Гурали



Книга-дополнение для Оборотни: Апокалипсис

Серия Племена перевертышей книга 4

МЕТОДОМ ПРОБ И ОШИБОК




Он научил меня многому. Способы лечения травами...
...и защиты.
Он привел меня к зубу Урсы и обучил как можно большему числу обрядов...
...пока мне не пришло время уйти и действовать самостоятельно.
Это было тогда.
...а это сейчас.
Отвали от меня! Ты **не** Амос!


Кости Урсы! Это было близко!
ROOAAAWOOR!
ХРУСТ
О, Великая матерь Гайя, как же мне отправить эту тварь туда, откуда она пришла?
Нмх... Нет... Не снова... Надо проснуться...


Она спала больше века...
...но ее долгий сон окончен.
Она называет себя Тесса Глаголящая правду...
Случилось что-то дурное...
...поскольку так и есть.
Страх и кровь в воздухе. Сперва отыщем страх.
Мммм... Запеченная фасоль и закуски - настоящий банкет в глуши!
А есть что-то лучше?
Сомневаюсь. Я... Эй, ты слышал?
...Пит, скажи, медвежий аэрозоль при тебе?
"Глоть"... Да...
УАААААА!
Пшшшик


Хах? Кто ты?
Зови меня Тессой. Нам надо двигаться быстро, так что расскажи мне все - и в темпе!
Я - Майкл. И это моя вина...
Тесса, подожди! Эта тварь там...
Пошли!
Я ГОЛОДЕН!
SNIFF!
НУУ ЖНО БОЛЬШЕ...
...КРОССОВИ!
ДВА БЬЮЩИХСЯ СЕРДЦА ИДУТ КО МНЕ... БОЛЬШЕ МЯСА!
Ты - щенок... Этому Дару нет места в твоей голове!
Я думал, что знал, как вернуть его назад.
Умри вновь, тварь Вирма!!
ГРРРРРР!
Ну, звучит так, что Амос был мертв куда дольше, чем Дар мог сработать.
Теперь... я знаю.
...Ужас.


GRRROWL
PPPAAAAA
WUNK
...Уууф.
...такой сильный.
...ТЕССА!!


RRROAAR
Тесса в беде – тварь убьет ее!
Майкл! Скала! Сделай это!
Надеюсь, сработает!
RUMBLE
Тесса! Уходи оттуда!
Прости меня, Амос.
BOOM
!
GA?


Мне жаль, Амос.
Я должен был оставить твое тело Гайе. Твой дух навеки с ней...
...Уууx
Тесса!?
Я думал, что тебя раздавило...
Кашель... Ты хорошо справился, Майкл. Мир свободен от подобных отродий Вирма. Отдать мою жизнь - малая... цена...
Тесса?
Она научила меня смирению и храбрости... Отдав свою жизнь за меня и за Гайю. Наверняка, она заслуживает еще одну жизнь...
Прощайте, мои друзья... Идите с Гайей.
...Если б только я имел больше времени на учебу.

Турали



Лечащие раны мира

Джэки Кэссэда и Ники Реа

Создатели:

Автор: Джэки Кэссэда и Ники Реа
Разработчик: Итан Скемп
Редактор: Цинтия Саммерс и Карл Бовен
Арт-директор: Эйлин Э. Майлз
Макет и набор текста: Эйлин Э. Майлз
Художники: Пиа Гуэрра, Джейсон Джэвис, Рон Спенсер, Дрю Такер
Художник комикса: Стив Прескотт
Художник обложки: Стив Прескотт
Дизайн обложки: Эйлин Э. Майлз

Гурали

Содержания

Введение: Путешествие малой медведицы 12
Введение и словарь

Глава 1: Танец веков 20
История мира, поведанная Гуралями

Глава 2: Разрисованные лица 36
Общество Гуралей, племена и оборотни-медведи по всему миру

Глава 3: Песнь творения 74
Как создать персонажа Гураля

Приложение 1: Дети медведя 112
Примеры шаблонов Гуралей и герои оборотней-медведей

Приложение 2: Истории для повествования 128
Информация для отыгрыша за медведей и советы рассказчику



Введение: Путешествие малой Медведицы

Прошлой ночью мне снова снились медведи. На берегах могучей реки сотни медведей собрались попировать дарами щедрых вод. Я наблюдал за величественными существами, которые неподвижно стояли, готовые обрушить свои мощные лапы на серебряных лососей, несущихся на нерест. Я мельком увидел внезапный удар, услышал повторяющиеся всплески воды, как один за другим большие медведи добывал себе пищу. Воздух вокруг был бодрящим, прохладным и свежим, а не таким затхлым, отравленным едким дымом как в городе, где я вырос. Там дыхание было скорее необходимостью, чем радостью жизни, которой оно должно быть.

Несмотря на идиллию, окружавшую меня, меня терзало зловещее предчувствие. Я перевел взгляд с медведей и реки на горную гряду, служившую фоном моих сновидений. За горами собирались черные облака. Эти возвышающиеся монолиты не были простыми грозовыми тучами – это были сгустки злобы и разложения. Внезапно сон обрушился на меня наползающей чернотой и превратился в кошмар. Я пытался проснуться, но тщетно. Мое тело отяжелело, сердце сковал страх и чувство нарастающего ужаса…

Если медведи и заметили меня, то восприняли меня как нечто обыденное – или как часть сна, который они разделили со мной. Я хотел присоединиться к ним, сбросить свой неуклюжий человеческий облик и обрести изящество и мощь Медведя. Я знал, что должен обрести свое место среди них.

Приближался огромный шторм. Предшествующий ему грохот, казалось, шел одновременно от земли и с небес. Затем ужасное бурление внутри этой надвигающейся тьмы затянуло все сущее в эту убийственную тень. Слово «Апокалипсис» прозвучало в моей голове, словно шепот прятался в раскатах грома – и это было точным описанием того, что я увидел. Я сделал глубокий вдох и погрузился внутрь себя, чтобы найти мужество присоединиться к медведям, разделить с ними опасность и красоту их существования.

Затем это произошло. Мое тело слилось с моим желанием, и я почувствовал, как превращаюсь…

Я проснулся от звука бегущей воды. Запах медведя окружал меня, когда я поднялся и выбрался из спального мешка. Сон все еще зудел в закоулках моего сознания, я осмотрел свой маленький лагерь, чтобы найти что-нибудь, что объяснило бы смысл моего сновидения.

• • •

Раньше все было просто. Я жил со своими родителями в Портленде, штат Орегон. Я пошел в школу и получал хорошие оценки, так что о дальнейшей карьере в медицине можно было не беспокоиться. Я тратил все свои выходные на походы с родителями и многое узнал о выживании в дикой природе. Думаю, теперь я понял, зачем они так упорно учили меня как «быть жестче». В то время, сон под звездами и собирание съедобных растений выглядели просто забавой, многие мои друзья думали также.

Затем это случилось. Я задержался допоздна в школе чтобы закончить научный эксперимент. Через какое-то время я собрался уходить, было уже темно. Лишь несколько машин остались на парковке – одна из них принадлежала мистеру Паркеру, моему учителю биологии, который предложил подвезти меня до дома. Левое переднее колесо было спущено, так что мы достали запаску и домкрат. Я предложил ему помочь, но он просто сказал мне отойти. Так что я просто сел стал смотреть как он меняет колесо.

Время остановилось. Последующие события я помню так, будто все было в замедленной съемке. Мистер Паркер наклонился, чтобы надеть колесо на сту-

пицу, и вляпался коленом в масляное пятно возле домкрата. Он поскользнулся, уронил колесо под машину и упал, выбив домкрат. Машина накренилась, ходовая придавила мистера Паркера. Он закричал. Домкрат, накренившийся под немыслимым углом, был единственным, что уберегло его от участи быть раздавленным грудой железа и через несколько секунд домкрат должен был выскочить под весом машины.

Я помню крик - и чувство бессилия - я мог только смотреть, как умрет мой любимый учитель. Внезапно, что-то щелкнуло внутри меня – и я больше не был бессильным. Я схватился за машину, мое тело налилось силой. Вцепившись в крыло обеими руками – нет, теперь уже не руками – я взревел, поднял машину и отбросил ее на соседнее парковочное место. Мистер Паркер потерял сознание, а его рубашка была запятнана кровью – но он все еще дышал. Я почувствовал, как снова усыхаю, никак иначе я это назвать не мог. Усталость сотрясала мои кости, каждый мускул в моем теле выл от боли, но каким-то образом я добрался до таксофона и позвонил в скорую. Затем я рухнул на землю и разрыдался.

Мои родители пришли забрать меня из больницы, куда я приехал на скорой вместе с мистером Паркером, чтобы убедиться, что с ним все будет хорошо. Я ни слова не проронил по дороге домой, но они разузнали у врачей скорой помощи, что произошло. Когда мы приехали домой, отец усадил меня на кухне, пока мама варила для нас кофе. Отец просто смотрел на меня несколько минут, настолько пристально, что я подумал, будто он может видеть меня насквозь – и, наверно, он действительно мог.

- Время пришло. Ты нашел Медведя, - он так и произнес, с заглавной буквы. - Есть некоторые вещи, которые ты теперь должен знать.

Через некоторое время мама присоединилась к нам за столом. Отец сказал, что они оба были кинфолками, и поэтому я стал настоящим оборотнем-медведем – гуралем. Мама просто слушала как он говорит, ее глаза наполняли слезы счастья. Они знали, кем я стану еще тогда, когда я был маленьким – или, как минимум, предполагали. Все это время они молчали - не хотели, чтобы я рос, чувствуя себя не таким как все. Теперь секреты кончились.

Отец вручил мне карту северо-востока, где жирной линией был обозначен путь от Портленда до Аляски.

- Ты должен пойти туда и узнать все остальное – этому мы не можем научить тебя. Ты должен попасть туда самостоятельно, без нашей помощи, потому что путешествие – это часть твоего становления.

Я ушел из дома на следующий день, захватив рюкзак, спальник и старую черно-белую фотографию, которую мама положила в мой рюкзак в самый последний момент. Спустя три дня, после путешествия автостопом с парой попутчиков – пережитком из шестидесятых, на микроавтобусе и все такое – я наконец достал фотографию. Старую и потертую, с фигурно обрезанными краями, как будто ее вытащили из модного семейного фотоальбома. На фотографии был изображен высокий, стройный человек в очках с проволочной оправой, длинными волосами и огромным «улыбнись-на-камеру» оскалом стоящий на травянистом холме в окружении сосен. Он был одет в выцветший комбинезон, клетчатую рубашку и рабочие ботинки. Рядом с ним на четырех лапах стоял огромный бурый медведь, спина которого находилась почти на уровне плеча мужчины. Вытянув руку изо всех сил, мужчина обнимал медведя за плечи (у медведей вообще есть плечи?). Медведь, как и человек, смотрел в камеру, и после рассматривания фото с минуту или две я заметил, что медведь улыбается, совсем как человек. На обратной стороне маминым почерком было написано «Мои родители – твои дедушка и бабушка».

Я долго разглядывал фотографию с обеих сторон, пока моя попутка не высадила меня недалеко от канадской границы. Это был мой последний автостоп. Я шел по бездорожью по указанному моими родителями маршруту, мое тело каждый день становилось крепче и сильнее от нагрузки, ночи я проводил завернувшись в спальный мешок и думая о фотографии.

Тогда мне начали сниться медведи. Сперва в каждом моем сне стал появляться один медведь – крупный золотисто-коричневый гризли с пустым взглядом, которого я замечал краем глаза. Затем стало появляться больше медведей – черных, бурых, белых – которые наводнили мои сны, как дружелюбные дяди и тети, съехавшиеся на семейное торжество.

Разумеется, медведи также более-менее занимали меня и во время бодрствования. Не каждый день ты находишь своих родственников, ходящих на четырех ногах и выкапывающих жуков из-под гнилых бревен. Я никогда не знал своих бабушек и дедушек. Отец лишился всей родни, когда был еще маленьким, а мамины родители, запечатленные на фото, погибли при крушении самолета где–то в канадских горах. Мне было тогда 11, и я все еще помню, как мама плакала, а папа утешал ее.

Я постоянно думал о прошлом, пока путешествовал, пытаясь найти ключи к той мощи к своей истинной сути. Почему-то я знал что найду способ сгладить переход от личности, которой я был до превращения к личности, в которую я постепенно превращался. Походы в глушь вместе с родителями теперь казались мне знаками судьбы. Уроки, которые я получил, оказались весьма полезны когда я прокладывал себе путь, искал еду вдоль дороги или плавал в реке. Кроме знаний о природе, которыми меня наделили родители, в моем прошлом не было ничего, от чего хотелось бы ударить себя по лицу и сказать «Ты не тот, кем себя считал». Через некоторое время я бросил попытки разобраться во всем этом и просто сосредоточился на том, где находился.

Тогда сны превратились в обучающие видео. Я стал давать названия своим снам. «Как медведи ловят рыбу», «Спячка», «Медведь ищет еду» и «Спаривание медведей» (это был самый будоражащий сон за все время). Однако самым важным сном был «Смена формы для начинающих», в котором медведь медленно трансформировался во что-то огромное и невероятно сильное – эта штука была мне до ужаса знакома – и затем продолжал изменение до полного превращения в человека. Я определил пять разных форм в этом процессе. Затем человек в моем сне повторил превращение в обратном порядке, став вновь медведем. Я проснулся среди ночи, готовый проверить, смогу ли это повторить. Я покинул свой лагерь, направился в лес и попробовал сделать это. Получилось.

После этого сна я выбросил карту и просто позволил своим ногам вести меня, доверившись внутреннему компасу, указывавшему мне путь.



Теперь я думаю, что конец моего путешествия близок. Река, которую я видел во сне прошлой ночью, была прямо передо мной. Если бы у меня все еще была карта, я бы мог узнать ее название, но это меня как-то не волновало. Кто-то следил за мной издалека - ждал, что я появлюсь в этом месте в это самое время. Запах медведя крепчал, и на секунду я задумался, стоит ли перекинуться в медвежью форму. Почему-то я знал, что меня здесь ждут и никто здесь не причинит мне вреда. Казалось, не будет ничего страшного, если я просто буду стоять здесь и ждать, пока мое будущее приблизится ко мне, но я надеялся, что мне не придется ждать слишком долго. Река выглядела очень приветливой, а я был настолько голоден, что мог съесть с десяток лососей! К тому же небо прояснилось, хотя, это могло быть затишье перед бурей – Апокалипсисом. Если это так, мне предстоит многому научиться - так быстро, насколько смогу.

Восход Медведицы

Давным-давно гурали впали в спячку, покинув мир, отчаянно нуждавшийся в исцелении и защите. Спустя более чем столетие, когда из-за освоения Дикого Запада оковы Пожирателя бурь спали, несколько медведей-оборотней вернулись в мир чтобы помочь ему исцелить его раны. Большинство гуралей, однако, бездействовали, не желая просыпаться и предчувствуя, что их действия могут снова спровоцировать гнев гару.

Сейчас, в последней четверти двадцатого века, дети Медведя вернулись в небольшом, но достаточном количестве, чтобы вернуть себе старые территории и восстановить связи со своими человеческими и медвежьими родичами. Земля сотрясается от пробуждения тех, кто дремлет. Появление нескольких драгоценных детенышей, молодых гуралей, не знакомых с трагическим наследием Войны Гнева из первых рук, стали проблеском надежды на выживание самых благородных из перевертышей Гайи.

Некогда гурали были воспитателями и учителям, целителями и защитниками всех созданий Гайи, пока Война Гнева не отправила их во тьму веков. Ходили слухи, что гурали бросили Землю навсегда. Смогут ли они склонить чашу весов в последней битве за спасение того, что осталось от мира, или же гурали вернулись как раз вовремя, чтобы иъ всех до единого пожрал Апокалипсис?

Тема и настроение

Будучи на грани вымирания, гурали пытаются как-то выживать. Хотя их число невелико, они уже начали принимать активное участие в решении мировых проблем. Это упорство перед знамениями приближающегося уничтожения является одним из главных мотивов этой книги. Гурали полны терпения и предусмотрительны — эти качества достаточно редки для перевертышей. За свою долгую историю оборотни-медведи видели многое, и в отличие от порывистых гару, действующих импульсивно, гурали не спешат. Хотя они признают необходимость в противостоянии Вирму, они всегда опасаются последствий действия напролом и безрассудного поведения. Их бесследное исчезновение после Войны Гнева являлось стратегическим отступлением, диктуемым необходимостью, но их отсутствие оставило созданий Гайи без величайших целителей и учителей. Теперь медведи вернулись в надежде, что они проспали не

слишком долго и что они действуют не слишком медленно.

Глубокая печаль переполняет гуралей. Истории об их предательстве во время Войны Гнева оставляли горечь на устах сказителей и оскорбляли тех, кто их слышал. Иронично, что целители Гайи несут шрамы от зла, причиненного им в далекой древности их некогда любимыми родственниками — гару. Однако еще осталась малая толика надежды положить конец сожалениям.

С рождением новых детенышей гурали получили шанс вернуться к тому, для чего когда-то были созданы. Может быть — вероятность все-таки есть — новому поколению хватит времени чтобы повзрослеть и поделиться силой с детьми Гайи..

Чувство отчаяния ведет гуралей. И некоторые старые медведи, и многие молодые детеныши верят, что им нужно научиться оттачивать свою ярость, закалять свой гнев в пламени необходимости, ибо это лучшее оружие против Вирма, которым они обладают. Отчаянные времена требуют отчаянных мер, и в эти последние дни перед Апокалипсисом, каждый гураль должен освободить свою ярость.

Настоящая история Рипа ван Винкля

С трудом разлепив веки после сотен лет сна, Рип ван Винкль тревожно замер на пороге своего логова. Слепящий свет солнца казался ему более неприятным, чем он его помнил. Воздух тоже пах иначе — тяжелый, полный ядовитых испарений и странно раздражающий легкие. Незнакомые звуки атаковали его слух — в месте, некогда полном радостного безудержного пения птиц, он слышал ревущую какофонию из бессвязных звуков, громкого жужжания и лязга и чего-то странного и нарастающего.

Когда его глаза привыкли, он увидел, что случилось с тех пор, как он погрузился в свой зачарованный сон. Там, где раньше были широкие равнины, а бескрайние леса покрывали землю, теперь стояли уродливые муравейники из камня и стекла, душащие все живое на земле. Везде, куда простирался его взгляд, были люди — болтающие, кричащие, бегущие, толкающиеся друг с другом за свободное место там, где его не было.

- Я слишком долго спал, — подумал он, приводя свой густой мех в порядок после спячки. — Мудрецы, искавшие моего совета, должно быть, умерли, иначе бы мир никогда не докатился до такого.

Рип ван Винкль хотел было отвернуться от развалин того, чем стал современный мир, но призадумался вновь:

- Если я снова поддамся искушению мирно заснуть, если я останусь в тишине и безопасности на век или два, что же станет с миром, когда я проснусь вновь?

Вздохнув и приняв ту огромную задачу, что ему предстояло решить, Рип ван Винкль потянулся всем телом, превратившись (впервые за несколько столетий) из медведя с черной шерстью в мужчину средних лет. Расправив плечи и встав прямо, он, голый и беззащитный, вернулся в этот мир.

Возможно, Гурали ждали слишком долго перед тем, как присоединиться к битве за выживание Гайи, но опоздавшее подкрепление лучше, чем никакого. В некоторой степени «возвращение» Гуралей не является настоящим их возрождением: сыновья и дочери Медведя никогда по-настоящему не уходили — не до





конца. Несколько гуралей всегда были здесь, скрывшись среди своей человеческой и медвежьей родни как учителя, целители, защитники и — к сожалению — как необходимая жертва для выживания их семей. Даже среди тех гуралей кто выбрал спячку, некоторые просыпались время от времени, чтобы следить за окружающим миром. В частности, гурали наблюдали за нравами и развитием гару, чтобы увидеть, осознают ли со временем самые изменчивые из перевертышей свои заблуждения о целителях Гайи. Однако гурали упрямы, как старые деревья, и даже прошедшие тысячелетия не могут смягчить их мнение о гару. Их нежелание забыть старые обиды может в итоге стать фатальным.

Некоторые гурали навечно остались в Стране лета, забросив свои земные тела ради обретения тел духовных и воссоединения с тотемным духом. Те, кто остался позади, спят или прячутся в ожидании нужного момента, чтобы заявить о себе еще раз.

Это время пришло.

Лексикон

Аркас: стадия развития гураля под покровительством новой луны; соответствует рагабашам Гару.

Артран: околочеловеческая форма гуралей, соответствует форме Глабро Гару.

Бернокт: состояние подавленности и отчаяния, подобное харано у некоторых гару.

Бьёрнен: околомедвежья форма - гуральская версия Хиспо.

Бури-джан: звание, даруемое гуралю, который служит наставником для молодых медведей-оборотней, а также период наставничества (с точки зрения наставника).

Осенний совет: великое собрание всех племен Гуралей; самое важное из собраний Гуралей

Празднества: неформальные собрания Гуралей

Гет-Рура: место темной битвы, царство на границе Темной Умбры, где гурали сражаются с Медведем смерти.

Бродяжничество: ранний период после первого превращения гураля; время странствий и познания

Спячка: для гураля это временный анабиоз, достигаемый через дары или обряды, соответствует зимней спячке у обычных медведей

Кию: лунное покровительство Гуралей, соответствующее теургам гару; на языке медведей означает «доктор».

Коджубат: говорящий правду; гуральский эквивалент галлиардов Гару.

Кови: дословно «медвежонок», так называют Гуралей первого ранга.

Манги: Медведь смерти, один из трех аспектов Медведя.

Матье: «мудрейший» - титул гуралей, достигших пятого ранга.

Разрыватель: имя, под которым Гурали знают Вирма.

Вечеринка: межплеменное празднество Гуралей.



Рар-Азгай: Название языка Гуралей.

Регалия: Племенные собрания, где Гурали одного племени обсуждают общие проблемы.

Риши: Покровительство Гуралей, обозначающее мудреца или миротворца. Эквивалент филодокса.

Сорна: «заботливейший», звание Гуралей третьего ранга

Талкви: «почтенный родитель», титул Гуралей четвертого ранга

Швея (Tapestry Maker): гуральское имя Вивер

Большая Медведица: Великая Мать-Медведица, одна из трех аспектов Медведя.

Малая Медведица: Медвежонок, один из аспектов Медведя; также Первый детеныш.

Урсус: название медвежьей формы у Гуралей, также имя для медведе-рожденных Гуралей.

Вардин: «Взрослый», звание Гуралей второго ранга.

Прядильщик: имя Вильда у Гуралей.

Узмати: воины Гуралей, соответствуют арунам Гару.

Подходящие материалы

Книги

Серия книг, изданных Voyageur Press, представляющих исследования о жизни и психологии медведей всех видов

«Bears: Behavior, Ecology, Conservation by Edwin A. Bauer» описывает жизненный цикл и места обитания бурых, черных медведей и гризли

«Polar Bears: Living with the White Bear» Никиты Овсянникова описывает жизнь и повадки полярных медведей в Арктике

«River of Bears» Тома Уокера описание наблюдений ежегодных сходок медведей в Государственном речном заповеднике МакНила на Аляске

«Black Bear: Seasons in the Wild» Тома Андерсона показывает жизнь и сезонные повадки черных медведей

«Grizzly Bears» Гэри Тубака дает общую информацию об этих удивительных животных

Часть серии «Reflections of the Wilderness», изданной ICS Books, «Grizzly Reflections» и «Black Bear Reflections» Кена Л. Дженкинса, представляющие краткое описание этих двух разновидностей медведей

«Giving Voice of Bear: North American Indian Myths, Rituals, and Images of the Bear» Дэвида Роквэла освещает важность медведей и сказаний о них в ритуалах и жизни племенных культур

«Great Bear Adventures: True Tales from the Wild», сборник наблюдений за медведями от натуралистов, охотников, писателей и ученых

«Mark of the Bear: Legend and Lore of an American Icon» под редакцией Пола Шуллера, совмещает в себе изыскания признанных экспертов и любителей медведей

«Polar Dance: Born of the North Wind» Томаса Д. Мангелсена и Фреда Брюммера, богато иллюстрированное издание, описывающее красоту и таинственность полярных медведей

«The Sacred Paw: The Bear in Nature, Myth, and Literature» Пола Шепарда и Барри Сандерса, основанная на мифах о медведях показывает их важность как культурного символа, олицетворения силы природы

«Shardik» повесть Ричарда Адамса, использующая элементы фентези, рассказывающая мощную (и тяжелую) историю об эпическом путешествии человека с наполовину медведем, наполовину богом

Фильмы

«Медведь» повествует об осиротевшем медвежонке и первом годе его жизни. Без неуместных сантиментов, это достойный фильм, представляющий сильную (и – иногда - забавную) картину жизни этого существа.

«Аляска» может похвастаться впечатляющим сценарием, взрослой историей о двух детях, ищущих пропавшего отца и полярном медвежонке, перетягивающем на себя все внимание.

Как пользоваться этой книгой

Книга гуралей предлагает заглянуть в мир медведей-оборотней. Вместе с **Оборотни: Апокалипсис** и **Оборотни: Руководство игрока** эта книга перевертышей дает достаточно информации об истории, обществе и культуре гуралей, а так же правила по созданию персонажей, позволяющих вам создать живого героя для ваших историй или хроник.

«**Введение: Путешествие Малой Медведицы**» дает краткий обзор гуралей и беглый взгляд на из животную сторону.

«**Глава 1. Танец веков**» повествует об истории глазами гуралей, включая их участие в Войне Гнева и причинах их отречения от мира.

«**Глава 2. Раскрашенные лица**» рассказывает об обществе и культуре гуралей, включая то, где их можно найти и как они взаимодействуют с другими созданиями Мира тьмы.

«**Глава 3. Песнь Творения**» дает краткие инструкции по созданию персонажей, включая полный список даров и обрядов, которые отличаются (а иногда и сходятся) с таковыми у других перевертышей.

«**Дополнение первое. Дети Медведя**» предоставляет несколько готовых персонажей, а также информацию о знаменитых или заслуживающих внимания гуралях

«**Дополнение второе. Истории для повествования**» дает некоторую правдивую информацию о медведях для интересующихся, также даются несколько советов для историй, основанных на гуралях

Правила и рекомендации, изложенные в этой книге, дополняют и расширяют информацию, представленную в Werewolf Players Guide, и в спорных моментах эта книга имеет приоритет. Как обычно, вы вольны использовать изложенную на страницах этой книги информацию в своих хрониках как пожелаете.





Глава 1: Танец веков

I danced in the morning
when the world was begun
I danced in the Moon,
And the stars, and the Sun
I came down from Heaven
And I danced on Earth
— Sydnet Carter, «Lord of the Dance

Давным-давно…

Здравствуй, дитя. Присаживайся.

Меня зовут Рендон Скрытый коготь из Хранителей рек и мне поручено вести тебя по пути Сказителей. Теперь, когда превращение настигло тебя, Я пригласил тебя в свое логово чтобы научить путям защитников Гайи.

Первое приветствие

Надеюсь, ты простишь меня. Сейчас мне коечего не хватает, чтобы провести тебя через твой первый ритуал приветствия как подобает. Надеюсь, ты примешь мои поздравления от всей души и простишь это досадное упущение с моей стороны. Как видишь, еще вчера я не знал, что произошло твое первое превращение. Прошу прощения, я плохо исполнял свои обязанности. Казалось, мы очень давно не приветствовали новое дитя, пока не обнаружили трех из вас за последний месяц. Какое облегчение. Ты присоединишься к остальным позже. Я бы отложил это собрание до тех пор, пока я не смогу пробудить твои дары перевертыша, но очень важно, чтобы ты осознала, кто мы, чем занимаемся и каково твое место среди гуралей. Прости, что не приготовил для тебя подарок. Он будет на следующей неделе.

Почему я вообще должен тебе что-то дарить? Это иллюстрация части того, кто ты есть, но это подождет до тех пор, пока я не поприветствую тебя должным образом и не научу делать то же самое для меня. Сейчас ты должна просто запомнить то, что я делаю. Ты должна узнать все вариации ритуала в зависимости от того, кого ты приветствуешь, от времени года и дня, будь то случайное собрание или спланированное, и даже если ты просто встретила друга или остановилась с ним поговорить. Даже когда ты просишь кого-то из нас о помощи или бьешь тревогу эффект зависит от того, какой ритуал приветствия ты используешь. Вот краткая версия одного из них – того, как я должен был приветствовать тебя в первый раз:

«Приветствую, младшая сестра. Восславь мудрость Гайи и Ее творение. Будь проста во всех своих формах и легко шагай по Земле. Знай, что ты гураль – защитница, целительница и воспитательница, перворожденная среди Перевертышей. Я Рендон Скрытый Коготь, Сказитель из Хранителей рек. Встретить тебя – большая честь. Я не спрошу твое имя, пока что, ведь у тебя нет никого среди нашего рода. Этого достаточно, теперь ты – моя сестра. Я прошу тебя принять подарок, который я сделал для тебя. Храни



его при себе и тогда ты всегда сможешь вспомнить, кто ты на самом деле. Когда будешь смотреть на него, вспомни имя Рендона Скрытый Коготь, твоего первого учителя среди твоего истинного народа».

В этой части я должен подарить тебе подарок, чаще всего сделанный своими руками только для тебя, не похожий на другие по исполнению или цвету. Вот, я дарю тебе это украшение для волос из перьев. Его цвета символизируют небо и землю. Этот бисер изображает лососей, поднимающихся вверх по реке. Носи его и знай, что ты теперь одна из нас, новое дитя. Ты – наша надежда на будущее, и мы благодарны Гайе, что она решила вновь послать нам новое дитя. Хоть наступают темные дни, с молодыми и сильными гуралями в наших рядах мы еще сможем одержать победу.

«Возьми немного рыбы и ягод. Я приготовил их для нас. Это плоды Гайи, что я дарю тебе. Попробуй. Их сладость это все, что нам нужно, чтобы объяснить, почему мы являемся воспитателями созданий Гайи. Эта рыба посолена, чтобы напоминать нам о слезах, что были пролиты за защиту этих богатств. Используй их мудро. Никогда не отказывай в милости Гайи нуждающимся. Эта чаша полна родниковой воды. Она символизирует жизнь, все существа умирают без воды. Выпей до дна и знай, что однажды ты сможешь познать тайны жизни и смерти. Защищай то, в чем теплится жизнь. Знай, что мудро помочь тем существам, что слишком стары или покалечены чтобы выжить встретить достойную смерть. Это мешочек, наполненный алоэ, сочной травой, сосновой хвоей и корой ивы. Я преподношу тебе этот дар и обязанность исцелять других. Никогда не скупись предлагать исцеление другим созданиям Гайи».

Теперь мы пожмем друг другу руки и наконец обнимемся. Не думай, что это простые человеческие объятия. Через них мы показываем доверие друг к другу и приближаемся достаточно близко, чтобы узнать особый запах. Вдохни поглубже. Теперь даже на расстоянии мы сможем узнать друг друга. Восславь Гайю и почти Ее творения. Ритуал окончен.

Нет, дитя, не все наши приветствия такие долгие. Прояви терпение, пока у нас есть время для формальностей – спешить некуда.

Тебя пригласят на праздник осеннего равноденствия, но сейчас я даю тебе время подумать. Прежде чем прийти на Осенний совет, ты должна узнать историю своего народа: кто мы, откуда появились и чего мы надеемся достичь. Это долгая история, но, надеюсь, не такая сложная.

Танец начинается

В стародавние времена мы, гурали, танцевали эту историю для всех. Мы отмеряли время с нашего первого пробуждения осторожными шагами, отмечали ритм сезонов нашей жизни величественными движениями и радостными жестами. Сейчас мы редко танцуем, только на самых важных официальных собраниях. Это удовольствие было испорчено для нас, превратилось в постыдный спектакль насмешек и жестокости. Но об этом я расскажу позже.

Если ты хочешь узнать о своем наследии, дитя, ты должна слушать мои слова, понимать образы, что я тебе покажу, но обрати особое внимания на танец, которому я тебя научу. Его движения когда-то рассказывали наши истории так, каждый мог из понять. Даже если ты забудешь мои слова, а образы не осядут в тво-

ей голове, движений танца будет достаточно, чтобы передать величие, изящество и печаль нашей истории. Однажды настанет твой черед учить этому молодых гуралей. Смотри и повторяй за мной, ибо то, что я делаю, сегодня уже никого не радует – я танцую Танец веков.

В начале

Стой спокойно, раздвинь ноги и приготовься двигаться вслед за мной. Раскачивайся назад и вперед, почувствуй пульс Земли под твоими ногами. Теперь медленно подними ногу. Теперь ты – одно целое с землей и воздухом. Постепенно двигайся вперед, пока твои пальцы ног не погрузятся в воду. Поверни лицо к солнцу и почувствуй его тепло. Вода и огонь теперь тоже часть тебя. Дыши глубже, задержи дыхание и осознай, что этот дух завершает твой танец.

Теперь мы поворачиваемся, и еще раз, поднимаем руки над головой, медленно машем и опускаем. Когда мы заканчиваем это движение, мы должны принять нашу медвежью форму и повторить танец. Это поворотный шаг, начало картины. Он служит как первое движение в нашем Танце творения, также как мир обрел форму и устремился навстречу времени.

Творение Гайи

Наши легенды гласят, что когда Гайа впервые путешествовала среди звезд, она выбрала одну из них, с чистым желтым светом, чтобы сотворить дом для Ее будущих детей. Она остановилась поближе к теплу звезды, но достаточно далеко, чтобы ее свирепый огонь не сжег Ее детей, когда они родятся. Точно так же, как сделали мы с тобой, Она подняла свою ногу и опустила, исполнив Танец творения. Там, где ступала Ее нога, сами собой появлялись тропы, тянувшиеся от Нее во всех направлениях и превращавшихся в континенты. Она подняла руки призвала ветры в этот мир. Она пела, и дух Ее песни разжег пламя в сердце Земли.

Присев на новые земли, Гайа расчесала сои волосы, и они взвились вокруг Нее, став реками и морями. Она распростерла свои руки над землей и та покрылась травами, деревьями и цветами. Тогда Она пригласила своих братьев и сестер в Ее новый дом. Так появились планеты и луна. Наконец, когда Она обошла всю землю, Гайа рассмеялась и заплакала той красоты, что Она узрела. Из смеха и слез появились дети, разделившие мир вместе с Ней.

Когда мы, гурали, впервые танцевали этот танец (который мы исполняли в честь Гайи), мы словно прорастали изнутри Великой Матери. Когда Она нас родила, мы уткнулись носом в Ее теплое тело, вдохнули ее травяной и землистый аромат и последовали за Ней. Она призвала нас как защитников земли и всего, что живет на ней, и мы были счастливы стать Ее священными стражами. Наша природа требовала нам быть воспитателями и защитниками Земли и ее созданий, включая людей.

Гару скажут тебе, что это люди погубили мир, но мы были созданы чтобы заботиться о них как и всех созданиях Гайи. Многие из перевертышей и людей замечают сходство между медведями и людьми, ссылаясь на выразительность наших лиц и манеру держаться при ходьбе на двух ногах. Мы знаем истину. Она не в том, что мы похожи на людей – это они подражают нам, учатся у нас ходить прямо и тому, как выражать свои чувства подобно нам.



Некоторые скажут тебе, что мы существовали еще до начала времен. Другие будут утверждать, что мы появились после того, как люди унаследовали мир после огромных ящеров и животных древности. Те, кто замечает, что мы скрещиваемся с людьми так же, как и с нашей медвежьей родней, спросят, как мы могли появиться после людей. Меня тогда не было, так что правда мне не известна. Многие наши хранители знаний и ученики спорят об этом, некоторые говорят что Гайа создала нас из костей Земли, а способность скрещиваться с нашими родичами дала нам потом. Как по мне, зацикленность на этих вопросах приведет нас к тому же высокомерию, от которого страдают гару. Много ли чести в том, чтобы доказывать, что мы – первые из детей-перевертышей Гайи?

Легенды о том, как мы стали теми, кто мы есть

Разные племена гуралей объясняют то, как мы стали теми, кто мы есть по-разному – иногда эти версии разнятся даже внутри самого племени. Однако одно из них – подлинное. А это может означать, что все они правдивы. Миф – это способ высмеять тех, кто раскапывает историю слишком тщательно. Одна из наших любимых историй рассказывает о том, как одно человеческое племя бросило свой оседлый образ жизни и ушло в горы. Там они стали подражать животным. Постепенно они обросли длинной шерстью и стали крупнее. Некоторые из них стали гуралями и другими медведями.

В другой истории говорится, что мы родились в полых холмах, проснулись и расчихались от солнечного света, когда впервые почувствовали пьянящий аромат милости Гайи. Это объясняет, почему мы предпочитаем пещеры – потому что мы жаждем вернуться в наши подземные жилища, когда снег покрывает землю и выходим из них тогда, когда знакомые запахи поманят нас наружу.

Еще одна история говорит о соитии Великого Медведя с воплощенным духом Большой Медведицы и рождении Малой Медведицы, веселого детеныша, создания из плоти и духа. Она объясняет, как новые звезды заполонили небо, рыча от радости, когда появился детеныш, и в тот момент мы были рождены из любви детеныша к его матери и отцу.

В конце концов, по мне не так уж важно, как мы появились на свет в сравнении с тем, что это Гайа призвала нас и что мы стали самыми любимыми Ее детьми.

Затишье перед бурей

Однако, мы не были единственными детьми Гайи. Задолго до нашего рождения у Матери было три ребенка. Поскольку Она хотела принести равновесие в мир, Великая Мать дала рождение тем, кого мы зовем Прядильщик, Швея и Разрыватель – те, кого другие зовут Вильд, Вивер и Вирм. Прядильщик вращает все части мира, создает яркие сгустки материи. Швея собирает эти сгустки, распределяет их по своим местам и создает из них вещи, а Разрыватель, видя сияние и новые вещи, ломает их на части, так что всегда есть свободное место для новых творений.

Какое-то время балансу ничто не грозило. Мы взаимодействовали с людьми как защитники, воспитатели и учителя. Мы хотели помочь нашим маленьким, лишенным шерсти и когтей братьям и сестрам. Некоторые из нас отдавали жизнь за них, жертвовали свою плоть и шкуры, когда они голодали или замерзали. Видя нашу преданность другим Ее созданиям, Гайа приподнесла нам великий дар, единственный, который мы не разделили с другими перевертышами – дар возвращать умерших к жизни. Эту великую честь мы приготовили для тех, кто благородно принес себя в жертву другим. Многие человеческие племена славили нашу с ними связь, создавая медвежьи культы и сообщества целителей, с которыми мы поделились частью своих знаний.

Безумие Разрывателя

Такие благодатные времена не могли длиться вечно. Когда человечество стало вести более оседлую жизнь, сила Швеи окрепла. Она видела, что Разрыватель уничтожает ее любимые творения, и она заплакала над своей потерей. Как подобает заботливому брату, Разрыватель попытался вытереть ее слезы и умолял сказать, как ему снова сделать ее счастливой. Чего он не замечал, пока не стало слишком поздно, так это того, что слезы Швеи падали на него, когда он утешал ее, оплетая все вокруг паутиной. Испугавшись быть спутанным ею, он забился изо всех сил, тщетно пытаясь разорвать нити только для того, чтобы запутаться еще туже. Обезумев, Разрыватель стал крушить все, до чего мог дотянуться, ломая то, что не должно было быть сломано и изрыгая порчу во все стороны.

Танец творения, тот, каким он должен был быть, содрогнулся и умер. Это стало началом череды бесконечных попыток восстановить равновесие.

Сделай шаг вперед и подними голову. Поверни ее вправо, затем влево. Сядь на корточки и положи ладони на землю. Еще раз поверни голову в обе стороны. Это движение называется Точкой равновесия. Стоя на четвереньках, мы получаем устойчивость, которую не можем познать на двух ногах. Вот почему у нас есть четыре ноги в форме медведя - чтобы мы могли чувствовать четыре стороны земли. Насладись равновесием и выдохни. Теперь медленно поднимись и спокойно вдохни, когда выпрямишься.

Подними ногу, согни ее в колене так, чтобы она была почти на уровне груди. Ты должна вытянуть руки вперед, чтобы сохранить равновесие, пока не научишься. Стой так ,даже если кажется, что вот-вот упадешь. Теперь попробуй повернуться на месте (как мы делали раньше), и провести второй ногой по кругу. Не так-то просто, правда? Это движение мы зовем замешательством Гайи. Это напоминает нам, насколько ненадежной была власть нашей Матери на Земле с тех пор, как развратился тот, кого теперь называют Вирмом.

Дети-перевертыши

Когда Гайа увидела, сколько дел ей придется решить, Она создала других перевертышей. Она создала Моколе, чтобы они были Ее памятью, когда мир стал настолько большим, что было трудно вспомнить все, что нам нужно было знать. Бастет стали глазами Гайи, наблюдая за происходящим своими таинственными, узкими зрачками. Кораксы стали ее посланцами. Главным образом потому, что никто не мог заставить их замолчать, и она чувствовала, что лучше им сказать что-то важное, чем бессмысленно повторяться. И так родились множество других перевертышей, каждый со своей особой задачей. Мы приветствовали любую их помощь в надзоре за творением Гайи.

Предполагалось, что наша работа - защищать и исцелять землю. Мы старались быть везде, где появлялся Вирм, пестуя новое развитие, защищая то, что могли от его тлетворного влияния и исцеляя то, что осквернило прикосновение его колец. Однако Разрыватель разросся

слишком широко. Даже стоя на четырех ногах и имея идеальное равновесие, мы безнадежно сдавали позиции. Видя и чувствуя боль Земли, мы знали, что больше не можем выполнять свои обязанности. Вознеся в песне свои голоса к Великой матери, мы просили ее послать нам больше братьев и сестер на подмогу. Она тоже чувствовала боль мира, когда он подвергся порче. Гея знала, что, несмотря на все наши усилия, пытаться исцелить то, что уже было сломано, гораздо труднее, чем удержать его от уничтожения. Она решила, что вместо того, чтобы создавать больше целителей, она сотворит воинов, яростных защитников, преданных борьбе с Вирмом. Таким образом, мы, гурали, могли бы сосредоточиться на исцелении и сохранении и оставить битву Ее новым детям - Гару.

Гару

Наши хранители знаний часто говорят, что Гару были рождены от боли Гайи из-за нашей неспособности очистить порчу Вирма. Она не винила нас, ибо знала, что в своей испорченности Разрыватель стал слишком большим, чтобы кто-либо мог исцелиться, пока его продолжающееся неистовство не закончится. Мы приветствовали появление наших новых братьев и сестер и познакомили их с другими перевертышами. Мы гордились тем, что наши младшие братья и сестры помогут нам защитить Гайю. Как нам было велено в начале времен, мы лелеяли их и стремились обучить.

Взмахни руками как можно выше. Прыгай с одной ноги на другую, а затем кружись. Громко, от всей души смейся и протяни руки вперед, как будто хочешь кого-то обнять. Покажи свои раскрытые ладони. Мы зовем это Радостным сближением. Оно показывает, как мы относились к нашим новым братьям и сестрам.

В то время мы также научили людей многим секретам, передавая им наши знания о земле Гайи, чтобы они могли научиться сажать и растить урожай и кормиться им. Все, чего мы просили взамен, это чтобы они почитали других наших сородичей - медведей. Кто бы мог предложить лучшие условия сделки? Мы и наши медвежьи сородичи (за исключением обитателей замерзшего Севера) едим все, что делают люди — зерно, фрукты, мясо и овощи. Обучая людей выращивать урожай, мы помогали им выжить, и мы сделали охоту и убийство многих других существ Гайи менее необходимым. Мы поддерживали равновесие.

Точно так же, как мы учили людей, мы стремились научить Гару навыкам, которые понадобятся им для борьбы с Вирмом. Мы учили их обряду очищения и обряду перехода. Мы учили их просить духов о таких Дарах, как материнское прикосновение и чувство Вирма, чтобы они знали о его присутствии и могли исцелить себя, когда будут ранены. Еще одной вещью, которой мы пытались научить их, была гармония, умение уравновешивать свои собственные чувства, чтобы подарить себе мир и спокойствие. Однако этот урок они так и не смогли усвоить. По правде говоря, в том не было ни чьей вины. Мы не знали, что Гайа дала им ярость, чтобы они могли нанести удар быстро и яростно, а не медленно и с большой силой. Они не видели смысла в нашем упорном терпении, считая нас слишком медлительными, даже трусливыми. Мы не понимали друг друга, да и не могли понять, потому что мы совершенно разные.

Мы решили, что лучше всего жить отдельно друг от друга, где каждый охраняет определенную территорию, за которую был в ответе. Где-то в пределах этой местности каждый гураль имел особое логово, в которое он удалялся, чтобы отдохнуть и восстановить свои силы. Многие из нас также держали свой дом в деревне или поселке, чтобы иметь возможность обучать там людей, помогать им своей силой и исцелять их. Мы также предлагали эти дары земле и животным на нашей территории. Люди доверяли нам и почитали нас, и мы пытались научить их жить за счет земли, не причиняя ей вреда. Нам приходилось жить поодиночке, ибо нас было мало, а требовалось охватить большую территорию.

Гару не понимали наших методов. Для них только их родичи среди людей считались созданиями Гайи, а все остальные были всего лишь паразитами на земле. Они пытались разводить людей как пастухи, надеясь оставлять их численность неизменной. С таким же успехом они могли бы приказать полевым цветам не расти. Наши братья-волки считали, что наши попытки обучить людей были весьма подозрительными, ведь никто не раскрывает врагам свои секреты. Гару жили и сражались как одна стая, в отличие от нас. Они должны были противостоять порче, извергаемой Вирмом, и было больше шансов на успех в битве, когда несколько воинов атаковали вместе. Люди почитали Медведя, но еще сильней они боялись Волка. Там, где они просили нашей помощи, они умоляли Волка не причинять им вреда.

Прелюдия войны

Встань спокойно, выставь плечи вперед и опусти голову. А теперь медленно раскачивайся туда-сюда. Подними ногу над землей и сделай шаг вперед. Теперь сдвинь вторую ногу в сторону и подвинься вслед за ней. Сделай шаг назад первой ногой. Подними голову и руки, как бы умоляя небеса дать тебе ответ. Это движение Печали и Сожаления. Мы танцуем его в память о боли, которую испытывали в худшую эпоху нашей истории. Многие называют это время Великим предательством. Я называю это Расточительным недоразумением.

Мы должны были предвидеть то, что должно было произойти, но мы не были созданы подозрительными. По мере того как мы передавали гару все больше наших знаний, они начинали завидовать тому, чего сами не знали. Мы советовали им быть терпеливыми, потому что даже наши соплеменники не узнают наших самых глубоких тайн и величайших обрядов, как детеныши. Некоторые знания могут быть поняты только теми, кто испил горького жизненного опыта.

Это не значит, что молодежь вроде тебя неспособна понять, как что-то работает умозрительно, но иногда необходимо обрести житейскую мудрость, чтобы оценить то, чему тебя учат. Ни один мудрый родитель не даст ребенку спички, потому что ребенок не может понять, какими могут быть последствия от зажигания этих спичек. Точно так же ни один старший гураль не возлагает бремя наших самых сокровенных знаний на плечи тех, кто слишком молод, чтобы сделать осознанный выбор.

Дар Дыхания Гайи

Гару обнаружили, что мы, гурали, обладаем знанием о великом даре, которому нас научила Гайа - способе дать мертвым жизнь. В наши первые дни мы широко использовали этот дар и, к нашему сожалению, обнаружили, что лучше всего сохранить такое мощное деяние для очень особых обстоятельств. Все мы твердо решили использовать этот дар только для тех, кто благородно жертвовал собой ради других, да и то очень редко.

Вижу, ты не совсем понимаешь. Почему мы позволяем нашим друзьям и братьям умирать, когда нам нужно только использовать дар Гайи, чтобы оживить



их? Возможно, самый простой ответ заключается в том, что мы не похожи на Швею. Мы не настаиваем на том, что если что-то существует, то оно должно существовать всегда. Мы проживали свои жизни жизнью, и многие из них были довольно продолжительными, охватывающими столетия. Но когда пришло время умирать, зачем нам цепляться за это существование — или быть вынужденными вернуться к нему с чужой помощью — когда наши души могут вернуться к Гайе и принять новое существование? Даже те из нас, кто решил отказаться от перерождения, находят великое счастье в Землях Лета, где мы отдыхаем от наших трудов. Мы воскрешаем только тех из нас, кто погиб в рассвете лет или когда их дела еще не окончены.

Это более трезвый взгляд на вещи. Когда что-то выполнило свою задачу, настает время отступить и освободить место для чего-то нового. Если этого не происходит, старое застревает на месте, не желая двигаться, оно гниет изнутри. Простое продолжение без соответствующего роста и углубления понимания бессмысленно. Кроме того, это может быть опасно. Я бы не решился приблизиться к некоторым из наших сородичей, которые спали веками, потому что не знаю, что случилось с ними во время их долгой спячки. Многие из них, несомненно, пробудятся обновленными и готовыми вновь занять свое место в мире. Другие, возможно, извратились и подверглись порче.

И наконец, я должен рассказать тебе о самой большой опасности использования этого дара. Время, прошедшее между смертью любимого гурала и его воскрешением, жизненно важно. Если тот, кто использует дар, не присутствует при смерти другого гураля, то он ужасно рискует, ибо может оказаться, что это было слишком долго и что дух гураля ушел. Видишь тот почерневший перелесок? Это результат глупости детеныша, вызвавшего нечто, что он не мог контролировать. Когда проходит много времени, возвращается нечто иное, а не дух гураля. Я не могу даже заговорить о том ужасе и разрушении, которые может вызвать бэйн, обитающий в теле гураля. Надеюсь, ты никогда этого не познаешь. Возможно, позже я расскажу тебе более подробно про этот драгоценнейший из даров и то, что еще мы, гурали, знаем о нем. А теперь позволь мне продолжить мой рассказ и мой танец, потому что ты сейчас больше нуждаешься в этом знании, чем в каком-либо другом.

Как жадные дети, гару хотели всего и требовали немедленного удовлетворения их желаний. Они верили, что мы должны дать им наше знание о даре возрождения, потому что они могли бы использовать его, чтобы вернуть воинов, убитых в битве с Вирмом. Хотя мы вместе с ними горевали о потере их храбрых братьев и сестер, мы не могли дать им того, что они требовали.

Первый Великий совет

Встань и вытяни вперед руки на уровне плеч, как бы обнимая другого человека. Хотя у нас нет полного круга, мы будем действовать так, как будто мы его имеем. Закрой на мгновение глаза и представь себе круг, заполненный другими гуралями. Теперь двигайся вперед, как бы замыкая его. Опустит руки и повернись лицом наружу. Снова подними руки и двигайся вправо. Шагни наружу, как будто позволяя кругу расшириться. Снова повернись лицом внутрь и повтори движения уже влево. Наружу, и еще раз влево. Теперь двигайся по всему кругу, как бы сплетаясь с другими, пока не вернешься в начальное положение. Это и есть Хоровод Совета, где мы все собираемся, чтобы прийти к согласию. Тебе нужно будет знать движе-

ния, когда ты будешь присутствовать на Осеннем совете в день равноденствия.

Собравшись вместе на наш первый Великий совет, мы долго говорили о гару и о том, чему мы должны (и не должны) их учить. Возможно, ты думаешь, что мы были слишком самонадеянны, полагая, что знаем, как будет лучше. Возможно, ты права, но мы долго жили в мире Гайи и знали его гораздо лучше, чем наши младшие братья и сестры. Мы говорили об их великой, неконтролируемой ярости. Мы думали об их необузданной натуре, о том, как они не могли все обдумать, прежде чем начать действовать. Хотя мы отдавали должное их силе и храбрости в бою и знали, что они редко могут позволить себе роскошь долго думать, прежде чем принять решение, мы решили, что риск был попросту слишком велик. Мы не могли доверить величайшее благословение Гайи в руки гару.

Мы знали, что они будут использовать его на каждом павшем воине, думая, что этот дар сделает их непобедимыми. У нас никогда не было случая применить этот дар более одного раза на одном и том же гурале, но мы подозревали, что гару будут использовать его снова и снова — с катастрофическими последствиями. Они испортили бы себя изнутри, так и не поняв, что именно они вернули в свои ряды Воины Гайи стали бы волками-бэйнами Раздирателя То, что должно было стать благословением, стало бы проклятием, оставленным в наследство нашим родичам-перевертышам. Как мы и опасались, гару ничего не поняли, даже когда мы попытались им это объяснить.

Война слов

Задыхаясь от зависти и недоумения, они требовали, чтобы гурали поделились всеми дарами Гайи. Но мы отказались. Некоторые из нас были очень опечалены, отказывая им в том, чего они так сильно хотели; другие начали возмущаться гару, упрекая их за дерзость и ругая за гневливость. Гару сговорились с другими перевертышами, сказав им, что мы храним дары Гайи только для себя. Они указывали на нашу привычку жить поодиночке, а не стаями, имея ввиду, что мы слабы и нам есть что скрывать. Поползли слухи, что гурали были захвачены Вирмом.

Некоторые из перевертышей поверили гару, думая, что если Гайа выбрала их, чтобы искоренить Вирма и его приспешников, они лучше знают, кто был испорчен, а кто нет. Многие из тех, кто прежде был нашими друзьями, избегали нас; те, на чью поддержку мы рассчитывали, отказали нам в ней. Теперь мы действительно остались одни.

Великий холод

Начался Ледниковый период, и гару, ища драки, обвинили в наступлении этой суровой поры гуралей. Обвинили нас в том, что мы пытались уничтожить воинов Гайи в отместку за то, что они рассказали другим, что мы захвачены Вирмом. Я не верю, что все гару были полны ревности и вероломства. Не все знали, что это была ложь. У многих не было причин не верить тому, что им говорили. Я всегда сожалел, что еще больше гару не смогли оспорить то, что их лидеры сказали им — что Ледниковый период был доказательством того, что мы были испорчены. Но я полагаю, что раболепие и преданность стае глубоко укоренились в них. Как бы то ни было, гару указали на появление льда как на доказательство того, что мы отказались защищать землю. Используя это как предлог, они начали нападать на нас и убеждать других перевертышей делать то же самое.

Несколько гару воспользовались мостом, созданным льдом, чтобы перебраться в Чистые земли в поисках новых домов вдали от суматохи. Многие гурали пошли с ними. Среди этих гару еще меньше верили в ложь. Многие приветствовали наше общество, и каждый из нас нашел новых родственников среди людей и животных в наших новых домах. Многие племена, которые одинаково почитали Волка и Медведя, учились у нас обоих. Но ущерб был нанесен, и его уже нельзя было сдержать. Хотя в Чистых землях эффект был меньше, в других местах мы оказались втянутыми в Войну Гнева.

Война Гнева

Так или иначе, мы должны были найти способ остановить это. Теперь мы знаем, что должны были оставаться верными своей природе, но тем, кто выступает за мир, всегда было трудно оставаться пацифистами перед лицом битвы. Мы никогда не должны были отвечать на силу силой. И все же я задаюсь вопросом: могли ли мы ослабить гнев гару, отказавшись отвечать на него, или все мы погибли бы под их клыками и когтями? Мы никогда этого не узнаем, потому что не сделали такого выбора.

Возглавляемые своей элитой, племенем, известным как Серебряные клыки, гару объявили нам войну. Возможно, ты слышала о войне или видела ее по телевизору. Даже там, вдали от тебя, это кажется ужасным. Еще хуже, когда воюющие стороны - это те, кто должны быть союзниками Прежде мы всегда могли защитить себя и тех, кто находился под нашей опекой. Теперь же мы оказались в крайне невыгодном положении.

Где бы они нас ни находили, мы всегда давали им отпор. Впервые мы позволили нашей агрессии выйти наружу, отвечая гару ударом на удар. Столь же великие в силе, как и в исцелении, мы наносили нашим врагам ужасные раны. Жаль, что мы обратили эту силу против наших младших братьев и сестер. Несмотря на нашу огромную силу и выносливость, мы не были созданы для сражений, как гару. Да и не могли мы выстоять в одиночку против целой стаи. Мы сражались, они умирали, и мы умирали. Но нас было гораздо меньше. Один за другим мы погибали от их атак, а когда погибали, то оставляли наши земли и наших людей без защиты. Некоторые гару обратили свой гнев на наших незащищенных родичей, убивая их в надежде уничтожить приспешников Вирма. Многие человеческие племена, которые почитали нас и называли своими родственниками, были полностью уничтожены тогда. Наши медвежьи сородичи тоже были убиты гару во время Войны Гнева. Возможно, если бы мы больше заботились о том, чтобы спасти их, чем о том, чтобы дать отпор в проигранной битве, они бы все еще существовали.

Во многих частях света, хотя некоторые из наших родичей и выжили, местное население гуралей было полностью уничтожено. Окума, некогда гордое племя азиатских гуралей, все погибли в том, что на востоке зовется Войной позора. Русские гурали объединили многих азиатских родичей окумы в их собственные племена, которые с тех пор стали частью нашей собственной группы, Хранителей рек. Некоторые из

немногих оставшихся родичей окума также присоединились к Горным стражам, но так как это племя прибыло позже (отделилось от Хранителей рек, как только мы достигли Чистых земель), то больше людей оказалось с нами, чем с ними. Как ни странно, я слышал, что Война позора началась много веков спустя после Войны гнева, спустя много лет после того, как гару успокоились. Но это история на потом. А пока тебе нужно лишь понять, что Война Гнева уничтожила многих гуралей и многие племена наших родичей. Везде, где гуралья стража была уничтожена, медведи вскоре приходили в упадок. В настоящее время почти все они исчезли этих регионах.

И все же впереди нас ждало нечто худшее, чем просто смерть в бою. Мало того, что гару пытались нас убить. Многие воины Гайи были больше заинтересованы в том, чтобы захватить и пытать нас и наших родичей, чтобы вырвать у нас тайну Дыхания Гайи. Те, кому повезло, умерли быстро. Никто не выдал тайну, что говорит о нашей неумолимой природе (то, что многие называют нашим упрямством).

Мы полагаем, что Гару пытались убедить или заставить других перевертышей объявить войну и нам, стремясь оправдать свои собственные нападения и заставить всех остальных признать их лидерство над всеми детьми Гайи. Некоторые из наших сказителей даже утверждают, что это и была настоящая причина войны - чтобы рожденные последними заняли свое законное место среди тех, кто родился первыми. Каждый говорит по-своему. У наших братьев и сестер-перевертышей есть свои собственные истории, рассказывающие об их выборе во время Войны Гнева. У нас очень мало информации об их действиях, и это знание приходит к нам из вторых рук, от кораксов. По необходимости мы отдалились от нашего рода (даже других перевертышей) в то время.

Мы знаем, что это кораксы передали информацию гару, но затем они помогли многим из нас спастись от верной смерти. Они рассказали нам, что нувиши отвернулись от нас и ушли, и что бастет сражалась с гару зубами и когтями. Моколе, рокеа, все остальные (включая многих перевертышей, которые не выжили) поняли, что они были следующими, и они отказались присоединиться к нам. Гару помогали им продвигать-

Сребровласка и медведи

Когда-то в глубине леса жила семья медведей. Они жили в большой пещере, полной красивых вещей, которые они создавали своими руками. Днем они бродили по лесу, здороваясь с другими животными и проверяя, все ли в порядке на их территории. Вечером они возвращались домой и готовили еду, которую собирали во время своих ежедневных прогулок, а потом садились вместе и рассказывали о том, что видели и над чем работали в тот день. Иногда другие медведи приходили к ним в гости, ища исцеления или утешения, которые медвежья семья щедро дарила своим двоюродным братьям. К ним приходили и другие животные, и медведи никогда никого не прогоняли. Всему лесу они были известны своим добродушием и готовностью помочь нуждающимся существам, и слава эта распространилась за пределы их земель, пока не достигла ушей молодой волчицы имени Сребровласка.

Сребровласка слышала рассказы о медвежьем семействе и решила узнать, насколько правдивы эти слухи. Она отправилась в лес, где жила семья медведей, но вместо того, чтобы представиться им, решила немного понаблюдать за ними.

Из укромного местечка неподалеку от уютной пещеры медвежьей семьи Сребровласка наблюдала за повседневными делами семьи. Она заметила, что каждое утро, поприветствовав солнце, два взрослых медведя и их непослушный детеныш уходили в лес. Поздно вечером они возвращались домой с охапками собранных растений и трав. Иногда они приносили домой свежее мясо.

Каждые несколько дней раненый или больной медведь из другой части леса приходил навестить семью. На следующий день этот медведь должен уходил излеченным от болезни или исцеленным от ран.

Должно быть, они колдуют в своей пещере, подумала Сребровласка. Если они владеют великими секретами исцеления, я должна изучить их для себя и для моих братьев и сестер-волков. И все же, вместо того чтобы обратиться прямо к медвежьей семье, Сребровласка ждала и наблюдала, потому что была слишком горда, чтобы просить медведей о чем-либо.

Однажды кампания медведей пришла навестить медвежью семью, неся с собой связку костей и медвежий череп. Они пробыли в медвежьей семье три дня и три ночи, а когда, наконец, ушли, их сопровождал странный медведь — тот, которого раньше с ними не было.

Сребровласка задумалась над тем, что увидела, и решила, что лишний гость-медведь каким-то образом был собран из груды костей, которые принесли с собой другие медведи.

Сребровласка поняла, что "магия» медвежьей семьи была действительно могущественной, если они могли собрать живого медведя из одних костей. Я должна сохранить эту тайну для себя и для моих братьев и сестер-волков, подумала она.. Медведи не правы, что держат эту тайну для себя.

На следующий день она подождала, пока медвежья семья не ушла в лес. Затем она подкралась к медвежьей пещере и прокралась внутрь. Она провела весь день в поисках секрета возрождения, обшаривая каждый дюйм пещеры на случай, если пропустила тайник. Она рассматривала произведения искусства, которые медведи использовали для украшения своего дома, сломав некоторые из них в процессе работы. Она проверила все их запасы на тот случай, если секрет был связан с определенной едой или питьем.

Наконец, измученная своими поисками, Сребровласка устала.

- Я просто лягу, - сказала она, - и немного отдохну, прежде чем уйду.

И вот она заснула, видя странные сны об оживших костях и медведях, которые исполняли ритуальные танцы вокруг костра.

Медвежья семья вернулась в пещеру и обнаружила свой дом в полном беспорядке. Многие из их самых ценных произведений искусства лежали кусками на полу пещеры. Повсюду валялись разбитые горшочки.

- Кто же мог это сделать?- взревел медведь-отец, дрожа от злобы, что кто-то разрушил дело всей его жизни.

- Что же мы такого сделали, чтобы заслужить это?- мама-медведица завыла, глядя на испорченную еду и порчу своих любимых картин.

- Кто бы это ни сделал, он все еще здесь!- взволнованно закричал медвежонок, указывая на спящую фигуру в глубине пещеры.

Звук голосов медвежьей семьи разбудил Сребровласку. Взволнованная и испуганная тем, что ее поймали, она вскочила на ноги и попыталась убежать, но медвежья семья встала между ней и входом в пещеру. Сребровласка решила, что она попытается выпутаться из этой ситуации с помощью запугивания.

- Вы скрываете тайну возрождения, - сказала она. - Я пришла забрать ее у вас, больше вы никому ее не раскроете.

Отец медведь печально покачал головой.

- Мы ничего не скрываем, дитя мое, - сказал он. - Мы знаем много видов исцеления, и мы рады поделиться своими знаниями с теми, кто просит об этом. Если бы ты пришла к нам раненой, мы бы тебя исцелили. Если бы ты были больна, мы бы вылечили твою хворь. Если бы ты голодала, мы бы дали тебе пищу. Все, что тебе нужно было сделать - это спросить.»

- Расскажите мне свои секреты, - потребовала Сребровласка.

- Нет, - сказала медведица-мать. - Тем что ты пытались забрать их себе, ты доказала, что еще недостаточно стара и мудра, чтобы обладать ими. Уходи, пока мы тебе не понадобимся. Может быть, когда ты станешь старше и мудрее, мы поделимся с тобой некоторыми нашими знаниями.

- Уходи, или я выдерну твои серебряные волосы из головы, - пригрозил медвежонок, вставая так высоко, как только мог, подражая своим родителям.

Сребровласка протопала к выходу из пещеры мимо медвежьего семейства. Прежде чем уйти, она пристально посмотрела на них.

- Мои братья и сестры-волки нуждаются в вашей магии, - сказала она. - Вы не имеете права скрывать от нас свои знания. Без них мы все можем погибнуть, и в этом будет ваша вина!

Медвежонок подтолкнул Сребровласку и вытолкнул ее за дверь. Затем медвежья семья принялась собирать обломки их разрушенного дома.

Сребровласка вернулась к своим волчьим братьям и сестрам с пустыми руками и в смущении. Слишком гордая, чтобы признать полное поражение, она рассказала им другую версию своей попытки узнать секреты медвежьей семьи.

- Медведи намеренно скрывают от нас тайну возрождения, потому что хотят контролировать, кто живет, а кто умирает. Их сила развратила их, и они недостойны быть хранителями столь могущественной магии. Я попыталась попросить их поделиться со мной своими знаниями, но они отказались. На самом деле они напали на меня и угрожали мне.

Так Сребровласка пробудила гнев в ее братьях и сестрах-волках, и они решили, что если медведи не поделятся с ними секретом перерождения, то они возьмут это знание для себя — силой, если потребуется. Именно это они и попытались сделать.

— из “Сказок Шошаны Целительницы-Медведей”.

Родичи Гуралей сохранили эту историю как притчу о Войне Гнева. Рассказывая ее друг другу, они чтили своих родственников-гуралей в течение долгих веков их отсутствия. В конце концов, эта история получила такое широкое распространение, что достигла ушей других людей. Эта история нашла свое место в письменном виде, и теперь люди знают ее в совершенно иной форме.



ся вперед, решив, что необходимо нанести упреждающий удар по перевертышам.

Каким-то образом гару убедили себя, что они должны быть первыми в глазах Гайи. Отсюда до мысли, что они должны быть единственными любимцами Гайи, оставалось совсем немного. Тогда мы поняли, что нам не удастся убедить их в своей невиновности или остановить Войну. Наше присутствие заставляло страдать наших родичей, как медведей, так и людей. Кроме того, другие из числа перевертышей были вынуждены выбирать ту или иную сторону или бороться за свое собственное выживание. Пока мы оставались здесь, у гару была цель для их ярости. Единственным ответом было исчезнуть и надеяться, что гнев наших младших братьев и сестер утихнет, если они больше не будут чувствовать угрозы от нашего положения первенцев Гайи.

Вывод

Чтобы избежать полного уничтожения как нас самих, так и наших родичей, оставшиеся в живых гурали провели второй Великий совет, чтобы обсудить наши возможности. На самом деле у нас не было иного выбора, кроме одного: уйти от мира. Многие из старейшин - слишком многие — должны были покинуть свои тела и войти в Умбру. Некоторые отправились в Страну лета в поисках счастья и награды за свои заслуги перед Гайей. Другие полностью удалились в свои тайные логова или умбральные карманы и погрузились в почти постоянную спячку. К счастью, гару (и многие другие среди перевертышей) полагали, что мы все отказались от нашего земного существования. Полагая, что тайна перерождения для них потеряна, гару предались последнему неистовству, после которого их ярость окончательно остыла. Несмотря на еще несколько вспышек, наше отступление означало конец Войны Гнева.

Столетия молчания

На протяжении большей части человеческой истории гурали играли лишь второстепенную роль в происходящих событиях. По мере того как люди стали вести все более оседлый образ жизни, гару пытались контролировать их через Владычество. Если бы мы были там, то, возможно, смогли бы остановить их, но мы пропали. То же самое можно было бы сказать и о многих других ситуациях в последующие годы. Очень немногие из нас все еще общались с нашими человеческими родичами. Из таких встреч племена родичей узнавали наши секреты исцеления и священных танцев. Мы продолжали учить их уважать Гайю. Среди этих племен распространялись медвежьи культы, в основном посвященные исцелению и ритуальной охоте на медведей для пропитания. Многие из нас связывались с нашими медвежьими родичами, сохраняя эти связи живыми. Но по большей части гурали дремали, время от времени просыпаясь, чтобы понаблюдать за происходящим. Самая большая тайна среди перевертышей, известная только нам и кораксам (поскольку мы не могли скрыть ее от них), заключалась в том, что, несмотря на наше кажущееся исчезновение (и предполагаемую гибель), мы оставались в этом мире или просто за его пределами. Некоторые из нас даже сейчас остаются запертыми в дремоте, но остальные старейшины гуралей провели некоторое время, путешествуя из одной области в другую, поддерживая наблюдение за теми областями, которые мы когда-то лелеяли.



Прадед, Прабабка

Это стало традицией, передаваемой от одного гураля к другому, что, по крайней мере, один из нас всегда будет бодрствовать, чтобы наблюдать и помогать в меру своих сил. Таких мы называем прадед или прабабка. Это обязанность гураля путешествовать по всему миру, поощряя защиту нашего медвежьего рода и одновременно стремясь увековечить традиции тех племен, которые все еще почитают Медведя как тотем. Это неблагодарная работа, и она берет свое. Видишь ли, никто из нас не может изо дня в день сдерживать неудержимую волну, которая грозит захлестнуть Гайю во имя прогресса и восхождения человека. В конце концов, прадед заболевает от ядов и печали мира, и он должен вернуться в свою берлогу, чтобы очиститься. Прежде чем сделать это, он должен пробудить другого из нас и передать ему все, что он узнал. Тогда он становится новым прадедом и прабабкой. Таким образом, мы были в курсе некоторых перемен в мире и старались держать руку на пульсе, когда это было возможно.

Неизбежный упадок

Неудивительно, что с тех пор, как большинство из нас заснуло в скрытых мирах, наш род сильно обмельчал. Мы не могли не знать, что это произойдет. На самом деле мы решили, что так будет лучше. Никто из нас по-настоящему не хотел рожать новых детей, когда им нечего было ждать, кроме страха и лишений. Кроме того, мы боялись, что если у нас появятся дети, когда мы будем втянуты в войну, то наши детеныши будут не настоящими гуралями, а псевдо-гару, наученными сражаться и нападать, а не воспитывать и исцелять, поощряемыми воспитывать свирепость, а не сострадание и понимание. Видишь ли, мы прекрасно знали самих себя. Хотя мы жили, чтобы исцелять и помогать, нам потребовалось всего несколько коротких лет, чтобы отбросить свою природу и ответить на атаки своей собственной злобой и яростью. Насколько более уязвимыми были бы наши дети, если бы они оказались в мире, охваченном войной среди перевертышей?

Мы знаем ответ на этот вопрос. Из тех немногих, кто родился в то время, почти все прошли в свое время узмати, прежде чем полностью созрели. Подгоняемые их яростью, многие из тех, кто должен был прожить долгую, плодотворную жизнь, вместо этого сражались и умирали, когда они были немногим лучше детенышей. Войны унесли так много детенышей, что они даже не успели узнать, кто же они на самом деле. Нас было слишком мало, чтобы стать для них наставниками, и многие из них боялись покидать скрытые убежища и искать новых перевертышей. Большинство потерявшихся детенышей сходили с ума от страха, что они стали чем-то одержимыми. Другие были убиты суеверными людьми, которые верили, что необученные детеныши - это опасные монстры, которые охотятся на своих собственных детей. В конце концов, когда родичи перестали спариваться с родичами, а мы вообще перестали спариваться, дети гуралей больше не рождались. Единственными из нас остались старейшины, большинство из которых предпочли и дальше спать, а не взяться вновь за обязанности стражей, возложенных на них Гайей.

И здесь мы ошиблись. Как только гнев гару стих, нам следовало вернуться и исполнить свой долг. Простой страх нас бы не остановил. Вместо этого, то, что заставляло нас скрывать свою целительную силу, было нашей собственной болью. Мы чувствовали, что нас предали. Мы попросили Гайю о помощи, а она вместо этого создала гару, которые в своем гневе обратились против нас. Некоторые из самых старых среди нас спрашивали, почему должно быть так. Зачем нам заботиться о творении Гайи? Она не помешала своим злобным гару убивать нас. Многие забыли, что Гайа открыла нам путь в умбру, чтобы мы могли спастись, что она научила нас дарам, которые успокаивают наши раны и даже возвращают тех, кто умер. Они помнили боль, боль и гнев. Они прижимали к сердцу старые обиды и питались отчаянием. Таким образом, некоторые из нас погрузились во тьму. До боли иронично, что многие гурали ответили на обвинения гару в заражении Вирмом, взяв на себя такую порчу на самом деле. Это старая рана, которая еще не зажила.

Тем временем люди доказали, что без нашего руководства они могут найти нечто новое, во что можно верить. Войны полыхали по всей Европе, Азии и Африке, когда люди становились все более многочисленными и сражались за территорию или идеологию. По большей части мы в этом не участвовали. Мы спали и позволяли прадеду переезжать с места на место, пытаясь облегчить страдания и предотвратить гибель племен, которые все еще признавали наше учение.

Король медведей

У нас еще оставалось несколько моментов надежды и величия. На островах, которые впоследствии стали известны как Британия, появился гураль, ставший вождем своего человеческого племени. Его подвиги — как на войне, так и в мирное время — стали настолько знамениты, что вокруг него сплетались целые истории. Используя огромную силу, которая была у него во всех его формах, Король медведей победил тех, кто хотел причинить вред ему или его сородичам. Даже к своим врагам он проявлял милосердие и выступал за мир, чтобы у людей оставалось время сеять и жать без потрясений, вызванных постоянными войнами. Король взял себе в жены женщину, одаренную собственными целительскими способностями и знанием жизни. Вместе они создали процветающую страну - золотое королевство, ставшее сияющим маяком надежды.

Некоторые говорят, что его сгубила ревнивая фейри, другие говорят, что это гару с островов напали на него, полагая, что Король медведей обладал знанием, за которое они сражались в Войне Гнева. Как бы то ни было, борьба поразила это королевство как удар молнии. Королева исчезла. Некоторые утверждают, что она была виновна в войне, но большинство же считает, что она убежала в умбру, чтобы отвлечь внимание от своего тяжело раненного мужа. Смертельно раненого короля увезли на тайный остров-логово, где он мог исцелиться и погрузиться в спячку, как говорят некоторые, ожидая того дня, когда мир снова будет готов к его мудрости. Однако из историй, связанных с его правлением, возникли легенды, которые отзывались в сердцах смертных.

Они были так очарованы его величием, что воскрешали его снова и снова (или, возможно, он раз за разом выходил из спячки в попытке улучшить мир, всегда возвращаясь ко сну, когда тот разочаровывал его). Правда, это не имеет большого значения. Главное - помнить о его служении Гайе и ее творению. Когда мы будем больше всего нуждаться в нем, я верю, что Артур снова встанет и поведет нас.



Охота и жертвоприношение

Многие человеческие племена в Чистых землях и в холодных землях Северной Европы и Азии отмечали ритуальное убийство медведя как центральное событие в своей религии и в жизни своих народов. На празднике, длившемся несколько дней, вновь разыгрывалась история о Матери-Медведице и ее Сыне, Детеныше, чья формальная смерть в качестве добровольной жертвы принесла племени необходимую пищу, одежду и инструменты. Во многих культурах этот праздник также знаменовал окончание сезона сбора урожая и начало зимы. В это время года дух принесенного в жертву медведя спускался в подземный мир, где он брал на себя роль хранителя мертвых. Весной, с обильным пробуждением растительной и животной жизни из-под снега, Медведь снова вошел в мир, перерожденный Матерью-Медведицей, чтобы в свое время снова отдать свою жизнь своему племени.

Мир движется вперед

Возникла новая религия, проповедующая мир и всеобщее братство. Какое-то время мы очень надеялись, что ее сторонники приведут людей к эпохе исцеления и понимания, но они тоже пали жертвой зла и жадности меньшинства. Они даже преследовали тех, кто почитал Медведя, чтобы заставить их поклоняться их Богу или быть преданным мечу. Эти, так называемые, цивилизованные люди считали их варварами и язычниками, многие родословные наших родичей исчезли, когда члены племен были обращены и вынуждены забыть старые обычаи под страхом смерти.

Вскоре только разрозненные племена, живущие в отдаленных районах, помнили о Медведе и учении гуралей. Наши медвежьи сородичи жили немногим лучше. Истребляемые в суровых краях за свой мех, медведи во многих местах стали не более чем диковинкой. В других наших сородичей боялись из-за их силы. Люди, которые ничего не знали о Медведе, стали убеждаться, что его дети свирепы и злобны. Веря, что это покажет другим их храбрость, люди, которые забыли, как жить рядом с дикой природой, платили охотникам, чтобы они ловили медведей и привозили их в города, где они использовались для “медвежьей травли». Никогда о таком не слышала? Медведей приковывали к толстым шестам, доводили почти до исступления голодом и заставляли бороться за выживание с собаками, другими дикими животными или группами людей с копьями.

И все же это “развлечение” было не самым страшным наказанием для нашего гордого рода. Многие никогда не поймут, почему то, о чем я сейчас расскажу, так глубоко затронуло нас. Я надеюсь, что ты не одна из них.

Соедини свои руки с моими. Слегка отойди. Я буду двигаться в противоположном направлении. Теперь поднимаем руки на уровень плеч, сгибаем локти, сцепляем руки и держим их перед лицом. Почувствуй наше единство. Закрой глаза и наслаждайся нашей связью с Гайей.

О! Ты ведь этого не ожидала, правда? Я поранил тебя до крови. Не волнуйся, рана небольшая, заживет. Представь себе, что боль была гораздо сильнее и что ты никак не могла знать, что я причинил ее тебе, чтобы доказать свою правоту.

Кто-то открыл нашу величайшую радость и превратил ее в наш величайший позор. Они взяли наши священные танцы и превратили их в уродливое зрелище.

Наши медвежьи сородичи страдали от порезов, уколов, ожогов и ударов плетью, которые заставляли их превращаться в шаркающую пародию, и это наполненное болью неуклюжее шатание люди называли танцем. Появление танцующего медведя положило конец нашей радости в танце. Из-за того, что наши невинные родственники страдали от такого унижения и боли, даже сегодня мы считаем танцы неприятными и трудными. То, что когда-то было возвышенным и священным, теперь навсегда запятнано и осквернено этим преступлением.

Шли века, а дела становились все хуже и хуже. Войны продолжались. Вампиры заполонили Европу так густо, что люди в ответ поднялись в ужасном неистовстве, сжигая всех, кто казался им даже смутно подозрительным. Чума поразила человечество, и я даже не могу сказать, что мы были нужны, чтобы исцелить их — как только болезни прошли, люди снова вскипели, столь же обширно и яростно, как и прежде.

Тогда наши худшие опасения оправдались: европейцы открыли для себя Чистые земли. Ни наши медвежьи сородичи, ни соплеменники больше не были в безопасности — и мы, те, кто должен был быть их защитниками, оказались в ловушке сна. Даже сейчас мне интересно, если бы захватчики гару ограничились гонением нашего племени и охотой на наших медвежьих сородичей, проснулись бы мы? У меня нет способа узнать это. Благословение, скрытое в этой катастрофе, заключалось в том, что они пошли дальше устрашения наших сородичей, заставив нас вновь принять активное участие в делах мира.

Новая весна

Когда европейские гару пришли в Америку, мы, гурали, снова начали действовать — не сразу, но тогда, когда возникшие проблемы стали слишком опасными, чтобы их игнорировать. Мы надеялись, что наши родичи достаточно окрепли и размножились в Чистых землях, чтобы позаботиться о себе. Мы молились, чтобы гару извлекли уроки из Войны Гнева. Наши родичи были сильны, но недостаточно. В то же время, гару, по-видимому, ничему не научились. На этот раз они не охотились непосредственно за нашими сородичами, а нападали на своих соплеменников. Племена Чистых земель, Три Брата, как они себя называли, стали жертвами европейских захватчиков. Изгнанные со своих земель и вытесненные из своих священных мест, они потеряли контроль над бэйнами, которых они связали, когда впервые пришли в Чистые земли.

Ужас, известный как Пожиратель душ, был практически уничтожен до того, как мы полностью проснулись. Кроатан пожертвовали собой, чтобы остановить его. Некоторые из нас чувствовали, как духи Кроатан возвращаются обратно к Гайе. Мы пошевелились во сне. Некоторые из нас говорили во сне с другими, спрашивая, должны ли мы подняться и посмотреть, может ли Дыхание Гайи спасти этих благородные души. Прадед подумывал о том, чтобы войти в гет-рура и сразиться с Медведем смерти за возвращение Кроатан. В конце концов, Гайа дала нам понять, что сейчас не время для этого.

Мы полностью проснулись, когда захватчики двинулись на Запад. Захватив каэрны и изгнав местных гару, европейцы освободили главного бэйна, который слился с необузданной манией Вивер — извращенный сплав, называемым Пожирателем бурь. Его оглушающее присутствие, прорывающееся сквозь умбру, оказалось более эффективным, чем миллио-

Сказка о спящем медведе

Когда Гайя родила первого и самого дорогого из своих перевертышей, она пригласила трех своих старших детей, Прядильщика, Швею и Разрывателя, на пир в честь гураля. Луна, Гелиос и другие Инкарны тоже пришли на праздник, и все осыпали новорожденного гураля похвалами и подарками. Только Разрыватель оставался в стороне от празднеств, потому что ему приснился сон, который вызвал у него гнев и обиду.

Один за другим гости произносили слова благословения над новорожденным ребенком. Гайа гордо улыбнулась, услышав, как гураль получает дары силы и исцеления, сострадания и мудрости, стойкости и долголетия.

Наконец, ближе к концу, Разрыватель не смог сдержать свой гнев. Он смело подошел к колыбели, где лежал гураль, глядя на мир чистыми, как у младенца, глазами, и положил темную руку на лоб медвежонка.

- Я вижу семена моего падения в твоих глазах, - нахмурился он. - Я не могу позволить тебе детство. Когда ты достигнешь зрелости, те, кого ты лелеешь, найдут и убьют тебя.

С этим мрачным предзнаменованием, Разрыватель прорвал дыру в мироздании и исчез в ней.

Все были потрясены словами Разрывателя. Гайа заплакала, и потоки воды покрыли поверхность Земли.

Но трое гостей опоздали на праздник, и, узнав от Луны, какой ужас здесь произошел они сообщили Гайе, что, возможно, смогут ей помочь. Большая Медведица подошла к гуралю и поцеловала его в лоб.

- Ты не умрешь, - сказала она. - Вместо этого ты погрузишься в глубокий сон, который будет длиться до тех пор, пока кто-нибудь не разбудит тебя в час величайшей нужды мира. Я не могу полностью изменить слова Разрывателя, но вот что я могу сделать для тебя.

Тогда Манги, Медведь смерти, подошел к гуралю и, наклонившись, что-то прошептал ему на ухо.

- Я поведаю тебе великую тайну, которую никто, кроме тебя, никогда не узнает. Пусть знание того, что ты можете преодолеть саму смерть, утешит тебя во время твоего долгого сна.

И наконец, Малая Медведица на цыпочках подошла к колыбели гураля и пощекотала живот медвежонка.

- Я могу подарить тебе детство, полное радости, чтобы воспоминания о нем поддерживали тебя во время сна.

Время шло, и слова Разрывателя стали сбываться. Заветные младшие братья гуралей, дети-волки, поднялись и попытались уничтожить своих старших братьев. Вместо этого они погрузили большую часть гуралей в многовековой сон, как и обещала Большая Медведица.

Когда Пожиратель бурь бушевал в умбре, что-то внутри спящих гуралей нашептывало, что час величайшей нужды близок. Этот шепот разрушил чары Разрывателя, и гурали проснулись, чтобы снова занять свое место в мире.

— из «Сказок Шошаны Целительницы-Медведей»

ны будильников. Гару не могли справиться с этим в одиночку. Как можно незаметнее гурали вышли из наших логовищ и предложили свою помощь туземным гару. Большинство из них хранили наше участие — и наше возвращение — в тайне. Однако, как обычно, кораксы проболтались. Большинство европейцев отказывались в это верить, но наша эффективность была снижена из-за необходимости оглядываться через плечо в ожидании нападения.

Это было горько-сладкое время для нас - эпоха, когда мы снова стали известны нашим человеческим родичам. Нас приветствовали в племенах как целителей и кормильцев. Многие обращались к нам за силой и пропитанием точно так же, как это делали старые племена. Мы отвечали им там, где могли. Племена почитали Медведя во всех формах тотема - Отца, Мать и Медвежонка. Они соблюдали законы Гайи и учились нашей мудрости. Какое-то время мы снова надеялись, что наши долгие годы изгнания закончились и что мы, наконец, оправились от Войны Гнева. Возможно, если бы нам дали немного больше времени, мы смогли бы вернуть старые времена, вернуться с триумфом, чтобы очистить разложение, оставшееся после Пожирателя бурь, но захватчики не дали нам этого времени. Они неумолимо отбирали все больше и больше земли у наших сородичей, их охотничьи угодья или засеянные поля, ограничивая их бесплодными полосами, которые больше никому не были нужны. В свою очередь, мы сделали единственное, что могли — мы омыли землю кровью, кровью насмешников, как людей, так и оборотней. Некоторые гурали даже стояли плечом к плечу рядом с Уктена, Вендиго, даже с несколькими европейскими гару — если ты в это поверишь — чтобы защитить то, что могли от разграбления. Мы не могли спасти наших людей от их судьбы, но благодаря этому времени мы смогли возобновить связи с нашими родственниками в надежде на лучшее будущее. Когда угроза была окончательно устранена, мы боялись засыпать надолго, потому что либо нашим родственникам, либо другим перевертышам в любой момент могла понадобиться наша помощь. Хотя истинные дети гуралей все еще были редкостью, очень немногие родились незадолго до начала века, когда мы ослабили наше табу на спаривание. Мы обучили их действовать в качестве агентов, чтобы защитить как можно больше диких земель. Кроме того, мы надеялись, что они смогут оживить нас, дав нашим старейшинам новую причину для пробуждения — возможность иметь новых детенышей, чтобы учить и лелеять их.

Новое время

Как ты, наверно, уже догадалась, мы воспряли духом от успехов (пусть даже незначительных), которых достигли, когда помогли гару победить Пожирателя бурь. С каждым годом нас пробуждается все больше и больше. Новые детеныши вновь рождаются впервые за много веков. Возможно, наше время ожидания, наконец, закончилось, и мы снова сможем занять свое законное место в этом мире. Было бы неправильно надеяться на слишком многое и слишком много просить, потому что наши медвежьи сородичи по всему миру все еще сильно страдают, а наши человеческие сородичи томятся в самых бедных общинах, известных человеку. Есть так много людей, так много тех, кто плохо обучен и болен душой. И все же мы надеемся. Мы надеемся, что еще не слишком поздно, что мы не слишком долго спали, что Гайа все еще принимает нашу службу.

А теперь мы почти закончили наш танец. Подними голову и встане, расставив ноги на ширине плеч. Теперь подпрыгни, подняв руки, как будто ты мо-





жешь дотронуться пальцами до звезд. Ты чувствуешь, как меняется ветер? Поклонись мне так же, как я тебе. Это движение Признания. Мы совершаем его, когда видим друг друга такими, какие мы на самом деле и знаем, что наш собеседник – один из первенцев и любимцев Гайи, целителей, кормильцев и учителей.

Это, девочка, мой тебе дар – Танец веков. Ты - среди новорожденных, наше величайшее сокровище. Прими то, что я тебе рассказал. Запомни движения, даже если никогда не придется их исполнять. Я знаю, что ты сейчас похожа на медвежонка, полна уверенности в себе и энергии молодости. У тебя впереди еще много побед и ошибок. Помни мои слова, но не позволяй им тяготить тебя. Будь любознательной, упивайтесь своей силой и радостью летнего дня. Их я тоже завещаю тебе, ибо для исцеления других ты должны иметь надежду. Позже у нас будет достаточно времени для более темных дел. А пока танцуй тот танец, и познай себя такой, какая ты есть.

Вопросы? Ну конечно. Я здесь, чтобы учить тебя.

Конечно, ты можешь придумать новые движения в танце, малышка, но мы не делали этого уже много лет. Я подозреваю, что именно стыд удерживает нас от этого. Многие другие старейшины могут быть шокированы тем, что ты, кажется, хочешь танцевать, даже до такой степени, чтобы придумывать новые движения! Я постараюсь быть непредвзятым, и мы отрепетируем шаги, которые ты захочешь показать остальным.

Ты не хочешь их репетировать? Спонтанность? Это то, что практикуют немногие гурали. Мы очень ритуализированный народ, погрязший в старых способы ведения дел. Но ты еще очень молода. Возможно, ты даже станешь будущим нашей расы. Возможно, настало время нам порвать со старыми традициями. Возможно даже, что такие взгляды необходимы, если мы хотим снова стать значимой силой в мире. Так что танцуй, молодая гураль. Я буду отбивать ритм и радоваться, что тебе не стыдно!



Глава 2: Раскрашенные лица

but the pine still throws a full shadow.
It has found a place to be.
For a thousand years it will not give up this place.
— Tao Yuan-Ming

Порознь и вместе — образ жизни гуралей

Так ты думаешь, что готов к осеннему совету, не так ли? Что ты сделал такого, чтобы мы признали тебя одним из нас? Сколько историй о нашем наследии ты знаешь? На самом деле, что ты вообще знаешь о том, что значит быть гуралем, кроме всем известного “мы целители и воспитатели”?

В чем дело, ты думал, мы все говорили спокойно и медленно? Ты удивлен моим резким словам, потому что я женщина? Я вижу, что это так. Хорошо, я скажу это только один раз. Слушай и постарайся понять.

Меня зовут Таня Тренирующая-Детенышей-Правильно. Я заботливаяи нежная — я стараюсь быть доброй — но я служу тотему Медведицы, Большой Медведицы, матери Первого детеныша. Это в моей природе - быть заботливой защитницей, но защищаю я свирепо. Мать не подготовит своих детей к жизни, будучи слишком мягкой. Она подталкивает их к достижению всего, что они могут. Она стоит позади них, готовая подхватить их, если они оступятся. Но в какой-то момент ей приходится отступить и позволить им жить самостоятельно.

Итак, я спрашиваю тебя: что ты знаешь о том, что значит быть гуралем? Ты слышал нашу историю, и, возможно, у тебя сложились некоторые представления, но знаешь ли ты, почему мы в основном путешествуем в одиночку? Что происходит на наших встречах? Должен ли ты защищать свою территорию от других гуралей? А как насчет других перевертышей? Что отличает Хранителей рек от Горных стражей? И что ты собираешься делать, когда зимняя стужа сделает тебя таким сонным, что ты едва сможешь держать глаза открытыми?

Видишь? Ты еще не готов. В конце концов, мой вопрос был не таким уж сложным Садись рядом со мной. Я не кусаюсь, пока ты не заснешь от моего рассказа. Я дам тебе ответы на многие вопросы, и, возможно, когда наступит Осенний совет, ты будешь готов рассказать старейшинам, кто ты такой.

Теперь, когда я уже на тебя нагавкала, ты захочешь убедиться, что я могу быть доброй как мать. Я начну с того, что расскажу тебе одну историю.

Почему медведи живут порознь

Давным-давно, когда Гайа создала все места на Земле и всех животных, чтобы они жили в них, Она спросила каждый вид, какое место они хотели бы занять больше всего. Сперва бастет грациозно шагнула вперед и посмотрела на Гайю своими раскосыми глазами-щелочками.

- Мой вид любит и солнце, и луну, - промурлыкала она. - Нам подойдет любое теплое место, где мы сможем укрыться под луной в ее присутствии. Конечно, нам ведь нравятся необычные места.

Поэтому Гайа предоставила бастет место в джунглях, саваннах и высоких горах, где ее народ мог найти, что пожелает.

Затем коракс рванулся вперед.

- Нам нужны места, чтобы строить гнезда, - прокаркал он, - но нам нравятся места, где мы можем видеть

все, что происходит. А там, где полно еды – самая лучшая падаль. Ах, да, и не забывай про хорошенькие блестяшки!

Гайа улыбнулась и дала им места рядом с кукурузными полями и в лесах рядом с человеческими жилищами, где было много места для гнезд и много пищи для сплетен.

Затем гару с рычанием двинулся вперед.

- Нам нужны леса, чтобы бегать и охотиться, и холмы, где мы могли бы построить наши логова. Нам нужны близлежащие равнины, заполненные хищными зверями для тех времен, когда охота скудна. Нам нужна чистая вода и достаточно места, чтобы наши люди могли расти и расселяться по всей Земле в наших стаях. Леса, горы, холмы и равнины. Этого должно хватить!

И Гайа дала им то, что они просили, хотя ей было немного жаль слышать жадность в их словах.

Кожа рокеа зудела, и он подумал, что хотел бы жить в глубине, подальше от сухого, гнетущего блеска солнца. Моколе тоже хотелось воды, но она любила и солнце, поэтому попросила реки с красивыми набережными поблизости, где она могла бы позагорать. Гайа благословила каждого из них.

Раткину нужно было какое-то место, где он мог бы прятаться, но откуда он мог бы выйти, чтобы прокрасться и убежать с отборными лакомыми кусочками с чужих столов. Аджаба рассмеялась и сказала, что она займет какое-нибудь место, где сможет утащить добычу у львов, стоит им отвернуться. Ананаси мудро попросила найти укромные места, чтобы сплести свою паутину. И снова Гайа согласилась.

Нага попросила о дне рек в джунглях, прошипев, что ее место не следует путать ни с каким другим. Нувиша рассмеялся, когда Гайа спросила его о его предпочтениях, и наконец, ответил:

- Мне все равно, лишь бы это было интересно — и для моего народа, и для тех, кто должен жить рядом с нами.

Гайа улыбнулась и согласилась.

Потом Она огляделась и поняла, что гураля там нет. Она послала нувишу разбудить ее спящего ребенка (что он и сделал, пощекотав ноги гураля одним из перьев коракса). Наконец, когда сонный оборотень встал перед матерью, он понял, что большинство мест уже занято. Он думал и думал, гадая, где же на Земле может быть место для него... и наконец, у него появилась идея.

- Мама, - зевнул он, - поскольку я часто засыпаю, особенно зимой, можно ли мне предоставить пещеру, где я мог бы свернуться калачиком и спать в уюте, пока весна не согреет Землю? В свою очередь, я отказываюсь от притязаний моего народа на любую другую часть твоего творения. Пусть все это достанется нашим младшим братьям и сестрам. До тех пор, пока у нас есть собственные пещеры, мы будем действовать как защитники всех других мест и существ, которые живут в них.

Гайа улыбнулась, услышав такую мудрость от своего самого нежного ребенка, но затем спросила:

- А пещеры будут достаточно большими, чтобы вместить тебя? Ты не так мал, как раткин, и не так ловок, как бастет

- Тогда пусть каждый из нас живет поодиночке, - ответил гураль.

И так было у гуралей с того дня и по сей день, за исключением наших полярных кузенов. Их там не было, когда Гайа раздавала места обитания - вот почему они живут на льду. А если ты не веришь моей истории, то можете спросить саму Великую Мать.

Вместе

Мы, зачастую, не только живем одни, но и путешествуем чаще всего в одиночку. Есть три исключения из этого правила: во время Бродяжничества, когда мы наставляем молодого гураля и когда мы формируем группы для решения конкретных проблем. Конечно, все это не обязательно касается Ледяных Охотников. Они – во многом обреченный народ, и не следуют всем правилам.

Бродяжничество

Первый год или около того после того, как молодой гураль претерпевает свое первое изменение, имеет решающее значение. Несколько молодых людей отмечены старшими оборотнями-медведями, которые ожидают, что они изменятся. Они внимательно наблюдают за новыми детенышами, в конце концов, собирая каждого из них к нам. Затем каждый из них получает бури-джана, который берет на себя ответственность за обучение нового гураля знаниям о себе, своем истинном народе и своем месте в мире.

Другие должны пережить превращение в одиночку. Однако вскоре после того, как они изменяются, они либо чувствуют зов от другого из их собственного вида, чтобы узнать то, что им нужно знать, либо желание найти его. Ты киваешь. Значит, ты все понял? Ты помнишь сны и видения, которые приходили к тебе? Ну, некоторые из этих снов были посланы твоим будущим бури-джаном. Насколько я понимаю, некоторые из них даже пришли от Гайи или Медведя. Конечно, не всегда ясно, кто именно посылает видения, но большинство неопытных гуралей умудряются путешествовать туда, где им нужно быть, чтобы встретиться со своими наставниками из-за этой опеки.

Немногие несчастные, похоже, слепы к видениям и глухи к призыву. Они не знают себя такими, какие они есть на самом деле. Вместо этого они съеживаются от страха и отвращения к самому себе при виде того чудовищного существа, в которое превратились. Отрицая свое наследие, они отказываются от зова Гайи, чаще всего впадая в безумие или кровавое буйство, которое заканчивается их смертью. Некоторые выживают, чтобы стать теми, кого мы называем брошенными детенышами — но об этих бедных созданиях мы поговорим позже.

Сейчас ты - новый детеныш, один из тех счастливчиков, которые приняли свою природу. Теперь ты вступаешь в период жизни, известный как бродяжничество. Это время как сосредоточенного обучения, так и беззаботных скитаний. Новые гурали почти всегда начинают свое существование под покровительством Аркас, управляемого духом Медвежонка или Первого детеныша. Таким образом, для тебя это время быть любопытным, ребячливым, игривым и забавным, все еще получая знания о том, кто и что ты есть. По сути, это длительная возня под ненавязчивым руководством старшего наставника, подобно тому, как мать-медведица учит своего детеныша, используя игру в качестве урока. Быть Аркасом не означает, что ты не узнаешь ничего серьезного — скорее, тебе позволено это радостное время, чтобы ты познал красоту и щедрость Гайи, чтобы ты знали, что это такое, что ты был рожден, чтобы защищать и воспитывать. Наслаждайся этим, пока можешь, детеныш, потому что мы чувствуем запах погребальных костров Апокалипсиса, а у тебя впереди еще много работы. Благодари Гайю, что у нас есть время для того, чтобы ты вообще прошел бродяжничество.

Но теперь я становлюсь жуткой, да? Ну, помолчи, и я снова буду заботливой.

Бури-джан

После наших первых нескольких лет жизни в качестве гуралей - обычно после того, как мы испытали покровительство Аркас и Узмати - многих из нас призывают стать бури-джан. Это слово наиболее точно отражает смысл слова «наставник», но оно также несет в себе значение родителя, старшего брата или сестры и того, кто достиг определенных почестей. Это довольно редкий случай, когда ребенку-оборотню в ранге сорны доверяют наставничество. Как бури-джан, старший ребенок-оборотень принимает недавно изменившегося гу-



раля и отправляется с ним в поход длинною в год, во время которой он учит его путям гураля и готовит его к принятию в качестве полноправного члена своего племени.

Иногда он обнаруживает, что период обучения должен быть увеличен до двух лет. Это не рассматривается как удар по его учению или способностям ее ученика. Часто это служит цели подготовки молодого оборотня-медведя к особенно трудной задаче, которую ему предстоит выполнить. Такие приговоры могут быть вынесены либо бури-джан, либо другим старейшиной, который советуется с наставником относительно наилучшего курса обучения для своего важного ученика.

В то время как бури-джан относится к этой ответственности с предельной серьезностью, он также обычно находит новый смысл и возвращается к почти детскому восторгу от чудес Гайи, поскольку он наслаждается выходками и открытиями своего ученика. По этой причине многие гурали предпочитают отказаться от защиты определенной территории, чтобы год за годом служить бури-джаном для молодых оборотней - это лучше всего работает, когда рядом есть септ гару или других оборотней, которые присматривают за твоей землей. В некоторых случаях, когда потребность велика и наставников не хватает (редкое явление до недавнего времени), бури-джан берет на себя двух детенышей. Эта преданность удваивает его бремя, но также увеличивает его потенциальное веселье.

Не считай себя дураком если твое бродяжничество продлится два года, юноша. Это может не предвещать никаких великих дел в вашем будущем — некоторые детеныши просто не могут научиться черпать мед из гнезда. Да, я шучу. Юмор гураля. Я думала, что ты должен быть Аркасом...

Одиночки против стай

Медведи, за исключением полярных (мы уже говорили о них, Ледяных Охотниках), редко путешествуют вместе. Мать может путешествовать со своими детенышами, обучая их, но как только они вырастут, она отправит их в путь. Спаривание часто заключается в том, чтобы встретить нужного медведя в нужное время, провести вместе несколько коротких часов или дней, а затем снова расстаться. Медведицы-матери испытывают привязанность к своим детенышам и яростно защищают их, но у медведей нет такой преданности, как у волчьих самок.

Мы склонны следовать той же схеме. Мы ходим одни в тех местах, которые охраняем, если только в настоящее время не выступаем в роли наставников или только что родили детеныша. Мы используем ритуал, который показывает нам, кто наш оптимальный партнер, и это не всегда тот, кто был в прошлый раз!

Распущенность? Нет, это не так. Другие перевертыши сохраняет это различие. Подобно диким созданиям Гайи, мы выбираем самых сильных и здоровых, с кем спариваемся. Это лучший способ, который мы знаем, чтобы обеспечить наличие выносливых детей. Это не распущенность, а выживание.

Хоть мы предпочитаем одиночество, многие молодые оборотни-медведи находят удовлетворение в путешествиях в группе. Зачастую такие походы (с другими молодыми гуралями или с другими перевертышами) означают первое обретение истинной свободы. Да, ты волен самостоятельно выбирать и ошибаться без назойливого внимания наставника, всюду сующего свой нос. Это может быть время общения с другим молодняком в ожидании зрелости, по крайней мере, пока вы находитесь на стадии Аркаса. Эти походы могут быть чем угодно - от разгильдяйства до полусерьезных попыток найти достойных противников, чтобы бросить им вызов. Несмотря на нашу склонность делать это в одиночку, многие пожизненные дружеские отношения развиваются из формирования «стаи».

Гурали, вступившие в фазу Узмати, часто имеют другие причины для объединения в группу. Некоторые становятся линчевателями, стремясь наказать тех, кто



оскверняет дикие земли Гайи и ее обитателей. Другим может понадобиться небольшая армия, чтобы справиться с более жесткими врагами. Хотя такие задачи обычно не занимают конкретного гураля дольше, чем он остается Узмати, никогда не помешает иметь союзников, к которым можно бы обратиться в крайнем случае.

Хоть это не так часто случается, но некоторым старым гуралям может показаться удобным присоединиться к другим группам. Коюубат может нуждаться в поддержке других людей во время поиска старых песен и историй. Потом, вращаясь в кругах других перевертышей, наши певцы и сказители узнают их истории и размышления о мире. От такого знания, говорят они, происходит понимание, как других, так и самих себя. Один из наших самых известных коюбатов, Чернозадый Фаррадей, написал целую сагу, основанную на рассказах, которые он слышал, когда был частью смешанной группы перевертышей.

Неудивительно, что кию привлекает тех, кто интересуется оккультизмом. Они часто углубляются в опасные области в поисках фетишей или магического снаряжения, которые могут быть слишком опасны, чтобы оставаться без присмотра или в безответственных руках. Известно, что мудрость кию - это единственное, что стоит между жадным до наживы кораксом и какой-нибудь блестящей безделушкой, обладающей достаточной разрушительной силой, чтобы расколоть гору или отравить лес. Даже у риши есть свои причины для работы в команде. Они не только разъясняют и интерпретируют законы Гайи для нас, но и для других перевертышей. Некоторые законы пересекают границы видов, а мы, в конце концов, первенцы Гайи. Наблюдение за тем, как другие перевертыши управляют своими делами, помогает нам решить, правильно ли мы все еще делаем это сами, и как те, кто отвечает за поддержание мира между нами, риши должны понимать других, чтобы мир не терялся в недоразумениях.

Я знаю, что в основном говорила о сотрудничестве с гуралями или другими перевертышами. Это потому, что мы чаще всего общаемся с ними или с нашими родичами. Гурали часто путешествуют с родичами, как медвежьими, так и человеческими, в условиях дикой природы, но по очевидным причинам тебе придется оставить медвежью родню дома, когда ты посещаешь город.

Гораздо менее распространенными, но все же возможными являются те несколько раз, когда мы путешествовали с людьми, не являющимися родичами, или с другими... сверхъестественными созданиями. Не позволяй старейшинам говорить тебе, что этого никогда не случится. Некоторые из фейри, особенно те, кто принимает животную форму, могут быть чрезвычайно изобретательными, и я ничего не имею против тех магов, которые уважают природу. Не спеши судить, но и не щелкай клювом. Используй нос и проверяй своих потенциальных спутников с ясным умом и справедливым сердцем. Те, кто не достоин этого, обычно довольно быстро показывают свое истинное лицо. Я сама однажды ненадолго объединила свои силы с одним из ходячих мертвецов и благородным гару, если ты можешь в это поверить! Возможно, когда-нибудь я расскажу тебе эту историю, если ты вежливо попросишь.

Нет, не сейчас. Не отвлекай меня.

Одни

Как ты, наверно, уже понял, большинство гуралей ходят в одиночку. У нас нет такой роскоши, как стаи и септы, полные компаньонов, готовых взвалить на себя бремя ответственности за нас. Чаще всего у нас вообще нет никакой поддержки. Когда мы приносим себя в жертву, мы не рискуем никем, кроме самих себя. Вот почему ты чаще всего видишь нас в роли воспитателей или целителей. Это просто не очень умно для оборотня-медведя - ввязываться в драку, если он не должен этого делать.

Одиночество не означает, что мы никогда не встретим наших соплеменников или других перевертышей. Мы не такие уж редкие. Когда другие гурали входят на нашу территорию, мы обычно узнаем об этом довольно быстро. Мы не сразу бросаемся в бой, но и не всегда спешим их приветствовать. Запахи и следы добычи довольно точно говорят нам, где находится чужак и что он замышляет. Если кто-то из нас хочет встретиться с другим, мы можем нацарапать послание на дереве или следовать за своим носом, пока не приблизимся к другому гуралю. Оказавшись по соседству, так сказать, считается вежливым сесть и попросить разрешения подойти.

Другие перевертыши приветствуются в зависимости от их типа и того, что они хотят. Нувиша и кораксы меня вполне устраивают; даже некоторые племена гару вполне устраивают, если только они не пытаются нападать. От всех остальных я бы хотела знать, что они делают на моей земле. Тем не менее, у нас редко возникают проблемы с теми, кто просто проходит мимо, или даже с некоторыми из наших родственников, которые живут поблизости. Мы просто не так привязаны к территориям, как оборотни-волки.

Ты же знаешь, что гуралм всерьез злятся всякий раз, когда мы по-настоящему вступаем в бой, потому что мы – сами себе армия. Каждый из нас - это передовой разведчик, генерал, боевые части и медицинский корпус, все вместе взятые. Кроме того, нам нужно очень многое сделать, чтобы мотивировать нас к битве, потому что мы знаем, что если нам надерут задницу, то некому будет больше собирать останки.

Это недостаток одиночества, но есть и преимущества. Иногда так приятно быть самому по себе, единственным крупным существом на многие мили вокруг. Ты можешь наслаждаться как тишиной, так и звуками творения Гайи без необходимости вежливо терпеть чье-то бессмысленное тявканье и болтовню. Ты можешь пойти туда, куда хочешь, не советуясь с целым вагоном друзей, каждый из которых должен сначала совершить “всего лишь короткую поездку в город”. Ты сам устанавливаешь свои часы, вставая с рассветом и засыпая на закате. Ты можешь не одеваться, если тебе этого не хочется. Наконец, если есть что-то, что ты должен сделать, у тебя есть удовлетворение от лично сделанной работы. Точно так же, если ты потерпишь неудачу, тебе некого будет винить, кроме себя самого.

Многие из нас настолько привыкли к одиночеству, что иногда нам бывает трудно вернуться в общество. Есть рассказы о гурале, который, встретив туристов или отдыхающих, повернулся и убежал, вместо того чтобы вспомнить, как говорить на их языке. Лично я считаю, что это уже слишком. Когда ты не помнишь, как быть человеком, тебе нужно побаловать себя общением. Это означает либо вступление в группу, либо принятие на себя роли наставника, либо посещение собрания. Из всех возможных вариантов поход на встречу, вероятно, является самым нервным в краткосрочной перспективе.

Живущие среди нас

Теперь, когда ты разобрался, что мы живем одни и путешествуем в одиночку, я расскажу тебе о том, какая это все чушь. Не надо переусложнять. Это все еще исключения из правил, но многие из нас принимают этот образ жизни, по крайней мере, на протяжении части своей жизни. Так что не думай, что тебе придется все время быть одиноким рейнджером, потому что это совсем не так, бледнолицый.

Следующую вещь тебе будет трудно понять, но ладно. Некоторые из нас действительно берут спутников жизни. Не исключительные для размножения, а медведей или родичей, с которыми мы проживаем большую часть времени. Это что-то новое для нас, хотя в древние времена это было более распространенным явлением. В те далекие времена люди (по крайней мере те, с кем мы обычно общались) ничего не думали о сильном волосатом мужчине, который раз в несколько месяцев приезжал домой навестить жену и детей, или о медведице, которая уходила далеко от дома и возвращалась с детенышем. Тогда все было по-другому.

За те годы, что мы скрывались, эта практика практически прекратилась. Мы не осмеливались подставлять своих сородичей под когти гару, живя с ними или даже открыто навещая их. Я думаю, ты мог бы сказать, что оседлая домашняя жизнь была основана больше на нашей человеческой стороне, чем на медвежьих инстинктах. После всех этих лет некоторые из нас пытаются возродить обычай держать нормальный дом и посвящать часть своего времени нашим семьям, но за прошедшие годы мы привыкли к образу жизни медведей.

Тем не менее, даже если мы не являемся исключительными, когда дело доходит до спаривания, мы очень глубоко заботимся о наших мужьях и женах, и мы становимся преданными родителями. Многие из нас отдают несколько лет тому, чтобы оставаться “людьми”, чтобы вырастить своих детей, не являющихся гуралями. Поскольку наши супруги всегда родичи, они не ругают нас, когда мы решаем уехать. Они знают так же хорошо, как и мы, что мы бы не ушли, если бы кто-то другой не нуждался в нас больше, чем они.

Хотя эта практика чужда гуралям-медведям, составляющим большую часть нашего рода, она позволяет многим нашим братьям и сестрам-хомидам обрести стабильность, которой многие из них лишены в своем одиноком существовании. Поскольку они больше привыкли к оседлой домашней жизни, они лучше реагируют на то, что у них есть дом и семья, с которыми они могут жить или посещать их, когда у них появляется настроение. Мы обнаружили, что в настоящее время среди нас рождается все больше гуралей-хомидов, что может быть связано с этим образом жизни.

Собрания

Несколько видов собраний привлекают наш интерес, несмотря на то, что мы, по слухам, одиночки. Такие собрания варьируются от случайной встречи до организованных сходок, проводимых с конкретными целями. Большинство из этих встреч были возрождены в течение прошлого столетия, поскольку сейчас проснулись достаточно гуралей, чтобы можно было организовать встречу более чем из четырех из нас.

Иногда.

Вечеринки

Ты слышал ту историю про двух оборотней-медведей? Они давали друг другу пятюни, когда пересекались на голой горной вершине, и называли это умопомрачительным весельем.

- Анекдот Нувиша

Без шуток, всякий раз, когда встречаются два гураля, у тебя есть повод для праздника. Маленького, но все же праздника. Чаще всего вечеринки происходят тогда, когда горстка гуралей решает, где и когда им встретиться. Мы проводим их по многим причинам, и они могут произойти практически в любое время. Иногда нам просто нужна небольшая компания. Иногда мы передаем новости тем, кто патрулирует более отдаленные районы. Чаще всего мы ищем возможности познакомить наших новых детенышей с теми, кто может дать им другую точку зрения. Но в этом мире почти всегда есть новости, которыми можно поделиться.

Иногда праздники проводятся в честь событий, которые имеют большое влияние на наших родичей, таких как нерест лосося (абсолютная необходимость для выживания некоторых наших медвежьих сородичей) или празднование урожая. Затем мы совмещаем рыбалку или сбор урожая с разговорами, пиршествами и показом друг другу творений, над которыми работали в течение года. Когда это происходит, вечеринки становятся похожи на маленькие ярмарки искусства. Некоторые рассказывают



истории или стихи, хвастаются резьбой, которую они делали. У каждого есть что-то, что он создает или уже создал, чтобы выставить это напоказ. Иногда мы обмениваем свои изделия на другие, сделанные теми, кто талантлив в том, в чем мы не преуспели. Это ожерелье, которое я ношу, было сделано моим другом Джереми Шустрой-Лапой. Взамен я дала ему вышитый пояс.

Вечеринки дают нам возможность увидеть друзей, с которыми мы нечасто встречаемся, немного столь необходимого отдыха (без необходимости более формального и ритуального поведения, ожидаемого на регалиях или совете) и возможность показать свои таланты. Все, кроме самых замкнутых оборотней-медведей, любят посещать вечеринки. Это роскошь, которую мы не всегда можем себе позволить.

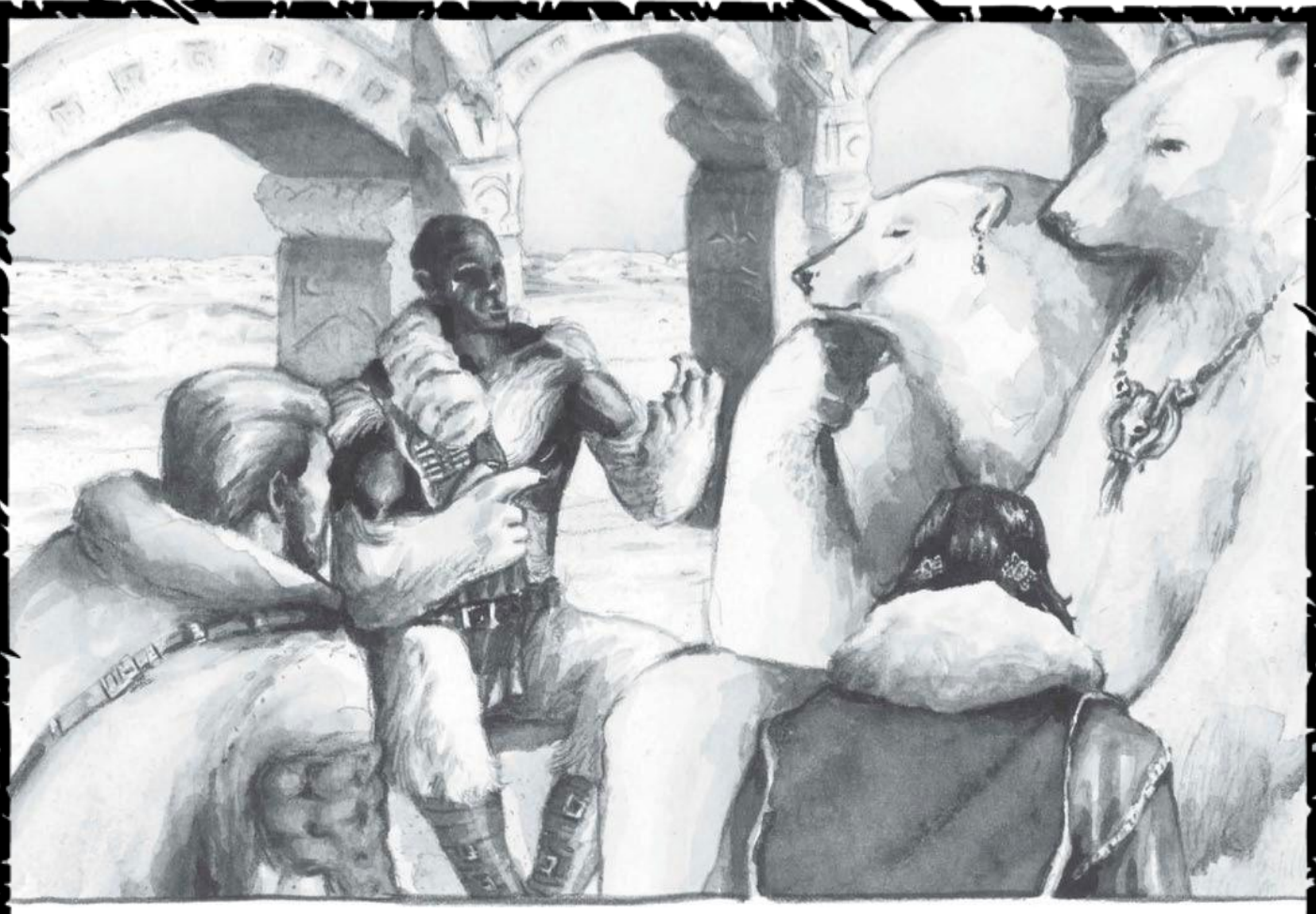
Регалия (племенные собрания)

Каждое из наших племен проводит собрания, на которых большинство членов пытаются присутствовать, если это возможно. Все они проводятся в конце весны, как только мы убедимся, что наши медвежьи сородичи привели себя в порядок в начале года. Мы проводим регалии в скрытых местах, далеких от цивилизации, чтобы уменьшить вероятность того, что невежественные люди случайно вторгнутся сюда. Гурали приезжают издалека, чтобы встретиться с другими членами племени и обсудить проблемы, с которыми мы все сталкиваемся. Например, Хранители рек могут вести длительные дискуссии, получать отчеты и составлять планы борьбы с загрязнением рек, где лососевые протоки обеспечивают членов племени и их медвежью родню пищей. Горные стражи могут встретиться ради прекращения вырубки леса в диких районах, которые они считают своими. Ледяные охотники могут решить, как лучше всего прекратить охоту на тюленей для всех, кроме местных племен, чтобы их сородичи из белых медведей не голодали. Конечно, неудача урожая белого желудя и то, как пополнить рацион своих черных медвежьих сородичей, будет очень беспокоить Лесных бродяг в этом году.

Регалии - это формальные встречи, с ритуалом и церемонией, прилагаемыми ко всему: от приветствия друг друга должным образом до представления аргументов в совете. В каждой регалии лидер (посредник может быть более подходящим словом, так как последнее слово не за ним) выбирается для наблюдения за следующим. Несколько особенно харизматичных людей выбираются не один раз, но обычно мы делим это бремя довольно равномерно.

Я сказала «бремя»? Разумеется, я имела в виду “честь”. Что значит: «ты же Аркас?” И что же навело тебя на эту мысль? Слушай, что я говорю, или я заставлю тебя гоняться за собственным хвостом!

Одним из самых волнующих зрелищ во время регалий является племенная версия Танца творения. Ты действительно не видели его, пока не посетил регалии и не увидел костюмы и лицевую раскраску участников. Каждый костюм ручной работы несет в себе традиционные цвета перьев, бисера и вышивки, но каждый из них выражает индивидуальность своего владельца. Лицевой раскрас также создается индивидуальным вдохновением. Помимо традиционных узоров, изображающих землю, воздух, огонь, воду и дух, сложные узоры передают историю жизни и деяний этого конкретного гураля. Часто ты можешь сказать, какого ранга другой гураль, просто взглянув на то, насколько богат ее костюм и раскрас. Многие предпочитают показать свою близость к выбранному благоприятному случаю, используя определенный цвет в качестве фонового оттенка в своих регалиях — да, именно поэтому мы называем собрание этим именем. Белый цвет означает Аркас, черный - Узмати, синий - Койубат, красный - Кие и зеленый - Риши. Понял?



Мы не выставляем свои работы во время регалий, но часто обмениваемся подарками с особыми друзьями. Кроме того, по утрам многие из наших величайших ремесленников проводят неформальные занятия, чтобы научить своим навыкам других. Работы новичков, которые были представлены в качестве новых детенышей на прошлогоднем Осеннем совете, оцениваются старшими мастерами, работающими в той же области. Несмотря на некоторую долю критики, смысл в том, чтобы поощрить молодого художника и помочь ему освоить новые методы. Естественно, что новые таланты в кожевенном деле, крашении тканей, вышивке, оперении и бисероплетении в настоящее время очень востребованы.

Регалии традиционно являются праздником веселья, и многие старейшины продолжают свои планы, как будто у них нет других забот. Но вот что я тебе скажу: многие из нашего молодняка, рожденного в этом столетии, чувствуют, что ты не можешь игнорировать возможность продолжать выполнять наши самые серьезные обязанности в это время. Мир сейчас очень плох, так что ты увидишь в «регалии» людей, которые танцуют, обмениваются картинами, пьют и смеются, их взор омрачен, и они тихо шепчутся друг с другом, когда солнце уже далеко за горизонтом.

Помимо более серьезных забот, связанных с Регалией, мы приветствуем это собрание племени как время для возобновления связей со старыми друзьями и знакомства с новыми родичами. Во время Регалии проводится множество ритуалов для поиска оптимальной пары! Это время пиров, когда каждый из нас демонстрирует свои лучшие новые рецепты - и позволь мне предупредить тебя, молодежь, - не доверяй ничему со стола старого дядюшки Железной челюсти. Он наш местный весельчак Чарли со своими кексами из пейота и чаем из грибного корня кактуса. Он заставит вас танцевать.

Сходки (межплеменные празднества)

Лето сигнализирует о том, что наступает время сходок, когда гурали из разных племен встречаются, пируют, демонстрируют свои лучшие произведения и рассказывают друг другу эпические сказания каждого племени. Там обычно много музыки, но никогда нет танцев - стыдно танцевать перед другими племенами. Будь прокляты те, кто сделал это так, и черт меня побери, если мне есть до этого дело!

Хотя есть несколько сходок, каждая из которых длится несколько дней, большинство гуралей посещают только одну или две. Ни у одного оборотнмедведя нет такой безопасной, легко защищаемой территории, чтобы он мог позволить себе находиться вдали от нее в течение нескольких выходных дней.

Это звучит немного так, как будто нас там сотни, не так ли? На самом деле, большая сходка обычно привлекает от 10 до 20 гуралей самое большее, вместе с парой десятков родичей. Те, что поменьше, могут превзойти дюжину. Судя по тому, что я слышала, в прошлом году во всех Америках было, может быть, четыре сходки. Четыре. Тем не менее, мы наслаждаемся обществом друг друга, и мы надеемся разрастись по мере того, как будет рождаться все больше новых гуралей.

Иногда кажется ,что мы знаем всех в лицо даже на собраниях далеко от нашего обычного диапазона. Когда это не так, сходки дают нам возможность подружиться с новыми членами других племен, обменяться мнениями и узнать немного новых историй. Хотя мы все наслаждаемся возможностью собраться вместе без необходимости обсуждать серьезные вопросы, те, кто действительно процветает на сходках - это Ледяные охотники. Они всегда, кажется, инстинктивно знают, какие сходки будут самыми веселыми, или, может быть, они приносят веселье с собой. Если ты планируешь посетить праздник летнего солнцестояния, ты можешь сделать что-нибудь

похуже, чем следовать за бригадой белобрысых, направляющейся к определенной вечеринке.

Осенний совет (Великий совет)

Осенний совет - это наше самое важное собрание в году. Он тоже объединяет все племена, но на сей раз для серьезных целей. Великий совет, состоящий из всех старейших представителей четырех племен, проводит заседания, чтобы выслушать жалобы, решить важные для всех гуралей вопросы и приветствовать новых детенышей в нашем обществе. Хотя все гурали приветствуются, не все решаются прийти. Некоторые не заинтересованы в том, чтобы их мнение было услышано; другие считают, что с нашей стороны было бы глупо оставлять так много мест без охраны, чтобы проводить подобные мероприятия каждый год.

В отличие от сходок, на Осеннем совете все подчиняется ритуалу. Мы входим на территорию, где она проводится, только пройдя ритуальное очищение, и затем мы обязательно приближаемся со стороны, связанной с нашим племенем. Ледяные охотники с севера, Хранители рек с юга, Лесные бродяги с востока, Горные стражи с запада. Каждое племя претендует на территорию в пределах мест проведения собраний в этих квадрантах и создает жилые помещения, которые будут действовать в течение всего срока действия Совета.

По традиции, в первую ночь Совета Ледяные охотники устраивают пир у Хранителей рек, а Горные стражи таким же образом приветствуют Лесных бродяг.

Ни одно серьезное дело не обсуждается перед сходками.

Когда трапеза заканчивается, новые детеныши из всех племен отправляются в центральную часть лагеря, где они проходят дальнейший очистительный ритуал, чтобы подготовиться к встрече со своими старейшинами. Как только все будут готовы, глашатаи двинутся через лагерь, призывая всех на очищенную территорию кольца Великого совета. Четыре избранных старейшины, каждый из которых представляет одно племя, приветствуют нас всех и официально открывают Осенний совет призывом к песне в честь Гайи.

Каждый представитель идет в племя, к которому он не принадлежит, и просит благословения у всех членов этого племени. Когда это происходит, мы посылаем ревущий призыв для новых детенышей. Они входят в центр круга и стоят перед избранной четверкой. Каждый произносит его имя, а также называет его бури-джан, формально поблагодарив своего наставника за обучение. Как только племена услышат их имена, новые детеныши рассредотачиваются по кругу и танцуют Танец веков для собравшихся племен. Это великая радость для нас — видеть, как наши пути передаются новому поколению, - и ужасная печаль, ибо мы помним позор, который люди причинили нашему роду.

Когда танец заканчивается, каждый детеныш должен прочитать Заповедь Медведицы. После декламации четверо избранных старейшин идут к каждому новому детенышу.

Первый старейшина дает детенышу маленькую чашечку медовухи, говоря: «Я даю тебе плод творения Гайи.»

Второй старейшина царапает когтями голую руку детеныша, говоря: «Я даю тебе боль мира, чтобы ты мог почувствовать страдания других.»

Третий старейшина кладет свои руки на свежие раны, успокаивая их целебным бальзамом, говоря: «Я даю тебе дар исцеления. Используй его мудро, чтобы вылечить боль других.»

Наконец, четвертый старейшина дает каждому детенышу веточку вечнозеленого дерева, говоря: «Я даю тебе этот символ вечности. Когда все остальные деревья коричневые, оно сохраняет свою зелень. Когда земля вспахана или сожжена, первое дерево, которое возвращается - это вечнозеленое дерево. Храни это и знай, кто ты такой. Теперь ты - гураль.»



Весь лагерь радуется и приветствует новых детенышей. Мы рассказываем песни и истории до поздней ночи, а потом засыпаем.

Каждую последующую ночь новое племя принимает у себя другое племя, пока все они не побывают друг у друга в гостях. В эти дни Совет проводит свои заседания. Поскольку у нас нет ни короля, ни племенных вождей, кроме тех, чей ранг позволяет им быть услышанными, Совет решает все по согласию. Если большинство присутствующих считают что-то хорошей идеей, то мы принимаем эту политику. Раскольникам дается год, до следующего Осеннего совета, чтобы придумать убедительные аргументы, почему мы не должны этого делать. По прошествии этого времени, если большинство все еще считает, что мы должны делать все, что задумано, мы вводим практику в действие.

Не все хотят присутствовать на Совете; те, кто не занимает свое время созданием искусства, приготовлением пищи для праздников, уходом за любыми детенышами, слишком молодыми, чтобы быть представленными, и обменом историями. Однако даже эта рутина имеет ощущение ритуала, поскольку есть определенное время, отведенное для выполнения этих обязанностей и развлечений - в основном для того, чтобы неистовое пение или игра не могли отвлечь или нарушить Совет. Когда Совет заканчивается, мы все уезжаем, и каждый возвращается в свою охраняемую зону оживленным и связанным с другими представителями нашего вида еще на один год.

Призыв Прадеда и Прабабки

Эта встреча - самая редкая из всех, какие у нас бывают, и она случается только в самых крайних случаях. Если до Прадеда дойдет весть о каком-то ужасном бедствии, которое медведи-оборотни могли бы предотвратить или помочь побороть, он мистически посылает призыв ко всем гуралям, спящим или бодрствующим, присоединиться к нему в определенном месте, готовясь защищать творения Гайи. До самой смерти, если понадобится. Когда мы слышим призыв, мы собираем наши целебные принадлежности, берем все оружие, которое у нас есть, и отвечаем. Здесь уже не стоит медлить и оценивать ситуацию. Если зовет Прадед или Прабабка, это событие является одновременно срочным и потенциально смертельным. Последний призыв пришел, когда Пожиратель бурь обрел форму и высвободился из умбры. Следующий, боюсь, будет тогда, когда начнется сама Последняя битва.

Племена

Мы, гурали, признаем четыре первичных племени с несколькими местными ответвлениями или вымершими группировками. Принадлежность к племени медведей-оборотней не обязательно связана с расовым происхождением гураля или породы его родичей; напротив, она описывает или признает близость индивида к определенному географическому объекту и его преданность ему. Это предпочтение проявляется в названиях племен: Хранители рек, Горные стражи, Лесные бродяги, Ледяные охотники.

Поскольку сегодня в мире так мало гуралей, племенная принадлежность часто возникает по необходимости, а не в силу заранее определенных условий, таких как этническое наследие или место рождения. По нашим самым щедрым предположениям, общая численность медведей-оборотней (не считая тех, кто все еще спит в Умбре или в скрытых логовищах) составляла где-то около 200 особей - меньше, чем у любого отдельного племени гару. По этой причине новые детеныши тяготеют к тому племени, которое нуждается в них больше всего и к которому они чувствуют самое сильное родство. Эта текучесть дает нам как преимущества, так и недостатки.

С другой стороны, у нас есть весомый шанс удержать племена, которые у нас есть, от вымирания, как некоторые из забытых племен гуралей. Если Горные стражи нуждаются в поддержке, велика вероятность, что какой-нибудь молодой медведь-оборотень обнаружит, что он принадлежит к Стражам. С другой стороны, у нас нет сильного чувства племенной идентичности других перевертышей, таких как гару или бастет. Конечно, если вдуматься, то отсутствие у нас замкнутости может оказаться вовсе не таким уж недостатком.

Итак, вот четыре основных племени гуралей — кто они, где живут, откуда пришли и чем занимаются. Я не могу поручиться, что все, что я говорю о каждом племени, абсолютно точно или непредвзято, но я надеюсь, что смогу дать тебе ясное описание каждой группы.

Лесные бродяги

Легенда Лесных бродяг

Гурали, что зовут себя Лесными бродягами, любят рассказывать эту историю об их предназначении в плане Гайи. Слушай…

Когда гурали прибывали в Чистые земли, некоторые искали реки или горы. Некоторые гурали, однако, находили себе пристанище в огромных лесах, которые покрывали Новый Свет, получая бесконечное удовольствие от исследования покрытых листвой крепостей, которые обеспечивали укрытие от непогоды и давали большое разнообразие фруктов, орехов, личинок и других вкусностей. Люди, которые сопровождали этих лесных гуралей, поселились сразу за лесом, в то время как медвежий народ строил свои дома в глубине лесов.

Довольно скоро лесные гурали заметили, что их медвежьи сородичи претерпевают трансформацию, становясь все меньше и темнее с каждым поколением, пока многие из них не стали полностью черными.

- Почему это происходит?- спросил лесной гураль у медведей.

- Для защиты, - ответили медведи.

В то же время гурали заметили, что люди теперь редко заходят в лес, даже чтобы поохотиться или собрать ягоды.

- Почему это происходит?- спросил людей лесной гураль.

- Для защиты,- ответили люди.

- Защита от чего?- Гураль спросил и людей, и медведей.

- От смертоносных теней, которые прячутся под лесной подстилкой и высоко в ветвях самых высоких и темных деревьев'- как один ответили люди и медведи.

Старейшая и мудрейшая из лесных гуралей,, почтенная риши по имени Кари Лесная Певица, решила докопаться до сути опасности, которая угрожала тем, кто обитал в лесах и вокруг них. Она созвала на совет всех медведей-оборотней, которые лелеяли лесные земли, и отдала им приказ о походе. Поодиночке, по двое, а иногда и по трое она посылала их исследовать каждое дерево, каждую пещеру и каждое укромное место в лесах Чистых земель.

В течение семи сезонных циклов гурали бродили по лесам. В большинстве мест они не нашли ничего необычного. Однако в других местах они обнаружили гнезда и ульи чудовищных существ, бесформенных и одержимых бэйнами. В течение еще семи циклов битвы бушевали по всему лесу, пока гурали сражались с ужасами, которые тайно терроризировали людей и медведей, находящихся под защитой Гайи.

В конце концов, хотя и с большими потерями для гуралей леса, существа Разрывателя пали под натиском медведей-оборотней.

- Мы прогнали тени, - сказали гурали людям и медведям. - Леса снова принадлежат вам.

- А что, если эти отвратительные твари вернутся?- медведи и люди хотели это знать. - Как мы можем быть уверены, что леса останутся для нас безопасными?

Кари Лесная Певица ответила так:

- Леса останутся в безопасности, потому что мы позаботимся о том, чтобы грязные твари не вернулись. С этого времени мы будем ходить по лесным тропинкам и отгонять все, чему здесь нет места. - Она посмотрела на медведей и улыбнулась. - Ваш меньший размер и темный цвет хорошо подходят вам, маленькие братья и сестры, - сказала она. - Отныне леса будут принадлежать черным медведям, потому что именно так вас и будут называть. Затем Кари обратила свое внимание на людей. - Лес обеспечит вас мясом и другой пищей, - сказала она, - но мы научим вас бесшумно ходить по лесу, чтобы вы не боялись, что ваши шумные шаги привлекут внимание тех, кто может причинить вам вред.

С тех пор гурали, которые очищали леса от их злобных теней, стали называть себя Лесными бродягами, чтобы напоминать им об их долге.

Происхождение племени

Больше, чем любое другое племя гуралей, Лесные бродяги рождались в Чистых землях. Хотя некоторые из них жили в огромных лесах Тихоокеанского Северо-Запада, большинство из них поселилось в восточных лесах Северной Америки, а также в тропических лесах Центральной Америки и Мексики. Всюду, где они обустраивали свои жилища и принимались охранять земли, Лесные бродяги тесно соприкасались с жизнью своих сородичей-людей и медведей, обучая их всевозможным навыкам, которые позволяли им процветать в своих лесных домах.

С приходом европейцев Лесные бродяги и их индейские родственники подверглись натиску европейской экспансии самыми первыми. Некоторые Лесные бродяги присоединились к Кроатан, пожертвовав собой, чтобы изгнать Пожирателя-душ из Чистых земель. Бродяги работали бок о бок с Уктена гару, чтобы защитить как гуралей, так и родичей гару от американских войск, которые пришли, чтобы переместить их в 1800-х гг. В некоторых случаях Лесные бродяги помещали своих сородичей в спячку в пределах умбры, что позволяло им избежать внимания и вновь появиться после первой волны вынужденных миграций. Несколько Лесных бродяг сопровождали своих сородичей-Чероки по Тропе слез, помогая облегчить страдания от этого долгого и мучительного похода на «Индейскую территорию».

Многие из Бродяг были обескуражены ущербом, нанесенным Чистой земле европейскими поселенцами. Подобно многим гуралям, они удалились в свои логова и блокировали приливы и отливы" прогресса», наводнившие земли, которые они так усердно очищали.

В последние годы Лесные бродяги вернулись в мир, лишенный большинства их родичей. Теперь они упорно трудятся над восстановлением своего племенного стада и возмещением своих потерь. Бродяги по возможности вовлекаются в человеческие дела, хотя и стараются не привлекать внимания к своему присутствию, предпочитая, как и большинство гуралей, действовать за кулисами.

Участие в движениях за гражданские права и права индейцев, помощь в программах восстановления окружающей среды и работа по восстановлению популяции

черных медведей привели Лесных бродяг к контакту со многими людьми и другими перевертышами, нарушив многовековую модель изоляционизма. Как и другие гурали, Лесные бродяги готовятся к Апокалипсису, но делают это по-своему, собирая как можно больше историй в надежде, что некоторые из них могут содержать информацию, которая окажется полезной для победы над армиями Вирма.

Родные территории

Самые универсальные из гуралей с точки зрения их среды обитания, Лесные бродяги распространились на всю ширину Соединенных Штатов, а также в Мексику и некоторые части Канады.

Они проникли в редеющие леса Европы, а также побывали в тропических лесах Южной Америки и Африки, надеясь наладить контакт с местными перевертышами (в первую очередь с бастет) в надежде обрести новых родичей для укрепления своих рядов. Наконец, они предпринимают робкие попытки проникнуть в Азию и начать размножаться там с местными медведями, такими как очковые медведи, но их останавливает необъяснимая изолированность местных Хенгейокай, которые, похоже, предпочитают общество восточных гару обществу западных гуралей.



Культура и родичи

Черные медведи Северной Америки формируют костяк медвежьих родичей Лесных бродяг, но они также привлекают членов из гризли, бурых и белых медведей. В Южной Америке очковые медведи снабдили Бродяг несколькими драгоценными гуралями - предвестниками новой жизни племенного стада или же последней попытки спасти умирающий вид.

В то время как хомиды Лесных бродяг обычно прибывали почти всегда из семей коренных американских родичей, в 20-м веке Бродяги охватили афроамериканские, латиноамериканские и европейские этнические группы, используя имеющуюся человеческую популяцию в качестве ресурсов на будущее. Хотя Лесные бродяги и не являются уроженцами остального мира, они недавно начали путешествовать в Европу и Азию в надежде увеличить свою численность, пока еще не слишком поздно.

Больше чем любое другое племя гуралей, Лесные бродяги ценят сказительство как высшую форму искусства, а также как основной источник сбора и распространения информации и культурной самобытности. Ничто так не радует Лесных бродяг, как то, что они собираются вместе с несколькими мастерами-рассказчиками и делятся друг с другом своими историями. На самом деле изюминкой любого совета Лесных бродяг является “олио”, в котором каждый участник рассказывает свою любимую сказку. Соревнования по сказительству служат поводом для достижения известности среди Бродяг. Рассказы, по сути, служат способом научить младших Бродяг путям гуралей, традициям и церемониям племени. На диалекте гуралей, на котором говорят Лесные бродяги между собой, слово “бури-джан” переводится как “Даритель Историй».

Племенная организация

В отличие от Хранителей рек и Горных стражей, Лесные бродяги обычно образуют небольшие группы (обычно по два-три человека) для взаимной поддержки. Они регулярно посещают заседания совета и сходки, так как им нравится рассказывать свои истории и узнавать новые. Как и другие гурали, Лесные бродяги почитают своих старших и прислушиваются к их советам, сохраняя при этом независимость действий.

Сильные и слабые стороны

● **Опыт рассказывания историй:** Лесные бродяги растут на историях и развивают способность запоминать и рассказывать их. Они начинают с одной точкой в Исполнении (специализация на повествовании).

● **Легко отвлекается на сказки:** соблазн хорошей истории уводит многих Лесных бродяг от более насущных и важных занятий. Только направленное усилие воли может удержать Лесного бродягу от отклонения от выбранного им курса действий, когда он сталкивается с возможностью услышать новую интригующую историю или новую версию любимой басни — или поступка, который может стать захватывающей новой сагой, если гураль выживет…

Внешность

Большинство урсинов Лесных бродяг напоминают своего родителя-медведя в своей естественной форме. Когда они принимают хомидную форму, они выглядят как маленькие, коренастые люди, обычно с черными, темно-коричневыми или каштановыми волосами и чертами лица, скопированными с местного человеческого населения. Хомиды Лесных бродяг могут быть всех цветов и этносов, но большинство из них сохраняют меньший, чем в среднем (для оборотня-медведя) размер. Форма урсин рожденных человеком Бродяг обычно напоминает черного медведя, так часто ассоциирующегося с ними.

Стереотипы

● **Ледяные охотники:** Мы редко видим наших северных братьев и сестер. Любая возможность обменяться с ними историями и поделиться информацией - это повод для торжества.

● **Горные стражи:** Иногда Стражи играют слишком грубо на наш вкус. Мы не уклоняемся от драки, когда это необходимо, но эти медведи характеризуются словом “мачо», как мужчины, так и женщины!

● **Хранители рек:** Мы думаем, что они не знают, как наслаждаться собой. Их достоинство слишком часто встает у них на пути. В остальном они становятся хорошими союзниками и наслаждаются нашими историями.

Цитата

Если в лесу упадет дерево, вы можете быть уверены, что один из нас услышит его предсмертный крик и отомстит за него.

Ледяные охотники

Песнь Ледяных охотников

Ледяные охотники часто рассказывают эту историю в начале зимы, когда бесконечная ночь, которая претендует на их замерзшие земли в течение полугода, вызывает мысли о более темных временах. Тише, слушай и запоминай, как величайшее творение искусства Охотников спасло гуралей от полного уничтожения.

Война Гнева шла скверно для детей Матери Медведицы. Преследуемые со всех сторон своими вероломными близкими родственниками, гару, первенцы Гайи взывали к Медведице и Великой Матери о помощи. Словно в ответ на их мольбы, многим гуралям снились сны и видения огромной новой земли, лежащей сразу за восходящим солнцем. Однако широкая полоса ледяной воды отделяла эту гавань от остального мира, и дети Медведя отчаялись добраться до нее. Тем не менее, они доверяли своим видениям и вместе со своими родичами — и несколькими гару, которым, как и им, надоело сражаться, — отправились на поиски безопасного пути.

Когда гурали наконец добрались до берега, они бросили взгляд на просторы темной, неспокойной воды, наполненной коварными льдинами, и потеряли веру.

"Как же мы доберемся до того места, которое обещала нам Гайа? Если мы попытаемся пересечь ледяную воду, то умрем от холода задолго до того, как утонем».

Именно тогда Седна Ледяной-Росток, коджубат гуралей, известная своей любовью к зиме и талантом создавать снежные скульптуры, почувствовала в своем сердце нежную ласку лапы Медведицы. "Я знаю способ, - сказала она, - но вы все должны помочь мне воплотить в жизнь нечто чудесное».

Ее уверенность вдохновляла спутников, и они прислушивались к ее указаниям. С единым сердцем они начали строить. Пока они трудились, Седна пела для льда и снега:

Стань сильным и твердым, найди дух камня в своей сути
Лед и снег, станьте крепкими, как камень.

Ее песня успокаивала и укрепляла ледяные глыбы и сугробы. Медленно, неуклонно складывался мост. Седна смотрела на бурлящие воды и понимала, что если они не станут гладкими и спокойными, то новое творение рухнет под натиском волн. Она снова запела, на этот раз обращаясь к воде:

Облегчи свою беспокойную ярость, найди ледяной дух в своей сути
Бушующая вода, стань как гладкий лед.

При звуке ее голоса вода успокоилась и замерла, издавая тихое журчание, когда над ней возник ледяной мост. С новыми надеждами гурали продолжали свой труд. Мост становился все длиннее и шире, и беженцы Войны Гнева сделали первые робкие шаги на мост, следуя по стопам его строителей. Некоторые гурали думали о ненадежности своего положения, распространяя свой страх среди людей и медведей, которые путешествовали вместе с ними. Седна спела третью часть своей песни своим братьям и сестрам:

Постигните свои мечты, найдите дух охотника в своей сути
Возлюбленные братья и сестры, станьте отважными охотниками.

Воодушевленные песней Седны, первые гурали, которые пересекли мост из их старого мира в Чистые земли, приняли имя Ледяных охотников, чтобы напомнить им о своем путешествии и о певице, чья музыка привела их в безопасное место и к новому дому.

Происхождение племени

Большая часть истории Ледяных охотников замерзла в тишине, погребена в глубоких трещинах веков холода и скрыта под слоями снега, которые покрывают их ледяную родину.

Рожденные в самых северных краях обитаемого мира, Ледяные охотники ревниво охраняли свой суровый и внушающий благоговейный трепет дом от порчи Вирма. Некоторые гурали верят, что Охотники призывали лед в самые ранние времена, чтобы заморозить существ Разрывателя, сделав их легкой добычей для оборотней-медведей, которые охотились на них и сковывали. Ходят упорные слухи, что под ледяными водами Арктики обитают змееподобные существа, заключенные в непроницаемые ледяные крепости.

Те, кто утверждает, что гурали принесли в мир Ледниковый период, возможно, не так уж далеки от истины; Охотники замолкают всякий раз, когда кто-то предполагает, что они могли бы вызвать огромные стены движущегося льда, чтобы очистить землю и сделать следы Вирма более заметными на бесплодной белизне льда и снега.

Ледяные охотники были одними из первых гуралей, которые путешествовали по сухопутному мосту (фактически ледяному мосту) в Чистые земли. Обнаружив, что эта земля не так уж сильно отличается от ледяных регионов Сибири и севера России, они полюбили то, что увидели, и решили не заходить дальше славных замерзших земель, которые так походили на их родной дом.

Хотя Ледяные охотники оставались в стороне от большей части ранней человеческой истории, они играли важную роль среди инуитских и алеутских племен североамериканской Арктики, а также у народов юпиков Сибири. Однако их главная забота была сосредоточена на их сородичах - белых медведях, которые укрепляли этот вид и следили за равновесием природы на Крайнем Севере. Охотники внимательно следили за Вендиго гару, их ближайшими соседями среди перевертышей, стараясь по возможности не попадаться на пути свирепых вервольфов и уступая им большую часть полярных областей. Время от времени Ледяные охотники отправлялись на юг, обычно для встречи с гуралями из других племен; таким образом, Охотники не оставались в неведении относительно хода истории. Их наиболее частые контакты с другими людьми, кроме племен, живших в полярных областях, состояли из встреч с морскими охотниками, которые отважно бороздили ледяные воды

северных морей, чтобы охотиться на больших китов, тюленей и морских львов за их мясом и шкурами. Эти столкновения часто заканчивались плохо для людей.

Позже, когда китобои и другие морские промысловики разработали более изощренные методы охоты и более крепкие лодки, Охотники иногда встречали достойных соперников — и в результате животные северных льдов страдали.

Исследователи и трапперы прибыли в 19-й веке. Хотя Ледяные охотники не участвовали как племя в битве против Пожирателя бурь, несколько Охотников присоединились к Хранителям рек и Горным стражам, которые помогали гару в их потугах сдержать этого злого духа.

Аляскинская золотая лихорадка принесла с собой нежеланный бум роста городов и добывающих комплексов на земли, находящиеся под защитой Ледяных охотников. Хотя они не могли остановить натиск поселенцев на Крайний Север или предотвратить вторжение "цивилизации" в эту часть мира, Ледяные охотники сделали свою часть работы (вместе с Вендиго), чтобы убедиться, что пришельцы заплатили высокую цену за свое присутствие.

Открытие нефти на Аляске и аренда земель для разработки нефтяных месторождений укрепили присутствие не только Ткачихи, но и Разрывателя. Пентекс, который быстро поднялся в 20-м веке в качестве основной руки Вирма в физическом мире, совершил набеги на Крайний Север со строительством Аляскинского трубопровода и подъемом гигантских нефтяных танкеров. Ущерб, причиненный морскими разливами нефти, будь то случайными или организованными компанией «Пентекс» для обеспечения подходящей среды обитания для тварей Вирма, поднял Охотников на новые высоты ярости. Гнев Ледяных охотников вскоре сравнялся с гневом Вендиго как по силе, так и по жестокости.

Сегодня Ледяные охотники яростно трудятся, чтобы возместить ущерб, причиненный людьми и сверхъестественными врагами, и предотвратить дальнейшую порчу полярных регионов.

Охотники также участвуют в акциях по защите популяции белых медведей и сохранению культуры и образа жизни коренных народов Крайнего Севера. Хотя они не имеют никаких контактов со своими сибирскими родственниками, Охотники предполагают, что их соплеменники в Евразии делают то же самое.



Некоторые Ледяные охотники считают, что первая битва Апокалипсиса произойдет на периферии цивилизации в обманчивых и запретных землях ледяного Севера. Если это произойдет, то Охотники планируют первыми встретиться с армией Вирма.

Родные территории

Полярные районы Крайнего Севера составляют суровую и требовательную родину Ледяных охотников. В последнее время они пытались расширить свои территории до более теплых краев Канады и Скандинавии. Один или два отважных члена Охотников посетили Антарктиду в надежде узнать, что скрывается там подо льдом, но они не предприняли никаких попыток переселить кого-либо из своих родичей в южные полярные области.

Культура и родичи

У Ледяных охотников самый однородный племенной состав среди всех гуралей. Большинство их медвежьих родичей происходит от белых медведей, хотя иногда к Ледяным охотникам присоединяются бурые медведи или детеныши гризли. Человеческие родичи, в то время как все еще главным образом набираемые из инуитов и других племен Крайнего Севера, теперь происходят из множества различных этнических групп, поскольку Охотники, как и другие племена гуралей, пытаются стать более многочисленными. В настоящее время большинство Ледяных охотников происходят из медвежьих родичей.

Культурная жизнь Ледяных охотников отражает их изолированное существование в стране, состоящей из льда, снега, ледников, замерзших вод и еще большего количества льда. Охотники преуспевают в охоте и подледной рыбалке. Хотя они технически всеядны и способны есть большинство видов пищи, нехватка фруктов, зерна и овощей в Арктике вынуждает их по большей части питаться плотью животных.

Охотники, как и их сородичи, белые медведи, обладают чрезвычайно любознательной натурой и склонностью к агрессивно-импульсивному поведению. Они быстро впадают в гнев и находят множество хитроумных способов выразить свое негодование или неприязнь. Их любопытство, кажется, не имеет границ, и часто они суют свой нос во все, что вызывает их интерес, независимо от последствий. Из них получаются хорошие сплетники и информаторы, поскольку они приветствуют каждого встречного тысячью дерзких вопросов и не сдаются, пока не получат ответы. Одна из их историй объясняет, как Охотники получили свою любознательность - вместе с желанием поделиться своими открытиями – от встречи с Вороном. В этих сказаниях неясно, проклял ли их Ворон или благословил этим качеством. Их любопытство иногда доставляет Охотникам неприятности, например, когда их энтузиазм по поводу какого-то нового открытия приводит к внезапному переходу в форму урсус или бьёрнен, чтобы раскопать какую-нибудь спрятанную в глубине вещь, не убедившись, что поблизости нет людей, которые могли бы увидеть их трансформацию. Они слишком сильно полагаются на Первобытный ужас и на человеческую способность рационализировать таинственное или сверхъестественное, что их защищает — но не всегда срабатывает.

Ледяные охотники развили сильную художественную жилку, даже больше, чем большинство гуралей. Привыкшие ничего не тратить впустую, Охотники создают сложные украшения или полезные предметы из бивней и костей животных, которых они убивают для пропитания. Их резные фигурки приносят им большую известность на ярмарках и фестивалях. Многие Охотники создают предметы искусства из того, что их окружает, вырезая изо льда или строя огромные снежные статуи в замерзших пустошах.

Племенная организация

В большей степени, чем другие гурали, Ледяные охотники собираются в группы, иногда до четырех или пяти Охотников составляют полупостоянную “семейную общину». Часто Ледяная охотница бури-джан держит своих детенышей при себе в течение двух-трех лет, чтобы убедиться, что новые гурали знают, как выжить в коварных арктических землях. Они собираются вместе чаще, чем любое другое племя.

Сильные и слабые стороны

- **Художественные способности:** Ледяные охотники обладают врожденным талантом создавать красивые вещи. Они получают бесплатную точку в Ремеслах при создании персонажа.
- **Ненасытное любопытство:** столкнувшись с головоломкой или загадкой, Охотники с трудом сопротивляются желанию исследовать ее дальше. Эта склонность к рассеянности может создать проблему, когда более важные дела требуют их немедленного внимания.

Внешность

Большинство охотников происходят от белых медведей и напоминают своего родителя-медведицу; те, кто происходят из других видов медведей, конечно, имеют естественную форму этого типа медведя. В обличье хомид Охотники-урсины обычно принимают облик коренных человеческих племен Крайнего Севера. Люди, рожденные Охотниками, выглядят как их родичи; большинство из них происходят от инуитов или алеутов, хотя иногда нордические или славянские черты Охотника свидетельствуют о каком-то другом этническом наследии. Медвежья форма Охотников-хомидов чаще всего напоминает белых медведей.

Цитата

Как ты можешь смотреть на бесконечную игру света и тьмы, которая превращает снег и лед в чудеса арктических красот, и утверждать, что мы живем в бесплодной земле? Ты что, слепой?

Стереотипы

- Лесные бродяги: Их рассказы о лесах завораживают нас. Их общительный нрав отражает наш собственный, и их рассказы помогают нам скоротать долгие зимние ночи.
- Горные стражи: Вспыльчивость Стражей даже сильнее, чем у нас. Мы с удовольствием встречаемся с ними и вызываем их на соревнования по подледной рыбалке, где у нас есть все шансы на победу. Конечно, не стоит слишком часто побеждать их.
- Хранители рек: Они, кажется, не одобряют нашу любопытную природу, но мы думаем, что они не задают достаточно вопросов. Из них получаются хорошие товарищи по рыбной ловле и грозные союзники в бою.

Горные стражи

История Горных стражей

Горные стражи рассказывают такую историю о нашем происхождении. Другие гурали относятся к ней со скептицизмом, но не осмеливаются сказать это нам в лицо. Во всяком случае, это хорошая история, и она звучит так:

В отличие от гуралей, которые так давно перешли по сухопутному мосту в Чистые земли, мы происходили с североамериканского континента. Волки, медведи, люди и гару, которые проделали трудный переход на новую и предположительно нетронутую землю, немедленно начали распространяться по всей этой земле, давая имена и названия всему, что они видели. Гурали, однако, вели себя иначе. Они огляделись вокруг и поняли, что их численность слишком мала, чтобы они могли защитить и взрастить эту огромную новую территорию. Как и гару, дети Медведицы чувствовали присутствие Вирма под поверхностью Чистых земель, и они понимали, что потребуется новый вид гуралей, чтобы изгнать или уничтожить слуг Разрывателя.

Гурали искали повсюду образец для нового существа, которое они создадут. Наконец, один из гуралей, Киэ, известный как Медленный Грохотун, решил посмотреть вверх - и там он увидел то, что ему было нужно. Над его головой, почти касаясь небесного свода, возвышались огромные западные горные хребты.

- Мы должны уподобиться горам, - заявил он. - Но как?

Он погрузился в долгий сон, чтобы увидеть во сне ответ на свой вопрос.

Мир перевернулся еще несколько раз, прежде чем Медленный Грохотун получил видение того, что должно было быть сделано, и пробудился. В то время как остальные гуралы, которые теперь называли себя Хранителями рек, путешествовали к речным долинам Чистой земли, Грохотун и горстка товарищей, разделявших его видение, отправились в восхождение на коварные и неумолимые вершины Скалистых гор и Каскадов. На каждой вершине горы, которую они поднимали, один из гуралей входил в Умбру и приносил часть своего тела в жертву духам горы, прежде чем заснуть на ночь. (Да, я знаю, что ты удивишься тому, как тот, кто только что отрубил себе руку или ногу, мог заснуть, будучи поглощенным сильной болью, но такова история, так что прими как есть)! Проснувшись, искалеченный гураль обнаруживал, что отрубленная часть тела восстановилась. Кроме того, на том месте, где была положена принесенная в жертву рука или нога, стоял новый медведь с детенышем, и ждал, когда кто-нибудь уведет его обратно в мир.

Это были первые медведи гризли, и теперь ты знаешь, почему их название такое ужасное.

К тому времени, как Грохотун и его товарищи-гурали завершили свою работу, они уже изнемогали от боли, которую испытывали снова и снова. Многие из них искали логова в склонах гор, на которые они взбирались, и погружались в долгий сон. Медведи гризли, однако, поселились в горах. Многие из их детенышей, магически зачатых в Умбре, становились гуралями, похожими на Хранителей рек, но отличающимися от них в мелочах. Эти новые гурали — первые Горные страж - несли в себе ярость зазубренных горных вершин и внутреннюю силу, которая приходит от перенесения великой боли. Раскаленная ярость, таившаяся в сердцах многих гор, горела в их груди, обучая их путям воина. Когда новые Горные стражи породнились с людьми Чистых земель, объявив некоторых из них своими родичами, они выбрали самых свирепых и сильных, чтобы те стали отцами или родили им детей. Вот почему Горные стражи, в отличие от многих других гуралей, не стесняются вступать в бой и так часто в этом преуспевают. Мы несем в себе силу и гнев гор, которые помогли нам родиться. Так заканчивается моя история.

Происхождение племени

Ранняя история Горных стражей параллельна истории чистых земель, ибо они начали свое существование только после того, как гурали пересекли сухопутный мост в Америку, стремясь избежать проблем Войны Гнева. Гару, которые путешествовали по Чистым землям - Уктена, Кроатан и Вендиго - также чувствовали необходимость объявить о прекращении военных действий, и в то время как отношения между оборотнями-медведями и оборотнями-волками никогда не были тесными, гурали и гару доколумбовой Америки пытались сосуществовать на благо земли, которую они считали своей. В землях, где правили Вендиго, Стражи шли осторожно, чтобы не вызвать гнев гару. Тем не менее, среди инуитов, атапасков и сал-иш народов арктических и субарктических регионов Стражи служили шаманами и хранителями мудрости. Хранители наслаждались теплым чувством сотрудничества и сосуществования с племенами Уктена и Бастет, населявшими американский Запад. Отношения с человеческими племенами процветали, поскольку коренные американцы почитали детей Медведя и Волка (среди прочих тотемов) и часто принимали присутствие оборотней среди них как знак покровительства Великого Духа.

В то время как три племени гару в Америке трудились, чтобы сдержать Вирма и связать его приспешников в прочные тюрьмы, Стражи помогали им, предлагая исцеление или спиритическую помощь и обыскивая выбранные ими горные территории в поисках оставшихся следов заражения Вирмом. В течение многих столетий казалось, что дух Чистых земель восстал, чтобы объять людей, животных и перевертышей в гармоничном согласии.

Несмотря на общее отсутствие вражды между гару и гуралями, Стражи - как и их братья, Хранители рек - считали целесообразным проводить большую часть своего времени в уединении или спячке. «Лучше не искушать судьбу», - думали они.

Затем пришли европейцы, а вместе с ними и гару, непосредственно ответственные за Войну Гнева.

Предчувствуя надвигающуюся беду, Стражи (вместе с другими гуралями в Новом Свете) массово удалились. Это оказалось дорогостоящей ошибкой для Стражей и их родичей.

Война между европейскими и американскими гару шла своим чередом за кулисами разворачивающегося “освоения» американского Запада. Ослабление Пожирателя бурь окончательно разбудила многих спящих Стражей, которые проснулись, чтобы помочь в его окончательном поражении ближе к концу 19-го века. Когда у них появилось время оглядеться, Стражи заметили, что медведи гризли, которых они так нежно лелеяли, почти исчезли с континента, а их человеческие родичи либо погибли как жертвы европейской жадности, либо томились в резервациях вдали от своих законных домов.

В то время как некоторые Стражи поддались отчаянию бернокта, некоторые пытались исправить причиненный ущерб. Сегодня Стражи прилагают все усилия, чтобы предотвратить исчезновение медведя гризли, а также борются за права индейцев, чтобы вернуть земли для перемещенных индейских племен, которые служили им в качестве родичей. Как самые сильные и воинственные из гуралей, Горные стражи понимают, что их навыки бойцов могут поставить их рядом с гару на переднем крае Апокалипсиса. С этой целью они стремятся отточить свои боевые способности, а также свои защитные инстинкты. Подобно горам, которые содержат тлеющие котлы внутреннего огня, Стражи тщательно разжигают свою ярость до того дня, когда они тоже будут должны ее высвободить.



Родные территории

В свое время Горные стражи, как и их сородичи - медведи гризли, устроили свои дома по всей Канаде, американскому Западу и большей части северной Мексики. Сегодня некоторые из Хранителей живут вместе со своими медвежьими сородичами в национальных заповедниках и парках. Другие путешествовали в разные части страны и пересекли оба океана, чтобы найти способы расширить число своих родичей и распространить свою опеку на другие горы мира.

Культура и родичи

Индейские племена западной части Северной Америки когда-то служили основным источником человеческих родичей для Горных стражей. Многие из этих семей вымерли или исчезли во время экспансии Соединенных Штатов на запад в 19 веке. В последнее время Стражи расширили свои поиски новых родичей, включив в них более широкий спектр расового и этнического происхождения, надеясь обнаружить большее их число. Некоторые Горные стражи теперь имеют азиатское или латиноамериканское происхождение, в то время как другие демонстрируют свое европейское наследие. Несколько Стражей отправились в Европу и Африку, хотя они неохотно навязываются населению, на которое уже претендуют другие столь же малочисленные перевертыши. Ходят упорные слухи, что азиатские оборотни, оказавшиеся негостеприимными ко многим западным перевертышам, не проявляют к гуралям такой холодности. Они могут даже разрешить изредка скрещиваться с людьми на своих землях. Люди, которым нравится преодолевать пределы возможностей своего тела (например, альпинисты, спелеологи и спортсмены) или которые проявляют талант к боевым навыкам (например, боксеры, борцы и мастера боевых искусств), привлекают внимание Горных стражей.

В то время как гризли Северной Америки издавна являлись родичами Горных стражей, их вымирающий статус заставил Стражей искать медвежьих родичей среди других видов медведей. Иногда Горные стражи возникают из спариваний с полярными или очковыми медведями.

Большая часть культуры Горных стражей вращается вокруг соревнований и испытаний. Более конкурентоспособные, чем большинство гуралей, Стражи часто участвуют в борцовских поединках, соревнованиях по тяжелой атлетике и забегах на длинные дистанции, чтобы проверить, равна ли их доблесть другим членам племени. Старшие Стражи часто проверяют способности своих детенышей, вызывая их на учебный бой, чтобы оценить их мастерство и храбрость.

Немногие Горные стражи знают, как отступить от любого вызова, будь то физический или ментальный, даже если они обречены на неудачу. Среди Стражей победа в состязании считается менее важной, чем хорошая борьба. В большинстве учебных боев и победитель, и проигравший получают известность (хотя победитель получает больше). Эти усилия значат почти столько же, сколько и победа.

Некоторые гурали считают, что Горные стражи придают такое большое значение ритуальному бою, чтобы контролировать и направлять свою врожденную агрессивность. Более распространенное мнение среди Стражей подчеркивает важность оттачивания боевых навыков для их предстоящих сражений против Вирма.

Племенная организация

Горные стражи стремятся к уединению даже больше, чем большинство гуралей, полагаясь на случайные встречи между отдельными людьми и посещение важных праздников гуралей в качестве основного средства контакта с другими членами своего племени. Стражи считают своим лидером самого старого активного члена племени (в тех редких случаях, когда требуется представитель племени), но каждый Страж действует независимо, за исключением детенышей в течение их годового Бродяжничества. Горные стражи ценят индивидуальную инициативу и самодостаточность почти так же высоко, как физическую и умственную удаль.

Сильные и слабые стороны

● **Сильнейший из гуралей:** Горные стражи имеют преимущество перед другими медведями-оборотнями, когда занимаются деятельностью, требующей физической силы. (В игровых терминах, сложность бросков силы снижена на 1, а Подвиги Силы корректируются на одну степень в пользу Стража).

● **На слабО:** Стражам трудно отказаться от испытаний или риска, даже если они знают, что они безнадежно уступают противнику. Страж может попытаться сопротивляться этому побуждению с помощью броска силы воли (сложность 9).

Внешность

Все Горные стражи обладают огромной физической массой, сильно выделяющейся на фоне других. Стражи, рожденные в человеческих семьях, демонстрируют физические черты своего человеческого происхождения. В медвежьей форме хомиды Стражей, как правило, похожи на медведей гризли. Горные стражи, происходящие от медведей, напоминают своих родителей в медвежьей форме, в то время как они обычно обретают свой человеческий облик из наблюдений за местными людьми.

Цитата

Мы несем свое бдение с самых высоких мест мира. Когда начнется Апокалипсис, мы встретимся с ним первыми, ибо мы увидим его приближение.

Стереотипы

● **Лесные бродяги:** они могут быть не так высоки, как мы, но их дерзость заслуживает уважения. Они рассказывают замечательные истории и имеют огромное количество информации для обмена - в целых восьми различных версиях.

● **Ледяные охотники:** их репутация сплетников часто отвлекает других от их потенциальной воинственности. Они соперничают с нами в агрессивности, в них больше силы.

● **Хранители рек:** стойкие и надежные, они все еще умудряются смотреть на нас свысока за наш горячий нрав и агрессивное поведение. Может быть, им стоит уделить больше внимания подготовке к последним битвам. Неудивительно, что мы проиграли Войну Гнева.

Хранители рек

История Хранителей рек

В начале времен, когда первенцы Гайи собирались исследовать Землю и найти свои собственные места, которые они могли хранить и защищать, мир выглядел совсем иначе, чем сегодня. Я уже не говорю о заполненных смогом небесах и бетонных городах, которые так сильно портят ландшафт. Вместо этого я имею в виду более фундаментальные аспекты Земли. В те далекие времена горы двигались - вставали и топали с места на место, пока не находили новый горизонт, к которому можно было прислониться. Реки текли туда, куда влекли их страсти, извиваясь вокруг холмов и долин или сбегая каскадами по склонам самых крутых гор. Было трудно идти в ногу со всеми переменами, и еще труднее было детям Медведя оставаться в одном месте достаточно долго, чтобы познать местность.

Через некоторое время ситуация вышла из-под контроля. Несколько самых старых гуралей (а мы тогда были не очень старыми) собрались вместе и решили, что вся эта беготня и переезды с места на место должны прекратиться.

Особенно трудными оказались реки. Им было слишком весело носиться по всей стране, бегать вверх и вниз по склону в безумии бессмысленной деятельности. Во всем мире реки соперничали друг с другом, чтобы узнать, кто из них самый быстрый, самый большой, самый длинный, самый извилистый или самый скалистый. Некоторые реки старались вырасти как можно больше, выходя из берегов, чтобы захватить меньшие реки, чтобы увеличить их размер. Наводнения захлестнули Землю, потопив множество четвероногих созданий Гайи, выкорчевывая деревья и создавая огромные болота грязи и тины там, где некогда господствовали зеленые поля и цветущие луга.

Наконец, одна из гуралей по имени Юлия Находящая-Путь получила откровение. Она поняла, что безумные выходки рек были вызваны жаждой внимания и отсутствием цели. Юлия собрала группу своих ближайших сподвижников среди гуралей и объяснила им свой план. Когда она закончила, каждый из ее друзей отправился к нынешнему месту одной из великих рек, чтобы сделать каждой реке следующее предложение:

- Давайте будем друзьями в этом мире. Тебе нужно что-то, что придаст смысл твоему существованию, и я готов дать это вам. Выбери один путь, чтобы пройти через весь мир, и я построю свой дом рядом с твоими берегами. Я навещу тебя, чтобы искупаться в твоих чистых водах и питаться от твоей щедрости. Я буду защищать тебя от тех, кто пытается изменить твое течение, призывать дождь, когда ты нуждаешься в пополнении, и петь тебе песни о том, что происходит в тех местах, где тебя нет. Ты будешь моей рекой, а я - твоим хранителем. Когда я вернусь в лоно Гайи, придут другие, подобные мне. Я вызову много животных, чтобы составить тебе компанию. Медведи будут ловить рыбу с твоих берегов, а выдры будут играть в свои игры, чтобы развлечь тебя. Тебе не нужно будет изнурять себя, мчась по миру.

Каждая река соглашалась с договором Юлии, утверждая, что одна часть мира принадлежит ей, и ограничиваясь выбранным маршрутом. Видя сделку, заключенную могучими реками, меньшие реки требовали своего «хранителя». Со временем у каждой реки в мире был свой гураль (хотя некоторые из них утверждали, что это не одна река), который следил за ней и напоминал ей о том, как она важна для окружающих земель. С этого дня те гурали, которые решили соблюдать соглашение между Юлией и реками, взяли себе имя Хранители рек. Вот почему ты можешь найти Хранителей рек во многих частях света, где бы могучие реки ни бороздили свои устойчивые и неизменные русла к морю.

Происхождение племени

Давным-давно Хранители рек процветали везде, где человеческие племена или группы медведей собирались вдоль берегов великих рек мира - Нила, Амазонки, Миссисипи, Волги и других бесчисленных водных путей. В древние времена Хранители рек служили людям в качестве шаманов и заклинателей погоды, принося исцеление от болезней и ран, призывая дождь, чтобы напоить землю или наполнить реки после засухи, а во времена великой нужды принося себя в жертву людям, находящимся под их опекой. Среди медведей, которые собирались у рек, дававших им богатые источники пищи, Хранители рек служили вождями и стражами.

Некогда самые многочисленные из гуралей, после Войны Гнева численность Хранителей рек сильно уменьшилась. Победоносные гару убили десятки Хранителей и изгнали других из их речных домов, оставив заботу о ныне заброшенных реках Амазонки и Нила немногим оставшимся в живых бастетам. Многие из человеческих племен, служивших родичами Хранителей рек, пали от опустошения Импергиума или стали жертвами одной из многочисленных захватнических войн, охвативших эти земли. Медведи, которые раньше находились под защитой Хранителей рек, тоже пострадали, став популярной добычей для охотников.

На протяжении веков несколько Хранителей рек выходили из укрытий всякий раз, когда они чувствовали сильную нужду в их присутствии. Хотя они редко занимали видное место в человеческих делах (в результате их желания оставаться скрытыми после Войны Гнева), Хранители рек иногда выступали в качестве советников, учителей и духовных лидеров вождей, королей и царей. Бурый медведь, символизирующий Русь-матушку, является лишь одним из многочисленных плодов усилий Хранителей рек по воспитанию созданий мира.

В Северной Америке Хранители рек действовали дольше, чем во многих других землях, помогая Уктена, Вендиго и Кроатан в их борьбе за изгнание созданий Вирма из Чистых земель. Но даже там Хранители рек держались в тени, опасаясь нарушить свое хрупкое сосуществование с гару, особенно с любопытными Уктена. Как и их собратья по всему миру, многие Хранители рек в Чистых землях предпочитали проводить большую часть времени в спячке. Пришествие европейцев в Новый Свет и освобождение Пожирателя бурь вернули многих Хранителей рек (а также другие племена гуралей) обратно в мир в прошлом столетии. То, что они увидели, опечалило их, потому что новые поселенцы разрушили гармоничное согласие между людьми и медведями, которое ранее существовало в Америке. Храни-

тели рек берут на себя свою долю вины за почти полное истребление медведей в Америке XIX века.

Сегодня Хранители рек вновь сосредотачиваются на защите и увеличении существующей популяции медведей во всем мире. Кроме того, они работают с людьми, занимающимися очисткой загрязнений, которые угрожают сети рек, пересекающих Землю.

По мере приближения Апокалипсиса Хранители рек начинают понимать, что их близость к рекам мира может иметь жизненно важное значение для того, чтобы повернуть ход событий в пользу Гайи. Древний Договор, который связывал их с заботой о мировых реках (и духах, связанных с этими водными путями), мог дать армии Гайи неожиданных и могущественных союзников в последней битве.



Родные территории

Хотя когда-то они обитали в плодородных речных долинах мира, в настоящее время большинство Хранителей рек обитает вдоль удаленных водных путей Земли. В Америке члены этого племени предпочитают Аляску и Тихоокеанский Северо-Запад, но они предприняли согласованные усилия, чтобы утвердить свое присутствие вдоль берегов Миссисипи, Огайо и других рек. Европейские Хранители рек тайно пытались сохранить свои связи с реками Европы, но обнаружили, что их родичи не могут свободно бродить по берегам рек, как это было раньше. Остальная часть племени не имеет достоверной информации о своих соплеменниках в России и Сибири, но предполагается, что там, где выжили бурые медведи Евразии, выжили и их сородичи-гурали.

Хранители рек могут только предполагать, что они все еще сохраняют хотя бы символическое присутствие в этих землях. В сущности, там, где есть реки, есть (или должны быть) Хранители рек.

Культура и родичи

Человеческие родичи Хранителей рек, хотя и немногочисленные, населяют многие регионы мира. Многие до сих пор придерживаются старых обычаев своих племенных предков, но некоторые примкнули к Хранителям рек, пришедшим из коренных американских народов Северной Америки, коренных племен Южной и Центральной Аме-

рики, кетских, эвенкийских и остякских народов Сибири и скандинавских и балтийских народов Европы. На самом деле, люди, чьи родословные подпитывают Хранителей рек, составляют самую разнообразную и яркую группу родичей гуралей. К сожалению, многие из них забыли свои древние связи с детьми Медведя из-за долгого отсутствия гуралей. В некоторых случаях другие перевертыши ассимилировали Хранителей рек в их собственный племенной скот.

В то время как бурые медведи, которые когда-то распространились по всей Европе, Азии и Северной Америке, обладают самой большой популяцией медведей для разведения Хранителей рек, другие виды медведей - включая гималайских (или лунных), ленивых медведей Индии, малайских солнечных медведя и очковых медведей Южной Америки - также вносят свой вклад в разнообразные родословные этого племени. В редких случаях Хранители рек рождались от черных, гризли и белых медведей.

Сегодня возрождающиеся Хранители рек активно стремятся расширить число своих родичей, сосредоточившись на восстановлении своих старых племенных запасов и ассимиляции новых родословных. Многие Хранители рек, как и бурые медведи, наиболее тесно связанные с ними, не желают приближаться к большинству не-родичей людей. Таким образом, они стремятся держаться подальше от густонаселенных городских центров. Хотя они предпочитают находить новых родичей среди любителей дикой природы и экологических активистов, Хранители рек также ищут людей с хорошими навыками выживания и боевой подготовкой. Война Гнева преподала этим гуралям ценный урок. Отстаивание путей мира часто требует близкого знакомства с войной.

Культура и обычаи Хранителей рнк отражают многие традиции их человеческих подопечных. Церемониальный обмен подарками, известный среди некоторых индейских племен как «потлач», играет важную роль в обществе Хранителей рек. Когда члены этого племени собираются вместе, происходит тщательно продуманная демонстрация щедрости и дарения подарков. Дары принимают различные формы — не все из них осязаемы. Рассказы, стихи, информация или любопытные новости оцениваются как одни из самых ценных “подарков”, которыми обмениваются между собой Хранители рек. Конечно, ни один Хранитель не откажется от такого подарка, как картина, искусно вырезанная деревянная флейта или буханка свежеиспеченного хлеба. Самыми ценными подарками являются те, что прославляют духовную сторону гураля. Таким образом, обучение или обмен дарами и ритуалами между Хранителями рек становится частью процесса дарения. Часто длительный обмен подарками принимает характер состязания, причем гураль, дающий лучший подарок, обретает добрую славу. Хранители рек также делятся подарками со своими друзьями-людьми или потенциальными партнерами.

Наряду с обычаем дарить подарки, Хранители рек считают гостеприимство священной обязанностью. Гости этих гуралей становятся почетной частью “семьи « на время пребывания, получая лучшую еду, лучшее спальное место и множество других знаков внимания. Однако, отдавая, Хранители рек ожидают ответного отношения, часто становясь холодными и отчужденными, когда их гости не отвечают им заботой или добротой.

Организация племени

Хранители рек не поддерживают формальную племенную структуру. Члены племени встречаются друг с другом неофициально, чтобы обменяться информацией, и они стараются проводить, по крайней мере, одно большое собрание в год (обычно во время Осеннего совета). Большинство Хранителей рек путешествуют в одиночку в пределах своих самоназначенных владений, хотя два или три Хранителя иногда образуют “семейную группу” в течение длительных периодов времени. Старейшины племени служат скорее советниками и учителями, чем лидерами.

Сильные и слабые стороны

● **Близость к воде:** все Хранители рек наслаждаются водными видами спорта, такими как плавание, катание на лодках, рафтинг или подводное плавание. (В игровых терминах у Хранителей рек 1 автоматический успех в плавании).

● **Слабость к рыбе:** Хранителям рек трудно упустить шанс насладиться щедростью рек или озер. Даже рестораны морепродуктов обладают непреодолимой притягательностью для этих гуралей, иногда отвлекая их от более важных дел.

Внешность

Рожденные хомидами Хранители рек демонстрируют полную гамму человеческих физиотипов, от коренных американцев до северян, с небольшим количеством латиноамериканских, африканских и азиатских черт, добавленных в хорошей мере. Хотя они склонны к коренастому, мощному телосложению, несколько стройных, жилистых Хранителей все же существуют. Цвет волос, кожи и глаз сильно различается в зависимости от этнической принадлежности человека-родителя. Урсины-Хранители обычно внешне напоминают своего родителя-медведя.

Цитата

Мы остаемся рядом с живой кровью земли, все еще соблюдая наш древний Договор. Реки обеспечивают нас всем необходимым и учат ценить подвижность. Те, кто пытается загрязнить наши реки или изменить их русло, будут отвечать перед нами.

Стереотипы

● **Лесные бродяги:** им недостает достоинства и самообладания, но они компенсируют свои недостатки своей изобретательностью и смелостью. Мы рады приветствовать наших любопытных сородичей в тех землях, которые они когда-то покинули.

● **Ледяные охотники:** любопытные и общительные, они никогда не упускают возможности совать свой нос в чужие дела — и дома, и территории. Похвалите их творческие усилия, и они станут вашими друзьями на всю жизнь.

● **Горные Стражи:** у нас много общего с этими родичами, но у них есть неприятная особенность - шире, чем наши реки, и выше, чем горы, которые они считают своими. Не злите их. И не рассчитывайте на победу, предложив им немного побороться.

Закон Медведицы

Слушай внимательно, юноша, ибо песни, которые я собираюсь спеть для тебя, ты должен принять в свое сердце и всегда хранить как законы, по которым живешь. Ты услышишь их еще много раз, прежде чем тебе придется петь на Осеннем совете, но ты можешь начать запоминать их прямо сейчас.

Закон Медведицы известен всем гуралям, и он составляет основу нашего общества. Он был передан с самых ранних времен, когда Чеванна Праматерь и Голойе Преследующий после смерти впервые пели его строфы.

Береги детенышей

Мы благодарим Тебя, Гайа, за то, что ты послала нам детей

Пусть мы будем достойны лелеять и учить их.

Мы защитим их, проследим, чтобы они оказали тебе честь,

Вскормим и позаботимся о них, исцелим при необходимости.

Это мы обещаем, это мы и сделаем.

Эта строфа - лишь часть стихов, относящихся к этому разделу Закона Медведицы, но она представляет собой показательную часть всей песни. Гурали очень серьезно относятся к своей роли родителей и наставников. Мы считаем, что это наша работа - обеспечить все, что нужно новым детенышам, от еды до духовного руководства и практических занятий. Затем мы отступаем назад и позволяем молодым посмотреть, смогут ли они справиться с ситуацией. Готовя молодых гуралей к их будущему настолько тщательно, насколько это возможно, мы показываем, что дорожим своими детьми и признаем, что они - наше будущее как расы.

Защищай Землю

Пахнет зеленью и растущей травой.

Почувствуй ветер, который раскачивает деревья.

Услышь биение сердца Земли.

Вкуси плоды летнего бриза.

Узри Солнце и Луну,

Узри Тотемы среди звездах.

Знайте, что Земля должна вращаться и цвести.

Долг защищать - это наш долг.

Этот указ - наша главная ответственность и причина нашего существования. Все остальное проистекает из этого. Опять же, слова очевидны, возможно, потому, что наш первый язык не оставляет много места для двусмысленности. Земля и все ее обитатели были отданы на наше попечение самой Гайей. Она сделала нас опекунами, воспитателями, защитниками своего творения. В течение долгих столетий нашего изгнания, когда мы боялись показаться на глаза, мы не справлялись с этой обязанностью. Мы надеемся, что Гайа простила нам нашу трусость. Теперь мы вернулись и надеемся искупить наше долгое отсутствие. Что бы с нами ни случилось, мы больше не будем уклоняться от ответственности.

Исцеляй немощных

Мать-медведица, ниспошли свой исцеляющий свет.

Протяни свою лапу и одолжи свою исцеляющую силу.

Медвежонок, пошли веселье в пути.

Дай нам свою радость, прогони боль и страх.

Медведь Смерти, пожалуйста, отвернись.

Не протягивай руку, пусть страждущий останется здесь.

Один из величайших даров, данных нам, это способность исцелять тех, кто болен или ранен. Это второй по важности аспект бытия гураля. Если существо не испорчено настолько, что для него нет никакой надежды, мы не жалеем о своем исцелении. Даже те гару из племен, которые несут наибольшую ответственность за охоту на нас, заслуживают нашей помощи. Те, кто просит нашей помощи, или те, кого мы находим больными или ранеными в наших путешествиях, получают наше исцеляющее прикосновение. Иногда это трудная задача, требующая многих дней или даже месяцев нашей заботы, но именно об этом просит нас Гайа. Однако мы не используем наш особый дар Дыхания Гайи ни на ком, кроме гуралей. Очень немногие из нас когда-либо использовали его вообще. Мы даже не знаем, можно ли использовать его на других перевертышах, не говоря уже о людях или животных. До тех пор, пока Гайа не прикажет нам, мы не будем этого делать. Однако все другие виды исцеления, которые мы можем кому-то дать, даются полностью и без горечи или вражды - по крайней мере, так должно быть. Мы упрямый народ, и многие из нас не так уж хорошо умеют прощать.

Заботься о нуждающихся

Эй, брат, дуют холодные ветры, вся земля покрыта снегом.

Эй, сестра, поля голые, в лесах нет даже зайца.

Как ты переживешь мрачную зиму?

Что вы будете есть в эту холодную, суровую ночь?

Брат, возьми мой плащ, оно мне больше не нужно,

Сестра, возьми мою плоть, пусть твои дети съедят ее.

В свое время гурали действительно делали то, о чем говорится в песне. Во времена великой нужды они отдавали свою плоть, чтобы их сородичи и другие человеческие племена могли жить. Давать этот дар тем, кто слабее нас, было долгом, способом защиты и воспитания тех, кто находится под нашей опекой. Пока кости можно было собрать вместе, другие гурали могли вернуть того, кто принес себя в жертву, призвав Дыхание Гайи.

Мы все еще несем ответственность за то, чтобы те, кто находится в наших владениях, и те, с кем мы сталкиваемся в наших путешествиях, имели необходимое им питание. Другой аспект этого закона обсуждался много раз и практикуется большинством медведей-оборотней — идея воспитания духовных сторон других людей. Многие люди отчаянно ищут какой-то мистический или религиозный опыт, который дал бы им надежду. Они хотят получить ответы на свои вопросы и руководство относительно того, что правильно и как они должны относиться к Земле. Мы можем помочь им своим примером и научить их слушать то, что говорит Гайа. Духовный аспект воспитания был тем, что давало большинству племенных медвежьих культов их силу, давая им большее понимание и чувство единства с творением Гайи.

Я не знаю ни одного случая в наше время, когда гураль приносил бы себя в жертву, как это делали мы, чтобы накормить или поддержать нуждающихся. Возможно, в эти дни холода и ресторанов быстрого питания, буквальная отдача себя больше не нужна. Тем не менее, мы никогда не отвергаем голодную душу, желает ли она пищи или духовного пробуждения.

Учи просящих

Обратись и учись, запоминай

Бури-джан научит тебя

И в полноте твоих дней
Учи других детенышей нашим путям

Вскоре после его первого превращения, каждый гураль получает известие о наставнике, ожидающем его. В течение следующего года (по крайней мере) старший медведь-оборотень путешествует с младшим, обучая его всему, что он знает об истории гуралей, культуре, социальных нормах и мировоззрении. Юноша узнает о Гайе и своем месте в Ее творении, о том, как охранять и защищать, о дарах и ритуалах, которые он должен знать, чтобы найти признание в своем племени. Это наставничество создает очень тесную связь, которая никогда по-настоящему не разрывается, несмотря на то, что ученик и учитель идут разными путями, как только заканчивается период интенсивного обучения.

В то время как многие из нас считают, что обучение молодежи соответствует требованиям этой части Закона Медведицы, другие утверждают иное. Эти гурали верили, что как первенцы Гайи они обязаны учить своих младших братьев и сестер, независимо от того, принимает ли это учение форму историй, ритуалов или знаний о дарах.

Соответственно, мы, гурали, когда-то были гораздо более свободны в своих знаниях. Наша благотворительность позволяла другим перевертышам извлекать выгоду из наших знаний и получать дары, без которых они в противном случае остались бы. И все же многие жаловались, что мы слишком скупо делимся своими знаниями. Заметь, гару были не единственными, кто так думал – просто они были наиболее агрессивно настроенными в этом вопросе. Со своей стороны, мы не хотели выдавать наши секреты, пока другие перевертыши не были готовы к ним. Наш отказ поделиться даром Дыхания Гайи якобы вызвал Войну Гнева.

В результате с тех пор мы, гурали, склонны держать свою мудрость при себе, опасаясь бомбы замедленного действия, которую мы можем создать, если доверим опасное знание тем, не достаточно зрел, чтобы им пользоваться. В последующие времена мы делились в основном с кораксами, и только незначительными дарами и менее важными знаниями. Если бы кто-нибудь из гуралей не продемонстрировал к нашему удовлетворению, что он достиг той степени ответственности и заботы, которую мы считаем необходимой, эта часть Закона позволила бы нам наполнить такого человека нашим самым мощным знанием. А пока мы надеемся, что Медведица и Гайа поймут нашу скрытность.

Размножайся мудро

Ищи сердцем, умом и душой того,
кому суждено стать твоей парой.
Смотри незамутненными глазами,
Смотри раскрытыми глазами,
Доверься удаче, любви и судьбе,
Чтобы найти и удержать то, что твое.

Хотя мы долго жили на Земле и наше число уменьшилось, гурали не производят детей метисов. Учитывая, что число наших родичей сокращается с каждым днем, ты можешь задаться вопросом, как мы можем избежать такого кровосмешения, вызывающего уродство. Одна из причин, почему мы так благословлены - это ритуал, который позволяет нам найти подходящую пару для себя, такую, чьи черты будут дополнять наши собственные и производить сильного ребенка. Ритуал указывает нам правильное направление и открывает глаза на открывающиеся возможности.

На протяжении многих лет некоторые гурали предпочитали игнорировать запреты, запрещающие нам размножаться друг с другом, но даже они не произвели на свет детей метисов. Любое соитие, которое может по-



родить метиса, неизменно бездетно — либо союз оказывается бесплодным, либо любое зачатие прерывается. Я верю, что так распорядилась Гайа. В отличие от гару, мы - одиночные защитники, иногда наблюдающие за обширными пространствами самых враждебных территорий на Земле. Мы не можем позволить себе роскошь зависеть от стаи, мы должны заботиться о себе сами. Если мы не можем этого сделать из-за немощи, мы не можем защитить творение Гайи или помочь другим существам. Поэтому, зная, что деформированный гураль может легко стать мертвым гураль, наша Мать избавляет нас от боли и забирает немощных еще до их рождения.

Очищай порченое

Принеси сук и сделай круг,
Разложи речной песок внутри.
Освяти круг чистой водой,
Окружи его камнями.
Введи в него пораженного порчей,
Мы должны ему помочь,
Мать, отец, сын или дочь,
Очисти их костями Медведицы.

Как те, кто призван защищать творение Гайи, мы обязаны сохранять мир настолько чистым, насколько это возможно. Всякий раз, когда мы сталкиваемся с кем-то, кто запятнан касанием Вирма или стал нечистым из-за вторжения тлетворных или злых духов, мы стараемся очистить его дух от всего, что заражает его. Мы можем сделать это с помощью такой простой вещи как разговор по душам, или же очищение может потребовать мощного ритуала.

Хотя фоморы вызывают отвращение у нас не меньше, чем у любого другого перевертыша, мы знаем, что не каждый из них добровольно пригласил вторгшегося бэйна внутрь. Вместо того чтобы убивать хозяина, мы изучили ритуал, который позволяет жертвам сбросить оковы контролирующих их духов и снова стать самими собой. В тех случаях, когда болезнь или безумие могут быть излечены, мы делаем это добровольно. Если бы, например, вожди гару Серебряных Клыков пришли и попросили нашей помощи, мы могли бы вылечить их и покончить с их завистью.

Храни секреты

ТСС! ТСС!
Не шепчись с ветрами.
Тише! Тише!
Не говори своим врагам или друзьям

Когда-то, когда мир был моложе (как и мы), многие из нас считали своим долгом учить всему, что мы знаем, тех, кто придет после нас. Мало кто из нас задумывался о том, что означала эта часть Закона Медведицы до начала Войны Гнева. Видя разрушительную ревность и гнев гару, когда мы сказали им, что они еще слишком незрелы, чтобы знать о Дыхании Гайи, многие из нас впервые поняли, почему эта строгость является частью Закона. Теперь мы охраняем наши секреты, следя за тем, чтобы ни один из них не просочился наружу и не стал причиной неприятностей. Большинство гуралей теперь считают, что наш отказ делиться своими тайными знаниями является главным смыслом этой заповеди.

Я думаю иначе. Хотя я считаю, что мы должны удерживать детей от игры с вещами, которых они не понимают, я думаю, что один из основных смыслов этого отрывка заключается в том, что мы должны хранить наши знания о многих секретных вещах в безопасности, чтобы они были доступны, если они нам когда-нибудь понадобятся.

Почитай старших

Смеющийся детеныш или смелый воин,
Рассказчик несказанных историй,
Могучий мистик, судья душ
Воистину, всех их хитрей старики!

Во многих культурах, особенно в наше время, молодежь считает старших дряхлыми и бесполезными. Среди гуралей мы бережно относимся к старшим как к источникам знания. Наши старейшины говорят голосом опыта, и они выполняют свои обязанности с помощью десятилетий (в редких случаях столетий) хорошо отработанных ритуалов и даров. Те, кого мы считаем старейшинами, часто считают множество духов своими союзниками и много путешествовали, узнавая, что кроется в каждой части их души. Мы почитаем таких старейшин за их мудрость и опыт и надеемся извлечь пользу из того, чем они могут поделиться с нами. Слишком часто, однако, наши старейшины остаются запертыми в дремоте и неспособны помочь в обучении наших детей.

Эта часть Закона Медведицы напоминает нам об уважении к старшим. В очень немногих случаях эти гуралях выжили после Войны Гнева; некоторые даже сражались в этом печальном конфликте. Их долголетие (и их уникальное мировоззрение) дают им право на особое отношение. Поэтому, когда мы собираемся в Совете, любому старейшине предоставляются привилегии лучших мест, лучшей еды и права говорить первым. Они также могут претендовать на право выступить вновь после того, как это сделают все остальные. Их песни и стихи привлекают большое внимание и вызывают уважение, в то время как их произведения искусства считаются избранными предметами, когда мы показываем наши изделия ручной работы. Если какой-нибудь старейшина претендует на право вести себя как бури-джан по отношению к юноше, любой другой претендент отступает в сторону, понимая, что знания, которые старейшина может передать новому гуралю, намного превосходят ее собственные. По сути, наши старейшины считаются незаменимыми сокровищами. Они являются живыми хранилищами исторических знаний из первых рук и многих даров духов, неизвестных младшим гуралям. Неудивительно, что мы относимся к ним так же, как другие относятся к членам королевской семьи.

Помни свою историю

Год наводнения, месяц дождя,
Сезон золотого зерна,
Рождение детенышей, потеря супруга,
Время, когда мы стали едины.
Пробуждение весны, летний свет,
Как мы яростно сражались.
Щедрость осени, покров зимы,
Юноша, я все помню.

Тот, кто сказал: “Те, кто не помнит истории, обречен повторять ее”, должно быть, был оборотнем-медведем. Хотя мы никогда не были обязаны служить памятью Гайи, как народ мы озабочены нашей историей и историей других перевертышей. Возможно, это потому, что многие из нас спали так долго, что мы стали задумчивыми и погруженными в себя. Такие состояния ума позволяют здраво оценить историю. Конечно, с этим связана и наша забота о традициях.

Многие гурали скажут тебе, чтобы ты помнил свою историю. Обычно они подразумевают изучение того, что мы - как гурали, а не как отдельные личности - испытали в течение долгого времени. На самом деле многие такие



советники имеют в виду помнить о том, что случилось давным-давно в Войне Гнева. Они хотят, чтобы все гурали вечно жили с этим сожалением, всегда ожидая, чтобы напомнить об этом, когда мы будем иметь дело с другими оборотнями. К сожалению, эта скорбь навсегда поглотила некоторых из наших старейшин, сделав их недоверчивыми. Они также предостерегли бы тебя от этого. Хотя я понимаю их мотивы в попытке уберечь тебя от излишней наивности, я (и большинство других) думаю, что эта часть Закона выходит далеко за рамки этой истории.

Для меня этот принцип является приказом помнить все переживания, через которые я (или другие гурали) прошел. Только так я могу решить, как лучше всего справиться с определенными ситуациями. Например, если я помню, как слышал, что Мэйбл Носящая-Охотничий-Плащ успешно использовала определенный ритуал в конкретной ситуации, почему я должен рисковать чем-то другим? Я уже знаю из ее рассказа об этом событии, что ее действия были полезны; подражая тому, что она сделала, я, скорее всего, тоже добьюсь успеха. Вспоминая чужой опыт (нашу общую историю), мы можем найти ответы на волнующие нас сейчас вопросы.

Дальнейшая интерпретация этого предостережения состоит в том, что оно позволяет нам быстро выносить суждения о вещах, с которыми мы, возможно, никогда раньше не сталкивались, но с которыми, как мы знаем, сталкивались другие. Если ты никогда раньше не встречал нувиша, например, ты мог не знать, как реагировать или общаться с ними. Ты можешь спросить себя: «Могу ли я доверять такому существу? Чего он на самом деле хочет от меня?" Теперь, если ты хоть что-то знаешь о том, через что прошел твой дед, когда имел дело с койотом-оборотнем, у тебя будет немного больше оснований для дальнейшего общения.

Мое предостережение заключается в том, что ты не должен быть настолько поглощен прошлым, чтобы закрывать глаза на изменения в настоящем. Мы, гурали, иногда так привязаны к традиции, что не открываем дверь, когда в нее стучат.

Карай виновных

Смотри, смотри,
Загляни глубоко в сердце и ум;
Суди, суди,
Суди о делах, которые ты видишь.

Эта часть песни продолжается еще несколько куплетов, большинство из которых предупреждают нас, чтобы мы были уверены в фактах, прежде чем предпринимать действия, а затем излагают различные ответы на все, от грубости до массового погрома. В некотором смысле она служит для нас своего рода мерилом, позволяющим увидеть, как гурали реагировали на правонарушения (и их исполнителей) в прошлом.

И это указание - главная опасность в подчинении этой части Закона. Многие консервативные гурали, похоже, не в состоянии выйти за рамки строгого соблюдения наказаний за совершенные проступки и самостоятельно принимать решения в этом вопросе. Если в песне подробно описывается конкретное действие, которое должно быть предпринято против загрязнения рек, например, некоторые оборотни - обычно старейшины - пытаются добиться этого конкретного возмездия для загрязнителей, независимо от того, эффективны ли такие действия в настоящее время или нет. В то время как публичный позор, а затем разрывание на части отравителя колодца, возможно, когда-то были правильным способом справиться с ситуацией, сегодня это, скорее всего, приведет к аресту гураля.

Я думаю, что главная ценность этой части Закона заключается в напоминании нам о том, что мы являемся защитниками Гайи, и поэтому мы обязаны наказывать

тех, кто причиняет вред ее творению. Однако вместо того, чтобы рабски следовать конкретике, нам нужно решить, насколько серьезен проступок, а затем выработать какое-то наказание, которое поможет нам исправить ошибку, а не просто покарать виновных. Например, если промышленник хочет построить завод на лучших болотах и платит за это местным жителям, мы не похищаем его и не топим в трясине. Этот путь просто оставляет дверь открытой для другого предпринимателя, чтобы прийти и сделать то же самое. Вместо этого мы ждем, пока он вложит миллионы в обследование участка, выплату взяток и получение местных разрешений, а затем мы ударим по нему иском, рассчитанным на то, чтобы связать его в суде на шесть лет и чтобы это стоило ему миллиарды, если его теневая деятельность выйдет наружу. Мы всегда можем утопить его позже, если все пойдет не по-нашему.

С другой стороны, если молодой гураль грубит своим старейшинам на Осеннем совете, в конце концов, игнорирование может быть ответом.

Отомсти за несправедливое убийство

Почему, охотник, ты убил мою сестру?
Она носила нерожденных сыновей.
Почему, охотник, ты так громко плачешь
Когда к тебе пришел медведь-смерть?

По сути, это наш способ сказать “око за око. Некоторые из наших юношей шокированы, когда впервые слышат эту часть Закона. Мы тратим так много времени, рассказывая вам о наших заботливых сердцах, о нашей опоре на ритуалы, наши произведения искусства и наши традиции, что иногда забываем упомянуть об этой конкретной практике. Хотя это правда, что мы предпочитаем просвещать людей о творении Гайи и всех наших делах в нем, иногда этого просто недостаточно. Когда другие способы терпят неудачу, приходит время позволить нашей ярости вести нас. У нас столько же причин выплескивать свою ярость, как и у гару, и мы обычно контролируем себя гораздо более жестко, но часто в конечном итоге реагируем точно так же.

«Несправедливое убийство» обычно означало убийство женщин детородного возраста или взятие слишком большого количества животных или растений с определенной территории. В наше время это значит гораздо больше. В современном мире мало кто испытывает потребность в том, чтобы охотиться на животных в поисках пищи или добывать теплые меха, чтобы защититься от холода. У нас есть огромные фермы, которые обеспечивают нас всем, от овощей до апельсинового сока и фармацевтическими препаратами для лечения наших болезней. Почему кто-то хочет взять больше, чем ему нужно, будь то редкие растения, чтобы облегчить боль, или олень, используемый в качестве мяса для семьи? Я никогда не понимал такого рода жадности, равно как и соперничества между охотниками, которое иногда приводит к уничтожению некоторых из лучших племенных пород среди так называемых “охотничьих животных». И все же я гораздо лучше понимаю охотников, чем тех, кто убивает ради наживы или для того, чтобы избавиться от того, что они считают помехой. Я вообще не понимаю любителей острых ощущений.

Еще хуже те, кто, по-видимому, не обращая внимания на воздействие, уничтожают целые экологические зоны, чтобы построить что-то в этом районе. Я упомянул промышленника в связи с наказанием, и это именно то, что может вызвать у тебя ярость в конце концов. Обстоятельства могут сложиться так, что поддаться ей будет эффективней, чем судить хладнокровно. Если строитель игнорирует предупреждения или опрометчиво идет вперед и бульдозерами расчищает землю, чтобы сделать свой проект неотвратимым до степени “Дело сделано, так что слишком поздно жаловаться - уматывай, ублюдок». Это то, что подсказывает тебе сердце, так что вперед. Только не попадайся.

В любом случае, ты, вероятно, будешь реагировать на каждую ситуацию исходя из ее серьезности и специфики. Если что-то оскорбляет тебя или вызывает отвращение настолько глубоко, что твоя немедленная реакция - желание разорвать на части того, кто несет за это ответственность, тогда тебе, вероятно, следует подойти к нему и дать волю своей ярости. Никто не говорит, что твоя ярость должна быть потрачена на убийство, если это не твой стиль. Разорви его «Роллс-Ройс» на запчасти, и он все поймет. Однажды я слышал историю о Джессемине Пожирательнице можжевельника, гурале, жившей во времена экспансии на Запад. Легенда рассказывает о ее подвигах против идиотов, которые ездили на поездах по равнинам и стреляли в буйволов, когда они мигрировали. Некоторые из этих стрелков позже проснулись и обнаружили, что их винтовки скручены в интересные формы, а на стене спальни остался кровавый отпечаток большой медвежьей лапы. Лишь немногие осмеливались снова убивать бизонов. Те, кто осмелился, сделали это только один раз, прежде чем Джессамина нашла их.

Некоторые из нас считают, что эти две последние части Закона были добавлены после Войны Гнева. Они утверждают, что мы стали более мстительной и злой расой после того, как боролись за свое существование против других перевертышей, и что наша ярость вовсе не была порождена Гайей. Эти гурали утверждают, что Ярость был проклятием Вирма. Хотя это дает нам преимущество в битве, это все еще развращает нас, отвлекая нас от нашей первоначальной цели как опекунов и целителей. Это дискуссия, которая (простите за каламбур) горячо бушует среди наших более ученых собратьев. Я думаю, что Гайа не ожидала бы, что мы будем действовать как защитники, не дав нам возможности сражаться за нее. Может, у нас и нет таких преимуществ, как у гару, но мы и не беспомощны. Наша ярость дает нам больше сил, чтобы быстро уничтожить врага, или же дарит нам выносливость, чтобы довести бой до конца, а не делать нас быстрыми локомотивами. Хотим мы того или нет, но внутри нас есть искра, которая заставляет нас злиться, когда мы становимся свидетелями насилия. Я не верю, что это делает нас порченными. Думаю, что это делает нас достаточно морально ответственными, чтобы действовать как защитники творения Гайи.

Искусство жизни: Философия гуралей

Ты уже довольно много слышал о нашей склонности к творчеству, но я подумал, что должен немного пополнить твои знания о том, почему мы предаемся художественным начинаниям, когда некоторые считают, что мы должны посвятить каждую минуту активной защите наших территорий. Мой ответ нашим критикам таков: выбирая искусство, мы защищаем то, что Гайа доверила нам.

Мы считаем, что творение Гайи должно существовать в равновесии. Наше место в поддержании этого равновесия - быть не только защитниками, но и воспитателями. Воспитание распространяется на заботу о наших собственных и чужих эмоциональных и духовных сторонах так же тщательно, как мы заботимся об их телах. Искусство и ритуал - наше выражение этой заботы.

Как воспитатели, мы разработали философию, которая включает красоту и творчество как неотъемлемые части нашей жизни и жизни тех, за кем мы ухаживаем. Хотя мы осуждаем излишества Ткача, мы не отступаем от самой идеи творения, от мысли о том, чтобы взять сырье и использовать его, чтобы сделать что-то. Мы

видим в этом способ подражать Гайе. Наше искусство, независимо от того, создаем ли мы картины, вышиваем, сочиняем музыку или стихи - это небольшая дань самому акту творения Гайи.

Но пойми меня правильно. Мы озабочены не только каким-то туманным "украшением" нашего окружения. Наше искусство выходит за рамки создания физических объектов или эфемерных произведений, таких как песни и истории. Некоторые из нас считают, что сама наша жизнь — это искусство, выражающее красоту Гайи и ее жестокость. Таким образом, мы стремимся создать что-то, что воплощает наши идеи сохранения, даже когда мы пытаемся защитить собственное творение Гайи от уничтожения.

Короче говоря, нам нравится творить. Мы занимаемся всеми видами ремесел, начиная от работы с резьбой и бисером и заканчивая квиллингом, живописью, лепкой, плетением корзин и гончарным делом, но мы выходим за пределы физического. Многие из нас - мастера пения, рассказчики, драматурги, загадочники и юмористы. Ты уже слышал о танцах, о радости и позоре, который они приносят нам. Кроме того, мы вовлекаем себя еще глубже, когда создаем для себя сложные костюмы и раскрашиваем свои лица для особых танцев. Все эти практики улучшают нашу жизнь, помогая формировать нас и давая нам выход для наших чувств и энергии.

И все же это гораздо глубже. Когда мы исполняем Танец веков, мы открываемся чувствам, которые мы выражаем через движения, и мы раскрываем себя как народ. Когда мы излагаем наши учения в песнях, загадках и историях, мы сохраняем наши знания, помогая памяти наших детей. Некоторые из наших искусств предназначены для того, чтобы научить нас терпению, необходимому для ухода за ранеными и больными. Ты не можешь создать скульптуру, просто колотя по дереву или камню. Ты должек изучить его и определить, какая форма лежит внутри. То же самое справедливо, когда ты оцениваешь страдания существа или места. Точно так же, только когда ты концентрируешься и двигаешь руками с точностью, вышивка получается хорошо. Точно так же, применение радикальных мер для исцеления чего-то, что требует легкого прикосновения, может быть столь же разрушительным, как и вообще ничего не делать. Но даже эти заботы сосредоточиваются на практической, а не духовной стороне нашего искусства.

Я люблю сравнивать искусство и жизнь с рыбалкой. Если ты дергаешься и суетишься, рыба испугается, и ты вернешься домой с пустыми руками. Но, если ты спокойно и терпеливо сидишь на берегу или на вершине скалы в реке, иногда они прыгают прямо тебе в руки. Если ты думаешь, что я несу чушь, то извини, но объяснение метафизики и философии никогда не было моей сильной стороной.

Позвольте еще кое-что добавить. Как ты думаешь, почему мы так озабочены ритуалом? Мы, гурали, окружаем себя очень стилизованными практиками, придерживаясь строгих форм поведения, когда встречаемся формально. Это ритуальное поведение распространяется и на наши приветствия друг другу, и на определение приоритета, и на предоставление того или иного права выступать в Совете в любое время. Это драма, которая позволяет каждому из нас взять на себя роль, через которую мы взаимодействуем с другими.

Мы даже позволяем себе демонстрацию вызова, когда мы не согласны. Эти состязания требуют прямой позы, агрессивного вида и формализованного метода реального вызова. Вызов может включать в себя тряску деревьев, рев и даже битву в экстремальных обстоятельствах. Однако у этого насилия есть свой ритуал. Чаще всего такие испытания выявляют победителя не через оборотня, который проливает первую кровь, а через того, кто может быть наиболее оскорбительным в своем реве или чья поза наиболее впечатляюща. Это не только хороший способ обратить нашу агрессию в более конструктивное русло, но и позволяет нам злиться друг на друга — и даже нанести поражение сопернику — без необходимости причинять кому-либо из нас вред. Таким образом, мы сохраняем нашу жестокость, чтобы иметь дело с теми, кто действительно заслуживает нашего гнева.

Мы используем ритуалы и создаем произведения искусства, потому что мы решили погрузиться в них как в выражение нашего творческого духа, той стороны себя, которую мы не хотим потерять или пренебречь ею. Мы можем воспитывать других только тогда, когда заботимся о себе и поддерживаем в себе здоровый дух, и наш дух взывает к чему-то большему, чем вечная бдительность против порчи. Мы прославляем себя, то, что отдано на наше попечение, и саму Гайю, делая это.

Мам, где медведи

In the place that is my own place, whose earth
I am shaped in and must bear, there is an old tree growing,
a great sycamore that is a wondrous healer of itself...
In all the country there is no other like it...
I see that it stands in its place, and feeds upon it,
and is fed upon, and is native, and maker.
— Wendell Berry, "The Sycamore"

Северная Америка

Большинство гуралей, о которых я говорил, живут в Северной Америке. Все четыре племени хорошо представлены здесь, хотя мы все еще не многочисленны. К сожалению, даже наша скудная численность намного превосходит нашу родню, живущую в других местах. Америка является домом для наибольшего числа гуралей и наших медвежьих сородичей из всех других мест на Земле. Хотя в последнее время мы пытаемся обратить эту тенденцию вспять, мы – почти истребленный народ, который, возможно, спал слишком долго, чтобы изменить неизбежное вымирание нашего рода. И все же, пока мы есть, и пока рождаются новые гурали, у нас есть надежда.

Южная Америка

Три наших племени имеют небольшое присутствие в Южной Америке.

У Хранителей рек, Лесных бродяг и Горных стражей есть несколько мест, которые они называют протекторатами. Хотя мы приложили все усилия, чтобы породниться с местными очковыми медведями, они чрезвычайно редки, и мы, скорее всего, скоро потеряем их. Если бы нас было больше, мы могли бы спасти их, но у правительств нет ресурсов, чтобы "тратить" их на почти вымершие виды, которые, вероятно, не могут быть спасены. По большей части мы оставляем большую часть Южной и Центральной Америки бастетам, чьи притязания на этот район неоспоримы.

Европа

Наш род имел множество корней в Европе, и несмотря на вездесущих гару, обитающих там, мы никогда по-настоящему не исчезали. Бурые медведи возникли именно там, а также предшественники Ледяных охотников, пришедшие из Сибири и Скандинавской Арктики.

Некоторые представители этих видов все еще существуют, хотя большинство медведей в Европе на грани вымирания в ближайшем будущем. Тем не менее, там всегда были Хранители рек, и некоторые из американских Хранителей уехали в Европу, чтобы укрепить свои



ряды. Действительно, ты, вероятно, можешь найти представителей всех наших племен там, где земля ранена, и не меньше, чем наших союзников. Хуже всего обстоят дела в Восточной Европе и России, которые являются местами наиболее негостеприимными - а в некоторых местах и практически недоступными - для нашего вида. Тем не менее, мы слишком упрямы, чтобы так легко сдаваться. Мы недавно сблизились с одним гару, который хорошо осведомлен о событиях в России; может быть, он сумеет рассказать нам, что мешает нам туда попасть.

Азия

Помимо панд, Азия является домом для нескольких видов медведей. Даже у панд когда-то были общие предки с нашим медвежьим родом. Так вот, они представляют собой отдельный вид. Как и многим нашим сородичам, им тоже грозит уничтожение, поэтому мы сохраняем большую симпатию к пандам, нашей почти родне. Туземные оборотни-медведи, называемые окума, все погибли в Войне позора, создав ситуацию, в которой как наши человеческие родичи, так и медвежьи остались без опекунов. Таким образом, лунные медведи (обитающие в Гималаях, Тибете и Японии), ленивые медведи (некогда обитавшие от Северной Индии до Шри-Ланки) и солнечные медведи (известные в северо-восточной Индии, Южном Китае, Бирме, Малайзии, Борнео и Суматре) - все они сейчас находятся на грани вымирания. У всех осталось ужасно малочисленное население, и их дикие районы были разорены. Некоторые земли полностью лишены воды и не могут поддерживать жизнь. У правительств и людей этих земель мало времени (или интереса) для сохранения медведей, когда многие люди едва могут существовать.

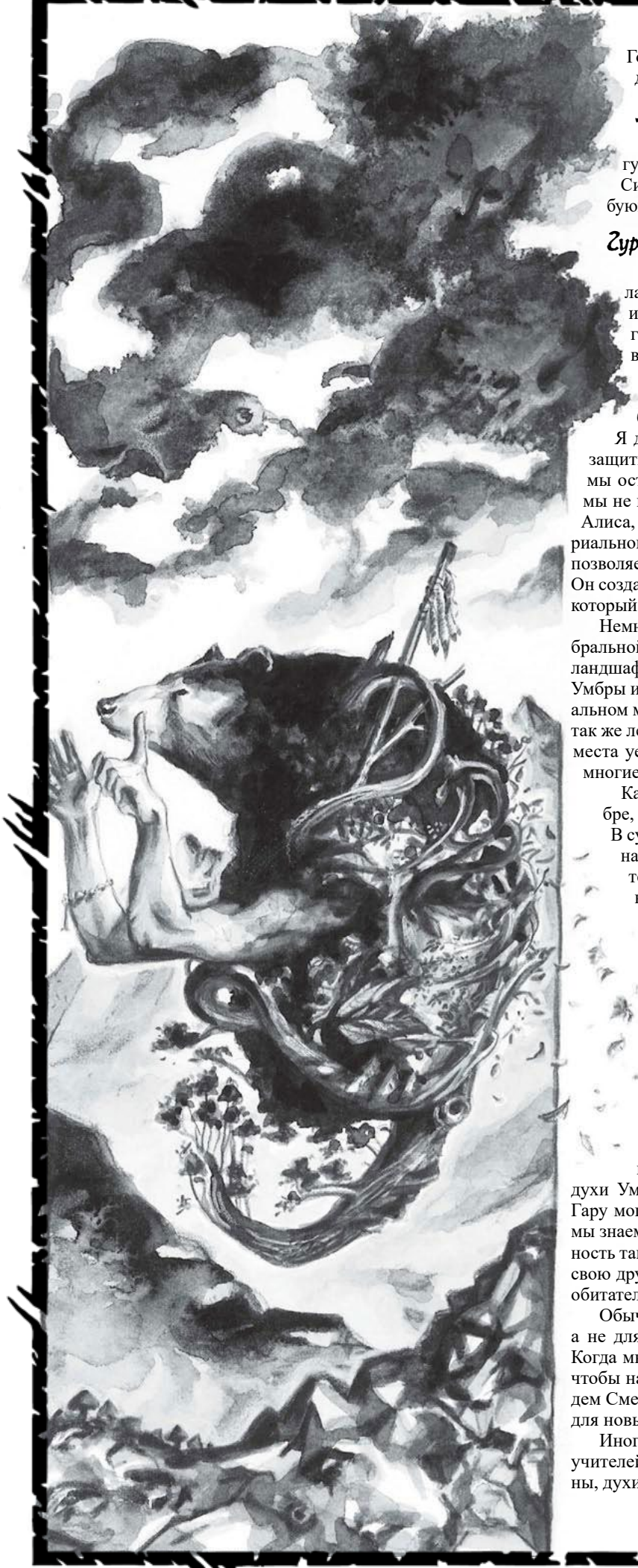
Местные оборотни, называющие себя "Хенгейокай», сопротивляются вторжению западных оборотней на их территорию. Однако из-за отсутствия туземных оборотней-медведей некоторым из нас было позволено осторожно войти в эти земли и начать размножаться (в небольшом количестве) с некоторыми из наших оставшихся туземных людей-родичей. Хотя мы также надеемся породниться с местными медведями, спасение их может оказаться тщетной надеждой. То, что мы слишком долго спали и слишком долго игнорировали Азию, несомненно, станет одним из величайших позоров нашей расы, когда мы будем вынуждены наблюдать, как наши медвежьи сородичи вымирают один за другим. Что случилось такого, что погубило окума? Если это были гару, то почему Звездочеты стоят бок о бок с Ханами в восточных септах? К сожалению, мы не знаем — и мы упустили нашу возможность узнать или сделать что-то с этим. Нам давно следовало бы послать новых защитников, но мы этого не сделали: легче было спрятаться и уснуть, а теперь все, что мы можем сделать, это быть свидетелями последних дней тех, кто не заслужил гибели.

Африка

В Африке нет ни медведей, ни оборотней-медведей, за исключением немногих гуралей, которые посетили эти земли. В сущности, Африка принадлежит другим перевертышам, и мы не посягаем на их территории.

Арктика

Я уже упоминал о белых медведях, обитающих в Северной Америке, от Гудзонова залива и Баффинова моря в Канаде до Аляски и Северного полюса. Точно так же наших белых кузенов можно встретить в Гренландии, Скандинавии и Сибири. Что может быть не столь очевидно для многих посторонних, так это то, что несколько черных медведей и много бурых медведей и гризли бродят в субарктических частях Канады, Аляски и некоторых частях северной части Соединенных Штатов. Многие гурали из этого племени находят общий язык с Хранителями рек и



Горными стражами, но почти столько же присоединяются к Ледяным охотникам.

Австралия

Насколько мне известно, в Австралии нет ни гуралей, ни медвежьих сородичей. Когда-нибудь в Сиднее можно будет найти несколько гуралей, любующихся достопримечательностями. (Да, это шутка).

Гурали и Умбра

Умбра - это наше «иномирье», область за пределами физического мира, где вещи принимают свои истинные формы. В отличие от гару, которые могут позволить себе роскошь войти в Умбру шагом в сторону, заглянув в отражающую поверхность, мы должны использовать более прямой и жестокий метод, чтобы войти в нее. Я никогда не был уверен, почему конкретно так происходит. Я думаю, что мы существуем в этом мире как его защитники и воспитатели, мир просто не хочет, чтобы мы оставили его, даже на короткое время. Поскольку мы не можем просто проскользнуть через зеркало, как Алиса, мы должны действительно вырваться из материального мира в духовный. К счастью, ритуал, который позволяет нам это сделать, относительно прост и легок. Он создает временную «дыру» или дверной проем, через который мы можем переходить из одного мира в другой.

Немногим гуралям посчастливилось овладеть умбральной поляной. Такое место -зеленый, цветущий ландшафт, наполненный Гнозисом. Она покоится внутри Умбры и прикрепляется к уединенному логову в материальном мире. Попасть в Умбру через логово и на Поляну так же легко, как пройти через открытую дверь — но эти места уединенные, и ты должен знать, что ищешь. Немногие гурали оставляют такие места без присмотра.

Как только мы действительно оказываемся в Умбре, мы путешествуем через нее, как и все остальные. В сущности, ты думаешь о том, куда хочешь пойти, и направляешься в том направлении, которое кажется тебе “правильным». Есть тропы и даже проводники, доступные для тех, кто чувствует себя немного странно, путешествуя по неизвестной территории. Многие из тех духов, которые действуют как проводники для нашего вида, когда мы находимся в Умбре, должны нам за исцеление их в прошлом. Мы способны оказать им эту услугу, и духи признают нашу дружбу.

На самом деле, если бы не дружественные духи, которым мы помогали в прошлом, мы, возможно, не пережили бы Войну Гнева. Некоторые из обитателей Умбры, которым мы помогали в прошлом, скрывали нас от гару, которые искали в Умбре наши Поляны и Логова. Другие научили нас дару выглядеть как духи Умбры, чтобы мы могли пройти незамеченными. Гару могут думать, что они самые любимые духами, но мы знаем правду. Они оказывают свою помощь и преданность там, где считают нужным, и реже всего предлагают свою дружбу. И все же мы по-прежнему считаем многих обитателей Умбры не просто союзниками.

Обычно мы входим в Умбру с определенной целью, а не для исследований или увеселительных прогулок. Когда мы переходим в другой мир, то обычно для того, чтобы найти кого-то или что-то или сразиться с Медведем Смерти. Это опасное предприятие слишком сложно для новых детенышей, так что будь осторожен!

Иногда мы также совершаем переход, чтобы найти учителей. Мы многому учимся у духов. Со своей стороны, духи иногда проявляют любопытство к жизни среди

тех, у кого есть твердые тела, поэтому мы получаем свою очередь учить восхищенную аудиторию. Многие из нас со временем установили тесные дружеские и менторские отношения с определенными духами, и мы можем даже рассчитывать на их помощь во времена кризиса.

Наши старейшины спят в Умбральных Полянах, потому что эти места наиболее безопасны. Обычно дух или группа духов соглашаются присматривать за местом отдыха в обмен на то, что они хотят. Это может быть просто, как дух, который просит некоего гураля достать кусок блестящего речного камня и принести его ему. И наоборот, духи могут испытывать гураля (просить его об одолжении или требовать, чтобы он вернул ряд предметов, которые могут быть приобретены только путем переговоров с могущественным духом или сверхъестественным существом). Если гураль удовлетворит духа благими намерениями и потребностью в уединении, он не найдет лучшего защитника и друга.

Младшие братья и сестры: другие перевертыши

There's a world I can't forgive
And this life won't let me live
How it looks to you — ain't the way
It appears to me
There's so much I've got to lay down
This rage shakes roots from the ground
I've got to bury it now
— Van Zant, "Rage"

Мы имеем столь же сложные взаимоотношения с другими перевертышами и сверхъестественными существами в мире. Как ты, вероятно, уже заметил, мы довольно медлительный народ. Мы возьмем некоторое время, чтобы привести наши умы в порядок. Часто мы не судим других, пока не посмотрим на них хорошенько и долго. Даже тогда мы обычно можем видеть некоторые положительные аспекты большинства существ - даже гару. Порченые притворщики, такие как фоморы - это совсем другая история. Мы убиваем тех, кто не может быть спасен, считая это услугой, которую мы им оказываем, освобождая их изуродованные тела от рабства бэйнов. Даже за фоморами, однако, мы пристально следим, прежде чем действовать; у нас есть способ спасти тех, кто не слишком далеко зашел. Лично я считаю, что мы очень терпимы, особенно учитывая нападения на нас гару. С другой стороны, мы считаем, что некоторые племена гару лучше других.

Как народ, мы еще не договорились дать гару знать наверняка, что мы вернулись в этот мир. Мы чаще всего имеем дело с ронинами, Молчаливыми странниками или Звездочетами, и часто находим общий язык с Уктена. Некоторые узмати работают бок о бок с некоторыми Вендиго, но большинство из нас предпочитают более контролируемую, уравновешенную повседневную жизнь. Тем не менее, многие оборотни и некоторые другие существа знают, что гурали ходят среди них.

Иногда мы находим, что лучше всего объединиться с другими, чтобы сражаться с общим врагом или защищать общее место. Когда мы это делаем, наши успехи обычно оказываются настолько поразительными, что я удивляюсь, почему мы не формируем коалиции гораздо чаще. Опять же, мы не любим всех!

Вероятно, мне лучше всего пробежаться по различным типам и дать тебе представление о том, что думает большинство из нас. Во-первых, предостережение против слишком дружеских отношений с другими перевертышами - ты просто никогда не знаешь, что они могут сделать.

Зимние старцы

Это имя мы даем тем древним гурялам, которые остаются запертыми во сне. Большинство из них впадают в спячку на полянах или в берлогах Умбры, не подозревая о событиях, происходящих в материальном мире, кроме как в тревожных снах. Время от времени события, происходящие вблизи мест их упокоения, могут разбудить одного из старейшин, даже выманить старца из его логова, чтобы исследовать причину беспокойства. Некоторые оказываются полезными и заботливыми людьми, которые впали в сон, чтобы спрятаться от гнева гару или потому, что их горе было слишком велико, чтобы продолжать жить в то время. Эти старейшины иногда возвращаются в наше общество, и мы приветствуем их проницательность и огромную силу.

Другие, те, кто погрузился в спячку, потому что их Ярость стала слишком велика, чтобы контролировать ее, иногда просыпались с еще кипящим гневом. Такие старейшины могут просто нуждаться в способе выплеснуть свою ярость — и горы трясутся, и валуны раскалываются, когда их ведет гнев — или они могут выродиться в почти безмозглых машин убийства, неспособных больше выполнять свои основные обязанности. Хотя мы глубоко сочувствуем этим выжившим в Войне Гнева, мы не можем позволить им бесчинствовать на землях, которые мы защищаем. К сожалению, даже наши хваленые целительные силы часто оказываются неспособными погасить огонь, который горит в их сердцах. Некоторые из духовно израненных старцев не могут быть исцелены, пока они не научатся прощать или отбрасывать ужасы, свидетелями которых они были (или в которых они участвовали). Большая потенциальная мудрость теряется, когда мы должны заставить таких смертоносных гуралей вернуться в спячку, надеясь, что им приснится исцеление, в котором они так отчаянно нуждаются.

Хорошо охраняемый секрет

Вначале Гайа доверила своим старшим детям, гуралям, множество даров и научила их многочисленным обрядам, чтобы они, в свою очередь, могли делиться ими с другими. По большей части дети Медведя охотно обучали гару и других перевертышей. Однако гурали хранили тайну возвращения жизни умершим только для себя, поскольку не доверяли своим младшим братьям и сестрам - особенно вспыльчивым гару - проявлять мудрость и сдержанность, чтобы мудро использовать эту силу. Война Гнева была трагическим результатом. Тем не менее, гурали держали свою тайну близко к сердцу, чтобы ни один из других видов перевертышей не забрал у них дар Дыхания Гайм или ритуал борьбы с Медведем Смерти и не злоупотребил им.

Несмотря на многочисленные попытки представителей видов перевертышей (наиболее очевидно, кораксов) украсть у гуралей знания о том, как возвращать мертвых к жизни, ни одна из них не увенчалась успехом — ну, почти.

История выглядит так.

Давным-давно племя родичей переживало тяжелые времена. Засуха погубила их посевы и прогнала охотничьих животных, оставив людей без пищи, так как приближалась суровая зима. Молодой узмати сжалился над людьми; в конце концов, они были его родственниками, и он не мог позволить им умереть с голоду. Превратившись в медведя, он вошел в их среду и принес себя в жертву, чтобы они могли полакомиться его плотью. Племя радовалось своей удаче и убивало узмати, довольное неожиданным подарком пищи. Как только мясо узмати было снято с его костей, другие гурали пришли забрать то, что осталось от их брата. Они отнесли кости в тайное место, где намеревались совершить об-

ряд борьбы с Медведем Смерти, чтобы воссоединить дух благородного гураля с его телом.

Четверо гуралей вошли в Умбру, чтобы совершить обряд (который прошел успешно), но вернулись только трое. Когда те, кто участвовал в обряде, пытались найти своего пропавшего брата, никто не мог вспомнить личность четвертого оборотня. Трое, совершившие обряд, вернулись в Умбру, надеясь найти хоть какой-то след пропавшего гураля. Вместо этого они нашли пустую медвежью шкуру, которая сильно пахла койотом. С внезапным ужасом трое гуралей осознали, что их самый тайный ритуал больше не был тайной — по крайней мере, для детей Обманщика. Они решили никому не говорить о краже, но внимательно следили за тем, чтобы не было никаких признаков того, что нувиша владеют секретом воскрешения мертвых. До сих пор дети Койота, похоже, хранили эту тайну, как будто одного знания было достаточно. Тем не менее, когда встречаются гурал и нувиша, между ними всегда висит невысказанный вопрос.

- из «Сказок Шошонны Целительницы-Медведей»

Гару

Наследие Войны Гнева окрашивает наши чувства к воинам Гайи. Те Гару, с которыми мы ладим лучше всего, как правило, галлиарды или филодоксы, но я не скажу тебе, что мы действительно любим все племена. Большую часть времени мы помним, что Гару когда-то считались нашими младшими братьями, и некоторые из них до сих пор пробуждают в нас старые чувства к ним.

Черные фурии

Эти отважные женщины почитают Мать и понимают концепцию защиты, а не просто дикости. Нам не в чем винить Фурий.

Костегрызы

В те дни, когда Пожиратель бурь опустошал Запад, многие Костегрызы искали места в высоких горах, где они добывали золото и питались остатками менее удачливых. Некоторые из этих Гару были непосредственно ответственны за пробуждение Гуралей в спячке, когда они натыкались на наши логова. Поскольку их беспечность позволила некоторым из наших самых могущественных членов помочь в борьбе с Пожирателем бурь, мы благодарим их за это. И мы приносим извинения тем, чьи открытия разбудили Гуралей, которые все еще был в ярости. Мы вверяем их души Гайе. В наши дни, к сожалению, мы иногда обнаруживаем, что наши медвежьи сородичи конкурируют с Костегрызами за лучшие мусорные кучи.



Дети Гайи

Что я могу сказать о племени, которое так явно пытается быть мирным и открытым? Я знаю многих людей, которые верят, что эти гару - самые отзывчивые и самые добрые в своем роде. Они могут быть такими, но их политически правильная позиция и риторика всегда, кажется, приходят после того, как факт, когда люди готовы признать, что они были неправы и ищут, чтобы возложить вину за фиаско. Дети никогда не виноваты; они всегда стараются сделать все возможное, но так или иначе, это лучшее всегда появляется после того, как гару достигают своих целей. Назови меня подозрительным, но мне всегда кажется, что они «слишком много протестуют».

Кроатан

Этих благородных Гару, одного из трех племен, перешедших в Чистые земли, больше не существует. Они принесли себя в жертву, чтобы избавить эти земли от Пожирателя Душ, отвратительного порождения Вирма. Иногда я задаюсь вопросом, последуем ли мы по их стопам, те немногие из нас, кто пожертвовал собой, чтобы остановить какое-то ужасное разложение и исцелить землю еще раз. Какими бы ни были их действия в Войне Гнева (а они были не из худших), Кроатан компенсировали их дорогостоящей победой. Жаль, что больше гару не подражают их самоотверженности.

Фианна

Эти оборотни пользуются многими из тех же искусств, что и мы, особенно поэзией, историей и песней. Мы признаем их артистизм в этих начинаниях. Вот и все. Ни один гураль Чистых земель не забудет, что они были одними из первых, кто напал на наш дом, забрав то, что они хотели, не обращая внимания на людей, которые уже здесь.

Потомки Фернира

Эти свирепые гару были одними из самых опасных наших противников в Войне Гнева, но, как ни странно, они уважали нас и признавали Медведя могучим тотемом. В свою очередь, хотя мы все еще можем питать ненависть к ним в глубине наших душ, мы должны проявлять некоторое уважение к нашим самым честным противникам.

Стеклоходы

Многим из нас потребовалось некоторое время, чтобы понять, что это члены племени, которое мы знали в 19 веке как Железных всадников. Тогда они способствовали росту железных дорог, теперь же они цепляются за современные технологии перед лицом критики со стороны других Гару. Немногие из нас живут в городах, но мы понимаем Стеклоходов, по крайней мере, так же хорошо, как и их собственный вид (иногда лучше). Поскольку мы не чураемся создания вещей как признака махинаций Вивер, у нас есть некоторые общие точки соприкосновения с ними. В конце концов, у них не было бы городов, по которым можно было бы ходить, если бы мы не научили людей искусству земледелия и ремесел.

Красные когти

Из всех гару мы лучше всего понимаем Красных когтей, племя люпусов. Мы знаем их гнев и печаль, когда их родичи умирают год от года, когда они исчезают из мест, где когда-то свободно бродили, оставляя за собой горький пепел почти полного исчезновения. Действительно, мы слишком хорошо понимаем Красных когтей. Понимаем, но не принимаем. Там, где они обвиняют людей во всех бедах современной жизни, мы понимаем, что люди тоже являются созданиями Гайи и заслуживают места в мире. Там, где Красные когти будут истреблять, мы стремимся к образованию. Но мы рыдаем вместе с Когтями, ибо их утрата отражает нашу собственную.

Теневые владыки

Эти коварные оборотни претендуют на власть, стоящую за троном общества гару. Да будет так! Мы признаем, что они во многом виноваты в Войне Гнева, ища в своей жажде власти знания, которые они не имели права желать. Мы не доверяли им тогда, не доверяем и сейчас. Если у тебя есть причины общаться с Теневыми владыками, не верь ничему, что они говорят, и спи с одним открытым глазом.

Безмолвные странники

Мы считаем Странников одними из немногих гару, которых считаем настоящими союзниками или друзьями. Одинокие странники, подобные нам, они не ищут иной силы, кроме силы свободы. Они часто приносят нам новости, которые мы в противном случае не услышали бы. Мы приветствуем их, предоставляем им развлечения на ночь или две или дружескую помощь в решении проблем, а затем желаем им быстрых ног, когда они снова прощаются с нами.

Серебряные клыки

Эти гару считают себя королями и вождями всех волков-оборотней. Они были зачинщиками Войны Гнева. В своей гордыне и высокомерии они стремились вырвать у нас то, что им не принадлежало. Они выдвигали требования, а не просили нашей помощи, что говорило о том, что они не готовы изучать наши знания. Я не могу доказать, что нестабильность, которая поражает племя Серебряных клыков, является наказанием, посланным им за их постыдные поступки, но я подозреваю, что их безумие может быть излечено только с помощью нашего дара исцеления. Мы не узнаем, так ли это, пока они не придут к нам с должным раскаянием и не попросят нашей помощи. Если бы они только просили, а не требовали, то могли бы избежать многих страданий. Даже в нашей печали и гневе на Серебряных клыков мы признаем наши общие корни, ибо они возникли в России, как и наш род бурых медведей.

Звездочеты

Как ни странно, в то время как большинство других существ считают Звездочетов безобидными и несколько “не от мира сего”, мы задаемся вопросом, почему наши азиатские родичи были так основательно уничтожены в Войне позора. Может быть, эти мирные гару потянулись к окума, указывая на их любовь к звездам и наше восхищение созвездиями Медведицы как общей почвой, а затем предательски убили их, когда они ослабили бдительность? У меня нет доказательств, что это так, но всякий раз, когда я испытываю искушение сопровождать Звездочета в поездке, чтобы полюбоваться небесами, я всегда задаюсь вопросом, что видели те давние звезды.

Уктена

Это племя гару было одним из тех трех, что пришли в Чистые земли и помогли связать здешних бэйнов. Сильно и ненасытно любопытные Уктена хотели бы знать все наши тайные знания, и некоторые из них, возможно, даже сейчас не слишком разборчивы в том, как получить эти знания. Они были яростными противниками во вре-

мя Войны Гнева, но наша ссора с ними была недолгой. Когда мы пришли в Чистые земли, у нас было слишком много дел, чтобы сражаться друг с другом. Многие племена, породнившиеся с Уктена, стали почитать Медведя как целительный тотем, что помогло нам наладить отношения между собой. Тем не менее, не всем Уктена стоит доверять. Они много говорят о том, что были вытеснены европейскими гару, но они мало говорят о захвате наших мест и тех других перевертышах, которые сделали Америку своим домом.

У нас действительно много общего с Уктена (и Вендиго, если уж на то пошло). Все мы питаем свой дух через ремесло и творчество. Некоторые наши обычаи также схожи. Скорее всего, нас найдут в компании Уктена, чем в компании большинства других оборотней-волков. Нам просто нужно помнить, что нужно быть осторожными в том, что мы говорим вокруг них, и не раскрывать слишком много.

Вендиго

Вендиго, гару, которые населяют северные Соединенные Штаты и Канаду, кажется, воплощают всю ярость, дарованную гару. Их гнев горит так же ярко, как и 100 лет назад. Мы понимаем их боль. Как и Уктена, Вендиго практикуют ремесла и искусства, которые мы также принимаем. Гордые и свирепые, Вендиго породнились с индейцами равнин и делили с медведями родичей и кочевали вместе с ними. Слухи о том, что они практикуют каннибализм (не слишком удивительно, учитывая их тотем), могут быть непониманием некоторых племенных обычаев (в конце концов, мы привыкли говорить их племенам, чтобы они ели нас, когда они в этом нуждаются). С другой стороны, их гнев, возможно, сделал их открытыми для порчи Разрывателя Узоров.

Кузены

Мы не можем перестать говорить об остальных членах семьи перевертышей, потому что когда-нибудь тебе, возможно, придется узнать кое-что из этого. Просто имей в виду, что мы редко встречаемся с некоторыми из них, и у нас часто мало общего с теми, кого мы встречаем. Тем не менее, они - создания Гайи и наши младшие братья и сестры. Во всяком случае, мы должны уважать их за это.

Аджаба

Гиены, хм. Вообще-то я никогда не встречал Аджабу. Конечно, я слышал те же слухи об их звериной родне, что и все остальные: что они грязные, крадущиеся пожиратели падали, чье сумасшествие выражается в безумном смехе. Почему-то я не могу поверить, что Гайа создала такое презренное животное, а потом создала из него оборотня. Так что, возможно, нам не стоит верить всему, что мы слышим. Тем не менее, я хотел бы встретиться с одним из них, прежде чем выносить какие-либо суждения.

Ананаси

Люди-пауки, как правило, занимают другие места, чем мы. Многие другие оборотни смотрят на них с серьезными подозрениями. Возможно, потому, что мы не так против ремесел Вивер, как другие, мы автоматически не осуждаем Ананаси из-за их паутины. Они обладают знаниями, которые мы хотели бы изучить, хотя сомнительно, что у нас есть какие-либо знания, которые мы могли бы предложить им взамен (или которые мы были бы готовы дать им). Я слышал, что теперь они служат Вирму, но у меня нет доказательств. Другие слухи говорят, что они борются с Растлителем на передовой.

Бастет

Аморальные, неразборчивые в связях сплетники - по крайней мере, между собой -кошки-оборотни шпионят за всем, что происходит в творении Гайи. Хотя мы и не практикуем их распущенность, мы иногда сравниваем записи и делимся историями с Бастет. Они тоже пострадали от нападений Гару. Мы помогаем им, когда можем, и остаемся друзьями.

Кораксы

Оборотни-вороны слишком много болтают. Они порхают повсюду, тыча клювами в то, что им следовало бы оставить в покое. Конечно, они иногда делятся этим знанием, что делает их ценными разведчиками. Мы неоднозначно относимся к кораксам. Мы чувствуем некоторую благодарность к ним за то, что они помогли спасти многих из нас во время Войны Гнева, но мы также знаем, что многие из них действовали как шпионы гару, указывая наши укрытия волкам в начале нее. Хотя я не могу винить их за желание выжить, я не уверен, что меня устраивает идея, что они сделали это за счет других перевертышей.

Кицунэ

Лисы-оборотни. Я очень мало знаю о них - даже европейские гурали не знакомы с ними, что странно, учитывая, как долго лисы были и там, и здесь. Ни в одной из историй о нашем происхождении, по крайней мере в тех, что я слышал, они вообще не упоминаются. Они предпочитают поля, мы - горы и леса. Я не знаю о них ничего дурного, кроме того, что они, как говорят, умны и хитры, поэтому я готов держать свой ум открытым.

Моколе

А я-то думал, что знаю о кицунэ совсем немного! Народ ящеров страдал так же, как и мы в Войне Гнева, и они тоже отступили. Я не знаю, чем они занимались в последнее время, но я точно знаю, что они не те существа, которые хотят общества других.

Нувиша

История, которую я рассказал ранее, должна рассказать тебе все, что вам нужно знать о нувиша. Койоты-оборотни - неисправимые обманщики, которые воплощают в себе смех Гайи и не дают нам воспринимать себя слишком серьезно. Мы разделяем общее происхождение через наших родичей. Медведь, Койот и Ворон - все они служили могущественными тотемами для туземцев Чистых земель, поэтому мы лелеем нувиша как своих надоедливых, но милых близких родственников.

Раткины

Крысы живут в городах и редко пересекаются с нами. Если они вообще похожи на своих сородичей-животных, я бы опасался загнать их в угол.

Рокеа

Хотя мы часто посещаем реки, у нас мало поводов для посещения океанов. Поэтому мы почти ничего не знаем о рокеа. Я читал «Челюсти», но понятия не имею, какое это имеет отношение к людям-акулам.

Иные

Мы не существуем в мире, населенном только другими перевертышами и людьми. Многие сверхъестественные существа обитают там, где мы редко с ними сталкиваемся. Тем не менее, ты должен знать, что они существуют, и ты должен знать что-то о них, прежде чем возьмешься защищать собственные земли.

Вампиры

Самые худшие из всех. Эти существа - ходячие мертвецы, которые питаются живыми, чтобы поддерживать свою жизнь. Большинство предается политическим интригам, и немало таких магнатов, которые загрязняют дикие земли, чтобы освободить место для больших парковок. Один особый вид, который называет себя Гангрел, часто существует в пустыне или путешествует по ней. Некоторые из них не вызывают никаких проблем; другие забывают, кто защищает дикие земли. Они становятся жестокими противниками. Никогда не думай, что из-за того, что человек выглядит молодым, он слабый или неопытный юноша.

Самое худшее, что может сделать с тобой вампир, это превратить тебя в одного из них. Таких существ мы называем умфалла, или Мертвые души. Гару называют гибридов вампиров и волков-оборотней Мерзостями. Такие насмешки уже не те гурали, которых мы когда-то знали; вместо этого они охотятся на тех, кого должны защищать. (Некоторые из нас все еще слишком хорошо помнят Сару Детоубийцу, которая сошла с ума столетия назад после того, как стала жертвой безумного пророка вампиров, Елисея. Если ты когда-нибудь встретишь одного из Мертвых душ, позови нас на помощь столько, сколько сможешь, и освободите ее, как сумасшедшую, в которую она превратилась.

Маги

Мы редко имеем дело с магами. Некоторые из тех, кто практикует целительную магию и травничество, иногда взаимодействуют с нами. По большей части мы

Язык: разговорный и письменный

Когда Гайа впервые создала всех существ, они говорили на одном языке и понимали друг друга. У каждого существа был свой неповторимый голос, Кто-то высокий, кто-то низкий, кто-то шипящий, кто-то пронзительный, но все знали, что говорят другие. Тогда некоторые перевертыши - которые останутся безымянными -придумали заговор, чтобы захватить все, только они боялись, что их подслушают. Поэтому они пошли к Гайе и сказали: "Мама, мы устали говорить так же, как и все остальные. Мы хотели бы иметь свой собственный язык, если это не слишком трудно. Кроме того, мы должны иметь возможность тайно разговаривать друг с другом словами, которые Вирм не поймет. Она долго смотрела на них, как бы исследуя их сердца, потом вздохнула и сказала: «Что ж, да будет так».

Таким образом, все существа разных видов получили новый язык, который они могли бы назвать своим собственным. Кораксы выбрали язык, который звучал как издевательский смех и сердитая ругань, а не как сплетни, выстроившиеся в ряд и болтающие без умолку. Бастет получили язык томных воплей, пугающего шипения и даже довольного урчания. Для своей речи гурали выбрали рев и ворчание, которые они могли легко воспроизвести внутри своих больших тел, язык, который говорил больше с чувствами, чем с разумом, потому что они хотели язык, который говорил от сердца. А гару? Их тявканье и лай могут составлять большинство слов, произносимых между ними, но все жертвы Войны Гнева, те, кого гару оттеснили в сторону, знают правду. Когда вы слышите волчий вой, они плачут от одиночества, потому что прогнали своих братьев.

– Сказка гуралей, объясняющая их язык

Как и большинство мыслящих существ, гурали имеют свой собственный уникальный язык. Первоначально выученный как разговорный язык в течение первого года обучения в качестве гураля, этот язык называется среди медведей-оборотней Рар-Ажгай. Даже те, кто не вырос в родственных семьях, находят этот язык легким для изучения, поскольку он одновременно прост (всего 22 различных звука, каждый из которых соответствует царапине) и связан с упрощенными идеями. Рар-Ажгай не может быть использован для передачи сложных мыслей; он больше подходит для выражения довольно примитивных идей: голод, опасность, хорошая еда, встреча и так далее. Оборотни используют человеческий язык, с его большей сложностью и терминологией для абстрактных понятий, когда они хотят поговорить подробно о таких вопросах.

Гурали намеренно сохранили свой язык минималистичным, отказываясь добавлять к нему новые слова или пытаться расширить его сферу применения. Удерживая его в царстве рычания и рева, они маскируют его под "нормальные" звуки медведя. Вариации могут быть достигнуты через принятие говорящим определенных поз или через испускание определенных запахов, когда это необходимо. Такие вещи могут подсказать другим гуралям тонкости, которые они могут пропустить в самих словах, или показать им, что говорящий на самом деле шутит. Несмотря на его ограниченность, некоторые гуральские певцы и поэты создают свои произведения полностью на Рар-Ажгае. Многие из созданных таким образом произведений очень выразительны и странно трогательны.

Знаки, соответствующие каждому звуку в языке, служат своего рода пиктографическим алфавитом. Каждая метка - это та, которую может воспроизвести гураль в форме бьернена или урсуса, используя когти. Находясь в форме хомида или артрена, гураль может вырезать такие метки на поверхности, такой как дерево, острым ножом. Сообщения, написанные на Рар-Ажгае, часто служат пограничными знаками, давая другим гуралям знать, что они вошли в охраняемую зону другого оборотня-медведя. Иногда, когда гурали узнают, что поблизости находятся другие оборотни-медведи, они оставляют сообщение на Рар-Ажгай на пути другого гураля с просьбой о встрече. Другие виды использования письменного языка включают в себя оставление предупреждений об опасности, маркировку особо плодородных районов, где пища в изобилии, и напоминание о направлении в незнакомой местности. Как и поза, используемая в разговорной версии, то, насколько глубоко вырезаны знаки, передает больше информации, чем слова. Точно так же запах, оставленный втираемым в метки, может дать еще немного понятной гуралям информации.

В последнее время гурали начали переводить царапины в карандашные или чернильные изображения. Некоторые смелые люди даже изобрели печатный шрифт, похожий на руны. Хотя эти символы лишены дополнительной тонкости, доступной для глубины или запаха царапин, у них есть преимущество в том, что они немного более удобны. Услышав от родичей об успехе шифра племени Навахо во Второй мировой войне, некоторые гурали любят шутить, что, если когда-нибудь возникнет необходимость, их язык устроит врагу настоящие припадки!



находим, что они слишком поглощены своими собственными делами - что-то связанное с господством человека над всем - чтобы уделять нам много внимания. Однако такие амбиции требуют, чтобы мы наблюдали за ними. Мы уже видели, к чему приводит такое высокомерие и гордыня.

Призраки

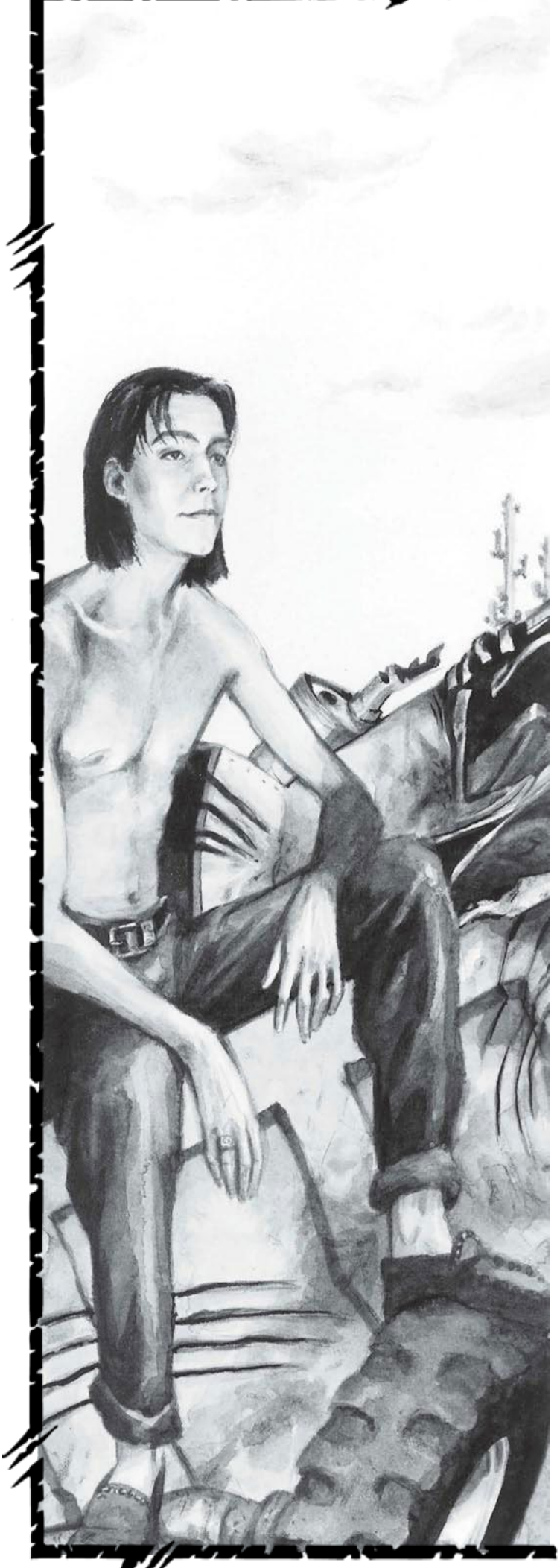
Мы имеем дело с призраками только тогда, когда входим на окраины Темной Умбры, чтобы сразиться с Медведем Смерти. Тогда мы видим их скорее как фон, чем как что-то еще. Я часто задавался вопросом, достаточно ли они похожи на умбральных духов, чтобы мы могли взаимодействовать с ними. Я слышал, что многие из них обладают способностью влиять на материальный мир. Если это так, то захотят ли они помочь нам или ненавидят нас за то, что мы все еще живы, пока они мертвы?

Подменыши

Из всех остальных мы находим подменышей наиболее похожими на нас самих. Они любят музыку, поэзию, песни и драму. Они страстно тянутся к искусство, скульптуре и другим ремеслам. Такие вещи дают им возможность оставаться такими, какие они есть, а не растворяться в повседневном человеческом мире. Однако, помимо их любви к искусству, мы находим подменышей слишком непостоянными для наших вкусов. Они часто движутся так быстро, что мы теряем след того, что пытаемся им сказать, или они меняют свой облик, становясь угрюмыми и мрачными там, где несколько минут назад они были счастливы и общительны. Мы их не понимаем, но находим интересными.

Мумии

Насколько мне известно, я никогда не встречал мумию. Я сомневаюсь, что египетские сверхъестественные существа вращаются в тех же кругах, что и мы. С другой стороны, если они действительно живут циклами, чередуя смерть с жизнью, как я слышал, я хотел бы поговорить с одним из них о нашей способности воскрешать недавно умерших и о том, чем она отличается от того, что они делают.



Другое лицо медведя

Привет. Как получилось, что ты не на Совете с остальными, кто делают политику и обмениваются безделушками? Да, думаю, ты мог бы задать мне тот же вопрос. Дело в том, что я почти готов отправиться в путь прямо сейчас — я думаю, что узнал здесь все, что мог, и не будет ничего другого, кроме как чесать задницу и стонать о больших страшных гару до конца фестиваля. Так что я ухожу.

В чем дело? Никогда раньше не слышал, чтобы гураль так говорил? Да, я немного другой. Меня зовут Питер, и пару лет назад они чуть не дали мне имя "Питер Огонь-Под-Жопой". Черт возьми, они были бы правы. Я знаю, что некоторое время пытался разжечь тот же самый огонь под самыми старшими и почитаемыми задницами в округе, но они довольно упрямы здесь. Черт, они везде такие.

Перестань так на меня смотреть. Садись. Слушай. Может быть, ты поймешь.

Видишь ли, еще во время моего Бродяжничества я заехал в свой родной город, в резервации. И, конечно же, за время моего отсутствия ничего не изменилось к лучшему. К северу от наших водоводов прибывала новая колонна правительственных грузовиков, чтобы закопать остатки какого-то ядовитого дерьма. Это вывело меня из себя, но я вспомнил, что сказал мой бури-джан, и сдержал гнев. Так что однажды ночью я побродил по дому, пытаясь справиться с этим, и в конце концов оказался сидящим на кровати пикапа какого-то старика, отчаянно желая просто "выговорить" часть своей злобы. Я не сразу узнал его, но он был местным — не могу притворяться.

Поэтому я начал ворчать о правительстве, его грузовиках и токсичных отходах, и знаешь что? Сумасшедший старый ублюдок начал смеяться надо мной. Мне, наверное, не нужно говорить тебе, что это действительно разозлило меня. Я вскочил на ноги, сжал кулак и сказал: "Ты думаешь, это смешно, старикан? Если ты думаешь, что в боли есть что-то смешное, я с удовольствием пощекочу тебе ребра".

Старый ублюдок оглянулся на меня и сказал: «А теперь позволь мне сказать тебе вот что», - в его глазах было что-то более твердое, чем железо, когда он это сказал, но эта ухмылка все еще была на его лице. Он сказал: «Чего же ты ждешь от меня? Плача? Как тот индийский парень из телерекламы «о, пожалуйста, не мусорьте, люди» недавно?»

Я попытался сказать ему, что именно я думаю об этой аналогии, но он не дал мне шанса. «Этого парня показали по телевизору, и он заплакал. Он плакал, потому что какой-то белый человек подумал: «Если белые люди увидят, как плачет бедный краснокожий, может быть, они станут лучше».- Конечно, стали."

Затем он вскочил на ноги, ткнул костлявым пальцем прямо мне в ребра и сказал: "Вот что ты можешь сделать, знаешь ли. Ты можешь стоять там и плакать, и надеяться, что люди станут лучше, или ты можешь оторвать свою задницу и сделать что-нибудь. И мне плевать, смеешься ли ты, рыдаешь или читаешь стихи, лишь бы не стоял и не скулил".

Тогда я сел, и весь огонь ушел из меня. Старый болван сделал еще один глоток огненной воды и передал мне фляжку; это был крепкий напиток, и я выпил его совсем немного. Мы немного поговорили, и оказалось, что он кое-что знает. В конце концов, я ввалился

пьяный обратно в хижину родителей. На следующее утро я встал, вышел и кое-что сделал.

Нет, малыш. Не спрашивай. Давай просто скажем, что мне это сошло с рук, и оставим все как есть.

Последние пару лет я был чертовски более активен - узмати и гордец — и мой бури-джан отчаянно чего-то боится. Но я уже кое-что сделал. Так что возвращайся и слушай истории и узнай о том, как важно делать все терпеливо и стабильно. Но помни - не все верят, что у нас есть достаточно времени, чтобы наблюдать, как растут деревья и воспитывать следующее поколение человеческих детей. Этот старик имел на это право; раньше я считал его гуралем, но теперь я думаю, что он был кем-то другим, кем-то, чьи приоритеты были немного яснее и лучше упорядочены.

Черт. Я ухожу. Попрощайся за меня с Таней, когда увидишь ее. Вот, можешь допить бутылку. Это хорошая штука, но не позволяй ей ударить тебе в голову.





Глава 3: Песнь творения

Дар медвежьего народа

Давным-давно, когда у людей не было еды, охотники племени отправились на поиски дичи. Им повезло, потому что они наткнулись на гигантского медведя, который лежал, умирая, на склоне пологого холма.

- Наша работа закончена, - сказал вождь охотников. - Нам нужно только дождаться, когда медведь умрет, и тогда мы сможем принести его тело домой, к нашим семьям. Мы будем всю зиму пировать сочным мясом, в то время как наши женщины смогут делать одежду из его шкуры и инструменты из его зубов, когтей и костей.

- Мы должны сделать больше, чем просто ждать, - ответила мудрая женщина, сопровождавшая охотников в их путешествии. - Мы должны спросить медведя, позволит ли он нам забрать его тело после того, как его дух покинет его.

Мудрая женщина опустилась на колени рядом с умирающим медведем и заглянула ему в глаза. Прежде чем она успела вознести молитву его удаляющемуся духу, медведь протянул огромную лапу и коснулся ее щеки.

- Твоя просьба будет удовлетворена прежде, чем ты ее выскажешь, - сказал медведь голосом, который казался охотникам не более чем мучительным рычанием, но который ясно звучал в сердце мудрой женщины. - Все, что ты хочешь, я сделаю для тебя, за исключением одной вещи, и в обмен на эту просьбу я дам твоему народу подарок. Ты можешь взять мою плоть в пищу, а мою шкуру - на одежду и одеяла. Ты можешь взять мои зубы и когти и сделать из них полезные и красивые вещи. Все, о чем я прошу, - это чтобы вы зарыли мои кости глубоко в землю, ибо я пришел из земли и хотел бы вернуть туда свои останки.

Глаза мудрой женщины наполнились слезами, и она кивнула головой.

- Мы сделаем, как ты просишь, о могучий медведь, - прошептала она. Медведь ответил ей кивком.

- Тогда, это подарок, который я даю вам. Каждый из вас должен съесть кусочек моего сердца и разделить мою живую кровь. Таким образом, ты всегда будешь носить в себе частицу моего духа. Твои дети унаследуют мою силу и мое терпение. Некоторые из них станут чем-то большим, объединением вашего народа и моего. С подарком от плоти моей, я утверждала, что вы – мои родичи.

Медведь закрыл глаза и умер, а охотники под руководством мудрой женщины сделали то, что он просил.

– из «Сказок Шошоны Целительницы-Медведей»

Прелюдия: Пробуждение медведя

Даже будучи ребенком, вы знали, что отличаетесь от всех окружающих вас людей. И вовсе не потому, что вы были больше других ребят в классе (хотя, возможно, так оно и было) или сильнее старших братьев и сестер. Что-то еще, казалось, дремало внутри вас, ожидая возможности вырваться из своей скорлупы…или выйти из своей пещеры. Может, вы и казались немного медлительнее своих сверстников, но далеко не тупее. Вы все тщательно продумывали, редко действовали поспешно и ничего не говорили, если заранее не обдумывали все последствия. Если вам везло, ваши учителя признавали вас прилежным учеником; если нет, вы страдали от множества исправительных занятий.

К величайшему счастью, у вас были родители, которые, казалось, понимали вашу странность. Они могли бы намекнуть здесь и там, что вы каким-то образом отличаетесь от других детей. Они поощряли вас проводить время на свежем воздухе, они водили вас на уроки первой помощи и отвечали на ваши вопросы о том, почему человеческая раса разрушает окружающую среду.

Однако, по всей вероятности, ваши родители оказались не в состоянии понять вашу “инаковость». Они

либо пытались заставить вас вести себя как все, либо, потерпев неудачу, списали вас как проблемного ребенка. Возможно, вы страдали от физического насилия со стороны родителей, которые ненавидели или боялись вас, уча вас с самых ранних дней, что, как бы вы ни старались приспособиться, вы всегда будете одиноки.

Независимо от ваших обстоятельств, вы чувствовали ответственность за заботу о тех, кто был моложе или слабее вас. Вашими детскими врагами были школьные хулиганы, жестокие родители ваших друзей — или ваши собственные — и люди, которые думали, что это правильно, и что слабый означает "легкая добыча». Иногда вы мечтали стать врачом, полицейским или психотерапевтом. Иногда вам просто хотелось поквитаться со всеми мучителями в вашем мире.

Вы чувствовали близость с растениями и природой. Если ваши родители держали сад, вы предлагали помочь ухаживать за ним. Вы вступили в отряд скаутов, но не ради компании, а ради возможности отправиться в путешествие и поход. Всякий раз, когда вы видели груды мусора вдоль шоссе или мусор, сваленный с горы, ваше сердце страдало, как будто кто-то ударил вас. Вы чувствовали шрамы от добычи ископаемых и расчистки полей так остро, как будто кто-то вырезал огромные кровоточащие раны на вашей собственной коже. И никто не понимал, почему вид мертвого опоссума посреди шоссе наполняет вас грустью и беспричинным гневом.

По мере того как вы становились старше, существо внутри вас (чем бы оно ни было) становилось сильнее. Иногда во сне вы чувствовали, как ваше тело меняется, становится все больше и чудовищнее. Вы видели видения выжженной, иссушенной земли — и просыпались в холодном поту, уверенные, что узрели предсказание будущего. В то же время ваши стремления защищать других становились все сильнее, пока не стали почти навязчивыми. Ваши родители должны были предупредить вас, чтобы вы не душили своих маленьких друзей чрезмерной защитой. Их увещевания не помогли.

Затем произошло нечто, что спровоцировало ваше первое превращение. Если вам повезло, это произошло вдали от чужих глаз. Однако, скорее всего, нет. Теперь, когда вы знаете больше о своей истинной природе и психологическом эффекте, называемом Первобытным ужасом, вы понимаете, почему никто другой, кажется, не помнит точно, что произошло. В то время, однако, вы стали существом грубых, неконтролируемых эмоций — вам было все равно, кто вас видит или что они думают об этом. Может быть, вы реагировали на что-то, что угрожало жизни одного из ваших самозваных подопечных; может быть, вы наконец-то стали свидетелем того, как отец вашего лучшего друга хлестал своего ребенка пряжкой ремня. Как бы то ни было, "существо" внутри вас вырвалось наружу и заставило вас осознать, что кем бы вы ни были, это не человек.

Если ваши родители были родичами (и знали о своей родословной), они отводили вас в сторону и пытались смягчить последствия вашего первого превращения. Они объяснили, что вы - дух медведя, облеченный в человеческую плоть, и что вы несете в себе наследие как человека, так и медведя. Затем они послали вас на поиски учителя, другого гураля, который будет вашим бури-джаном или наставником в течение первых двух лет вашей новой жизни.

Или, возможно, вы сами пережили ужас первого превращения. Вы ждали конца света - чтобы полиция (или люди в белых халатах) пришли за вами и заперли вас в сумасшедшем доме, где такие монстры, как вы, очевидно, должны были находиться. Но этого не случилось. Вместо этого вы почувствовали зов. Что-то потянуло вас прочь от дома и семьи, и это привело вас в пустыню, которую вы так любили, ведя вас через сны, видения и инстинкты к уединенному месту, где вы встретили своего учителя.

Мало-помалу, медленно, методично и иногда болезненно, все в вашей жизни начинало обретать смысл.

Становление гураля

Если вы думаете, что хотите играть в Гураля, сначала взгляните на то, чем Гурал не является. Оборотни-медведи редко вступают в бой во главе армии воинов Гайи. Из них получаются паршивые шпионы, поскольку красться в тени нелегко для этих неуклюжих гигантов. Гурали не источают чувственность, как Бастет, и не живут ради очередного великого розыгрыша, как Нувиша. Они неболтливы и не летают, как Кораксы. Почему же тогда вы решили сыграть одного из детей Медведя?

Ну, есть много причин, чтобы играть за Гуралей. Гурали настолько близки к классическому архетипу героя в Мире Тьмы, насколько это возможно. Образ сильного, заботливого защитника как раз и подводит итог тому, что представляют собой оборотни-медведи. В то время как гару разрывают мир на части в отчаянной попытке выполнить самоубийственное задание, чтобы спасти его, гурали работают за кулисами, пытаясь так же отчаянно исправить ущерб, причиненный как Вирмом, так и воинами Гайи. Однако это относительное спокойствие не делает гуралей группой неконфликтных пацифистов. Для того, чтобы защищать слабых, вы должны быть сильными, и гурали имеют возможность для этого.

У гуралей есть особый характер, который несет в себе свою собственную привлекательность. Они такие же трагические личности, как и любой гару, их предки преследуются за преступления, которых они не совершали, преследуются до полного исчезновения и добровольного изгнания. Наконец, после столетий отсутствия, они вернулись в мир, чтобы попытаться собрать его осколки. Однако шансы на то, что они добьются успеха, ничтожно малы.

Оборотни-медведи живут в другом темпе, чем многие другие перевертыши. Они ценят медленные ритмы времен года и циклы изменений, которые отмечают движение времени в пространстве. Гурали настроены на Землю, на Великую Мать всего живого. Они чувствуют земную боль под топорами очистителей и огромными машинами рудокопов. Они немного умирают с исчезновением еще одного вида растений или животных с земли. Их гнев так же велик, как гнев гару, но он не так горяч. Он тлеет, заставляя гуралей прилагать титанические усилия, чтобы сделать все лучше - даже ценой собственной жизни.

Большинство гуралей, в отличие от многих перевертышей, искренне любят людей. Они чувствуют себя ответственными за тщедушных, безволосых, использующих инструмены существ. Они помнят времена, когда люди действительно тихо ходили по земле и не были слепы к миру духов. Они видят, что люди могут предложить миру (при условии надлежащего обучения и руководства), и они плачут о том, что человечество сделало с миром. Жалость и ужас существуют в равной мере в гуралях; и выше всего этого — любовь к Матери-Земле и всем ее детям.

Все еще интересно? Хорошо.

Бродяжничество: первый год

Детеныши гуралей попадают под влияние старшего гураля, который служит им учителем, бури-джаном и компаньоном в течение первого года или двух лет после первого превращения. Молодые гурали нуждаются в руководстве при переходе от их жизни как “нормальных” людей или медведей к их новому существованию. Подобно тому, как медведица-мать заботится о своем детеныше, бури-джан берет на себя ответственность за то, чтобы его подопечный обладал знаниями, необходимыми для выживания в мире, который внезапно стал намного больше, намного сложнее и намного страшнее, чем когда-то.

Первое, чему учится юный гураль - это Танец веков. Детеныш слышит рассказы о том, как был сотворен мир, как появились гурали и как они чуть не погибли от рук своих маленьких братьев и сестер, гару.

Этот период в его жизни может быть первым, когда детеныш гураля когда-либо слышал о Гайе или гару. Если он не происходит из семьи родичей, которые решили поделиться некоторыми секретами со своим малышом-гуралем, детеныш должен полностью пересмотреть все, что, как ему казалось, он знает. Он узнает о разрушительном безумии Разрывателя узоров и навязчивом поведении Ткачихи. Он сопровождает своего бури-джана в путешествиях по сельской местности, учась на практике - и наблюдая пародию, которую заблуждающиеся или злые существа (некоторые люди, некоторые нет) сделали из мира. Ему предлагается исследовать свои собственные ограничения, наслаждаться всеми пятью формами и максимально использовать свои новообретенные способности.

Его бури-джан постепенно знакомит его с такими же, как он, уверяя, что, хотя он часто может идти отдельно от других, он никогда не бывает по-настоящему одинок. Юный гураль изучает свои первые ритуалы, читает Закон Медведицы вместе со своим бури-джаном и задает вопросы о его применении. Однажды, когда он будет готов, его бури-джан берет его в Умбру, и там детеныш узнает свои первые дары и видит мир таким, каким он был когда-то, каким он все еще может быть.

Наконец, молодой гураль посещает свой первый Осенний совет. Здесь, на ежегодном собрании старейшин гуралей, он встречает тех, кто переселяет его семью. Он участвует в официальных, частных танцах, которые он практиковал со своим наставником, и вновь переживает, с движениями его тела, историю гуралей. Наконец он возвращается домой.

Время перемен

В то время как некоторые бури-джан остаются со своими детенышами дольше года, они обычно не остаются более двух лет. Рано или поздно юному гуралю придется самому прокладывать себе дорогу в этом мире. Он может найти компаньонов, если захочет; многие молодые гурали любят путешествовать небольшими группами. Иногда он может завязать дружбу с представителями других видов перевертышей. Он даже может подружиться с одним из самых терпимых гару, но это редкий случай.

По мере взросления его приоритеты меняются. Гураль учится тому, как стать активным стражем и защитником Великой Матери и ее творения. Он начинает великое дело, которое займет у него всю жизнь, чтобы его завершить, суммируя все, чем он был, есть и станет в одном шедевре живописи, музыки, поэзии или каком-то другом акте творчества. Это творение называется делом жизни, и для многих гуралей оно является последним важным делом в мире, охваченном войной. Изучение



мистических энергий и сил Гайи займет его на некоторое время, когда снова изменит свое покровительство. Наконец, чтобы завершить цикл перемен покровительства, он учится использовать то, чему научился, чтобы интерпретировать волю Великой Матери.

В какой-то момент своей жизни он призывает другого молодого гураля. На этот раз он действует как бури-джан для детеныша, направляя пути своего птенца заботливой рукой и нескончаемым терпением. В конце концов, годы берут свое даже у самых сильных гуралей. Однажды утром он просыпается и слышит зов Медведя Смерти, мягкий настойчивый голос, который возвещает ему начало новой жизни в объятиях самой Матери-Земли. Понимая ритмы и циклы, гураль ответит на призыв, веря, что он найдет в Медведе Смерти своего бури-джан для еще одного цикла существования.

Черты

Гурали считают себя целителями и защитниками. Таким образом, их мышление отличается от мышления большинства других перевертышей. Им не хватает кипящего напряжения гару, навязчивой потребности в озорстве нувиша, ненасытного любопытства бастет и кораксов и коварства раткинов. Вместо этого они представляют собой неумолимый ритм смены времен года, медленное движение планет по небу, неуклонное шествие жизни от сеяния или яйца через созревание и смерть. В отличие от большинства других оборотней, которые являются либо плотоядными, либо пожирателями падали, гурали всеядны; они не должны полагаться на убийство своей добычи для пропитания.

Несмотря на их различия, гурали разделяют некоторые основные черты с гару. Серебро действует на них так же, как и на гару, и они восстанавливаются с одинаковой скоростью. Точно так же форма кринос гуралей вызывает Первобытный ужас, хотя и ослабленный на два уровня. Основные различия заключаются в следующем:

- У гуралей есть покровительство, но они проходят через каждый из пяти типов по мере старения. Более того, они могут переходить от одного покровительства к другому после того, как испытали все пять. Обычно они останавливаются на одном наиболее благоприятном для них.
- Ярость зависит от породы, а не от покровительства.
- Не существует метисов гуралей. В тех редких случаях, когда два гураля спариваются, зачатие не происходит или, если это происходит, ребенок умирает в утробе матери.
- Гурали используют Ярость иначе, чем гару.
- Времена года влияют на гуралей, делая их вялыми зимой; некоторые фактически впадают в спячку в течение большей части холодных месяцев года.
- Гурали получают доступ к Умбре иным способом, чем гару. Вместо того, чтобы сделать Шаг в сторону, гурали изучают относительно простой ритуал, который позволяет им временно разорвать Барьер, создавая “дыру”, через которую они могут пройти.

В общем, персонажи Гуралей следуют тем же правилам для атрибутов и способностей, что и те, которые описаны в Werewolf: The Apocalypse. В этой главе подробно описаны различия, приукрашивания и изменения этих основных правил. В тех случаях, когда информация, представленная в этой главе, вступает в противоречие с ранее опубликованными материалами о гуралях, содержание этого сборника заменяет более ранние версии.

Породы

Все гурали происходят от спаривания между гуралем и человеком или медведем, или от союза двух родичей. Поскольку гурали тщательно выбирают себе пару, следуя определенному ритуалу, который определяется временем их рождения, метисы гуралей не существуют. Оборотни-медведи верят, что отсутствие метисов представляет собой особое благословение от Гайи, которое отражает уединенный образ жизни гуралей. Метис гару, как бы его ни презирали, все же может найти поддержку и неохотное принятие от стаи. Гурали, после того как они покинут своих бури-джан, в большинстве случаев должны позаботиться о себе сами; деформированные или изначально ущербные оборотни-медведи не могут выжить сами по себе. Таким образом, даже если два родителя-оборотня игнорируют Закон Медведицы и спариваются, их союз бесплоден или же производит мертворожденного ребенка.

Хомид

В свое время гурали скрещивались с людьми и медведями в почти равном соотношении. Война Гнева изменила это, сделав почти невозможным (за исключением нескольких гуралей, которые оставались скрытыми среди изолированных племен Северной Европы и тех, кто мигрировал через сухопутный мост с Чистыми) для медведей-оборотней спариваться со своими человеческими родичами. Однако в течение последнего столетия численность хомидов гуралей несколько возросла, хотя их по-прежнему меньше, чем их собратьев-урсинов. Излишне говорить, что перевертыши, которые больше полагаются на диких существ, чем на людей для размножения, вероятно, действительно будут малы по численности. Гурали - не исключение.

Хотя это возвращение указывает на новую силу и разносторонность среди гуралей, оно не прошло без трудностей. Многие родословные умерли с концом племенной культуры, которая их приютила. Уничтожение североамериканских индейцев в 18-м и 19-м веках, например, привело к исчезновению целых семей родичей гуралей.

Многие гурали, рожденные в настоящее время от человеческих родителей (или от союзов между одним гуралем и одним человеком), вырастают в племенных обществах, живущих в отдаленных районах субарктической Европы и Азии, или же они живут в племенных резервациях (главным образом в Северной Америке). Поскольку их жизнь, как правило, отражает племенные ценности, а не ценности высокотехнологичного, напряженного современного мира, хомиды гуралей растут с большей признательностью и уважением к естественному миру. В некоторых случаях крайняя изоляция от цивилизации порождает культурное отчуждение, которое нуждается в элементарном обучении манипулированию обычными механическими устройствами или использовании компьютеров, видеомагнитофонов и других технологических чудес. Другие воспитанные людьми гурали ведут жизнь, мало отличающуюся от жизни “нормальных” людей, чувствуя себя совершенно как дома с помощью Всемирной паутины, CNN и чемпионатов по рестлингу.

Гурали пытались создать новых родичей среди людей, чтобы со временем восполнить потери. Обычно они выбирают себе в супруги тех людей, которые проявляют предрасположенность к жизни в дикой природе или работают в сообществе целителей. Из-за этого предпочтения гурали, родившиеся в течение последних двух десятилетий, часто имеют родителей, которые являются натуралистами, смотрителями парков, врачами, травниками или защитниками окружающей среды.

Начальная Ярость: 3
Начальный Гнозис: 4

Урсин

Безусловно, большинство гуралей, живущих сегодня, происходят из урсинов. До демографического взрыва, который произошел после конца Владычества, большая часть мира состояла из свободных от людей диких земель; мудрость, таким образом, диктовала, что рожденные медведями гурали могли легче выполнять свои обязанности по защите. Война Гнева заставила многих гуралей скрываться в медвежьем обличье, где они продолжали размножаться и иногда рождали настоящих сыновей и дочерей. Однако находящиеся под угрозой исчезновения медведи в современном мире угрожают уменьшением числа гуралей, рожденных медведями в дикой природе.

Сегодня урсины гуралей обычно растут в пределах охраняемых местообитаний или национальных парков. Эти особи обычно сохраняют свою форму при рождении до тех пор, пока необходимость не потребует перехода в одну из других форм, обычно как ответ на какую-то угрозу, с которой "простой" медведь не может справиться. Некоторые урсины на самом деле предпочитают оставаться в форме хомид или артрен после их первого превращения из любопытства и удивления возможностями их новых форм; эти гурали обычно развивают репутацию затворников-экспертов по дикой природе или выживальщиков.

Многие урсины проводят детство в зоопарках или других экологических местах обитания, которые привлекают большое количество посетителей-людей. Эти гурали имеют мимолетное знакомство с людьми ко времени их первого превращения (обычно требующего быстрого бегства из своих домов, часто с помощью человеческих родичей).

Урсины, в частности, питают особую неприязнь к людям (таким как браконьеры, лесорубы или спортивные охотники), которых они признают прямой угрозой существованию медведей.

Гурали, которые начинают жизнь как медведи, страдают от тех же ограничений, что и люпусы гару в отношении выбора начальных способностей.

Начальная Ярость: 4
Начальный Гнозис: 5

Натура и маска

The Werewolf Players Guide перечисляет многочисленные архетипы для использования в создании личности персонажа через концепцию натуры и маски. Некоторые из этих архетипов подходят героям Гуралей лучше, чем другие. Аутист, Исследователь, «Одинокий волк» (в данном случае медведь) и Выживший отражают уединенный образ жизни многих гуралей, в то время как Строитель, Воспитатель, Приближенный, Мученик и Провидец подчеркивают более чувственные и сострадательные аспекты медведей-оборотней. Бюрократ, Директор, Судья и традиционалистские архетипы подчеркивают структурированную направленность многих гуралей, в то время как Детеныш, Скупердяй и Галантный предлагают вариации стереотипов.

Другие архетипы не подходят большинству персонажей Гураля. Мало кто из оборотней-медведей появляется в качестве Попустителей, Извращенцев или Мятежников. Но, конечно, всегда есть исключения. Нет двух одинаковых гуралей; единственное, что вам нужно принять во внимание, это то, соответствует ли ваш выбор натуры и маски характеру вашего гураля.

Новые архетипы

● **Учитель**

Все, что вы испытали, пополнило ваш запас знаний, и вы хотите поделиться своей информацией с другими. Вы с нетерпением ждете того времени, когда сможете действовать как бури-джан для кого-то более молодого и менее мудрого, чем вы, но в то же время вы планируете практиковаться на любом, кто пересекает ваш путь. "Ты это знаешь?.." это одна из ваших любимых вступительных фраз, наряду с "позвольте мне объяснить" и "я думал, что вы никогда не спросите. Ваши спутники иногда подтрунивают над вашим педантичным подходом к жизни, но вы воспринимаете это спокойно. Когда-нибудь им понадобится узнать что-то жизненно важное, и вы будете рядом, чтобы снабдить их необходимыми знаниями.

— Вы восстанавливаете силу воли всякий раз, когда ваш ученик демонстрирует, что он усвоил урок, который вы ему преподали.

Покровительство

Гурали имеют более тесные связи с Гайей, чем с Луной, но фазы Луны оказывают свое влияние на детей Медведя точно так же. Однако, в отличие от гару, которые попадают под один благоприятный знак, определяющий их место в стае, гурали проходят все пять основных фаз Луны в течение своего земного времени. В некотором смысле реакция гуралей на воздействие Луны напоминает медленное течение земных сезонов.

В то время как покровительства гуралей приблизительно соответствует покровительствам гару, у медведей-оборотней есть разные названия для этих аспектов Луны.

Аркас – новолуние

Древние греки рассказывают историю Каллисто, жрице Артемиды, которая родила ребенка от Зевса. В наказание Гера превратила ее в медведицу. Сын Каллисто, Аркас, преследовал свою мать на вершине горы, но прежде чем он смог поймать ее, Зевс превратил его в медведя и поместил мать и детеныша на небеса. Это одна из историй, которую люди рассказывают о Большой и Малой Медведицах. Наши собственные сказки о Великой Матери Медведице и Медвежонке имеют гораздо больше смысла…

Первое превращения гураля открывает ему новый взгляд на себя и на окружающий мир. Подобно Аркасу, Медвежонку небес, новый гураль вступает в период открытий и расспросов. Аркас проявляет игривость и любознательность, которые соперничают со многими Рагабаш гару. Это «время чудес», называемое Бродяжничество, обычно длится в течение первого года или двух лет жизни гураля после превращения, заканчиваясь, когда неоперившийся детеныш переживает свою первую серьезную битву после расставания со своим бури-джаном.

Узмати – полнолуние

На языке гуралей слово Узмати означает «агрессивный защитник». Среди Мивок Узмати стал означать медведя гризли. Конечно, человеческий голос придает слову иную интонацию и, таким образом, ограничивает его значение…

Когда Аркас покидает своего бури-джан, чтобы начать свое (обычно одиночное) путешествие, он попадает под влияние Полной Луны и становится Узмати, или воином-гуралем. Хотя Узмати не ходят по лезвию бритвы безумия, как их кузены среди гару - Аруны, они чувствуют песню битвы глубоко внутри себя, и они го-

товы сражаться с любым, кто угрожает их землям или существам. Многие гурали остаются Узмати в течение нескольких лет, особенно если они живут в регионе, где им приходится постоянно сражаться с существами Вирма или другими враждебными существами. В конце концов, однако, что-то происходит, чтобы продвинуть Узмати в его следующую фазу существования. В некоторых случаях он обзаводится супругой и семьей, что требует культивирования его склонностей к воспитанию за счет агрессивных инстинктов. В других случаях гураль может просто почувствовать, что пришло время перейти на другую стадию жизни.

Коджубат – горбатая луна

Сибирские кеты использовали слово «коджубат» для обозначения понятия абсолютной истины. Свободный перевод значения этого слова – «честный, как медведь». Кеты - очень мудрые люди, раз они так глубоко постигли сущность наших хранителей.

Пройдя некоторое время по пути воина, гураль обращается за руководством к горбатой луне, приступая к периоду обучения и запоминания. Коджубат учатся соотносить опыт, полученный ими во время периодов Аркас и Узмати, с общей схемой своей жизни. Как Коджубат, гураль проводит время, изучая песни, истории и знания своего народа. Если они еще не начали работу всей своей жизни, гураль обычно делает это в начале своей фазы Коджубат. Это благоприятное событие приблизительно соответствует Галлиарду у гару. Коджубат пользуется большим уважением со стороны других оборотней-медведей, поскольку они представляют собой воплощение знаний, переданных Гайей ее самым нежным детям-перевертышам.

Кие – полумесяц

Слово народа Теви, обозначающее доктора, звучит как «Кие», что также означает «медведь». Я не буду заходить так далеко, чтобы сказать, что гурали научили безволосых всему, что они знают о целительстве, но они должны были где-то учиться…

Как только Коджубат проводит достаточно времени, впитывая знания гуралей, он принимает свой покровительство Кие и попадает под влияние Полумесяца. Во время этой фазы мистические способности гураля достигают своего пика. Большинство Кие - «старейшины» среди гуралей. Поэтому они посвящают большую часть своего времени и энергии выполнению мистических ритуалов и расширению своих знаний о дарах Гайи. Некоторые Кие становятся бури-джаном для новых Аркасов, передавая то, что они узнали в течение своей жизни в качестве Коджубат своим молодым подопечным. Хотя Кие имеют много общего с Теургами, они не вызывают такого же недоверия среди себе подобных, как видящие гару.

Риши – полумесяц

Слово в языке гуралей, обозначающее советника или миротворца, звучит как «Риши». Индусы называют семь звезд Большой Медведицы Семью Риши или Семью Медведями, и они видят в Большой Медведице символ вечно меняющегося круговорота времен года и источник природной мудрости…

Последняя фаза Луны, оказывающая свое влияние на гураля, это полумесяц. К тому времени, когда он становится Риши, гураль обычно приобретает значительный объем опыта и знаний. Часто он становится важным членом своего племени. Гурали придают большое значение возрасту, рассматривая прожитые года как свидетельство мудрости. Риши действуют как миротворцы, посредники и судьи среди гуралей. Младшие гурали оказывают им уважение и почтение, слушая их слова и прислушиваясь к их советам.

Как на самом деле работают Покровительства

В старые времена, когда гураль мог рассчитывать прожить свою жизнь в определенной последовательности, большинство детей Медведя совершали переход через пять Покровительств только один раз, достигнув почитаемого статуса Риши ближе к концу полной жизни. Из-за требований современного мира и признаков надвигающегося Апокалипсиса гурали, родившиеся в 20 веке, делают все по-другому. Возраст гураля больше не служит единственным определяющим фактором для его продвижения через Покровительства. К сожалению, многие Аркасы считают, что их Бродяжничество прервано внезапным появлением какого-то большого несчастья, такого как неожиданная смерть бури-джана или необходимость сразиться с одним из разрушительного выводка Разрывателя. Такое событие ускоряет быстрое изменение от Аркаса к Узмати задолго до того, как это изменение должно было произойти.

Точно так же Узмати может решить через короткое время, что ему нужно изучить знания гуралей и перейти от своей фазы воина к своему благоприятному состоянию Кожубат. Нет ничего необычного в том, что гураль прошел через все пять Покровительств в первое десятилетие своего существования, явление, которое редко случалось до Войны Гнева.

Кроме того, многие гурали быстро проходят через одно или два покровительства только для того, чтобы обнаружить, что следующая фаза их жизни, кажется, занимает целую вечность. Более того, после завершения одного прохождения через фазы Луны, большинство Гуралов останавливаются на одном благоприятном моменте, который кажется им особенно подходящим. Нередко, например, пожилые Гуралы возобновляют свое Бродяжничество, или “время чудес”, принимая свою фазу Аркаса и вступая за “второе детство”, в котором они участвуют в беззаботных играх и даже шалостях. Такие гурали, когда они становятся бури-джанами, используют юмор и смех, чтобы научить своих приемных детенышей. Другие гурали, особенно те, чье естественное сродство лежит в искусстве врачевания, возвращаются к своему благоприятному состоянию Кие и проводят остаток своей жизни в качестве целителей. Конечно, некоторые гурали жаждут вернуться к активной жизни Узмати, избрав путь, который приведет их к прямым столкновениям с врагами Гайи и своего народа.

Дары и Покровительства

Как только гураль попадает под определенное Покровительство, он получает право изучать дары, связанные с этой лунной фазой (с учетом ограничений его ранга). По мере того, как он продвигается от одного Покровительства к другому, его способность изучать дары расширяется, включая его новые Покровительства. Кроме того, он сохраняет способность к приобретению даров от предыдущих Покровительств. Таким образом, гурали, прошедшие все пять фаз Луны, могут выбирать дары из всех Покровительств. Таким образом, почтенный Риши может решить изучить несколько даров Аркас или Узмати, чтобы завершить свое знание благословений Гайи, даже если он уже вышел за пределы этих Покровительств. Конечно, изучение слишком большого количества даров вне своего Покровительства считается безответственным, это признак того, кто не узнал всего, что должен был узнать во время своих предыдущих лунных фаз. Нет ничего неслыханного в том, что гураль потерял Почет, застряв в прошлом.

Гнозис

Начальный Гнозис гураля зависит от его породы. Медведи-оборотни освежают свой запас Гнозиса посредством медитации или посредством Ритуала пополнения. Те гурали, которым посчастливилось иметь Умбральную Поляну в сочетании со своим Логовом (см. Достоинства и недостатки), могут обеспечить себя регулярным запасом Гнозиса.

Подобно гару, гурали используют Гнозис для активации определенных даров и фетишей или в ходе выполнения многих своих ритуалов. Серебряные предметы временно снижают шкалу Гнозиса гураля на один балл за каждый перевозимый предмет; потерянный Гнозис возвращается в течение 24 часов после того, как вредные предметы были отброшены.

Ярость и ее применение

Наблюдать за тем, как Джейкоб Древотряс вступает в бой, было все равно что наблюдать за вулканом, готовящимся взорваться. Он будет стоять и трястись всем телом, стуча зубами в твоей голове, если ты будешь стоять слишком близко. Затем он издаст громкий вопль и соберет огонь Гайи в свои массивные кулаки — или лапы, если ему случалось носить одну из своих медвежьих форм. Земля задрожит, когда он направится к бедному существу, на которое обрушится его гнев. С еще одним оглушительным ревом он отскочит назад с одной рукой и отпустит ее с такой силой, что может опрокинуть дерево. Если это не сработает, он сомкнет кулаки. Обычно этого достаточно. Потом он просто сядет на землю и смотрит на то, что сделал, сдувшись, как воздушный шарик, из которого вышел весь воздух.

- Сэди Кейт Четыре когтя

Ярость гураля равна по силе, но отличается по форме от ярости гару. Древние медвежьи культы Северной Европы отдавали дань уважения боевой ярости медведя в их слове для «тех, кто поглощен жаждой битвы» - берсеркер (или bear-serker).

Гурали используют ярость, чтобы увеличить свою силу в бою, а не скорость. Там, где гару полагаются на сверхъестественную быстроту многократных атак, гураль (особенно в Криносе) иногда может свалить противника одним ударом или злобным медвежьим захватом. Гураль может тратить ярость, чтобы увеличить свою силу вдвое, чем она есть в форме хомида. Например, персонаж гураль, чья сила в форме хомида равна 4, может потратить достаточно ярости один-к-одному, чтобы добавить к своей силе еще 4 точки, независимо от его формы.

Гураль может также использовать ярость, чтобы увеличить выносливость вдвое сравнению с его нынешней формой. Это означает, что гураль, чья форма Бьорнена имеет выносливость 4, может увеличить этот атрибут до 8 в этой форме. Гураль может также сочетать увеличение силы и выносливости, разделяя израсходованную ярость между двумя атрибутами с учетом вышеуказанных ограничений. Бонусы силы и выносливости из-за потраченной ярости длятся всего один ход.

Кроме того, гураль может приобрести дополнительные уровни здоровья, конвертируя очки ярости один-к-одному. Дополнительные уровни, однако, не исцеляют предыдущий урон. Раненый гураль, который тратит два очка ярости, чтобы добавить к своим уровням здоровья, получает два дополнительных уровня «Травма», которые он должен потерять, прежде чем его здоровье упадет до «Увечье». Ярость, потраченная на повышение уровня здоровья до получения урона, считается дополнительным уровнем «Пустяк», что позволяет гуралю полностью избежать получения урона или оставаться на одном из других уровней в течение нескольких ходов, прежде чем окончательно потерпеть поражение. Это усиление длится в течение сцены или до тех пор, пока гураль не получит достаточный уровень урона, чтобы потерять усиление.

Цена ярости

Эта универсальная полезность Ярости отражает одно из многих существенных различий между гуралями и их более импульсивными родственниками-оборотнями гару. Дети Медведя пользуются большой гибкостью в бою из-за того, как они используют ярость. Способность гуралей направлять свою ярость в разные стороны позволяет им лучше владеть тем, как они предпочитают выражать свой скрытый гнев. Даже в приступе ярости они умудряются поддерживать свою репутацию людей, совершающих обдуманные (хотя и не менее смертоносные) поступки.

С другой стороны, гурали восстанавливают Ярость относительно медленно, и они медленнее впадают в гнев, чем многие другие перевертыши. В отличие от гару, которые получают Ярость с относительной легкостью, гураль должен упорно работать над тем, чтобы рассердиться. Прямые угрозы землям или существам, находящимся под их защитой (особенно тем, кто моложе или слабее их), вызывают в них гнев Гайи. Редко резкие слова или отповеди беспокоят гураля настолько, чтобы вызвать прирост Ярости.

Гайа создала гуралей как воспитателей и защитников. Многие из детей Медведя считают гнев признаком слабости, подчинением силе, находящейся внутри них и противоречащей их целям. Другие гурали признают необходимость периодически выпускать свою Ярость, чтобы предотвратить впадение в безумия. Тем не менее, растрачивание гнева часто нарушает равновесие оборотня-медведя настолько сильно, что, как только он израсходует свой гнев, он будет отдален от общества достаточно долго, чтобы провести время в медитации и восстановить свое самообладание. Только перспектива неминуемой опасности может ускорить процесс, посредством которого гураль восстанавливает утраченную Ярость. Переживания из-за прошлых ошибок идут вразрез с темпераментом большинства гуралей, которые предпочли бы тратить свое время на работу для Гайи, чем успокаивать свое уязвленное самолюбие. Это не значит, что гурали не держат зла, просто они способны отложить его в сторону для выполнения своих обязанностей.

Бешенство

Гурали не так легко впадают в бешенство, как Гару, но в редких случаях им не удается контролировать свою звериную природу, и они поддаются неконтролируемым проявлениям ярости. Чтобы поддаться бешенству, игрок должен набрать пять или более успехов на броске ярости (сложность 8).

Гураль в бешенстве не убегает с места сражения. Вместо этого он стоит на своем и набрасывается на то, что находится ближе всего, отказываясь отступать даже перед лицом непреодолимых трудностей. «Беги» - часть фразы «Дерись или беги» - не существует для гураля. Бешенные гурали часто бросаются в атаку на своих врагов, теряя всякое чувство стратегического подхода или разумного штурма в желании рвать, рвать и рвать...

В то время как гуралю труднее впасть в Бешенство, чем его воинственным кузенам гару, ему соответственно легче преодолеть или временно подавить желание впасть в неистовство. Гураль, находящийся на грани безумия, может потратить очко силы воли, чтобы пода-



вить желание взбеситься, и он все еще может действовать осознанно, хотя он не может предпринимать никаких действий, кроме движения или речи.

Во всех других аспектах безумие гураля напоминает безумие гару, включая возможность достижения неконтролируемого состояния ярости, которое гару называют впадением в «Рабство Вирма». Такое случается очень редко, и это происходит, когда желание оборотня направить свой гнев в нужное русло расстраивается из-за его неспособности сделать это. Что-то щелкает внутри гураля, и результат оказывается не очень приятным.

Гураль должен иметь очков Ярости 6 или выше, и он должен достичь многократного провала в своем броске ярости, чтобы поддаться "безумию Вирма». Если это случится, то даже расходование силы воли не сможет удержать оборотня от нападения Пожирателя Душ или Зверя Войны.

Сила воли

Все гурали, независимо от породы, Покровительства или племени, начинают с Силой воли 6, чтобы отразить врожденное упрямство и неумолимость медведя. Гурали не так легко меняют свое мнение, как только они вынесли суждение о ком-то или о чем-то. Даже будучи детенышами, юные гурали преследуют свои цели с большой решимостью.

Исцеление

Гураьл исцеляется так же, как и гару, восстанавливая урон от тупых ран со скоростью одного уровня здоровья за ход. Раны, нанесенные серебром или огнем, вызывают непоглощаемые повреждения, которые могут быть исцелены только магическими средствами. (См. Оборотни: Апокалипсис, стр. 159, 196-199 для получения дополнительной информации о заживлении повреждений.)

Формы медведя

Гурали имеют пять форм, которые соответствуют формам гару. Оборотни-медведи меняют форму так же, как и гару, проходя через промежуточные стадии. Мгновенные изменения формы редко происходят, если только они не подпитываются сознательным расходованием ярости.

Хомид (сложность 6)

В человеческом облике гурали во всех отношениях напоминают "нормальных" людей. Хотя они, как правило, выше и мускулистее среднего человека, они не выдают свою "медвежью" природу каким-либо очевидным образом. Гурали, рожденные людьми, имеют физиотип своего этнического наследия; те, кто происходят от скандинавских родителей, обычно светловолосые и ширококостные, в то время как гурали, которые происходят от индейских родственников, как правило, имеют более темную кожу и волосы, а также более компактное, мускулистое тело. Разновидности человеческих форм, которые могут скрывать душу гураля, ограничены только генетическими возможностями. Урсины-гурали в человеческом облике, как правило, сохраняют свою общую пигментацию; поскольку цвет шерсти широко варьируется как у бурых, так и у черных медведей, урсины-гурали проявляют почти такой же диапазон во внешности хомидов, как и их родственники-люди. Тембр голоса хомидообразных гуралей часто бывает глубоким и насыщенным; они говорят осторожно и не торопят ни слова, ни мысли.

Артрен (сложность 7)

Артрен, или околочеловеческая форма гураля напоминает образ «волосатого дикаря» из популярного стереотипа. Гураль в форме Артрен растет как в размерах, так и в массе, приближаясь к верхней границе типичного для человека роста и веса. Хотя этого изменения формы недостаточно, чтобы вызвать Первобытный ужас или подозрения в "сверхъестественных" превращениях, форма Артрена успешно вызывает благоговение, запугивание или откровенный страх у противников гураля. Артрен обладают глубокими, грубоватыми голосами, которые придают их речи гортанный звук. В противном случае они могут говорить нормально.

Кринос (сложность 6)

Подобно Криносу гару, полный человеко-медвежий облик разъяренного гураля вызывает ужас в умах тех, кто его видит. От 10 до 16 футов в высоту в стоячем положении, Кринос также значительно увеличивается в массе; форма Кринос некоторых старейшин гуралей возвышается более чем на 15 футов и весит более 2000 фунтов. Лицо Кринос приобретает форму медвежьей морды. Неубирающиеся когти простираются до девяти дюймов от передних и задних лап, в то время как мех в форме Криноса становится грубым и жестким, давая дополнительную естественную броню для поглощения повреждений. В этой форме гураль может без особых усилий вырывать из земли взрослые деревья, переворачивать большие транспортные средства (например, лесовозы) и швырять гигантские камни в своих противников. Речь в форме Кринос сводится к отдельным словам.

Бьёрнен (сложность 7)

Полумедвежья форма гураля напоминает о доисторических пещерных медведях, которые бродили по земле в первые дни. Эти огромные существа выше и длиннее современных медведей. Их лапы заканчиваются удлиненными когтями, а челюсти щеголяют острыми клыками. Бьорнен склонен думать скорее как медведь, чем как человек. Их действиями руководит инстинкт, а не логика. В этой форме гурали полностью теряют способность к человеческой речи, хотя они все еще могут общаться на языке гуралей и языке медведей.

Урсус (сложность 6)

Гурали в форме Урсус напоминают обычных медведей. Рожденные хомидами гурали принимают наиболее естественную для них форму медведя; если они происходят из племени Лесных бродяг, они склонны принимать форму черного медведя. Гурали, рожденные среди инуитов Аляски, обычно принимают белого медведя в качестве модели для своей собственной формы Урсус, а европейские гурали, как правило, превращаются в массивных бурых медведей. Гурали в форме Урсус говорит на медвежьем языке и сокращенной версии речи гуралей. Хотя хомид-гураль сохраняет некоторые аспекты человеческого мышления, в Урсусе ему легче думать, как медведь.

Тотем

Медведь, могущественный Инкарна, который стоит очень близко к Гайе, имеет особые отношения с гуралями. В действительности, Медведь имеет триединое проявление. Как Великая Медведица (или Большая Медведица) он имеет много общих качеств с самой Гайей. Она олицетворяет все сострадательное, материнское, заботливое и дающее жизнь. Великая Медведица - это целительница, которая с любовью прикасается к своим детям и защищает их от зла.

Как Медведь Смерти, известный некоторым племенам как Манги, Охотник за духами, Медведь принимает мужской аспект. Манги охраняет вход в потусторонний мир мертвых, и он берет на себя ответственность за духов гуралей, которые входят в его владения на пути к воссоединению с Гайей. Манги олицетворяет гнев Медведя от боли и несправедливости, причиненных детям Великой Медведицы, его супруги. В то время как Манги является тотемом смерти для гуралей, он также является путем к возрождению, ибо только с его разрешения гураль может вернуть души убитых обратно в их тела.

Первый Детеныш (также известный как Медвежонок или Малая Медведица) завершает трио, которое составляет медвежий тотем. Точно так же, как медвежата являются одними из самых игривых существ, которые ходят (или прыгают) по поверхности Земли, Первый Детеныш представляет собой радостный дух открытия, который отмечает первые годы существования гураля после превращения. Первый детеныш напоминает гуралям, что игривость и легкомыслие часто так же важны для спасения мира, как серьезность и преданность делу. Зачем вообще спасать мир, чтобы населить его мириадами мрачных лиц?

Выбор лика Медведя

Все гурали имеют Медведя в качестве своего тотема, но большинство гуралей предпочитают один аспект Медведя другим. Нередко гураль переносит свою преданность с одного лика Медведя на другой в зависимости от обстоятельств своей жизни. Многие гурали отождествляют себя с Медвежонком сразу же после первого превращения. По мере того как они стареют и начинают цикл смены Покровительства, гурали часто обнаруживают, что их тянет либо к Большой Медведице, либо к Медведю Смерти. Узмати часто видят в Медведе Смерти символ их собственной цели в жизни - защитников, которых иногда призывают принести себя в жертву, чтобы другие могли жить. Кие откликаются на мистический аспект роли Медведя Смерти как хранителя жизни и смерти. Коджубат и Риши могут чувствовать особую близость с Большой Медведицей, которая подчеркивает силу созидания и посредничества.

Характеристики форм

Артрен	Кринос	Бьёрнен	Урсус
Сил +3	Сил +5	Сил +4	Сил +3
	Лов –1	Лов +2	
Вын +3	Вын +5	Вын +4	Вын +3
Ман –2	Ман –3	Ман –3	Ман –3
Внш –2	Внш 0		
Всп +1*	Всп –1	Всп +2*	Всп +2*
Сложность 7	Сложность 6	Сложность 7	Сложность 6

* У медведей, как правило, плохое зрение, но их другие чувства (особенно обоняние) более чем компенсируют их визуальные ограничения. Плюсы к показателям восприятия относятся в первую очередь к усиленному обонянию гуралей, и они подвержены таким факторам, как направление ветра и наличие или отсутствие отличительных запахов в непосредственной близости.

Знаки Медведя

Медведь предоставляет гуралям несколько улучшений, чтобы помочь им выполнить свою цель в плане Гайе. В интересах равновесия, однако, Медведь также причиняет некоторые соответствующие неудобства своим детям, чтобы они могли лучше оценить отдачу и отнятие жизни. (Пожалуйста, обратите внимание, что гураль получает эти черты, а не те, что даны в **Оборотнях** на стр. 261; эти силы представляют то, чему Медведь должен научить гару, готового его слушать.)

Непреклонная воля

Гурали начинают с 6 баллами силы воли, что ставит их на самый высокий уровень шкалы для большинства перевертышей. Как защитники слабых и беспомощных и как Хранители Земли, Гуралы должны быть способны проявить свою волю перед лицом тех, кто причинит вред созданиям или местам, находящимся под их опекой. Гурали получают один автоматический успех в любом броске состязания силы воли, который непосредственно включает в себя их принуждение защищать и защищать.

Это упрямство воли также делает более трудным для сверхъестественных существ, таких как вампиры или маги, влиять на разум гураля. Любой бросок, связанный с попытками доминировать или использовать магию разума на гурале, получает штраф +2 к его сложности. Гурали очень трудны для влияния призраков, чтобы обладать ими (или даже Одержимости). Таким образом, неупокоенные мертвецы также получают штраф на овладение телом или душой гураля, увеличивая сложность на 2.

В общем, гурали обнаруживают, что всякий раз, когда они участвуют в состязании воли из-за чего-то, что они считают частью своего священного долга перед Гайей, они получают поддержку от Медведя. Рассказчики могут, по своему усмотрению, отражать эту силу воли, снижая трудность для обычных бросков силы воли, сделанных персонажами-гуралями, или повышая трудность бросков противников против силы воли оборотня-медведя.

Несговорчивость

Чтобы компенсировать их сильную волю, у гуралей есть соответствующая упрямая черта, которая делает для них трудным, если не невозможным, изменить свое мнение, как только они установят курс действий. Медведи-оборотни окружают себя традициями и ритуалами, которые иногда мешают им вести дела по-новому. Всякий раз, когда кто-то выступает против решения гураля и пытается убедить его изменить свой образ мышления, гураль должен предпринять согласованные усилия, чтобы преодолеть свой собственный образ мысли, чтобы сделать это. Игрок должен набрать по крайней мере три успеха на броске силы воли (сложность 8), чтобы поверить в противоположную точку зрения или идею, независимо от того, насколько хорошо она аргументирована.

Хитрость, конечно, в том, чтобы подловить гураля прежде, чем она успеет принять решение.

Острый нюх

Медведи обладают необычайно тонким обонянием, используя свой нос для обнаружения источников пищи, брачных партнеров или присутствия чужаков на их землях. Во всех формах, кроме хомидов, гурали обладают очень чувствительными носами, которые чуют приближение врагов задолго до того, как увидят их.

Трудность бросков Восприятия, в которых запах является определяющим фактором, уменьшается на 2 для гуралей. Попытки выследить особей по запаху также легче (-1 трудность) для медведей-оборотней. Гураль может узнать людей через запах их духов, одеколона или естественных запахов тела. Кроме того, он может вынюхивать испорченную или отравленную пищу и чувствовать по запаху, является ли вода в реке безопасной для питья. Это отлично помогает узнать о начинающихся лесных пожарах, а также они зачастую могут “почуять” изменение погоды, просто понюхав воздух.

В то время как некоторые из преимуществ острого нюха могут быть переведены в игровые термины, другие аспекты обонятельных способностей гуралей должны быть воспроизведены через описания того, как вещи пахнут и какую информацию можно получить от запахов в данной области (Примечание: это “преимущество” иногда может обернуться против гураля. Чрезмерно сильные или резкие запахи могут отвлечь оборотня-медведя или скрыть более тонкие, но важные запахи).

Плохое зрение

Так же, как их обоняние превышает средний уровень, гурали страдают от плохого зрения. Они не слепы, и им не нужно носить очки. На самом деле, большинство гуралей в форме хомид имеют нормальное зрение.

Бернокт

Иногда гураль не выполняет свой долг и отказывается от осознанной ответственности ради других, сиюминутных действий. Когда это происходит добровольно, а не по принуждению, медведь-оборотень теряет одно очко силы воли, и он теряет преимущества, которые он получил от использования Непреклонной воли. Если гурал не возвращается к своей заявленной цели (например, защиту конкретного человека или области), его сила воли продолжает уменьшаться на один пункт в день (в дополнение к любым преднамеренным расходам силы воли), пока не достигнет нуля. Когда это происходит, гураль входит в состояние глубокой депрессии и отчаяния, известное как Бернокт (буквально, «Темная ночь медведя»).

Гураль, поддавшийся Бернокту, становится вялым и апатичным, одержимым чувством собственной никчемности. Если он не найдет способа избавиться от подавляющего чувства бесполезности, пораженный Бернокту гураль вскоре впадает в состояние глубокой спячки (либо через использование биоритмического контроля, либо через крайнюю форму сезонной летаргии). Пробуждение гураля, впавшего в сон, вызванного Бернокту, требует расхода постоянной точки Силы воли или дара Пробуждения. После пробуждения гураль все еще должен оправиться от Бернокта. Этот процесс требует повторного накопления силы воли либо через возвращение к своей цели, либо через посвящение себя другой, не менее важной.

Выход из Бернокта должен включать в себя ролевой отыгрыш, а не произвольные броски костей. Прогресс от отчаяния к возрожденной надежде и обновленной цели открывает возможность для создания тех напряженных моментов личной драмы, которые добавляют глубины и важности хронике.



Чего у них нет, так это зрения орла. Они также не акцентируют внимание на особенности того, что видят. Гураль, наблюдающий за полем с высоты горы, скорее всего, не увидит ничего приближающегося, но почувствует его запах. На самом деле, гураль обычно в первую очередь обнюхивает предметы, из-за чего отпадает необходимость видеть их.

Тем не менее, всякий раз, когда игрок за гураля в любой форме, кроме хомида, должен сделать бросок восприятия, основанный исключительно на зрении, сложность увеличивается на 2. Однако это не является обычным явлением, поскольку большинство существ обладают отчетливым запахом, который выполняет ту же функцию для гураля, что и зрение для других.

Контроль биоритмов

Гурали обладают способностью изменять или регулировать многие из своих внутренних биоритмов, сознательно имитируя естественные метаболические и системные процессы своего медвежьего рода. Таким образом, дети Медведя могут вносить изменения в свой метаболизм, которые позволяют им переносить и выживать в суровых условиях окружающей среды и тяжелых ситуация. Даже если они не обладают талантом контроля биоритмов (см. стр. 86), большинство гуралей могут вносить небольшие коррективы в функции своего тела, такие как повышение или понижение температуры тела на несколько градусов, чтобы справиться с внешними перепадами температуры. Урсину нужно взять хотя бы две точки в биоритмах, так как они родились медведями и имеют все рабочие части “естественного” медведя в форме Урсуса. Гурали, практикующие этот талант, приобретают больше опыта в его использовании, и они могут совершать удивительные подвиги телесного контроля.

Сезонная летаргия

Поскольку гурали имеют глубокую связь с самой землей, их тела реагируют на смену времен года способами, которые не всегда оказываются выгодными. Зимой, когда многие из их медвежьих сородичей ищут укромные места для зимней спячки, гурали испытывают психологическое желание укрыться где-нибудь в тепле и безопасности. Гурали не впадают в спячку каждую зиму; вместо этого они становятся сонными и вялыми (буквально метеозависимыми). Это сезонное замедление их естественной бдительности и энергии проявляется немногочисленными, но значительными способами. Обычно пунктуальные индивидуумы могут проспать все утро, но потому вернуться в норму. Гурали могут нормально функционировать, пока они заняты; периоды бездействия приводят к непреодолимому желанию «вздремнуть». Многие из последствий сезонной летаргии являются только ролевыми рекомендациями. Другие проявления имеют четкие эффекты в игровых терминах. Зимой игроки в Гуралей имеют на один кубик меньше для бросков инициативы, чтобы имитировать внутреннюю медлительность гуралей. Кроме того, рассказчик может точно так же накладывать штрафы (или увеличивать сложность) бросков, связанных с реакцией на засады или попытки осознания.

Способности

Персонажи Гурали обладают теми же основными способностями, что и их двоюродные братья гару, за одним исключением: немногие гурали обладают темпераментом или врожденной двуличностью, которая лежит в основе Хитрости. В то время как игрок может доказать, что его гураль обладает этой способностью, он не появляется на базовом листе характеристик. Игроки, которые хотят сделать это, все еще могут купить Хитрость как второстепенную способность.

При выборе способностей для вашего персонажа, имейте в виду качества, которые подходят для существа, чья природа сочетает в себе элементы медведя и человека. **Руководство игроков по оборотням** перечисляет многочисленные вторичные способности, которые позволяют вам адаптировать своего персонажа в соответствии с вашим представлением о том, каким он должен быть.

Таланты

За исключением замены нового таланта Контроля биоритмов, выбор талантов остается тем же, что и в базовой книге правил Оборотни: Апокалипсис. Хотя вы можете выбрать любой из доступных талантов, некоторые из них более уместны, чем другие. Особенно подходят для персонажей Гуралей Бдительность, Атлетика, Рукопашный бой, Эмпатия, Запугивание и Первобытный инстинкт. В то время как Уклонение стратегически полезно в боевых ситуациях, немногие существа, которые вырастают до размеров небольшого дерева в форме Кринос, преуспевают во внезапных уклонениях. Красноречие применимо только к гуралям, чьи концепции включают публичные выступления или навыки убеждения. Уличные порядки, хотя и не являются недоступными для оборотней-медведей, остаются второстепенными для не-городских гуралей.

Полезные Второстепенные Таланты включают в себя Инструктаж (чтобы отразить позицию гуралей как учителей) и Плавание, удобную способность для любого персонажа, который проводит много времени в условиях дикой природы.

Новый талант: Контроль биоритмов

Подобно медведям, которые являются вашими ближайшими родичами, вы обладаете способностью вносить изменения в свой метаболизм и другие функции организма. Эти изменения могут заключаться в небольших корректировках таких аспектов вашей физиологии, как температура тела (полезная при выдерживании экстремальных температур) или крупномасштабных отключениях системы, которые позволяют вам выжить в катастрофических обстоятельствах (например, оказавшись в ловушке в пещере или погребенным под снегом после схода лавины).

В то время как Урсины должны взять две точки в этом таланте, чтобы отразить их основное медвежье наследие. Рожденные людьми оборотни-медведи могут найти эту способность невероятно полезной во многих обстоятельствах. Продвинутые уровни позволяют гуралю “тонко настроить» свой метаболизм так, что почти каждая часть его тела попадает под его сознательный контроль. Практическое применение включает контроль дыхательных функций, обезболивание, фертильность и кровообращение. Этот Талант не может быть приобретен не-гуралем.

- • **Новичок:** вы можете внести незначительные коррективы в температуру тела и частоту сердечных сокращений.
- •• **Практикующий:** вы можете имитировать процесс спячки, замедляя свой метаболизм.
- ••• **Компетентен:** вы можете осуществлять феноменальный контроль над дыхательной системой и непроизвольными мышечными сокращениями.
- •••• **Эксперт:** Вы можете отключать отдельные части вашего метаболизма, оставляя другие нетронутыми.
- ••••• **Мастер:** самые известные в мире йоги не ровня вам; вы можете зайти так далеко, что остановите свое сердце и запустите его после длительного перерыва.

Владеют: урсины, специалисты по биологической обратной связи, практикующие дыхательные практики, йоги, старейшины.

Специализация: Кровеносная Система, Контроль дыхания, Голодание, Фертильность, Устойчивость к боли, Полное выключение систем

Навыки

Все навыки, перечисленные в основной книге правил для Оборотни: Апокалипсис, доступны гуралям со следующими оговорками. Урсины принимают те же ограничения, что и люпусы гару в выборе начальных навыков (то есть они не могут выбирать Вождение, Этикет или Огнестрельное оружие, кроме как через свободные очки или во время игры). Навыки, которые кажутся особенно подходящими для гуралей, включают в себя Понимание животных, Лидерство, Исполнение и Выживание. Холодное оружие, Ремонт и Скрытность, хотя и не запрещены для оборотней-медведей, менее подходят для гуралей, чем для других перевертышей.

Второстепенные навыки, которые могут добавить изюминку в репертуар гуралей, включают Гипноз и Медитацию, и то и другое связано с репутацией медведей-оборотней как целителей и советчиков.

Новый навык: Рыбалка

Вы разбираетесь во многих техниках рыбной ловли. В то время как вы не практикуете свое “искусство” для простого спорта или отдыха, вы обычно можете предоставить рыбу по требованию для целого собрания голодных гуралей. Этот навык пригодится, когда вам нужно будет жить за счет земли, а также кормить своих менее подкованных в дикой природе товарищей.

- • **Новичок:** вы знаете как рыбачить с помощью удилища и лески.
- •• **Практикующий:** вы можете добыть рыбу из свежей и соленой воды.
- ••• **Компетентен:** вы хорошо разбираетесь во многих видах ловли и можете экспертно рассуждать о них.
- •••• **Эксперт:** крилинг, траление, подледная рыбалка - вы знаете это, вы это сделали.
- ••••• **Мастер:** когда вы стоите на берегу реки, рыба бросает на вас один взгляд и сдается без боя.

Владеют: профессиональные рыбаки, пенсионеры, голодные медведи, выживальщики.

Специализация: вязка мушек, подледная рыбалка, морская вода, живая наживка.

Познания

Игроки урсины, как и игроки люпусы, могут покупать в качестве Познаний Компьютеры, Законы, Языки, Медицину, Политику и Естественные науки только за свободные очки, получать во время отыгрыша или изучать их во время простоя. Поскольку многие гурали чувствуют себя особенно близко к Земле, познания, которыми они обладают, могут отражать их желание узнать больше о живом мире. Это не означает, что некоторые гурали не могут быть корпоративными юристами или аналитиками компьютерных систем -просто такие эксцентричные медведи-оборотни, как правило, находятся в меньшинстве.

Полезные Вторичные знания включают Знание местности, Травничество, Яды и Язык жестов. Различные категории Познания, такие как Знания о гару, Знания о магах, Знания о Вирме и другие, также подходят для гуралей, у которых есть причина знать их.

Новые познания: Экология

Вы понимаете важность растительной и животной жизни для благополучия Земли. Ваше понимание сетей взаимной поддержки флоры и фауны информирует вас о ваших действиях и помогает вам определить области



мира, которые нуждаются в особом внимании. Вам нужна хотя бы одна точка в Естественных науках как предпосылка для этого познания.

- • **Студент:** вы знаете основы теории пищевой цепи.
- •• **Бакалавр:** вы могли бы преподавать курс по основам экологии в средней школе.
- ••• **Магистр:** вы понимаете принципы функционирования экологических систем, контролируемых местообитаний, биосфер и других технических аспектов окружающей среды.
- •••• **Доктор:** вы являетесь пионером в области экологических исследований и теорий.
- ••••• **Мастер:** международные авторитеты в области глобального потепления и исчезающих видов животных обращаются к вам за советом.

Владеют: экологи, экологические активисты, гурали

Специализации: глобальное потепление, исчезающие виды, управление биосферой

Детали биографии

Детали биографии устанавливают связь персонажа с окружающим миром. Начинающий гураль может приобрести любые детали биографии, перечисленные в Оборотнях: Апокалипсис, за исключением Ресурсов (см. следующее объяснение). Кроме того, Тотем не применяется к гуралям, поскольку каждый гураль чтит одну (или все) из трех форм Медведя и автоматически получает Медвежьи метки.

Некоторые из особенностей Деталей биографии могут изменяться или исчезать после того, как персонаж начинает играть; эти особенности просто обеспечивают отправную точку для гураля, помещая его в контекст более широкого общества. За исключением следующих различий, Детали биографии, описанные в книге правил Оборотни, применяется так же, как написано для персонажей Гуралей.

Родичи

В то время как родичи чрезвычайно важны для гуралей, осталось лишь несколько групп людей, которые несут в своих жилах кровь Медведя. Используйте следующую шкалу для определения количества родственников в качестве замены отношения точек к родичам, приведенного в основной книге правил.

- • 2 родича (То же самое, что и в **Оборотнях**)
- •• 4 родича
- ••• 6 родичей
- •••• 10 родичей
- ••••• 15 родичей (Настоящая орда!)

Наставник

Как и Бастет, большинство гуралей (если только они не покупают Недостаток Брошенный детеныш) начинают по крайней мере с одной точки в графе Наставник, чтобы отразить их связь с бури-джаном. Даже после того, как гураль заканчивает свое Бродяжничество и расстается со своим бури-джаном, старейшина, который наблюдал за первым годом жизни нового гураля, сохраняет постоянную (хотя часто и отдаленную) связь. Чем больше точек гураль выбирает в графе Наставник, тем более заметен бури-джан в обществе гуралей, хотя это не определяется исключительно рангом, как это происходит с гару.

Абсолютные основы: атрибуты гуралей

Девять основных атрибутов, применимых к любому персонажу, созданному для системы рассказчика, остаются неизменными для персонажей Гураля. Тем не менее, игроки должны использовать здравый смысл в определении приоритетов при создании оборотней-медведей. Физические качества обычно преобладают среди гуралей. Посмотрите правде в глаза, медведи - большие, сильные существа. Гураль с силой, ловкостью и выносливостью 2 никогда не сможет противостоять особенностям своей породы. С другой стороны, оборотни-медведи - не самые утонченные и привлекательные особи. Даже самые красивые из них бледнеют перед экзотическим очарованием большинства бастет или неудержимым очарованием нувиша. Поскольку гурали проводят большую часть своего времени вдали от общества, социальные атрибуты часто находятся не в приоритете. Существует хороший пример для придания первостепенного значения ментальным атрибутам в отношении персонажей гуралей. Медведи демонстрируют обостренные чувства (за исключением зрения) и острый ум. Хотя интеллект на самом деле не является их сильной стороной, они не глупы, как можно было бы подумать.

Новая Деталь биографии: Умбральная поляна

Гуралы не собираются в каэрнах, как большинство гару. Вместо этого большинство гуралей имеют логова в уединенных местах, предлагая им уединение для медитации и безопасное место, в котором можно впасть в спячку, когда это необходимо или целесообразно. У некоторых гуралей есть берлоги, которые выходят на Поляны в Умбре, служа «мини-каэрном» или источником Гнозиса. Размер и расположение Умбральной поляны определяет, насколько Гнозис доступен обитающему здесь гуралю. Если более одного гураля остается в пределах Поляны, чтобы восстановить Гнозис, весь доступный Гнозис должен быть разделен между теми, кто желает принять в нем участие.

В дополнение к обеспечению Гнозиса для гураля, Умбральная поляна дает оборотню-медведю мгновенный вход в Умбру без необходимости ритуала.

- • Площадь 20 х 20 футов, обеспечивающая 1 очко Гнозиса в день.
- •• Площадь 50 х 50 футов, обеспечивающая 2 очка Гнозиса в день.
- ••• Площадь 100 х 100 футов, обеспечивающая 3 очка Гнозиса в день.
- •••• Площадь 500 х 500 футов, обеспечивающая 4 очкоаГнозиса в день.
- ••••• Площадь 1000 х 1000 футов, обеспечивающая 5 очков Гнозиса в день.

Запретная Деталь биографии: Ресурсы

Поскольку большинству гуралей не хватает стяжательских и материалистических устремлений, которые приводят к накоплению больших сумм денег или имущества, начинающий гураль может не брать Предысторию Ресурсы. Однако это не означает, что гурали всю свою жизнь остаются грязными бедняками. Многие, на самом деле, достигают определенного уровня материального комфорта и финансового благосостояния, но это богатство приходит через получение игрового опыта и отыгрыша, а не как само собой разумеющееся. Ограничение ресурсов для начинающих гуралей подчеркивает не только относительное отсутствие материализма со стороны медведей-оборотней, но и тот факт, что многие гурали только недавно вышли из спячки и, таким образом, не успели накопить большие суммы капитала. Новые гурали также не имеют столько связей с деньгами или материалами, как перевертыши, которые основательно утвердились в современном мире.

Достоинства и недостатки

Руководство игроков по оборотням содержит множество Достоинств и Недостатков, которые предоставляют игрокам способы настроить своих персонажей с их собственными уникальными причудами, преимуществами и недостатками. Хотя они предназначены в основном для использования в **Оборотнях: Апокалипсис**, большинство этих дополнений могут применяться к Гуралям. Однако некоторые Достоинства и Недостатки просто не подходят концепции гуралей, и рассказчики должны тщательно подумать, прежде чем позволить игрокам выбрать эти проблемные или неприменимые особенности для оборотней-медведей.

К достоинствам и недостаткам, которых следует избегать, относятся: Менталитет стаи, Связь с Луной, Запрет на превращение, Проскользнуть по ту сторону, Знак волка или Чистый хищник. Маловероятные достоинства и недостатки включают в себя технологически ориентированные, такие как Быстрый счет, Знаток компьютеров, Опытный водитель и Знание техники. Крайне маловероятно, что гураль (как все перевертыши) будет страдать от Прикосновения порчи или окажется в роли корпоративного генерального директора (эта запретная деталь биографии Ресурсы просто не реализуема). Помимо этих нескольких примеров, не стесняйтесь использовать или изменять существующие достоинства и недостатки в свое удовольствие.

Новые достоинства и недостатки

У гуралей есть свои особые причуды, которые отличают их от других перевертышей, а также друг от друга. В то время как некоторые из следующих достоинств и недостатков могут относиться к другим оборотням, большинство относится только к детям Медведя.

Раннее созревание (Достоинство, 3 СО)

Обстоятельства, произошедшие до вашего первого превращения, заставили вас появиться с покровительством, отличным от Аркаса. Возможно, ваша трансформация произошла достаточно поздно, поразив вас после того, как вы достигли полной зрелости. Может быть, ваши ранние годы содержали так много борьбы или потрясений, что ваше изменение катапультировало вас под иное покровительство, пропустив «игривую» стадию вашего развития как гураля.

Какими бы ни были детали, ваш персонаж начинает свою жизнь оборотня как Узмати, Коджубат, Кие или Риши. Это достоинство отличается от достоинства Рипа ван Винкля, так как персонаж Гураль не является одним из недавно пробудившихся старцев, а, по сути, является новобранцем в рядах оборотней. Кроме того, персонаж должен выбрать свой начальный дар покровительства исходя из особенностей покровительства, с которым он начинает играть. (Например, начинающий Коджубат Гурал с достоинством Раннее созревание должен начать играть с даром покровительства Коджубата первого уровня, но не с дарами первого уровня, доступными Аркасу или Узмати.)

Союзник Гару (Достоинство, 3 СО)

Несмотря на долгую историю гнева и обиды, которые существуют между гуралями и гару, вы приобрели друга среди оборотней-волков. Хотя вы оба благоразумно храните эти отношения в секрете от своих соответствующих культур, вы цените проницательность, которую ваш компаньон дает вам в горячем, фанатичном рвении свирепых воинов Гайи. Ваш друг гару может быть из любого племени, даже из тех, что когда-то питали величайшую ненависть к гуралям. Вы лишь изредка видите своего спутника, и вы редко путешествуете вместе, но вы чувствуете, что даже ограниченная дружба с одним из гару может пройти долгий путь к исцелению ущерба, причиненного Войной Гнева.

Рип ван Винкль (Достоинство, 3-6 СО)

Вы проснулись от долгого сна, и теперь весь мир изменился для вас. С другой стороны, вы потеряли много воспоминаний о том, кем вы были и что вы знали. Вы знаете, что вы гураль, и вы помните некоторые из даров и обрядов, которые вы когда-то знали, но остальное потеряно в тумане времени. С другой стороны, снаружи есть странный и удивительный мир, который только и ждет, чтобы вы столкнулись с ним лицом к лицу. Это как второе детство во многих отношениях. Может быть, на этот раз вы сможете сделать все правильно (что бы это ни было).

Начало игры с этим достоинством позволяет игрокам создать персонажа-гураля с покровительством, отличным от Аркаса. Это также дает новому персонажу более широкий выбор начальных даров покровительства (хотя он все еще ограничен в количестве даров, с которыми он может начать играть).

Это достоинство требует особого разрешения от вашего рассказчика на покупку, ибо хотя ролевые возможности игры за медведя-оборотня, родившегося в 19 веке — или даже в Средние века! - очевидно, увлекательны, это может быть дополнительной проблемой для вашего рассказчика. В любом случае, обратите особое внимание на выбор способностей при создании персонажа такого типа. К примеру, почти никто из таких проснувшихся из спячки оборотней не имеет навыков работы с компьютером.

Количество очков, потраченных на покупку достоинства, определяет, каким покровительством обладает ваш начинающий гураль и какие варианты даров доступны ему.

3 очка	Ваш гураль начинает как Узмати и он может выбрать свой начальный дар покровительства либо из категорий Аркас, либо из категорий Узмати.
4 очка	Ваш гураль начинает как Коюубат и он может выбрать свой начальный дар покровительства из числа тех, что отнесен к категориям Аркас, Узмати и Коджубат.
5 очков	Ваш гураль начинает как Кие и он может выбрать свой начальный дар покровительства из тех, которые отнесены к категориям Аркас, Узмати, Кожубат или Кие.
6 очков	Ваш гураль начинает как Риши и он может выбрать свой начальный дар покровительства из любой категории.

Близость с Умброй (Достоинство, 3 СО)

В отличие от большинства гуралей, вам не нужно физически разрывать Барьер, чтобы войти в Умбру. Как и гару, вы можете сделать Шаг за грань, не полагаясь на использование ритуала. Вам нужно только сосредоточиться на отражающей поверхности, чтобы пройти через Барьер. См. руководство по Шагу за грань в **Оборотни: Апокалипсис**, стр. 175-176.

Выход за пределы

Хотя гурали не могут украсть дары у других перевертышей, некоторые гурали продемонстрировали способность использовать дары, которые обычно находятся за пределами их ранга. Этот процесс называется «выход за пределы», отчаянная попытка направить великую силу в нужное русло. Чтобы имитировать такой дар, гураль должен был видеть, как другой гураль действительно использует его. Если детеныш никогда не видел, чтобы другой медведь-оборотень пользовался Мехом Медведицы, он не может попытаться использовать этот дар, выйдя за свои пределы.

Чтобы выйти за пределы, игрок-детеныш должен потратить постоянное очко гнозиса и сделать бросок Интеллект + Загадки (сложность 9). Если он добьется хотя бы одного успеха, детеныш может попытаться использовать дар, хотя сложность любых бросков, необходимых для активации подарка, увеличивается на три. Естественно, детеныш рискует провалиться на любой стадии, а результаты провала никогда не бывают приятными. Неудивительно, что ответственные бури-джаны редко говорят детенышам, что они вообще могут делать такие вещи (не желая подгонять детенышей), но иногда детеныши готовы попробовать все, что угодно в своем отчаянии.

Манующий глупец (Недостаток, 1 СО)

Несмотря на клеймо позора, которое теперь прикреплено к танцам на публике, вы не можете не реагировать на музыку. Вам нравится ходить в клубы, танцевать кадриль, танцевать в хороводе, кейли - что угодно. Вы знаете, что другие гурали смотрят на вас свысока за то, что вы поддались этому символу жестокого обращения людей с медведями, но их осуждение не мешает вам потакать своей слабости. Сложность всех социальных бросков, сделанных для того, чтобы произвести впечатление на гураля, который знает о вашем пороке, увеличивается на единицу.

Влечение к людям (Недостаток, 2 СО)

Общество людей очаровывает вас. Вам нравится наблюдать за их выходками, слушать их разговоры и размышлять об их мотивах. В форме хомид это влечение не представляет для вас проблемы. Однако, если вы находитесь в форме Урсус или Бьёрнен, люди обычно реагируют на ваше появление среди них менее чем дружелюбным образом — и вы часто забываете перейти в хомид, чтобы пойти поговорить с ними. Этот недостаток особенно подходит для урсинов гуралей.

Без когтей (Недостаток, 3 СО)

Когти медведя (и когти вообще) служат не только оружием. Они помогают сохранять равновесие, обеспечивают прочные захваты для передвижения по неровным поверхностям и служат удобными черпаками для добывания вкусных личинок, скрытых в гниющих бревнах. По какой-то причине - об этом знает только Медведь - ваши формы Кринос, Бьёрнен и Урсус не имеют этого важного элемента анатомии, что ставит вас в крайне невыгодное положение при передвижении в дикой местности (+1 к сложности для всех связанных с движением действий) и затрудняет вас в бою, ограничивая вас ударами лап и укусами. Кроме того, вы не можете оставлять сообщения на деревьях, если не используете нож, чтобы вырезать знаки (и вам нужны руки, а не лапы чтобы сделать эту работу). Этот недостаток ближе всего подходит у гуралей к тому, что можно было бы считать уродством метиса. К счастью, в формах Хомид и Артрен у вас нормальные ногти на руках и ногах.

Брошенный детеныш (Недостаток, 4 СО)

Как и многие гурали, вы пережили свое первое превращение в одиночку. Однако, в отличие от других оборотней-медведей, ни один наставник не явился, чтобы объяснить вам хоть что-то. Вы не получили никакого мистического призыва, который повел бы вас в путешествие в поисках вашего бури-джана. Вместо этого вам пришлось смириться со странным “проклятием”, которое обрушилось на вас без всякой посторонней помощи. Может быть, это на какое-то время свело вас с ума, что привело вас в психиатрическую клинику. Может быть, вы вовсе убежали от цивилизации, стремясь скрыть свое чудовищное « я « от глаз нормальных людей. В конце концов, каким-то образом, вы вступили в контакт с гуралями, и они попытались помочь вам занять свое место.

Теперь вы знаете, кто вы и что вы такое, но это знание досталось большой ценой, и вы все еще носите психологические шрамы того времени ужаса между вашим первым превращением и нынешним состоянием.

Если вы выберете этот недостаток, вы не можете брать никаких точек в Наставнике. (Рассказчик может в конечном итоге познакомить вашего персонажа с бури-джаном, но это произойдет только во время игры.) Кроме того, вы не можете приобрести знания ритуалов, пока не начнете взаимодействовать с обществом гуралей достаточно, чтобы оправдать изучение некоторых ритуалов оборотней-медведей.

Дары

Когда мы были молоды и Она была молода, сама Гайа учила нас дарам исцеления, очищения, защиты и мистицизма. Позже Она направила нас к духам, чтобы мы могли просить их о знании, вместо того чтобы беспокоить Ее каждый раз, когда новый гураль хотел узнать дар. Когда гару появились на сцене, мы научили их правильно обращаться к духам, чтобы они могли изучить дары, которые мы уже знали. Я думаю, что зависть гару впервые началась когда они поняли, что то, чему они научились у духов, мы узнали у ног Гайи.

Как старейшие из перевертышей, гурали имеют свои собственные имена для многих даров, которые они разделяют с гару. Все гурали начинают с даром породы, даром покровительства и даром гуралей. У гуралей нет племенных даров.

Дары породы

Даже после Войны Гнева некоторые из нас остались, чтобы наблюдать, как человеческие племена растут и распространяются по всему миру. В то время как гару продолжали свое Владычество против людей, мы прятались среди них и учились у них. Мы также научили их некоторым нашим обычаям, таким как погребение мертвых и как подпитывать себя растениями и животными. Другие гурали жили рядом с нашими медвежьими сородичами, следя за тем, чтобы они не пострадали от рук охотников-людей. Дары нашей породы отдают дань нашему первородству и помогают нам существовать среди наших родичей.

Дары породы отражают связь гураля с его человеческими или медвежьими родственниками. Хотя хомид-гурал может научиться Дару Медведицы (и наоборот), он делает это так, как если бы этот дар был на один уровень выше. Так, например, хомид должен быть по меньшей мере третьего ранга, чтобы научиться Наблюдению за погодой.

Дары хомидов

Дары хомидов Гуралей относятся к общению с людьми и их творениями. В некоторых случаях эти дары наделяют гуралей способностью формировать и контролировать природный мир, как это делают люди. Духи предков обычно преподают эти дары, если не указано иное.

● **Убеждение (Первый уровень)** - как дар хомидов гару. Использование этого дара позволило многим гуралям в форме хомид выступать в качестве учителей и лидеров среди своих человеческих родичей.

● **Свет Медведицы (Первый уровень)** - этот дар позволяет гуралю притягивать свет от звезд, чтобы использовать его либо в качестве направленного маяка, либо для освещения местности. Хотя созвездия Большой и Малой Медведицы не обязательно должны быть видны на небе для действенности дара, их присутствие усиливает силу дара.

Система: гураль тянется к небу, как бы собирая свет от звезд. Успешный бросок Обаяние + Оккультизм игроком заставляет руки гураля наполниться мягким белым светом (примерно интенсивностью лунного света), который может либо осветить площадь в 100 квадратных футов, либо отбросить проникающий луч света на 100 ярдов. Если созвездия Большой Медведицы и Малой Медведицы окажутся в небе в момент использования дара, интенсивность света удваивается, как и диапазон. Этот дар действует только ночью.

● **Контроль климата (Второй уровень)** - этот дар позволяет гуралю изменять температуру в непосредственной близости от себя от 5 до 25 градусов в любом направлении, тем самым позволяя ему создать круг относительного тепла или прохлады вокруг себя, который может охватить до пяти человек. В определенных ситуациях использование этого дара может означать разницу между выживанием или смертью от переохлаждения или теплового удара.

Система: игрок бросает Манипулирование + Первобытный инстинкт. Один успех позволяет гуралю изменять температуру на пять градусов, в то время как дополнительные успехи позволяют ему либо увеличивать силу изменения температуры (с шагом в пять градусов), либо расширять область, чтобы включить дополнительных существ (еще по одному за успех).

● **Скорбный лик (Второй уровень)** - подобно дару хомидов гару Пристальный взгляд, этот дар позволяет гуралю принять выражение лица, достаточно зловещее, чтобы заставить противников отступить в стыде и подчинении, в некоторых случаях полностью покидая окрестности.

Система: игрок совершает бросок Обаяние + Эмпатия (сложность 7) и тратит очко Ярости. Один или два успеха настолько поражают цель, что она отступает на один ход за каждый успех (хотя цель может сделать бросок Силы воли [сложность 8], чтобы сопротивляться). Три успеха заставляют цель полностью покинуть этот район, возвращаясь только после ухода гураля.

● **Форма материи (Третий уровень)** - как дар хомидов гару Видоизменить объект. Гурали изначально научились этой силе у Гайи и использовали ее в качестве основы для обучения людей изготовлению инструментов (без магии, конечно). Медведи-оборотни также научили этому дару гару, которые переименовали его и объявили своим.

● **Чутье на нужду (Третий уровень)** - открывая свои чувства окружающему миру и прислушиваясь к беззвучным звукам страдания и отчаяния, гураль может сосредоточиться на часто безмолвном призыве кого-то, нуждающегося в спасении или помощи. Легенды многих народов (и некоторых перевертышей) содержат истории, в которых своевременное появление одного из медвежьего народа спасло жизнь потерявшемуся ребенку, раненому воину или попавшему в беду старцу. Гурали используют этот дар в своей роли защитника детей Гайи.

Система: гураль очищает свой разум и игрок бросает Восприятие + Эмпатия. Единственный успех позволяет ему "услышать « зов или почувствовать притяжение того, кто нуждается в помощи, пока этот человек находится в пределах мили от гураля. Дополнительные успехи увеличивают дальность ощущения на десять миль, максимум до 50 миль. Отсутствие успехов означает, что гураль не чувствует ничьих проблем, в то время как неудача посылает гураля в погоню за дикими гусями, часто приводя к ненужному столкновению с опасностью. Если никто из тех, кто нуждается в помощи гураля не находится в пределах досягаемости, дар регистрирует этот факт.

● **Мех Медведицы (Четвертый уровень)** - подобно дару хомидов гару Кокон, этот дар окружает гураля тяжелым покровом защитного меха, окрашенного как звездная ночь. Эта мерцающая броня обеспечивает гуралю защиту от огня и ядовитых газов, а также делает его чрезвычайно устойчивым к повреждениям. Большая Медведица учит этому дару.

Система: игрок тратит один пункт гнозиса. Атаки против гураля, одетого в Мех Медведицы, должны наносить урон, равный Выносливость Гураля + Ритуалы, чтобы причинить какой-либо вред. Потратив дополнительный Гнозис, медведь-оборотень может продлить продолжительность Меха Медведицы на одну сцену за каждый затраченный пункт Гнозиса. Гураль может двигаться в такой броне, но с Ловкостью 1.

● **Духовный щит (Четвертый уровень)** - в отличие от дара хомидов гару Духовная защита, которая заставляет духов чувствовать себя неловко и отступать в присутствии гару, этот дар различает дружественных (или нейтральных) и недружественных духов в своем проявлении. Начертив в воздухе над головой символ, гураль создает вокруг себя мистическую ауру, которая действует как знак "не беспокоить» для дружественных и незлобивых духов. Духи медведей могут игнорировать ауру, хотя в большинстве случаев они неохотно вторгаются к защищенным гуралям. В присутствии враждебных духов, таких как бэйны, аура становится более пугающей, активно препятствуя злым духам нападать на гураля.

Система: игрок тратит одно очко гнозиса и бросает манипуляцию + ритуалы (сложность 7). Дружественные духи в непосредственной близости от гураля видят возникающую ауру и уважают стремление гураля к уединению, сохраняя дистанцию. Враждебные духи, которые пытаются атаковать защищенного гураля, теряют один кубик из своего пула костей за каждый успех, сделанный при броске, чтобы поднять щит.

● **Бесстрашное раскрытие (Пятый уровень)** - подобно дару хомидов гару Приподнятая завеса, этот дар позволяет гуралю показать себя в форме Кринос определенному человеку, не вызывая Бреда. Это позволяет гуралю в Криносе оказывать помощь или иным образом действовать с нормальными людьми, не сводя их с ума. В большинстве случаев, как только необходимость в использовании дара проходит, гураль должен выполнить ритуал Запрета, чтобы гарантировать, что пострадавший человек не запомнит, что он видел. Это не мешает человеку переживать Бред в более поздние сроки, если он видит гураля в Криносе (или любого другого оборотня) без пользы от этого дара.

Система: игрок тратит пункт Гнозиса и бросает Обаяние + Эмпатия (сложность 6). Действие дара длится до тех пор, пока назначенный человек не покинет гураля.

● **Харизматичное присутствие (Пятый уровень)** - гураль излучает неотразимую ауру притяжения к людям. В первые дни медведи-оборотни иногда использовали этот дар, чтобы поставить себя в центр племенных медвежьих культов в Европе, Азии и Северной Америке. Таким образом, они смогли установить прочные связи между Гайей и своими человеческими родичами.

Система: игрок бросает Обаяние + Эмпатия (сложность 8). Количество успехов указывает на размер его последователей, согласно следующей таблице. Затронутые люди (которые должны быть в пределах видимости гураля, когда он использует дар) не будут предпринимать никаких враждебных действий по отношению к гуралю, если только он каким-то образом не нарушит их доверие, и они готовы слушать все, что она скажет (-3 сложности для любых социальных бросков).

Число успехов	Размер последователей
1	5 человек
2	10 человек
3	20 человек
4	50 человек
5+	100+ человек

Дары урсинов

Дары урсинов гуралей подчеркивают тесную связь с природой и, в частности, глубокое и неизменное знание самой земли. Эти дары, как правило, дополняют естественные способности медвежьей формы гуралей или же усиливают ее связи с дикой природой. Большинству из них обучают медвежьи духи, если не указано иное.

● **Обостренные чувства (Первый уровень)** - как дар люпусов Гару.

● **Голос скорби (Первый уровень)** - этот дар позволяет гуралям использовать свой голос в качестве системы раннего предупреждения, чтобы предупредить других существ (включая других оборотней-медведей) в непосредственной близости от опасности. Независимо от их вида, каждое животное слышит крик гураля, понимает его значение и действует соответственно. Звук имитирует крик детеныша гураля, попавшего в беду; поэтому другие гурали и некоторые медведи могут прийти на помощь пользователю дара, в то время как другие существа могут просто убежать от предполагаемой опасности.

Система: игрок тратит очко гнозиса и бросает Обаяние + Первобытный инстинкт. Один успех посылает крик всем существам в радиусе пяти миль. Каждый дополнительный успех расширяет диапазон действия дара еще на пять миль, максимум до 50 миль. Отсутствие успехов указывает на то, что дар потерпел неудачу, в то время как неудача посылает неподходящий сигнал существам, находящимся поблизости.

● **Рытье (Второй уровень)** - как дар метисов Гару.

● **Наблюдение за погодой (Второй уровень)** - с помощью этого дара гураль может чувствовать изме-



нения погоды и с некоторой точностью предсказывать приближение штормов или других значительных погодных явлений. Гурали не должны иметь никаких знаний о метеорологии, климатологии или других человеческих способах прогнозирования погоды.

Система: после того, как гураль проводит целый ход, глядя на небо и нюхая воздух, игрок тратит пункт Гнозиса и бросает Восприятие + Первобытный инстинкт. Один успех позволяет ему определять основные изменения погоды (например, приближение штормов или периоды засухи). Дополнительные успехи добавляют конкретные детали к предсказаниям гураля, такие как то, как скоро разразится шторм, как долго продлится засуха или направление движения торнадо. Отсутствие успеха означает, что дар не сработал; провал дает гуралю ложную информацию.

● **Притяжение избранной земли (Третий уровень)** - этот дар позволяет гуралю найти кратчайший путь к своей территории независимо от того, где он находится. Если гураль был насильственно перемещен в неизвестное место, он все еще может вернуться на знакомую территорию, следуя внутреннему компасу, который ведет его домой. Дух Земли учит этому дару.

Система: игрок тратит очко гнозиса и бросает Восприятие + Первобытный инстинкт (сложность 7). Этот дар действует как в Умбре, так и в физическом мире.

● **Укрытие Земли (Третий уровень)** - этот дар позволяет гуралям «исчезать» среди местного ландшафта, используя высокие травы, деревья или другие особенности местности в качестве маскировки. Быстрое передвижение при такой скрытности выдает присутствие и местоположение гураля, но медленное передвижение возможно без нарушения естественной маскировки.

Система: игрок бросает Ловкость + Скрытность и тратит пункт Гнозиса. Один успех обеспечивает гуралю минимальную маскировку; три или более успехов указывают на то, что гураль остается полностью скрытым местностью. Если нет приемлимого прикрытия, дар автоматически терпит неудачу (хотя гнозис не теряется). Провал означает, что гураль только думает, что он спрятался, в то время как на самом деле любой, кто ищет его, может легко найти его.

● **Разгрызание (Четвертый уровень)** - как дар люпусов Гару.

● **Сладкий рой мести (Четвертый уровень)** - гураль может вызвать рой сердитых пчел, чтобы окружить и уничтожить врага. В зависимости от местных условий на зов медведя-оборотня откликается не более дюжины или тысячи разъяренных пчел. Тип роя, который прибывает на место происшествия, зависит от местных насекомых, но может состоять из медоносных пчел, ос, шершней или любого другого вида местных пчел. Рой следует за гуралем, атакуя любого человека, на которого нацелился медведь-оборотень, вызвавший его. В зависимости от размера роя и уязвимости жертвы к укусам, пчелы могут служить отвлекающей помехой или могут вызвать смерть жертвы из-за анафилактического шока (тяжелой аллергической реакции).

Система: игрок тратит пункт гнозиса и бросает Обаяние + Понимание животных. Один успех призывает до ста пчел, в то время как дополнительные успехи увеличивают размер роя. Пять успехов могут пробудить целый рой пчел от зимнего оцепенения. Отсутствие успехов ни к чему не ведет, в то время как провал призывает пчел, но направляет их на гураля, а не на намеченную цель. Рой появляется в течение минуты после вызова.

● **Милость Медведя (Пятый уровень)** - подобно дару метисов Гару Дар тотема, эта сила исходит из отношений гураля с его тотемным духом, Медведем. Обращаясь за помощью к одному из трех аспектов Медведя, гураль может получить благосклонность своего тотема в виде некоторой соответствующей способности или помощи. Большая Медведица, например, может предоставить гуралю убежище на случай непредвиденных обстоятельств или указать путь к спасению. Манги, Медведь Смерти, может наделить гураля способностью сразить врага одним ударом. Малая Медведица может послать медвежонка к гуралю, чтобы тот провел его по незнакомым землям.

Система: игрок тратит пункт Гнозиса и бросает Обаяние + Ритуалы. Если не набралось ни одного успеха, ничего не произойдет, и гураль не сможет просить еще раз в течение одного часа. Однако, если бросок провалился, гураль оскорбил дух, о котором идет речь, и он должен совершить надлежащие акты раскаяния и покаяния, прежде чем просить снова.

● **Вызов пещерного медведя (Пятый уровень)** - подобно дару люпусов Гару Песнь великого зверя, этот дар позволяет гуралю призвать на помощь своего доисторического (и вымершего) предка, пещерного медведя. Существо приходит из духовного мира и возвращается обратно, когда его задача выполнена. Этот дар работает только в том случае, если гураль находится в уединенной дикой местности.

Система: игрок бросает Обаяние + Первобытный инстинкт и тратит пункт гнозиса. Пещерный медведь, который отвечает на зов, остается на одну сцену. Только одно такое существо может быть призвано за раз. Будучи материализованным, пещерный медведь имеет характеристики гураля Бьёрнена с максимальными показателями (Сила 9, Ловкость 3, Выносливость 9).

Дары покровительств

Эти дары представляют собой благословения Луны, данные гуралям во время их создания. Поскольку гурали, если они живут достаточно долго, проходят все покровительства по мере того, как они стареют и развиваются, в конечном итоге большинство гуралей могут научиться всем этим дарам.

Аркас

Дары, связанные с новолунием, подчеркивают любознательный и иногда игривый характер Первого детеныша, в честь которого названо покровительство. Конечно, представление медведя об “игре” не всегда подразумевает безобидное поведение.

● **Взломанная печать (Первый уровень)** - как дар рагабашей Гару.

● **Ходить как человек (первый уровень)** - этот дар позволяет Гуралю в форме урсин, Бьёрнен или Кринос изменять свои следы (уже похожие на человеческие), чтобы они точно напоминали человеческий шаг. Обладая этой способностью, гураль может создать ложный след, чтобы запутать и сбить с толку преследователей. Духи предков учат этому дару.

Система: игрок бросает ловкость + скрытность. Один успех позволяет Гуралю оставлять человеческие следы на протяжении всей сцены. Дополнительные успехи увеличивают продолжительность дара. Отсутствие успеха означает, что Гураль не может изменить свои следы.

● **Задабривание (Второй уровень)** — гураль может приобрести какой-либо предмет или часть информации, просто уговаривая собеседника. Выражение невинности с широко раскрытыми глазами обычно сопровождает активацию этого дара. Цели этого дара могут включать в себя все, от еды и одежды до средств передвижения,



секретной информации или обещаний убежища. Этому дару учат гаффлинги Малой Медведицы.

Система: игрок бросает Обаяние + Эмпатия. Один успех позволяет гуралю получить что-то незначительное (либо объект, либо часть знания) от своей цели. Дополнительные успехи повышают важность или значимость предмета или информации, выуживаемых из объекта. Отсутствие успеха означает, что дар не имеет никакого эффекта, в то время как провал злит цель, делая почти невозможным что-либо получить от него.

● **Чутье добычи (Второй уровень)** - как дар рагабашей гару.

● **Безопасный проход (Третий уровень)** - этот дар позволяет гуралю (и его попутчикам) перемещаться по земле, не оставляя никаких заметных следов своего прибывания. Он не оставляет следов и не отмечает ландшафт каким-либо образом, как и те, кто путешествует с ним. Дух Медведя учит этому дару.

Система: игрок тратит пункт Гнозиса и бросает Ловкость + Первобытный инстинкт. Единственный успех означает, что дар работает на гураля, в то время как дополнительные успехи позволяют ему расширить действие дара, чтобы охватить других людей. Дар действует одну сцену.

● **Непроторенная пустошь (третий уровень)** - как дар Красных когтей.

● **Благосклонность Малой Медведицы (четвертый уровень)** - как дар рагабашей Гару Благословение Луны.

● **Омоложение (четвертый уровень)** - когда гураль (или любое другое существо, если уж на то пошло) стареет, они склонны забывать игривость своей юности. Этот дар борется с бременем старости, телесной дряхлости, умственного переутомления или усталости от мира, наполняя своего владельца обновленной жаждой жизни. Иногда это обновление духа проявляется физически, заставляя цель чувствовать себя и казаться моложе своих реальных лет. Хотя этот дар не делает получателя в буквальном смысле слова моложе, он способствует желанию вновь пережить радости детства и часто приводит к изменению образа жизни, что продлевает иллюзию молодости и свежести. Этому дару учат гаффлинги Малой Медведицы.

Система: игрок бросает Сообразительность + Ритуалы (сложность равна Силе воли цели). Каждый успех вызывает у реципиента временное усиление одной или нескольких соответствующих характеристик, что зависит от усмотрения рассказчика. Дополнительные временные дайсы могут быть добавлены к способностям, таким как Атлетика или Первобытный инстинкт, или могут вернуть пункт потерянной силы воли субъекту дара. В других случаях эффекты дара могут проявляться через ролевой отыгрыш, когда ранее пресыщенный человек внезапно снова начинает интересоваться своим окружением. Ощущение омоложения длится от одной сцены до одной недели, по усмотрению рассказчика. Этот дар не может быть использован на молодых людях или животных; только утомленные телом или умом могут извлечь пользу от него.

● **Унижение (пятый уровень)** - нанеся словесный удар, гураль может психологически опустошить группу противников. В большинстве случаев потеря самоуважения, порожденная этим даром, заставляет жертв отступить или убежать. Даже если противникам удается устоять и сражаться, их атаки страдают от уверенности, что они потерпят неудачу. Дух Медведя учит этому дару.

Система: после того, как гураль устно наказывает свою цель (которая может состоять из пяти человек), игрок бросает Обаяние + Запугивание (сложность 8). Один успех позволяет противникам продолжать атаки на гураля, но каждое действие получает штраф в два дайса. Два или три успеха заставляют противников отступить. Четыре или более успехов означают, что жертвы бегут из этого района. Этот дар - более сильная и постоянная форма Скорбного лика, поскольку он воздействует на множество целей. Кроме того, его последствия сохраняются в течение нескольких дней, иногда оставляя жертв (если они проваливают бросок силы воли) с постоянным отвращением к гуралю, который унизил их. Этот дар действует только на чувствующих существ; он не действует на животных, духов, которые не имеют понятия о чувстве стыда или порождений Вирма.

● **Естественное состояние (Пятый уровень)** - с помощью этого дара гураль может заставить участок земли вернуться к своему «естественному» состоянию дикости. Возделанные поля отказываются от своих тщательно посаженных культур и прорастают высокими травами и полевыми цветами; хижины (и их обстановка) приходят в упадок; расчищенная земля заполняется молодыми растениями. В то время как большинство гуралей используют этот дар, чтобы исцелить землю, которая пострадала от разрушений индустриализации или эксплуатации, некоторые оборотни-медведи наслаждаются явным хаосом, вызванным "разгромом" лагеря браконьеров или дома чиновника. Дух Земли учит этому дару.

Система: игрок тратит пункт Гнозиса и бросает Манипулирование + Ремонт. Количество успехов определяет степень, в которой целевая область возвращается к своему первоначальному состоянию. Один успех вызывает только незначительные изменения в области, в то время как пять успехов могут снести небольшое здание. Пользователь этого дара может воздействовать примерно на 100 квадратных футов местности.

Узмати

Полная луна приносит с собой дары воина. Большинство даров узмати направлены на усиление боевых способностей, как наступательных, так и оборонительных. Хотя гурали не имеют такой же репутации воинственной свирепости, как гару, их таланты в бою могут оказаться огромными — особенно когда мотивированы необходимостью защитить кого-то или что-то.

● **Удар Медведя Смерти (Первый уровень)** - как дар аруна Заточенные когти. Гураль взывает к Манги, когда точит свои когти.

● **Ультиматум (Первый уровень)** - выиграв состязание воли против своего противника, гураль может поставить ультиматум, который сводит действия этого врага к выбору между двумя альтернативами. («Приди и сразись со мной, или же беги, как трус!) Этот дар позволяет медведю-оборотню диктовать правила схватки (или ее отсутствие), тем самым давая ему преимущество над своим врагом. Дух Росомахи учит этому дару.

Система: игрок должен привлечь внимание своего противника, а затем преуспеть в состязании силы воли. Если он добьется успеха, то гураль может затем представить пару вариантов своему врагу, который должен подчиниться одному или другому и не может предпринимать никаких действий, не оговоренных гуралем.

● **Сильные руки Манги (Второй уровень)** - этот дар придает дополнительную силу печально известному "Медвежьему объятию", позволяя гуралю сжимать своего противника до потери сознания или смерти. Этому дару учит гаффлинг Медведя Смерти.

Система: игрок бросает Сила + Первобытный инстинкт и тратит пункт Гнозиса, концентрируясь на привлечении



Обучение дарам покровительств

В прежние времена гурали получали дары от различных покровительств в течение всей своей жизни. У них больше нет свободного времени для этого. По всей вероятности, Апокалипсис наступит раньше, чем вновь появляющиеся гурали успеют пережить все фазы развития Луны. Эта срочность побудила многих гуралей искать знания о дарах вне их нынешнего покровительства. Поэтому гурали с некоторым трудом могут приобрести дары покровительств, обычно недоступные для них.

В игровых терминах персонаж Гураля может заплатить стоимость точки опыта за изучение дара вне своего покровительства или породы (уровень дара х 5) и приобрести дар любого уровня, доступного его рангу.

благосклонности Манги, что требует полного действия. Каждый успех добавляет один кубик к урону, нанесенному успешным маневром захвата в бою. Гураль должен израсходовать этот дополнительный урон сразу, хотя он может призвать дар перед вступлением в бой и держать его в резерве, пока ему не удастся схватить своего противника.

● **Угроза (Второй уровень)** - стоя прямо и бросая вызов, гураль увеличивает свою способность запугивать врага, заставляя его съежиться в ужасе или вообще. Дух медведя (обычно это дух гризли или бурого медведя) учит этому дару.

Система: игрок бросает Обаяние + Запугивание (сложность равна силе воли цели + 2, максимальная сложность 10). Один или два успеха заставляют противника съежиться в ужасе, в то время как три или более успеха заставляют цель развернуться и бежать. Пять успехов могут вызвать безумный страх у оборотней и вампиров (то есть сверхъестественных существ, способных поддаться безумию) или заставить человека или другое нормальное существо впасть в кому (или упасть замертво) от испуга.

● **Сломить (Третий уровень)** - этот дар наносит сокрушительный урон от медвежьих объятий на расстоянии. Эта атака может сломать кости и раздавить внутренние органы. По крайней мере, он выжимает воздух из легких жертвы, лишая ее сознания. Гаффлинги Манги учат этому дару.

Система: игрок бросает Сила + Рукопашный бой (сложность равна Ловкость жертвы + Уклонение). Атака производится как обычный удар когтем и наносит серьезный урон. Дополнительные успехи добавляют к броску гураля за урон один-к-одному. Жертва может попытаться поглотить повреждения, однако, если он получил по крайней мере три уровня повреждения здоровья после поглощения, он временно теряет сознание от того, что воздух вышел из его легких.

● **Серебряные когти (Третий уровень)** – дар как у арунов Гару.

● **Отсрочить приход Медведя Смерти (Четвертый уровень)** - этот дар позволяет гуралю или назначенному человеку выдержать огромный урон, не умирая. Хотя использование этого дара не позволяет получателю участвовать в боевых действиях или других напряженных действиях, он сохраняет цель живой достаточно долго, в большинстве случаев, чтобы обеспечить нормальное или магическое исцеление. Джагглинги на службе Манги учат этому дару.

Система: игрок тратит пункт Гнозиса и бросает Сообразительность + Оккультизм (или Медицину). Каждый успех дает цели дополнительный уровень



недееспособного здоровья, что позволяет ему выдержать обычно смертельный урон, не умирая. Гураль может использовать этот дар на себе, хотя он не может этого сделать, если он уже достиг недееспособности.

● **Сила Земли (Четвертый уровень)** - как дар Потомков Фенрира Героическая оборона.

● **Поглотить жертву (Пятый уровень)** - гураль использует свою связь с землей, заставляя землю под ногами врага раскрыться, проглатывая жертву целиком или заманивая ее в ловушку, чтобы она не могла избежать дальнейших атак. Этот дар может охватить целую группу врагов, если они находятся в непосредственной близости друг от друга. Дух Земли учит этому дару.

Система: игрок тратит пункт Гнозиса и пункт Ярости, затем бросает Сообразительность + Первобытный инстинкт (сложность 9). В случае успеха под целевым врагом (или врагами) открывается зияющая яма. Пропасть имеет приблизительно 15 футов в поперечнике и не менее 50 футов в глубину. Жертвы могут попытаться избежать ямы, бросив Ловкость + Уклонение (сложность 9). Им нужно три успеха, чтобы отскочить в сторону. Один или два успеха указывают на то, что жертва частично упала в яму. Пропасть закрывается почти сразу же после открытия, захватывая (и сокрушая) любого внутри. Даже враги, только частично попавшие в яму, получают восемь дайсов (так называемых) тупого урона, вызванного закрытием разлома, и они не могут выбраться, если не выполнят соответствующую проверку силы, чтобы сделать это. Жертва, чьи ноги пойманы (и, вероятно, раздавлены), может не предпринимать никаких действий, связанных с движением (например, бегством), в то время как захваченные руки препятствуют использованию большинства видов оружия. Те, кто полностью пойман в яме, получают 10 уровней повреждения (не дайсов!) повреждений, и оказываются похоронены заживо. Если они не увернутся или не смогут освободиться (например, с помощью дара Рытье), живые жертвы скоро задохнутся.

● **Гнев Матери Медведицы (Пятый уровень)** - гураль может вызвать раскаленный добела гнев, который наделяет его необычайной быстротой движений и действий. Этот дар позволяет гуралю совершать множество действий во время боя или выполнять их в чрезвычайных ситуациях, требующих быстрого реагирования и отчаянных мер (например, убрать товарища с пути мчащегося автомобиля или падающего дерева). Джагглинги Большой Медведицы учат этому дару.

Система: игрок тратит пункт Гнозиса и бросает Ловкость + Ритуалы (сложность 6). Каждый успех дает медведю-оборотню одно дополнительное действие. Медведь-оборотень должен выполнить все свои дополнительные действия в один и тот же ход, иначе они пропадут.

Коджубат

Дары, связанные с коджубатами гуралей, часто включают в себя какую-то форму сбора знаний или искусства, поскольку эти медведи-оборотни специализируются на сохранении традиций и историй своей породы перевертышей. Общение с творениями Гайи (как одушевленными, так и неодушевленными) позволяет коджубату получить доступ ко многим тайным историям и иным непостижимым знаниям.

● **Язык зверей (Первый уровень)** - как дар галлиардов гару.

● **Взгляд в камень (Первый уровень)** - гураль может исследовать камень или большую скалу, видя ее “насквозь”, чтобы определить ее применение, состав или потенциал. Особенно полезный для тех, кто работает с камнем (как скульпторы или строители), этот дар также

дает наблюдателю информацию, например, содержит ли камень определенные минералы или окаменелости. Дух Земли учит этому дару.

Система: гураль концентрируется на выбранном камне, в то время как игрок бросает Восприятие + Загадки (сложность 7). Единственный успех раскрывает один существенный факт о составе камня (“его поверхность содержит кристаллические вкрапления»). Дополнительные успехи дают дополнительную информацию («форма орла в полете скрывается в сердце камня»). Отсутствие успеха означает, что гураль не может определить ничего полезного о камне, в то время как провал дает совершенно ложную информацию.

● **Глаза души (Второй уровень)** - сосредоточившись на своем внутреннем видении, гураль может заглянуть за внешний фасад личности и определить истинную форму этого человека или существа. Подобно дару филодоксов гару Чутье истинной формы, этот дар позволяет гуралю видеть точную природу выбранного индивидуума. Таким образом, гураль может идентифицировать представителей других видов перевертышей, вампиров, фей, магов или людей, одержимых призраками или духами. Дух Сокола учит этому дару.

Система: игрок бросает Восприятие + Первобытный инстинкт (сложность равна силе Воли цели). Единственный успех может определить, является ли цель тем, чем она кажется. Два или более успеха необходимы, чтобы определить специфическую природу большинства целей; три успеха необходимы, чтобы сказать, является ли человек магом или служит проводником для призрака или духа.

● **Песня Терры (Второй уровень)** - прикасаясь к земле и концентрируясь на ощущениях, гураль может “услышать» что-то из недавней истории конкретного места. В зависимости от того, насколько внимательно он слушает, медведь-оборотень может обнаружить, что произошло в непосредственной близости в течение последних 24 часов (или дольше, в некоторых случаях). Использование этого дара позволяет гуралю обнаружить свидетельства значительных событий, таких как акты насилия, разговоры или прохождение существ через выбранный участок земли. Дух Земли учит этому дару.

Система: гураль помещает себя в соответствующее положение (стоя с босыми ногами в полном контакте с землей, лежа с ухом к земле или стоя на коленях с некоторым контактом кожи с землей). Когда игрок тратит пункт Гнозиса и бросает Восприятие + Первобытный инстинкт (трудность 8), гураль устанавливает связь с землей, что позволяет ему узнать об одном или нескольких событиях, имевших место в недавнем прошлом. Один успех показывает гуралю самое значительное событие за последние 24 часа. Дальнейшие успехи удлиняют период времени на восемь часов за успех (до 48 часов) или, по усмотрению рассказчика, предоставляют информацию о других событиях в том же районе. Неудача не дает никакой информации, в то время как провал дает ложный отчет о том, что произошло на месте.

● **Ментальное зрение (Третий уровень)** - этот дар позволяет гуралю читать поверхностные мысли отдельного существа, обладающего интеллектом большим, чем у животного. Гураль не может прощупывать разум объекта или раскрывать знания, которые объект желает скрыть. Химерлинги учита этому дару.

Система: игрок тратит очко гнозиса и бросает Сообразительность + Эмпатия (сложность равна Силе воли субъекта). Каждый успех дает гуралю доступ к одной “идее”, находящейся на поверхности в сознании цели. Отсутствие успеха означает, что медведь-оборотень не может читать мысли своей цели, в то время как провал дает гуралю ложное трактование. Этот дар действует





как на сверхъестественных существ, так и на людей, хотя вампиры, маги, подменыши и представители других видов перевертышей могут сопротивляться попыткам гураля читать их мысли, затрачивая силу воли.

● **Разум к разуму (Третий уровень)** - подобно дару галлиардов Гару Ментальная речь, этот дар отличается тем, что он не требует сновидческого состояния для эффекта. Гураль просто делает мысленный призыв к тем людям, с которыми он желает вступить в контакт, и, если они желают, устанавливает связь с их разумом. Дух Муравья учит этому дару.

Система: игрок бросает Манипулирование + Исполнение (сложность равна Силе воли цели) и тратит пункт Силы воли на каждого человека, с которым он хочет связаться. Если индивидуум хочет сопротивляться этой форме ментального общения, он должен потратить пункт Силы воли. Гураль и все те, кто участвует в соединении умов, могут общаться друг с другом, как если бы они говорили вслух. Индивидуумы внутри звена могут выполнять другие действия, но они терпят однократное наказание за действия, для выполнения которых требуется концентрация. Каждый человек должен находиться в пределах прямой видимости, чтобы поддерживать связь. Эффект длится до тех пор, пока гураль не разорвет связь или все члены цепи не покинут зону видимости.

● **Пляска теней (Четвертый уровень)** – как дар галлиардов Гару.

● **Чтение мыслей (Четвертый уровень)** - более навязчивый, чем дар Ментальное зрение, этот дар позволяет гуралю обнаружить скрытую информацию в сознании цели. Вера многих племен в то, что медведи обладают способностью читать мысли, могла возникнуть в результате наблюдения или переживания использования этого дара. Дух Змеи учит этому дару.

Система: игрок тратит очко гнозиса и бросает сообразительность + эмпатию (сложность равна силе воли субъекта). За каждый успех гураль может обнаружить одну мысль, которая лежит глубже поверхностного сознания его цели, даже если субъект намеренно пытается подавить эту мысль. Использование дара на сверхъестественных существах требует пункта Силы воли, а также пункт Гнозиса.

● **Терапия отвращения (Пятый уровень)** - гураль использует этот дар, чтобы реабилитировать преступников или заставить тех, кто причиняет большой вред, прекратить совершать определенные действия. По сути, медведь-оборотень подключается к эмоциям человека и связывает одну или несколько из них с мыслью о совершении запретного поступка. Например, у поджигателя мысли о поджоге могут быть связаны с неконтролируемой грустью. До тех пор, пока он хотя бы подумывает о том, чтобы что-то сжечь, он становится беспомощным из-за мучительных рыданий и необъяснимого чувства потери. Такая связь, однажды установленная, длится год и один день.

Система: игрок тратит пункт Гнозиса и бросает Сообразительность + Эмпатия (сложность равна Силе воли субъекта). Если гураль использует этот дар на других сверхъестественных существах, он должен потратить на это пункт силы воли.

● **Пророческое видение (Пятый уровень)** - хранители знаний гуралей считают этот дар самым ранним предупреждением о Войне Гнева, хотя многие медведи-оборотни игнорировали или неверно истолковывали знамения, почерпнутые из его использования. Войдя в глубокий транс, гураль может направить свой ум за пределы барьеров времени и увидеть проблеск того, что готовит ему будущее. Слова, а также видения приходят к медведю-оборотню, предвещая или предупреждая его о вещах, которые еще не произошли. К сожалению, эти образы, хотя и яркие

и часто драматичные, требуют интерпретации. Многие из тех, кто пользуется этим даром, не понимают того, что они видели и слышали. Гурали считают, что тревожные образы и фразы, которые, кажется, проникают в современное использование этого дара, предвещают надвигающийся Апокалипсис. Феникс учит этому дару.

Система: гураль принимает медитативное состояние, в то время как его игрок бросает Восприятие + Загадки (сложность 9). Игрок может потратить Гнозис, чтобы снизить сложность из расчета снижение сложности на один за пункт Гнозиса. Почти сразу же медведь-оборотень начинает воспринимать слова и образы, многие из которых искажены или чрезвычайно загадочны. Рассказчик не должен делать эти «видения» будущего невозможными для понимания, но он должен попытаться бросить вызов игроку, оставив открытыми многие пути интерпретации. Отсутствие успеха означает, что видение или послание из будущего не приходит к гуралю, в то время как неудача дает медведю-оборотню ложное видение или предупреждение.

Кие

Гуралы в покровительстве Кие уделяют особое внимание вопросам исцеления и духовного мира. Во многих отношениях они служат управителями тел и душ созданий Гайи.

● **Диагноз (Первый уровень)** - изучая человека, гураль может определить общее состояние здоровья, часто позволяя идентифицировать любые недуги или болезни, присутствующие в организме человека. Дух Медведя учит этому дару.

Система: гураль концентрируется на своей цели, и игрок бросает Восприятие + Медицина (сложность 7). Один успех позволяет оценить общее состояние здоровья объекта, в то время как дополнительные успехи позволяют сосредоточиться на конкретных заболеваниях, таких как заболевания легких, желудка, вирусы и хронические проблемы. Отсутствие успеха означает, что гураль не может ничего определить, в то время как провал дает ложный диагноз (который может оказаться опасным для цели).

● **Речь духов (Первый уровень)** - как дар теургов Гару.

● **Обновление (Второй уровень)** - в бою победителю обычно удается добиться победы, пережив проигравшего. Раны ослабляют бойца, делая его более уязвимым для дальнейших повреждений и возможной смерти. Этот дар позволяет гуралю выполнить эквивалент «полевой медицины», временно смягчая урон союзнику (или самому себе). Хотя раны не заживают навсегда благодаря этому дару, получатель может игнорировать любые повреждения, давая ему второе дыхание, которое часто означает разницу между победой (и выживанием) и поражением (или смертью). Дух медведя учит этому дару.

Система: гураль, использующий этот дар, должен находиться в пределах досягаемости от своей цели. Потратив очко гнозиса, делая бросок сообразительности + медицину (сложность 6 для себя и 7 для другого существа) и касаясь своей цели, гураль может временно “исцелить” столько уровней урона (непоглощаемого или нет), сколько у него есть успехов. Этот эффект сохраняется на протяжении всей боевой сцены. Урон, нанесенный после использования дара, накапливается как обычно. После этого ущерб, который был отложен, возвращается в размере одного уровня за ход, если он не исцелен даром или медицинской помощью.

● **Чутье сверхъестественного (Второй уровень)** - как дар люпусов.

● **Экзорцизм (Третий уровень)** - как дар теургов.

● **Имена духов (Третий уровень)** - как дар люпусов Гару.

● **Духовное исцеление (Четвертый уровень)** - гурали не только служат целителями Гайи в физическом мире, они также обладают способностью восстанавливать повреждения, нанесенные умбральным духам. Этот дар позволяет гуралю в Умбре восполнять энергию «раненого» духа. Дух Медведя учит этому дару.

Система: гураль должен находиться в Умбре, чтобы активировать этот дар, который требует броска Обаяние + Оккультизм (сложность равна силе воли духа). Если бросок пройдет успешно, гураль может передать духу временную точку своего собственного гнозиса, которую он преобразует в пять точек энергии. Гураль может тратить столько гнозиса, сколько он считает необходимым и может себе позволить. Использование этого дара обычно оставляет духа в долгу перед гуралем, позволяя медведю-оборотню взывать к духу о помощи в будущем.

● **Форма духа (Четвертый уровень)** - гураль может принимать облик и форму существа, родившегося в Умбре, появляясь перед другими духами как один из их собственного вида. Таким образом, медведь-оборотень может путешествовать в тех частях Умбры, которые в противном случае могут оказаться неблагоприятными или враждебными. Дух Койота учит этому дару.

Система: гураль должен войти в Умбру, чтобы использовать этот дар. Как только гураль пересекает Вуаль, игрок бросает Внешность + Загадки (сложность 7) и тратит пункт Гнозиса. Затем тело гураля принимает вид умбрального существа, обычно какого-либо джагглинга. В частях умбры, контролируемых Вивер, гураль может принимать форму Узорного Паука. Единичный успех позволяет дару проявить себя в полной мере, в то время как отсутствие успехов означает, что гураль не может изменить свою внешность. Провал означает, что гураль принимает форму духа, чье присутствие привлекает множество враждебных духов. Дар остается в силе до тех пор, пока гураль не покинет Умбру.

● **Восстановление рассудка (Пятый уровень)** - этот дар позволяет гуралю полностью восстановить разум человека, который пережил сильную психическую травму или был намеренно сведен с ума врагом. В отличие от дара гуралей Успокоение лихорадочного ума, этот дар не влияет на хронические психические состояния или постоянные формы безумия; он просто приводит травмированный ум в его прежнее состояние. Джагглинги Большой Медведицы учат этому дару.

Система: игрок бросает сообразительность + эмпатию и тратит очко гнозиса. Необходим всего один успех, чтобы вывести пациента из состояния паники или вызванного травмой безумия. Последствия этого дара постоянны, если только не происходит что-то еще, что снова разрушает разум субъекта. Этот дар не может излечить некоторые постоянные расстройства (такие как уродство метиса или безумие Малкавиана), хотя с пятью успехами гураль может вылечить Харано.

● **Облик Небесного Медведя (Пятый уровень)** - тело гураля сияет светом Большой Медведицы, очерчивая его форму семью точками света, которые соответствуют семи звездам Большой Медведицы. Используя заимствованную у нее силу, гураль может совершать дополнительные действия исцеления или защиты, в зависимости от обстоятельств. Джагглинги Большой Медведицы учат этому дару.

Система: игрок тратит пункт Гнозиса и бросает Сообразительность + Ритуалы, чтобы принять образ Небесного Медведя. Он может использовать полученную таким образом силу (и полученный звездный облик), по-

зволяющую сотворить до семи действий, чтобы залечить раны (даже непоглощаемый урон), добавить временные уровни здоровья или обеспечить себе эквивалент бронежилета. Каждое такое действие заставляет одну из семи точек света «мигать», сигнализируя об истечении срока действия дара. Эффекты, однако, длятся до тех пор, пока не будут потеряны из-за нанесения ущерба.

Риши

Естественно, дары риши отражают мудрость возраста и способность правильно решать возникающие ситуации. Они позволяют риши сохранять мир среди себе подобных, смертных и других перевертышей.

● **Подружиться (Первый уровень)** - с помощью этого дара гураль может изменить эмоции потенциально враждебного индивидуума таким образом, что цель реагирует на медведя-оборотня более дружелюбно. Этому дару учат гаффлинги Малой Медведицы.

Система: гураль принимает миролюбивую позу, и игрок бросает Обаяние + Эмпатия. Один успех ослабляет враждебность, изменяя ее на осторожный нейтралитет. Дополнительные успехи улучшают расположение объекта к гуралю. Отсутствие успехов указывает на отсутствие изменений в первоначальном эмоциональном состоянии объекта, в то время как провал увеличивает враждебность объекта.

● **Истина Гайи (Первый уровень)** - как дар филодоксов Гару.

● **Принуждение к истине (Второй уровень)** - используя силу своего присутствия, гураль может заставить свою цель говорить только истину, как она ее понимает. Дух-Сокол учит этому дару.

Система: игрок тратит пункт гнозиса и бросает сообразительность + эмпатию (сложность равна силе воли цели). Цель должна воздерживаться от лжи в течение одной минуты за каждый достигнутый успех. Неудача означает, что дар не имеет никакого эффекта, в то время как провал создает иллюзию действия дара.

● **Присутствие Великого Медведя (Второй уровень)** - подобно дару филодоксов гару Царь зверей, этот дар позволяет гуралю влиять на других медведей (по одному за раз), чтобы они следовали его командам и охотно помогали ему. Дух Медведя учит этому дару.

Система: цель должна находиться в непосредственной близости от гураля (100 футов). Игрок бросает Обаяние + Понимание животных по сложности, которая варьируется в зависимости от характера отношений гураля с медведем (см. диаграмму). Этот дар не призывает медведей; цель должна быть уже здесь.

Отношение	Сложность
Кровная родня	3
Родня	4
Питомец	6
Странный медведь	8
Злой или враждебный медведь	10

● **Пути Гобелена (Третий уровень)** - этот дар позволяет гуралю понять, как части головоломки или тайны сочетаются друг с другом, и он может пролить некоторый свет на то, как событие вписывается в прошлое, настоящее или, возможно, будущее гураля. Духи Вивер учат этому дару.

Система: игрок бросает Сообразительность + Загадки (сложность 8). Каждый успех дает гуралю важный факт о проблеме, стоящей перед ним. Рассказчик должен представлять эти факты скорее как намеки, чем как прямые утверждения, но не должен делать их настолько загадочными, чтобы быть неразборчивыми.



• **Пробуждение (Третий уровень)** - гураль может пробудить большинство существ от неестественной спячки или сверхъестественного сна с помощью этого дара. Прикоснувшись к выбранной особи, медведь-оборотень может пробудить вампира от торпора или вывести гураля из вызванного берноктом сна. Иногда этот дар может пробудить существо, подвергшееся Обряду долгого сна. Дух Лисы учит этому дару.

Система: игрок бросает Сообразительность + Ритуалы (сложность силы воли цели) и тратит пункт Гнозиса. Чтобы преодолеть последствия Обряда долгого сна, гураль должен также использовать силу воли. Получатели этого дара не всегда ценят его использование, и они могут реагировать соответствующим образом.

• **Даровать благословение Медведя (Четвертый уровень)** - гураль может вызвать благосклонность Большой Медведицы на человека по своему выбору, предоставив этому человеку или существу какой-то ощутимый бонус или удачу. Джагглинги Большой Медведицы учат этому дару.

Система: игрок бросает Сообразительность + Оккультизм и тратит очко гнозиса, описывая специфическую природу благословения, которое он хочет даровать. Это благо может принимать форму автоматического успеха в каком-либо действии, или же оно может проявляться как временное дополнение к одному из атрибутов цели (например, дополнительное увеличение силы или интеллекта). Если гураль хочет сделать благословение постоянным, он должен пожертвовать точкой постоянного гнозиса, чтобы сделать это.

• **Подавить гнев толпы (Четвертый уровень)** - говоря спокойно и обдуманно, гураль может рассеять гнев толпы, разогнать толпу линчевателей или остановить бунт до его начала. Духи Вивер учат этому дару.

Система: игрок бросает Обаяние + Лидерство (сложность равна самой высокой силе воли среди членов группы) и противостоит разъяренной толпе (которая может насчитывать до 50 человек). Каждый успех вызывает понижение враждебности на одну ступень (то есть враждебные толпы становятся недовольными, недовольные толпы становятся нейтральными, а нейтральные группы стремятся к дружелюбию). Если гураль получает более трех успехов, он может еще больше манипулировать толпой, чтобы заставить их принять свои собственные убеждения или идеи вместо тех, которые вызвали первоначальный гнев.

• **Клятва Великого Медведя (Пятый уровень)** - аналогично дару филодоксов гару Гиас, этот дар позволяет гуралю давать клятву, которая является обязательной для отдельного человека или группы людей. В то время как условия клятвы не могут заставить получателя действовать таким образом, который вреден для него самого, обязательные слова могут требовать почти всего, что находится в пределах физических или умственных возможностей жертвы. Джагглинги Большой Медведицы учат этому дару.

Система: игрок бросает Манипулирование + Лидерство (сложность равна Силе воли цели) и тратит пункт Гнозиса. Если гураль хочет воздействовать на группу, сложность броска определяется членом группы с наибольшей силой воли. Если жертва нарушает условия клятвы, она начинает терять силу воли со скоростью одного очка в день. Если ее сила воли достигает нуля, она начинает терять какую-то иную черту или атрибут. Этот процесс продолжается до тех пор, пока жертва не умрет, не выполнит первоначальную клятву или не обратится к гуралю с просьбой освободить ее от клятвы.

• **Слова обреченности (Пятый уровень)** - этот дар позволяет Гуралу проклинать человека (или союзную группу людей численностью до пяти человек), наказывая их за какие-либо серьезные проступки. Некоторые медведи-оборотни верят, что племенное безумие Серебряных Клыков возникло из-за проклятия, наложенного на них за участие в Войне Гнева. Гурали, использующие этот дар, проходят тонкую грань между служением Гайе и превращением в орудие Разрывателя, поскольку произнесение проклятия на человека или группу часто негативно отражается на гурале, затрагивая его дух тьмой. Духи Червя учат этому дару.

Система: после того, как гураль излагает условия проклятия, игрок бросает Сообразительность + Оккультизм (сложность 9) и жертвует точкой постоянного гнозиса, чтобы закрепить эффект. Используемые слова должны конкретно описывать условия наказания наряду со средствами снятия или избежания проклятия ("ты и твои потомки никогда не познаете чистого счастья, пока не вернете то, что украли у моего народа."). Если природа проклятия особенно вредна, пагубна или имеет далеко идущие последствия, рассказчик может потребовать, чтобы персонаж гураль отказался от двух или даже трех точек постоянного гнозиса вместо одной.

Дары гуралей

Эти дары, преподанные гуралям Гайей и тремя аспектами Медведя, отражают особое место, которое оборотни-медведи занимают как стражи, защитники, воспитатели и целители. Если не указано иное, медвежьи духи или духи-слуги Манги, Малой Медведицы и Большой Медведицы обучают этим дарам.

• **Рыбак (Первый уровень)** - призывая этот дар и погружая свою руку (или лапу) в реку, ручей или другой водоем, где можно найти рыбу, гураль может гарантировать себе питательный обед. Используя этот дар, гураль ловит рыбу, достаточно большую, чтобы утолить голод. Если гураль злоупотребляет этим даром (особенно если он возвращается в одно и то же место снова и снова), неодобрение Гайи жадности или лени проявляется в неспособности раздобыть еду. В то время как два или более гуралч могут получить рыбу из одного места с помощью этого дара, отдельный гураль не может поймать более одной рыбы с помощью Рыбака, если он не перемещается по крайней мере на полмили вверх или вниз по течению от первоначального места рыбалки.

Система: до тех пор, пока он пытается приобрести одну рыбу, гуралю не нужно тратить гнозис или делать бросок, чтобы этот дар подействовал. Если гураль желает больше одной рыбы и прилагает усилия, чтобы переместиться в другое место, игрок может бросить ловкость + атлетику, чтобы увидеть, благословит ли Гайа гураля дополнительной рыбой. Успех означает, что гураль получает еще одну большую, вкусную рыбу. Отсутствие успехов не дает дополнительной рыбы, в то время как провал означает, что Гайа недовольна гуралем, который должен затем дать соответствующую компенсацию, прежде чем пытаться использовать дар снова. До тех пор, пока гураль не искупит неудавшуюся попытку призвать этот дар, в будущем его использование автоматически терпит неудачу.

• **Исцеляющий язык (Первый уровень)** - как дар теургов Гару Ласка матери. Большая Медведица научила этому дару гуралей, которые передали его Гару, которые знают его под другим именем.

• **Игнорирование ран (Первый уровень)** - как дар филодоксов Гару Сопротивление боли. Этот дар приходит к гуралю от Манги, Медведя Смерти. Гурали, в свою очередь, научили Гару этому дару по их просьбе, который волки переименовали и называли своей собственностью.

• **Чутье Разрывателя (Первый уровень)** — как дар у метисов Гару Чутье Вирма.



● **Бдительность стража (Первый уровень)** - использование этого дара позволяет гуралю стать бдительным к присутствию угроз или враждебных сил или отдельных лиц в его подконтрольных землях. Дар проявляется в сознании гуралч как чувство беспокойства и дискомфорта. В отличие от достоинства Чувство опасности, которое всегда "включено", этот дар требует сознательного усилия, чтобы активировать его. Как смертельные, так и сверхъестественные опасности вызывают эффекты этой силы, что делает невозможным для гуралч определить точный тип угрозы. Духи Ворона учат этому дару.

Система: чтобы использовать этот дар, гураль должен бросить Восприятие + Бдительность и потратить точку гнозиса. Эффекты дара длятся в течение одной сцены за каждый успех в броске. Отсутствие успехов означает, что дар не функционирует. Провал производит ложное чувство тревоги, которое может отправить медведя-оборотня в погоню ложной целью.

● **Изобилие природы (Первый уровень)** - этот дар позволяет гуралю найти достаточное количество пищи, целебных трав или другой полезной растительности, чтобы накормить или ухаживать за отдельным существом, нуждающимся в его заботе. Независимо от времени года, можно найти достаточное количество необходимых растений или трав, даже если они скрыты под глубокими снегами или растут только в обычно недоступных местах.

Система: чтобы активировать этот дар, игрок бросает Восприятие + Первобытный инстинкт (сложность 7). Одного успеха достаточно, чтобы привести гураля к пище или целебным травам, но не к тому и другому. Если гураль стремится найти как растительные средства, так и сьедобные растения, необходимо, по крайней мере, два успеха (по одному для каждого класса растений, которые ищут). Отсутствие успехов означает, что гураль не может найти подходящих растений в непосредственной близости от активации дара, в то время как провал приводит гураля к несъедобным или даже токсичным растениям (усмотрение рассказчика).

● **Очищение Медведя (Первый уровень)** - как дар Фианна Сопротивление ядам.

● **Спокойствие (Второй уровень)** - как дар Детей Гайи.

● **Аспект гризли (Второй уровень)** - используя этот дар, гураль приобретает поистине пугающую ауру, увеличивая свой рост, массу и облик в целом. Если гураль использует этот дар, находясь в полной форме кринос, эффект будет ужасающим. Гурали часто прибегают к этому дару, чтобы обескуражить противника перед битвой; в некоторых случаях эффект настолько травматичен, что враг бежит, не вступая в бой. Помимо усиления ужасающего внешнего вида гураля, этот дар также позволяет пользователю испускать феромоны, которые вызывают паническую реакцию среди травоядных и вызывает страх даже у самых прожорливых хищников. Провоцируя врага на бегство, гуралю часто удается избежать столкновения с противником лицом к лицу. Этот дар полезен в тех случаях, когда враги - не существа Вирма, а просто заблудшие или мелкие враги. Дар особенно эффективен против охотников и браконьеров.

Система: чтобы активировать этот дар, игрок бросает Обаяние + Запугивание (сложность равна силе воли цели). Один успех заставляет существо колебаться, зачастую переосмысливая свое намерение напасть на гураля. Три или более успеха полностью разбивают жертву, посылая ее в безудержное бегство, чтобы спастись от ужаса, внезапно проявившегося в ее присутствии. Отсутствие успехов означает, что гураль не может вызвать должный устрашающий эффект, в то время как провал приводит к немедленной атаке разъяренной (и часто паникующей) цели. Использование этого дара в форме кринос иногда приводило к внезапной смерти людей от сердечной недостаточности.

● **Сотрясание деревьев (Второй уровень)** - этот дар позволяет гуралю добывать достаточное количество пищи для одного или нескольких индивидуумов, просто хватая ствол дерева и стряхивая желуди и другие съедобные плоды дерева на землю, где они могут быть собраны и съедены. Дерево не должно быть плодоносящим, чтобы давать пищу, и оно не должно быть «в своем сезоне».

Система: игрок бросает Сила + Ритуалы (сложность 7) и тратит пункт Гнозиса. Один успех дает достаточно пищи, чтобы прокормить одного человека. Еще больше успехов увеличивают объём урожая.

● **Выживание медведя (Третий уровень)** - как дар Безмолвных странников Адаптация.

● **Сны бури-джана (Третий уровень)** - этот дар позволяет гуралю посылать серию духовных призывов или сновидений известному детенышу, которого он выбрал как наставник. Сны и видения, вызванные таким образом, действуют как призыв и дают указания молодому гуралю, ведя его (если он прислушивается к ним) к бури-джану.

Система: игрок тратит пункт Гнозиса и бросает Сообразительность + Оккультизм (сложность равна расстоянию, которое его сны должны пройти согласно таблице). Дополнительные пункты гнозиса могут усилить силу и убедительность снов или видений. Гураль обычно использует этот дар по крайней мере один раз в три дня до прибытия выбранного детеныша. Можно посылать сны без четкой цели на случай, если детеныш-гураль «где-то там" ждет какого-то наставления; в этом случае сложность увеличивается вдвое, максимум до 10.

Расстояние между Бури-Джан и щенком	Сложность
Меньше мили	4
До 10 миль	5
До 100 миль	6
До 250 миль	7
До 500 миль	8
До 1000 миль	9
Более 1000 миль	10

● **Успокоение лихорадочного разума (Третий уровень)** - с этим даром гураль может помочь жертвам эмоциональной или духовной травмы. Таким образом, гураль может лечить жертв, чьи умы расщепились на несколько личностей, избавлять шизофреников от их бредовых идей и исцелять травмированных или униженных людей. Независимо от того, страдает ли пациент от физиологически обусловленных психических заболеваний или от проблем, связанных со стрессом или травмой, использование этого дара может временно устранить или ослабить последствия многих распространенных расстройств. Повторное использование этого дара на одном и том же индивидууме и расходование силы воли в течение длительного периода времени позволяет гуралю навсегда устранить расстройство.

Система: за каждый успех в броске Восприятие + Медицина (сложность 7) гураль может подавить безумие своей цели, эмоциональное смятение или расстройство в течение одной сцены. Накопив 20 успехов в течение длительного периода времени (без каких-либо промежуточных неудач или провалов), гураль может добиться успеха в постоянном устранении расстройства или психического заболевания. Отсутствие успехов означает, что гураль не сумел использовать дар, чтобы умиротворить или успокоить своего пациента, в то время как провал наносит целенаправленное расстройство или травму самому гуралю до тех пор, пока рассказчик не посчитает необходимым преодолеть его. Гураль не может применить этот дар к себе. Хотя гураль иногда может произ-



водить чудесные исцеления психических заболеваний с помощью этого дара, если не устранена первопричина проблемы, расстройство или травма могут повториться.

● **Маскировка жертвы (Четвертый уровень)** - с помощью этого дара гураль может использовать доступную местность для создания безопасного убежища для людей или существ, преследуемых охотниками. Кустарник густеет, кусты сбиваются в непроходимые заросли, а трава скрывает следы или же сглаживает их таким образом, что получается ложный след. Обонятельные стимулы усиливают действие этого дара, вводя в заблуждение тех существ, которые охотятся по запаху. Хотя этот дар длится недолго, обычно он длится достаточно долго, чтобы жертва могла ускользнуть от преследователей. Гураль может маскировать до 12 человек или крупных млекопитающих размером с человека (или до двух раз больше мелких существ) с этим даром.

Система: игрок бросает Манипулирование + Скрытность (сложность равна Восприятие + Бдительность охотника) и тратит очко гнозиса, чтобы реализовать этот дар. Единственный успех необходим для того, чтобы дар возымел свое действие. Дополнительные успехи приводят к большей продолжительности и более качественному ложному следу. Отсутствие успехов указывает на то, что попытка обеспечить надежное укрытие терпит неудачу, в то время как провал привлекает охотника к гуралю, используя дар, а также к тем, кто находится под его защитой.

● **Дыхание Гайи (пятый уровень)** - только самые мудрые и старейшие гурали могут узнать этот могущественный дар, который остается их самым тщательно охраняемым секретом. Используя этот дар, гураль может вернуть ушедшую душу мертвого оборотня, вернув его к жизни. В древние времена гурали вознаграждали тех из них, кто жертвовал собой ради других, либо чтобы обеспечить пищей своих сородичей, либо кто отдал свою жизнь, защищая других. Не существует ни одного известного случая, чтобы этот дар был дарован не-гуралям, и Дыхание Гайи никогда не использовалось на гурале, который был мертв более нескольких часов.

Система: игрок должен потратить очко постоянного гнозиса и силы воли, а затем бросить Обаяние + Оккультизм (сложность 6 плюс количество часов, прошедших с момента смерти, не превышающее в общей сложности 10), чтобы заманить ушедшего духа обратно в его мертвое тело, наполняя его дыханием жизни. Только один успех вызывает обратно дух, но оставляет тело в недееспособном (как будто с непоглощаемыми повреждениями) состоянии, если не лечить его магическим исцелением. Дополнительные успехи восстанавливают потерянные уровни здоровья на индивидуальной основе. Недостающие части тела не восстанавливаются с помощью этого дара, хотя другие дары могут быть использованы для восстановления потерянных конечностей или глаз. Отсутствие успехов означает, что Гурал не может вернуть дух в тело. Провал призывает в тело злого духа (обычно какого-нибудь бэйна). Только одна попытка может быть сделана на одно существо за все время. Вообще.

● **Призыв Прадеда (Шестой уровень)** - во время великой нужды или чрезвычайной ситуации этот мощный и редко используемый дар позволяет Прадеду (или старейшине) посылать призыв всем гуралям, призывая их на свою сторону, чтобы он мог сообщить им о причине вызова. Призыв настолько силен, что может пробудить даже гураля, который лежит в спячке. Гуралю не нужно отвечать на зов, а некоторые, по сути, отказываются или игнорируют зов старейшины. Большинство гуралей, однако, собирают вместе целебные средства, оружие и пищу, а затем отправляются туда, где их ждет Прадедушка. Это дар, который привел к массовому пробуждению многих гуралей, когда был освобожден Пожиратель бурь.

Система: игрок жертвует тремя точками гнозиса и одной точкой ярости. Никакого броска не требуется.

Обряды

Церемонии и обряды играют важную роль в жизни гуралей. Медведи-оборотни породили множество обрядов, которые теперь практикуются гару, особенно касающихся очищения и исцеления. По мере того как гурали стареют, они становятся все более озабоченными обрядами, проводя большую часть своего времени, выполняя старые обряды и даже создавая новые. Рассказчики могут модифицировать любой из обрядов гару для использования с персонажами гуралей, хотя наиболее типичные обряды будут напоминать обряды Гармонии или Смерти, а также Мистические и Сезонные обряды.

Поскольку гурали склонны проводить в одиночестве большую часть своей жизни, многие из их обрядов требуют присутствия только одного оборотня-медведя, чтобы выполнить их. Другие обряды включают взаимодействие между двумя гуралями, в то время как некоторые требуют группового участия (или же черпают дополнительную силу из числа присутствующих оборотней-медведей).

Многие обряды не требуют бросков для выполнения; другие требуют броска Обаяние + Ритуалы, если иное не указано в описании самого ритуала.

Обряды приветствия и прощания

Первый уровень

Эти простые обряды подразумевают формальное признание присутствия другого гураля. Основной обряд, используемый, когда один гураль встречается с другим, включает использование языка тела и жестов, которые вызывают взаимное уважение. Вариации основного обряда позволяют встречаться группам гуралей, приветствовать оборотня-медведя более высокого или более низкого ранга, входить или покидать территорию другого гураля и другие виды встреч.

Система: нет необходимости в броске, если гурали, участвующие в ритуале, невраждебны друг к другу. Если же это не так, то гураль, который хочет сохранить дружескую атмосферу на собрании, бросает харизму + ритуалы (сложность равна силе воли цели), чтобы гарантировать, что ритуал преуспеет в предотвращении неприятностей.

Обряд разрыва Барьера

Первый уровень

Гурали имеют такие тесные связи с самой Землей, что вход в Умбру для них требует особого обряда. В отличие от гару, которые могут просто шагнуть за Грань, гурали должны физически прорвать дыру в Барьере, прежде чем они смогут выйти за пределы физического мира. Чтобы совершить этот трюк, гураль превращается в бьорнена, создает разрыв в Умбре и шагает через него. Разрыв немедленно запечатывается за гуралем. Это действие вызывает Первобытный ужас у нормальных людей, которые случайно натыкаются на гураля в процессе прохождения между мирами.

Система: игрок тратит пункт Гнозиса и бросает Обаяние + Ритуалы против сложности местного Барьера. Время, которое требуется, чтобы открыть разрыв в ней и пройти через него, зависит от количества успехов, полученных в броске. Один успех означает, что гуралю требуется пять

минут, чтобы войти в Умбру. Два успеха сокращают время до 30 секунд, в то время как три или более успеха указывают на почти мгновенный разрыв и пересечение. Отсутствие успеха означает, что гуралю не удается разорвать ткань Завесы, и он не может сделать еще одну попытку, пока не пройдет час. Провал оставит гураля на полпути между двумя мирами. Близость гураля к Земле делает возвращение из Умбры простым процессом, не требующим броска.

Обряды Меняющейся Луны

Второй уровень

Эти обряды отмечают переход гураля от одного покровительства к другому. Субъект обряда сначала подвергается ритуальному очищению, включающему дневной пост и церемониальное омовение. В конце своего очищения он сжигает предмет, символизирующий его старое покровительство (например, детскую игрушку для аркаса или деревянное копье для узмати). Затем он украшает себя одеждой и краской для лица, подходящей к его новому покровительству. Наконец, он предстает перед другими участниками ритуала и официально объявляет свое имя и новое покровительство. Другие гурали приветствуют его в ответ, используя его новое имя и новый титул покровительства. Празднование обычно следует за формальной частью обряда.

Система: никакого броска не требуется, но все необходимые шаги должны быть выполнены, чтобы обряд "увенчался успехом".

Обряд Исцеляющих ветров

Второй уровень

Гуралы используют этот обряд, чтобы очистить землю от ядовитых веществ, будь то газы, жидкости (например, химические разливы) или вирусы и биологические агенты, находящиеся в воздухе. Чтобы провести этот ритуал, гураль входит в Умбру (используя Разрыв Барьера), затем вызывает и связывает духа Чинука. Затем гураль посылает этот дух в то место, которое нуждается в очищении. Очищающий холод Чинука очищает землю, воду и воздух, а также животных и растительность, избавляя их от токсинов. Присутствие духа приводит к тому, что температура в окрестностях падает до 10 градусов, что длится не более 24 часов и не наносит существенного ущерба местной флоре и фауне.

Этот обряд является излюбленным среди Ледяных охотников, которые регулярно собираются в группы, чтобы призвать духов Чинуков и отправить их к другим гуралям, чьи земли нуждаются в очищении.

Система: гураль входит в Умбру и бросает Манипулирование + Ритуалы, чтобы найти и вызвать духа Чинука. (Вы можете использовать рекомендации, описанные в **Axis Mundi: Книга духов** для умилостивления духов и предложения им награды, чтобы добиться сотрудничества с духом Чинука). Сложность броска зависит от уровня загрязнения в целевом регионе. Например, для сильно отравленного участка может потребоваться сложность 8 или выше (максимум 10 для участков с ядерными отходами или сильными химическими токсинами). Отсутствие успехов означает, что обряд просто не работает, в то время как провал указывает на то, что выполнение обряда вызвало гнев духа Чинука.

Обряд речного предзнаменования

Второй уровень

Гурали используют этот обряд как средство предсказания будущего. Гураль, совершающий обряд, выхватывает рыбу когтем из ручья, вспарывает ей брюхо и читает предзнаменования, содержащиеся внутри. Информация, полученная из этого ритуала, обычно относится к гуралю, который читает предзнаменования и имеет отношение к ближайшему будущему.

Система: после ловли рыбы (которая должна быть выполнена без использования дара Рыба-скрипка), гураль бросает Интеллект + Загадки (сложность 8). Число успехов определяет, насколько ясны и понятны предзнаменования.

Обряд истинной случки

Второй уровень

Этот обряд позволяет гуралю найти подходящую пару среди своих родичей. Только гурали, достигшие совершеннолетия (то есть уже не считающиеся аркасами), могут научиться этому обряду, так как оборотни-медведи не верят в случайные акты продолжения рода. Чтобы совершить обряд, гураль делает маленький мешочек, в который помещает каплю своей крови и отрезанные волосы. Он носит этот мешочек на шее в течение трех дней и ночей, после чего наделенный силой мешочек действует как маяк, направляя гураля в направлении родичей, подходящих для спаривания. (Конечно, гурали должны естественно ухаживать за выбранными родичами).

Система: гураль выполняет действия, описанные выше, затем игрок тратит очко гнозиса и бросает Обаяние + Эмпатия (сложность 7). Одного успеха достаточно, чтобы обеспечить надлежащее функционирование обряда; дополнительные успехи указывают на то, что гураль нашел несколько подходящих родичей.

Обряд нахождения древнего тайника

Третий уровень

Этот обряд позволяет гуралю, совершающему его, найти скрытые места древних сокровищ своего народа. Прежде чем уйти во время Войны Гнева, гурали спрятали многие из своих сокровищ и секретов глубоко под землей. Они связали могущественных духов, чтобы охранять некоторые из этих драгоценных предметов; другие сокровища покоятся под защитой старейшин гуралей, которые лежат в глубокой спячке.

Выполняя этот обряд, гураль (или группа гуралей) получает представление о местоположении скрытого тайника. С каждым совершением ритуала знание гураля о том, где найти искомое сокровище, становится все более точным. В конце концов, обряд приводит гураля к нужному месту и открывает ворота или проход к тайнику. (Если древний тайник находится в Умбре, гураль должен разорвать Барьер, чтобы получить к нему доступ.) Как только гураль получает доступ к тайнику, он обычно должен открыть секрет взлома сложных замков, которые защищают конкретное сокровище от злоумышленников. Форма этого обряда состоит из сложного и медленного танца, содержащего движения и шаги, которые имитируют действия поисковой группы.

Система: игрок бросает сообразительность + загадки (сложность 8 или 9, в зависимости от того, насколько хорошо скрыт клад). Каждый успех дает гуралю ощущение того, куда идти, чтобы найти нужный объект. Гураль должен накопить в общей сложности семь успехов, чтобы попасть в тайник. Это обычно требует нескольких повторений ритуала, чтобы собрать достаточно успехов. Неудача просто означает, что ритуал должен быть выполнен снова, и что гураль пришел к временной загвоздке в "путешествии" к тайнику. Провал посылает гураля в совершенно неправильном направлении.

Обряд Чистой земли

Третий уровень

Гурали используют этот обряд для очищения определенной области от загрязнений, болезней, разрушений, вызванных стихийными бедствиями или заражением Вирма, восстанавливая нарушенную связь между Гайей и поврежденной или зараженной землей. Чтобы совершить этот обряд, гураль смешивает свою кровь с горстью земли, которая нуждается в очищении. Он использует эту смесь из крови и земли, чтобы описать линию по периметру обозначенной области. Гураль может очистить такое большое пространство, какое хочет, но он платит за это своей собственной кровью, принимая ущерб пропорционально количеству крови, которую он проливает, чтобы сделать достаточно смеси, чтобы очертить область. (Одна квадратная миля может быть очищена за каждый предполагаемый уровень повреждения). Группа гуралей может решить выполнить этот обряд вместе, чтобы очистить очень большие участки земли.

Ритуальные танцы и молитвы об исцелении (произносимые на языке гуралей) сопровождают рисование линии, чтобы помочь сосредоточить силу Гайи для успешного завершения ритуала.

Система: игроки всех гуралей, участвующих в обряде, делают бросок выносливость + ритуалы (сложность 8). Каждый гураль должен добиться хотя бы одного успеха, чтобы обряд удался.

Обряд запрета

Четвертый уровень

Гурали используют этот ритуал, чтобы предотвратить распространение секретов, которые, если они станут известны, могут причинить вред их народу или их родичам. Обряд действует как психическое сдерживание, блокируя цель ритуала от передачи определенного секрета любым способом. Гурали часто используют этот обряд на людях, которые либо видели, как гурали меняют форму, либо на тех, кого гурали привели в свои логова для магического исцеления. Обряд запрещает субъекту говорить, писать или иным образом передавать свои знания кому бы то ни было. Однако он не удаляет информацию из сознания индивида, если только не используется принуждение, чтобы заставить этого человека преодолеть запрет. В этом случае сила обряда такова, что он фактически удаляет информацию из сознания индивидуума (своего рода мистический механизм самоуничтожения).

Некоторые гурали охотно проходят обряд запрета, если они намереваются провести длительное время в компании людей или не-гуралей (особенно гару). Это гарантирует, что гураль не сможет непреднамеренно выдать какие-либо секреты.

В старые времена, когда гурали выступали в роли учителей и распространителей информации для других перевертышей, обряд запрета не был необходим. Однако со времен Войны Гнева мало кто из гуралей отправлялся в мир, не совершив над собой этого обряда.

Сам обряд требует, чтобы гураль, исполняющий его, произносил гипнотическую песнь, указывая природу информации, которую должен защищать запрет. Успокаивающие звуки песнопения убаюкивают цель до состояния почти дремоты, от которого она пробуждается освеженной и неизменной, за исключением внутреннего запрета.

Система: игрок, устанавливающий запрет, должен бросить Манипулирование + Ритуалы против сложности, равной силе воли субъекта + 3 (если субъект сопротивляется обряду) или против сложности 6 (если субъект сотрудничает с введением запрета). Этот обряд эффективен на всех, включая гару и других перевертышей, вампиров, магов и обычных людей.

Обряд освобожденного духа

Четвертый уровень

Этот опасный обряд позволяет гуралю (или группе гуралей) разорвать связь между бэйном и фомором, возвращая измученное существо в его первоначальное, незапятнанное состояние. Из-за присущей опасности для руководителя обряда большинство гуралей крайне неохотно его выполняют. В тех случаях, когда любовник, компаньон или друг претерпел ужасное превращение в одного из фоморов, этот ритуал предоставляет единственную возможность спасти этого человека. Фомор обычно приходит на этот обряд неохотно, как пленник гураля, который хочет его спасти. Обряд совершается в Умбре, где отчетливо виден бэйн, поселившийся в фоморе. Используя кинжал, посвященный Гайе, гураль, совершающий ритуал, рисует мистический узор в воздухе над связанным телом фомора. Это действие разрывает связь, которая связывает бэйна с человеческой формой.

Система: гураль и плененный фомор должны войти в Умбру, чтобы совершить обряд. Игрок должен пожертвовать постоянной точкой гнозиса и сделать бросок силы воли (сложность 9). Всего один успех необходим для того, чтобы ритуал сработал, но гураль не может тратить силу воли на достижение автоматического успеха. Если обряд проваливается, и фомор, и гураль, выполняющие обряд, умирают мгновенно. Неудача приводит к смерти фомора и переносу проклятия в тело гурала, который выполнил ритуал.

Обряд долгого сна

Пятый уровень

При выполнении обряда гураль может поместить человека в состояние анабиоза, мало чем отличающееся от естественной способности медведя впадать в спячку. Находясь в этом состоянии, субъект не стареет; телесные функции останавливаются; дыхание падает до абсолютного минимума. Этот обряд позволяет поддерживать недееспособных людей в течение неопределенного периода времени, сохраняя их живыми, чтобы они могли быть исцелены (естественно или магически) в более поздний срок. Гурали использовали этот обряд, чтобы спасти жизни других перевертышей (включая гару), а также людей, которые получили массивные телесные травмы и не могут получить неотложной помощи. Использование этого обряда на вампире приводит существо в торпор.

Система: гураль устанавливает условия, определяющие продолжительность сна объекта, обычно выражаемые такими словами, как “не просыпайся до затмения Луны” или “встань, когда Земля совершит пять оборотов вокруг Солнца». Гураль бросает Сообразительность + Ритуалы (сложность равна силе воли цели). Количество успехов определяет фактическую продолжительность обряда. Три успеха или более указывают на то, что обряд длится в соответствии с условиями, указанными в описании. Один или два успеха означают, что цель может не спать в течение всего периода времени, указанного в обряде. Гураль приносит в жертву постоянную точку гнозиса, чтобы закрепить ритуал.

Обряд борьбы с Медведем Смерти

Пятый уровень

Всякий раз, когда гураль хочет попытаться вернуть ушедшую душу в ее тело, когда индивидуум был мертв дольше, чем период времени, обозначенный даром Дыхания Гайи, он может использовать этот опасный ритуал, чтобы вырвать дух из земель мертвых и вернуть его в мир живых. Гураль сначала использует обряд разрыва Барьера, чтобы войти в Умбру, где он призывает Манги, Медведя Смерти, совершая соответствующие акты приношения к Инкарне, прежде чем побороться за душу умершего.

Затем гураль вступает в умбральный бой с Медведем Смерти. Если гураль победит Манги в битве, он сможет войти в царство Медведя Смерти и вернуть потерянный дух, вернув его обратно в тело. Если гуралю не удается победить Медведя Смерти, обряд проваливается, и гураль изгоняется из Умбры. Если гураль умирает во время битвы, Медведь Смерти иногда требует дух гураля вместо духа усопшего, что позволяет ему вернуться в свое тело, как если бы обряд удался.

Высокая потенциальная стоимость этого обряда делает его тем, что гурали используют его очень редко, и то только на других гуралях.

Система: войдя в Умбру и вызвав Медведя Смерти, гураль затем бросает вызов тотемному духу на ритуальный бой, используя правила умбрального боя, изложенные в книге **Оборотни: Апокалипсис**. Обряд автоматически терпит неудачу, если используется от имени человека, который попадает под ограничение по времени или не отвечает на использование Дыхания Гайи. Этот обряд не дает “второго шанса” вернуть гураля к жизни. Вместо этого он предоставляет альтернативу для оборотня-медведя, который был мертв слишком долго, чтобы Дыхание Гайи было эффективным. Как и в случае с Дыханием Гайи, только одна попытка может быть сделана на любое отдельное существо.

Характеристика Медведя Смерти определяется рассказчиком, но он должен обладать, по крайней мере, Яростью 10, Гнозисом 10, Силой воли 10 и Мощью 100.

Почет

Гурали признают и уважают определенные качества среди себе подобных, награждая славой тех, кто доказывает, что они заслужили почести своими делами. Подобно гару, гурали почитают Честь и Мудрость, но там, где волки вознаграждают славные деяния, медведи предпочитают почитать акты сострадания и заботы. Поэтому гурали признают Помощь, а не Славу, как свою третью категорию Почета.

Начинающие гурали начинают с тремя точками Почета, которые присуждаются им их бури-джаном в знак того, что они пережили свое Первое Изменение и нашли своего учителя. Таким образом, персонажи гуралей начинают с первого ранга. Брошенные детеныши должны получить свой Почет, когда они наконец встретятся с гуралем, который согласится действовать как их бури-джан. До тех пор, пока это не произойдет, брошенный детеныш остается без ранга.



Честь

Гурали получают Честь благодаря своей преданности кодексу Медведя и уважительному отношению к другим. Медведи-оборотни придают большое значение традициям и формальностям, и те гурали, которые стойко сохраняют пути, данные им Гайей и Большой Медведицей, получают одобрение своих сверстников. Гурали также получают честь за то, что помогают своим родичам в трудную минуту, бескорыстно действуя на благо племени и отказываясь поддаваться мелочным чувствам мести или ненависти. Таким образом, медведь-оборотень, активно стремящийся исправить раскол между гуралями и гару, получает много чести за свою попытку - независимо от его успеха.

Заповеди Чести:

- Хорошо помни старые обычаи.
- Уважай тех, кто учит и кто учится у тебя.
- Почитай созданий Гайи и относись к ним соответственно.

Помощь

Гурали признают свое место в качестве воспитателей Гайи, награждая их Почетом за исцеление и очищение. Гурали, которые регулярно оказывают помощь тем, кто в ней нуждается, или те, кто спасает жизни, получают уважение и восхищение от своих собратьев-оборотней. Помощь также включает в себя такие усилия, как помощь в сохранении исчезающих видов, восстановление осквернённых или поврежденных земель и обеспечение исцеления в разгар боевых действий. Многие гурали считают помощь наиболее ценным и значимым видом известности.

Заветы Помощи:

- Помощь никогда не пропадает даром, даже когда она не нужна.
- Каждый нуждается в каком-то исцелении.
- Сострадание - это само по себе награда. Не жди благодарности.

Мудрость

Гурали ценят самопознание так же высоко, как и знание своего места в мире. Те гурали, которые посвящают себя изучению преданий и легенд или пытаются понять свою двойственную природу, заслужили признание своих сверстников. Открытие древних реликвий или забытых историй, получение озарений о грядущем Апокалипсисе и создание новых обрядов (или восстановление утраченных) приводят к восхищению сверстников гуралей.

Секреты Мудрости:

- Всегда есть чему поучиться.
- Трудности дают повод для самопознания.
- Даже твои враги могут научить тебя чему-то.

Обретение и потеря Почета

Гурали получают Почет, совершая действия, которые подпадают под три категории, признанные оборотнями-медведями. Потеря Почета, соответственно, происходит от совершения действий, которые идут вразрез с вероучениями Чести, Мудрости или Помощи. В то время как небольшая ошибка в Чести или Мудрости может быть упущена, неспособность исцелить достойного человека или очистить землю от скверны, когда это возможно, неизменно приводит к публичной потере известности.

Ранг

Гурали не так привязаны к статусу, как гару, но они признают мудрость и опыт своих старейшин. По мере того как гураль стареет, он не только переходит от одного покровительства к другому, он также обычно поднимается в ранге среди своих сверстников. Повышение ранга зависит от получения достаточной известности, чтобы претендовать на следующий уровень. Когда гураль поднимается в ранге, он получает право изучать более сложные и мощные дары и обряды.

Титулы ранга провозглашают семейную природу многих отношений гуралей. Детеныши начинаются как дети, что отражается в форме обращения, присвоенного их титулу первого ранга. Хотя более высокие ранги означают более высокую степень уважения, гурали выражают свое почтение друг к другу в терминах родства, чтобы отразить их узы взаимной привязанности, а также уважения.

Получение и потеря ранга

Для гураля получение ранга состоит в получении признания старейшин. Осенний совет служит главным поводом для присвоения нового ранга достойному гуралю, хотя меньшие собрания также включают церемонии присвоения ранга.

Чтобы получить ранг, гураль должен рассказать о своих деяниях (часто в форме рассказа или танца) присутствующим гуралям и получить их подтверждение, что он достоин следующего ранга.

В некоторых случаях, когда гураль, который имеет право на новый ранг, считает невозможным присутствовать на Совете, он может претендовать на это звание в любом случае и отложить фактическое подтверждение до тех пор, пока он не сможет участвовать в Совете. Эта система чести отражает тот факт, что гурали часто проводят много времени вдали от общества себе подобных; таким образом, у них не всегда есть кто-то еще, наблюдающий за ними и оценивающий их ценность. Часто единственным, кто может оценить ценность гураля, является сам гураль.

Потеря ранга происходит от сознательного нарушения кодекса Медведя или нарушения одной из трех заповедей Почета. Опять же, старейшины гуралей оставляют за собой право лишить другого гураля его ранга. Иногда гураль может добровольно отказаться от звания, чтобы искупить какой-то грубый проступок.

Таблица Почета

Ранг	Звание	Обращение	Почет
1	Кови	Дитя	4
2	Верден	Брат, Сестра	8
3	Сорна	Тетя, Дядя	12
4	Талкви	Мать, Отец	24
5	Матэ	Бабушка, Дедушка	32

Существует шестой ранг, обычно занимаемый только одним гуралем из каждого племени в любой момент времени. Этот оборотень не имеет никакого ранга “титула”, но к нему обращаются как к прадеду, прабабушке или Старейшему. Для достижения этого почтенного звания нет никакой “цены славы”, но любой гураль, встречающий одного из древних, знает это и ведет себя соответственно.



Старение

Средняя продолжительность жизни медведя в дикой природе составляет 15-20 лет, хотя медведи в неволе живут несколько дольше. Эта относительно короткая продолжительность жизни резко меняется для тех медведей, которым суждено стать гуралями. Как только урсин-гураль претерпевает свое первое превращение и принимает форму хомида, он начинает развиваться, как если бы он был человеком, старея медленнее.

Используя обряд долгого сна, гурали могут еще больше продлить свою жизнь, тем самым позволяя некоторым гуралям жить более века (хотя не все это время проходит, пока гурали бодрствуют). При нормальных обстоятельствах гураль обычно живет от 70 до 95 лет.

Фетиши

У гуралей отсутствует врожденное желание накапливать предметы, но они иногда делают и ценят полезные фетиши. Всегда помня о духах, которых содержат эти фетиши, гурали создают свои фетиши с оглядкой на красоту, а также функциональность. Следующие пункты представляют собой репрезентативную выборку творений гуралей.

Талены

Медвежий целебный бальзам

Уровень 3, Гнозис 3

Эта сладко пахнущая паста имеет консистенцию и цвет меда. При нанесении на рану она заживляет до трех уровней повреждения, либо нормального, либо непоглощаемого. Он также действует как герметик для кровоточащих ран. Антисептические свойства целебного бальзама предотвращают инфекции и полезны для снижения даже самой высокой температуры.

Фетиши

Коготь пещерного медведя

Уровень 3, Гнозис 4

Кинжалы, известные как Когти пещерного медведя, содержат осколки окаменелой кости от доисторических предков современных медведей. При использовании гуралем эти кинжалы наносят противнику более сильный урон, хотя наносят не больше урона, чем обычные кинжалы. Кроме того, эти кинжалы издают мягкое рычание в присутствии существ Вирма, что затрудняет человеку, несущему один из когтей, попадание в засаду или неожиданность нападения со стороны приспешников Разрывателя.

Родные языки

Уровень 3, Гнозис 5

Эти искусно вырезанные камни напоминают животных-фетишей, ставших популярными благодаря возобновившемуся интересу к шаманским исследованиям. Каждый камень позволяет пользователю понимать и говорить (в пределах физических ограничений) на тайном языке породы перевертышей, которую он представляет. Существует лишь горстка этих камней — и гурали хранят большинство из них до того дня, когда первенцы Гайи почувствуют, что они снова могут поделиться своими знаниями со своими



младшими братьями и сестрами-оборотнями. Родные языки, которыми владеют гурали, включают в себя те, которые позволяют им говорить и понимать языки бастет, кораксов, нувиша, гару, раткинов и, как полагают некоторые, моколе. Вопрос о том, существуют ли вообще камни, соответствующие рокеа и ананаси, часто обсуждается среди старейшин гуралей во время заседаний Совета. Всего было создано около дюжины таких камней, и только самым доверенным гуралям разрешено ими пользоваться.

Кисть души

Уровень 4, Гнозис 5

Похожий не более чем на тонкую веточку, слегка обтрепанную с одного конца, этот фетиш в руках художника-гураля становится кистью, способной нарисовать портрет истинной природы своего предмета (как дар Глаза души). Тургив Брюзов, известный гуральский портретист, вывез полдюжины этих драгоценных предметов из России сразу после Второй мировой войны, и никто не знает, сколько еще Кистей души создал Брюзов. Как и другие представители перевертышей в бывшем Советском Союзе, его судьба и нынешнее местонахождение неизвестны.

Сеть звезд

Уровень 5, Гнозис 5

При активации эта тонко сплетенная сеть (похожая на рыболовный невод) испускает серебристый свет, похожий на звездный. Сеть звезд имеет несколько применений. Если сеть забросить на воду, она наполнится достаточным количеством рыбы, чтобы накормить орду голодных медведей или нескольких гуралей с аппетитом криносов. При успешном броске в сторону противника в бою сеть сковывает свою жертву в почти нерушимом захвате, делая движение невозможным до тех пор, пока жертва не будет освобождена; чтобы вырваться из сети, требуется проверка силы, эквивалентной подъему 1000 фунтов. Встряхивание сети в загрязненной воде имеет очищающий эффект, хотя это работает только на замкнутых водоемах, таких как озера, колодцы или пруды. Медвежьи духи – самые частые обладатели сети звезд.

Создание персонажа Гураля

Процесс Создания Персонажа

● **Шаг первый:** Концепт персонажа — выберите концепт, Породу, Племя, Покровительство (обычно аркас), Натуру и Маску
● **Шаг Второй:** Выберите Атрибуты (7/5/3)
● **Шаг Третий:** Выберите Способности (13/9/5)
● **Шаг Четвертый:** Выберите Детали биографии, Дары (три Дара первого уровня, по одному от Породы, Покровительства и Гуралей), Почет (3)
● **Шаг пятый:** последние штрихи — запишите ярость и гнозис (оба по породе), силу воли (6), достоинства, недостатки и Ранг (1), потратьте свободные очки (15)

Концепт

● **Художник:** актер, живописец, поэт, писатель
● **Целитель:** врач, холистический целитель, фельдшер, ветеринар
● **Одиночка:** антрополог, исследователь, отшельник
● **Мистик:** Чудотворец, экстрасенс, шаман племени
● **Миротворец:** домашний советник, судья, переговорщик
● **Защитник:** лесничий, лидер гражданской обороны, шериф маленького городка, территориальный медведь
● **Учитель:** гуру, школьный учитель, инструктор по самообороне
● **Странник:** бродяга, странствующий рассказчик, дальнобойщик

Порода

● **Хомид:** рожденный от спаривания гураля и человека (или двух человеческих родичей), вы выросли среди людей. Ваша истинная природа удивила вас, хотя вы и подозревали, что отличаетесь от других. Теперь вы знаете, и есть над чем поработать.
Начальная Ярость: 3
Начальный Гнозис: 4
Начальные Дары: (Убеждение, Свет Медведя)
● **Урсин:** либо ваши родители были родичами-медведями, либо один из ваших родителей был гуралем, а другой - медведем. Ваше превращение толкнуло вас в совершенно новое существование.
Начальная Ярость: 4
Начальный Гнозис: 5
Начальные Дары: (Обостренные чувства, Голос скорби)

Покровительство

● Если вы не обладаете ни Достоинством Рип ван Винкль, ни Достоинством Раннее созревание (см. раздел Достоинства и недостатки в третьей главе), вы начинаете как Аркас
Начальные Дары: (Взломанная печать, Ходить как человек)

Племя

● **Лесные бродяги:**
Сильные стороны: опыт рассказывания историй
Слабые стороны: легко отвлекаться на истории или фрагменты знаний
● **Ледяные охотники**
Сильные стороны: художественно одаренные
Слабые стороны: импульсивное любопытство
● **Горные стражи:**
Сильные стороны: -1 трудность для действий, связанных с силой
Слабые стороны: не может отказаться от спора или вызова
● **Хранители рек:**
Сильные стороны: близость к воде
Слабые стороны: слабость к рыбе

Детали биографии:

● **Союзники:** ваши друзья, независимо от вида. К ним относятся люди и медведи, а также другие сверхъестественные и природные существа.
● **Контакты:** люди (или медведи), которые оказывают влияние или выступают в качестве ваших источников информации и помощи.
● **Фетиш:** предмет, наполненный силой духа, который наделяет вас своими магическими или мистическими способностями.
● **Родичи:** члены семьи человека или медведя, которые не страдают от Первобытного ужаса и которые знают, кто вы.
● **Наставник:** другой гураль (известный как бури-джан), который помогал вам в течение первого года или двух вашей новой жизни и который остается советником, хотя обычно на расстоянии. Все гурали (по крайней мере, те, кто не являются брошенными детенышами) обязаны взять хотя бы одно очко в наставнике.
● **Прошлая жизнь:** у вас есть сильная связь с воспоминаниями о знаменитых или легендарных гуралях, иногда разделяя их воспоминания и способности.
● **Обряды:** эта Деталь биографии определяет количество и силу обрядов и церемоний, которые вы знаете.
● **Умбральная поляна:** обладание этой Деталью биографии к вашему логову предлагает вам постоянный источник гнозиса, а также легкий доступ к ближней Умбре.

Дары

Выберите три дара первого уровня (по одному от породы, покровительства и гуралей)

Почет

Все персонажи гурали начинают с тремя точками Почета, назначаемых по желанию.

Ранг

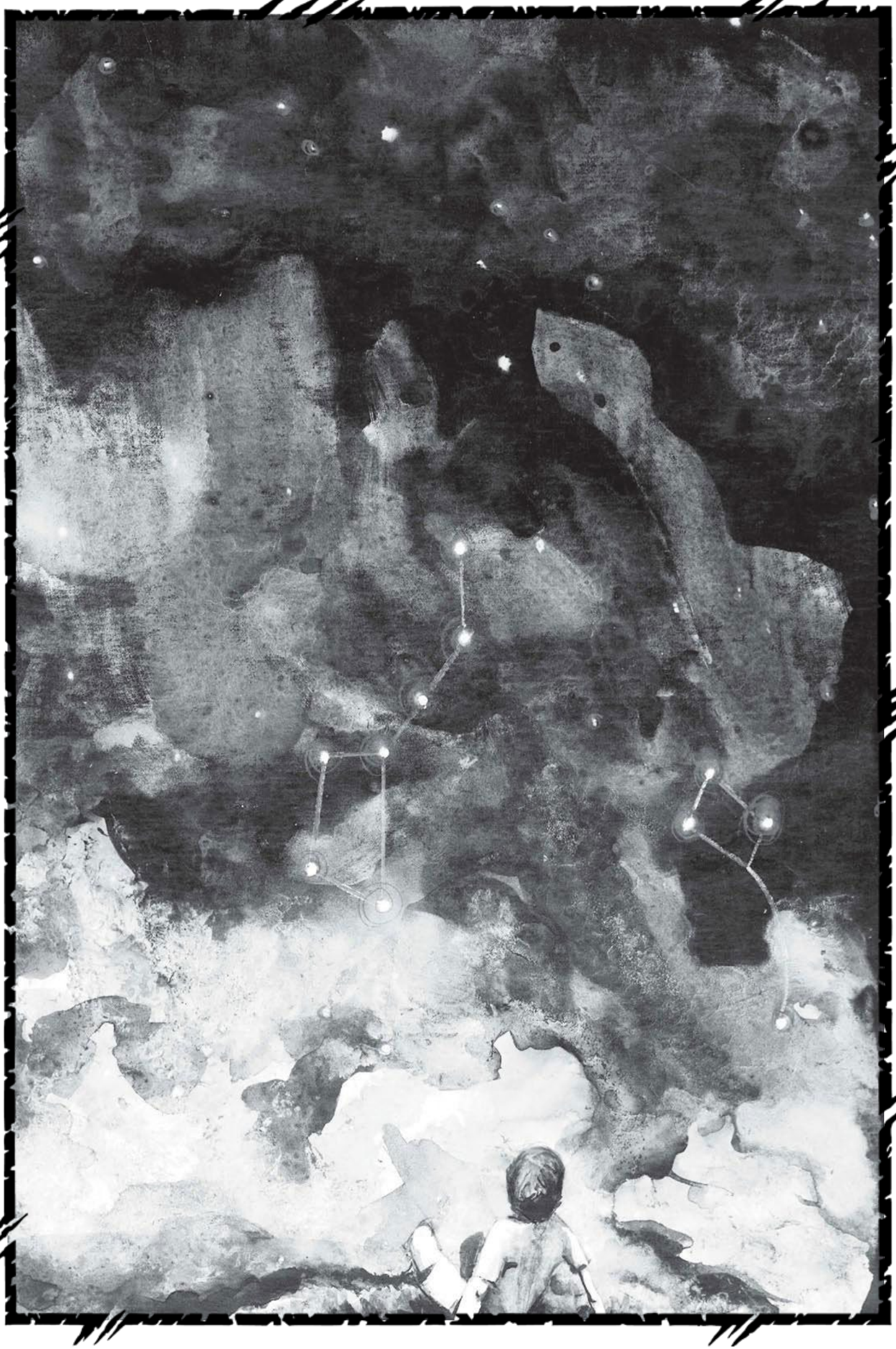
Персонажи гурали начинают на первом ранге.

Ярость, Гнозис и Сила воли

Ярость и Гнозис варьируются в зависимости от породы; 6 Сила воли

Свободные очки

Черта	Цена
Атрибут	5 за точку
Способность	2 за точку
Деталь биографии	1 за точку
Ярость	1 за точку
Гнозис	2 за точку
Сила воли	1 за точку
Дополнительный Дар	7 за дар (только первый уровень)



Приложение 1: Дети Медведя

Хотя они являются воспитателями и целителями Гайи, гурали не всегда мягки и терпимы. Несмотря на тенденцию к стереотипизации оборотней-медведей как больших и неуклюжих (как умственно, так и физически), дети Медведя демонстрируют большое разнообразие физиотипов и темпераментов. Среди них исследователи Арктики, защитники дикой природы, сельские врачи, профессиональные борцы, ученые и поэты. Изучая медведей, гуралей не так легко познать, как и познать гару, изучая волков: гурали не люди и не медведи. Они нечто гораздо большее.

В этой главе представлены шаблоны для нескольких готовых гуралей, легко адаптируемых для включения в ваши собственные истории или используемых в качестве руководства для создания персонажей-гуралей. Во-вторых, она представляет некоторых из величайших героев гуралей, некоторые из которых, возможно, все еще спят сегодня. Если повезет, они проснутся как раз к Апокалипсису — но, как уже упоминалось в другом месте, удача не всегда благосклонна к оборотням-медведям.

Ветеринар

Цитата: *Я лучше буду заботиться о больном медведе в лесу или о больной лошади на пастбище, чем о человеке. Животные знают, как отблагодарить вас, не оскорбляя, и они не жалуются на ваши гонорары у вас за спиной.*

Предыстория: Вы выросли в сельской местности Теннесси, в семье сельского врача. Хотя медицина интересовала вас, ваша любовь к животным привела вас к решению изучать ветеринарию.

Ваше первое превращение застало вас врасплох. В один катастрофический момент вы превратились из любителя животных в самого себя! Какое-то время вам удавалось скрывать то, чем вы стали, от своей семьи и друзей. Потом вам стали сниться сны, которые больше походили на послания от кого-то, кто хотел, чтобы вы пришли к нему. Итак, после того, как вы сказали своим родителям, что вам нужно немного отдохнуть от школы и "взять себя в руки", вы собрали несколько вещей и отправились следовать своей мечте.

Ваши путешествия привели вас в Национальный парк Грейт-Смоки-Маунтинс, где вы нашли тихо говорящего гиганта, который работал одним из управляющих дикой природой парка.

Он взял вас под свое крыло и рассказал о вашем истинном происхождении как одного из гуралей. Вы с готовностью приняли свое новое существование, наслаждаясь обрядами, которым учил вас ваш наставник, и изучая трагическую историю гуралей с восторженным восхищением.

Теперь у вас есть практика для больших и маленьких животных недалеко от вашего дома, и в пределах дня пути от Смоки-Маунтинс, где вы ухаживаете (неофициально) за популяцией черных медведей в парке. Несмотря на то, что вам пришлось отложить свое полное участие в обществе гуралей на несколько лет, теперь вы готовы выполнить свои обязанности. В грядущих битвах Гайа будет нуждаться не только в воинах, но и в целителях, а вы обладаете способностями и того, и другого.

Концепт: истинный целитель животных, вы используете как медицинские, так и магические практики, чтобы заботиться о существах, находящихся под вашей опекой. Хотя вы все еще "новичок" среди гуралей, вы выросли из игривых и жаждущих битвы стадий в третью фазу своей жизни в качестве оборотня. Другие гурали считают вас детенышем, потому что вы знаете только основные дары и обряды. Однако ваш дух ушел дальше, и теперь вы считаешь себя одним из Кие. Со временем вы узнаете, что вам нужно, чтобы поддержать ваше положение.

Между тем, есть работа, которую нужно сделать, животные, которые нуждаются в вашей заботе, и все эти обряды, которые нужно выполнить...

Подсказки для отыгрыша: вы на несколько лет старше, чем большинство детенышей гуралей. У вас есть зрелость, которой нет у других гуралей вашего ранга и положения в обществе гуралей. Вы склонны "диагностировать" любое животное, с которым сталкиваетесь, и никогда не отказываетесь помогать больным или раненым существам. Деньги для вас вторичны; вы стали ветеринаром не для того, чтобы разбогатеть, а потому, что знали, что вам суждено стать врачом для животных. Ваша способность функционировать как в человеческом, так и в гуральском обществе делает вас важным активом для вашего вида.

Снаряжение: дорожная сумка для лекарств, полноприводный автомобиль



Гурали

Имя:
Игрок:
Хроника:

Порода: Хомид
Племя: Лесные бродяги
Покровительство: Кие

Натура: Строитель
Маска: Брюзга
Концепт: Ветеринар

Атрибуты

Физические

Сила ●●●OO
Ловкость ●●●OO
Выносливость ●●●OO

Социальные

Обаяние ●●OOO
Манипулирование ●●OOO
Внешность ●●OOO

Ментальные

Восприятие ●●●OO
Интеллект ●●●OO
Сообразительность ●●●●O

Способности

Таланты

Бдительность ●●●OO
Атлетика OOOOO
Биоритмы ●●OOO
Рукопашный бой ●●OOO
Уклонение ●OOOO
Эмпатия ●●●OO
Красноречие OOOOO
Запугивание ●OOOO
Первобытный инстинкт ●●●OO
Уличные порядки OOOOO

Навыки

Понимание зверей ●●OOO
Ремесло ●OOOO
Вождение ●OOOO
Этикет ●●OOO
Огнестрельное оружие ●OOOO
Лидерство OOOOO
Холодное оружие ●OOOO
Исполнение OOOOO
Скрытность OOOOO
Выживание OOOOO

Познания

Компьютеры ●OOOO
Загадки ●OOOO
Расследование OOOOO
Закон OOOOO
Языки OOOOO
Медицина ●●●OO
Оккультизм ●OOOO
Политика OOOOO
Ритуалы ●●OOO
Естественные науки ●OOOO

Преимущества

Детали биографии

Союзники ●●OOO
Контакты ●OOOO
Наставник ●●OOO
Обряды ●OOOO
OOOOO

Дары

Исцеляющий язык
Ультиматум
Свет Медведицы

Дары

Почет

Помощь

● ● O O O O O O O O O
❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Честь

O O O O O O O O O O
❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Мудрость

● O O O O O O O O O
❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Ранг

Ярость

● ● ● O O O O O O O
❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Гнозис

● ● ● ● O O O O O O
❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Сила воли

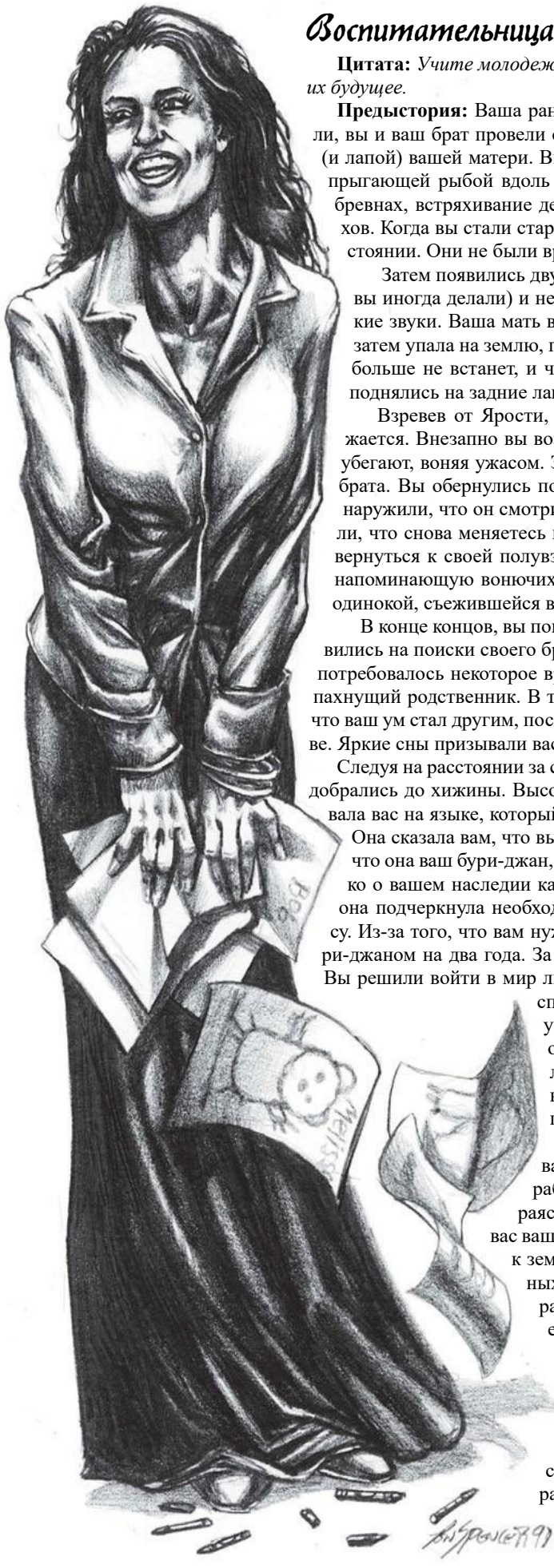
● ● ● ● ● ● O O O O
❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Здоровье

Пустяк		❑
Боль	-1	❑
Лег.травма	-1	❑
Травма	-2	❑
Мн.травмы	-2	❑
Увечье	-5	❑
Нокаут		❑

Сила/Слабость

Опыт рассказывания историй / Легко отвлекается на истории



Воспитательница

Цитата: *Учите молодежь, и они будут помнить уроки, которые сформируют их будущее.*

Предыстория: Ваша ранняя жизнь была простой. Будучи медвежонком гризли, вы и ваш брат провели свой первый год, исследуя мир под бдительным оком (и лапой) вашей матери. Вы научились таким полезным навыкам, как погоня за прыгающей рыбой вдоль берега реки, выкапывание сот, спрятанных в полых бревнах, встряхивание деревьев и нюхание ветра в поисках интересных запахов. Когда вы стали старше, ваши мать и брат начали держаться от вас на расстоянии. Они не были враждебны к вам, просто насторожились.

Затем появились двуногие, вонючие существа, которые стояли прямо (как вы иногда делали) и несли длинные ветви деревьев, которые издавали громкие звуки. Ваша мать встала во весь рост, чтобы бросить вызов двуногим, а затем упала на землю, пахнущую кровью и болью. Вы знали, что она никогда больше не встанет, и что причиной тому были двуногие. Инстинктивно вы поднялись на задние лапы и вызывающе зарычали на них.

Взревев от Ярости, вы почувствовали, как ваше тело растет и преображается. Внезапно вы возвысились над незваными гостями, которые кричат и убегают, воняя ужасом. За вашей спиной раздался панический всхлип вашего брата. Вы обернулись посмотреть, что ему угрожает, чтобы отпугнуть, и обнаружили, что он смотрит на вас — или на то, кем вы стали. Вы почувствовали, что снова меняетесь в ответ на страх вашего брата, но вместо того, чтобы вернуться к своей полувзрослой форме детеныша, ваше тело приняло форму, напоминающую вонючих двуногих. Ваш брат убежал от вас, оставив голой и одинокой, съежившейся в смятении рядом с мертвым телом вашей матери.

В конце концов, вы поняли, как вернуться к первоначальной форме, и отправились на поиски своего брата. Хотя вы и нашли его, он шарахнулся от вас. Вам потребовалось некоторое время, чтобы убедить его, что вы все еще его знакомо пахнущий родственник. В течение следующих нескольких дней вы чувствовали, что ваш ум стал другим, поскольку странные мысли формировались в вашей голове. Яркие сны призывали вас покинуть свой дом в высоких горах.

Следуя на расстоянии за своим братом, вы пересекли множество долин, пока не добрались до хижины. Высокая женщина-человек вышла из нее и поприветствовала вас на языке, который вы понимали, хотя никогда раньше его не слышали. Она сказала вам, что вы и ваш брат оба можете остаться с ней, и она сказала, что она ваш бури-джан, или учитель. Она научила вас многим вещам, не только о вашем наследии как гураля, но и о жизни как человека. Самое главное, она подчеркнула необходимость подготовки к надвигающемуся Апокалипсису. Из-за того, что вам нужно было так много узнать, вы остались со своей бури-джаном на два года. За это время вы выработали понимание путей учителя. Вы решили войти в мир людей и сосредоточиться на обучении детей двуногих способам исцеления и защиты. Если бы вы могли научить человеческих детенышей правильно, возможно, они не выросли бы в ужасных монстров, которые убили вашу мать. Вы боитесь, что у вас может не хватить времени для достижения своей цели, но вы должны попытаться.

Концепт: ваши инстинкты воспитателя привели вас к тому, чтобы стать учителем маленьких детей. Вы работаете воспитателем в детском саду, изо всех сил стараясь обучать человеческих детенышей так же, как учили вас ваша мать и ваша бури-джан. Вы подчеркиваете уважение к земле и ее созданиям и поощряете своих юных подопечных учиться через игру и исследования. Иногда вы обращаетесь со своими друзьями и товарищами так, как если бы они были вашими учениками.

Подсказки для отыгрыша: говорите простыми словами, объясняя вещи по ходу дела. С тех пор как вы родились медведицей, ваш польский не столь изыскан, как у ваших кузенов-хомидов. Жизнь и обучение не могут быть разделены. Превратите даже самые обыденные действия в учебу для себя и тех, кто работает в вашей компании.

Снаряжение: Детская одежда, мини-фургон, карманный словарь

Гурали

Имя:
Игрок:
Хроника:

Порода: Урсин
Племя: Горные стражи
Покровительство: Аркас

Натура: Мечтатель
Маска: Опекун
Концепт: Воспитательница

Атрибуты

Физические

Сила ●●●●O
Ловкость ●●●OO
Выносливость ●●●OO

Социальные

Обаяние ●●●OO
Манипулирование ●●●OO
Внешность ●●OOO

Ментальные

Восприятие ●●OOO
Интеллект ●●●OO
Сообразительность ●●OOO

Способности

Таланты

Бдительность ●●OOO
Атлетика ●OOOO
Биоритмы ●●OOO
Рукопашный бой ●●OOO
Уклонение ●OOOO
Эмпатия ●●OOO
Красноречие OOOOO
Запугивание ●●●OO
Первобытный инстинкт ●●●OO
Уличные порядки OOOOO

Навыки

Понимание зверей ●●OOO
Ремесло OOOOO
Вождение OOOOO
Этикет ●●OOO
Огнестрельное оружие ●OOOO
Лидерство ●OOOO
Холодное оружие ●OOOO
Исполнение ●OOOO
Скрытность ●OOOO
Выживание ●●OOO

Познания

Компьютеры OOOOO
Загадки ●●●OO
Расследование OOOOO
Закон OOOOO
Языки ●OOOO
Медицина OOOOO
Оккультизм ●OOOO
Политика OOOOO
Ритуалы ●OOOO
Естественные науки OOOOO

Преимущества

Детали биографии

Союзники ●OOOO
Наставник ●●OOO
Обряды ●OOOO
Умбральная поляна ●●OOO
_____ OOOOO

Дары

Задабривание
Обостренные чувства
Бдительность стража

Дары

Почет

Помощь

● O O O O O O O O O O
❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Честь

● O O O O O O O O O O
❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Мудрость

● O O O O O O O O O O
❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Ранг

Ярость

● ● ● ● O O O O O O
❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Гнозис

● ● ● ● ● O O O O O
❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Сила воли

● ● ● ● ● ● O O O O
❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Здоровье

Пустяк		❑
Боль	-1	❑
Лег.травма	-1	❑
Травма	-2	❑
Мн.травмы	-2	❑
Увечье	-5	❑
Нокаут		❑

Сила/Слабость

Сильнейший из Гуралей
/ На слабО

Мститель дикой природы

Цитата: *Чтобы уважать природу, вы должны познать ее. Если ты не обращаешь на нее внимания, Земля может поквитаться с тобой. Я - один из способов.*

Предыстория: Ваша семья владела и управляла рафтинговым сервисом на Тихоокеанском северо-западе, поэтому вы рано развили любовь к “большой природе”. Большинство ваших выходных были связаны с какой-то деятельностью в дикой природе, либо изучением семейного бизнеса, либо одиночными походными экскурсиями.

Во время одной из своих поездок в лес вы наткнулись на плохо ухоженный лагерь, привлеченные запахом гниющего мяса.

Когда вы нашли тайник с только что содранными шкурами, вы узнали работу браконьеров.

Вы можете только догадываться, что произошло потом. Ваше тело взорвалось, превратившись во что-то чудовищное, и вы с праведным гневом разнесли лагерь, срывая палатки и ломая снаряжение. К несчастью для них, браконьеры вернулись в разгар вашего яростного нападения. У них не было ни единого шанса.

Когда вы восстановили контроль над собой, вы знали, что ваша жизнь изменилась навсегда.

Вы углублялись в дикую местность, удаляясь от цивилизации дальше, чем когда-либо прежде. По ночам ваши сны воспроизводили ужас вашего убийственного буйства. Вы боялись того, что ждет вас в конце пути, боялся наказания за свои жестокие и неконтролируемые действия. Вместо этого вы нашли своего бури-джана.

Теперь вы работаете гидом по дикой природе, занимаясь индивидуальными и групповыми походами, альпинизмом, скалолазанием и рафтингом. Вы пытаетесь внушить своим клиентам важность уважения к природе, потому что боитесь того, что может случиться, если вы когда-нибудь поймаете их на игнорировании ваших предупреждений. Всякий раз, когда вы сталкиваетесь с браконьерами, трапперами или чистильщиками на своей территории, вы обходитесь без предупреждений.

Концепт: Ваша профессия дает вам возможность не только научить людей должному уважению к природе, но и защитить выбранные вами земли и существа от человеческой беспечности и злонамеренности. Вы внимательно изучаете людей, которыми руководите, отмечая тех, кто не соответствует вашим стандартам, и предпринимая шаги для устранения угрозы, которую они представляют. Вы больше не корите себя за то, что убрали с лица земли человеческий мусор.



Подсказки для отыгрыша: Ваша любовь к природе ясно проявляется в ваших действиях и речи. Бросайте намеки на “опасности”, которые подстерегают тех, кто оскверняет природу и растрачивает ее драгоценные ресурсы. Не извиняйтесь всякий раз, когда вы даете выход своему гневу.

Снаряжение: Охотничий нож, минимальное походное снаряжение, прочная одежда

Гурали

Имя:
Игрок:
Хроника:

Порода: Хомид
Племя: Хранители рек
Покровительство: Узмати

Натура: Одиночка
Маска: Мастер выживания
Концепт: Мститель дикой природы

Атрибуты

Физические
Сила ●●●●O
Ловкость ●●●OO
Выносливость ●●●●O

Социальные
Обаяние ●●●OO
Манипулирование ●OOOO
Внешность ●●●OO

Ментальные
Восприятие ●●●OO
Интеллект ●●OOO
Сообразительность ●●●OO

Способности

Таланты
Бдительность ●●●OO
Атлетика ●●OOO
Биоритмы ●●●OO
Рукопашный бой ●●OOO
Уклонение ●OOOO
Эмпатия ●OOOO
Красноречие OOOOO
Запугивание ●OOOO
Первобытный инстинкт ●●OOO
Уличные порядки OOOOO

Навыки
Понимание зверей ●●OOO
Ремесло OOOOO
Вождение OOOOO
Этикет OOOOO
Огнестрельное оружие ●OOOO
Лидерство ●OOOO
Холодное оружие ●OOOO
Исполнение OOOOO
Скрытность ●●OOO
Выживание ●●●OO

Познания
Компьютеры OOOOO
Загадки ●OOOO
Расследование ●OOOO
Закон OOOOO
Языки OOOOO
Медицина ●OOOO
Оккультизм OOOOO
Политика OOOOO
Ритуалы ●●OOO
Естественные науки OOOOO

Преимущества

Детали биографии
Наставник ●●OOO
Обряды ●●OOO
Умбральная поляна ●●OOO
OOOOO
OOOOO

Дары
Убеждение
Удар Медведя смерти
Рыбак

Дары

Почет

Помощь
● ● O O O O O O O O O
❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Честь
O O O O O O O O O O
❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Мудрость
● O O O O O O O O O
❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Ранг

Ярость
● ● ● ● ● ● O O O O
❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Гнозис
● ● ● ● ● O O O O O
❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Сила воли
● ● ● ● ● ● O O O
❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Здоровье

Пустяк		❑
Боль	-1	❑
Лег.травма	-1	❑
Травма	-2	❑
Мн.травмы	-2	❑
Увечье	-5	❑
Нокаут		❑

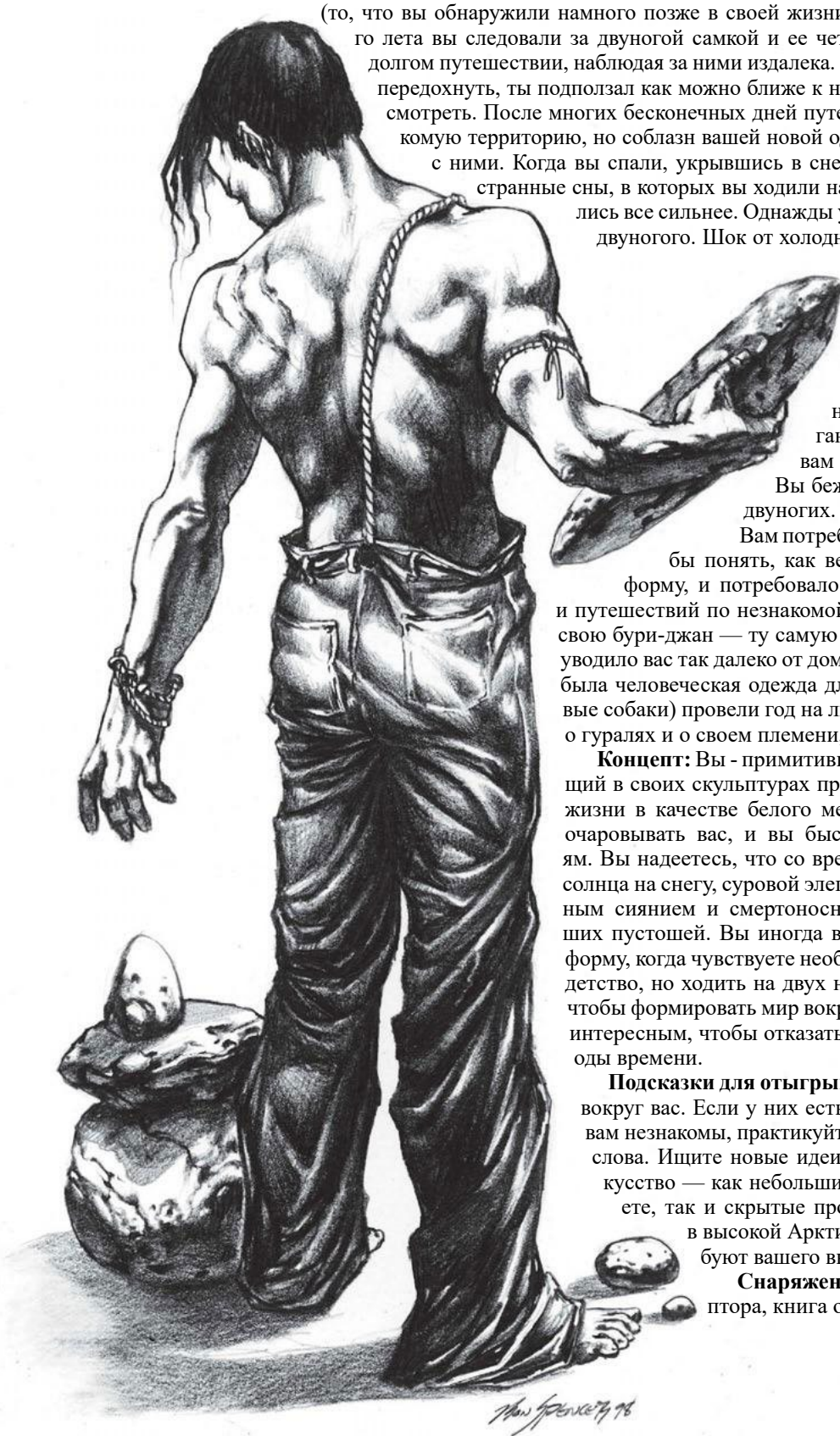
Сила/Слабость
Близость к воде
/ Слабость к рыбе

Художник-примитивист

Цитата: *Посмотрите на изящный изгиб каменного шара, который я сделал. Это форма земли. Как вы можете не думать, что это прекрасно?*

Предыстория: Вы выросли в скованном льдами мире Арктики, изучая основы жизни (например, ловлю рыбы через отверстия во льду) от своей матери. Даже более любопытные, чем остальные представители вашего вида, вы исследовали каждую новую вещь, которая появлялась в вашем мире, особенно смешных, неуклюжих двуногих, которые иногда путешествовали по вашим блуждающим землям. Вы были очарованы всем, что делали двуногие, странными логовищами, которые они строили, и четвероногими, которые часто путешествовали с ними.

Ваше первое превращение пришло к вам способом, сильно отличающимся от большинства вашего вида (то, что вы обнаружили намного позже в своей жизни). Во время вашего второго лета вы следовали за двуногой самкой и ее четвероногими спутниками в долгом путешествии, наблюдая за ними издалека. Когда они останавливались передохнуть, ты подползал как можно ближе к ним, чтобы получше их рассмотреть. После многих бесконечных дней путешествия вы покинули знакомую территорию, но соблазн вашей новой одержимости удерживал вас с ними. Когда вы спали, укрывшись в снегу от их глаз, вам снились странные сны, в которых вы ходили на двух ногах. Сны становились все сильнее. Однажды утром вы проснулись в теле двуногого. Шок от холодного воздуха на вашей коже испугал вас, и вы попытались снова стать медведем. Запаниковав, вы начали кричать и снова превратились — на этот раз во что-то действительно грозное и еще более пугающее (но, по крайней мере, вам больше не было холодно). Вы бежали в своем новом теле от двуногих.



Вам потребовался еще один день, чтобы понять, как вернуть свою естественную форму, и потребовалось две недели сновидений и путешествий по незнакомой территории, чтобы найти свою бури-джан — ту самую женщину, чье присутствие уводило вас так далеко от дома. Когда вы нашли ее, у нее была человеческая одежда для вас. Вы двое (и ее ездовые собаки) провели год на льду, за это время вы узнали о гуралях и о своем племени, Ледяных охотниках.

Концепт: Вы - примитивный художник, изображающий в своих скульптурах простые линии своей ранней жизни в качестве белого медведя. Люди продолжают очаровывать вас, и вы быстро научились их обычаям. Вы надеетесь, что со временем научите их красоте солнца на снегу, суровой элегантности льдин под северным сиянием и смертоносному великолепию замерзших пустошей. Вы иногда возвращаетесь в медвежью форму, когда чувствуете необходимость вспомнить свое детство, но ходить на двух ногах и использовать руки, чтобы формировать мир вокруг вас, оказалось слишком интересным, чтобы отказаться от него на долгие периоды времени.

Подсказки для отыгрыша: Наблюдайте за людьми вокруг вас. Если у них есть какие-то обычаи, которые вам незнакомы, практикуйте эти обычаи. Учите новые слова. Ищите новые идеи для включения в свое искусство — как небольшие вещи, которые вы продаете, так и скрытые произведения искусства дома в высокой Арктике, которые регулярно требуют вашего внимания.

Снаряжение: Инструменты скульптора, книга о поведении людей.

Гурали

Имя:
Игрок:
Хроника:

Порода: Урсин
Племя: Ледяные охотники
Покровительство: Аркас

Натура: Мечтатель
Маска: Щенок
Концепт: Художник

Атрибуты

Физические

Сила ●●●OO
Ловкость ●●●OO
Выносливость ●●●OO

Социальные

Обаяние ●●●OO
Манипулирование ●OOOO
Внешность ●●OOO

Ментальные

Восприятие ●●●●O
Интеллект ●●●OO
Сообразительность ●●●OO

Способности

Таланты

Бдительность ●●●OO
Атлетика ●OOOO
Биоритмы ●OOOO
Рукопашный бой ●●OOO
Уклонение ●●OOO
Эмпатия ●●OOO
Красноречие ●OOOO
Запугивание OOOOO
Первобытный инстинкт ●●●OO
Уличные порядки OOOOO

Навыки

Понимание зверей ●●OOO
Ремесло OOOOO
Вождение OOOOO
Этикет OOOOO
Огнестрельное оружие OOOOO
Лидерство OOOOO
Холодное оружие ●OOOO
~~Исполнение~~ Рисование ●●●OO
Скрытность ●●OOO
Выживание ●●OOO

Познания

Компьютеры OOOOO
Загадки ●●●OO
Расследование OOOOO
Закон OOOOO
Языки OOOOO
Медицина OOOOO
Оккультизм OOOOO
Политика OOOOO
Ритуалы ●●OOO
Естественные науки OOOOO

Преимущества

Детали биографии

Контакты ●●OOO
Родичи ●●OOO
Наставник ●●OOO
Обряды ●OOOO
OOOOO

Дары

Обостренные чувства
Взломанная печать
Чутье Разрывателя

Дары

Почет

Помощь

● O O O O O O O O O O
❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Честь

● O O O O O O O O O O
❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Мудрость

● O O O O O O O O O O
❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Ранг

Ярость

● ● ● ● O O O O O O
❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Гнозис

● ● ● ● ● O O O O O
❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Сила воли

● ● ● ● ● ● O O O
❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Здоровье

Пустяк		❑
Боль	-1	❑
Лег.травма	-1	❑
Травма	-2	❑
Мн.травмы	-2	❑
Увечье	-5	❑
Нокаут		❑

Сила/Слабость

Художественные способности / Ненасытное любопытство

Известные медведи

Мы помним тех из нас, кто служит примером учения Медведя. Рассказывая истории из их жизни, мы узнаем о смысле нашей собственной. Несмотря на то, что мы провели много времени во сне, мы не упустили ничего важного со времен Войн Гнева. Один из нас вообще ничего не упустил — по крайней мере, так рассказывают истории.

— Курук Песенник, сказитель гуралей

Артур, Король-медведь

В VI веке в Британии произошло возвышение и падение многих мелких вождей. Враждующие племена саксов, англов и готов соперничали за территорию после ухода римских армий. Один из этих вождей, известный как Артур, искал не только власти для себя и славы для своего племени. Осуждая кровожадность и безумие битвы, которые поражали так много других лидеров бриттов, Артур начал кампанию, чтобы собрать как можно больше воюющих племен, стремясь объединить их в одно большое племя, которое могло бы принести исцеление разоренной земле.

С самого детства Артур знал, что ему уготована великая судьба. Рожденный летом, когда Большая и Малая Медведицы правили небесами, и отмеченный Знаком Медведя, Артур испытал свое первое превращение во время церемонии посвящения, которая ознаменовала его совершеннолетие. Ведомый видением, чтобы найти учителя, который объяснил бы его произошедшую трансформацию, Артур путешествовал в течение года и одного дня в компании своего бури-джана — старшего гураля, который учил его путям Детей Медведя.



Вернувшись в свое племя в конце своего путешествия, Артур быстро стал лидером среди воинов своего народа. Когда старый вождь умер, друиды племени назначили его новым вождем.

Почти сразу же Артур применил на практике уроки, полученные за год скитаний. Он провел кампанию по всей Британии, принося послание мира и процветания через сотрудничество с другими военачальниками. Один за другим он объединил соперничающих вождей под своим знаменем — словами, когда это было возможно, и мечами, когда это было необходимо. Артур принял титул верховного вождя и учил тех, кем управлял, работать в гармонии с природой. Для многих он стал средоточием религии, которая поддерживала поклонение Великой Матери, одновременно защищая мир и силу. Какое-то время страна и ее народ процветали под его руководством.

Некоторые истории рассказывают о том, как Артур вызвал ревность могущественного вождя Гару на севере, и как великая битва бушевала семь дней и семь ночей, в результате чего Гару одержали победу и Король-медведь исчез. Другие рассказы намекают, что великое видение Артура застопорилось и рассыпалось, разбитое соперничеством между его меньшими вождями. Другие версии падения Короля-медведя говорят о темной магии и подлом предательстве. Как бы то ни было, его идиллическое правление подошло к концу.

Хотя войны и зависть вернулись, абсолютная тьма не настигла страну. Многие вспоминали учения Артура и стремились показать другим, каким он был, передавая истории о своих верованиях и подвигах. Истории росли по мере рассказывания, меняясь в соответствии с новыми обстоятельствами, но содержали в своих новых формах важные истины, найденные в оригиналах. С течением веков истории других великих вождей вплетут в себя историю Артура. Тем не менее, это имя Артура, которое помнят. Многие верят, что сохранилось больше, чем его имя: некоторые говорят, что Мать заключила своего верного защитника в каменные объятия, чтобы скрыть его от тех, кто мог причинить вред его телу. Когда, в конце концов, Ей снова понадобятся его мудрость и сила, Она раскроет свои объятия и вдохнет жизнь в его безмолвное, спящее лицо, пробуждая и возвращая Артура в мир, чтобы вести своих детей-перевертышей в их последних битвах.

Иезекия Блэйк, Герой Дикого Запада

На Диком Западе во многих пограничных городах царило беззаконие. Мародерствующие бандиты и головорезы воспользовались отсутствием закона и порядка, чтобы удовлетворить свои низменные желания. Честные мужчины и женщины страдали от рук разбойников, которые устанавливали свои собственные правила — и нарушали их по своей воле. Создания Вирма пировали от щедрот ужаса, развращая слабовольных и охотясь на беспомощных.

В городке Медвежье Озеро, штат Вайоминг, все было по-другому. Прибытие Иезекии Блейка убеди-



тельно говорило об этом.

Родившийся в 1862 году, когда гражданская война бушевала на востоке Соединенных Штатов, Иезекия прибыл в Вайоминг со своими родителями-гуралями, когда ему было два года. Вместе с дюжиной других семей Блейки обосновались на новой территории Вайоминга. Вскоре вокруг них вырос город высоких бревен, служивший станцией снабжения для других поселенцев, направлявшихся в Калифорнию и Орегон.

Езекия быстро рос, работая вместе с родителями на полях и сопровождая отца и старшего брата в охотничьих экспедициях. Большой для своего возраста, Иезекия выделялся среди других детей в городе, которые смотрели на него как на защитника и лидера. Юный Езекия серьезно относился к своим обязанностям и гордился своей способностью останавливать драки и лечить легкие раны своих друзей.

Через несколько дней после того, как мальчику исполнилось 13 лет, банда Винтона наводнила город. Вечером Езекия вернулся с одиночной охоты и обнаружил, что его дом — и дома других горожан — лежат в руинах, а от сгоревших развалин все еще тянутся струйки дыма. Земля была усеяна телами. Горожане, включая отца Иезекии, растянулись на главной улице, их тела были изрешечены пулями или изрезаны ножами. Женщины и дети, жестоко изувеченные, лежали окровавленными грудами возле своих домов или на городской площади. Единственный оставшийся в живых после разгула бандитов, 12-летний мальчик по имени Аарон, прожил достаточно долго, чтобы прошептать: “Это была банда Винтона”, прежде чем он умер на руках у Иезекии.

Онемев от горя, Иезекия приступил к мучительной задаче похоронить свое прошлое. Пока он работал в ошеломленном молчании, разбирая тела всех, кого он знал, на группы по семьям и копая могилы для каждого дома, он чувствовал, как что-то внутри него начинает гореть раскаленной добела яростью. Когда была засыпана последняя могила, мальчик, превратившийся в мужчину, поднял голову к небесам и закричал... и превратился.

Бури-джан Иезекии, наполовину команч, гураль по имени Скачущий Медведь, нашел травмированного мальчика, сжавшегося в пещере 10 дней спустя. Он отвез Иезекию в свою деревню, где тот служил врачом. Помимо обучения Иезекии обычаям гуралей, Скачущий Медведь дал мальчику то, в чем он больше всего нуждался - другую семью. Иезекия хотел остаться со своим бури-джаном и его новой семьей после окончания года обучения, но Скачущий Медведь настаивал, что у Иезекии есть работа среди своего народа. “Белые люди убили твой народ, - сказал старейшина. - Твой собственный вид нуждается в тебе, чтобы защитить их от самих себя”.

Следующие четыре года Иезекия провел, бродя по землям Вайоминга в поисках улик, указывающих на местонахождение банды Винтона, и оттачивая свое мастерство выживания в дикой природе и стрельбы. Наконец, он выследил банду до города Медвежье Озеро, где она обосновалась. Идя в город, Иезекия чувствовал страх, который окружал его. Люди избегали встречаться с ним глазами, и никто не приветствовал незнакомца среди них. Двери городского салуна распахнулись, и члены банды Винтона вышли, чтобы бросить вызов незваному гостю.

Бой был коротким и кровавым. Догфейс Винтон умер от пули в голову. Остальные пали вслед за ним, когда Иезекия перестрелял их одного за другим. В тишине, наступившей после битвы, Иезекия повернулся лицом к оставшимся горожанам и объявил о начале новой эры в городе.

“Вот мои законы, - сказал он толпе, которая собралась вокруг него. - Живите в мире и уважайте природу. Если вы не можете - или не хотите - сделать это, убирайтесь из города. Если вы не уйдете сами, я позабочусь об этом”.

Под благодатным правлением шерифа Иезекии Блейка город Медвежье Озеро процветал. Иезекия обучал самых ответственных горожан быть помощниками шерифа, чтобы время от времени покидать Медвежье Озеро. Хотя он никому не рассказывал о своих деяниях, когда был далеко от города, люди знали, что они были в большей безопасности из-за поездок их шерифа. Разбойники вскоре научились (иногда ценой собственной жизни) обходить Медвежье Озеро стороной.

Время от времени Иезекия встречался со Скачущим Медведем, который рассказывал ему о темном вихре в Умбре и о необходимости что-то с этим делать. К концу столетия потребность в этом стала особенно велика, и Иезекия официально передал должность шерифа своему главному заместителю. Жители Медвежьего Озера больше никогда о нем не слышали.

Хотя гару игнорируют героизм Иезекии так же, как они позорно игнорируют своих собственных героев в борьбе против Пожирателя Бурь, легенды гура-

лей воспевают его мужество и лидерство. Некоторые говорят, что Иезекия умер в Умбральном Шторме, чтобы другие могли успокоить Пожирателя Бурь и его приспешников. Другие говорят, что гуральский миротворец выжил в той великой битве, а затем решил обменять свою звезду и оружие на долгий сон в бархатных глубинах Умбры.

Урсула Беренсен, Партизанка Гайи

Немецкое вторжение в Польшу 1 сентября 1939 года ознаменовало начало Второй мировой войны, в этот день Урсула Беренсен, 16-летняя уроженка Данцига, претерпела свое первое превращение и убила своего первого нацистского солдата. Охваченная ужасом от своего превращения, Урсула убежала в лес за городом. Там она нашла других ополченцев, жертв немецкого вторжения, которые решили сражаться единственным оставшимся у них оружием — террором и изобретательностью. Урсула пыталась скрыть свою "странность" от товарищей, но мало-помалу они поняли, что подросток со свирепыми голубыми глазами и сильным, хорошо сложенным телом обладает силой превращать себя в дикого торговца смертью. Однако вместо того, чтобы поддаться Первобытному ужасу, эти борцы за свободу приветствовали воплощение древней Матери медведицы (как они ее окрестили). У спутников Урсулы были и другие, более насущные проблемы.

В течение двух лет Урсула и ее товарищи преследовали немецкие войска в Польше. При первой же возможности они спасали политических заключенных, евреев, гомосексуалистов, военнопленных и цыган с немецких транспортов, направлявшихся в трудовые лагеря. Партизаны Урсулы переправляли беженцев из Польши в безопасное место.



Отчаянные времена требуют отчаянных мер, и образование Урсулы как гураля происходило в ее снах. Не сумев соединиться со своим бури-джаном, пожилой женщиной по имени Марта, оказавшейся в ловушке в Литве, Урсула все же умудрялась получать сны от своего учителя. Пока ее товарищи спали или охраняли свой тайный лагерь, Урсула путешествовала во сне на большие расстояния, встречаясь со своим наставником и изучая обряды и дары гуралей.

Как только Урсула узнавала что-то новое, она находила способ использовать это в своей личной войне. Она обнаружила, что может затащить своих спутников в Умбру вместе с собой, чтобы спрятать их от солдат и собак, которые преследовали их. Никто не удивлялся внезапному слому привычной картины мира; они приняли это как еще одно чудо от своей Матери медведицы.

Когда война наконец закончилась, Урсула отправилась на поиски своего бури-джана, решив поблагодарить ее за уроки сновидений и за то, что она помогла ей спасти так много жизней. Она приехала в Литву как раз в тот момент, когда железный занавес опустился на Восточную Европу и Барьер плотно сомкнулся, закрыв западный мир от коммунистических стран.

Рассказы о ее деяниях, однако, циркулировали среди родичей гуралей в Европе. Те, кто сражался рядом с ней - или кто бежал из контролируемых нацистами земель благодаря ее усилиям - также свидетельствовали о женщине-медведице, которая творила добро в мире, наполненном злом.

Кирима Скай, Глашатай Северных Земель

Полярному медвежонку, который однажды назовет себя Киримой Скай, только что исполнился второй год, когда у берегов ее родного дома на Аляске потерпел крушение нефтяной танкер, выбросивший тонны ядовитой нефти в воду и на берег. Разлив застал Кириму, ее мать, брата и тысячи рыб и других животных в густой, вязкой пленке масла, которая затрудняла дыхание и почти не позволяла двигаться.

Только начало ее первого превращения спасло жизнь Кириме, придав ей сверхъестественную силу и выносливость формы кринос. Кирима с трудом оторвалась от грязи и тины. Медленно, мучительно она оправлялась от ран. Однако ее душа тлела от гнева, когда только что пробудившееся сознание поняло, что произошло с ней и ее семьей.

Первые люди, прибывшие на место разлива нефти — бесстрашная команда новостей — заплатили за свою своевременность жизнью. Та же участь постигла и команду по ликвидации последствий разлива нефти, поскольку неконтролируемая ярость Киримы наполнила ее жаждой мести всему, что приближалось к ее осквернённой территории. Из-за сильных эмоций, переполнявших ее днем, и кошмаров, мучивших ее беспокойный сон, Кирима не услышала настойчивого призыва, посланного ей бури-джаном, шведским защитником окружающей среды по имени Олаф Педерс.



Поэтому наставник Киримы пришел к ней, возглавив третью группу, состоящую из добровольцев, посвятивших себя задаче очистки разлива нефти и попыткам устранить ущерб, нанесенный земле и прибрежным водам. Заговорив с Киримой на языке гуралей, который она инстинктивно понимала, Олаф представился и приступил к трудной задаче обучения нового медведя-оборотня знаниям о ней самой, ее породе и ее месте в творении Гайи.

Кирима быстро училась. Когда Олаф и его группа вернулись в свою штаб-квартиру в Ньюфаундленде, они привезли с собой маленькую коренастую женщину с темно-коричневой кожей и волосами цвета северных ночей.

Как представитель защитников природы Арктики, Кирима приобрела значительную репутацию среди активистов-экологов, и она привлекла нежелательное внимание Пентекса и других приспешников Вирма. Ее страстные мольбы о защите находящихся под угрозой исчезновения арктических животных, таких как белые медведи, снежные лисы и тюлени, раскрывают силу ее глубоких убеждений. Дважды она пережила покушения, хотя убийцам не так повезло.

Время от времени Кирима возвращается на место своего рождения, где она сделала логово, выходящее на умбральную поляну, чтобы путешествовать по Арктике через Умбру в поисках духов своей матери и брата. Чтобы она могла сказать им, что их смерть, хотя и жестокая и ненужная, все же служила цели, находящейся за пределами их понимания.

Оскал спутанного меха, Кошмар Йеллоустоуна

Оскал вырос среди медведей-гризли Йеллоустонского национального парка. Первое превращение далось ему легко, так как его бури-джан, еще один представитель гризли этого парка, также была его матерью. Гррша (ее имя на языке гуралей) учила своего сына путям Детей Медведя — как легко менять свои формы, как выполнять важные обряды, составляющие ежедневный (и ночной) распорядок гуралей, как входить в Умбру и как получать дары от духов. Она посоветовала сыну изучать обычаи людей, но не подражать им бездумно. Она рассказала Оскалу о других перевертышах и о позорных действиях гару во время Войны Гнева.

Хотя он впитывал все, чему учила его мать, Оскал обратил особое внимание на два предостережения, данные ему матерью: никогда не доверяй волкам и всегда остерегайся людей, которые несут в себе вонь Вирма.

Оскал проводит большую часть времени в своей медвежьей форме, наблюдая за популяциями гризли и бурых медведей в Йеллоустоуне. Иногда он принимает форму хомида или артрена и бродит по парку, притворяясь одним из туристов или свободным от дежурства смотрителем парка. Его острый нюх много раз предупреждал его о присутствии “вонючих” людей (тех, что воняют порчей Вирма). Когда это происходит, рычащий зуб принимает меры - и нарушители исчезают из парка навсегда.

Слухи о нападениях медведей в Йеллоустоуне и его окрестностях имеют некоторое значение, поскольку Оскал не тратит время на любезности, когда стал-



кивается с фомори, маскирующимися под людей или других людей-слуг Вирма. Он действует как защитник Гайи, хранитель и мститель медведей Йеллоустоуна.

В хомидной форме Оскал Спутанный Мех выглядит как неопрятный молодой человек со спутанными светло-каштановыми волосами и темно-карими глазами. Как медведь, он является одним из самых больших гризли в Йеллоустоуне — весом более 800 килограммов. Хотя у него есть нежная жилка, она лежит глубоко под его яростной защитой и ненавистью к врагам Гайи.

Орфея Идущая за Светом, Победительница Медведя Смерти

Орфея Идущая за Светом начала свою жизнь как Амалия Дюшамп, дочь профессора археологии и его жены-журналистки. Первое превращение Амалии произошло на раскопках в Греции. Внезапное появление чудовищного медведеподобного существа среди руин святилища, посвященного Деметре в ее раннем воплощении в образе богини-медведицы, вызвало быстрый отказ от раскопок и породило слухи о том, что в этом месте водятся привидения.

Защищенная от разоблачения эффектами Первобытного ужаса, Амалия изо всех сил старалась забыть о странном превращении, которому она подверглась. Однако когда начались сны, она поняла, что произошло нечто нечто, навсегда изменившее ход ее жизни. Она оставила свою семью и отправилась в Норвегию, где встретила своего бури-джана, члена Хранителей рек по имени Гризл. Две женщины путешествовали вместе в течение года, и за это время Амалия узнала, что значит быть гуралем. Расставшись со своим бури-джаном, Амалия продолжила путешествие, разыскивая следы других представителей своего вида.



Она с грустью обнаружила, как мало гуралей существует в мире. Куда бы она ни посмотрела, везде она видела признаки разрушительного присутствия Разрывателя и постоянно удушающую работу Прядильщика. Подтверждая свою приверженность личной троице - Гайе, Медведю и Прядильщику, - Амалия принялась налаживать новые связи с теми немногими гуралями, которых ей удалось найти. Она регулярно посещала советы и собрания, участвуя в групповых обрядах так часто, как только могла. Она путешествовала по Умбре в поисках спящих гуралей, надеясь разбудить их и убедить, что мир срочно нуждается в их присутствии.

Со временем Амалия исполнила свое самое заветное желание: она стала бури-джан у нового гураля, молодого человека по имени Димитрий. Через несколько месяцев Амалия почувствовала сильную привязанность к своему энергичному и любознательному ученику. Хотя их разделяло всего несколько лет, она считала Димитрия своим сыном.

Неожиданная смерть Димитрия, жертвы насилия толпы, разрушила мир Амалии. Отказываясь отдать своего подопечного в объятия Медведя Смерти, Амалия искала способ вернуть Димитрия из подземного мира. Войдя в Умбру, Амалия нашла дорогу в темную Умбру, где вызвала самого Манги и потребовала, чтобы он вернул ей ее приемного сына.

Три дня спустя Амалия вернулась из своего умбральского путешествия, ее тело было покрыто шрамами, а когда-то темные волосы побелели, как выбеленные кости. С ней был Димитрий, дрожащий и смущенный, но цельный телом и духом. Амалия сражалась с Медведем Смерти и победила.

В знак признания своего подвига она сменила имя на Орфею Идущую за Светом, чтобы почтить память легендарного музыканта, который пытался — и потерпел неудачу — спасти свою возлюбленную из мира мертвых.

Самый древний из медведей

Среди гуралей существует история о медведе-оборотне, чья жизнь началась в первые дни и который до сих пор время от времени ходит по земле, наблюдая за детьми Медведя. Никто не может подтвердить существование гураля, известного как Самый древний из медведей, но медведи-оборотни всех племен и местностей рассказывают о таинственных встречах с бродячим гуралем, который, казалось, обладал невероятной силой и сверхъестественным знанием прошлого.

Хотя сказители гуралей накопили целый арсенал легенд о самых древних медведях, нет двух одинаковых историй. В некоторых сказаниях этот древний гураль изображается как мужчина, в других - как женщина. Все эти истории имеют одну общую черту: Самый древний из медведей появляется в периоды великой нужды — чтобы спасти брошенных детенышей и привести их к учителю, вмешаться в массовое истребление медведей или спасти группу осажденных сородичей от голода или преследований.



Сказки помещают Самого древнего из медведей почти в каждое столетие, изображая его (или ее) как воина в Войне Гнева, спасителя во времена инквизиции, исследователя Нового света и предвестника присутствия Пожирателя Бурь на Диком Западе. Самая распространенная история повествует о том, как Гайа благословила одного из гуралей даром десяти тысяч лет, но предупредила своего избранника не использовать их все сразу. Из-за этого самый древний из медведей проводит долгие периоды времени в спячке, просыпаясь ненадолго каждые десять лет или около того, чтобы оценить положение гуралей и Земли. Многие медведи-оборотни верят, что в Последние дни Самый древний из медведей пробудится и останется бодрствующим и активным в мире до тех пор, пока исход этого великого противостояния не будет решен. Некоторые гурали считают, что возросшее число слухов о встречах с этой почитаемой, возможно, мифической фигурой предвещает скорый приход Апокалипсиса. Только Самый древний из медведей знает правду.

Приложение 2: Истории для повествования

Эта глава содержит много информации, в том числе некоторые мысли о важности медведя как части экосистемы, представления о медведе как культурной иконе и факты о медведях в реальном мире. Вы также можете найти идеи для создания историй специально для персонажей Гуралей, а также интеграции медведей-оборотней в хроники рассказчиков со смешанными группами. Как всегда, используйте то, что вам нравится, игнорируйте то, что вам не нравится, но подумайте обо всем этом.

Следы медведя

Неурожай желудей в 1997 году в лесах Голубого хребта и Великих дымчатых гор вынудила часть популяции черных медведей покинуть свои обычные кормовые угодья в поисках пищи, чтобы компенсировать потерю их основного продукта питания. В то время как некоторые медведи находили пропитание в мусорных свалках и компостных кучах местных жителей, другие находили смерть. Только в западной части Северной Каролины более 40 медведей погибло от ружей паникующих людей, которые боялись нападения огромных гостей или опасностей пересечения межштатной автомагистрали. (Да, 18-колесники могут сбить медведя.) Никто не знает, звучит ли гибель столь многих из этих существ похоронным звоном для уже находящейся под угрозой исчезновения популяции черных медведей в Северной Каролине и Теннесси. Многие из убитых были самками, недавно родившими детенышей. Без матерей сомнительно, что дети выжили.

Выживание мировой популяции медведей остается под вопросом. На грани вымирания, как и многие другие дикие виды, медведи вернулись в последние несколько десятилетий. Усилия экологических и природоохранных групп позволили добиться прогресса в сохранении оставшихся видов медведей, но бесхозяйственность, стихийные бедствия (такие, как неурожай желудей) и сокращение ареалов обитания во многом подорвали эти успехи.

Что будет, если мы потеряем медведей? Помимо очевидной потери равновесия все более хрупкой экосистемы мира, мы лишаем себя еще одного живого символа.

С древнейших времен люди обращались к медведю не только за пропитанием. Доисторические племена в Северной Европе, Азии и Северной Америке полагались на медведей не только как на источник мясо, меха, оружия и инструментов, но и как на символы власти и божественности. Одна из самых ранних форм поклонения богине изображала мать-землю как великую медведицу, в то время как кажущееся чудо ежегодной медвежьей спячки и пробуждения соответствует теме смерти и воскресения, центральной для многих мировых религий.

В современном мире медведи стали символизировать целый ряд качеств — некоторые из них находятся в явном конфликте друг с другом. Игривость и невинность медвежат находят свое выражение в детской литературе от Винни-Пуха до Вельвета, в то время как плюшевые мишки остаются одной из самых популярных игрушек детства (и не за их ассоциацию с Тедди Рузвельтом). Медведь как защитник (и подразумеваемая угроза) достиг пика с предупреждениями о пожарной безопасности в лесу Смоки-Бир. Свирепость матерей-медведиц, защищающих своих

детенышей, стала легендарным символом материнской заботы и самопожертвования. Медведи есть везде — в нашей рекламе, в нашей литературе и глубоко в нашем подсознании. Как долго после исчезновения Медведя будут сохраняться эти мифические ориентиры и современные легенды?

Жизненный цикл медведя

Поскольку некоторые гурали переживают жизнь медведя до своего первого превращения, следующая информация может оказаться полезной для игроков и рассказчиков в понимании специфической физиологии медведей.

Медведи в дикой природе живут сезонной жизнью, их тела претерпевают изменения, отражающие течение года. В конце весны и начале лета медведи вступают в брачный период. Самки становятся восприимчивыми и остаются таковыми до тех пор, пока не спариваются успешно. Самцы ищут как можно больше партнеров, бросая вызов и побеждая соперников, чтобы получить право на отцовство.

Оплодотворенные яйцеклетки самки (обычно две) развиваются не сразу, а остаются спящими большую часть лета и ранней осени. Между тем и самцы, и самки медведей проводят эти месяцы, бродя по своим территориям в поисках достаточного количества пищи, чтобы выдержать лишения зимы.

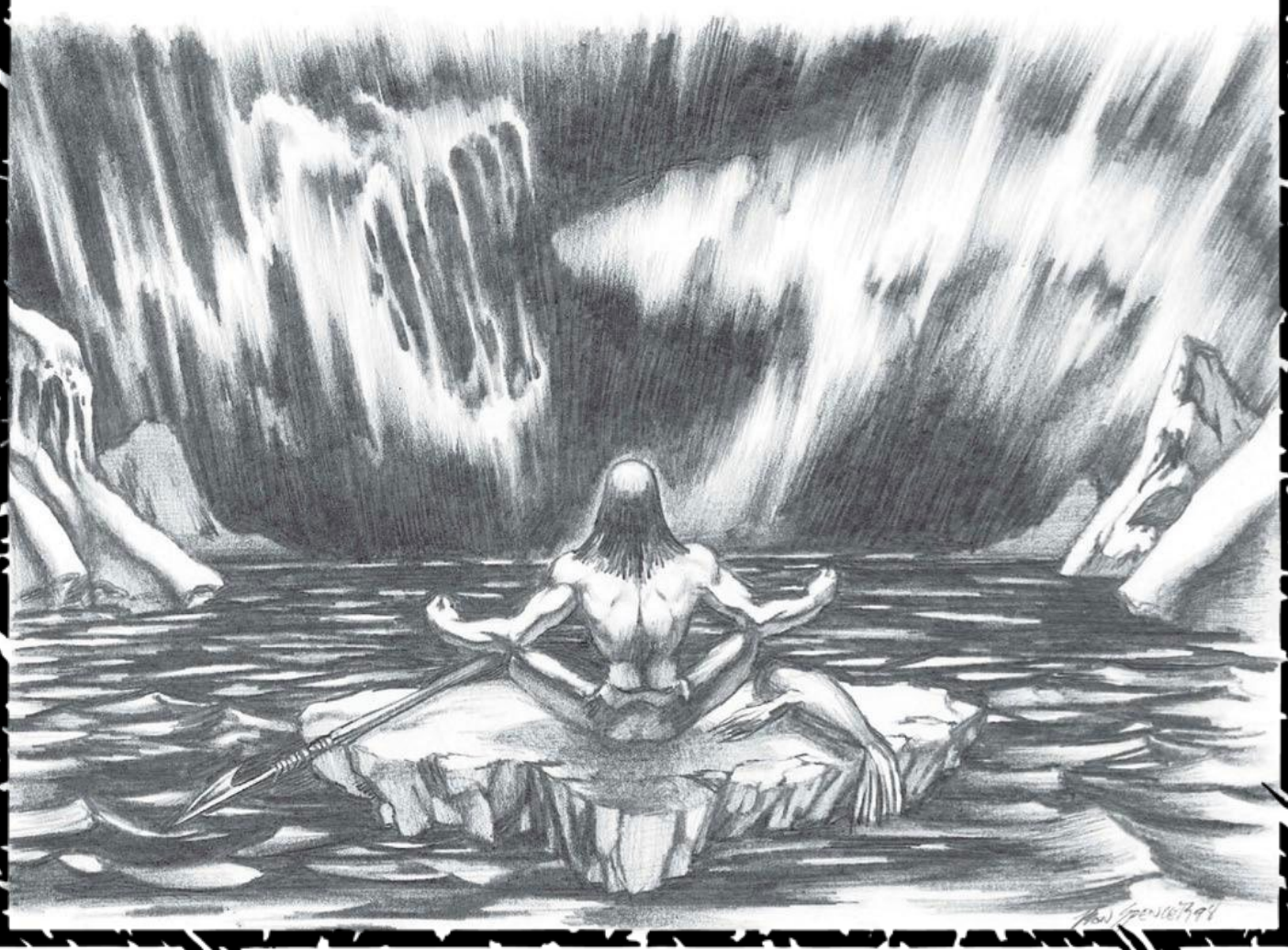
Медведи едят обильно в течение своих активных месяцев, с апреля по октябрь в большинстве климатов. Затем они начинают искать место для спячки с приближением зимы.

Во время зимней спячки медведи подвергаются уникальному, временному процессу замедления всех функций организма. На время зимнего сна их почки и пищеварительная система перестают функционировать, а скорость обмена веществ значительно снижается. Они не едят, не мочатся и не испражняются в течение всей своей зимней спячки, даже если пробуждаются на короткое время.

Для беременных самок изменения также включают прикрепление (в конце концов) ее яйцеклеток к стенке матки, где они начинают нормально развиваться. Медвежата, следовательно, зачинаются в конце весны, но они не рождаются до середины зимы. Новорожденные детеныши кормятся от своей спящей матери, чье собственное тело получает энергию из запасов жира, накопленных за весну и лето. С возвращением весны медведи выходят из своих логовищ, тощие и голодные после долгого сна.

Хроники гуралей

Теперь, когда вы знаете, как создать персонажа гураля и что-то из истории и общества медведей-оборотней, все, что вам остается, - это использовать то, что вы знаете. Это не так просто, как кажется, чтобы создать подходящую историю с участием Детей Медведя, так как природа и малочисленность гуралей затрудняют создание группы.



С другой стороны, истории, ориентированные на гуралей, идеально подходят для небольших групп (два или три игрока и рассказчик).

Гуралю нужно только подать заявку

Лишь в редких случаях более двух или трех гуралей собираются в одном месте в течение какого-либо времени, но истории, по определению, являются драмами, которые сосредотачиваются на исключительных обстоятельствах. Поэтому у рассказчика есть несколько вариантов создания хроник, адаптированных для группы гуралей.

● **Побег:** многие игроки вздрагивают при мысли об игре, сосредоточенной вокруг сценария захвата, но побег из экспериментального объекта Пентекса или секретной правительственной тюрьмы для сверхъестественных существ предоставляет возможность собрать вместе медведей-оборотней в большем, чем обычно, количестве. Фактическое бегство может стать лишь началом большой хроники, в которой герои гурали решают остаться вместе для взаимной поддержки и защиты.

● **Особое событие:** какое-то уникальное событие - чрезвычайная ситуация или надвигающаяся катастрофа - свело вместе нескольких гуралей, каждый из которых должен сыграть определенную роль в решении данной задачи.

● **Последствия Совета:** различные советы гуралей собирают медведей-оборотней вместе для обсуждения и празднования. Старейшина гураль может использовать эти собрания как средство выбора группы молодых гуралей (персонажей) для выполнения важной миссии, такой как поиск пропавшего старейшины или восстановление чего-либо в Умбре. Расследование слухов о заговоре с целью отравить всю популяцию медведей может также заставить старейшин послать несколько хороших гуралей, чтобы добраться до истины и принять соответствующие меры.

● **Призыв Древнего:** персонажи гуралей получают вызов от прадеда (или прабабушки), требующий их присутствия. Когда они прибывают (и обнаружение старшего гураля может оказаться само по себе историей), они обнаруживают, что им поручено отправиться на поиски великой важности. Возможно, только они могут найти что-то, что окажется жизненно важным, чтобы помочь гуралям подготовиться к Апокалипсису.

Пересечение перевертышей

Иногда рассказчик обнаруживает, что один из его игроков хочет создать персонажа гураля для использования в хронике, первоначально предназначенной для гару или какой-то другой породы перевертышей. Добавление гураля в историю вервольфов может добавить нотку конфликта и много драмы в межличностные отношения персонажей, тем самым добавляя глубины истории, которая в противном случае могла бы оказаться весьма обыденной. Конечно, гурали могут не встретить такой враждеб-



ности, как они ожидали бы от волков-оборотней - с таким большим количеством других забот, гару вряд ли являются пугалами из легенд гуралей, и им больше нечего делать, кроме как охотиться на оборотней-медведей. Многие детеныши гару не чувствуют ничего более сильного, чем стыд в отношениях своих предков с другими перевертышами.

Однако поиск способа интегрировать гураля в хронику, наполненную персонажами гару, может создать несколько проблем, если у рассказчика нет убедительной причины для включения медведя-оборотня в волчью стаю. Следующие примеры предлагают несколько идей для этого.

- **Необходимость порождает сотрудничество:** обстоятельства часто создают ситуации, в которых естественные враги или соперники обнаруживают, что им приходится работать вместе, чтобы выжить; как правило, это вариации классического сценария "вы и ваш злейший враг застряли на необитаемом острове вместе". Как и в упомянутой выше истории "побега", гураль может занимать клетку рядом со стаей гару. Когда происходит прорыв, все убегают вместе и должны держаться близко друг к другу, чтобы гарантировать, что все выживут. Другие ситуации могут потребовать от гару и гураля совместной работы, например, обнаружение списка Пентекса с именами четырех оборотней-волков и одного гураля в нем. У пятерых подозреваемых есть веская причина прикрывать друг другу спины.
- **Обучение послушанию:** и гураль, и гару приучены уважать старших и повиноваться им. Если почтенный риши гураль решит, что молодой медведь-оборотень должен сопровождать стаю гару в Умбру в поисках заблудшего духа, инстинкты детеныша гурала говорят ему, что он должен попытаться поладить со своими недавно приобретенными компаньонами. Точно так же, когда стая гару получает приказ от своего лидера септа найти проводника гураля, чтобы помочь им выследить бродячего оборотня или найти Улей Черной спирали где-то в Субарктике, гару должны преодолеть свое недоверие к гуралям или столкнуться с гневом своих старейшин.
- **Маловероятные друзья:** гураль с достоинством: Друг гару может обратиться за помощью к своему другу оборотню-волку (и его стае). В этой ситуации у гураля есть один верный союзник в лице его компаньона, но он должен проявить себя перед товарищами по стае в качестве друга. Его действия могут изменить мнение стаи об оборотнях-медведях в целом — а также исследовать проблемы предрассудков и стереотипов для игроков.

Пути и темы

Тема любого хорошего рассказа отражает состав его персонажей. Группа комиков обычно плохо реагирует на трагические истории, в то время как антигерои чувствуют себя неуютно в гостиной комедии.

Истории, в которых участвуют персонажи гурали (либо как однородная группа, либо как часть смешанной группы), должны использовать преимущества и подчеркивать уникальное положение населения оборотней-медведей в Мире Тьмы.

Отчаяние занимает видное место в жизни медведя-оборотня. Несмотря на их акцент на традиции и их репутацию терпеливых целителей и воспитателей, гурали сталкиваются с фактом, что они (даже больше, чем гару) вымирают. Большинство их родичей исчезло. Их число невелико (и становится все меньше). Апокалипсис маячит на горизонте, и они еще не начали сопротивляться. Оборотням-медведям нужно больше времени, чтобы пополнить свою численность и собрать силы для финальной битвы, но времени у них просто нет.

Известие о рождении нового гураля посылает волну надежды по всему сообществу оборотней-медведей. Когда молодой гураль не может найти учителя или попадает в лапы охотников-людей или "исследователей" Пентекса, наступает отчаяние. Сохранение будущего становится гонкой против времени. Драма сочетается с дурным предчувствием в истории, которая может не иметь счастливого конца, если персонажи тратят драгоценное время. Привнесение чувства срочности в истории, основанные на гуралях, помогает подчеркнуть опасное положение медведей-оборотней.

Поскольку гурали придают большое значение снам и видениям, предзнаменования приближающегося Апокалипсиса могут служить прекрасным оправданием для сюжетных сцен, наполненных нотами темных и мифических событий.

Гурали попали в ловушку, которую они помогли построить. Удалившись из мира после Войны Гнева, медведи-оборотни вырвали себя из петли. Теперь для них может быть уже слишком поздно влиять на исход борьбы за спасение мира от Апокалипсиса. Истории, которые имеют дело с восполнением потерянного времени, борются с печалью сожаления и самобичевания за то, что осталось несделанным. Эта трагедия - удел гуралей, а также материал для хорошего повествования.

Гурали

Имя: **Порода:** **Натура:**
Игрок: **Племя:** **Маска:**
Хроника: **Покровительство:** **Концепт:**

Атрибуты

Физические
Сила ●OOOO
Ловкость ●OOOO
Выносливость ●OOOO

Социальные
Обаяние ●OOOO
Манипулирование ●OOOO
Внешность ●OOOO

Ментальные
Восприятие ●OOOO
Интеллект ●OOOO
Сообразительность ●OOOO

Способности

Таланты
Бдительность OOOOO
Атлетика OOOOO
Биоритмы OOOOO
Рукопашный бой OOOOO
Уклонение OOOOO
Эмпатия OOOOO
Красноречие OOOOO
Запугивание OOOOO
Первобытный инстинкт OOOOO
Уличные порядки OOOOO

Навыки
Понимание зверей OOOOO
Ремесло OOOOO
Вождение OOOOO
Этикет OOOOO
Огнестрельное оружие OOOOO
Лидерство OOOOO
Холодное оружие OOOOO
Исполнение OOOOO
Скрытность OOOOO
Выживание OOOOO

Познания
Компьютеры OOOOO
Загадки OOOOO
Расследование OOOOO
Закон OOOOO
Языки OOOOO
Медицина OOOOO
Оккультизм OOOOO
Политика OOOOO
Ритуалы OOOOO
Естественные науки OOOOO

Преимущества

Детали биографии
OOOOO
OOOOO
OOOOO
OOOOO
OOOOO

Дары

Дары

Почет

Помощь
O O O O O O O O O O
❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Честь
O O O O O O O O O O
❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Мудрость
O O O O O O O O O O
❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Ранг

Ярость
O O O O O O O O O O
❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Гнозис
O O O O O O O O O O
❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Сила воли
O O O O O O O O O O
❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Здоровье

Пустяк		❑
Боль	-1	❑
Лег.травма	-1	❑
Травма	-2	❑
Мн.травмы	-2	❑
Увечье	-5	❑
Нокаут		❑

Сила/Слабость

Гурали

Хомид

Нет изменений

Сложность: **6**

Артрен

Сила (+3)_____
Выносливость (+2)___
Манипулирование (-2)__
Внешность (-2)____
Восприятие (+1)__

Сложность: **7**

Кринос

Сила (+5)_____
Ловкость (-1)____
Выносливость (+5)___
Манипулирование (-3)__
Внешность 0
Восприятие (-1)____

Сложность: **6**

Бьёрнен

Сила (+4)_____
Ловкость (-2)____
Выносливость (+4)___
Манипулирование (-3)__
Восприятие (+2)__

Сложность: **7**

Урсус

Сила (+3)_____
Выносливость (+3)___
Манипулирование (-3)__
Восприятие (+2)__

Сложность: **6**

ВЫЗЫВАЕТ ОСЛАБЛЕННЫЙ ПЕРВОБЫТНЫЙ УЖАС

Другие черты

_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO

Фетиши

Предмет:_____Уровень___Гнозис____
Сила:_____
Предмет:_____Уровень___Гнозис____
Сила:_____
Предмет:_____Уровень___Гнозис____
Сила:_____

Обряды

_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____

Бой

Маневр/Оружие	Бросок	Сложность	Урон	Раст.	Скор.	Маг.

Таблица драки

Маневр	Бросок	Сложн	Урон
Укус	Лов+Рукоп.	5	Сила+1/А
Рывок	Лов+Рукоп.	7	Особое/У
Коготь	Лов+Рукоп.	6	Сила+1/А
Захват	Лов+Рукоп.	6	Сила/У
Удар ногой	Лов+Рукоп.	7	Сила+1/У
Удар рукой	Лов+Рукоп.	6	Сила/У

А=Аггравированный урон

У=Ударный урон

Броня:_____

Гурали

Достоинства и недостатки

Достоинства	Тип	Цена	Недостаток	Тип	Бонус

Расширенные детали биографии

Союзники

Наставник

Контакты

Прошлая жизнь

Родня

Умбральная поляна

Вещи

Экипировка:

Обмундирование:

Опыт

Всего:

Получено от:

Умбральная поляна

Размер:

Местоположение:

Гнозис:

Всего потрачено:

Потрачено на:

Турали

История

Предыстория

Описание

Возраст:

Волосы:

Глаза:

Раса:

Национальность:

Пол:

	Рост	Вес
Хомид:		
Артрен:		
Кринос:		
Бьёрнен:		
Урсус:		

Боевые шрамы:

Внешность

Умбральная поляна

Рисунок персонажа