Уильям еще жив сегодня, он бы очень гордился Альбрехтом, и что он также испытал бы своего рода неописуемый восторг, чувство духовной уверенности от самого своего существования.

О Духовных воинах Серебряных клыков в современной среде: Альбрехт преуспел в этом «вдохновляющем» аспекте своих обязанностей под эгидой, превзойдя его самые смелые устремления. Многие молодые воины Клыков создают себя по его образу, видя шанс избежать сокрушительного застоя своих старейшин. Эти Аруны стремятся быть законодателями мод, а не последователями, и часто вызывают гнев своих старших своим желанием восстановить образ своего племени. По правде говоря, они сами по себе, и племя в целом более чем немного хаотично, поскольку старое уходит, чтобы освободить место для нового. Во многом это означает спуститься из своих башен из слоновой кости и взаимодействовать с миром - приключения Альбрехта на «уличном уровне» вдохновили многих других Арунов покинуть свои особняки и лощины в поисках реальной жизни и честного искусства войны. Тем не менее, они отчаянно стремятся соответствовать образу современного героя, и в этом я не могу их винить.

отвагу и компетентность. Два слова, которые чаще всего приходят на ум в отношении них, - это «хирургический удар»: они точно знают, где ударить врага, чтобы причинить ему больше всего, и их племя обладает лучшей военной разведкой из всех, что я видел. В отличие от большинства Арунов, Уктена не получает удовольствия от случайного насилия. Ярость Потомков обжигает, а Ярость Уктена холодна и расчетлива. Они преуспевают в военном планировании, и всякий раз, когда они сражаются, в их головах есть цель – часто захватить мистический предмет или узнать могущественный секрет.

Я не собираюсь плохо отзываться о многих известных мне великих героях Фенрира, которые бросились очертя голову в жестокую битву, но иногда требуется более направленный удар по более коварному врагу. Аруны Уктена и Стеклоходов специализируются на этом - обнаруживают самых ужасных врагов, которые прячутся за стенами бюрократии, дизориентации и древними секретами, и вытаскивают их из своих укрытий чтобы выпотрошить при суровом свете дня.

Их методы обучения Полнолуния влияют на честь, дисциплину и почитание духов выше славы, что, на мой взгляд, означает, что они имеют тенденцию воспитывать лучшую породу Арунов, чем большинство других. Уктена высоко ценят фетиши как знак славы, поэтому вы можете ожидать, что их чистокровные воины будут носить с собой красивый набор дополнительных магических трюков, чтобы усилить и без того гибкие Дары. И последнее замечание о воинах Уктена: я заметил, что многие из них обладают невероятной способностью к запоминанию; Я не знаю почему, но это может иметь какое-то отношение к возможности читать документы на враждебной территории, а затем возвращать их обратно без помех. Но это всего лишь предположения…

Аруны Вендиго во многом напоминают мне моих собственных людей - диких, злых, жестоких, брутальных, кровавых и наслаждающихся каждой минутой этого. Однако там есть большая боль, глубокий и режущий позор. Интересно, как Потомки справились бы с таким же количеством потерь, что и они, будь наши родичи загнаны в резервации, нагружены чужеродными болезнями, пристрастившиеся к напиткам, поставляемым агентами Вирма, и насильно обращенные в ложные религии в ужасающем культурном владычестве. Да, я понимаю, почему Вендиго злятся, почему они ненавидят мое племя, и я испытываю сострадание ко всему, что они потеряли. Я также признаю огромную силу, которую они демонстрируют, как в борьбе с буквальными проявлениями Вирма, так и в том, чтобы выстоять под тяжестью той участи, которой подверглись их человеческие родичи. Они достойно себя проявляют в выполнении вдохновляющего долга Арунов и в устранении своего стыда с гордостью, стойкостью и традиционной добродетелью

Но у этих хитрых героев есть и более мрачная сторона. В большей степени, чем любое другое племя, они поддались ненависти, и в своем безумии Ярости некоторые из них убивают все, что их племя поклялось защищать. Насколько лучше было бы их индейским родичам, будь их племя таким же уравновешенным, как Уктена или Теневые владыки? Их слабость мало чем отличается от нашей слабости в наши самые мрачные часы: я помню Мать Германию, когда она находилась под Версальским мирным договором, наши дети росли в нищете, чтобы британская и французская знать могли озолотить свои дома с прекрасной архитектурой. Я помню, на что был похож этот стыд, как сильно горел гнев. И я никогда не смогу забыть ошибку, которую гнев заставил совершить Потомков. Тогда это повод для надежды, когда я вижу, как много молодых воинов Вендиго отворачиваются от предрассудков своих старших и работают над тем, чтобы сделать племя значимой и могущественной частью Нации Гару, отбрасывая старые обиды и работая для достижения общих целей с Европейский Гару. Кажется, что по мере того, как зима сменяется весной, каждое новое поколение Гару, даже намного меньшее по размеру, открывает новое видение для своего племени. Никому этот юный дух не важен больше, чем Вендиго.

И, конечно же, Аруны Черной спирали по праву нас пугают. Здесь нет ни благородного духа соревнования, ни спортивного соперничества. Лишь абсолютная необходимость убить их любыми возможными средствами. По правде говоря, они вызывают в нас тревожный отклик, когда я сравниваю для себя их Рагабаша с Рагабашем Гайи, их Теургов с нашими Теургами и так далее. Никто не хочет бороться сам с собой, символически или нет. Когда молодые Гару впервые встречают Спиралей, они кажутся такими чуждыми, такими ужасающими в своей безумной жестокости. Но затем, в более позднем возрасте, они рано или поздно увидят Аруна Гайи, обмазанного кровью невинных и наполненного радостью убийства, и безумные воины Спирали больше не будут казаться такими чуждыми. По правде говоря, это именно то, чем являются Аруны Спиралей: наша самая темная судьба, кем мы становимся, когда отказываемся от своего долга и полностью принимаем высокомерие. Теург Танцоров может искренне любить Вирма – я не знаю, – но их Аруны любят только себя. Без долга, без самоотверженной преданности все, что у них осталось, – это эго, насилие и голодная ненависть, которую никогда не утолить, сколько бы ее ни кормили.

Интересно, насколько похожи были современные Потомки на Белых завывателей в те года когда… Удивлены тем, что я могу сказать такое о моем собственном племени, щенки? Удивляйтесь дальше.

Роль в стаи

Многие покровительства играют сложную и тонкую роль в миссиях стаи, но наша задача предельно проста: ваша обязанность - выйти на передовую, возглавить атаку и защитить своих товарищей по стае от любого физического вреда. Это не означает, что товарищу по стае, находящемуся под другим покровительством, следует позволять становиться слабым или немощным, но они часто будут решать другие проблемы - изгнание враждебного духа, попытки проникнуть в охраняемый комплекс, поиск фетиша с мистическим взором - и вы несете ответственность за то, чтобы у них была защита и время, необходимое для этого. Когда товарищ по стае терпит поражение в битве, вы, как Арун, разделяете его бесчестье, потому что вы несете ответственность за боевую поддержку и руководство, в которых он нуждается, чтобы гарантировать, что он не потерпит поражение.

Конец истории.

Жизненный цикл

Столь же полные Ярости, как и мы, многие Аруны начинают свое существование как оборотни с Первого изменения, которое даже более жестоко, чем обычно. Вы знаете много историй о том, как пробуждающиеся Гару обнаруживают свое наследие, разрывая потенциальных грабителей, насильников или эсэсовцев, терроризирующих их соседей. Это первые истории о переменах, которые поют на вече, потому что, какими бы висцеральны-

ми и кровавыми они ни были, они все еще успокаивают. У многих Гару в этом отношении дела обстоят гораздо хуже. Изменение вызвано сильным стрессом, ужасом или чувством агрессии, а человеческая природа такова, что часто именно снисходительный учитель, раздражающий младший брат или обвиняющий родитель несут на себе всю тяжесть ярости новоиспеченного оборотня. По иронии судьбы, женщины, кажется, более склонны к этому определенному виду трагедии, чем парни. Мужчины очень рано узнают, сколько вреда они могут причинить, применяя физическую силу, но человеческие женщины не так хорошо подготовлены в этой области. Несмотря на это, многие Аруны обоих полов уносят с собой в могилу тайну истинных обстоятельств, сопровождавших их Первое изменение. Конечно, у некоторых Арунов более счастливое начало, но кровь и смерть не редкость в первой главе существования Аруна.

Обряд перехода для Аруна мало отличается в разных племенах – это традиция, которую никто не осмелится изменить. Арун достигает совершеннолетия в испытании огнем, интуитивной битве против живой твари Вирма. Более слабые племена следят за тем, чтобы обряд был “безопасным” – поблизости есть старейшины, чтобы выручить детеныша, если он проигрывает бой. Другие племена не так заботливы – мое собственное племя Потомков, Фианна и Вендиго – все они имеют много историй об Обрядах перехода, заканчивающихся гибелью. Но одинокий, крошечный Бэйн или фомор все еще не может сравниться даже с необученным Гару, и как только инстинкты Аруна берут верх, победа достигается совместными усилиями.

Остановитесь и подумайте о том, что вы должны чувствовать: вы типичный подросток, возможно, немного эмоциональный и немного одинокий из-за Проклятия, и вы только что выпотрошили другое, вероятно, разумное существо голыми руками. Твое лицо и шерсть заляпаны кровью и другими выделениями, и каждая унция предшествующей социализации, которую ты когда-либо имел, говорит тебе, что то, что ты только что сделал, является зверством – помни, ты щенок. И, вероятно, ты действительно не понимаешь Вирма. А потом вокруг вас все *ликуют* – они говорят вам, что ты герой, положительный персонаж, великий воин в процессе становления. Впервые за свою короткую жизнь вы находите настоящее *принятие*. Подумайте о последствиях этого. На самом деле, это многое объясняет о нашем покровительстве.

Трагическая истина заключается в том, что большинство молодых Арунов воспитываются как гончие славы - больше готовые умереть за Гайю, чем жить хорошо во имя Ее. Среди нас, как правило, очень высокая текучка, что естественно, поскольку мы являемся передовыми ударными войсками Нации Гару, так и неестественно из-за тумана фатализма и отчаяния, который окутал Нацию Гару со времен Великой войны. Как и в большинстве других покровительств Гару и человеческих профессий, молодость - это время малой предусмотрительности и небольшого самоанализа, но наш народ иногда возводит это почти до карикатуры. Опрометчивость прощается, особенно если на этот раз она привела к победе. Многие вещи, которые заставили бы старейшин поручить задание другому Гару, в Аруне игнорируются, особенно в чистокровном, который показывает великое мастерство в своих ранних битвах. Ряд быстрых и жестоких битв с тварями Вирма часто приводит Аруна к среднему возрасту раньше его естественного времени - мы проходим через ранние ранги с меньшим хронологическим возрастом, чем другие покровительства; В отличие от Чести и особенно Мудрости, для накопления Славы не нужно много времени учиться и тренироваться. Просто нужна удача, победа и хорошая репутация.

В жизни каждого Аруна наступает момент, когда выбор должен быть сделан, хотя подавляющее большинство даже не осознает, что он поставлен перед ними. Выбор стоит между эго и долгом, между эгоистичным солипсизмом и благородным служением высшей духовной силе. Самый большой соблазн, с которым когда-либо сталкивался Арун, - это верить в то, что облегчает жизнь. Ты уже слышал их все раньше: *как Аруну, наибольшая доля славы, первое убийство, лучшие фетиши принадлежат мне по праву,и это мой долг требовать их. Бастет/Стеклоходы/Теневые владыки/Пожиратели имен/евреи/метисы - такие же враги, как и Вирм, и мой долг - убить их. Я определенно лучший лидер, которого могла бы иметь моя стая/септ/племя, и поэтому мой долг - претендовать на власть. Война все равно никогда не будет выиграна, так что мой долг - умереть славной смертью.* Ясно, что долг становится несколько менее обременительным, когда вы выбираете, чем он является. Это то, что отличает героя от карикатуры на героя.

Меньше Арунов доживают до старейшин, чем любое другое покровительство, по крайней мере, среди наиболее жестоких племен. Те, кому это удается, - хитрые и могущественные ветераны тысячи сражений, и на них ложится дополнительная ответственность - жить без обычных сдержек и противовесов - обычно никакое другое существо в окрестностях не может бросить вызов мощи старейшины Аруна. Это дает им опасную свободу от последствий их собственных действий, по крайней мере, на время, необходимое для нанесения большого ущерба Нации. Те, кто подчинились своему эго, становятся тиранами септов, седыми старыми зверями, живущими в отголосках славы своих прошлых деяний и использующими грубую силу, чтобы сокрушить любого, кто их оскорбляет. Этот тип старейшины Аруна не всегда очевиден - иногда из него получается отличный тактический лидер, приводящий свой септ к победе за победой, и поэтому они популярны и уважаемы среди Нации в целом. Но как только септом овладевает диктатура славы, которую предлагает этот старейшина Арун, она незаметно становится больной и, как ацтекский храм, постоянно нуждается в проливании новой крови, чтобы поддерживать себя. Тогда это может быть только вопросом времени, пока все очевидные проявления Вирма поблизости не будут уничтожены, и Арун начнет воспринимать соседние септы меньше как равных и союзников, а больше как сочные потенциальные завоевания. Вскоре Гару направит когти и клыки против Гару, и Селена будет оплакивать того, кто так серьезно предал свой долг…

Роль в септе

Первая и главная роль Арунов в любом септе - военная. Молодые Аруны выступают в качестве ударных войск септа, участвуя в рейдах, тактических ударах и других наступательных действиях от имени старейшин. Большинство полнолуний не испытывают особых сомнений в том, что их используют таким образом, поскольку это самый быстрый путь к славе и развитию для Аруна. Старейшина Арун все еще сражается от имени септа, но их позиции чаще оборонительные - правильно или нет, но общество Гару по-прежнему уделяет больше внимания защите каэрнов, чем борьбе с Вирмом. На самом деле, это надежная тактика в конфликте с плохими шансами; гамбиты и риски не окупаются так, как это делают в кино. Обезумевший от славы Арун иногда настаивает на том, чтобы возглавить набеги, даже если его обязан-



ности связаны с каэрном, однако это может быть особенно трагично, поскольку ни один Смотритель никогда не должен возглавить атаку и подвергнуть свой септ опасности.

Два поста в септе, которые чаще всего справедливо занимают Аруны, - это Враг Вирма и Смотритель - оба они требуют сильного воина и сочетают славу с долгом, что делает их очень желанными для Полнолуния. Должность Врага Вирма открыта для Аруна с низкого ранга и не означает, что он привязан к септу, что делает его самым желанным титулом среди молодых Арунов и причиной куда большего количества проблем, горечи и политиканства, чем это должно быть по праву. Смотритель - более стабильная позиция, заслуживающая большого уважения: Смотритель - это не только один из самых могущественных воинов Гару на свете, он - тот, кто решил поставить свою преданность долгу выше привилегий и славы ведущих наступлений. Смотритель часто ведет очень размеренный образ жизни, но тем не менее он праведный.

Арун редко претендует на высокоритуалистические должности септа, такие как Мастер обрядов, Мастер Воя или Призыватель Вильда. Однако есть несколько случаев, когда вы можете увидеть Аруна на необычной долэности. Во-первых, некоторые септы настолько боготворят войну и милитаризм, что все значимые титулы септов присуждаются Полнолуниям по умолчанию, поскольку никакое другое покровительство не считается достойным. Очевидно, что такой септ сильно неуравновешен, неуместен с точки зрения спиритизма и традиций, но чаще им просто все равно. Однако есть более веские причины найти Аруна в нестандартной долэности. Иногда Арун высокого ранга столь же глубоко предан Чести, как и Славе, и оказывается в таком положении, когда он должен оставаться в пределах разумной безопасности септа каждый час каждого дня, просто чтобы выполнить свой долг Смотрителя или Стража. Эти Полнолуния часто берут на себя дополнительные ритуальные задачи (включая даже роль Мастера обрядов), чтобы выразить свою высшую преданность духам и занять себя в мирное время. Другие Аруны просто обладают необычными способностями, которыми их старейшины считают нужным воспользоваться. Несмотря на то, что септу с Аруном на ритуальных должностях не хватает формальности и традиций, это часто компенсируется искренностью их преданности. Немногие существа понимают жертвоприношение и долг во имя Гайи так, как Арун, и эта верность проявляется в любых обрядах или воях, которые они проводчт.

Насколько в Совете старейшин доминируют Полнолуния, зависит от септа и племени. Я слышал, что среди септов Де-

тей Гайи и Звездочетов у нас вообще мало голоса в совете. В более воинственных племенах Совет часто полностью подчиняется Арунам. Самая здоровая смесь, несомненно, находится где-то посередине: советники Аруны предлагают военную перспективу, Теурги предлагают духовную, Рагабаш бросает вызов предрассудкам, а Филодокс уравновешивает все это для достижения окончательного решения. К сожалению, с современной численностью Гару это почти никогда не бывает реальностью. В септах, где Арун проделал свой путь до лидера септа, вы редко увидите могущественный Совет старейшин, сдерживающий его власть. Полнолуния плохо разделяют власть и имеют трагическую тенденцию сокрушать тех, кто стоит на их пути.

Арун и другие покровительства

Теперь, прежде чем я начну разглагольствовать о наших отношениях с различными другими покровительствами, я хочу вдавить в ваши головы два важных момента. Во-первых, другие Гару просят Аруна о помощи и услугах гораздо чаще, чем мы просим, и, черт возьми, так оно и должно быть. Ваши товарищи по стае будут нуждаться в вас — чтобы защищать их, вести их в бой, занять позицию каждый раз — и вы проглотите это и выполните любую разумную просьбу, которую вам адресуют. Почему? Потому что это ваш долг, справедливо это или нет. Если вашему Теургу нужно провести обряд, чтобы усыпить этого огромного раздутого Бэйна, или ваш Галлиард хочет рассказать политически значимую притчу во враждебном септе, или ваш Рагабаш хочет попасть туда, где другие не хотят, чтобы он был, и даже не скажет вам почему - вы их щит, и ваша обязанность сделать так, чтобы ничто враждебное не коснулось их своими руками, когтями или щупальцами, даже если это означает, что вы получите ранение в грудь, а они получат Почет за великую победу над Вирмом.

И это подводит меня ко второму пункту: мы, Полнолуния, должны помнить, что мы - пятая часть уравнения, а не целое, и что другой Гару может выполнять то, о чем мы даже не можем мечтать. По большему счету, мы простые существа, и, хоть наше простое вмешательство часто крайне необходимо, оно не решает по-настоящему большинство задач, не говоря уже обо всех. Мы держим оборону против Вирма, и делаем это с каждой каплей воли и силы нашего тела, но, в конце концов, это все, что мы действительно можем. Остальным предстоит очистить то, что уже испорчено, понять и проанализировать истинную и духовную природу нашего врага и вернуть то, что когда-то принадлежало Гайе, нашей любимой Матери. Аруны - катализаторы многого гордого и славного, но ни одна великая и прочная победа над Вирмом не одержана нами в одиночку. Хуже того - и вы можете приписать это моему цинизму, если хотите, но я тем не менее верю в это - многие из величайших грехов Нации Гару произошли, когда мы, Полнолуния, вышли за рамки, которые были назначены Гайей, и попытались стать лидерами, воинами, судьями и спиритуалистами, всем в одном лице.

Рагабаши чаще приглядывают за нами, чем нет. Нашу огромную Ярость обманщики часто принимают за раздутое эго (и, конечно же, многие Аруны действительно слишком высокого мнения о себе), и это делает нас главной целью для их игр. У Рагабашей Ярость, по крайней мере, светится слабым, едва заметным мерцанием по сравнению с нашей собственной, и по мере ее развития они также получают опыт, позволяющий контролировать ее в том же темпе - это означает, что они действительно не понимают природу нашей борьбы за ответственное направление нашего гнева и не позволяющее насилию разрастаться и причинять боль близким к нам людям. Рагабаши - существа верткие, и многие считают, что нами легко манипулировать или играть, учитывая нашу природную прямоту. Мало кто из Арунов получает большое удовольствие от социальных игр, и еще меньше могут спокойно относиться к насмешкам. Рагабаши созданы Гайей, чтобы бросать вызов традициям и выйти за рамки условностей, и это может быть очень утомительно для нас, особенно для Аруна, достаточно высокого ранга, чтобы быть военачальником. Ни один генерал не хочет, чтобы на поле битвы появлялся неизвестный фактор, намеренно действующий, чтобы сделать ситуацию более хаотичной и непредсказуемой, чем она есть. В конце концов, как военные лидеры, мы несем ответственность за жизни тех, кто нас окружает. Тем не менее, большинство Арунов рассматривают Рагабашей в своей стае как ценный тактический актив, ценя их способности скрытности и могущественные Дары и стремятся использовать их как средство для нанесения ударов по Вирму косвенными, неожиданными способами. Более того, близкая дружба с Рагабашами - это не роскошь, которая есть у каждого Аруна, но есть те, кто действительно заявляет, что эти Гару, очень сильно помогают им в глубоко личных отношениях - никто лучше не пробуждает дух и облегчает тяжелое бремя, возлагаемое на нас, чем Рагабаш. И действительно, не одно Полнолуние было спасено из глубин Харано его приятелем-обманщиком. Никогда не попадайтесь в легкую ментальную ловушку, полагая, что эти Гару бесполезны — они совсем не такие.

Теурги, в конце концов, олицетворяют все, за что мы боремся. Духовные воины, помните? Я встречался и разговаривал со многими Теургами, чтобы выработать довольно революционные идеи о том, что Нация должна делать и как мы можем нанести поистине могучий удар нашему врагу. Очень часто по-настоящему важные сражения в этой войне носят скорее символический, чем буквальный характер, и Теурги столь же искусны на этом поле битвы, как и мы на своем, но им нужна наша поддержка, наши силы и политическое влияние, и это очень важно. Часто им приходится убеждать нас, что их подход лучший. Мы, конечно, воплощаем консерваторов в их провидцах — ни один генерал не хочет рисковать жизнями тех, кто находится под его командованием, ради непроверенной, возможно, бесполезной идеи. Я думаю, это хорошее и естественное равновесие, если мы не забываем остановиться и послушать то, что говорят наши шаманы. Слишком часто Ярость ослепляет нас, и мы забываем о критической важности слушания.

Конечно, напряжение есть - оно есть всегда. Многие Аруны считают, что мистики и жрецы Нации Гару не берут на себя всю свою долю ответственности в военных действиях - я могу засвидетельствовать на основании длительного опыта, что это утверждение прямо не соответствует действительности. Для военного лидера также может быть неприятно иметь дело с помощником, который загадочно относится к важной тактической информации, чтобы повысить престиж своего собственного духовенства — не верьте, что Теурги более свободны от очень людских слабостей своего эго и претензий, чем мы, из-за их духовных связей; они просто более тонко в этом разбираются.

Теурги также могут позволить себе роскошь придавать жизни гораздо большее значение, чем мы, будучи назначенными Нацией целителями, хранителями и воспитателями. Они - Гару, которые, скорее

всего, будут шокированы или возмущены многими из самых ужасных вещей, которых требует от нас наш священный долг - по правде говоря, это их проблема, а не наша. Если Теург не может понять обязательной необходимости служить духовному покровителю всем сердцем и душой, делая все, что его просят, то кто сможет? Однако даже те, кто действительно понимает, часто находят крайности бойни, которые мы переживаем, тревожными. В этом отношении они не слишком чужды - нас самих часто беспокоят как наши возможности, так и необходимость насилия в нашей жизни.

Гайя и Луна создали Филодокса как олицетворение баланса, и с этой задачей они действительно справляются очень хорошо. Внимательные слушатели, без сомнения, уловили мою предвзятость против того, чтобы видеть Полнолуния на долгосрочных руководящих постах в Нации. Это моя предвзятость, и я открыто признаю это, но с другой стороны... на скольких великих зверствах Нации Гару есть следы когтей Аруна? Я сомневаюсь, что Теурги начали Войну Гнева или что Галлиарды первее всех продвигали Владычество. Это не означает, что Аруны неправы или полны скверны - просто нам нужно что-то, чтобы сбалансировать наш гнев и агрессию, и нет ничего лучше в области баланса, чем Филодокс.

На мой взгляд, хотя мы и являемся лучшими военными лидерами Гару, Филодоксы на много миль впереди с точки зрения того, чтобы быть лучшими долгосрочными политическими лидерами. Их баланс и дисциплина дают им объективность, необходимую для принятия решений, им не хватает нашей чистоты цели - когда необходим компромисс, они пойдут на него. Филодокс чувствует ту же Ярость, что и мы, в отличие от Рагабаша, но она не настолько сильна, чтобы быть движущей силой в их жизни. И вся их учеба, их обязанности и их Дары учат их порядочности и рассудительности. Если в качестве Аруна ты в конечном итоге станешь лидером септа или стаи - а по правде говоря, все мы индивидуальны, и многие Аруны хорошо подходят для роли лидера - тогда у тебя не может быть лучшего актива, чем советник Филодокс. Только Филодоксы обладают ясностью видения, чтобы сказать, когда наша Ярость, наша страсть начала затмевать наше видение. И только Филодокс скажет это Аруну, даже если это может стоить ему жизни. Филодоксы похожи на нас в том, что они осознают тяжесть священного долга и будут придерживаться его даже под угрозой смерти.

Арунв часто недооценивают Галлиардов, поскольку из всех покровительств мы меньше всего понимаем ценность повествования последних песен. Мы часто ссоримся с ними из-за вопросов славы, и не один Арун был вынужден драться с Галлиардом из-за того, как товарищ по стае изображался на вече. Печальная правда заключается в том, что многие, многие Аруны охочи др славы, и независимо от того, насколько велики дела, опытный Галлиард может заставить их звучать неуклюжее щенка, если ему дать повод. В конце концов, есть причина, по которой Галлиардов часто называют наиболее политически-настроенными из Гару. Конечно, многие Аруны также эгоистичны и воспримут все что их изображают, по меньшей мере, следующим безупречным героем, как смертельное оскорбление.

И это тем более досадно, потому что у нас так много общего с этими сказочниками. У Галлиардов почти столько же Ярости, сколько у нас, и в эти темные времена это означает, что Нация Гару заставляет их выполнять роль «резервного Аруна» - после нас Галлиарды, ввероятно, больше, чем любые другие покровительства, проводят времени в бою и большинство из них еще не жаловалось. Их Ярость и тот факт, что вместе мы составляем два покровительства, наиболее движимые страстью, означает, что Арун “синхронизируется” с Галлиардами чаще, чем любое другое покровительство, формируя глубокую дружбу… или другие виды отношений. Я много слышал об Арунах и Галлиардах, нарушающих Литанию, и, откровенно говоря, я слишком стар, а кризис на Гайе слишком велик, меня это так сильно волновало. Думаю, некоторых Арунов привлекает их страстный характер, в то время как для них Полнолуния похожи на героев из их легенд.

Помимо незаконной деятельности, Галлиарды оказывают нам особенно важную и необходимую услугу: они дают нам возможность расслабиться. Их умение обращаться с эмоциями помогает вывести на поверхность всю тоску, боль и трагедию в бытие воином и убийцей (и да, также как и вы - я никогда не встречал Аруна, который, как мне казалось, когда-либо убивал только по справедливости), избавляясь от этого. Они несут катарсис, и мы обязаны им больше, чем они когда-либо смогут понять, за это простое служение. Они понимают нашу более жестокую природу и лояльны к грубому расслаблению, которое было бы неуместно для изможденного Теурга или дисциплинированного Филодокса. Галлиарды также являются одним из величайших тактических активов Народа в современную эпоху - не стоит недооценивать важность их социальных (и откровенных манипулятивных!) навыков в этом загадочном мире, построенном обезьянами. Таким образом, хороший Галлиард подобен прекрасному мечу: всегда держите свой хорошо отточенным, всегда под рукой и никогда не бойтесь применять его, когда он является наиболее эффективным оружием в данной ситуации.

Отношения с духами

Я слышал, что Аруны не уважают духов так, как Теурги. Это полная чушь - по крайней мере, так должно было быть, если бы все представители моего покровительства выполняли свой долг. Правда в том, что мы - Духовные воины, и, в конце концов, все, что мы делаем, каждая причина, по которой мы истекаем кровью и умираем, делается во имя того или иного духа. Понятно, что мы не изучаем духов так, как Теурги. Многие из нас даже не могут с ними поговорить. Но тем не менее мы доносим нашу точку зрения, и, как бы ни был признателен дух енота Теургу, который клянется никогда не одеваться в красное в качестве шиминажа для Дара, этот дух, вероятно, также будет уважать Аруна, выпотрошившего пачку Бейнов, терроризирующих долину, в которой он любит тусоваться. У нас есть свои применения в духовных мирах.

Учтите, что об обмене услугами здесь речь не идет. Арун вообще интуитивно не думает так о духах. Конечно, здорово, когда несколько огненных элементалей стоят за спиной одного из них при нападении на Улей Спиралей, но обычно мы просим Теурга или Филодокса вести переговоры с ними от нашего имени, а не делать это сами. Мы служим духам, а не наоборот, и хороший Арун будет склонен к бескорыстному отношению по отношению к духовному миру, на уровне инстинктов. В конце концов, Гайя и Ее род - наше дело. Они - сердце нашей войны, и ни один рыцарь не захочет просить йоменов своего сюзерена отполировать его меч или передать послание внеш-

ним баронам. В том, как рыцарь видит своего сюзерена, больше трепета, больше благоговения - то же самое с Аруном и духами.

Большинство Арунов имеют дело в первую очередь с духами животных и элементалей. Поскольку у нас даже меньше возможностей, чем у других покровительств, посвящать время изучению Дара Речь духов, наши отношения с духовным миром, как правило, в значительной степени эмпатические, но многое можно сказать, вообще не используя слов. Иногда Арун, не ослепленный эго, испытывает неприятный опыт истинного понимания того, как он смотрит глазами духа растения или другого духа, избегающего Ярости. Это болезненное откровение, предательство, которого мы никогда не могли надеяться избежать, но тем не менее, чувствуем себя виноватыми. Поэтому мы притворяемся, что это не имеет значения, и избегаем духов, которых, как мы знаем, оскорбляет наше присутствие.

Однако многие другие духи очень дружелюбны к Гневу, страсти и насилию. Арун имеет тенденцию развивать самые глубокие отношения с элементалями и духами злых, хищных животных. Эти вещи резонируют с нами, как и мы с ними; многие такие духи готовы следовать за нами в битву на передовой ради чистой радости от этого, и это также делает их полезными для вас. Дружба, подобная этой, может длится целую вечность, от Обряда перехода до могилы.

Отношения с людьми

Сказать, что отношения Аруна с людьми тревожные, было бы большим преуменьшением. Проклятие в полной мере действует на нас, и это делает практически невозможными любые длительные отношения с группами людей. Аруны ряда племен считают себя силой, действующей на человеческое общество, чтобы направлять и улучшать его - это особенно характерно для Стеклоходов, Детей Гайи, Костегрызов и Черных фурий - но, в конце концов, это все, чем они могут быть: силами, которые контролируют, а не друзьями, которых многое связывает. Из-за этого мы являемся покровительством, которое больше всего зависит от нашего места в обществе Гару, и больше всего на него влияет то, как другие Гару смотрят на нас. Галлиарды могут быть более социально ориентированы в кругах Гару, но мы более привержены социальной жизни Гару, потому что, если там что-то пойдет не так, нам больше некуда идти.

Единственная область, в которой общество Гару не может удовлетворить наши потребности, - это спаривание. Мы, как правило, не очень хорошо справляемся с длительной моногамией — даже если отбросить Проклятие, все равно остается тот факт, что мы часто идем в бой, не зная, вернемся ли мы, и это становится намного труднее, когда дома нас ждет супруг. Женщины Аруны обнаруживают, что их супруги-мужчины часто хотят сражаться на их стороне, но это, конечно, невозможно. Человеческая жена или муж также являются тактической помехой, и Арун не может возглавлять боевую атаку в то же время, что он охраняет семейное гнездо. Наконец, очень немногие человеческие женщины (или мужчины) хотят иметь длительные отношения с таким изменчивым и откровенно кровожадным существом, как Арун. В конце концов, они действительно не могут иметь к нам отношения - ради Христа, мы - другой вид; с чего бы нам ожидать, что они могут? По всем этим и другим причинам найти Аруна со стабильными романтическими отношениями крайне сложно. Я слышал несколько историй о тех, кто предположительно сделал это, но как воин и Гару, могу лучше распорядиться своим временем, нежели пытаться их подтвердить.

Таким образом, большинство спариваний Арунов происходит быстро, без обязательств и они наполнены животной страстью. Однако это не всегда так романтично или приятно, как может показаться на первый взгляд. Прожив много лет и видя, как мое покровительство ищет себе пару, я пришел к выводу, что это большой источник стыда для Нации Гару. Мой опыт основан на моем собственном племени, но я сомневаюсь, что кто-то из других полностью превосходит его. Брачные отношения между Аруном и родичем часто не учитывают желания последнего в партнерстве. Обычно это не явное изнасилование, но, безусловно, довольно жестокий и эгоистичный подход к сексуальности другого мыслящего существа.

Существует определенный менталитет, который заставляет многих Арунов приравнивать женщин Родни к добыче - их доля военной добычи может включать не только фетиши и вкус первого убийства, но и брачные права с самыми красивыми (или, что еще более тревожно, самыми молодыми или девственными) девушками Родни в данном септе. Женщины стали цениться не как люди, даже не как источники новых Гару для поддержки Нации, а как символы славы и престижа. Психология «альфа-самца» проявляется в желании, которое, как я видел, выражали многие Аруны, чтобы произвести на свет детей - не ради Гайи, а для распространения своего семени, чтобы доказать свое генетическое превосходство, гарантируя, что их родословная переживет их смертное существование. Родичи - это всего лишь инструменты, которые используются ими, чтобы привести в действие эту формулу бессмертия. Проблема усугубляется тем, что такое отношение к сексуальности имеют не только несколько безумных индивидуумов: архаические традиции и мифология культуры Гару часто могут быть неверно истолкованы или искажены, чтобы поддержать ее. Родичам с первого дня говорят, что совокупление с Гару - их долг. Даже если предполагается, что они могут выбирать, хотят ли они спать с определенным оборотнем или нет, становится очень трудно отказать в социальном контексте, в котором живут родичи. Даже если бы традиция не была проблемой, возможно ли вообще для человека дать осознанное согласие существу, которое так сильно пугает на инстинктивном уровне? Иногда я опасаюсь, что пропасть между людьми и Гару слишком велика…

Самая трагическая нота во всем этом грязном деле заключается в том, что у нас действительно нет проблем со спариванием благородным образом, если мы того пожелаем. Большинство Арунов достаточно молоды и находятся в отличной физической форме, и хотя наша Ярость может беспокоить людей в длительных отношениях, она также дает нам мощное животное очарование в сексуальном контексте. Суть в том, что у нас нет проблем с поиском полностью готовых партнеров среди здоровых родичей, если мы приложим немного усилий и задумаемся об их чувствах. Тем не менее, многие из нас навязывают себя людям, не желающим или отказывающимся этого делать, из вожделения, гордости или простого пренебрежения. За все свои годы я не видел более отвратительной грани общества Гару, чем эта. Должен признать, это заставляет понять, откуда берется гнев Фурий в отношении мужчин.

Последнее замечание: спаривание, как его определила природа через Гайю, - это акт, который проис-

ходит между мужчиной и женщиной, и, таким образом, имеет потенциал к воспроизводству потомства. Из-за Литании мужчины в моем племени и, вероятно, в других, нередко находят утешение и товарищеские отношения в объятиях друг друга. Я предпочитаю рассматривать это как выражение совершенной платонической любви и братского товарищества, во многом так, как это рассматривалось древними греками, но, конечно, многие жесткие Филодоксы не согласились бы с этим, назвав это другой формой спаривания и, таким образом, запрещенной. Тем не менее, никаких метисов из этого не выйдет, и, честно говоря, когда я сравниваю эти дружеские отношения со "спариванием", которое я часто наблюдал между мужчиной Гару и женщиной родичем в моей долгой жизни, мне трудно не рассматривать этот вид связи как один из самых почетных из трудных выборов, доступных Аруну, желающему дружеского общения.

Другая сторона монеты

Цинизм Уильяма снова проявляется. Возможно, в том, что он говорит выше, есть доля правды — хотя этот термин еще не был придуман в его возрасте, я думаю, что эквивалент Гару "изнасилования на свидании" может быть тревожно распространен среди Полнолуний. Однако он не уделяет должного внимания количеству Арунов, имеющих безупречный брак. Очень многие Аруны достаточно эмпатичны, чтобы знать, хотят ли их партнеры того, чего они хотят, и достаточно мудры, чтобы отпустить тех, кто не хочет.

Кроме того, я слышал, как родичи обоих полов рассказывают о своем опыте спаривания с Аруном - в то время как я встречал некоторых, кто чувствовал себя запуганным, оскорбленным или использованным, есть много других, которые говорят, словами, которые я не могу здесь воспроизвести, что этот опыт был вполне удовлетворительным (стрнно, что термин "ночь распутных удовольствий" приходит на ум), и что они позже глубоко гордились тем, что вырастили ребенка такой общей значимости для мира, как молодой Гару. У нашего общества никогда не было таких больших проблем с гендерным неравенством, как у хомидов на протяжении всей истории, возможно, из-за большой физической мощи Гару любого пола. Литания требует, чтобы мы относились к нашим родичам с уважением, и даже в последние часы нашей жизни как расы, я считаю, что мы проявим себя в этом намного лучше, чем это сделали бы многие другие социальные группы, если бы окажись они под тем же давлением, с которым сейчас сталкивается наша раса.

В заключение

По правде говоря, я могу резюмировать все, что нужно для того, чтобы быть Аруном, несколькими простыми словами: ты воин и герой, так что начни вести себя так же. Вы обязаны перенести этот век в следующий, выиграть немного больше времени для Гайи и сдержать надвигающееся разложение, пока наши спиритуалисты и целители пытаются найти долгосрочное решение.

Перестаньте быть эгоистами. Отложите в сторону свое эго, сделайте свой гнев праведным, а не позорным и возьмите на себя мантию Духовного воина, что была дана вам при рождении.

Исполните свой долг.

Примечания к отыгрышу

История окончена - вот вне-персонажная информация о том, как лучше всего использовать покровительство Аруна в ваших хрониках, независимо от того, являетесь ли вы Рассказчиком для своей труппы или просто игроком, чей персонаж - Полнолуние.

Отыгрывая Аруна

Очень немногим игрокам нужна подсказка, чтобы рассказать им, как играть персонажем-воином в ролевой игре. В отличие от шаманов или хранителей знаний, воин - это тот, кем играл каждый хотя бы раз, и эту роль трудно «неправильно» отыграть. Однако следует помнить о нескольких моментах:

1. Не заслонять свет. Да, вы избранный воин Гайи, и вопреки повествованию персонажей, приведенному здесь, большинство Арунов все еще считают себя лидерами Гару. Но это не дает вам права властно командовать другими игроками или предполагать, что ваш персонаж является "главным" персонажем в истории. Помните, что ваша роль - вдохновение для стаи, и часть этого включает в себя обеспечение того, чтобы у каждого товарища по стае было что-то значимое в приключении. Отметка слова "Арун" на листе вашего персонажа не сделает вашего персонажа более значительным, чем его товарищи по стае.

2. Понять Проклятие. Перечитайте правила для этого явления, начиная с низа страницы 191 **Оборотней**, а затем подумайте о том, какое влияние оно оказывает на вашего персонажа. Если вы играете люпусом, помните, что волки ему также подвержены. Арун, который тратит два свободных очка, чтобы поднять Ярость до 7, что не типично для персонажа Аруна, будет в качестве побочного эффекта по своей сути терроризировать 93% человечества одним своим присутствием. Это окажет огромное влияние как на вашу личность, так и на ваше прошлое. Подумайте об этом, создавая своего персонажа.

3. Не будьте боевой обезьяной. Многие Аруны рвутся в драку при каждой возможности, и это вполне допустимо, чтобы отыгрывать это… до определенной степени. Жажда крови должна присутствовать у персонажа, а не быть вызванной извне. Убедитесь, что вы приходите на сессию не просто для того, чтобы бросить кости и убить что-нибудь - это вообще не цель игры в **Оборотнях**. Убедитесь, что ваш персонаж достаточно разумен, чтобы не испортить другим их ролевой опыт - если Галлиард стаи хочет попробовать свои социальные навыки, чтобы выманить некоторую информацию из Пентекса, будет действительно несправедливо как по отношению к персонажу Галлиарда, так и по отношению к игроку за него, если ваш персонаж побежит и начнет драку, прежде чем он сможет заговорить. Жестко «играть в характер персонажа» и не считаться с тем «что мой персонаж будет делать в этой ситуации», никоим образом не является достоинством, если это делает игру менее интересной для остальных игроков. Точно так же убедитесь, что у вашего персонажа есть цели, желания и навыки, которые не относятся строго к бою. Если вы сидите и скучаете со скучающим видом и делаете саркастические комментарии, когда ничего не происходит, вы отдаляетесь от игры для всех, и это не кошерно.

4. Принимайте пирровы победы, зарабатывайте настоящие. Независимо от того, что творит ваш персонаж в своей роли, убедитесь, что вы понимаете, что просто потрошение Бейнов наугад ничем не помогает реальной борьбе, помогающей Гайе. Настоящие злодеи в Оборотне не могут быть побеждены одними только когтями и Дарами, и хотя насилие, безусловно, может сыграть свою роль в их поражении, духовное исцеление или какой-то другой высший идеал чаще всего необходимы для того, чтобы силы Гайи одержали истинную победу. Большинство Арунов могут не полностью осознавать это, но важно, чтобы игроки понимали это, независимо от персонажа, или они в конечном итоге будут разочарованы и обижены на Рассказчика, когда сюжет прояснит, что их многочисленные кровавые битвы на самом деле не исцелили Гайю ни на йоту.

5. Вам не нужно быть «крутым». Многие ролевые игры побуждают игроков подчеркивать стиль и кинематографический талант персонажей, которых они отыгрывают. **Exalted** - хороший пример этого жанра. **Оборотни**, однако, по умолчанию не являются таковой: отдельные хроники могут отличаться, но сеттинг по умолчанию больше вдохновлен древней мифологией, чем Джоном Ву. Убедитесь, что вы конкретизируете мотивы своего персонажа, его прошлое и даже недостатки, вместо того, чтобы беспокоиться о том, что он не кажется достаточно крутым.

Состояние войны

Природа конфликта между слугами Гайи и Вирма оказывает прямое и постоянное воздействие на Арунов, больше, чем на любого другого Гару. К сожалению, точный характер войны варьируется от хроники к хронике, и то, как Рассказчик решает представить ее, сильно влияет на жизнь и перспективы персонажа Аруна.

Надежда и реальность

Действительно ли Гару ведут безнадежную войну за Гайю, войну, в которой Вирм уже победил? Оборотень имеет зловещие оттенки, но игра не дает прямого ответа на вопрос, насколько безнадежна борьба на самом деле. В поистине мрачной игре в мире может остаться лишь крошечная горстка каэрнов, а Вирм явит себя в каждом углу. В этом случае, вероятно, будет гораздо меньше настоящих усилий по борьбе с влиянием и ударами Вирма и более хрупкая верность буквальным, устаревшим принципам Чести и Славы. О победе над Вирмом на самом деле никто не думает; чего хочет большинство Арунов (довольно эгоистично), так это неукоснительно следовать своей традиционной роли и умереть «благородно», защищая Гайю.

С другой стороны, война все еще витает в воздухе, и игра заменяет нигилистическое насилие на современную мифологию, превращая дело Гару в настоящую борьбу с растущим и ослабевающим влиянием с обеих сторон. В этом случае Арунам необходимо более тесно сотрудничать с другими покровительствами, и они, вероятно, изучают множество новых стратегий, чтобы обратить конфликт в свою пользу. Хотя Гару плохо подготовлены, чтобы противостоять Вирму на многих из выбранных им полей сражений, они не неспособны к адаптации - а Стеклоходы и Костегрызы, безусловно, не единственные оборотни, обладающие влиянием и хитростью в человеческом мире. В конце концов, хроникам простительно дать Гару шанс отобрать у Вирма немного земли, а в игре, где это действительно возможно, героический аспект Аруна занимает центральное место.

Мораль хроник

В Оборотне много оттенков серого, но есть и угольно-черное зло, объективное и осязаемое. Триатический Вирм - это не неправильно понятый хранитель баланса; это разврат и скверна, воплощенные в мире. Большинство Арунов совершали очень плохие поступки, и они обычно не самые хорошие люди, но в конечном итоге их борьба крайне необходима. Очень легко превратить покровительство в карикатуру нетерпимости, каким-то образом превратив Вирма в пострадавшую сторону, но при этом теряется огромное количество драматизма и сложности, лежащих в их основе. В **Оборотнях** (идеальные) Аруны не психопаты, а воины, ведущие войну, которую определенно нужно вести. Это не означает, что все их действия каким-либо образом оправданы - спросите японцев о Хиросиме и «необходимых войнах», - но это означает, что они чаще всего убивают то, что действительно нужно убить.

Если вы, как Рассказчик, собираетесь сделать Вирма «менее черным и белым» в своей хронике, будет справедливо адаптировать Арунов (и, в меньшей степени, всю культуру Гару) соответственно. Это может быть особенно важно в игре-кроссовере **Вампиры/Оборотни**. Если вы предпочитаете изображать вампиров романтическими фигурами, обладающих чувственным благородством, а не всасывающими пустотами порчи, полными насилия и безупречного эгоизма, как в **Оборотнях**, имеет смысл соответственно смягчить отношение Аруна к ним. Меньше использовать - значит оскорбить их интеллект. Большинство Арунов не потрошат вампиров сразу, потому что они не религиозные фанатики; они делают это, потому что Пиявки находятся в неизбежной нисходящей спирали, которая неизбежно поглотит множество невинных и в процессе еще больше ранит мир духов.

Источник ярости

Религиозная ортодоксия Гару приписывает силу своей Ярости страданиям Гайи, а Луна действует как мистический проводник, позволяющий направить эту боль на эффективные цели. Это простой, но мощный мифический принцип - Гару являются мстителями осквернённой Богини, Ее собственный гнев дает им ярость, в которой они нуждаются, чтобы твердо противостоять своим врагам. Тем не менее, у Гару нет конкретных доказательств, подтверждающих это убеждение, и есть ряд разночтений, которые предполагают, что ортодоксальность не может быть единственной истиной. Почему духи растений, столь явно являющиеся аспектом изобилия и плодородия Гайи, избегают тех Гару, в которых ярость горит сильнее всего? Почему экстремальная Ярость заставляет оборотня рисковать совершить великий грех? Как получается, что бешенство Гару, так похоже на безумие Пиявок? Почему некоторые Бэйны, такие как Рейджеры, похоже, могут оказывать такое случайное влияние на этот аспект природы оборотня? И если Ярость черпается из страданий Гайи от рук человека, отчего же она была столь сильной, чтобы стать ката-

лизатором Войн Гнева задолго до того, как Гайя была серьезно ранена? Конечно, есть еще один очевидный подозреваемый в источнике Ярости Гару: Вирм.

Большинство оборотней-волков, очевидно, не хотят признавать, что их раса может каким-либо находиться под влиянием Вирма, но, тем не менее, есть явное указание на то, что Вирм может играть роль в происхождении Ярости. Некоторые Аруны Уктена полагают, что Луна дала Гару власть над Яростью, чтобы научить Вирма, что гнев не должен быть развращающим: как и любую силу, его можно использовать для праведных или неправедных целей. Некоторые Теурги выдвинули еретическую идею о том, что каждое справедливое и умеренное использование Ярости приближает Вирма к здравомыслию, к его прошлой функции хранителя Равновесия. Аруны Детей Гайи пытаются исцелять с помощью ярости, продвигая идею о том, что Ярость - важная и здоровая часть оборотня - и человека! - составляющая, гнев толкает людей на борьбу с порчей, упадком и апатией. Тем не менее, Ярость не делает различий между благородным и осквернённым использованием - очко Ярости, потраченное в бою, одинаково эффективно, если Гару сражается с Бэйном или убивает родичей конкурирующего племени.

Независимо от того, хочет ли Рассказчик изобразить Ярость в первую очередь как добродетель, источник порчи или и то, и другое, сильно влияет на то, как появляются Аруны, и то, что они переживают в его хронике. В Оборотне высшая метафизическая природа Ярости, вероятно, никогда не будет раскрыта - это одна из великих загадок Мира Тьмы. Ясно одно: как и любую силу, ее можно использовать во благо или во зло, но использовать ее ответственно - всегда нелегко. Этот бой - быть смертным воплощением гнева, не направляя его безответственно, - находится в самом центре того, что значит быть Аруном, и какой бы чистой или испорченной Ярость ни была в данной хронике, эта центральная идея заслуживает хотя бы некоторого эфирного времени.

Новые дары Арунов

Следующие Дары доступны персонажам Арунов в качестве Даров покровительства, если Рассказчик решит одобрить их в своей хронике.

● **Сочувствие ненависти (Первый уровень)** - используя этот дар, Арун может с первого взгляда сказать, насколько сильно гнев управляет данным человеком - как в данный момент, так и на протяжении всей его жизни. Этому дару обучает Эпифлинг Ярости.

Система: броска не требуется; эффект автоматический. Проводя действие, фокусируясь на человеке, Арун может узнать постоянную и временную ярость, которой обладает эта персона. Это наиболее полезно для духов и других оборотней, конечно, хотя некоторые фоморы также могут обладать Яростью. Дар Теневых владык Аура уверенности полностью блокирует восприятие, даруемое этим даром.

● **Тактика стаи (Первый уровень)** - хотя роль Аруна как главного лидера Гару сомнительна, нет никаких сомнений в том, кто должен взять под контроль стаю во время битвы. Взяв на себя руководство и координируя действия стаи, Арун дарит всем своим товарищам по стае большую компетентность в пылу битвы. Этому Дару учит дух волка.

Система: игрок тратит пункт Силы воли перед тем, как начать маневр из списка тактик стаи (Оборотни, стр. 212), и делит пул дополнительных кубиков, равный его показателю Лидерства, между всеми, кто выполняет маневр. Кубики должны быть разделены как можно более равномерно, хотя игрок может выбрать, где распределить дополнительные кубики (или в случае, когда показатель Лидерства Аруна дает меньше кубиков, чем количество вовлеченных товарищей по стае).

● **Духовный гнев (Второй уровень)** - Гару по своей природе существа, наполовину состоящие из плоти и наполовину из эфемерных духов, живущие в двух мирах одновременно. Призывая этот Дар, Арун на короткое время проявляет свою духовную природу сильнее, чем физическую, позволяя своим когтям прорезать защиту, которую они обычно никогда не могли бы пробить. Этот Дар не действует на существ, которые уже являются полу-духами, такими как другие Гару, фоморы и подменыши. Но любые существа, принадлежащие одному миру, такое как Бэйны, вампиры, призраки или животные, уязвимо для его удара. Этому Дару может научить любой дух войны.

Система: игрок тратит пункт Гнозиса; сложность поглощения урона от одной атаки когтями, которую Арун совершает в этот ход, повышается до 9. Обратите внимание, что обычное правило неспособности тратить Ярость и Гнозис в один ход все еще применяется.

● **Возобновленная энергия (Второй уровень)** - убив тварь Вирма (или другого врага, каким бы позорным ни был межплеменной конфликт) особенно впечатляющим образом, Арун может вдохновить всоим примером всех союзников, которые видят его, сражаться лучше. Этому Дару обучает дух ястреба.

Система: Чтобы активировать этот Дар, Арун должен потратить не менее трех пунктов Ярости за этот ход и убить врага ударом, который снизил его здоровье как минимум на три уровня ниже Нокаута. Арун тратит пункт Силы воли, и все его союзники Гару получают количество пунктов временной Ярости, равное его показателю Обаяния. Использование этого Дара не требует отдельных действий в бою, кроме действия, используемого для убийства врага.

● **Чистота духа (Третий уровень)** - многие Галлиарды рассказывают истории, описывающие слабость оборотней к серебру как своего рода шиминаж - цену, которую Селена требует от своих детей за дар Ярости. Используя этот Дар, оборотень может ценой больших усилий ненадолго защитить себя от разрушительной силы серебра своей собственной духовной энергией. Лунник учит этому дару.

Система: Гару тратит определенное количество пунктов Гнозиса и сразу же получает столько автоматических успехов, чтобы поглотить урон от серебра, даже если у него нет кубиков для броска. Эффект длится столько ходов, сколько потрачено на Гнозис, не считая оставшейся части хода, в котором он был активирован.

Дар не требует действия для активации и действительно может быть активирован немедленно, если Гару был внезапно поражен серебряной пулей или клинком, чтобы уменьшить урон... пока пользователь не потратил ни одного пункта Ярости в этот ход, конечно. Этот Дар не может быть активен одновременно с Доспехом Луны. В зависимости от того,

что было активировано последним, предыдущий Дар отменяется.

● **Прикосновение Ярости (Четвертый уровень)** - используя этот Дар, Арун может передать часть своей Ярости другому, будь то Гару, человек или животное. В первом случае эффект довольно обыденный, и придает союзнику силу в бою. Во втором - наделяет устрашающими и разрушительными качествами существ, которые обычно таковыми не обладают.

На социальном уровне этот Дар также может быть мощным источником вдохновения (и подстрекательства) - в то время как Ярость - это внутреннее и чрезвычайно трудно контролируемое качество, оно также дарует способность испытывать праведный гнев на порчу и несправедливость - способность, которую многие люди потеряли в тихой апатии Мира Тьмы. Этому Дару обучает дух Ярости.

Система: Арун тратит один пункт Силы воли или два, если дарует Ярость смертному. Затем он тратит некоторое количество пунктов Ярости, и цель получает их и может потратить как обычно. После того, как будут потрачены любые очки, превышающие обычную максимальную Ярость цели (ноль для людей), они исчезнут навсегда, за исключением повторного использования этого дара.

Этот Дар не может давать Ярость магам, призракам или другим сверхъестественным существам, которые еще не обладают Яростью. У духов уже есть черта ярости, но они могут получать временные очки, чтобы использовать их для дополнительных действий в бою, как это делает Гару.

● **Эгида (Пятый уровень)** - этот дар дает Гару мистическую эгиду, защищающую его от атак. Это не буквальный щит, скорее, удары просто не попадают в жизненно важные области, пули отражаются от пряжки ремня, и обстоятельства препятствуют нанесению ударов прямо по воину, пока действует эта способность. Дух ветра обучает этому Дару.

Система: Игрок тратит пункт Силы Воли, и сложность всех бросков атаки, сделанных против него во время сцены, увеличивается на два. Любой бросок атаки, который дает только один успех (после уклонения, если применимо) против Гару, считается обычным задеванием и наносит только ударный урон.

● **Один на один (Шестой уровень)** - Мир Тьмы - сложное место, наполненное интригами, отвлечением внимания и всевозможными сверхъестественными отговорками. Аруны, однако, более простые существа, и этот Дар позволяет им расширять свои прямые методы там, где они обычно не работают. Гару произносит краткую молитву Луне и другим бесчисленным духам крови, ужаса и мести в пантеоне Гару. Затем он мгновенно переносится к одному противнику по своему выбору, с которым он может вступить в битву один на один до смерти под эгидой Луны. Враг не может убежать (хотя тактическое отступление с конкретным



намерением продолжить бой в этой сцене приемлемо), и он не может получить помощь от посторонних. Естественно, вызывающий имеет те же ограничения.

Сама Селена учит этому Дару, и не через аватара - проситель должен отправиться ко двору Луны в Эфирном Царстве и убедить капризную богиню в том, что его нужда в этой силе обоснована.

Система: Этот Дар пробивает все сверхъестественные формы защиты, укрытия, заклинания на случай непредвиденных обстоятельств и аналогичные меры предосторожности без броска. В оставшейся части сцены обе затронутые стороны не могут получать помощь из других источников и могут использовать только силы, которые являются непосредственно физическими по своей природе. Неземная сила и скорость вампира или способность фей поражать врагов духом остролиста останутся действенными, но представитель любой расы будет лишен своего сверхъестественного затуманивания разума и неземного присутствия. Точно так же Пожиратель имен может метнуть молнию или увеличить свою силу, но не телепортироваться или стать бестелесным, чтобы полностью избежать ударов Гару.

Этот Дар предполагает прямое вмешательство Целестины Селены в дела смертных, и Рассказчик должен помнить, что точные эффекты Дара определяет мыслящее существо, а не сверхъестественное заклинание. Рассказчик должен вынести суждение об эффектах дара, сохраняя его в рамках предполагаемого духа обеспечения честной, открытой и физической борьбы. Гару, просящий, чтобы его перенесли к вампиру в оцепенении, например, может обнаружить, что Пиявка проснулась и готова к бою….

Гару должен потратить одно очко постоянного Гнозиса, чтобы активировать этот Дар. Как только битва окончена, снова утверждаются обычные правила реальности - что может быть плохо, если Гару был отправлен в Малфеас или в какое-то другое адское Царство.

Достоинства и недостатки

Следующие Черты предназначены для персонажей Арунов. Могут ли другие персонажи выбирать их, остается на усмотрение Рассказчика.

Боевой опыт (Достоинство, 2 СО)

Вы провели много часов в настоящем смертельном бою и достаточно натренированы, чтобы очень редко ошибаться по-настоящему. Вы можете игнорировать один провал при броске атаки или уклонения в каждой сессии.

Разнообразный боевой стиль (Достоинство, 4 СО)

Вы освоили поистине широкий спектр различных методов боя и можете применить все свои знания в конкретной ситуации. Вам никогда не грозят штрафы в бою за использование незнакомого или экзотического оружия, и вы можете легко определить любое оружие или стиль боя, с которым сталкиваетесь.

Заразительная храбрость (Достоинство, 5 СО)

Хотя долг всех Арунов вселять доблесть на поле боя, это приходит к вам гораздо естественнее, чем к большинству. Даже среди отважных Гару о твоей храбрости и решимости ходят легенды. Каждый раз, когда на вас применяется вызывающий страх Дар или сила, измените сложность броска на два в свою пользу. Если аналогичная способность используется на одном или нескольких ваших товарищах по стае и вы находитесь в их зоне видимости, измените сложность на единицу в их пользу.

Рубцы (Недостаток, 2 СО)

Непрекращающаяся жестокость существования Аруна наконец-то проникла в вашу кожу. Ваши эмоциональные реакции всех видов несколько чахлые, и почти ничто не помогает вам собраться с духом. Это жутко. Сложность всех совершаемых вами бросков на Эмпатию увеличивается на два, а если финальная сложность больше девяти, вы даже не можете делать бросок.

Гордыня (Недостаток, 1-4 СО)

Вы твердо убеждены в том, что ваша собственная мощь превосходит почти любую другую, что вы имеете право на преимущества, намного превышающие ваше реальное положение, и что от других Гару, особенно менее воинственных покровительств, больше вреда, чем пользы. Это не обязательно делает ваше высокомерие очевидным для всех; вы можете очень хорошо его сублимировать или выражать ограниченными способами. Но ваше туннельное зрение оставляет вас слепым ко многим тонкостям Мира Тьмы, а на более высоких уровнях недостатка ваш менталитет может граничить с солипсизмом.

Этот Недостаток в первую очередь предназначен для персонажей Рассказчиков, так как он может затруднить управление персонажем в стае и усложнить саму ролевую игру. Игрок, который хочет применить его к своему персонажу, должен сначала переговорить как с Рассказчиком, так и с другими игроками.

Заметки