Книга Племени

Безмолвные Странники



Книга Племени
Безмолвные Странники

Преследуемые Призраками

Однажды, в начале истории, они сражались в великой войне - и проиграли. Они были изгнаны со своей родины в Египте века назад, проклятые никогда не знать покоя. С тех пор они ходили одинокими дорогами, выслеживая свою добычу в свете луны. Они - дети Анубиса, говорящие с мертвыми, не знающие покоя и молчаливые. И теперь, когда наступают Последние Времена, Безмолвные Странники, возможно, наконец-то возвращаются домой.

Дети Луны над Пустыней

Книга Племени: Безмолвные Странники рассказывает о одиночках Народа Гару, странных и страшных предвестников надвигающегося рока, ходящих по всем дорогам, но не способных назвать домом ни один из уголков Земли. Внутри игроки и Рассказчики найдут секреты, которые племя собирало с начала времен, и примут участие в войне за давно потерянную родину Странников.

WEREWOLF THE APOCALYPSE™

Mind's Eye Theatre™

www.white-wolf.com

WHITE WOLF GAME STUDIO

WORLD OF DARKNESS®





Имеющий Глаза Да Увидит

Мальчик спал. Его волосы, подстриженные на затылке и длинные на макушке, разметались по наволочке, потускневшей от многочисленных стирок. Лунный свет из окна, остававшегося открытым в любую погоду, слабо освещал его кожу, золотистую от загара и не отмеченную подростковыми прыщами. Его руки, покоившиеся на покрывале ручной работы, были покрыты мозолями от бесконечных игр в бейсбол и работы с лопатой. Он был похож на любого другого мальчика из любого другого уголка земли.

Но он не был обычным мальчиком. Он зашевелился, затрясся, пытаясь высмотреть что-то сквозь закрытые веки. Его колени подтянулись к телу, а руки сжались в кулаки. Он бормотал слова, которые для его собственных ушей звучали бы как тарабарщина. Сонм древних слов кружился в лучах лунного света, полз по потолку и полу к углам комнаты, где собирал свои крошечные отголоски. И вдруг сновидец проснулся, резко, будто его из ведра облили. Мальчик резко выпрямился в постели и с хрипом вдохнул, трясясь.

"Мама!" крикнул Тони. "Я видел привидение!" К его постели подошла не мама. Ее никогда не было рядом, но посреди ночи он никогда не вспоминал об этом. Зашел отец Тони, он говорил спокойно, но Тони знал, что напоминание о матери его расстроило. "Что случилось? Ты испугался?"

Тони смотрел, как темная фигура отца, спотыкаясь, сонно садится на край его кровати. "Я видел женщину. Она как бы плыла, и я видел ее насквозь. Я не испугался. Это просто было неожиданно".

Его отец поборол зевоту. "Она не делала ничего страшного? У нее все части тела были на месте?"

Тони преувеличенно презрительно фыркнул. "Папа, это не фильм ужасов. Думаю, она просто хотела мне что-то сказать". Он задумчиво откинулся на подушку. "Сейчас я мало что помню. Я помнил все это всего минуту назад".

Отец Тони взъерошил его волосы. "Так работают сны. И призраки", — добавил он, прежде чем его успели поправить. "Я уверен, что к призракам это тоже относится. Спи, малыш".

"Спокойной ночи, пап". Как только закрылась дверь, Тони снова забрался под одеяло и мгновенно уснул.

Это был не первый раз, когда Тони преследовали призраки в его собственной постели. Всего два года назад он начал слышать голоса, нашептывавшие ему что-то, когда он пытался заснуть. Школьный психиатр порекомендовал удивительный коктейль из психоактивных препаратов. Отец Тони отказался, но школьная медсестра все равно решила дать ему кое-что.

Школьный юрист быстро уладил дело — несмотря на то, что фармацевтические компании уже практически купили рекламу на бортах школьных автобусов, юрист знал, что стандартной процедурой является запугивание родителей, чтобы они дали согласие перед введением лекарств. Деньги от досудебного соглашения позволило внести большой аванс за красивый дом в другом пригороде. Голоса так и не прошли, но Тони научился не говорить о них никому, даже отцу. Это только беспокоило его, а Тони не любил, когда отец беспокоится.

О призраке он тоже больше не вспоминал. Но через несколько месяцев она пришла снова, и снова, и снова. Поцелованная солнцем кожа Тони стала бледнеть, и не из-за зимы, и не из-за того, что он проводил много времени в помещении. Отец Тони был обеспокоен, но Тони отмахивался от него. Весной он по-прежнему играл в бейсбол, но отец заметил, что он всегда возвращается с тренировок один.

Прошел год. Призрачная женщина появлялась все чаще, приходя в его комнату в свете луны. Она всегда была одета в струящиеся белые одежды, как и полагается любому призраку. Она была красива, чего он никак не ожидал. Когда он думал о призраках, то считал их гниющими, скелетоподобными существами или, по крайней мере, стариками, такими, которые обычно умирают. У призрака были черные волосы, как у его матери, темные глаза и высокие брови. Ее тело было стройным и гладким — и хорошо просматривалось под белым платьем, которое она носила. Тони не мог себе представить, как он скажет об этом отцу. Матери все еще не было рядом.

Он просыпался, когда она приходила к нему, и лежал неподвижно, наблюдая, как она парит у потолка. Она была похожа на пловца, который пытается погрузиться в воду, сопротивляясь невидимому течению, но ее собственная легкость удерживала ее. Иногда он притворялся, что спит, когда она была рядом, просто чтобы посмотреть, что она будет делать. Она, казалось, не возражала. Тогда он спал под ее потусторонним внимательным взглядом. Пока она наблюдала за ним, его сон был спокойным, тихим — он спал как убитый.

Однажды вечером, когда Тони пришел к ужину, он увидел, что отец накрыл три места за столом. "Кто придет?" — спросил он.

"Твоя мать",— ответил отец

"Ага", — хмыкнул Тони и направился в свою комнату.

Через несколько минут его отец появился в дверях с неодобрительным видом. "Разве ты не рад встрече с матерью?".

Тони не поднимал глаз от своего комикса. "Никто из других детей в школе не радуется, когда видит своих мам. Кроме Джейми, а его мама в тюрьме". Его отец вздохнул: "Мы не обычная семья. Твоя мама занимается важными делами". Он поднял руки в жесте, призванном предотвратить обычный ответ. "Нет, она не работает на правительство, и нет, я не могу сказать тебе, где она была. Просто постарайся понять, что она любит тебя, и она была бы здесь с нами, если бы могла".

Слова отца не убедили Тони, но он кивнул. "Я знаю, пап. И я буду счастлив увидеть ее, когда она приедет. Если она приедет".

Его отец медленно встал. "Справедливо, малыш", — сказал он, сглотнув комок в горле. "Достаточно справедливо".

Мать Тони вернулась домой до десерта. Тони вскочил со стула и встретил ее у входа в кухню, обхватив руками ее талию. Он был рад видеть ее, а она, казалось, была рада видеть его — она присела, чтобы обнять его, повторяя его имя снова и снова. Затем она протянула к нему руки, чтобы рассмотреть его. "Как ты вырос", — сказала она. Она всегда так говорила, но в этот раз тон фразы был таким, будто она о чем-то спрашивала Тони через плечо отца.

Отец Тони пожал плечами, слегка приподняв брови, которые, по мнению Тони, он не должен был видеть. Мать снова притянула его к себе, и у Тони возникло неприятное ощущение, что она его нюхает.

"Мам!" — прохрипел он, отстраняясь, расправляя смявшуюся рубашку, пытаясь сохранить спокойствие.

"Прости", — сказала его мать. "Просто меня так долго не было".

"Я знаю", — ровно ответил Тони.

Наступила неловкая пауза. "Кто хочет пирога?" промурлыкал отец Тони с принужденной веселостью. Неловкий момент уступил место натиску мороженого и вишни. Тарелки звенели, ложки стучали, они говорили о погоде и бейсболе и снова были семьей.

Но позже тем же вечером Тони услышал, как его родители спорят в своей комнате, после того как они подумали, что он уснул. Он лежал неподвижно, дыша так неглубоко, как только мог, чтобы звук собственного дыхания не заглушал их гневные, но приглушенные слова.

"Как ты мог допустить, чтобы это случилось с ним?" — восклицала его мать.

"Что с ним случилось?" — сказал его отец. "С Тони все в порядке. Он прошел медосмотр перед занятиями бейсболом".

"Дело не в его теле", — возразила мать.

"Тогда в чем же? Он умный ребенок, просто он тихий. Что в этом плохого?"

"Дело не в этом! Это его душа — от него пахнет смертью. Что-то коснулось его — он снова слышит голоса? Что, что ты мне не сказал?"

Тони уткнулся лицом в подушку, желая, чтобы отец не рассказывал. "Он сказал мне, что видел призрака, где-то в прошлом году, может быть, даже два года назад. Это было похоже на кошмар, поэтому я никогда не говорил об этом", — объяснил отец с болью в голосе.

Голос его матери сорвался на крик, такой громкий, что все было слышно отчетливо. "Призрак! И ты никогда не рассказывал мне! Ты должен был мне сказать!"

Тони пришлось вытащить голову из подушки, чтобы услышать горький, но тихий ответ отца. "А если бы я сказал? Что, если бы я звонил тебе каждый раз, когда твой сын просыпался ночью — ты бы вернулась домой?". Тишина заполнила весь дом. Тони зажмурил глаза, имитируя сон, на случай, если они услышали, как он возится, и захотят зайти, чтобы выместить на нем свой гнев. Но отец продолжил. "Я думал, это был просто сон. Может быть, это не так. Я всего лишь человек, я не могу делать то, на что способна ты".

"Я знаю", — горько вздохнула его мать. "Он больше никогда не упоминал о призраке?" Тони представил короткий жест своего отца — нет. "Это хорошо. Я могу защитить его, пока я здесь. Я пробуду с вами так долго, как смогу".

"А когда ты уедешь?" — спросил его отец, смирившись.

Ответ матери был слишком тихим, чтобы он мог его услышать, так как спор перешел в дискуссию. Вскоре, заскучав, Тони погрузился в беспокойный сон.

Когда Тони проснулся утром, его мать все еще была дома. Он не слишком удивился — в конце концов, он подслушивал вчера вечером. Но он был удивлен, обнаружив, что она осталась и на второе утро, и на третье. Тогда Тони проснулся, мама пекла блины. Она пришла на бейсбольный матч. Она латала его одежду к предстоящему учебному году. Но больше всего она наблюдала за ним. Когда он читал в своей комнате, или ловил мелюзгу в ручье, или кидал зеленые яблоки соседскому коту, он оглядывался и видел маму. Тони всегда хотел, чтобы его мама была рядом, но он не понимал, насколько любопытными могут быть матери.

Женщина-призрак больше не приходила к нему. Тони подозревал, что его мать не спит, наблюдает за ним, отпугивая ее. Он пытался не спать, но всегда засыпал раньше матери. По мере того как дни превращались в недели — самый долгий визит матери из всех, что он помнил — Тони все больше скучал по женщине в белом. Иногда ему хотелось, чтобы мама ушла, чтобы призрак вернулся снова; он всегда чувствовал себя виноватым, но сразу после этого прокрадывался в комнату матери или забирался на край ее кресла, чтобы поцеловать ее в щеку.

Однажды утром он спустился по лестнице, но блинов не было. Вместо них на столе стояла небольшая дорожная сумка матери. "Ты уезжаешь?" — спросил он, стараясь выразить голосом только грусть, а не все остальные эмоции, скакавшие в его голове.

"Да", — сказала его мать. "И ты поедешь со мной".

"Правда?" — пискнул он. Его мать кивнула.

"Послезавтра у меня бейсбольная игра".

"Тебе придется ее пропустить", — сказала она, даже не повернувшись от кухонной стойки.

"Тренер будет в бешенстве", — с сомнением сказал Тони.

"Клубничный или виноградный?" — спросила его мать, жестом указывая на рядок наполовину собранных сэндвичей на столе.

"Виноградный. Школа начинается через две недели", — полусерьезно заметил он.

"Я знаю", — ответила она, снова обращаясь к бутербродам. "К тому времени ты вернешься. Возможно".

Теперь Тони было очень любопытно. "Куда мы едем? Папа знает?"

"Конечно, знает. Мы едем к твоему дедушке". Мама Тони склеила сэндвич и ловко засунула шатающуюся башню обратно в пакет с хлебом.

"У меня нет дедушки", — сказал Тони. Его мать убрала бутерброды в сумку. "Ты прав, он не совсем твой дедушка. Но называй его так, потому что это вежливо".

"Хорошо. Когда мы уезжаем?" спросил Тони, почесывая затылок в растущем недоумении.

"Прямо сейчас", — ответила она, смахнув сумку со стола на плечи. Она подтолкнула к нему сумку поменьше. "Здесь все, что вам понадобится". Но как же мои комиксы, моя бейсбольная перчатка, моя любимая куртка, мой отец, подумал он. Он спокойно перекинул сумку через плечо, как это сделала его мать, или как смог, и вышел за ней. А как же *она*, подумал он, сможет ли она найти меня?

Тони и раньше уставал — очень уставал, как после двойного матча и праздничного обеда в один день. Но это было ничто по сравнению с тем, как он устал сегодня. Они дошли до конца улицы и сели в автобус. Тони никогда раньше не ездил на автобусе через весь город, поэтому было очень приятно наблюдать, как за окном разворачивается город. Вся эта история с путешествием казалась довольно легкой. Потом они сошли на самой последней остановке и пошли пешком.

И они продолжали идти, весь день и всю ночь. Мать Тони делала длинные шаги, ее ноги, казалось, вытягивались, когда она поднимала их, а затем возвращались к нормальному размеру, как только они опускались на землю. Она почти не разговаривала, только иногда говорила ему, чтобы он не отставал или остерегался той ямы, но в любом случае ему было трудно ее услышать, потому что он никогда не мог ее догнать. Тони начал спотыкаться примерно в середине дня; его мать надела его сумку поверх своей и продолжала идти. Когда он поднялся с земли после их скудного ужина, состоявшего из сэндвичей и яблок,

он едва могдвигаться. Когда мама нашла им место для ночлега в незапертом сарае, он уснул еще до того, как его голова коснулась твердой земли. Если призрак и приходил к нему ночью, он этого не заметил.

Второй день прошел так же, а на третий их подвез водитель тяжелого грузовика. После того как мать Тони угостила водителя ужином на стоянке грузовиков, они снова прошли несколько часов пешком. Тони был молод и силен, и уже сейчас его мышцы растягивались и росли, чтобы принять этот новый вызов. На следующее утро, после всего двух часов ходьбы — солнце едва взошло — они добрались до небольшого городка. Мать Тони опустила сумку на скамейку на главной улице, на которой не было ни одного светофора. "Мы рано", — сказала она.

"Поймав попутку, мы добрались быстрее, чем я ожидала. Это была удача. Мы отставали от графика — я забыла, насколько короче твои ноги".

Тони озадаченно сел на скамейку. Ему нечего было сказать; он не мог понять, с чего бы матери ждать от него большего проворства, чем он проявил.

"Подожди меня здесь. Я проверю, готовы ли они нас принять", — сказала она через плечо и пошла прочь, ее шаги были такими же пружинистыми, как и тогда, когда они выходили из дома. Тони подождал, пока она обогнет угол, затем устроил свой мешок в качестве подушки и растянулся на скамейке. Похоже, у него было достаточно времени, чтобы вздремнуть до того, как маленький городок проснется — если он вообще проснется.

Когда Тони проснулся, солнце было уже высоко в небе. Прищурившись от яркого света, он повернулся лицом к скамейке, чтобы попытаться поспать еще немного, когда почувствовал знакомое присутствие. Она была здесь. Тони открыл глаза и бесполезно огляделся по сторонам — солнечный свет был слишком ярким, он едва мог разглядеть здания вокруг, не говоря уже о женщине в белом. С комком в горле он закрыл глаза, представляя, как она парит прямо над ним. Она никогда раньше не приходила к нему при свете дня. Волновалась ли она за него? Или она все это время наблюдала за ним, а он никогда раньше не скучал по ней настолько, чтобы увидеть ее?

Он чуть-чуть приоткрыл глаза, пропуская свет сквозь ресницы, но она по-прежнему оставалась невидимой для него. Он представил себе очертания ее лица из пылинок, сверкавших в воздухе. Когда его глаза заныли от напряжения, он увидел ее, ближе, чем когда-либо прежде. Она была прямо над ним, ее нос почти касался его носа. Ее губы беззвучно шевелились, складываясь в слова, которых он не знал. Он был доволен, даже лежа в одиночестве на жесткой скамье в чужом городе, потому что она была рядом. Она, казалось, тоже была довольна вновь обретенной близостью.Тони резко сел, услышав голос матери, и воспоминания, такие же яркие, как и его собственные, охватили его, когда он прошел сквозь эфемерное тело призрака:

Песок и вода. Красное и зеленое. И радость бега, бега с горячим ветром в носу и теплой землей под лапами.

Лапами? с трудом подумал Тони, протирая глаза.

"Тони!" — снова позвала его мать, бегущая по улице к скамейке. "Просыпайся, собирай свои вещи. Он будет здесь с минуты на минуту". Занавески дергались, за ними мелькали недовольные лица; голос матери разносился на всю округу. "Тони, проснись!"

"Я не сплю", — сонно ответил он. "Я думал, мы пришли раньше" "Так и есть. Рано — это значит, что следующее дело наступит раньше", — сказала его мать, беря со скамейки свою сумку.

"А что дальше?" пробормотал Тони, закидывая сумку на плечо.

"Мы встречаемся с твоим дедушкой у автобуса", — объяснила она с растущим нетерпением. "Пойдем, он будет здесь с минуты на минуту".

Воспоминание о беге на четырех ногах всего несколько минут назад было настолько ярким, что две ноги, которыми одарила Тони природа, заплетались, когда он рысью бежал за матерью. Они трусцой пробежали через весь маленький городок, провлекая внимание собак, тявкающих за кружевными занавесками. Они остановились перед обветшалой аптекой, в окне которой висела выведенная от руки табличка с надписью "АВТОБУС", как раз вовремя. С шипением тормозов автобус остановился, и на обочину вышел сутулый старик.

Мать Тони шагнула вперед, опустив голову и глаза. "Дедушка, спасибо, что встретил нас". Она была намного вежливее и почтительнее, чем Тони когда-либо видел. Это немного напугало Тони; он решил тоже потупить глаза.

Старик сухо усмехнулся. Несмотря на то, что его спина искривилась от возраста, он все еще был выше матери Тони. Он протянул шишковатую руку, чтобы поднять ее подбородок и встретиться с ней взглядом. "Орали, как я мог не сделать этого. Ты так много сделала для меня, а просила так мало". Он перевел взгляд на Тони, подрагивающего, как будто чувствующего, что внимание старика приковано к нему. "Это тот молодой человек, ради которого я проделал такой долгий путь?"

Мать Тони положила руку ему на плечо, мягко подталкивая его вперед. "Я Тони", — заикаясь, произнес он. "Рад познакомиться с вами. Дедушка", — вспомнил он, чтобы добавить.

Старик положил руку на плечо Тони. Тони почувствовал мозоли через рубашку. "Иди, Орали. Мы с Тони пойдем прогуляемся". С этими словами мать Тони кивнула, повернулась и ушла. Помимо того, что Тони был напуган, теперь он чувствовал себя немного преданным.

Старик подождал, пока мать Тони скроется из виду, а затем направился вместе Тони в пыльную аптеку. "Но сначала мы выпьем чего-нибудь холодного. Езда в автобусе всегда вызывает у меня жажду". Они сели на потускневшие табуретки, старик отсчитал мелочь за две стеклянные бутылки содовой. Ноги Тони неловко болтались, пока он прихлебывал из бутылки, которая на вкус была такой же старой, как и вывески на окнах. Старик, казалось, не возражал. "Тебе понравилась поездка, Тони?" — спросил он.

Тони пожал плечами: "Все было хорошо. Может быть, немного странно. Я скучаю по папе".

Старик кивнул. "Прощаться с людьми, которых мы любим, всегда труднее всего в путешествиях. Сердце не так легко затвердевает, как ноги. Ты знаешь, зачем ты приехал ко мне?" Тони покачал головой. "Твоя мать беспокоится о тебе. А теперь дай мне хорошенько тебя рассмотреть".

Тони поставил свою бутылку на стойку, чтобы старик мог заглянуть ему в уши, поднять веки, даже проверить зубы. Тони был потрясен, но мускулистая женщина за прилавком даже не подняла глаз. Когда все закончилось, Тони спросил: "Вы врач?".

"Ну, в некотором роде", — усмехнулся старик. "Но за всю свою жизнь я ни дня не провел в больнице. Допивай, и пойдем прогуляемся".

Тони проглотил столько содовой, сколько смог, затем спрыгнул с табурета. Он срыгнул, как только его ноги коснулись пола. Его щеки вспыхнули от смущения, но старик тоже отрыгнул с явным удовольствием и блеском в глазах. Успокоившись, Тони рыгал несколько кварталов.

Через несколько минут ходьбы они наткнулись на кладбище — полуразрушенное скопление камней в ржавой ограде. Ворота были приоткрыты, старик шагнул через них, и Тони последовал за ним. Некоторое время они шли среди надписей в молчании, время от времени останавливаясь, чтобы разгадать истертую надпись или провести пальцем по изваянному камню. Старик остановился перед надгробием, которое не желало крошиться, как те, что были вокруг него, и нарушил молчание. "Что ты можешь рассказать мне о человеке, похороненном здесь, Тони?"

Тони присел, чтобы посмотреть на надгробие. "Ее звали Мелинда Парселл. Она умерла шестьдесят четыре года назад. Ей было двадцать три года".

Старик рассеянно кивнул, его взгляд был устремлен в пустоту над камнем. "Да. Но вы можете сказать мне, как она выглядела? Или как она умерла?"

Тони прикусил губу и внимательно изучил камень. "Здесь больше ничего нет, дедушка".

"Ты уверен?" — надавил старик.

Тони встал и обошел вокруг камня, затем изучил могилы по обе стороны от него в надежде найти какую-нибудь подсказку. "Я больше ничего о ней не вижу".



Глаза старика снова сфокусировались, и он перевел взгляд на Тони. "Хорошо. Пойдем обратно". Когда они покинули кладбище, закрыв за собой ворота, старик задал еще один вопрос. "Тони, ты когда-нибудь видел призрака?"

Тони запнулся, и его сердце на мгновение замерло в груди. С той первой ночи он ни словом не обмолвился о женщине в белом. Тони не хотел говорить о ней, но он также не хотел лгать старику. Он был добрым. "Несколько раз", — заикнулся он. "Парящую женщину".

Взгляд старика быстро заострился, как у ястреба в программе о природе, заметившего мышь. "Она знает твое имя?"

Тони, удивленный вопросом, задумался на мгновение. Когда он ответил, он забыл об уклончивости. "Я не знаю. Думаю, знает, но она никогда со мной не разговаривала".

"Вы часто с ней видитесь?" — спросил старик. Тони изучал трещины на тротуаре. "Время от времени".

Старик остановился и огляделся. "Она сейчас здесь?"

"Нет", — ответил Тони, даже не поднимая глаз. Остаток пути назад они прошли в молчании. Мать Тони ждала их на углу. Тони едва успел улыбнуться ей, как она повернулась к старику, который взял ее за локоть и повел по тротуару. Тони рисовал пальцем на грязной витрине магазина и старался выглядеть не заинтересованным, но, разумеется, весь обратился в слух.

"С ним все в порядке?" спросила мать Тони.

"Да, пока", — ответил старик. "Он, похоже, не видит призраков, так что это, должно быть, ему показалось — если это вообще призрак".

Мать Тони нахмурилась. "Вы можете его изгнать?"

Старик задумчиво почесал затылок. "Может быть. А может, и нет. Это может только разозлить его. Думаю, лучше дать ему инструменты, чтобы он мог защищаться".

Мать Тони взглянула на него; он полностью сосредоточился на своих каракулях на окне. "Он такой маленький..."

"Да, это будет раннее превращение, но я думаю, что все сложится к лучшему", — утверждал старик. Мать Тони нерешительно кивнула, помолчав. "Я пошлю к вам надежных людей", — продолжал он, — "а пока забирайте своего мальчика домой и заботьтесь о нем".

Начался учебный год. Некоторое время семья Тони выглядела как обычная семья: отец, мать, сын. Однако иллюзия длилась недолго. Некоторые ребята считали рассказ Тони о его поездке с матерью классным, но больше ребят думали, что это звучит так, будто семья Тони бедная и глупая. Тони подрался, когда кто-то сказал о его матери гадость.

Родители мальчика вызвали полицию, которая явилась для расследования обвинения в опасности для ребенка. Отец Тони сказал им, что машина сломалась, и что Тони несколько преувеличил. Полицию это объяснение устроило, но за Тони закрепилась определенная репутация; шепот и насмешки преследовали его все школьные годы.

В придачу Тони не хватало женщины в белом. Он не видел ее с момента поездки. Он гадал, не заблудилась ли она, не напугал ли он ее, не разозлил ли, когда сел прямо сквозь нее. Скорее всего, подумал он, она знала, что его мать постоянно следит за ним, и ей это не нравилось. Ему это тоже не нравилось. Тони много лет скучал по матери и с нетерпением ждал ее визитов, но теперь, когда она была здесь несколько дней подряд, он никак не мог найти время побыть в одиночестве.

Когда однажды утром мать объявила о своем скором отъезде, Тони почувствовал огромное облегчение — и сразу же после этого огромную вину. Какой ребенок может радоваться тому, что его мать уезжает? Он будет скучать по ней — он скучал по ней. Его мать, как обычно, быстро уехала; Тони обнял ее и поцеловал на прощание, прежде чем отправиться в школу, а когда он вернулся домой, ее уже не было. Тони проверил: да, он скучал по ней. С чувством, странно близким к удовлетворению, он вернулся к рутине жизни вместе с отцом.

После тихого ужина Тони отправился спать. Отец выглядел рассеянным; он даже не заметил, что было ужасно рано. В своей комнате Тони стряхнул с себя одежду, положил рядом с подушкой книгу на случай, если отец зайдет к нему, а затем забрался под одеяло и стал ждать.

Ждать пришлось недолго. Небо за окном еще светилось последними лучами солнца, когда призрачная женщина проплыла под его потолком. Медленно, как всегда, она спустилась к кровати Тони. Когда взошла луна, она уже была прямо над ним. Воодушевившись тем, какие образы нахлынули на него, когда он в последний раз случайно "дотронулся" до нее, Тони протянул руку, чтобы погладить ее по щеке.

Как он ни старался быть аккуратным, его рука достигла ее призрачного лица и прошла насквозь. Он успел лишь мельком взглянуть на свою руку за ее губами, прежде чем его снова охватили чуждые ощущения.

Красная пустыня, зеленая река. Его лапы почти беззвучно ступали по песку, шевеля блестящие песчинки. Он был гладким черным волком и жил там, где хотел — в суровой пустыне или в буйном изобилии водных просторов. И он был не одинок — вокруг него были волки, черные как уголь, то бегущие рядом с ним, то бросающие ему вызов, чтобы проверить его скорость.

Они бежали, пока солнечная ладья не скрылась за горизонтом и в небо не поднялся серебристый диск луны. Тогда они остановились, чтобы отдохнуть на каменной платформе, открытой для ночного неба.

Теперь он был человеком, сильным и быстроногим. Остальные тоже отдыхали, некоторые пыхтели в своих волчьих телах, другие тоже выбрали человеческую кожу, чтобы остудиться после бега. Она сидела рядом с ним, положив руку ему на колено. Он потянулся вверх, чтобы погладить ее по щеке — ласковый, усталый жест. "Теперь, наконец, я могу поделиться этим с тобой", — сказала она.

Он удивленно огляделся вокруг. "Что это?"

"Это то, что было раньше", — ответила она. "До наступления темных времен. Это твой дом".

Дверь в спальню Тони треснула с шумом, похожим на выстрел, когда что-то очень большое врезалось в нее снаружи. Тони сел, вокруг него клубился призрачный туман.

Темные фигуры поднимались в пустыне, черные на фоне звезд. Запах нечистот, сплетенный с характерным запахом змеи, доносился до усталых путников. Она схватила его за руку и потянула вверх. "Бежим!" — крикнула она, и они побежали.

С очередным жестоким грохотом мохнатая, когтистая рука пробила дерево двери. Тони спрыгнул с кровати к окну, протиснулся сквозь сетку и вывалился на крышу крыльца. Ухватившись за край, он соскользнул вниз по опорной колонне, не обращая внимания на царапины, которые она оставила на его голых руках и ногах. Затем он побежал.

Враг не мог сравниться со скоростью волков, но они уже долго бежали и устали, в то время как враг отдыхал, лежа в ожидании. Время бегать прошло, настало время сражаться.

Тони побежал по темной улице; фонари погасли, но луны было достаточно, чтобы видеть — едва-едва. Монстр неуклюже следовал за ним, обрушив под своим весом крышу крыльца. Но в темноте были и другие. Тони бежал, призрачная субстанция все еще клубилась вокруг него, но вскоре бежать стало некуда.

Они добрались до возвышенности и повернулись, чтобы сделать принять бой. Пустыня извергала врагов — существ огромных, сокрушающих все вокруг, и крошечных, капающих ядом. Как ни ужасающе было смотреть на врагов, схватка разыгралась перед ним как танец. Он знал, и он вытащил свой изогнутый клинок, полоснул врага справа, отрубил голову врагу слева, а затем повернулся, чтобы просунуть клинок между чешуй врага позади него. Она кружилась в своем танце смерти рядом с ним, но пока ее тело совершало предписанные движения, ее слова прорезали туман времени.

Тони бежал так быстро, как только мог. Они играли с ним; они позволяли ему бежать, пока его мышцы не сгорели. Наконец, обессиленный, с порезанными и ушибленными ногами, он остановился. Он был потерян и окружен. Звери приближались, рыча. Его руки сжались в кулаки — он уже не мог бежать, но он будет сражаться с ними, сколько сможет. Когти начали прорастать и заостряться, впиваясь в плоть его ладоней.

Он услышал рычание, вырвавшееся из его собственного рта, губы тонко растянулись на зубах, челюсть болезненно хрустнула. Его зрение поплыло, когда его тело начало меняться. В последний раз он увидел ее призрачное лицо, искаженное отчаянием, все еще в нескольких дюймах от своего.

"Мы не забыли!" — кричала она, её высокий голос флейтой звучал среди хаоса. "Мы вернемся к тебе до конца!" Враги наседали на нее со всех сторон, а он не мог прорваться сквозь них, чтобы добраться до нее. "Но берегись! Мы не одни во тьме!" А потом она исчезла, затерявшись в змеиных обвитиях. Ярость захлестнула его, заполнив собой...

...подталкивая его к форме чудовищ, которые окружали его, дразня его. Он услышал тонкий крик, когда его тело, тело мальчика, взорвалось в кляксу плоти и меха; ошметки призрачного тело разметало по ветру, и в мгновение они пропали. Он знал, что навсегда. С воплем отчаяния он бросился на своих мучителей.

Рассвет застал Тони идущим по улице к своему потрепанному дому. На нем были плохо сидящие штаны, взятые из соседской прачечной, и больше ничего; его тело и ноги свидетельствовали о перенесенных испытаниях. Мать Тони стояла у остатков крыльца. Он остановился на отдалении и посмотрел на нее обвиняющим взглядом. "Ты сделала это. Намеренно".

Мать Тони кивнула. Она не выглядела счастливой, но Тони это не особенно волновало.

"Почему?" — закричал он.

"Чтобы защитить тебя", — ответила мать.

"Защитить меня?" — закричал он. "Я мог умереть!" Его мать ничего не ответила.

"И ты отобрала её у меня. Ты хотела это сделать", — обвиняюще прошипел Тони.

Его мать спокойно ответила: "Призраки опасны".

"Она была не просто призраком!" завопил Тони.

"Тогда кем она была?" — спросила его мать.

Тони замолчал. "Я не знаю", — ответил он наконец. "Но я собираюсь найти ее. Чего бы мне это ни стоило". Затем он повернулся и пошел прочь.

"Куда ты идешь?" — окликнула его мать.

"Путешествовать", — ответил Тони через плечо.

Старик был неправ. Когда Тони шел прочь от дома, его ноги были нежными, но сердце — каменным.

Книга Племени:
Безмолвные Странники

Переведено by
Tabu

https://vk.com/octavius_prudentes

By Bryan Armor, Ellen Kiley and James Kiley

Werewolf created by Mark Rein•Hagen

Credits

Authors: Bryan Armor, Ellen Kiley and James Kiley. Werewolf and the World of Darkness created by Mark Rein•Hagen

Storyteller game system designed by Mark Rein•Hagen

Developer: Ethan Skemp

Editor: Aileen E. Miles

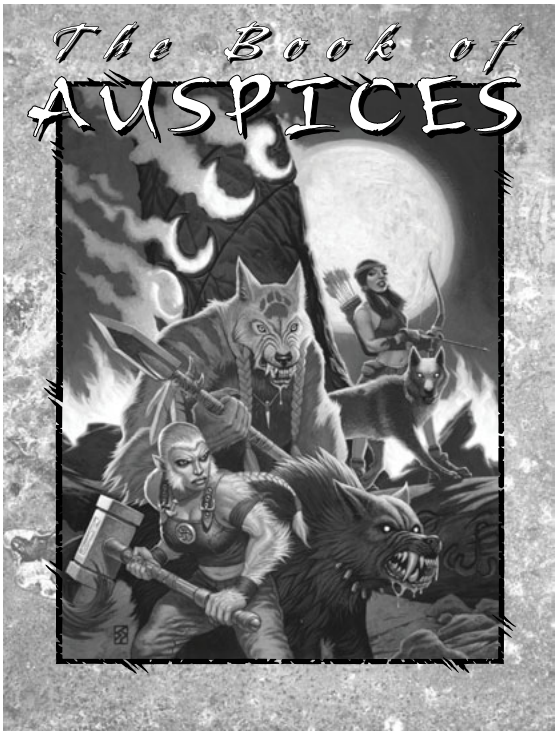
Art Director: Aileen E. Miles:

Art: Leif Jones, Alex Sheikman, Melissa Uran

Cover Art: Steve Prescott & Sherilyn Van Valkenburgh

Layout, Typesetting and Cover Design: Aileen E. Miles

Coming next for Werewolf:



WHITE WOLF
GAME STUDIO

1554 Litton Dr.
Stone Mountain, GA
30083
USA

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

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

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

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

Check out White Wolf online at

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

TRIBEBOOK:
SILENT STRIDERS™

Contents

Легенды Гару: Имеющий Глаза да Увидит 1

Глава Первая: Дорога за Спиной (История) 12

Глава Вторая: Жизнь в Дороге(Общество) 34

Глава Третья: Первые Шаги (Создание Персонажа) 68

Глава Четвертая: Дети Песков (Шаблоны и Герои) 88



Глава Первая: Дорога за Спиной

Брат, через много племен, через много морей переехав,
Прибыл я скорб-ный свершить поминовенья обряд,
Этим последним тебя одарить приношением смерти
И безответно, увы, к праху немому воззвать.
— Гай Валерий Катулл, *Кармина*

Может быть, вам рассказал эту историю дальнобойщик, который узнал, кто вы на самом деле. Может быть, это был наставник, который говорил с вами в то время, когда вашей стае детенышей нужно было изучать историю племени. Может быть, вы один из немногих счастливчиков, которые могут слышать голоса наших потерянных предков. Независимо от этого, история, вероятно, была примерно такой.

Каждый гару знает, кто мы такие: Безмолвные Странники — скитальцы. Но скитальцы бывают двух видов — те, кто странствует по своей воле, и те, кто странствует, потому что у них нет дома, в который можно вернуться. Я не могу сказать вам, каково процентное соотношение среди нашего племени. Да это и не важно. У нас есть и те, и другие. На самом деле, в какой-то степени каждый Странник сочетает это в себе. У нас больше нет дома, и мы так долго жили с одиночками, изгоями, путешественниками и странниками, что дорога у нас в крови.

Мы — палестинцы. Мы — коренные американцы. Мы были евреями, пока у них не появилась родина, и, возможно, остаемся ими до сих пор. Цыганами. Изгнанниками и дальними странниками. В семьях по всей Африке течет наша кровь, как и у потомков кочевников Центральной Азии. И поскольку движение у нас в крови и в крови наших предков, мы нас привлекают люди, которые путешествуют — по крайней мере, те, которые путешествуют по суше. Водители грузовиков. Музыканты. Коммивояжеры. Рабочие-мигранты, неимущие, те, кто не может позволить себе дом. Эти люди, в гораздо большей степени, чем стереотип "египетских путешественников", представляют нашу истинную природу.

Египет был бы хорошим местом для начала этого рассказа, но история нашего племени начинается еще до того, как появился Египет в любом смысле этого слова.

Древние Времена

Такие племена, как Теневые Владыки и Серебряные Клыки, одержимы мыслью об особой благосклонности Гайи и своей роли избранного племени Луны. Мы менее одержимы. Мы знаем, что занимаем особое место, бродя по всей поверхности Гайи, но мы не чувствуем необходимости зацикливаться на древнейших историях. Нам не нужно верить, что Гайя и Луна особо нас отметили: Гайя и Луна особо отметили всех Гару

Таким образом. Гея была миром. Луна была луной. Гея и Луна отмечали некоторых духов, возвышая их до особых ролей. Медведи были целителями; вороны были

наблюдателями; мы были воинами. В самые первобытные времена, когда население человеческого племени превышало сотню или две человек, оно распадалось на два или более племен; так было и с племенем, которое когда-то называлось просто "Гару". Конечно, последней оставшейся группой гару, когда все остальные племена откололись, были Серебряные Клыки. Закостеневшие и погрязшие в традициях. Но я отвлекаюсь.

Мне жаль говорить, что я не знаю, какими были самые ранние дни нашего племени. У нас нет древних духов предков, которых можно было бы расспросить. Другим племенам в этом отношении легче, потому что если они забыли какой-то момент истории племени, галлиард или теург может провести пару часов с духами-предками и, по крайней мере, получить представление о том, каким было то время. Мы не можем этого сделать — и я считаю, что тот факт, что мы не можем сидеть на коленях наших предков, является причиной того, что мы так навязчиво собираем и делимся рассказами об истории нашего племени. Это лучшее, что мы можем сделать. Проблема в отношеннии нашей ранней истории заключается в том, что в самые древние времена наши духи-предки были доступны — мы потеряли их только после проклятия Сутеха, в Египте. Поэтому не было большого количества записей о днях до нашего расселения из Египта. Лучшее, на что я способен, — строить догадки, исходя из здравого смысла и из рассказов, которые я слышал от других племен.

Мы не отделились от других гару как группа, как, должно быть, другие племена. У нас было мало терпения для племенной политики, и мы были больше заинтересованы в том, чтобы исследовать мир, чем те, кто желал найти ближайшую тварь Вирма и уничтожить ее. Некоторые из наших предков, несомненно, были изгнаны, а другие ушли, недовольные существующим сообществом Гару. Постепенно мы стали тяготеть к землям вокруг Нила.

В те времена Нил был величайшей из дорог; Безмолвный Странник мог метафорически оставаться рядом с домом, рядом со своими братьями и знакомыми духами природы, проходя сотни миль вдоль реки по территории нынешних Египта и Судана и даже дальше в пустыню. Я представляю, что в то время, задолго до начала истории, человеческое население Африки жило в конкуренции со зверями за каждый клочок пищи, который они могли найти. Великие кошки-оборотни — львы, леопарды и другие — уже тогда претендовали на Африку. Тогда они были такими же территориальными, как и сейчас, хотя, возможно, в те времена они были менее злобными. Нам разрешалось свободно проходить через их земли, хотя чаще всего мы приносили дань уважения владыкам земли — фера.

Одна из самых старых песен, которые я знаю, — я не стану унижать вас, напевая ее, и поскольку она дошла до нас на старом языке кикуйю, которого вы точно не поймете, — рассказывает о паре враждующих вождей Симба. Я уверен, что песня появилась еще до Войны Гнева, потому что в ней говорится о том, что один из вождей выдал свою дочь замуж за сына правителя Серебряного Клыка, живущего дальше на севере. В любом случае, два вождя, чьи имена переводится примерно как "Горный Преследователь" и "Повелитель равнин", использовали стаю Безмолвных Странников в качестве гонцов. Эта стая, название которой приблизительно звучит как "Танцующие на волнах", передавала сообщения на противоположные стороны озера Виктория, и в песне описывается их бег по поверхности озера. Предвещая будущее нашего племени, песня посвящает один куплет бегству Танцоров Волн в неизвестные края, когда Горный Преследователь и Повелитель Равнин вступили в войну.

Владычество

Все Гару инстинктивно хотят защитить нетронутую дикую природу, которая лежит за пределами досягаемости человека. Никто из нас не хочет, чтобы цивилизация вторгалась в самые священные уголки поверхности Гайи. Одна из самых древних песен на языке гару, которую я знаю, — это "Плач о строительстве Ура". Наши предки знали, даже в те древние дни, что человечество распространится по лицу мира, если что-то не будет сделано, чтобы остановить его. Те Гару, которые были тесно связаны с волками, хотели просто уничтожить обезьян. Другие хотели построить... Я полагаю, что сегодня мы бы назвали их резервациями или заповедниками. Дети Гайи и Ходящие по Стеклу — в старых песнях их называют"Хранителями" или "Защитниками" — выступали за то, чтобы оставить людей в покое, но обучить их путям Гайи.

В качестве компромисса между всеми этими точками зрения Гару того времени ввели Владычество. С этого момента численность человечества не должна была увеличиваться. Один ребенок рождается — один человек умирает. Наши племена разошлись по всему миру на те территории, которые мы сейчас считаем своими традиционными территориями в это время. В конце концов, каждое племя Гару должно было участвовать в уничтожении человеческой популяции, а к моменту Владычество люди уже расселились по большей части Евразии и Африки. Таким образом, Серебряные Клыки оказались в России, Потомство Фенрира — на северо-западе Европы, Фианна — на Британских островах и так далее. Хотя Безмолвные Странники были широко представлены на северо-востоке Африки, только после введения Владычества мы объявили эти земли своими. Кроме того, многие Безмолвные Странники путешествовали вместе с кочевниками по степям Азии — чем больше я задумываюсь над этим вопросом и чем больше старых песен слышу от других Странников, тем больше мне кажется, что во времена Владычества Безмолвные Странники вполне могли быть самым многочисленным племенем Гару. Конечно, мы не имели никакого влияния на политику Гару, но мы владели огромными территориями, и нас были сотни, если не тысячи.

Во всем мире большинство фера на словах поддерживали Владычество, а на деле игнорировали его. Он был дан большинству из них как повеление королей и королев Гару из Серебряных Клыков, и другие породы Перевертышей игнорировали власть гару в этом вопросе.

Нас всегда учили, что делирий — это реакция, выработанная в людях в результате тысячелетий Владычества, и мои немногочисленные контакты с Фера говорят мне, что люди действительно страдают от делирия, даже когда сталкиваются с Кораксом в его нелепой боевой форме. Итак, я снова выскажу обоснованное предположение о том, что произошло. Фера проигнорировали приказ начать Владычество, когда он поступил от Серебряных Клыков, но когда человеческая популяция начала захватывать, скажем, земли оборотней в Африке, Симба поняли, что разумная выбраковка может быть все-таки уместна. Как обычно, у меня нет почти никаких доказательств, подтверждающих это, только факты в их нынешнем виде и мои собственные блестящие способности к дедукции.

Мне трудно ссылаться аргументы Чарльза Дарвина, особенно с учетом их ошибочности. Я имею в виду, теория великолепна, Чак, но она совершенно не учитывает мир духов. Духи природы действительно направляют развитие видов, это знает каждый Гару. Но Дарвин был в чем-то прав. Когда вид сталкивается с популяционным давлением, если он не просто вымирает, он становится сильнее. Он приспосабливается к давлению. В случае с человечеством, Владычество начало... что-то делать... с ними. Они начали делать лучшее оружие. Они стали сильнее, быстрее и храбрее. Они поняли, как обрабатывать почву, выращивать большие и лучшие растения и одомашнивать диких животных.

В нашей *Песне об Усталости Палача* говорится, что Дети Гайи первыми пришли к Серебряным Клыкам и умоляли их отменить Владычество из-за его жестокости. Вторыми к Серебряным Клыкам пришли Безмолвные Странники и умоляли их положить конец Владычеству, потому что оно было идиотизмом. Систематически отбирая самых слабых членов каждого человеческого племени, мы делали расу сильнее и способнее с каждым поколением. Если бы мы не покончили с Владычеством, ещё через сто лет они стали бы охотиться на нас.

Первый король, с которым говорил наш предок Взгляд-за-Горизонт, проигнорировал его мольбы. Преемник того короля точно так же проигнорировал Взгляда-за-Горизонт. Но третий царь, ближе к концу жизни Взгляда-за-Горизонт, услышал его доводы и понял, что они верны. Я уверен, что большое собрание союзников Взгляда-за-Горизонт из большинства других племен не имело к этому никакого отношения, совсем никакого. Тот король призвал положить конец Владычеству, и хотя, должно быть, были десятки возражений против этого указа, они были разрешены спором или кровью, и Владычество закончилось.

По крайней мере, оно закончилось у Гару.

Война Гнева

Первым открытым актом восстания Фера против королей Гару было игнорирование приказа о прекращении Владычества. Как я уже говорил выше, некоторые из фера, например, медведи и коракс, никогда не исполняли его. Но те, кто поддерживал Владычество по собственной воле — а не по навязанной Гару — они не видели причин останав-ливаться. Они никогда не признавали власть Гару в целом и Серебряных Клыков в частности. Они воспринимали владык Гару так, как английский король впоследствии мог бы воспринимать французского короля: как кузена, достойного уважения, но не верности.

Разумеется, Серебряные Клыки не считали это неповиновение поводом для начала войны. Но они заплатили многим Странникам много золота, гнозиса и услуг, чтобы те возили послания туда-сюда между их дворами и дворами Симба и других лордов Изменяющихся Пород, пытаясь привести их к правильному образу мышления. В течение следующего столетия или около того дискуссии между нашими лордами и лордами Фера становились все более напряженными.

Мы оказались в самом центре одного из самых серьезных споров. Как я уже говорил, мы считали большую часть течения Нила своей вотчиной. Но по всему Нилу Моколе — оборотни-крокодилы или оборотни-аллигаторы, я точно не помню, кем они были, сейчас их уже нет, — оспаривали это право. Со временем установился непростой мир: Моколе претендовали на воды, а мы — на землю, но каждый разлив Нила все усложнял. Эта путаница не раз приводила к кровопролитию, и хотя мы, Странники, так же разумны, как и все остальные гару, у меня есть короткая эпическая поэма "Танец Драконоходцев" о ночном налете на гнездо Моколе, в результате которого было уничтожено полдюжины яиц.

После нескольких поколений такого рода вызовов, возмездия и контрвозмездия, от королей Серебряных Клыков пришел приказ: начать войну с теми Фера, которые не подчинятся нашему руководству. К тому времени это означало всех, за исключением нескольких перебежчиков, которым многие не доверяли.

Мы больше не поем о Войне Гнева. Я знаю, что есть песни о славе, эпосы о смелости и отваге. Я не буду их петь или читать вслух. Я делюсь ими с молодыми гару только для того, чтобы знания не были потеряны, но я записываю их и передаю по наследству. Наши племена получали слишком много радости от убийства других детей Гайи, и я не буду даже ритуально повторять это.

Египет

Гару жили в Египте с самых ранних времен, еще до Владычества, до проклятия Сутеха и последующей диаспоры во времена Тринадцатой династии того периода, который современные египтологи называют Вторым Переходным Периодом. В отличие от многих других племен, мы никогда не претендовали на то, чтобы править людьми нашего протектората. Возможно, мы жили в качестве советников — визирей фараонов, жрецов, которые по ночам нашептывали советы, — но мало кто из нас правил.

Египет с древнейших времен состоял из двух царств. Нижний Египет — на севере — заметно отличался от Верхнего Египта — на юге.

Эти названия "Верхний" и "Нижний" могут запутать человека, привыкшего к современным картам, не знакомого с местностью, но если вы уделите немного времени и посмотрите, как течет Нил, то поймете, что Верхний Египет — это нагорье, место, откуда течет Нил, что Нил течет из центральной Африки на север через Египет в Средиземноморье. Нил — это жизнь Египта, и поэтому разделение между дельтой Нила и нагорьем обеспечивает различие между двумя царствами. Первые владыки объединенного египетского царства носили короны и другие эмблемы, свидетельствующие о том, что Египет — это одна земля, состоящая из двух.

Конечно, для Безмолвных Странников Нил был важнейшим признаком здоровья Гайи. Если Нил был здоровым и сильным, он мог разливаться, но это обеспечивало жизнь всему Египту. Пойма Нила была самой плодородной землей на десятки миль в любом направлении. До того, как Вирм сошел с ума, мы с Моколе и другими считали, что Нил был олицетворением самого Вирма. Он приносил новую жизнь через разрушение.

В Древнем Египте были и другие сверхъестественные силы, с которыми приходилось бороться: волшебники, культ Сутеха и бессмертные. Волшебники не были похожи на обычных колдунов и ведьм, к которым привыкло большинство Гару. Нет, эти люди (в основном мужчины) кодифицировали и математизировали ритуалы, которые позволяли им использовать силу Гайи. Они сделали их повторяемыми и предсказуемыми. Некоторые из наших историй доходят до того, что самые ранние египетские волшебники обучали Гару искусству создания ритуала, в отличие от простой молитвы или Дара. Магическая дисциплина, которой волшебники обучали друг друга, не имела моральной составляющей, и это иногда приводило их в наши зубы. Они использовали магию, не заботясь о состоянии Умбры вокруг. Некоторые предполагают, что вызывающее и вопиющее использование ритуальной магии этими древнейшими волшебниками создало дыры в Умбре, и присутствие этих новых вакуумов помогло свести Вирма с ума.

Культ Сутеха поклонялся богу, или вампиру. Сутех был величественным существом, богом, принявшим человеческий облик, или змеей-вампиром, которая могла принимать любую форму по своему желанию. Мы не знаем. Много раз на протяжении истории — вплоть до диаспоры, к которой мы вернемся позже, — Сутех появлялся, принося с собой огонь и разрушение. Возможно, он и не был вампиром, но его жажда крови невинных была почти безграничной. В более поздние времена он не мог питаться обычными смертными, и ему требовалась сначала кровь особых видов смертных (девственниц или волшебников), а позже он мог пировать только кровью и душами тех, кто был специально подготовлен для него. До сих пор не решен вопрос: был ли Сутех хищным чудовищем до того, как Вирм сошел с ума. Несомненно, он стал таковым после.



Подробнее

За более подробной информацией о Египте в Мире Тьмы обратитесь к книгам **Rage Across Egypt** и **Cairo by Night**. Дополнительная информация об этой местности в двенадцатом и тринадцатом веках содержится в **Veil of Night**.

Многие культисты поклонялись ему — что вполне понятно, ведь он обещал временную власть и мнимое бессмертие тем, кто преданно служил ему. Конечно, он исполнял обещания, превращая таких слуг в вампиров, но большинство его культистов считали свои души справедливой платой за вечную жизнь.

Сутех получил свои силы в тумане доисторических времен; когда-то он был смертным царем, по крайней мере так гласит история. Его врагами были древний фараон Осирис, его возлюбленная Исида и их союзники Анубис и Гор. После того как Сутех стал богом, он убил своего брата Осириса, либо изнасиловал Исиду, либо превратил ее в вампира (или и то, и другое, мы не можем сказать точно),и отправился буйствовать по всей Дельте, убивая всех, кого хотел. Каким-то образом, с помощью волшебников, о которых я упоминал ранее, его врагам удалось вернуть Осириса к жизни. При этом им удалось создать ритуал, который мог обмануть Вирма Равновесия: Они создали обряд, который превращал человека в бессмертного.

Это было не совсем настоящее бессмертие: бессмертные могли умереть. Но их духи отправлялись в Дуат, а затем, в конце концов, восстанавливали свои тела и возвращались к жизни. Их дух нельзя было уничтожить. Конечно, это нарушение закона Гайи — что все вещи должны умереть, а мертвые должны остаться мертвыми. В Древнем Египте у нас было четыре настоящих врага: духи недавно обезумевшего Вирма, Культ Сутеха, волшебники и эти бессмертные. Что-то должно было произойти. Нас просто не хватало, чтобы сражаться со всеми этими существами и при этом следить за тем, чтобы люди правильно почитали Гайю.

Старейшины племени решили, что Сутех почти наверняка представляет большую угрозу, чем все остальные, и постановили в "Слове о Вирмах", которое я могу пересказать вам как-нибудь, что уничтожение активных духов Вирма должно быть нашей главной целью, после чего мы должны нацелиться на Культ Сутеха, отомстить волшебникам за разрушения, причиненные ими из-за невежества, и только потом заняться бессмертными.

Не хочу признать, что наши предки небрежно следовали диктату Литании и своих старейшин, но уничтожение бессмертных просто не было для них первоочередной задачей. Бессмертные не представляли такой опасности для окружающих, как вампиры Вирма и Сутеха.

Смерть и Подземный Мир

Вы, конечно, знаете, что Безмолвные Странники — единственные Гару, регулярно посещающие земли мертвых. "Регулярно" — это преувеличение. Мы входим в земли мертвых только по неотложным делам, будь то расспросы призрака о потерянной тайне или попытка восстановить разрушенный фетиш.

В египетском мире духов существует двенадцать царств, и большинство из них соответствуют тому или иному царству в нашем традиционном представлении об Умбре. Очень многие из двенадцати соответствуют различным частям Малфаса или другим адским уголкам мира духов. Одно конкретное царство, Дуат, — это подземный мир, земля мертвых. Души умерших Гару туда не попадают, и души большинства людей тоже. Лишь некоторые человеческие души попадают туда. Нам нравится загадочно улыбаться и говорить другим Гару, что мы овладели силой жизни и смерти. Конечно, это не так, но наши самые могущественные старейшины знают, как войти в Дуат. Это сложный и могущественный ритуал.

Мы не входим в подземный мир просто так. Это опасно. Забудьте о голодных, отчаявшихся призраках; я говорю о самом окружении. Оно мертво. Здесь нечего есть — по крайней мере, ничего, что могло бы поддержать оборотня. А ураганы, проносящиеся по подземному миру с середины 1990-х годов, могут разорвать вас на части. Входите в земли мертвых только в том случае, если у вас есть веская причина. Вот несколько примеров, которые помогут вам пойти по правильному пути.

В новом каэрне Хеджероу в центральном Канзасе стая Настороженного Ножа была единственной, кто владел информацией о детенышах, тайно растущих неподалеку. Когда эта стая и несколько ее сородичей погибли во время пожара в квартире и нападения сил Вирма, септ потерял все знания о детенышах поблизости. Ни'мах Песочные Волосы, теург нашего племени, отправилась в подземный мир в поисках сородичей в надежде, что они смогут обнаружить детенышей до того, как те будут потеряны. Это был тяжелый опыт для нее, но она вернулась с тремя именами.

Сразу после войны в Персидском заливе стая Странников нашла группу человеческих культистов, которые участвовали в поджоге кувейтских нефтяных скважин. Культ бежал, а наша стая пустилась в погоню — культ использовал какой-то фетиш, чтобы открыть портал в подземный мир, и скрылся там. Наша стая преследовала их, хотя и не была уверена, что это необходимо — разве бегство в подземный мир не похоже на самоубийство? Но они чувствовали, что должны быть убедиться. Они преследовали культистов и в конце концов нашли их отбивающимися от десятков голодных призраков. Когда Гару убедились, что культисты уничтожены, они вернулись в мир живых.

И в качестве предостережения вспомните пример Майкла Далеких Горизонтов, старого и уважаемого члена нашего племени, чья молодая жена-кинфолк умерла при родах. Далекие Горизонты решил отправиться в загробный мир, чтобы повидать свою

возлюбленную. Он вернулся... сломленным. Неясно, было ли это воздействием призраков Дуата или же вид и ощущения этого места повредили его душу. Далекие Горизонты был ввергнут в почти кататоническое Харано. Говорят, что у него не хватило сил даже на то, чтобы совершить благородное самоубийство.

И наконец, имейте в виду, что души бессмертных путешествуют в Дуат после смерти их тел. Мы не раз видели, как это происходит; в "Плаче о Неумирающих" описываются великие души бессмертных, их долгий путь в Дуат и конечное возвращение в новое тело. Я не знаю, сможем ли мы сопровождать их, и даже захочет ли кто-то делать это. Бессмертные остаются скорее загадкой, чем чем-то еще — я уверен, что завязать дружбу с одним из них было бы полезно, но не позволяйте консерваторам из других племен узнать об этом, поскольку они склонны считать бессмертных богохульниками, отрицающими великий закон Гайи. Людям не суждено жить вечно — если бы им был предназначен этот дар, им не были бы даны все остальные, которые позволили им процветать.

Великая Диаспора

Как уже упоминалось ранее, Сутех — Сет — был богом древних египтян. В самые древние времена, говорят наши истории, он открыто ходил среди них. Некоторые вампиры говорят нам, что Сутех был вампиром; другие говорят, что он просто создал кучу вампиров с помощью своих божественных сил. Я не знаю; честно говоря, меня это не сильно волнует, разве что отмечу, что если он вампир, то он бог-вампир. Очень, очень сильный, обладающий магией, которая может сделать практически все.

Мы боролись с Сутехом и его приспешниками на протяжении всей истории в Египте. Странники в степи имели мало отношения к этим битвам, у них было полно других дел, но египтяне, настоящее ядро племени, сосредоточили свою жизнь на борьбе с вампирским отродьем Сета. Он беспрепятственно выпускал их. Маленькие, пьющие кровь боги-отродья, которые извращали целые деревни, чтобы те служили им и кормили их. Несомненно, чудовища Вирма. Мы всегда считали, что Сутех — один из самых могущественных аватаров Вирма на лице Гайи. И только великая жертва нашего племени позволила ему оставаться в заточении так долго.

В последний раз, когда Сутех ходил по земле, не стая Гару бросила ему вызов, а скорее пара, один Гару и один... не совсем Гару. Шу-Гор был одним из наших величайших воинов; он победил десятки врагов Гайи и однажды в бою один на один одолел короля Серебряных Клыков, но отказался от короны, которая принадлежала ему по праву вызова, и вернулся домой в Египет, чтобы быть со своим народом. Его спутница Нефтис, кинфолком Странников, изучила колдовские искусства и использовала их для продления собственной жизни на века. Некоторые шепчутся, что Нефтис использовала вампирскую кровь отпрыска Сутеха, чтобы продлить свою жизнь, но я думаю, что это искажает поэзию сказки, которая, несомненно, больше метафорична, чем исторична.

Сутех начал великий и ужасный ритуал. В чем именно заключался этот ритуал, зависит от того, кого вы спросите; некоторые предполагают, что он намеревался стереть луну с неба; другие говорят, что он хотел превратить всю длину Нила в свой собственный вампирский ихор; третьи предполагают, что он надеялся уничтожить еще одного из богов-вампиров, которые тогда ходили по земле. Что бы это ни было, Шу-Гор и Нефтис были единственными, кто мог противостоять ему. Нефтис использовала свою магию, чтобы наделить Шу-Гора могуществом бога, а воин-Странник ранил Сутеха своим д'сиа.

Я знаю несколько историй, описывающих следующие несколько часов, и они противоречат друг другу во многих местах в зависимости от того, в честь кого они были написаны. Наиболее правдоподобная версия звучит так: Шу-Гор тяжело ранил Сутеха, но вместо того, чтобы нанести ответный удар, Сутех отправился за Нефтис. Он сразил ее — поскольку ее магия истощилась от заклинания, наделившего Шу-Гора силой, — а затем превратил ее в вампира. Шу-Гору удалось сразиться с Сутехом почти до победного конца, а другие Безмолвные Странники устроили ловушку, связали Сутеха, лишив его сознания и заточив глубоко под землей. Последними словами Сутеха было его проклятие нам:

"Именами, которые я произнес, о любины, я проклинаю вас. Я ставлю на вас свой знак, чтобы вы были навсегда отрезаны от ваших мертвых отцов и матерей. Я проклинаю вас своим прикосновением, чтобы никогда больше вы не покоились в землях народа своего. Да будут забыты имена ваших предков, и да сгинут их призраки от голода в Дуате. Как я был изгнан, так и вы будете изгнаны, лишены голоса и потеряны навсегда".

Потребовался целый год, чтобы последствия проклятия Сутеха распространились по всему Египту, начавшись вдоль берегов Нила и расходясь по всей долине. Из некоторых старых историй у меня сложилось впечатление, что проклятие действительно связано с именем Египет или его различными переводами — мои друзья-ботаники из теургов предполагают, что это означает, что Сутех использует магию, основанную на имени, и я упоминаю этот факт лишь для полноты картины. По мере того, как меняются карты, а представление о "Египте" размывается и исчезает, меняется и территория, на которую распространяется проклятие. В наши дни проклятие практически не изменилось, хотя некоторые Странники сообщали о некотором беспокойстве на Синае не далее 1990 года.

Вы, вероятно, уже знаете об этом: Мы больше не можем спокойно спать в Египте; кошмары о змеях и крики наших духов-предков мучают нас, когда мы это пытаемся. Мы не можем вновь обрести Гнозис в Египте. И мы больше не можем обращаться к нашим духам предков. Странники тогда в Египте — по крайней мере, половина племени в то время, и помните, что речь идет о временах около пяти тысяч лет назад — уходили по одному или стаями. Когда они встречали других Гару за

пределами Египта, те Странники, что поскромнее, умоляли этих Гару отправиться на старую родину Странников и защитить её от сил Вирма. Странники, которые были слишком горды, чтобы просить о помощи, просто шли дальше, никогда не упоминая о своей трагедии.

В результате диаспоры было потеряно не менее дюжины египетских каэрнов. Часть из них заняли оборотни Бастет. Часть заняли египетские волшебники. Вирм занял большую часть. Мы рассеялись по ветрам. Большинство Странников остались в землях, окружающих Египет: Палестина, современная Ливия, Святая Земля, Аравийский полуостров и даже Персия. Большинство других Странников ушли в Европу или отправились на северо-запад и присоединились к нашим сородичам в степи. Племя впало в коллективное отчаяние, потеряв свой дом и потерпев неудачу в защите своего протектората.

Многие Странники пали в Харано, а многие другие ушли в дикие земли, и их больше не видели. Другие целенаправленно отправились в неизвестные для нас земли. Некоторые последовали по лунному мосту в то, что мы сейчас называем Америкой; несколько стай отправились на восток по тому, что стало Шелковым Путем, и более чем немногие отважились отправиться в Глубокую Умбру.

Через несколько поколений после нашего изгнания из Египта немой теург, который первым принял имя Нефтис в честь нашей давно ушедшей благодетельницы, впервые написал это пророчество. С течением времени появились различные варианты этого пророчества.

Я видел четыре смерти
Одна смерть.
Формирователь нарекатель определитель лжец
Паук
У нее оторваны ноги
Задушена своей паутиной.
Мир рушится
Одна смерть
Разрушитель развратитель лжец
Дракон
Пронзен в самое сердце
Раздавлен под его кладом
Мир голодает
Одна смерть
Лжец-создатель
Вихрь
Утих
Оцепеневший
Мир замерзает
Одна смерть
Все три пути ведут сюда Мать

Дворы Зверей

Безмолвным Странникам никогда не были рады во Дворах Зверей дальнего востока — "Срединном Царстве", как его называют местные перевертыши, — вплоть до Темных веков. Но донесениям, которые они приносили, почти не верили. Только Звездочеты имели большое присутствие на Дальнем Востоке, даже в те ранние времена, и они воздержались от Войны Гнева. Странники, вернувшиеся из Звериных дворов Срединного Царства, рассказывали, что Гару и Фера всех видов сотрудничают в благородных дворах, и каждое существо, видимо, инстинктивно знает свою роль. В первые дни Странникам не были рады, и не все Гару, отправлявшиеся на восток, возвращались живыми.

Со временем — особенно в дни после падения Рима и позже — Безмолвные Странники могли путешествовать по Шелковому пути по крайней мере до Кашгара и не сталкиваться с проблемами со стороны местных перевертышей. Вампиры и чародеи Востока сильно отличались от западных, и, учитывая, что во Дворы Зверей допускались представители всех Пород Перевертышей, Странники, находясь на Востоке, не гнушались вампирами и чародеями, явно испорченными Вирмом. Наши предки не знали наверняка, были ли Перевертыши Востока союзниками вампиров. С тех пор мы узнали, что Дворы Зверей считают вампиров Срединного Царства такой же большой опасностью, как мы считаем вампиров Запада.

Мы обнаружили несколько невероятно испорченных, чрезвычайно мощных ям вампиров на Дальнем Востоке, в Маньчжурии и в восточной монгольской степи. Все они находятся в радиусе ста миль друг от друга, и каждая из них мощнее, чем около 90% каэрнов в Соединенных Штатах. Это еще один из тех секретов, которыми мы обычно не делимся с другими племенами; в конце концов, у них и своих дел хватает. Дворы Зверей знают о Ямах, и хотя короли и королевы их дворов не очень-то делятся своими секретами с бродячими иностранцами, я не слышал, чтобы до сих пор было много движений, направленных против этих рассадников зла.

Недавний переход Звездочетов к Дворам Зверей во многом облегчил наши путешествия, ведь многие Безмолвные Странники могут назвать союзника среди Звездочетов и использовать это имя, чтобы получить свободный проход через Срединное Царство. Тем более, сами Звездочеты не видят причин для вражды со своими бывшими товарищами с Запада.

Большинство Безмолвных Стрнников держат это пророчество при себе, как и большинство своих самых темных знаний. Большинство считает, что смерть любого из Триата приведет к гибели Гайи, а это значит, что славная последняя битва с Вивер или Вирмом, которой так жаждут Потомки Фенрира и им подобные, не предотвратит Апокалипсис, а скорее приблизит его.

С Тех Пор до Наших Дней

Дороги Рима

Римляне строили дороги. Когда мы оказывались в Империи, мы ходили по ним от случая к случаю. Но мы не так уж сильно связаны с Империей; мы не были существами цивилизации. Рим был достаточно приятным местом, как я слышал из рассказов, но он был не для нас. Далее.

Христос

В отличие от большинства сверхъестественных существ в мире — и я думаю, что хочу уделить минуту и обсудить этот термин, "сверхъестественный", потому что я не знаю, полностью ли он применим к Гару, но я вернусь к нему — Безмолвные Странники были там, в Израиле, когда Иешуа бен Иосиф ходил по земле, говоря как сын Божий. Греки транслитерировали это имя по-своему и назвали его Иисус.

Хорошо, давайте на минуту примем как данность, что мы можем как-то примирить идею Гайи — Матери всего сущего и этого небесного бога Иегову, или Яхве, или Аллаха, или что там у вас. Я должен признать, что рассказы, которые я слышу о том времени, когда Иешуа ходил по земле, очень увлекательны. Этот человек обладал силой. В Умбре он излучал энергию. Он делал... разное... по всей Святой Земле, и наша *Песнь о Богоходе* предполагает, что он даже не знал, какое влияние он оказывал на духовный ландшафт. Каэрны перемещались по его следам. Лунные мосты перенаправлялись или просто разрушались, когда он пересекал их. Я не стану утверждать, что Иешуа был воплощением всего доброго и духовного во Вселенной, но скажу, что духи Вирма не подходили к нему ближе, чем на милю. *Милю.*

Присутствие Иешуа в Святой Земле вызвало много проблем с местными властями, в которые я не буду вдаваться, но оно принесло Гару некоторую пользу. Как я уже говорил, его присутствие в Святой земле отгоняло духов Вирма. Во времена его странствий, предприимчивые Странники могли выслеживать и охотиться на существ Вирма, которые против воли бежали с его пути, включая одно мерзкое слизеподобное чудовище, Варока Пробуждающего Позывы, которое к моменту, когда стая Странников настигла его и разделала на аккуратные десятифунтовые куски, ужасно обгорело и не могло двигаться.

Мухаммед

В отличие от Христа, Мухаммед не излучал величественную святую силу. Конечно, в отличие от Христа, Мухаммед никогда не утверждал, что он на самом деле является частью своего Бога. Он просто утверждал, что слышал пророчества, ниспосланные Богом. Мухаммед был простым торговцем и путешественником в большой Аравии до своей встречи с ангелом Божьим в 610 году, который подробно рассказал ему о Божьих планах на мироздание. Как Иешуа принял историю и учение еврейской веры как истинное, но недостаточное, так и Мухаммед принял учение как еврейской, так и христианской веры как истинное, но недостаточное. Мухаммед вел свой народ к завоеваниям и правил на обширной территории, которая была расширена его преемниками.

Сам Мухаммед не имел большого прямого влияния на деятельность Безмолвных Странников, но его потомки и будущие последователи изменили политику и верования всего Ближнего Востока. До появления ислама в этом регионе существовало множество религий, хотя бы в малой степени дружественных Гайе, но последователи учения Гайи сочли свои взгляды... опасными после того, как ислам стал преобладать в регионе. Они либо переходили в другую веру, либо, как многие из нашей Родни, на словах обращались и хранили ритуалы Гайи в тайне от своих соседей. Однако, как уже упоминалось в других местах, ислам хотя бы серьезно относится к окружающей среде.

Теперь я поделюсь с вами еще одним темным секретом, которым Безмолвные Странники не делятся с другими Гару. Примерно в то время, когда Мухаммед, как говорят, получил свое ангельское видение, Безмолвный Странник по имени Ходящий по Огню получил пророчество из мира духов. Ходящий по Огню верил, что видение пришло от одного из богов подземного мира — возможно, даже от одного из старших духов Дуата или чего-то более злобного.

Духи показали Ходящему по Огню видение Гайи с высоты. Ее тело было сожжено огнем, изъедено ядом и задыхалось от дыма; высоко в небе сияло зловещее Око Вирма, безчисленные метисы спаривались без какого-либо результата. Огненный Ходок верил, что видит Пророчество Феникса, но оно было еще мрачнее. Огромные металлические твари Вирма вгрызались в тело Гайи, проливая ее кровь на самые священные места мира, отравляя каэрны. Вскоре, как ему показалось, Гайя умерла.

Но все же оставшиеся метисы и хомиды Гару — поскольку люпусов не осталось, — продолжали сражаться с Вирмом и Вивер везде, где только могли. Хомиды спаривались друг с другом, производя на свет воинов-метисов, думая, что им нужно еще несколько лет, чтобы раз и навсегда победить Вирма и спасти Гайю, не зная, что Гайя уже умерла и что их битва напрасна.

Ходящий по Огню умер в Харано вскоре после получения этого видения, и многие теурги верят, что темные духи показали ему это ужасное будущее просто для того, чтобы загнать его в Харано, забрав у Гайи могучего и мудрого воина Гару. Не рассказывайте другим Гару об этом пророчестве, чтобы однажды оно не оказалось правдой и они не обвинили Безмолвных Странников в том, что те скрывали его от них столько веков.

Халифат

Наша родина является местом зарождения трех крупнейших человеческих религий, а также бесчисленного множества мелких культов и мертвых религий. Наше племя исторически скептически относится к новым культам, возникающим в этом регионе. Так уж сложилось: культы возникали с такой регулярностью, что если бы мы стали исследовать источник и истинную природу каждого культа, то отвлеклись бы от своих обязанностей перед королями Народа Гару и, что более важно, перед самой Геей.

Только когда ислам стал оказывать заметное влияние по всей Аравии, мы действительно обратили на него внимание. В течение ста лет после смерти Мухаммеда Исламский халифат завоевал и/или обратил в свою веру земли от Атлантического океана до Гималаев.

В этот момент нам пришлось смириться с исламом, так же как и с христианством, когда оно достигло известности в Римской империи. Как я уже упоминал выше, сам ислам не враждебен Гайе, но его сосредоточенность на мужском небесном боге в качестве своего божества, а не на Земле-Богине, в корне несовместима с нашими убеждениями. Мы знаем, что нам не удастся заставить человечество поклоняться Гайе, как это было в древние времена — хотя, не говорите другим племенам, что мы так считаем, потому что в глубине души я думаю, что большинство из них чувствуют, что люди поклонялись бы Гайе, если бы могли понять правду. Мы знаем, что этого никогда не произойдет.

На протяжении последнего тысячелетия лучшее, что мы могли сделать — притупить худшие конфликты между мусульманами и последователями Гайи. Мы держали мусульман подальше от наших святых мест, а их оставили в покое — мы не приближаемся к Мекке, например; Умбра вокруг Каабы хаотична и непредсказуема. Барьер там очень высок. Духи Гайи и Вирма избегают этого места. Мы воспринимаем это как предзнаменование и сами избегаем этого места — хотя есть по крайней мере одна песня, "Судьба Хамида Крадущего Яйца", в которой рассказывается о рагабаше, который целый месяц прятался в Умбре возле Каабы, чтобы избежать преследования разъяренных тварей Вирма и Гару.

По мере роста Халифата и смены династий его правителей, люди, поклоняющиеся Гайе, были вынуждены скрываться, чтобы избежать преследований. Это началось в конце правления династии Аббасидов и с тех пор случалось время от времени. Безмолвные Странники и наши кинфолки оставили знаки на языке гару по всему *Дар аль-Ислам* ("Исламские Земли"), указывающие на хорошие, безопасные укрытия для последователей Гайи. К сегодняшнему дню из них остались только те, что расположены вдоль отдаленных дорог, вдали от человеческого жилья — ведь по мере роста человеческой популяции люди находили наши укрытия и уничтожали наши тайники с припасами (а также любые талены, остававшиеся в них на крайний случай). Наши оставшиеся укрытия были местом поклонения Гайе на протяжении веков — конечно, это не регулярное поклонение, но это убежища, дающие утешение в заботливых руках Единой Истинной Богини. В большинстве этих мест Барьер тонок, а в некоторых даже есть Поляны.

Кочевники Степи

У нас было много Родни среди кочевников среднеазиатской степи. Мы бродили по этой части света на протяжении всей известной истории, поскольку мы заявили о своем праве кочевать во времена Владычества и не покидали этих земель, когда доминирующими кочевниками были Ксионгну, Авары или Монголы. Не было такого племени, с которым мы не могли бы идти в ногу, и нам не было нужды оставлять их, поскольку в своих скитаниях они сталкивались с Вирмом и Вивер даже чаще, чем мог бы встретить Гару, остающийся под протекторатом одного септа.

Когда кочевые племена степи перемещались, они несли с собой свои дома. Эти дома — большинство людей сегодня называют их "юртами", но у них было много других названий, и правильное — *гер* — были сделаны так, чтобы их можно было разобрать и заново построить, когда клан останавливался на ночь. Но самые большие геры, геры ханов и их самых уважаемых последователей и шаманов, не разбирали днем. Они были слишком большими. Вместо этого они стояли на огромных деревянных платформах и катились по бревнам, приводимые в движение рабами или вьючными животными. Каждый гер был священным местом для людей, которые поклонялись богу неба и богине земли, очень похожей на Гайю. Есть легенды, что по крайней мере один из этих геров был связан со служением Гайе; клан состоял в основном из кинфолка и Безмолвных Странников. Повторяю: речь идет о мобильном каэрне. Эта штука могла передвигаться. Не без труда, его нужно было тянуть или толкать чем-то, но я говорю о мобильном каэрне.

Конечно, в те дни и в той части мира Умбра была другой, а Барьер был намного тоньше. Я не думаю, что этот каэрн был очень могущественным, и, хотя истории противоречат друг другу относительно того, какой тотемный дух его охранял, большинство версий Странников говорят о самой Сове. Однако это определенно был каэрн Безмолвных Странников, поскольку у нас было больше кинфолков среди степных кочевников, чем у кого-либо другого. По крайней мере, в одной из историй говорится, что каэрн дальних странствий мог путешествовать только по определенным путям, "духовным линиям" или "драконьим путям", или похожему неправильно переведенному китайскому дерьму, но все же.

Этому пришел печальный конец. Примерно в 1300 году Каэрн Дальних Странствий был задействован для поддержки крупномасштабного нападения на приспешников Вирма где-то на юге России. Он не был было военным каэрном. История Алита Трехдневного Бега, который за три дня добрался от каэрна, когда он находился на берегу Черного моря, до Киева, говорит о том, что это мог быть каэрн выносливости. Но Гару никогда не должны рисковать напрямую, как показала та битва: и каэрн, и Гару из его кочевого септа погибли, став жертвами войны. В той битве также были уничтожены единственные Гару, знавшие подробности создания каэрна, и, конечно, поскольку они были Безмолвными Странниками, после их смерти эти тайны были потеряны для нас навсегда.

Темные Века

Наша родина была целью нескольких европейских крестовых походов во время Темных веков. Снова и снова армии Европы бросались на язычников того, что они называли Утремером, в попытке "вернуть" Иерусалим, как будто дикари Европы XIII века когда-либо сами контролировали Святую землю. Крестовые походы неизбежно привели с собой Вирма, и в результате неприятного перекрестного оплодотворения Вирмовы твари Святой земли стали цепляться к кестоносцам, а крестоносцы привели с собой своих собственных зловонных монстров. Вампиры были только одной породой тварей, путешествовавших с крестоносцами, но вы можете быть уверены, что Культ Сутеха нашел множество возможностей проникнуть дальше в Европу и распространить слово о своем мерзком хозяине.

Конечно, путешествия крестоносцев туда и обратно также давали нам много пространства для маневра, и в то время мы значительно расширили наши собственные торговые и туристические сети в юго-восточной Европе. Тогда же мы начали более регулярно и тесно общаться с *рома* в Европе, и, как вы знаете, до сих пор многие из наших кинфолков принадлежат к этой группе.

В Халифате нашей главной коллективной заботой был другой человеческий культ, Красный Круг, и чума, которую они обрушили на Гару, и которую оборотни того времени называли Свежующей Чумой. У нас сохранилось не так много записей о Свежующей Чуме, но в то время, когда она имела место, это было серьезной проблемой, в частности, для Странников. Чума могла передаваться от гару к гару, и Безмолвные Странники, как главные путешественники Народа Гару, считались главным распространителем инфекции. Целые септы закрывались от чужаков, чтобы не заразиться, а несколько путешествующих стай Безмолвных Странников попали в засаду, устроенную запаниковавшими Гару из других племен.



Странники в конце концов уничтожили Красный Круг, но так и не нашли ни источника чумы, которую эта группа якобы распространила, ни даже каких-либо ритуалов, которые могли бы навести на мысль, что они несут за нее ответственность. Тем не менее, к началу четырнадцатого века чума утихла, и гару не пострадали.

Я уже упоминал, что наше племя кочевали с воинами степи, и когда ксионгну — гунны — нагрянули в Европу, чтобы уничтожить последние остатки Рима, мы пришли вместе с ними. Тысячу лет спустя степные варвары вернулись, чтобы вгрызться в живот Европы, и мы бежали вместе с ними. Гару всегда были территориальны, и когда Странники сопровождали монголов, прокладывавших себе путь через княжества России и Балкан, Серебряные Клыки и Теневые Владыки подняли оружие. Эти два племени, а также члены других племен, которые платили им дань верности, защищали родные каэрны и охотничьи угодья, которые они считали своими. Монголы были свирепыми и талантливыми воинами, и убили нескольких самых дерзких Гару. После нескольких таких сражений монголы научились избегать святых мест Гару и направлять свою ярость на человеческие поселения, что они и делали со стилем и апломбом. Однако не один старый Арун Безмолвных Странников прославился в тринадцатом веке, показав старшим племенам, что Странники, черт возьми, умеют сражаться, когда у них есть причина.

Америка

Безмолвные Странники не бывали в Америке. После диаспоры три стаи Странников прошли через лунный мост в земли Уктена, Кроатан и Вендиго, но так и не вернулись; Чистые послали обратно дух, несущий ухо Странника, в знак того, что они не желают, чтобы их беспокоили впредь. После потерь, которым подверглось племя во время войны, предшествовавшей диаспоре, оно было не в состоянии отомстить за новую неудачу, открыв военный мост и напав на Чистых. Нам оставалось надеяться, что Три Племени защитят свою родину более умело, чем это сделали мы сами.

Мы вернулись в Америку вскоре после её открытия европейцами, в начале шестнадцатого века. Несколько старых и более консервативных Странников все еще держали обиду на Чистых, и потребовалось около дюжины вызовов, чтобы окончательно выяснить, что случилось с нашими стаями. Чистые тысячелетиями сохраняли Америку свободной от Вирма, и не хотели, чтобы другие Гару притащили Вирма вместе с собой. Вендиго и Уктена просто убивали Странников, которые приходили в их лагеря; Кроатан принимали их при условии, что Странники отрекутся от своего старого племени и получат покровительство Черепахи. Мы выяснили, что наши бывшие соплеменники отвернулись от Совы и пришли к Черепахе. Один из их потомков был одним из Гару, которые пожертвовали собой, чтобы уничтожить Пожирателя Душ, так что в итоге я считаю, что они сделали правильный выбор.

Америка — это... большая тема. Европейцы, заселившие Америку, видели ее как огромные просторы, наполненые только дикарями и природными ресурсами. Аборигены считали ее своим домом, и большинство из них чувствовали, что в их владения вторглись чудовищные существа практически из другого мира. Европейцы и европейские Гару привезли с собой через Атлантику своих Вирмовых монстров, к шоку и ужасу Чистых. У Странников в Америке в тот момент не было большого числа кинфолков, рома иммигрировали позже, а арабы и другие жители Центральной Азии в большом количестве появились только в двадцатом веке. Поэтому мы, э-э, создали своих собственных кинфолков по мере того, как исследовали Америку. В современной Америке теперь встречаются коренные американцы, у которых в родословной есть оборотень, похожий на шакала, хотя, конечно, большинство из них об этом не знает.

Это забавно. Безмолвные Странники были первыми из так называемых племен Вирмоносцев, которые узнали о величайшем секрете Чистых. Американский континент не был свободен от Вирма до нашего прибытия; Чистые просто хорошо скрывали его и боролись с ним до победного конца, когда он появлялся. А Уктена, в частности, связали под землей десятки исполинских порождений Вирма. Мы нашли Уктена, которые связывали этих существ; мы нашли этих существ. Мы не освободили их, и, насколько нам известно, они все еще под землей. Но мы, черт возьми, продали этот секрет за хорошую цену прибывшим Королям Зверей Америки.

Широкие просторы Северной Америки всегда привлекали нашу Родню. Их интерес немного ослаб после того, как железные дороги соединили страну от побережья до побережья — нам казалось, что исчезают последние неизведанные уголки дикой природы, — но с появлением автомобиля все снова изменилось. Если раньше приходилось ехать по железным дорогам Вивер или тратить на путь месяцы, то к началу Второй мировой войны Соединенные Штаты стали почти безразмерными. Мы могли путешествовать куда угодно и сколько угодно. По мере того как культура байкеров, дальнобойщиков и любителей внедорожников становилась все более распространенной, мы находили все больше родственных душ в наших путешествиях: людей, которые просто ехали бок о бок с нами.

Двадцатый Век

Большая часть приведенной ниже информации получена от Абада "Томми" Рингфингера, водителя магистрального грузовика в США. Томми родился в 1910 году и, как никто из живущих гару, видел это столетие.

Я не могу изложить вам историю Безмолвных Странников в двадцатом веке. Черт возьми, век закончился всего пару месяцев назад. Что? 2003? Ладно, пару лет назад, вы поняли. В любом случае, история Странников — это история всего мира. Мы везде. Что? Нет, не в Азии, Гайя милостивая, сумасшедшие желтокожие оборотни и вертигры, и что там ещё, разорвут тебя пополам, я помню, как во время Второй мировой войны, когда я был на Филиппинах... Что? О, хорошо.

Османская Империя

Османская Империя контролировала большую часть Ближнего Востока до Великой войны. Однако она не была по-настоящему сильной державой. Она была коррумпированной и слабой, практически дряхлой. Следите за своим языком, не думайте, что я не расслышал! Все это время шпионы и исследователи уносили такие сокровища, от которых у вас волосы на спине выпадут, обычно... что? У вас нет волос на спине? В любом случае, в те дни Странники тратили большую часть своего времени, уберегая от разграбления каэрны по всей Империи. Каждый раз, когда вы слышите об исследователе, который клянется, что видел Анубиса, он, скорее всего, столкнулся с одним из наших.

Это было, когда я был очень молод, до моего Первого Превращения, не забывайте, но мы потеряли один каэрн в Османской Империи по глупости. Это было в Египте. На самом деле мы не селились в Египте, вы прекрасно знаете почему, не притворяйтесь, что не знаете. Так что это не мы потеряли каэрн. Но несколько стай Потомства Фенрира ушли в патруль или что-то в этом роде — может быть, развлекались с кем-то из местных жителей, но они об этом не говорили — и группа английских исследователей нашла комплекс гробниц, бывший Сердцем каэрна По меркам того времени это был очень маленький каэрн, даже по современным меркам довольно маленький. К тому времени, когда Потомки вернулись через несколько дней, проклятые англичане, возможно, обоссали все вокруг. Полностью разрушили его духовно. Мощи и кусочки гробницы были отправлены в музеи и частные коллекции в Англии. Я думаю, они все еще там. Возможно, среди них есть несколько фетишей.

Конец Империи

Как я уже говорил, Османская Империя была местом, где жило больше всего Безмолвных Странников Мы были по всему миру, даже тогда, но в те дни перебраться с места на место было не так просто, как сегодня. Конечно, даже тогда у нас было Колесо, так что если мы могли найти дружественный каэрн, то обычно могли добраться туда, куда нам было нужно... Я вижу, вы бросаете на меня суровые взгляды. Дело в том, что до Второй Мировой войны в Америке было не так много Странников, а в Европе, Африке и Азии мы были сосредоточены на Ближнем Востоке, в Османской Империи. Там я и родился.

Правители Империи были довольно коррумпированы. Я имею в виду это в бесчестном, мерзком, эгоистичном смысле, а не в смысле "запятнаны Вирмом". Они были такой корыстной наследственной знатью, по сравнению с которой Серебряные Клыки просто милашки. Что? Ой, да что они мне сделают? Мне девяносто три, и я убил больше слуг Вирма, чем они. В любом случае, многие из них сбежали от повстанцев Лоуренса, когда война подходила к концу. Мы не слишком интересовались человеческими правительствами в этом районе — мы просто хотели иметь возможность путешествовать без помех. Мы лишь хотели быть уверены, что кто бы ни был у власти, он поможет нам не пускать людей в наши священные места, и что он не является приверженцем Вирма или Культа Сутеха.

Уже потом мы узнали, что некоторые мелкие функционеры Империи были довольно сильно связаны с Культом Сутеха. Нескольким удалось удрать из Империи. Многие из них обосновались в Штатах, и мы знаем... ну, это я оставлю на потом. В любом случае. Британцы и французы захватили Империю и отдали большую ее часть под управление хашимитам. Удачно, что среди хашимитов было много наших кинфолков.

Между Войнами

Я уехал из этого района как раз перед приходом немцев. Это была напряженная пара десятилетий. В двадцатые годы мы имели дело с изнасилованием Картером еще нескольких секретов Египта и последствиями декларации Бальфура, но большая часть моего внимания и внимания моей стаи была сосредоточена на другом культе. Название культа арабское; оно переводится как "Зуб Вечной Пасти". Да, мальчик, я сказал "есть", а не "был", я рад, что ты меня слушаешь. Я доберусь туда, дай мне минутку.

Я так погляжу, ты в детстве плохих фильмов насмотрелся, большинство египтян не являются одержимыми смертью культистами. Интерес к смерти и загробной жизни, который, похоже, был у древних египтян, если вы спросите мое мнение — а вы спросили! — просто очевиден для нас, потому что это одна из немногих вещей, которые сохранились до наших дней. Если бы они возводили огромные памятники своим птицам, то ученые-люди предположили бы, что они были обществом, одержимым птицами. Гробницы — это все, что сохранилось, поэтому мы предполагаем, что это то, о чем они заботились. Только Гайя знает, что потомки подумают о современных американцах, с вашими обручами, рок-н-роллом и персональными цифровыми помощниками.

Мы с моей стаей были первыми, кто столкнулся с культом "Вечной Пасти", и, к сожалению, *эти* египтяне вполне укладывались в Голливудский стереотип. Насколько мы поняли, призраки регулярно овладевали примерно половиной из них, и все они были одержимы своими предками. Большинство членов культа верили, что призраки, вселяющиеся в них, были их предками, но если это так, то мы столкнулись с самыми кровавыми, разрушительными, порабощающими предками из всех, что я видел. Теург

моей стаи был уверен, что эти твари были просто случайными призраками, которые наткнулись на этих бедняг.

И смертные культисты, и призраки поклонялись смерти. Они хотели быть частью вечного разрушителя — у них было много имен для него: Пожиратель, Разрушитель, Дракон, Забвение, Великий Конец и так далее. Они хотели убить всех. У них было множество грандиозных планов по достижению этой цели, включая разрушение первой Асуанской плотины (а затем и ее огромного кузена); отравление Нила (они пытались сделать это множество раз); один раз они попытались перенаправить или высушить Нил, чтобы уничтожить большую часть Египта. Так что, думаю, эти парни захотели присоединиться к Великому Разрушителю только после того, как отправят к нему всех остальных. Кажется, я помню, что они не думали о своем Разрушителе так же, как мы думаем о Вирме, и они понятия не имели, что такое Триат, но я не сомневаюсь, что их Разрушитель был нашим Вирмом. От всех культистов воняло Вирмом, одержимые они были или нет.

Они появлялись снова и снова. Каждый раз, когда мы думали, что с ними покончено, они забрасывали полтонны взрывчатки в центр Каира или еще куда-нибудь. Во время войны они затихли — я слышал, что они оказались среди членов немецкого верховного командования, но опять же, я слышал миллион глупых слухов о том, чем занимались призраки и монстры во время войны. Они снова появились после войны, и, как я уже говорил, они пытались взорвать Асуанскую плотину в середине семидесятых. Я уверен, что они все еще существуют, я постоянно слышу истории о том, что американское правительство... что? Наглый ублюдок, в твоем возрасте я так со старшими не разговаривал.

Война и Преступления

Во время Второй мировой войны наших кинфолков убивали тысячами. В это число входят одна из моих жен и двое наших детей. Они были рома — или, я полагаю, наполовину рома, наполовину арабы. И наполовину оборотни. Неважно. Нацисты убили шесть миллионов евреев. И пять с половиной миллионов всех остальных. У нас была еврейская Родня, у нас была Родня из рома — цыган, если тупым недоучкам вроде вас так понятнее — у нас были рома, у нас были социалисты, гомосексуалы, путешественники и верующие в Гайю. Асоциальные, не умеющие работать бездельники. Для них не было места в нацистской машине, разве что в качестве смазки для шестеренок, что они и делал.

Потомство Фенрира может сказать вам, что они сражались с нацистами. Одиннадцать миллионов человек погибли, а Потомки Фенрира не пошевелили ни одним проклятым пальцем. Я знаю нескольких человек, которые ликовали. В конце концов, их кинфолки были светловолосыми голубоглазыми арийцами. Вспомните об этом в следующий раз, когда будете искать убежище в каэрне Потомков.

Почему у тебя такое странное выражение лица? Старикам не разрешается иметь политические взгляды? Или мы должны все время соглашаться с лидерами вашей страны? Тьфу.

Израиль и Палестина

После войны и после Холокоста евреи в большом количестве стали приезжать в Палестину. Холокост привлек к сионистскому движению гораздо больший интерес. На тот момент Палестина была британским владением, но конфликты между сионистами и арабами в Палестине сделали ее местом, которым британцы не хотели управлять. Это было примерно в то время, когда мы с моей семьей покинули Ближний Восток и приехали в Америку, поэтому я не знаю многого из того, что там происходило, из первых рук. Я не видел войны между израильтянами и остальным арабским миром, которая началась после ухода британцев.

Но я кое-что слышал. Я слышал, что по ту сторону Барьера, в Темной Умбре, начались настоящие неприятности — что там обитает больше призраков, чем следовало бы, и что они не так уж... стабильны. Какое-то время некоторые Странники, проходившие через этот район, говорили о какой-то странной болезни разума, какой-то лихорадке, которая охватывает мертвых. Но больше ничего такого я не слышал. Не стоит распространять слухи, когда ваши союзники ждут достоверной информации, так что не болтайте.

Высокая Асуанская Плотина

Нил всегда был "проблемой" для народа Египта. Такой проблемой, которая дает вам плодородные поля для вспашки, пресную воду для питья и судоходный водный путь. Да, он периодически разливался, но таков путь Гайи. Это не путь Вивер, и поэтому более современные правительства несколько раз пытались взять под контроль природный цикл Нила. Примерно в конце 19 века старая империя решила построить плотину возле Асуана. Это было довольно скромное сооружение, относительно небольшое. Однако она не была достаточно прочной, чтобы по-настоящему сдержать воды Нила, когда они рвались к Меду, и поэтому правительству приходилось время от времени затапливать фермеров, которым говорили, что плотина решит все их проблемы.

Строительство Высокой Асуанской плотины началось после Второй мировой войны, а завершилось только в 1970-х годах. Она создала огромное озеро — озеро Насер — и затопила сотни квадратных миль. Да, многие египтяне получили электричество, а плотина была настолько огромной, что фермеры, живущие ниже по течению на севере, больше не беспокоились о наводнениях. Но Гайя восстала против плотины.

Духи Вильда и Вирма тянутся к плотине. Они купаются в духовной энергии, которая бурлит вокруг одной лишь возможности того, что она может разрушиться и погубить миллионы людей. Даже сейчас, через тридцать с лишним лет после ее строительства, плотина остается камнем преткновения для Гару. Красные Когти хотят ее уничтожить, как и

многие фундаменталистски настроенные Фера, живущие дальше в континенте. Стеклоходы, Костегрызы и Дети Гайи, как обычно, говорят о том, что нужно вести человечество к добродетелям Гайи, а не просто беспорядочно убивать дальнобойщиков. На данный момент мы договорились, что никто не будет пытаться разрушить плотину, не посоветовавшись сначала с другими племенами. Несколько более прогрессивных стай взяли на себя обязанность время от времени патрулировать плотину и следить за мародерствующими духами и слугами Вирма. Раз в несколько месяцев они натыкаются на какую-нибудь дрянь, поэтому несколько лет назад предприимчивые теурги привязали несколько духов Гайи к самой плотине в надежде получить предупреждение до того, как случится что-то плохое. Пока что это работает.

Исламская Революция

Радикальный фундаменталистский ислам не давал о себе знать, пока коррумпированный, бесполезный и, вероятно, тронутый Вирмом шах Ирана не был вынужден отказаться от своей короны и спасаться бегством перед лицом исламской революции. Соединенные Штаты и Советский Союз поддерживали исламские государства, будь то открыто революционные или просто мусульманские, на протяжении десятилетий, независимо от того, насколько эти государства заботились о своих народах, они были удобными фигурами в большой игре.

Итак, об исламе. Мы — Гару, лучше прочих знакомые с исламом, и с конца две тысячи первого куча народу постоянно меня про него распрашивают. Я постараюсь ответить на самые очевидные вопросы, чтобы в следующий раз, когда у какого-нибудь смазливого американского Стеклохода, проезжающего через Колесо, будет куча вопросов, вы могли ответить на них за меня. Я стар. У меня есть сигареты, которые нужно выкурить.

На первый взгляд, одно из самых больших различий между исламом и христианством заключается в том, что в историях людей Иисус проявил такт и вознесся на небеса после того, как передал свои самые важные уроки. Мухаммед же оставался на грешной земле десятилетиями, окруженный подхалимами, которые, по крайней мере, утверждали, что записали все, что он говорил. Поэтому, хотя Новый Завет христиан довольно краток и быстро читается, существуют многие тома того, что, по общему мнению, сказал Мухаммед, и другие тома того, что, по общему мнению, кто-то другой сказал, что слышал, как Мухаммед сказал, и так далее. Эти слухи называются хадисами, и они становятся все более радикальными по мере того, как становятся менее надежными.

Важный вопрос для Гару: насколько совместим ислам с нашими законами и законами Гайи? Правильный ответ: зависит от обстоятельств. В отличие от католической церкви, в исламе нет главного священника, и не было больше тысячи лет. Есть только клирики и группы клириков, каждая из которых имеет свои представления о том, чего, по словам Мухаммеда, хотел Бог. И, конечно, центрального авторитета в доктрине Гайи тоже нет. Либеральный Рагабаш Безмолвных Странников и либеральный суннитский клерик вполне уживутся вместе, несмотря на их фундаментальные разногласия по поводу личности верховного существа. Крайний консерватизм с любой стороны приведет вас к неприятностям.

Мухаммед действительно сказал, что "вся Земля — это мечеть и место для поклонения", и многие мусульмане действительно стараются жить как хранители окружающей среды, отдавая дань уважения своему видению Творца и его законов. Они не являются "Первыми на Земле" или что-то в этом роде, но у них все получается, если они искренне относятся к тому, что делают. Я полагаю, что в этом отношении они во многом похожи на религиозных людей во всем мире.

Черный Зуб и Ахади

С другой стороны, у нас есть Черный Зуб. Как я уже сказал, большую часть лет с конца войны до своего девяностолетия я провел в Соединенных Штатах, поэтому я не застал правление Черного Зуба. Так что я просто перескажу то, что слышал сам.

Черный Зуб был сильным молодым львом-оборотнем, который решил, что настало время вернуть Владычество. Он был очень консервативен насчет законов Гайи; он считал, что нефтяные компании, горнодобывающие компании и людоеды-военачальники по всей Африке так или иначе нарушают эти законы, и он предпринял решительные, жестокие действия против всех них. Где-то на этом этапе он также решил, что он — Царь Зверей Африки.

Он и Бесконечная Буря, его стая, или прайд, или как их там еще называют, бесчинствовали по всей Африке в течение пятнадцати лет. На первый взгляд они сделали много хорошего, вот в чем дело. Они покорили вампиров Африки южнее Сахары (и использовали их!); они перебили волшебников; они изгнали призраков. Они дали отпор Эндрону и другим крупным нефтяным компаниям. Они использовали множество тактик, которым нынешняя американская администрация, вероятно, объявила бы войну: терроризировали сотрудников, взрывали объекты и все такое. Но они также объявили, что другие перевертыши Африки должны им подчиниться, хотят они этого или нет.

Поэтому Бесконечный Шторм нападал на других людей-кошек, людей-гиен, людей-крокодилов и так далее, чтобы заставить их заявить о своей верности Черному Зубу. Когда Бесконечный Шторм продвинулся дальше на север, они даже сражались с Безмолвными Странниками. К тому времени я, конечно, уже отошел от дел, но от некоторых из моих первых учеников я слышал рассказы о том, что львы-оборотни были массивны, быстры, опытны, и играли грязно.

Очень жесткие парни, и, как вы, вероятно, знаете, мы, Безмолвные Странники, не самые лучшие бойцы. Мы уступили часть территории Бесконечной Буре, но они не очень-то хотели оставаться на Ближнем Востоке и в Сахаре, где у них не было ни территории, ни Родни.

Со временем группа перевертышей со всей Африки объединилась, тихо рассказывая, что тиран-Черный Зуб не достоин своей короны. Эта группа стала известна как Ахади, а возглавила ее самая симпатичная гиена-оборотень на земле. Кисаси. Самая милая юная гиеночка, с которой вы когда-либо сталкивались. Кисаси. Превосходный воин, и не в ущерб женственности... что? Не грех восхищаться женскими формами! Хорошо. Она была сильным лидером и привлекла на свою сторону множество Гару и других Фера. Около двух лет назад она предоставила Странникам в северной Африке доказательства того, что Черный Зуб сотрудничает с культом Сутеха, и даже снабдила нас информацией, которая помогла нашей стае Рука Гора и нескольким другим стаям выследить могущественного вампира-культиста и его выводок, обитающий на большей части северной Африки. Ладно, он не совсем сотрудничал с ними. Он их использовал. Ходили слухи, что Бесконечный Шторм нашел тайник с маленькими керамическими баночками, в которых лежали сердца вампиров, и когда Культ Сутеха их хватился, он начал их шантажировать. Черный Зуб заставил вампиров работать на него. Отличная работа, как по мне, хотя чертов ублюдок заслужил то, что получил в итоге. В любом случае, пока мы уничтожали вампиров, остальные Ахади обрушились на Бесконечный Шторм и их лакеев.

Черный Зуб мертв, как и вся его гордость. Ахади живы. Кисаси сейчас имеет большое влияние среди Перевертышей Африки, от Средиземноморья до Кейптауна. У нее есть конкуренты, особенно среди Симба, но львы-оборотни, похоже, понимают, что на них лежит часть вины за тиранию Черного Зуба, и поэтому не слишком активно настаивают на своем. Однако многие Фера доверяют Кисаси и, по крайней мере, используют ее как центр сбора информации о Вирме. Ахади побудила Безмолвных Странников к более тесному сотрудничеству с котами-оборотнями Бубасти в Египте и Северной Африке, и мы все больше и больше обмениваемся информацией со Сварой. Скоро, я уверен, кто-то все испортит и мы снова вцепимся друг другу в глотки, но пока что почти приятно просто сосредоточиться на Вирме.

Война в Персидском Заливе

Как я уже говорил, во время холодной войны Соединенные Штаты и Советский Союз использовали весь Ближний Восток как шахматную доску. Они поддерживали режимы, которые не имели никакого права на существование, только потому, что эти режимы были направлены против стран, контролируемых другой стороной.

Ирак был одним из них. Соединенные Штаты кормили Ирак деньгами, оружием и прочим дерьмом, а когда русские отвернулись, США дали Ираку понять, что можно захватить нефтяные месторождения Кувейта. Так они и сделали, а затем США и весь остальной мир, похоже, внезапно решили, что Хусейн — маньяк, которого нужно остановить. Ну ладно, вы знаете историю: армии со всего мира отправились в Саудовскую Аравию, вторглись в Ирак, отшлепали Хусейна, а потом ушли.

О чем американцы не так часто слышат, так это о том, как Хусейн позаботился о том, чтобы нагадить в постель перед тем, как покинуть Кувейт. Кувейт был десятилетней головной болью для Гару, и первые несколько лет все остальные племена решили, что Кувейт — это просто проблема Безмолвных Странников, так что у нас там было полно работы. Видите ли, армии Хусейна взорвала более 700 нефтяных скважин при отступлении из Кувейта. В среднем десять тысяч баррелей нефти в день сгорали, либо выливались в песок и опускались в водоносный слой или в Персидский залив. случае Каждая скважина посылала столб огня на четверть мили в воздух и затмевала солнце на мили вокруг.

Дальше все становилось только хуже. Потребовались месяцы, чтобы потушить все скважины, и из-за этого

Тушение Горящей Нефтяной Скважины

В течение многих лет Красные Когти выступали за подрыв нефтяных скважин на Ближнем Востоке, а стая Суровой Зимы, в частности, наводила шороху на месторождениях Эндрон в комплексе Бурган в Кувейте. Многие Гару говорили Когтям, что взрыв скважины нанесет гораздо больший ущерб окружающей среде, чем само бурение, но Когти привели довольно убедительные аргументы, что ущерб, причиненный транспортировкой, переработкой, распределением и использованием нефти из одной скважины, нанесет больше вреда, чем пожар на месторождениях длиной в год.

В конце концов, люди Хусейна приняли решение за нас. Какова бы ни была причина, решение в основном принимали подрядчики со всего мира. Большинство из них были американцами, но в работе принимали участие кувейтцы, канадцы, китайцы и другие.

Это была чрезвычайно сложная работа, даже если не принимать во внимание тварей Вирма, гноящихся в нефтяных озерах и купающихся в пожарах. Сначала нужно было охладить горло скважины и прилегающую территорию до такой степени, чтобы люди могли работать в этом районе. Большинство команд использовали тысячи галлонов воды под высоким давлением с расстояния в сотни ярдов. Затем нужно было что-то сделать, чтобы потушить огонь. Два варианта включали в себя завоз штабеля на кране для "смещения" огня, чтобы поднять его на 30-40 футов в воздух; и установку огромных советских реактивных двигателей на огромные советские танки, чтобы высосать весь кислород в округе, потушив огонь. После этого инженеры должны были перекрыть горловину скважины и остановить фонтан. Все это осложнялось минами-ловушками, оставленными силами Вирма — простите, я имел в виду "иракской армией". Ошибся.

пожара и извержения вулкана Пинатубо погода в тот год была просто ужасной.

Из-за темной магии, творившейся вокруг многих из этих пожаров, в трети случаев тушенем скважин занимались Гару или кинфолки. Почти во всех пожарах танцевали и резвились духи Вирма. И по сей день, если вы случайно встретите инженера нефтяной промышленности, который обратился к Вирму за последнее десятилетие, знайте, что он был в Кувейте.

Ещё кое-что. Мне было уже за восемьдесят, когда все это происходило, поэтому я время от времени выходил на прогулку с молодой стаей Гару, чтобы размять старые кости. Это было, наверное, где-то в октябре 91-го года. Мы объехали несколько пожарищ, если вы понимаете, о чем я, и я заметил, что по линиям между некоторыми участками течет много Гнозиса — черного, осквернённого, грязного Гнозиса. У меня не было времени составить карту или что-то в этом роде, но я слышал, что другие старшие Гару заметили то же самое.

Я задаюсь вопросом, не являются ли линии потоков неким посланием. Может быть, что-то видимое с высоты, из Умбры. Сигнальный маяк или послание. По моим подсчетам, Гару начали замечать Антелиос как раз после этого. Было бы интересно выяснить, кто наметил местоположение этих нефтяных скважин, и кто отвечал за взрывы во время иракского отступления. Держу пари, они знают больше, чем мы. Но я всего лишь старый простуженный водитель грузовика на пенсии, что я, черт возьми, могу знать?

В пустынях Кувейта все еще скрывается множество тварей Вирма. Мы говорим о разливе нефти в сотни раз большем, чем Вальдез. Пенная ванна Вирма. В последние год или два нами интересуются Теневые Владыки Конецко на Балканах. Кажется, он протягивает нам руку. Он хочет "помочь нам" с проблемой. Мы пока что "позволяем" ему помочь нам.

Дорога Перед Нами: Апокалипсис

Духи Дороги

Подслушано в Колесе Птаха

"По моим рассчетам, любая активная стая Гару должна раз в несколько месяцев пробуждать дух автомобиля, автобуса, дома на колесах, мотоцикла, тракторного прицепа, чего угодно. Предположим, четыре раза в год. Предположим, в мире существует двести стай активных, жаждущих приключений, сумасшедших оборотней. Возможно, это слишком смело, но подсчитать точно все равно затруднительно. Двести стай, пробуждающих дух транспортного средства четыре раза в год каждая. Восемьсот духов в год. Десять тысяч духов со времен войны в Персидском заливе."

"Заставляет задуматься. Автомобиль существует с 1910 года? Это должно быть пятьдесят тысяч автомобильных духов. Недавно разговаривал с одним Костегрызом, он живет на свалке. Он сказал, что там гораздо больше мертвых машин, чем живых, так сказать, и духам мертвых машин некуда идти, нечего делать.

"В идею автомобиля вложено много Гнозиса. А автомобиль — в Америке, я имею в виду, в других частях света это не так заметно — на самом деле не является духом Вивер. Автомобиль всегда был символом свободы. Позволяет вам ехать туда, куда вы хотите. Люди, которые действительно любят машины, постоянно возятся с ними, чуть ли не трахаются с ними. Я не говорю, что мы увидим стаю Гару, следующую за машиной, но я готов поспорить, что пройдет не так много времени, прежде чем вы сможете вызывать автомобильных духов, не имея под рукой машины. Пробовали когда-нибудь?"

Красная Звезда

В 1999 году на небе Умбрала появилась новая звезда. Мы называем ее Антелиос, Глаз Вирма. Она является частью Пророчества Феникса, и ее появление уже принесло миру ужасные перемены.

Буря в Подземном Мире

Подслушано в Колесе Птаха, январь 2003 г.

Это был бог. Я серьезно. Нет, меня там не было, я был в Израиле, когда все началось, но я прибыл сразу после того, как маленькая птичка сказала мне, что что-то происходит. Странно, что в Тель-Авиве было безопаснее. Это место было похоже на растревоженный улей, Гару снуют туда-сюда. Я думаю, что Морнингкилл там тоже отметился. Да, Сара, я уверен, что мы все еще в долгу за это. Это исказило ландшафт на десятки миль во всех направлениях. Целые стаи входили и больше не выходили. Я слышала, что вампиры даже бросили туда несколько своих, что означает, что эта дрянь и им вставила палки в колеса. Или, по крайней мере, на снабжении кровью.

И что бы это ни было, оно не было полностью здесь, в стране живых. Оно было наполовину в подземном мире. Оно вызвало там бурю, которая до сих пор бушует в некоторых местах. Огромный шторм. Ветер был настолько свирепым, что выдергивал призраков из их домов и забрасывал обратно в их тела. Да, я знаю, что это звучит как сказка, но один из призраков, который ходит за мной по пятам, исчез на несколько недель и появился в своем теле. Нет, в своем настоящем теле. В своем трупе. Да, Сара, он наполовину сгнил. К счастью, я убедила его оставить меня в покое.

Еще не все призраки разошлись по домам. Похоже, что все больше из них находятся ближе к миру живых, чем когда-либо раньше.

Что, бог? Я не знаю, что за бог это был. Учитывая все бури и его местоположение, я думаю, что это был сам Индра. Я знаю, что это звучит по-идиотски — он



был предводителем индийских богов, Сара. Грома и бури тоже. В любом случае, я знаю, что это звучит по-идиотски, но подходит под описание. Я очень надеюсь, что нет еще нескольких сотен богов, ожидающих пробуждения в других частях света.

Множество оборотней приходили в Колесо, чтобы подлатать себя. До него легко добраться. Они сказали, что обряд, который другие Гару использовали для уничтожения этой штуки, был настолько мощным, что напомнил им старые кадры взрыва ядерных бомб. Нет, нет, те, кто проводил обряд, все погибли. Но они победили. Возможно, это была одна из наших величайших битв.

Молодые Бессмертные

Подслушано в Колесе Птаха, июль 2002 года

О, да, я видел их. Бессмертные. Всегда думал, что это шутка или легенда — один мой знакомый рагабаш называл их мумиями. Они были... ну, если верить истории, а я не вижу причин не верить, они были созданы для борьбы с культом Сутеха в старом Египте. Старый царь, его двор, его жена, его воины. Их сделали бессмертными с помощью какого-то снадобья или ритуала, чтобы они могли не дать монстрам Сутеха уничтожить мир и сражаться столько, сколько потребуется.

Их бессмертие не такое, как у вампира. Вампир становится смертным, стоит вам обнажить клайв. А вот что до этих ребят... вы можете отрезать им головы, сжечь их тела, а потом помочиться на пепел, а через несколько веков они встанут. Придут. Вернутся.

В любом случае. Кажется, в последнее время их стало больше. Не знаю, что это значит. Я стараюсь не винить в этом проклятое Око Вирма, потому мне надоело винить его вообще во всем. И вроде бы у них теперь больше силы — иммунитет к Делириуму, призыв священного адского пламени и прочая хрень — но и невежества у них, похоже, больше. Они не знают, что или кто мы такие. Я не знаю, может, эти ребята не бессмертные. Они выглядят как обычные люди. Никакого запаха Вирма от них нет. Но это ещё ничего не доказывает...

Новые Дети

Подслушано в Колесе Птаха, урок для детенышей, сентябрь 2001 г.

Бенну была первой. Она родилась в 1981 году и прошла обряд посвящения несколько позже, в 1998 году. В кульминационный момент своего Обряда Бенну говорила голосом древнего воина Безмолвных Странников, Шу-Гора, чье имя до этого произносилось лишь в полузабытых балладах.

Навыки Шу-Гора позволили желторотой Бенну уничтожить нескольких старых вампиров Культа Сутеха.

Эта новость ошеломила старейшин племени. Проклятие Сутеха давно изгнало наших духов-предков. Некоторые думали, что наши духи-предки вообще уничтожены. В течение года Бенну была единственной, кто слышал духов-предков. Старейшины племени окружили ее воинами, каждый

из которых поклялся умереть скорее, чем позволить Вирму или культу Сутеха коснуться её. Пока она отдыхала, теурги со всего света, моля о прозрении. Прозрений было очень мало — по крайней мере, никто из теургов не сообщал ничего экстраординарного. Затем Глаз Вирма открылся. Теперь Бенну не одна. Появилось ещё несколько щенков, способных слышать предков, но, насколько мне известно, это недоступно ни одному из старших Гару.

Пока что дали о себе знать очень немногие духи-предки. Все, кого мы видели, были древними, большинство из них умерли до Проклятия Сутеха. Они не признают современный мир; они не говорят ни на одном из современных человеческих языков, а их диалект Высокого языка порой трудно понять. И они не... болтливы. Они приходят к своим потомкам во время большой нужды, а нужду старейшин Странников понять, что, черт возьми, происходит, они, видимо, считают недостаточно большой

Тем не менее, множатся слухи и теории. Большинство из нас считает, что перемены связаны с бурями, прошедшими через подземный мир несколько лет назад. Мы всегда предполагали, что дом наших духов-предков был как-то связан с царством смерти, и бури выдули призраков в физический мир. Я не удивлюсь, что наших духов-предков тоже вынесло Бурей. Однако есть и более мрачное предположение.

Гару стали реже сталкиваться с воинами-вампирами из Культа Сутеха с тех пор, как Бенну начала слышать голоса наших предков. В то же время я слышал об общих кошмарах, в которых крошечная сова была раздавлена огромной и слепой змеей. Я не знаю, что именно происходит, но мы думаем, что Сутех, возможно, разорвал узы, наложенные на него нашими предками много тысяч лет назад. Но если он это и сделал, мы не получили никакого предупреждения. Узы были разрушены, возможно, случайно. Он никого не преследовал — он не взорвался ураганом ярости, как тот бог, который пробудился в Пакистане несколько лет назад.

Мы склонны самонадеянно считать себя самым большим врагом Сутеха и самой большой занозой в его заднице. А что, если мы ошибаемся? Что, если он проснулся, разорвал узы и позволил изгнанию наших духов-предков закончиться, потому что мы не имеем значения? Если мы — его главный враг, и он считает, что мы не стоим того, чтобы беспокоиться о нас, кто может остановить его?

Культ Мертвой Богини

Примерно за год до первого появления Красной Звезды молодой Безмолвный Странник, называвший себя Дорожной Пылью, впервые услышал пророчество Ходящего по Огню после завершения Обряда Перезода. По причинам, известным только ему, Пророчество вызвало в нем особый отклик. Когда Красная звезда появилась, он воспринял это предзнаменование даже более серьезно, чем большинство представителей народа Гару; он взял себе имя Ходящий по Дорогам и начал проповедовать тихое, ужасное послание другим Гару.

Ходящий верит, что сбылось пророчество его тезки: Гайя мертва. Он сумел убедить одну или две стаи; менее десяти гару на сегодняшний день верят в то, что он говорит. Мои источники говорят мне, что Ходящий по Дорогам утверждает, что у него есть некое доказательство того, что Гайя мертва. На данный момент ни один Гару не из нашего племени не знает о пророчестве Ходящего по Огню, не говоря уже о современных его приверженцах, и, конечно, если бы другие племена знали, они бы сочли подобное преступно еретическим. Я не думаю, что Ходящий проживет долго, рассказывая такие истории.

Он и его люди не намерены оставаться в этом мире и сражаться с Вирмом, раз война проиграна. Я не разговаривал ни с одним членом этого небольшого культа; я не знаю точно имен ни одного из его членов. Однако у других Странников, с которыми я знаком, есть свои истории о планах культа. По одной из версий, Странники Ходящего намерены покинуть этот мир, как это планирует сделать Вагнерианский лагерь Уктена — они отправятся в Глубокую Умбру и будут искать новый дом. Другая история гласит, что группа намерена отправиться в подземный мир, чтобы найти там Гайю и остаться с ней, защищая ее от темных богов Дуата. Третий слух гласит, что они хотят вернуть Гайю к жизни. Какими нечестивыми средствами, я не знаю. Я советую вам держаться подальше от этих Гару.

Интифада

Подслушано у Колеса Птаха, апрель 2002 года

Мы всегда были племенем лишенных собственности. В этом плане мы близки к Уктена, глупо этого отрицать. Уктена сосредоточили свою жизнь на своих кинфолках в Америке и заводили кинфолков в других лишенных собственности культурах по всему миру, в то время как многие из нас сосредоточены на своих кинфолках на Ближнем Востоке. Палестинцы очень редко правили своей землей. Большинство скажет, что у них никогда не было государства, которым они законно управляли в течение сколько-нибудь значимого периода времени.

С тех пор, как британцы оставили свой мандат в 48-м году, обстановка в Палестине стала нестабильной. Я допускаю, что она была нестабильной и до этого, но я не видел, как рушилась Османская империя или времена крестовых походов. Явиню британцев и остальную Европу. Они чувствовали вину за то, что случилось с евреями Восточной Европы, и вполне обоснованно. Они загладили свою вину, отдав Палестину евреям, не обращая внимания на имущество и жизни палестинцев. Мы — племя лишенных собственности? Израильтяне больше не лишены собственности. Они — собственники. Безмолвным Странникам больше не нужно заступаться за них и путешествовать рядом с ними, как сиротами Европы.

Да, это верно, мой отец — палестинец, как и большинство моих родственников не-Гару и со сторны отца, и со стороны матери. Не все из нас уехали далеко от Египта во время диаспоры, и, как вы знаете, дома моей семьи и дома родственников моего септа служат перевалочными пунктами для путешествующих через Палестину Гару всех племен. К черту человеческую политику.

Я считаю, что по мере того, как продолжается цикл насилия между Израилем и Палестиной, и с обеих сторон гибнут невинные люди, Вирм пускает корни. Он плодится в сердцах всех, кто радуется этому конфликту и усиливает его ради политической выгоды. Мы должны предпринять решительные действия — я не говорю против армии или правительства Израиля, но против влияния Вирма. "Бороться с Вирмом везде, где он обитает и где множится" — таков закон Гайи.

Также подслушано в Колесе Птаха, апрель 2002 года

На протяжении веков евреев снова и снова лишали собственности и владений в Европе и Америке. Христиане боролись с мусульманами за Иерусалим во время крестовых походов. Кто-нибудь когда-нибудь спрашивал евреев? Нет, не спрашивали. Всем было наплевать. В конце концов, они же едят младенцев, верно? И они убили Христа! О, Гайя, храни нас. Мы знали, что суеверия были ложными, вопрос, кто убил Христа, не стоил для нас и задницы Раткина, и мы оказались на тех же дорогах, что и некоторые еврейские путешественники в годы после Четвертого крестового похода. С годами наше племя стало относиться к евреям так же, как к рома и полудюжине других групп: попутчики на трудных дорогах, чужаки в любом сообществе. Мы не скрещивались с ними так часто, как с другими — некоторые фундаментальные теологические различия, знаете ли, — но у Странников есть Родня в нескольких еврейских общинах.

И вот, наконец, после ужасных преступлений против них, нескольким еврейским поселенцам удается захватить и удержать свою родину, отбившись от множества сильных врагов и построив себе надежный и процветающий дом. И вдруг преданное племя странников хочет их бросить? Что это, эквивалент того, как Гару бросают панк-группу, потому что она стала слишком популярной? Безмолвные Странники имеют исторические связи с народом Израиля. Ни одно другое племя не имеет там сильного присутствия, а Вирм всегда таится. Культ Сутеха обосновался совсем рядом! Мы должны оставаться там.

Да, действительно, жаль, что палестинский народ потерял столько территории и свободу, и Странники также обязаны оказать им поддержку, но безумная тактика, которую они использовали в течение последних пятнадцати лет, никогда не приведет к миру на этой территории. В конечном счете, насилие лишь подпитывает Вирма. Стабильность обеспечит мир; мир поможет нам выиграть большую войну.

Каэрн Дальних Странствий

Гару по имени Джексон Лонгуокер, альфа стаи Безмолвных Странников под названием Черные Сталкеры, — галлиард, одержимый идеей о давно потерянном Каэрне Дальних Странствий. Он выяснил о нем все, что мог — не так уж много, потому что почти все Гару, охранявшие его, были Безмолвными Странниками. Как и любые духи-предки Странников, они потеряны. Лонгвокер научился всему, чему мог, у разных духов, а потом около двух лет назад он и его стая исчезли.

Сначала мы не придали значения его исчезновению. Мы — Безмолвные Странники: мы иногда уходим. Обычно мы возвращаемся. Но начали появляться странные истории. Духи природы говорили, что видели его и его стаю, и тому подобное. Эти истории почти всегда приходили с западного побережья США, многие из них — из Сиэтла. Но потом парень, с которым я давно знаком, называющий себя Гор (нет, не тот Гор из Алабамы или Новгорода — тот, что из штата Вашингтон), поклялся, что он говорил с молодым японским оборотнем-акулой, который видел Лонгуокера в Кумамото. Акула-оборотень, Хаяси Каоками, сказал, что Лонгуокер прибыл морем, но не особенно распространялся насчет того, откуда он пришел или что он там делал.

Вы, наверное, догадываетесь, что я думаю, что он задумал, но я оставлю свои подозрения при себе и просто буду надеяться, что это сработает.

Илач и Стена

Я попытаюсь представить следующую историю без каких-либо комментариев. Я не знаю, что из этого следует, но поскольку я слышал примерно одну и ту же историю от двух независимых Гару, я должен предположить, что что-то происходит.

Я столкнулся с молодой Гару, Сарой Дитем Совы, около шести месяцев назад в Гранд-Рапидс, штат Мичиган. Она была немного встревожена. Ее стая — многоплеменная, довольно большая и современная. Они не держатся физически вместе так сильно, как более традиционные старые стаи, они используют Интернет и изрядную долю смекалки. Она рассказала мне более или менее дословно следующее:

"Моя младшая сестра — кинфолк, но не знает об этом, она не является частью культуры. Мама и папа — офисные работники из пригорода. Мари сейчас пятнадцать. В прошлом году она забеременела и не смогла этого выдержать. Я предложила отвести ее к нашим, может быть, местный септ мог ей как-то помочь, но она относится к моим "друзьям по коммуне" с большим подозрением, так что я не настаивала. Я отвезла ее в клинику планирования семьи в Маскегоне.

"Честно говоря, я не знаю, что заставило меня посмотреть на мир духов в том месте и вокруг него. Должно быть, мне показалось, что происходящее не совсем правильно. Это... было совсем не правильно. Я не обладаю способностью чуять Вирма, но это выглядело не совсем как запятнанное Вирмом. Барьер был *очень* толстым. Кроме того, вокруг меня была пустота, чувство потери и что-то будто бы осознающее себя. Честно говоря, меня это напугало. После окончания процедуры я все собиралась вернуться, привести своих товарищей и все такое, но все время находила отговорки, чтобы этого не делать".

"В конце концов, наш теург — Джонни Две Луны, думаю, вы с ним встречались — отправился со мной на это место в Умбре и осмотрелся внимательнее. Джон все изучал целую вечность, вы знаете, он теперь Адрен. Он сказал, что почти уверен, что жуткий эффект в Умбре — это отражение эмоций и боли женщин, которые прошли через аборты. Он был очень уверен, что у детей — зародышей — ох, не знаю, как, черт возьми, их назвать — еще не было собственных душ, что на столь ранней стадии своего развития они просто разделяли душу с матерью, и поэтому там не могло быть настоящего эха смерти. И что Барьер стал таким толстым из-за подавления эмоций в этой области и механической природы самой процедуры. Я поверила ему, но подумала, что вы захотите об этом услышать".

Я бы просто замял эту историю, но месяц спустя я был в Ньюарке, штат Нью-Джерси, и услышал о драке между двумя стаями Черных Фурий возле одной из клиник. Я разыскал галлиарда одной из стай, Хелен Стража Топора, и спросил ее, что произошло. Насколько я помню, вот что она мне ответила:

О Боже

Материал этого раздела, "Вой и стена", затрагивает очень деликатную тему в современной американской жизни; аборт — это религиозный, моральный, политический и личный вопрос. Werewolf: the Apocalypse не имеет определенной позиции в отношении абортов в реальном мире; материал в этом разделе не следует воспринимать как одобрение какой-либо конкретной позиции по этому вопросу. Werewolf — игра в жанре анимистического ужаса, и в таком сеттинге событие, столь эмоционально, физически и духовно заряженное, как аборт, будет иметь влияние на духовное окружение.

Рассказчики и игроки должны посоветоваться друг с другом и со всей группой, прежде чем вводить сюжеты, основанные на этом материале, и если кто-то в группе чувствует себя неловко при его добавлении, откажитесь от него и двигайтесь дальше. Это большой Мир Тьмы; есть и другие истории, с которыми вы можете работать.



"Это началось с разногласий между нашими стаями. Я и мои товарищи по стае — Фурии; другая стая тоже. Они считают, что для человеческих женщин приемлемо уничтожать жизнь в своей утробе, если будущий ребенок будет неудобен для их карьеры или их мужчин. Мы не согласны. Мы пришли в этот город отчасти для того, чтобы уничтожить этот символ господства Нарекателя над природным порядком. Другая стая — Милость Гекаты — выступила против нас. Они утверждали, что являются защитниками права женщин на "выбор".

"Хотя я и мои товарищи по стае были и остаемся уверенными в том, что мы правы, мы не ожидали, что местный мир духов отреагирует так, как он отреагировал, когда пролилась первая кровь. В Умбре была какая-то пульсация. Что-то отреагировало на нашу битву. Тотемный дух моей стаи сбежал; я узнал, что тотем Милости Гекаты тоже сбежал. Раздался крик. Я думаю, что он донесся сквозь стену Умбры, а может быть, даже из земель мертвых. Крик сразил трех моих сестер; половина Милости Гекаты тоже пострадала. Битва закончилась, и я и мои сестры попытались вытащить наших соплеменников из этого места. Мы понятия не имели, что происходит."

"Нам все же удалось бежать. В конце концов, мои соплеменники пришли в себя, и мне сказали, что другие Гару из Милости Гекаты тоже в порядке. Никто из нас точно не знает, что произошло, но я считаю, что то, что случилось, исходило от отчаявшихся детских душ, которые оказались в ловушке в клинике или рядом с ней после разрушения их тел. Я не знаю, почему они так отреагировали на наше присутствие. Фурии из Милости Гекаты сказали мне, что они проводили время рядом с такими клиниками в прошлом, и даже когда страсти накалялись, такой реакции не было".

Итак, толстый и жуткий Барьер? Полуразумные дети-призраки? Понятия не имею. Единственное предположение, которое я рискну сделать, это то, что все могло измениться после сильных бурь в подземном мире несколько лет назад. Многое другое, связанное с призраками, изменилось после этого; возможно, это повлияло и на это.

11 сентября

Каждый американец — и, благодаря американскому господству в мировых СМИ, почти каждый человек в современном мире — знает, что произошло одиннадцатого сентября две тысячи первого. Последовавшие за этим кошмары оказали на Безмолвных Странников большее влияние, чем вы могли бы подумать, по разным причинам.

Во-первых, давайте разберемся с основами. Хотя я уверен, что Вирм и его приспешники гоготали и ликовали, когда рушились здания, это событие не было делом рук сверхъестественных существ. Это были люди, обычные, скучные, мирские, самоубийственно фанатичные смертные, которые разбили самолеты. Крушение было совершено не для каких-либо магических целей, насколько я знаю. Это явно не было завершением какого-то масштабного ритуала — я говорю "явно", потому что если бы это было так, то, несомненно, больше чем за год мы бы увидели какой-то результат ритуала. И я не знаю ни одного культа Вирма, который бы занимался башнями или Пентагоном, хотя я уверен, что там есть все виды фриков, размахивающих своими картами Таро и кричащих о чем-то или о ком-то еще.

Я не думаю, что в зданиях были Странники. Я думаю, что в здании была горстка кинфолков, но я еще не видел ни одного Гару, который честно утверждал бы, что потерял там семью. Я не удивлюсь, если в зданиях были Гару, но также я не удивлюсь, если их там не было. В конце концов, не так уж много биржевых брокеров или инвестиционных банкиров-оборотней. До меня доходят слухи, но они ничем не подтверждены. Как я уже сказал, Безмолвных Странников там точно не было. Это не совсем наша часть города.

Нападения затронули, в частности, нас. Во-первых, многие Странники и кинфолки Странников — выходцы с Ближнего Востока. Простому смуглому парню теперь нелегко путешествовать по США. Нам трудно ездить на общественном транспорте, а полицейские в маленьких городках любят демонстрировать свои полномочия по охране правопорядка, издеваясь над чужаком, выглядящим как иностранец. Мы много путешествуем пешком, автостопом, когда можем, и, скажу я вам, за последний год меня подвезли всего один раз. Это не слишком большая проблема для Странников, которые не являются выходцами с Ближнего Востока, я признаю, и не слишком большая проблема за пределами Соединенных Штатов.

Во-вторых, мы имеем возросшую политическую и религиозную напряженность на Ближнем Востоке. Всякий раз, когда правительства начинают нервничать по поводу будущего, они обрушиваются на чужаков, диссидентов и путешественников. Безмолвные Странники не могут не попадать хотя бы в две из этих категорий большую часть времени, а часто попадаем во все три, поскольку немногие Гару — правоверные мусульмане, а большинство правительств Ближнего Востока так или иначе происходят от Халифата. С другой стороны, многие из наших кинфолков — правоверные мусульмане, и на самом деле несколько моих соплеменников рассказывают мне, что их сородичи сражались по обе стороны короткой войны в Афганистане. Когда ситуация там становится напряженной, как сейчас, мы беспокоимся о перспективе полномасштабной войны и разрушениях, которые она, несомненно, принесет немногим оставшимся каэрнам и святым местам Гару в регионе.

И, наконец, сам Нижний Ист-Сайд. Не ходите туда. Если вы слушали внимательно, значит, вы знаете о проблемах нашего племени с призраками. Они притягиваются к нам, как ворсинки к воздушному шарику. Больше трех тысяч людей погибли. Я слышал только об одном Страннике, побывавшем на Граунд Зеро, это рагабаш, Карла Ходит где Хочет. Вы когда-нибудь проводили магнитом по куче железных опилок? Насколько я слышал, Карла выжила, но она больше не может говорить; она не осознает, что происходит вокруг нее. Она... теперь смотрит на другие вещи. Я не знаю, что представляет собой Умбра на Граунд Зеро, и, честно говоря, не хочу знать. Пусть глупый Арун из племени воинов узнает и сообщит нам.





Наши потрепанные чемоданы снова были свалены на тротуаре; нам предстоял еще долгий путь. Но дорога — это жизнь.

— Джек Керуак, *В дороге*

Люди спрашивают меня, почему я веду эти дневники. Почему я записываю все из своих путешествий. Культура Гару — устная. Наша история и обычаи передаются из уст в уста. Мы не читаем, мы слушаем и — по воле Гайи — чему-то учимся. Мне повезло. Я всегда хорошо запоминал то, что слышал. Черт, именно это помогло мне закончить среднюю школу без всякой учебы.

Вик Страйкер умер сегодня ночью. В течение десяти лет я имел честь называть его своим наставником, а главное — другом. У меня никогда не было много друзей. Когда я рос, я был аутсайдером. Большинство из нас такие. Это побочный эффект нашей натуры. И как бы много я ни путешествовал после того, как узнал, кто я, у меня никогда не было времени на то, чтобы завести близких друзей. Поэтому я дорожу теми, кто у меня есть.

Вик — самый... был самым старым из живых членов нашего племени. Черт, с тех пор как умер старый Морнингкилл, Вик был, наверное, самым старым Гару в мире. Сукину сыну было больше ста лет, если вы можете в это поверить. Как правило, мы не доживаем до зрелого возраста. Редко кто доживает до пятидесяти-шестидесяти, и, может быть, менее полудюжины в каждом столетии как-то умудряются дожить до девяноста. Кроме Вика, я могу назвать короля Джейкоба Морнингкилла, Ходящего по Стеклу по имени Вок Вок Рик, старуху-Черную Фурию по имени Кровь Луны, некого Костегрыза по имени Песчаный Шакал и еще одного Странника по имени Томми Рингфингер. Все, кроме двоих, уже умерли, и только Вик перешагнул столетний рубеж.

Последние сорок лет Вик жил без Волка. Он никогда ничего не говорил об этом, но я уверен, что он этого очень стыдился. И я рад, что в конце концов он снова нашел Волка и умер так, как всегда хотел. Сражаясь в славном бою. Сколько я его знал, он продолжал бороться с Вирмом. Даже без Волка его ум был острее, чем у большинства детенышей в четверть его возраста. Он забыл о нашем племени, нашей истории, наших союзниках и наших врагах больше, чем я узнал за свои двадцать восемь лет.

Вот почему я пишу это. Наше племя проклято. В отличие от остальных гару, у нас нет контакта с духами наших предков. Несмотря на все предания о подземном мире, то, что происходит с нами после смерти, остается для нас такой же загадкой, как и для людей. Когда один из нас умирает, он потерян навеки, и все его знания, мудрость и сила уходят вместе с ним. Когда умер Вик Страйкер, он унес с собой в могилу столетие историй, секретов и стратегий. Наступили последние времена. Если я умру завтра,

Я хочу оставить для этого поколения все знания и секреты, которые смогу. Я хочу оказать посильную помощь тем, кто должен бороться с Апокалипсисом.

Я слышу, как остальные начинают завывать. Пришло время для обряда Зимнего Волка. Время попрощаться с одним из наших. Когда обряд закончится, другие Странники и я завершим ночь, как мы всегда делаем, когда один из нас умирает. Мы соберемся отдельно от остальных и поделимся всеми знаниями и мудростью, которые у нас есть. Таким образом, когда один из нас умрет, то, что мы знаем, не умрет вместе с нами. А сегодня вечером я запишу все, что знаю и чему учусь, в надежде, что кто-нибудь когда-нибудь сможет извлечь из этого пользу.

Конец пути...

Витиеватые погребальные ритуалы фараонов так и не прижились у нас. Наши способы проще. Я помог мастеру обряда подготовить тело Вика. Мы обмыли его тело и провели обряд очищения. Затем мы сделали подношения Великому Скарабею. Она послала своих детей, чтобы они помогли подготовить Вика к путешествию в загробный мир. Я наблюдал, как духи-скарабеи сдирали мертвую плоть с его костей. Когда пожирать стало нечего, духи удалились. Мы собрали его кости и закопали их в землю. Несколько маленьких глифов — единственный знак того, что здесь лежит Гару. Кто-то может подумать, что я бы мог устроить более роскошную могилу тому, кто так много значил для меня. Но они не поняли бы сути. Могила — это просто символ. Напоминание. Настоящий мемориал Вика — в моей голове и в моем сердце. В моих воспоминаниях.

...это только начало.

Мы собрались. Нас даже не дюжина. Мы разбросаны по всему свету, собрать много Странников в одном месте почти невозможно. Мы будем рассказывать друг другу истории. Истории о Вике. Истории о том, где мы были и что делали. Истории, которые мы слышали от других. Я не буду записывать то, что они говорят, слово в слово. Это значит упустить суть. Это не послание или пророчество, которое должно быть повторено дословно. Смысл в том, чтобы каждый из нас воспринял всю информацию и интерпретировал ее как можно лучше. Цель состоит в том, чтобы каждый из нас развил понимание нашего племени в целом. Поэтому то, что я пишу, — это мой народ, как я его понимаю. Мир, каким я его вижу.

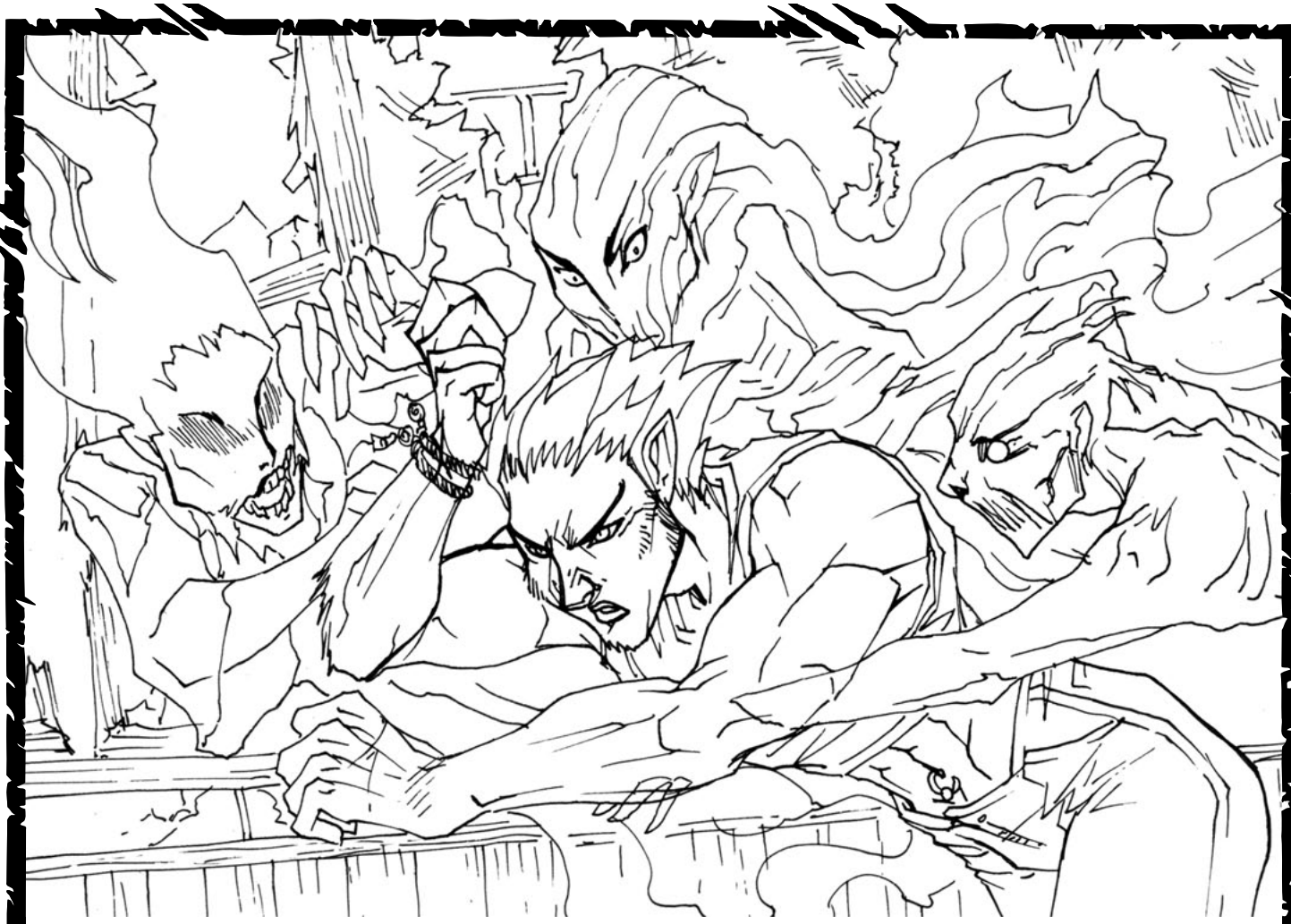
Проклятие

Чтобы хотя бы начать понимать наше племя, вы должны сначала понять наше проклятие. У каждого племени есть что-то, что делает их теми, кто они есть. Что-то, что спрятано в сердце племени, и все, что связано с племенем, вытекает из этого. Для Костегрызов это желание выжить. Для Потомства — их любовь к силе. Для нас это наше проклятие. На протяжении четырех тысяч лет оно определяло то, что мы делаем и почему мы это делаем. Это краеугольный камень того, чем сегодня являются Безмолвные Странники.

Кхем — Египет — наша родина, и мы были изгнаны оттуда. Ни один Безмолвный Страйдер не может знать покоя в пределах границ Египетского Царства. Ни сна, ни покоя. В Кхеме мы отлучены даже от любви Гайи. И вот мы были вынуждены бежать на все четыре стороны. Единственные среди племен Гару, мы были изгнаны с земель нашего рождения. У Фианна все еще есть их острова. У Серебряных Клыков осталась их Родина. Даже у Уктена и Вендиго остались их Чистые Земли. Гайя поручила нам защищать земли Кхема. Следить за Нилом и оберегать его. И мы потерпели неудачу. Культ Сутеха изгнал нас с помощью самой кощунственной магии Вирма. Наш долг оказался в руках нищих, торговцев и слабоумных королей. Наше право по рождению стало нашей неудачей и нашим позором. Но оно также стало нашим сердцем и нашей яростью. Наша боль становится нашей яростью. Мы не забудем нашу родину и не простим тех, кто изгнал нас с нее. Мы будем мстить. Мы вернемся домой.

Наши предки потеряны для нас. Как я уже говорил, когда мы умираем, вся наша сила и мудрость уходит вместе с нами. Мы потеряли не только способность направлять силу наших предков. Мы потеряли все. Мы не можем призвать предков, чтобы они научили нас Дарам Гайи. Мы не можем даже достичь родины племени в Умбре. Все то, что другие Гару считают само собой разумеющимся, нам недоступно. Даже загробная жизнь остается для нас загадкой. Каждый Гару знает, что если он достоин, то после смерти его дух перейдет на родину племени, где он сможет помочь своим потомкам, если его позовут. Все Гару, кроме нас. Мы не знаем, что произойдет, когда мы умрем. Возможно, мы уходим на родину племени, чтобы навсегда отрезать себя от живых. Возможно, мы реинкарнируем. Или, возможно, мы уйдем в небытие. Никто не знает. Смерть — это тайна для нас. Вот я, тот, кто говорил с бесчисленными призраками и богами, кто побывал на дюжине небес и во вдвое большем количестве адов, и когда человек, который последние десять лет был мне как отец, лежит мертвый, все, что я знаю о том, что стало с его духом, не заполнит и наперстка. С таким же успехом я могу быть чертовой обезьяной.

Вы можете посчитать, что все это — источник неисчислимых наших горестей. Много "горе нам" и "Гайя, почему ты нас оставила?", сопровождаемые скрежетом зубов и разрыванием одежд. Некоторые из нас так и поступают, но вскоре появляется другой Странник, бьет вас по голове и говорит, чтобы вы взяли себя в руки. Нет, мы не злимся на наших потерянных предков. Наша потеря стала нашим поиском. Я сказал, что смерть для нас загадка, но это только половина правды. Наши смерти — это тайна для нас, да. Но сама смерть — нет. Ни одно племя не знает больше нас о Темной Умбре и ее секретах. Мы неустанно ходим по земле и обыскиваем Умбру, ищем подсказки, которые приведут нас к нашим предкам, и инструменты для снятия проклятия. Мы никогда не прекратим поиски. Когда я умру, будь я проклят, если, представ перед Совой и Гайей, я скажу, что бросил поиски. Что у меня сдали нервы и я решил переложить это на кого-то другого.



Духи неупокоенных мертвецов тянутся к нам. Мертвые ведут жалкое существование. Они бесконечно сожалеют о совершенных ошибках и упущенных в жизни возможностях. Поэтому, когда они находят кого-то в мире живых, кто может их видеть, они становятся самыми несносными нытиками и попрошайками, которых вы когда-либо встречали. И они настойчивы. Даже если вы поможете им с их проблемами, они продолжают ходить вокруг и просить еще. А когда становится известно, что вы помогли одному, появляется еще дюжина других, требующих вашего времени. Единственное, что вы можете сделать, это бежать. Призраки не уходят далеко от важных для них людей и мест, так что если вы убежите достаточно далеко, они отстанут и найдут себе другую жилетку. И теперь вы знаете, почему мы — племя бродяг. Если бы мы были просто прокляты, чтобы никогда не отдыхать в землях Египта, мы бы все стояли лагерем вдоль границ, постоянно совершая набеги в Кхем. Нет, вместо этого призраки мертвых преследуют нас с места на место, заставляя постоянно находиться в движении. Наш образ жизни — наше бремя.

Вот и все. Мы — народ без родины, без связи с прошлым и без места для отдыха. Но мы также народ, у которого есть предназначение, цель и чертова работа. У нас нет времени на жалость к себе. Вместо этого Проклятие толкает нас вперед, приближая расплату, которую мы возложим на ноги Сутеха и Вирма.

Дети Волка (Люпус)

Когда-то в Кхеме жили волки. Потом Культ Сутеха перебил их всех. Еще один из длинного списка грехов, которые мы можем возложить на их ноги. И еще одна наша неудача. За последнее нас рассудит Гайя, за первое — мы сами. Но есть еще те из нас, кто родился от волков. Большая часть нашей волчьей Родни живет в Северной Америке и Центральной Азии. В Эфиопии обитает единственный оставшийся род волков в Африке. Они находятся на грани вымирания, но те из нас, кто живет в Африке, бегрегут их больше жизни.

Жизнь люпуса Безмолвных Странников нелегка. Наше проклятие не может полностью овладеть нами, пока Сова не примет нас в свою семью, но темное облако висит над нами всю жизнь. Волки обычно чувствуют, что с Гару что-то не так, еще до того, как он пройдет через Первое Превращение. У нас все еще хуже. Многие из наших товарищей по племени, рожденных волками, рассказывают, что их сородичи относятся к ним с подозрением и страхом. Как будто их сородичи видят мрачный призрак смерти, нависший над ними.

Беспокойные мертвецы, преследующие рожденных волками, иногда являются духами волков и других животных. Волки, на которых охотились люди, приходят с требованием отомстить. Духи оленей и других охотничьих животных приходят с просьбой провести надлежащие ритуалы в благодарность за их жертву, чтобы

они могли положенным образом переродиться. Те человеческие призраки, которые тянутся к нашим братьям-люпусам, обычно делятся на две категории: отчаявшиеся и мстительные. Отчаявшиеся — это те, кто умер далеко в пустыне и, скорее всего, никогда не увидит человека, способного помочь. Мстительные — это те, кто погиб от зубов и когтей волков или гару — даже от когтей самого Странника.

Дети Человека (Хомид)

В наши дни большинство Странников рождается людьми. Примерно так обстоят дела у всех племен, кроме Красных Когтей. Если повезет, молодой Странник рождается у кинфолков или усыновляется кинфолками. В противном случае у нас есть один Гару в качестве отсутствующего родителя. Просто юные Странники становятся пресловутыми проблемными детями. Мрачными. Угрюмыми. Замкнутыми. И злыми. Если вы хомид и читаете это, то вы прекрасно понимаете, о чем я говорю. Неописуемая ярость, которая кипит под поверхностью. Желание наброситься на все, что вас раздражает. Жгучая потребность бороться. Убить. Я довел своих родителей до предела. Другие заходят дальше, и в итоге либо убегают, либо их выгоняют. Я думаю, что единственная причина, по которой мои родители не выгнали меня из дома, заключалась в том, что они были убежденными дэдхэдами, уверенными, что попытка приучить меня к дисциплине "посадит в клетку блестящую бабочку моей души" или что-то в этом роде. Интересно, что бы они подумали, если бы узнали, что я убил дюжину людей в баре во время Первого Превращения. Та еще бабочка.

Мы разнообразны. Это естественный побочный эффект того, как много мы общаемся. Конечно, мы родом из Египта, и у нас до сих пор остались там кинфолки, так что некоторые из нас действительно родом оттуда. Тем, кто родился в Кхеме, приходится бежать. Большинство переезжают в соседние страны и возвращаются в Египет как можно чаще. Другие путешествуют по всему миру, становясь преданными искателями способа снять проклятие. После изгнания из Египта многие наши предки осели по всему Ближнему Востоку и Северной Африке. Арабские Странники, как правило, остаются в этом регионе, кочуя по мере необходимости. Однако всегда есть несколько человек, решивших стать следующим Ибн Батутой и путешествовать по миру. В любом случае, Странники с Ближнего Востока, как правило, являются одними из самых чистокровных представителей племени.

Два других региона, которые древние Странники пытались заселить после наложения проклятия, это Африка и Индия. В Индии, насколько я знаю, мы преуспели только частично. Местные племена были склонны к кликушеству и следовали какой-то сложной кастовой системе, похожей на систему их человеческих сородичей. Нас никогда не принимали в эту систему, поэтому мы существуем на задворках. Неудивительно, что так много индийских Странников решили уйти вместе с рома, когда те ушли из Индии.

В Африке получилось чуть лучше. Не заблуждайтесь, это опасное место, но если вы идете тихо и несете большую палку, так сказать, вы можете нормально жить. Большинство наших африканских родственников за пределами Северной Африки живут вдоль реки Нил, в Восточной Африке.

Когда стало ясно, что из-за проклятия мы не можем осесть в одном месте, мы стали заводить Родню среди кочевых народов, и Странники до сих пор рождаются среди них, даже если они уже давно осели. Самые древние линии встречаются среди бедуинов Аравии и туарегов Северной Африки. Десятки наших кровных линий рассеяны по кланам всадников Центральной Азии. Наша кровь все еще течет во многих семьях рома, хотя многие из них оставили скитания. На землях сиу и других народов Великих Равнин все еще рождаются Странники, родословные которых восходят к тем временам, когда мы пытались жить бок о бок с местными Гару.

Не все Странники рождаются в кочевых культурах. Среди нас всегда были те, кто предпочитает открытое море открытой дороге, а вы знаете, как ведут себя моряки, когда приходят в порт. Дикий Запад дал нам вакерос и ковбоев. 1950-е годы подарили нам байкеров и битников. Шестидесятые и семидесятые, да поможет нам Гайя, дали нам хиппи и дэдхэдов. Независимо от моих личных предубеждений, каждая из этих субкультур все еще существует в той или иной форме, и каждая продолжает порождать кинфолков и Гару. Хотя, насколько мне известно, я единственный Странник, утверждающий, что его родители — дэдхэды. Или, может быть, Вик был прав, и я просто единственный достаточно глупый, чтобы это признать.

Кстати о группах, нас плодят не только рок-фаны. У Родни Странников есть давняя традиция жизни среди странствующих цирков и карнавалов. Существуют истории о средневековых трубадурах. За последние несколько десятилетий появилось несколько стай, которые путешествуют как труппы, зарабатывая на жизнь от города к городу, от концерта к концерту. Я даже встретил одного Странника-профессионального рестлера. Самое страшное, что это даже не самая странная вещь, которую я видел в своей жизни.

Но независимо от того, от кого мы произошли и среди кого мы пытаемся жить, все мы по-прежнему прокляты. Человеческие призраки, как правило, тянутся к нам, ища мести, искупления вины или еще пары сотен вещей. Почти всегда первым призраком, который к нам цепляется, становится один из тех, кого мы убиваем во время Первого Превращения. Редок хомид, который может измениться и не сойти с ума среди группы людей. Некоторые из них, возможно, заслуживали смерти. Некоторые из них просто оказались не в том месте и не в то время. Почти у всех из них были семьи, друзья, обязанности. Знаете, жизнь. Многие из нас избегают места Первого Превращения, надеясь избежать встречи призраками, которых мы создали. Я знаю, о чем говорю, я уже десять лет не возвращался в Нэшвилл. Когда-нибудь, может быть, я вернусь. Когда-нибудь. Может быть...

Дети Греха (Метис)

Если участь люпусов трудна, а хомидов полна нервотрепки, то участь метисов — настоящий ад. Метисы должны быть скрыты от людских глаз. Это означает, что их не выпускают из каэра или запирают в каком-нибудь еще более уединенном месте. Это может показаться неважным. В конце концов, через это должны пройти все метисы всех племен до их Первого Превращения. Но другим метисам не приходится сталкиваться с Проклятием.

Говорят, что грехи отца передаются сыну. Для метисов это суровая правда жизни. Их родители виновны во грехе, но метис становится живым воплощением греха и несет отпечаток этого греха на своем теле. Для нас этот грех усугубляется. Проклятие затрагивает каждого метиса, родившегося от Странника, даже если он не станет одним из детей Совы. О, ему не нужно беспокоиться о том, что его не пустят в Кхем или к его предкам, но со дня его рождения мертвые будут преследовать его. Возможно, именно поэтому среди нашего племени так много метисов. Даже если он не родился от матери-Странника, он все равно будет нести проклятие своего отца. И мы с большей вероятностью поймем, какие муки проклятие налагает на молодых метисов.

Подумайте вот о чем. Мы странствуем, чтобы спастись от духов мертвых. У метисов такой возможности нет. В прошлом преданные кинфолки или преданная стая могли носить ребенка с собой, но в современном мире это невозможно. Некоторые из нас в Африке и Центральной Азии еще могут выкрутиться, но в остальном мире это почти невозможно. Поэтому ребенок-метис вынужден оставаться на одном месте, уязвимый для любого призрака, который может его найти. Если он растет в каэрне, с ним все может быть в порядке, если тотем пещеры, мастер обряда или какой-нибудь теург решит защитить его от беспокойных мертвецов. Другим везет меньше.

Метисов преследуют призраки животных и людей, от них они хотят того же, чего и от Странников, рожденных от волков или людей. Кроме того, метисам приходится бороться с духами тех метисов, которые не успели вырасти и искупить грех своих родителей, став одним из защитников Гайи. Метисы, которые были утоплены, брошены на произвол стихии или иным образом убиты Гару, стремящимися скрыть свои собственные грехи. Эти призраки только и делают, что мучают своих более удачливых сородичей. Некоторые из наших метисов сходят с ума. Те, кто не сходит с ума, часто воспринимаются как странные и далекие, даже по нашим меркам. Независимо от своего психического здоровья, метис Странников, как правило, один из самых преданных воинов Гайи. Он прекрасно понимает, что его шанс искупить грех своего рождения — это шанс, которого лишены другие. И поэтому он старается изо всех сил, возможно, надеясь заслужить искупление для тех, кто не может.

Лица Луны (Покровительства)

Ярость, которую мы испытываем, не случайна. Гайя создала нас как расу воинов. Мы — ее клыки. Но Луна определяет, какими воинами мы станем. Неважно, родом мы из Алжира или Аризоны, фаза Луны, под которой мы родились, диктует наш жизненный путь. Каждое покровительство играет важную роль в обществе Гару и в нашем племени.

Рагабаш

Рагабаши славятся своим чувством юмора. Чувство юмора наших Новолуний склоняется к нездоровому. Юмор висельника типичен для тех, кто так часто имеет дело со смертью. Над этим нужно иногда смеяться, иначе сойдешь с ума от горя. Это одна из главных причин, почему наше племя никогда не впадало в отчаяние и пораженчество. Если кто-то из нас скорбит о том, что потерял, рагабаш спрашивает, что у нас еще есть, а также как мы можем вернуть утраченное. Они подталкивают нас к изучению собственных слабостей и к самосовершенствованию.

На войне большинство наших рагабашей становятся похожими на мстительных призраков. Бесшумные и невидимые, способные прийти куда угодно, украсть или убить что угодно. Они также постоянно подвергают сомнению планы сражений, выискивая и устраняя те слабые места, которые могут стоить жизни одному или нескольким Гару. Некоторые из них более прямолинейны в бою. Прямолинейны по меркам рагабашей. Они заимствуют тактику шакалов и гиен, используя бесконечные удары и атаки, чтобы медленно истощить своих врагов. Некоторые доходят до того, что выводят противников из равновесия издевками, колкими замечаниями и издевательским смехом, от которого у вас по спине побегут мурашки. Их вкус к нездоровому юмору распространяется и на их работу. Они учат серийных убийц тому, каково это — быть преследуемым и выслеживаемым, или следят за тем, чтобы с руководителями компаний, сбрасывающих отходы в океан, случались "несчастные случаи" в бассейнах или ваннах. Таково представление нашего племени о комедии.

Теург

Теурги — это шаманы среди целого сообщества одухотворенных людей. У каждого из нас есть глубокая связь с миром духов. Но теурги идут еще дальше. Там, где остальные стоят на границе двух миров, они больше склоняются к миру духов. Они видят то, что не видят другие, и идут туда, куда другие боятся ступать.

Как творения Гайи, мы естественным образом настроены на Умбру и духов жизни. Как дети Совы, мы тянемся к подземному миру и духам смерти. Наши теурги стремятся овладеть жизнью и смертью. Большинство из них будут смотреть будто бы сквозь вас. Это происходит оттого, что они близко знакомы с тем, что лежит по ту сторону. Они говорят загадками, потому что они знают, как никто другой, что мертвые всегда

рядом. Всегда смотрят и всегда слушают. И они лучше других знают, что мертвецы могут рассказывать сказки.

Филодокс

Филодоксы должны служить посредниками, и мы ничем не отличаемся от них. Поскольку мы много путешествуем, мы часто оказываемся сторонними наблюдателями многочисленных политических споров, возникающих между каэрнами и септами. Поэтому часто они просят недавно прибывшего филодокса Странников послужить арбитром. Идея заключается в том, что Странник вынесет решение, основываясь только на имеющихся фактах. Однако в этой идее есть один маленький изъян. Факты никогда не существуют в вакууме. За каждым фактом всегда стоит какая-то история, поэтому большинство наших филодоксов становятся неплохими детективами. Некоторые септы раздражаются, когда кто-то посторонний начинает копаться в их грязном белье, но они продолжают просить нас об арбитраже, так что, должно быть, они не слишком против этого.

Другая работа Филодокса — выступать в роли судьи (а когда нужно, присяжного и палача). Призраки приходят к нам, желая покончить с тем багажом, который они унесли с собой на тот свет. Для многих из них это означает месть людям, которые убили их или иначе им навредили. Так кто же может быть лучшим орудием мести, чем 400-фунтовая машина для убийства. Конечно, призраки — такие же люди, как и живые. Многие из них лгут, преувеличивают причиненные им злодеяния из потребности в мелкой мести или просто несут полную чушь. Поэтому большинство просьб такого рода пересылаются ближайшему филодоксу. Он выяснит правду. Если у призрака есть законная претензия, Странник примет меры. Если нет, что ж, у нас тоже есть способы наказать мертвых.

Галлиард

Однажды Вик сказал мне, что единственное, на что годится прошлое, — это обогащение настоящего. Если оно не может научить тебя чему-то, если оно не может вдохновить тебя, тогда это просто лишний багаж. Именно этим и занимаются Галлиарды. Мы учим и вдохновляем. Обе эти роли жизненно важны для нас как племени. Без наших предков у нас нет прямой связи с историей нашего племени. Наша история существует только в сердцах и умах живущих. Без галлиардов, которые следят за тем, чтобы наша история и культура передавалась от одного поколения к другому с помощью рассказов и песен, наша история вымрет и исчезнет навсегда. Для нас роль галлиарда — это самый священный долг. И наши галлиарды — в том числе и я — относятся к этому очень серьезно.

Наша обязанность вдохновлять не менее священна. На протяжении тысячелетий мы были отрезаны от своей родины, оторваны от своих предков и преследовались призраками мертвых. Мы могли бы сдаться, погрузиться в Харано и исчезнуть в забвении. Но мы не сдались. Мы продолжаем идти вперед и не собираемся останавливаться. Наша история вдохновляет нас на дальнейшую борьбу. Неважно, что это — жажда мести Культу Сутеха, желание соответствовать стандартам, заданным нашими предками, или просто гордость за то, кто мы есть. Мы продолжаем сражаться, какими бы низкими ни были наши шансы.

Арун

Большинство воинских традиций Египта были забыты. В последние несколько столетий они стали больше похожи на нацию ученых и мистиков. Другие племена иногда думают, что это касается и нас. У Потомства были викинги, поэтому они должны быть свирепыми воинами. У Странников есть жрецы-некроманты, поэтому они не должны быть настолько хороши в бою. Глупцы. Когда древние цивилизации только зарождались, Кхем был уже стар. Но в отличие от других "воинственных племен", наши Аруны не хвастуны. О, они ищут славы и чести, как и любой воин. Но это никогда не становится смыслом их жизни. Нет, наши Аруны гораздо более сдержанны. Возможно, это потому, что они не понаслышке знают о призраках, которые война оставляет после себя.

Аруны призваны защищать. Поскольку мы так много перемещаемся, нашим Полнолуниям трудно постоянно защищать каэрны. Вместо этого мы предпочитаем более активный подход. Наши Аруны ищут угрозы до того, как они нападут, и уничтожают их сразу, а не когда они оказываются у порога каэрна. Иногда призраки приводят арунов к убившим их монстрам. Духи сов наводят их на монстров, которые крадутся в ночи. Мы слишком хорошо знаем о существах, которые скрываются во тьме и охотятся на людей, пытающихся притвориться, что это просто страшилки для детей. Наши Аруны бесшумно идут сквозь тьму, охотясь на охотников.

Обряд Перехода

Длинна дорога и труден путь, ведущий к становлению Безмолвным Странником. Поскольку мы вынуждены много двигаться, обучение наших детенышей может быть довольно сложным. На самом деле, это может стать занозой в заднице. Большинство наших детенышей впервые знакомятся с обществом Гару в септе другого племени; я провел свои первые несколько недель в септе Фианна в восточном Теннесси. Там они постигают основы того, каково это — быть Гару. Как управлять Превращением, как общаться с духами, не выставляя себя на посмешище, и все такое. В конце концов, один из Странников, с которым септ знаком, возвращается из своих странствий и берется за обучение нового детеныша. Если обстоятельства вынудят его вернуться в путь, он передаст детеныша другому Страннику, если сможет. Если нет, то детеныш впервые почувствует вкус жизни в дороге и присоединится к своему учителю в его странствиях. В любом случае, именно тогда детеныш узнает об особенностях жизни Странников. Наша история, наше проклятие, основы подземного мира и то, чего Сова ожидает от своих детей. После всего этого детеныш готов к Обряду Перехода.

Наш Обряд Перехода состоит из трех частей. Первая — испытание Воли и Чести. Второе — Гнозиса и Мудрости. Последнее — Ярости и Славы. Первое испытание заключается в передаче послания от одного септа к другому. Это может показаться простым, но только на первый взгляд. Детеныш должен запомнить послание слово в слово. Помните, что мы сохраняем нашу культуру устно, а не письменно, поэтому память жизненно важна. (Да, записывая все это, я веду себя как больной, дегенеративный культурный девиант). К тому же мы не всегда можем записать сообщение. Большинство рожденных волками совершенно неграмотны, и любое послание, кроме самого завуалированное, будет угрожать Завесе, если попадет не в те руки. Поэтому детеныш должен выучить послание наизусть, а затем доставить его туда, куда нужно. Для этого вызывается дух Совы, который служит проводником детеныша, а выводок Совы славится тем, что выбирает живописные маршруты. Путешествие неизбежно ведет детеныша через опасные территории — зоны военных действий, города, подземный мир, — пока он наконец не доберется до септа, которому предназначено послание. Завершив путешествие, детеныш демонстрирует, что у него есть воля преодолеть трудности пути и честь выполнить порученное ему задание.

Второе испытание требует контакта с одним из Беспокойных мертвецов. Вызывается призрак, и детеныш должен помочь ему разобраться со своими нерешенными делами в мире живых. Это не так просто, как кажется. Как я уже говорил, призраки — такие же люди, как и смертные. Многие из них и не прочь исказить правду или откровенно солгать, лишь бы получить ваше сочувствие. Задача детеныша — выяснить, насколько искренен призрак, помочь ему, если он этого заслуживает, и прогнать его, если он этого не заслуживает. Справившись с призраком, детеныш показывает, что у него есть способность общаться с эфемерным миром и что он обладает Мудростью, чтобы сделать разумный выбор.

Последнее испытание — это испытание боем. Детеныш должен выследить и убить существо Вирма. Большинство наших детенышей охотятся на вампиров, но некоторые выбирают фомори, культистов Вирма или Бейнов. Если детеныш нашел и убил свою цель, неважно, как он это сделал. Обычно детеныш поджидает, пока цель останется одна, а затем отрывает ей голову. Но некоторые наши детеныши — особенно Аруны — отказываются от преследования и просто находят монстра, отрывают ему ногу и забивают ею до смерти его самого и его четырех приятелей. Смотря что детенышу больше по души.

Памятное Имя

Как только Странник завершает свой Обряд Перехода, он становится одним из членов племени. Чтобы обозначить окончание старой жизни и начало новой, Клиат берет себе новое имя. Как и у остальных Гару, у нас есть свои "имена дела". Преследующий Смерть, Хоронящий Мертвецов и так далее. Но мы также принимаем ещё одно имя. Это имя называется Памятным Именем. Оно всегда происходит из египетского языка или из эллинизированного египетского. Что-то вроде Гор, Анубис или Мену. Кто-то называет себя Памятным Именем постоянно, кто-то использует только на вече. Мое Памятное Имя — Нармер, но я использую его только в официальных случаях. Памятное Имя должно напоминать нам, откуда мы родом. Это мелочь, но она помогает поддерживать дух Кхема в наших сердцах и умах. Это воспоминание о том, что дала нам Гайя, о том, что мы потеряли, и о том, что мы обретем снова.

Но есть несколько имен, которые мы никогда не принимаем. Одно из них, конечно же, Сутех или Сет. Это имя должно быть навеки проклято. Ни один Странник даже не произнесет это имя, не сплюнув после этого. Точно так же мы никогда не возьмем имя Аусаре, или Осирис. Человеческая магия, возможно, искупила его после смерти, но мы никогда не должны забывать, что он тоже был одним из неживых. Теперь Гайя взвесит и рассудит его сердце, но мы не будем чтить его. Хотя женщины-Странники принимают имя Эсет, лишь немногие из них берут ее греческое имя — Изида. Культ Изиды когда-то был союзником в борьбе с культом Сутеха, но они развратились и осквернили себя, и закончили свои дни никчемными марионетками Вирма и Сутеха. Лучше мы будем помнить их как дочерей Эсет, которые использовали магию и знания для защиты земель Кхема, чем как печальную насмешку, которой они стали. Имена Себека и Бастет (которую греки называют Баст) мы не берем. У них есть свои дети, и мы чтим их, не беря их имен, но с появлением Ахади это может со временем измениться.

Миф об Одиноком Волке

У каждого племени есть свои стереотипы, и мы не исключение. Конечно, большинство из этих стереотипов — заблуждения посторонних. Самое большое заблуждение о нас — это то, что мы целое племя одиноких волков, которые путешествуют в одиночку и почти не общаются с другими. Забавно, но вы никогда не услышите подобного от люпуса. Может быть, это потому, что они инстинктивно понимают мысль, которую мой друг из Ходящих по Стеклу выразил словами "Одинокий волк — мертвый волк".

И люди, и волки — социальные существа. Они жаждут общения, и Гару в этом плане ничем не отличаются от людей и волков. Да, иногда мы путешествуем в одиночку. Как и представители всех других племен. Вы не можете отправиться на поиски подруги с другими Гару на буксире. Конечно, может быть, у нее есть четыре подруги — разного пола, если только ваша стая не клуб только для парней, — которые тоже ищут знакомства... и, может быть, Красные Когти начнут принимать обезьян в свое племя. Речь не только про спаривание. Семья. Личные дела. Духовные вопросы. Вдобавок ко всему, мы нам приходится сталкиваться с назойливыми призраками и путешествиями в Темную Умбру, которых большинство других Гару предпочли бы избежать. Но есть разница между недельным "уединением" и проведением всей жизни в качестве асоциального отшельника.

Почти все мы являемся членами стаи. Это инстинкт выживания. Гару более эффективны и опасны группами, поэтому мы по природе склонны держаться в стае. Да, мы кочевники, и потому присоединяемся к кочевым

стаям. Часто это означает, что стая состоит исключительно из Безмолвных Странников. Это часто случается в Африке и Центральной Азии, где мы, как правило, составляем большинство. Если нас не большинство, мы просто находим Гару из других племен, которые также ведут кочевой образ жизни. На самом деле, это не так уж сложно. Всегда найдется приличное количество других Гару, чьи дела требуют от них путешествий. Так что мы собираем несколько друзей, находим тотем и отправляемся в путь.

Только в старости Странники становятся одиночками надолго. Старейшины обычно видят, как умирает большинство их товарищей по стае. Поэтому они обычно переходят от септа к септу, наслаждаясь обществом других, пока могут, прежде чем им придется двигаться дальше. Иногда старейшины создают новые стаи, либо с другими старейшинами, либо с молодыми гару, которым нужна помощь. Ни один волк не может вечно оставаться в одиночестве.

Миф о Страннике без Корней

Другое заблуждение о нас — это не столько заблуждение, сколько непонимание. Да, мы кочевники. Но это не значит, что мы бесцельно бродим по всему свету, куда бы нас ни занесло ветром. Когда кочевые племена странствуют, они следуют по установленной схеме. От этого оазиса до того города. От этого охотничьего угодья к тому торговому пункту. Единственная разница между ними и нами в том, что мы передвигаемся отдельными стаями, а не всем племенем.

В то время как у большинства гару есть один септ и каэрн, который служит им домом и угодьями, нам приходится действовать в более широком масштабе. Вместо того чтобы выбирать один небольшой район в качестве протектората, каждый из нас работает в своем круге. Этот круг — значительная географическая область, обычно с несколькими каэрнами или септами внутри. Мы путешествуем по кругу, переходя от каэрна к каэрну, от септа к септу. Это позволяет нам передавать новости, предупреждения и другую информацию между септами и патрулировать территории между каэрнами в поисках опасностей, которые могут находиться слишком далеко от каэрна, чтобы кто-то мог их заметить.

Разные Странники работают в разных кругах. Одни могут путешествовать всего на несколько сотен миль. Другие могут бродить по целым континентам. Мастер Патель из Септа Колеса Птаха никогда не путешествует дальше, чем на день пути от Касабланки. Анубис Хиллуокер совершает кругосветное путешествие из Западной Вирджинии в Джорджию и обратно. Я путешествую по всем Соединенным Штатам к востоку от реки Миссисипи. Идущий-с-Силой, его хранит Гайя, путешествует по всей Африке. И есть редкие существа, такие как Мефи Быстрее Смерти, которые действительно путешествуют по всему миру. Но даже Мефи, как правило, придерживается определенного шаблона, заглядывая в определенные каэрны по крайней мере раз в год.

Вы можете удивиться, почему мы так поступаем. Почему мы взяли под свой протекторат так много территорий, и почему мы прикладываем усилия, чтобы помочь защитить так много каэрнов. Все очень просто. Гайя поручила нам защищать Кхем. Мы потерпели неудачу. Поэтому теперь мы стараемся помочь другим племенам, чем можем, в надежде, что им никогда не придется пережить такую же неудачу, как нам.

Миф о Цыганах

Уф. А еще есть такие заблуждения, из-за которых мне хочется биться головой о большой камень, пока я не потеряю сознание. Если бы вампир умирал каждый раз, когда я слышал какую-нибудь надуманную историю о рома и наших отношениях с ними, мы бы все сегодня спали под звездами египетского ночного неба.

Итак, вот история, если вы по какой-то причине не слышали ее. Когда мы покинули Египет, мы рассеялись по четырем ветрам. Некоторые из нас пытались обосноваться в Индии, но это не имело большого успеха (не то чтобы это был провал, просто есть причины, по которым в наши дни нас не называют "индийским племенем"). Более тысячи лет назад кучке воинов и их последователей пришлось покинуть Индию и перебраться в Персию. Кучка индийских Странников подумала: "Эй, эти парни, вероятно, будут путешествовать значительное время, так почему бы нам не последовать за ними и не использовать всех, кого сможем, для размножения". Так благородно начинались наши отношения с цыганами. И каждый раз, когда они двигались, кучка Странников присоединялась к ним и пыталась завалить парочку в постель. Без обязательств, так сказать. Так что в наши дни очень немного Гару рождаются от кинфолков-рома. Вот так. Мы выбрали их не потому, что они были самыми любимыми детьми Гайи, или у них было какое-то особое понимание вселенной, рожденное исключительно тем, что они были Маленькими Коричневыми Братьями, или еще по какой-нибудь надуманной причине. Они мигрировали, и мы решили присоединиться. Конец истории.

Конечно, поскольку многие из нас действительно родились среди рома, возникает целый ряд других заблуждений. По крайней мере, половина из них проистекает из глупых стереотипов обезьян о рома. Люди смотрят слишком много плохих фильмов или читают слишком много дрянных книг и начинают думать, что цыгане — это беззаботные, счастливые и удачливые души в шарфах, которые танцуют и поют, воруя кур и оправдывая это убогой философией о природе права собственности, которую первокурсники колледжа считают очень глубокой и революционной. Все это происходит от "благородного дикаря", который впервые появился примерно век или около того назад.

Да, какой-нибудь рома украдет у вас. Но они делают это потому, что им нужно ваше барахло, а поскольку вы не принадлежите к их народу, им глубоко наплевать, что вы думаете по этому поводу. Так же, как и всем остальным ворам. Некоторые из них занимаются гаданием, но это всего лишь шоу для простаков. И всегда так было. О, конечно, среди рома есть те, кто практикует настоящую магию, как и среди любой другой культуры. Но это в основном магия духов и странные проклятия. И множество салонных фокусов. И нет, мы не изучаем тайную магию цыган. Наши силы и наши обряды даны нам Гайей и духами. Они намного

превосходят любые человеческие уловки, и будь я проклят, если собираюсь плюнуть в лицо духам, сказав им, что лучше потрачу время на изучение обезьяньей магии, чем на поиски их мудрости.

Но хочешь знать самый большой секрет о нас и рома? Мы не можем жить среди них. Видите ли, у рома есть несколько глубоко серьезных культурных табу на физическую и духовную чистоту. Часть этой веры заключается в том, что духи умерших по своей природе нечисты, или *мариме*. Те, кого коснулись мертвые, также являются *мариме*. Когда родившийся у рома Странник достигает совершеннолетия и проходит Обряд Перехода, он становится магнитом для призраков. В конце концов, кто-то из членов общины заметит, что вокруг него вьются призраки, и он становится персоной нон грата. Иногда ему удается ненадолго присоединиться к другой общине, но в конце концов о нем снова узнают. Что еще больше усложняет ситуацию, рома верят, что иногда злые призраки возвращаются в виде существ, называемых *муло* — живые мертвецы. Я предполагаю, что те, кого они обычно считают *муло*, — это вампиры. Но поскольку *муло* могут принимать облик волков, некоторые рома считают, что мы тоже *муло*. Это становится тяжелым ударом для клиата. Становишься одним из избранных Гайи, и твоя семья считает тебя чертовым вампиром. Тот факт, что совы считаются дурным предзнаменованием среди рома, тоже не делает жизнь легче.

Вот вам и вся правда о Безмолвных Странниках и рома. Конечно, у других племен тоже есть кинфолки из рома. Но на них никогда не навешивают такие стереотипы.

О, и если вы когда-нибудь увидите Гару, одетого как статист из фильма о Дракуле, играющего на скрипке и предлагающего прочитать вашу ладонь, то это, скорее всего, рагабаш, планирующий вас одурачить.

Лагеря

Как и в любом другом племени, у нас есть люди, которые собираются вместе из-за общих интересов и целей. Однако у нас всего несколько лагерей. Они не являются организациями, с лидерами, списками членов или чем-то подобным. Это скорее особые братства, которые специализируются в одной широкой области. Странники в лагерях признают друг друга товарищами, помогают и поддерживают друг друга, когда это возможно, и иногда хранят свои собственные уникальные секреты и предания. Большинство из них набирают новых членов из детенышей и клиатов. Они находят молодых людей, чьи интересы схожи с их интересами, и убеждают их в том, что занятие одним делом жизненно важно для здоровья и безопасности племени.

Искатели

Искатели — предположительно наш самый старый лагерь. В те времена, когда мы еще жили в Египте, они первыми отправились за пределы земель Кхема. Первые Искатели путешествовали вверх и вниз по Нилу, по пескам пустыни и в Умбре, разыскивая любые доступные им тайны. Они отваживались пройти через пустыни замерзшего севера, джунгли и саванны юга и даже инопланетные земли Катая. Когда Искатель возвращался в Кхем, он приносил странные обрывки преданий о духах и необычные фетиши, а также новости о том, что происходит в землях других племен, и сообщения о том, где скрываются твари Вирма. Когда нас изгнали из Египта, Искатели оказали нам неоценимую помощь в поиске новых пристанищ.

С тех пор Искатели продолжают свою работу, но с новой целью. Они бесконечно ищут способ снять наше проклятие. Чтобы восстановить контакт с нашими предками. Чтобы мы снова смогли вернуться на земли Кхема. Для этого Искатели рыщут повсюду и исследуют все пути, которые могут показаться перспективными. В результате они являются одними из самых информированных, умных и знающих Странников, каждый из них — кладезь знаний по самым разным вопросам. У нас есть старая поговорка: Если хочешь узнать о чем-то, спроси Искателя. История, политика, религия, магия, мир духов — называйте как хотите, Искатель либо знает об этом, либо знает, к кому или куда вас направить.

Искатели-хомиды и люпусы почти всегда тратят время на изучение того, как живет вторая половина, так сказать. Рожденные людьми учатся выживать в дикой природе, как волки, и полагаться на свои инстинкты и чувства не меньше, чем на руки и разум. Рожденные волками тратят время на то, чтобы понять некоторые нюансы культуры обезьян. Как говорить на разных языках, как вести себя в разных культурах и как пользоваться инструментами. Метисы-Искатели обычно сосредотачивают свое внимание на культуре Гару и на Умбре, изучая историю других племен и секреты бесчисленных духов. Все они учатся обращаться с неупокоенными мертвецами. Для Искателей призраки — это окно в прошлое и потенциальный источник знаний, от которого они не желают отказываться.

Искатели-Рагабаши склонны искать секреты и знания в самых странных местах. Они искушают смерть в логовах вампиров, потайных хранилищах магов и самых темных уголках Умбры, похищая все, что не прибито гвоздями. Теурги часто сосредотачиваются на мире духов, разыскивая новые обряды или Дары и раскапывая фетиши, которые были утеряны в веках. Филодоксы-Искатели обычно становятся историками и детективами. Они запоминают и пытаются применить секреты прошлого с тем же усердием, с каким изучают Литанию, пытаясь понять истину событий прошлого и настоящего и то, как эти события связываются в единое целое. Искатели-Галлиарды рассматривают утерянные предания прошлого как способ вдохновить нас в настоящем. Каждая раскрытая тайна, каждый вновь обретенный фетиш, каждый изученный Дар показывает нам, что мы можем продолжать бороться и, возможно,

когда-нибудь победить. Искатели-Полнолуния обычно специализируются на поиске лучших способов убийства. Большинство из них — ходячие энциклопедии о тварях Вирма и их слабостях, а также о новых и древних боевых стратегиях и оружии. Многие также выполняют двойную работу: работают телохранителями и помогают своим товарищам. Независимо от того, как они это делают, Искатели — это те, кто работает над сохранением нашего прошлого, чтобы оно продолжало обогащать наше настоящее, и кто работает над поиском решений наших величайших проблем.

Предвестники

Предвестники — второй по старшинству лагерь. Согласно их собственным легендам, когда-то они входили в лагерь Искателей. Как члены этого лагеря, они чаще всего возвращались с предупреждениями о Вирме и других угрозах. Кроме того, если большинство Искателей сосредоточились на раскрытии секретов прошлого и настоящего, то Предвестники будущего сосредоточились на раскрытии секретов будущего. Они выискивали каждое пророчество и предсказание, каким бы туманным оно ни было, и перебирали их в надежде разгадать, когда и где появятся будущие угрозы. Пророчество Феникса, легенды о Совершенном Метисе и Глазе Вирма, а также видения бесчисленных провидцев давали им представление об опасностях, подстерегающих нас.

Когда мы были изгнаны из Кхема, Предвестники стали отдельным лагерем и продолжили свои усилия, чтобы предупредить других о врагах до того, как они смогут нанести удар. Поначалу многие из других племен считали их прорицателями, полагая, что из-за того, что мы не смогли защитить свои родные земли, мы впали в паранойю и теперь везде видим Вирма. После первых нескольких трагедий другие гару наконец начали прислушиваться к Предвестникам. Даже сегодня многие септы боятся увидеть Предвестника на своем пороге, потому что знают, что за ним неизбежно следует смерть. Но за ними следует и слава, потому что там, где есть Вирм, есть битва, а там, где есть битва, есть шанс на победу и триумф.

Предвестники постоянно ищут новые пророчества и новые толкования старых. Каждый из них носит в своем разуме бесчисленные видения будущего, тщательно заученные и сохраненные, чтобы Предвестник мог распознать их знаки, когда найдет их. Предвестники, рожденные волками, чаще всего ищут знаки будущего в пустыне и приносят предупреждения Красным Когтям и другим немногим оставшимся септам, в которых доминируют люпусы. Предвестники человеческого происхождения ищут знаки среди человеческой цивилизации и стремятся лучше понять человеческие формы пророчеств и гадания, чтобы найти новые способы интерпретации старых предупреждений. Метисы-Предвестники ищут знаки в Умбре, бесконечно ища подсказки и опасности среди царств и путей духовных миров. Однако все они приносят предупреждения септам и каэрнам по всему миру, призывая их к борьбе с внешними угрозами и даже, если необходимо, к борьбе со змеями, пригревшимися у Гару на груди.

Лишь немногие Предвестники-Рагабаши объявляют себя таковыми. Они предпочитают побуждать других к действию тонко, полагаясь на манипулирование членами септа, чтобы те оказались в нужном месте в нужное время и победили угрозу. Теурги склонны фокусироваться на опасностях духовного характера, принося предупреждения о могущественных бейнах, чуме духовного разложения и других угрозах, с которыми нужно бороться не только грубой силой. Филодоксы-Предвестники — самые страшные, поскольку они часто приносят предупреждения о внутреннем разложении. Не один Гару, развращенный Вирмом (или даже Вивер) был раскрыт благодаря действиям Предвестника-Филодокса. Предвестники-Галлиарды специализируются на помощи тем септам, которые находятся в опасности впасть в отчаяние. Они прибывают и напоминают местным гару об обязанностях, возложенных на них Гайей, и о предках, которых они должны чтить своими поступками. Большинство из них не прочь пристыдить заблудший септ и заставить его действовать, сказав, что, если потребуется, он будет противостоять угрозе в одиночку. Предвестники-Аруны — странствующие защитники. Они появляются в каэрнах, находящихся в осаде или под угрозой немедленного нападения, объединяют местных гару и помогают им отбить атаку сил тьмы. Предвестники — одни из самых известных воинов нашего племени. Они идут туда, куда другие боятся ступить, и сражаются с самыми опасными врагами. Те, кто доживает до старости, — одни из самых пугающих и смертоносных существ, которых вы когда-либо встречали.

Изгнанники

Изгнанники впервые появились вскоре после нашего изгнания. Когда народ изгоняют с земли, которую он считает своим домом, он неизбежно захочет вернуться. Если они прожили без дома долго, любой дом покажется им даром свыше. Такова участь Изгнанников. Они бесконечно ищут место, которое станет домом для нашего племени. Они не хотят скитаться. Если они не могут вернуться в Египет прямо сейчас, они хотят, чтобы другая земля стала нам родиной до того дня, когда мы действительно сможем отбить Кхем у Культа Сутеха. Легко было бы считать все это гиблым делом, а Изгнанников — обреченными глупцами, которые слишком упрямы, чтобы понять, когда пора уходить. Но я восхищаюсь их преданностью, какой бы ошибочной она ни была.

Проблема в том, что никто из них не может прийти к согласию относительно того, где должна быть эта новая родина. За последние несколько тысяч лет они несколько раз пытались основать новую родину. Попытки поселиться в Чистых Землях и в старых владениях Буньип были неудачными. Вторая Война Гнева положила конец первой, а Уктена — второй.

До недавнего времени энергия лагеря была направлена в основном на три области. Первая — Индия — первое место, где они пытались обосноваться и, несмотря на то, что местные Гару видят в нас чужаков, Изгнанники

продолжают попытки. В Центральная Азия у них получилось лучше. Кочевые кланы всадников стали хорошими кинфолками, и там даже водились волки. Совсем недавно некоторым пришла в голову идея, что Соединенные Штаты, страна широких просторов, открывающая свои двери для бесправных людей всего мира, может стать нашим новым домом.

Но за пределами этих территорий остальные Изгнанники, казалось, были готовы сдаться. Некоторые не видели ничего, кроме бесконечных неудач. Некоторые даже ушли в себя, бормоча о том, что когда наступит Апокалипсис, Гайя вознаградит их за упорство, и они покажут всем, да, покажут. Но теперь все изменилось.

После заключения нового договора с Африканскими Фера, некоторые Изгнанники начали призывать нас взять всю Африку под свой протекторат. Они начали мигрировать в Африку и оказывать посильную поддержку местным Странникам и их соратникам из Фера. В другой части света несколько европейских Странников присоединились к новому лидеру Теневых Владык в надежде, что он сможет помочь им вернуть Египет. И наконец, Хоронит-Мертвых начал крестовый поход против вампиров Египта и Ближнего Востока. Многие Изгнанники верят, что у них есть реальный шанс окончательно уничтожить Культ Сутеха, и жаждут наконец вернуть себе свою истинную родину.

Среди Изгнанников не так много люпусов. Они не понимают одержимости обезьян тем, что один клочок земли отличается от других. Для них Кхем важен, потому что Гайя доверила его нам, и мы должны его вернуть. Немногочисленные люпусы в лагере, как правило, родом из Центральной Азии; там они родились и там хотят остаться. Метисов-Изгнанников тоже немного. Будучи вынужденными пережить худшие части проклятия, не имея возможности убежать от своих призраков, они обычно не стремятся обосноваться на одном месте. Большинство Изгнанников родились людьми. Они проявляют большой интерес к истории и культуре того народа, среди которого решили жить, принимая его трудности и невзгоды как свои собственные.

Изгнанники-Рагабаши предпочитают незаметно ходить среди народа, который они решили назвать своим. Они наблюдают и учатся, часто тихо подталкивая людей, в попытках привести человеческую культуру в большее соответствие с идеалами Гайи. Главная задача теургов — наладить контакт с местными духами. Они изучают местные религии и суеверия, узнают как можно больше о местной духовной иерархии и условиях Пенумбры. Филодоксы сосредоточены на изучении законов и табу данной культуры и стараются поддерживать некоторую меру закона и справедливости среди человеческих сообществ. Галлиарды уделяют столько же времени изучению истории, преданий и наследия этой культуры, сколько и культуры Гару, и так же усердно стараются сохранить ее в трудных условиях. Изгнанники-Аруны становятся защитниками своих новых сородичей, оберегая их от тварей Вирма и других угроз.

Я желаю Изгнанникам всего наилучшего. Если их усилия увенчаются успехом, это будет большим благом для остальных членов нашего племени и, вероятно, для всего народа Гару. А если они потерпят неудачу? Что ж, они и раньше терпели неудачи, но мы выжили, и борьба продолжается.

Путники

Ах, да. Они. Немногим нравятся Путники. Мне — нет. Хотя я подозреваю, что мои причины немного отличаются от причин большинства. Спросите большинство Гару, и они расскажут вам, что Путники — это кучка наемников, которые не верны Гайе, ставят кошелек выше ответственности, готовы продать мать за коробку сигарет, крадут конфеты у детей, ну, вы знаете. Большинство из этих людей никогда не встречали Путников. Я же встречал нескольких из них. И я ненавижу их, потому что большинство из них — такие эгоистичные, самодовольные сукины дети, которым я скорее дам в морду, чем поздороваюсь с ними. Но, тем не менее, они тоже бывают полезны.

Путники — наемники, да. Но они верны Гайе, племени и народу Гару. Вы должны понять, что их отношение — это всего лишь еще одно следствие проклятия и его влияния на нас. Поскольку нам приходится так много передвигаться, это означает, что у нас нет большой структуры поддержки. У нас нет ресурсов, которые можно получить, держа многочисленные кэрны и большие стада кинфолков, или возможности пустить корни в каком-то месте. Поэтому в какой-то момент за последнюю тысячу лет или около того — никто не знает, когда все это началось — несколько Странников решили: "Эй, у вас есть все эти замечательные вещи, а у нас нет, но мы можем ходить везде и делать то, чего не можете вы, так что давайте делать бизнес". Так появились Путники.

Многие Гару утверждают, что Путники работают за деньги. Многие из этих Гару так и не научились перестать думать как обезьяны. Конечно, деньги — полезный инструмент, когда вы перемещаетесь среди людей. Но они ни хрена не помогут вам в лесу, на вече или в Умбре. Да, Путники выполняют работу за деньги. Еще они работают за политические услуги на вече, за право остановиться в каэрне, за обучение Дарам и обрядам, за талены, а иногда даже фетиши, и за любые другие формы шиминажа, которые служат валютой среди нашего народа. Каждый Путник — искусный переговорщик, который редко, если вообще когда-либо, попадает впросак с потенциальным работодателем.

Путники-хомиды чаще всего работают за деньги, но они принимают и другие формы шиминажа в качестве оплаты. Метисы чаще всего выполняют задания в обмен на политические услуги и право посещать каэрны. Путники-люпусы предпочитают нематериальную оплату, такую как Дары и обряды. Независимо от того, какую форму шиминажа принимает Путник, как только он соглашается на работу, он делает все, что в его силах, чтобы выполнить ее или умереть, пытаясь. Путник,

Путник, который не может выполнить задание, не стоит своей цены.

Путников-Рагабашей обычно нанимают в качестве воров, шпионов и убийц. Их талант к скрытности и уловкам делает их прирожденными искателями проблем. Теурги обычно нанимаются в качестве духовных специалистов и консультантов. Они имеют дело с неприятными духами, находят предметы, потерянные в Умбре, и вызывают призраков, обладающих нужной клиенту информацией. Филодоксы-Путники работают в качестве наемных следователей. Если вам нужно что-то проверить или кого-то найти, он — ваш человек. Галлиарды больше всего соответствуют стереотипу лагеря, работая посыльными и курьерами. Многие из них также работают в качестве мастеров на все руки или в качестве промывателей мозгов, убеждающих людей переметнуться, манипулирующих ими, чтобы заставить их сделать что-то, чего хочет клиент, или просто доводят кого-то до бешенства. Аруны действуют как наемная сила. Если вам нужен телохранитель или просто человек, который оторвет кому-нибудь голову и использует ее как футбольный мяч, не ищите дальше.

Независимо от того, что думают о них другие, Путники играют важную роль в нашем племени. Именно они умеют заручаться поддержкой других племен на вече, собирать услуги и узнавать о чужом грязном белье. Может, они и ублюдки, но это наши ублюдки.

Мечи Ночи

Ненависть нашего племени к нежити легендарна. Но для некоторых из нас эта ненависть становится самой сутью их существования. Такие Странники становятся Мечами Ночи. Мечи Ночи зародились еще во времена Египта. Они были лидерами в нашей войне против Культа Сутеха. Тогда они называли себя Кинжалами Нут, по имени, которое египтяне дали Инкарне Ночного Неба. Даже после того, как мы были изгнаны из Кхема, они продолжали борьбу. На протяжении веков они странствовали по миру, убивая вампиров повсюду, куда бы они ни приходили. И каждый раз, когда они приходили в какие-то земли, там непременно начиналась война между Гару и нежитью. Теперь вы можете спросить: "Что в этом плохого?". Ну, очевидно, другие племена раздражало то, что им приходилось отвлекаться на пиявок у себя под боком. Поэтому, в конце концов, другие племена заставили наших старейшин распустить Кинжалы Нут. И после этого никто ничего о них не слышал.

До сегодняшнего дня. За последнее десятилетие количество вампиров заметно возросло. Предвестники даже начали предупреждать нас, что если мы не предпримем что-то в ближайшее время, то может быть слишком поздно. Поэтому старейшины нашего племени решили, что настало время снова начать войну против нежити. И как раз в тот момент, когда это было решено, Странники, которые всю свою жизнь втайне неустанно охотились на нежить, начали выходить из тени. Оказалось, что Кинжалы Нут никогда не распускались. Они просто ушли в подполье и стали тайным обществом. Теперь они снова действуют открыто. Они называют себя Мечами Ночи и хотят убить всех пиявок, до которых смогут дотянуться.

Порода для них не имеет значения; все они одинаково ненавидят нежить. Рагабаши преследуют вампиров в городах, медленно, но верно уничтожая источники силы, влияния и пищи чудовищ. Теурги собирают союзников как в мире духов, так и среди призраков тех, кто погиб от клыков пиявок. Филодоксы разрубают бесконечную паутину лжи, сплетенную нежитью. Галлиарды находят союзников среди других племен и поднимают армии Гару на битву против целых городов вампиров. Аруны сражаются с бойцами Культа Сутеха, разрубая их чешуйчатую, мертвую плоть на клочки клейвами и разрывая их трупы на части клыками и когтями. Они даже тренируют своих кинфолков, чтобы те помогали им, обучая их быть шпионами, убийцами и охотниками.

Тайные Общества

Тайные общества меня очень раздражают. Все в них идет вразрез с идеей, побудившей меня написать этот дневник. Эти ребята никому ничего не рассказывают. Они даже не заикаются о своем существовании. То, что я знаю об этих группах, — не более чем слухи и догадки. Поэтому воспринимайте следующее со здоровым скепсисом.

Пожиратели Мертвых

Начнем с худшего из всех. У каждого племени есть своя паршивая овца. Некоторые хуже других. Я думаю, что Костегрызы, с их инбредными каннибалами, единственные,чьи паршивые овцы подобрались близко к нашим.

Предположительно, Пожиратели Мертвых когда-то входили в лагерь Искателей. В какой-то момент Искатель придумал трюк, с помощью которого можно было съесть мозг трупа и узнать все, что тот знал при жизни. Поначалу это казалось отличной штукой. Действительно жуткой, но полезной. Теперь нам не нужно было терять то, что знали наши старейшины, когда они умирали. Но постепенно другие Искатели выяснили, что используемый обряд несет на себе печать Вирма. Те, кто использовал его, начали медленно сходить с ума и источать зловоние Вирма. У некоторых даже развилась зависимость от свежих мозгов, и они готовы были убить кого угодно, лишь бы заполучить их. Этот обряд и так вызывал споры, многие филодоксы и даже рагабаши сомневались, нарушает ли он Литанию. Теперь, когда люди, использовавшие его, продолжали смотреть на умных людей, как на свежеубитых оленей, старейшины племени согласились, что обряд был запятнан Вирмом и больше не должен проводиться, никогда.

К сожалению, некоторые зашли слишком далеко, чтобы остановиться. Хуже того, они не зашли так далеко, чтобы потерять способность притвориться нормальными. Поэтому группа ушла под землю и с тех пор существует как тайный культ. Чем они занимались, кроме поедания человеческих мозгов, доподлинно неизвестно. Но я скажу следующее. Время от времени, когда один из наших старейшин умирает, мы застаем над его трупом другого Странника.



Когда это случается, это служит жутким напоминанием, что Пожиратели Мертвых все еще на свободе. После смерти Вика я не отходил от его тела до тех пор, пока скарабеи не покончили с ним. Я не позволю, чтобы тело моего наставника осквернил какой-то урод, запятнанный Вирмом. Я не позволю, чтобы его память была опорочена каким-то ублюдком, который не удосужился постичь его мудрость, пока он был жив.

Правда: Пожиратели Мертвых

Легенды о Пожирателях мертвых — правда. Обряд Дремлющей Мудрости, запрещенный для остальных членов племени (и, соответственно, для всех других Гару), запятнан Вирмом. Совершив обряд большее количество раз, чем постоянный показатель Гнозиса, Странник становится слугой Фоебока, Позыва Страха. Недавно Пожиратели Мертвых открыли вариант обряда, который позволяет им восстанавливать временный Гнозис, поедая мозги сверхъестественных существ или особенно волевых людей (персонажей с Силой Воли 7 или выше), и большинство членов культа использовали это знание, чтобы тайно вернуться в Египет. Хотя в их планы входило воспользоваться этим временным способом обхода части проклятия и поискать в Египте более постоянное решение, они быстро превратились не более чем в фанатичный культ убийц. Их присутствие в Египте до сих пор никем не обнаружено (кроме Костегрызов, с которыми они вступили в союз), но это лишь вопрос времени, когда их деятельность будет раскрыта. Когда остальные египетские Гару узнают о чудовищах, обитающих среди них, кровавая гражданская война станет неизбежной.

Подробнее о Пожирателях Мертвых и их деятельности в Египте читайте в книге **Ярость над Египтом**.

Горький Сглаз

Если Пожиратели Мертвых отвратительны, то члены Горького Сглаза откровенно страшны. Все, что я о них знаю, это то, что они терроризируют и убивают людей. Людей, волшебников, вампиров, даже других Гару. Почему — не очень понятно. Я слышал только об одном случае, когда они убили другого Гару, и это была какая-то Черная Фурия, которая, очевидно, сошла с ума и стала до смерти мучить маленьких мальчиков. Большинство их жертв, похоже, были людьми, оставившими после себя несколько трупов.

Когда Горький Сглаз не убивает, он проклинает. Обычно проклятие Горького сглаза можно распознать, потому что оно болезненное и поэтичное. Лжецов поражает немота. Жестокие бандиты оказываются слабыми, как новорожденные детеныши. Убийц преследуют призраки их жертв. По крайней мере, это то, что я слышал. В основном это информация из вторых или даже третьих рук. Я почти боюсь, что со мной может случиться, если я слишком близко подойду к правде.

Правда: Горький Сглаз

В племени, которое бесконечно имеет дело с призраками, неизбежно, что некоторые посвятят себя мести за мертвых. Горький Сглаз ведет свое происхождение со времен Древнего Египта. Там они существовали как небольшая секта, посвятившая себя служению Аммату, духу, олицетворявшему праведное возмездие Гайи и высшую месть, которая ожидала виновных в загробной жизни. Когда их изгнали из Египта, страйдеры узнали, что подобные наказания не гарантированы мертвым других земель. Поэтому они взялись за исправление ситуации. Сегодня члены Горького Сглаза посвящают свою жизнь отмщению за мертвых и наказанию виновных, надеясь, что таким образом они помогут восстановить некое подобие равновесия во вселенной.

Никто не просит вступать в Горький Сглаз. Если член секты считает, что у другого Странника есть потенциал стать членом Горького Сглаза, он наблюдает за потенциальным рекрутом не менее года. По истечении этого времени кандидат, если он подходит, приближается к нему, и два Странника путешествуют вместе в течение короткого времени, давая вербовщику удостовериться в своем решении. Если он по-прежнему считает, что кандидат обладает должным сочетанием праведной ярости и желания добиться справедливости любой ценой, он приглашает его вступить в секту. Инициация в секту довольно проста. Кандидат и его ментор отправляются в Царство Жестокости. Здесь кандидат должен стать свидетелем бесконечных актов жестокости, пока все чувства любви и милосердия Гайи, которыми она обладает, не будут полностью исчерпаны (пока не закончится временный Гнозис). Когда остаются только гнев и ярость, его втягивают в одну из бесчисленных психодрам царства, где он становится жертвой. Законы Царства не позволяют ему дать отпор, показывая ему, каково это — быть беспомощной жертвой. После своей "смерти" его изгоняют из царства и спрашивают, желает ли он получить возможность отомстить за тех, кто уже не может отомстить за себя. Если он согласится, пара начнет свою первую охоту, разыскивая того, кто, по ее мнению, заслуживает наказания.

Большую часть немногочисленного состава Горького Сглаза составляют хомиды. Они ищут духов мстительных мертвецов и предлагают им шанс отомстить. Чаще всего объектами их гнева становятся те, кто стоит выше человеческого закона. Чаще всего это вампиры, волшебники, представители Доброго Народца и прислужники Вирма, но некоторые из них идут настолько далеко, что наказывают Гару, убивших невинных. Те, кто не является хомидами, чаще всего оказываются метисами. Хотя они наказывают и тех, кто обидел людей, известно, что они ищут тех гару, которые родили метисов, а затем убили свое потомство, чтобы скрыть свой грех. Немногочисленные люпусы из Горького Сглаза карают тех, кто преступил закон против Гайи и природы. Единственное, что отличает их от большинства Красных Когтей, — это знание того, что их собратья по секте накажут их, если они убьют невинного.

Рагабаши предпочитают медленно разрушать жизнь своих целей, позволяя им ощутить то же чувство беспомощности, которое когда-то испытывали их жертвы. Теурги — самые искусные мастера проклятий в секте, владеющие многочисленными Дарами и обрядами, которые позволяют им насылать наказание на всех, кого они считают достойными. Филодоксы олицетворяют собой роль судьи, расследуя злодеяния и назначая "соответствующее" наказание. Галлиарды часто предпочитают преследовать свои цели, бесконечно напоминая им о крови на их руках, прежде чем свершить окончательное правосудие. Аруны предпочитают прямой и зачастую жестокий подход.

Семья и Кинфолки

Есть еще наши кинфолки. Они происходят из тех же этнических групп и субкультур, что и мы. Арабы, африканцы и рома. Байкеры, битники и ковбои. Волки из Эфиопии, Азии и Северной Америки. В отличие от нас, нашим кинфолкам не нужно постоянно переезжать, если они сами этого не захотят. И даже тогда те, кто родился в традиционных кочевых культурах, таких как бедуины, все еще имеют всю свою культурную структуру поддержки. Тот статус в обществе, который мы никогда не сможем по-настоящему обрести. Даже если кто-то из нас пытается тусоваться в человеческом обществе, мы все равно остаемся в стороне от него. Наши сородичи дают нам структуру поддержки. Место, где можно остановиться на ночь, теплая еда или даже деньги. Многие из нас хуже Костегрызов, когда речь заходит о том, чтобы выманивать деньги у Родни. Наши кинфолки, знающие, что они такое, обычно оставляют вокруг своих владений маленькие символы. Близкие к глифу святилища, нарисованные на стенах, вышитые на палатках или вырезанные на дереве или камне. Это дает нам знать, что мы можем остановиться там на несколько дней. Большинство из нас знакомятся с кинфолками, живущими вдоль трасс, по которым мы путешествуем. Это самый распространенный способ, с помощью которого мы находим новых партнеров. Наши отношения как бы равномерно распределяются между моногамными парами и случайным сексом.

Наши сородичи, слава Гайе, не затронуты нашим проклятием. По крайней мере, не так, как мы. Мы собираем призраков, переходя в Умбру и выходя из нее. Кинфолки не ходят в Умбру, поэтому у них нет возможности подбирать попутчиков. Однако у многих из них есть Зрение. Возможно, это побочный эффект проклятия. Может быть, это благословение Совы. А может, это просто результат того, что мы слишком много времени проводим рядом с ними. Но многие из них открыты для мира духов. Некоторые из них становятся шаманами, или кем там в их культуре принято называть эту роль. Большинство становятся медиумами. Людьми, которые могут видеть и общаться с мертвыми. И я имею в виду тех, кто действительно может это делать, а не тех придурков-аферистов с телевидения. Некоторые из них зарабатывают себе на жизнь как настоящие парапсихологи и исследователи экстрасенсов. Большинство же стараются игнорировать мертвых или считают взаимодействие с ними

своеобразным хобби. Это еще одна вещь, которая делает их полезными для нас. Большинство призраков, которых мы цепляем, чего-то хотят, и наличие рядом другого человека, имеющего опыт общения с мертвыми, может стать большим подспорьем.

Мир Вокруг Нас

Итак, теперь вы знаете о нас. Но остается еще мир вокруг нас. Никто не живет в вакууме. То, что мы делаем, влияет на окружающие нас вещи, а те, в свою очередь, влияют на нас. Бесконечный круг причины и следствия, действия и реакции.

Мир Духов

Мы — существа не только плоти, но и духа, и мир духа является жизненно важной частью нашего существования. Многое из того, как мы воспринимаем мир духов, взято из тех же первобытных истин, которые понимают другие племена и даже Фера. Но, как и все остальные, за бесчисленные века мы пропустили эти истины через культурные линзы людей, которых мы называем Родней. В основном это результат того, что хомиды Гару привносят в культуру свои предрассудки, существовавшие до Превращения, и влияют на верования племени. Мы ничем не отличаемся от них.

Мы выбрали Египет. Его древняя культура оказала на нас влияние и продолжает оказывать его и сейчас. Конечно, египтяне во многом ошибались. Обезьяны всегда ошибаются. Их верования — это просто неполное понимание или неверная интерпретация духовных истин, которые для нас являются непреложными фактами. То, что мы знаем как духов и инкарн, они принимали за богов. То, что мы знаем как обряды и ритуалы для работы с этими духами, они принимают за магию. У людей нет такой связи с миром духов, как у нас, поэтому их понимание их мира и их вселенной всегда будет неполным. Я думаю, это настоящая причина, почему многие из них теряют чувство духовности. В этом нет никакого злого умысла. Они просто устали от постоянного поиска чего-то, в существовании чего они не уверены. Если у них это было и они это потеряли, они начинают убеждать себя, что им просто показалось, что это у них было изначально. Но у нас нет такой проблемы. Мы не просто знаем о существовании чего-то большего, чем материальный мир. Мы живем в нем. Каждый день.

Маат и Триат

Один из терминов, который мы позаимствовали у египтян, — Маат. Маат — это понятие, означающее естественный и гармоничный порядок во вселенной. Когда у вас есть Маат, все работает так, как должно работать, и все счастливы. Для нас Маат — это Вселенная, какой она была, когда ее создала Гайя, и то состояние, к которому мы надеемся вернуть мир. Основным краеугольным камнем Маат является Трият. Когда Триат работает так, как должнен, есть Маат. Космическая гармония. Но если триат не в порядке, то Маат теряется, и все идет наперекосяк. А Триату не везет уже чертовски давно.

Птах был древнеегипетским богом творчества и искусства. Для нас он — символ того, каким должен быть Вильд, сила созидания, вдохновения и перемен. Новые идеи. Новая жизнь. Новая энергия. Без этих новых вещей, заменяющих старое, умирающее и изношенное, мир в конце концов превращается в выжженую пустыню. Но когда Маат была потеряна, Вильд стал силой необузданного Хаоса. Творчество и вдохновение запятнаны безумием. Вильд приносит столько же вреда, сколько и пользы. Когда — если — Маат удастся восстановить, Вильд снова станет подобен Птаху. Абстракция чистой мысли, не связанной рамками материи, обеспечивающая творчество и вдохновение, которые могут быть воплощены в новые и динамичные объекты и идеи.

Джехути — или Тот, как его называли греки, — был египетским богом науки и математики. Он является нашим символом Вивер. Математика и наука — это способы смотреть на мир. Они придают вещам порядок и структуру. С Маат Вивер обеспечивает порядок и структуру Вселенной. Первозданному рагу идей и творческих энергий дается направление и фокус, что делает теоретическое возможным. Но без Маат Вивер становится силой стазиса. Догма фиксирует все в единой форме и безжалостно уничтожает все, что может поставить под сомнение или угрожать статус-кво. Если мы сможем вернуть Маат, Вивер снова станет Джехути. Порядок и структура, понимающая, что краткосрочное непостоянство таких вещей позволяет обеспечить долгосрочный порядок во вселенной. То, что существует, должно в конце концов уступить место новому. Это и есть высший порядок. Это и есть Маат.

Апеп — также известный как Апофис, опять же благодаря грекам — был первобытным змеем египетского мифа, который желал вернуть вселенную к первозданному хаосу, существовавшему на заре времен. Таково наше видение Вирма. Змей, который разрушает старое, возвращая его к первозданной энергии, из которой оно возникло. Когда Маат была потеряна, Вирм сошел с ума. То, что когда-то было силой равновесия, очищающей от старого, чтобы освободить место для нового, стало силой разложения. Вместо того чтобы очищать вещи, освобождая место для будущего роста, Вирм отравляет и искажает все, к чему прикасается. Акты творчества превращаются в кошмарные насмешки. Упорядоченные структуры извращаются, меняя свое предназначение к худшему. Маат должна быть восстановлена, чтобы Вирм снова занял свое место в естественном порядке, действуя как сила, способствующая переменам, а не бездумному разрушению.

Если мы сможем вернуть Триат к гармонии, вселенная снова станет такой, какой ее задумала Гайя. В ней снова будет Маат.

Сова и Её Выводок

Великая Сова — наша мать, так же, как и Гайя. Она наш покровитель и наш проводник. В ответ мы почитаем её и служим ей, ищем скрытую мудрость в темных и потаенных уголках как материального мира, так и Умбры. Сова — не хвастун и не защитник. Она наблюдает, молча наблюдает за тем, что упускают другие, и



набирается мудрости. Она является примером для всех нас, учит нас, как больше узнать, слушая, а не говоря. Он учит нас обращать внимание на то, что происходит вокруг нас. Сова также учит нас секретам Темной Умбры, подземного мира, куда осмеливается летать только Сова. Сова — безмолвный охотник во тьме. Именно у нее мы учимся выслеживать и убивать наших врагов так, чтобы они никогда не узнали о нашем присутствии.

Согласно нашей легенде, Сова стала покровителем нашего племени, когда первый Гару отважились отправиться в Темную Умбру. Сова согласилась стать проводником Гару, показывая ему тайные тропы вглубь подземного мира и затем выводя его обратно. Даже после тяжелого путешествия этот Гару — первый Странник — искал Сову, чтобы постичь ее мудрость и составить ей компанию. Позже дети и внуки этого Гару также будут учиться мудрости Совы и последуют за ней в подземный мир. Их дети и дети их детей сделали то же самое. В конце концов Сова приняла их всех как своих детей, и они стали племенем. Нами.

Сова продолжает одаривать нас своей мудростью. Как я уже говорил дюжину раз, мы не можем связаться с нашими духами-предками. Другие Гару могут, и они не только могут направлять их мудрость и силу, но и учиться у них Дарам. Мы можем научиться этим Дарам у духов-предков других племен, но они всегда требуют от нас больших усилий, чем от членов своего племени. К счастью, Сова учит этим же Дарам членов своего выводка, а они учат им нас. Хоть мы и не можем учиться у наших собственных предков, но благодаря Великой Сове мы можем узнать кое-что из их мудрости от совиных духов.

Духи Кхема

Хотя мы были изгнаны из Египта, в древние времена у нас было много союзников, и многие из них до сих пор помогают нам. Сфинкс, конечно же, давно стал другом нашего племени. Он одаривает нас своей мудростью и загадками, учит нас новым способам решения наших проблем. Сокол также давно известен нам. В Египте он стал символом Гора, сына Осириса, и был злейшим врагом Сутеха. Сокол продолжает помогать нам в войне против нежити. Скарабей олицетворяет благородство и бессмертие, а его величайший дар — терпение и упорство. Крокодил был великим и ужасным хранителем Нила. Он одаривает нас своей силой и терпением и помог установить новый мир между нами и его самыми любимыми детьми. Ибис был священной птицей Джехути и символизирует Вивер, какой она была и какой может стать снова, когда будет восстановлена Маат. Он дарует нам свои знания и великую память. Кобра — могущественный и смертоносный дух на службе Гайи и символ древних земель Кхема. Кобра разгневана тем, что ее образ и ее дети были осквернены Культом Сутеха, и она помогает нам отомстить.

Духи Изгнания

За столетия, прошедшие с момента наложения проклятия, мы нашли и новых союзников. Духов, которые понимают идею народа, вынужденного бесконечно скитаться. Мерос — планетарная инкарна Плутона. Он известен как Странник и как Бездомный. Мерос понимает пути кочевников и наблюдает за нами, помогая нам достичь цели, к которой мы стремимся. Духи Четырех Ветров тоже хорошо известны нам, ведь мы так долго были рассеяны среди них. Те из нас, кто выбрал жизнь моряка, нашли друзей в лице Акулы и Летучего Голландца. Во времена Дикого Запада мы подружились с духами Великих Равнин, и даже сегодня Бизон, Койот и Гром-Птица — великие и могущественные союзники.

А еще есть Американская мечта. Америка — это страна иммигрантов. Здесь тем, кто вынужден бежать из других стран, дают новый дом и позволяют начать все с чистого листа. По крайней мере, таков мифический идеал. Но в мире духов этот мифический идеал имеет реальную силу. Большинство американских лишенных собственности следуют за Американской Мечтой. Она дает им надежду на то, что Америка может стать и нашей родиной. Костегрызы тоже следуют за этим духом, но их представление об Американской Мечте отличается от нашего. Видите ли, для них это мечта о свободе и равенстве и об иммигранте, который приехал сюда, не имея ничего, кроме своей рубахи, и добился успеха для себя и своих детей. Для нас же американская мечта — это мечта о свободе, широких просторах и бесконечных дорогах, по которым можно путешествовать. Это Америка ковбоя и странствующего блюзмена. Это земля Тома Джоада и Джека Керуака. Где любой может прийти, пройти, проехать или пролететь от одного конца континента до другого, и никто не может ему запретить. Это наша Американская Мечта.

Крысиные Ублюдки

Еще один дух, который важен для нас, но в другом смысле, — это Крыса. Видите ли, Крыса не очень-то нас любит. Или, более того, Крыса не очень любит Сову. Отчасти дело в том, что крысы и совы — естественные враги. Крысе также не нравится, что духи мышей и грызунов, которых едят совы, становятся частью выводка Совы, а не ее. Гару, которые следуют за Крысой, также не имеют права обижать детей Крысы, поэтому многие из них обижаются, когда мы оставляем мышей и другие закуски для детей Совы. Поэтому мы время от времени бросаемся друг на друга. Ничего серьезного. Больше похоже на драку в баре, чем на войну. В итоге у людей случаются синяки и укусы, а иногда и ножевые ранения. Может быть, сломанные ребра. Как я уже сказал, ничего серьезного. Так и должно быть, на самом деле. Роль совы — охотиться на грызунов. Роль крысы — драться как полный ублюдок против всех, кто хочет ей поужинать. Это Маат. Но как бы сильно они друг друга ни недолюбливали, оба они верны Гайе и сомкнут ряды против внешних угроз. То же самое и с теми из нас, кто следует за двумя духами. Я против брата, мы с братом против нашего двоюродного брата, и вся наша семья против всех остальных.

В Умбре

Умбра — наш дом, как и любое другое место в материальном мире. Мы следуем по тропам Луны в мире духов так же, как по грунтовой дороге или оленьей тропе в дикой местности. Существует не так много царств, в которых Странники не бывали. Но некоторые царства важнее для нас, чем другие.

Мы часто имеем дело со смертью. Призраки постоянно беспокоят нас, а Сова побуждает нас искать мудрость во тьме, которой другие боятся. Царство Жестокости — это место смерти в самом худшем ее проявлении. Мы видим, как беспомощных людей убивают и медленно превращают в ничто. Именно такие уродливые смерти порождают значительную долю беспокойных мертвецов. Нам полезно понять Царство Жестокости, поскольку оно дает нам большее понимание духов, которые являются частью нашего извращенного наследства.

Но важнее этой бойни — родные земли племен. Туда отправляются духи героев Гару, когда они умирают. К сожалению — и как я уже неоднократно говорил — мы отрезаны от наших предков. Это касается и нашей родной земли. О, она где-то там, затерянная в Умбре. Но мы можем добраться до нее. Не без чертовски больших усилий. Несколько Странников удостоились чести найти это место. Если верить слухам, те, кто действительно находит нашу Родину, также находят способ обойти часть проклятия и снова могут призывать силу наших предков. Я не знаю, правда ли это. Если да, то я не встречал никого, кто мог бы это сделать.

О, еще одно место, которое важно для нас. Эфирные королевства. Вы можете спросить, какой интерес у Безмолвных Странников может быть к царству неба и звезд. А как путешественники, кочевники и странники находят дорогу? Они следуют за звездами. Мы не так одержимы ими, как Звездочеты, но у нас тоже есть свои наблюдатели за небом и астрономы. Кроме того, мы никогда не избегали таких вещей, как астрология и попытки найти предзнаменования в ночном небе. Поэтому многие из нас отправляются в Эфирные королевства в поисках тех же знаний и мудрости, которые мы ищем повсюду.

В Мертвых Землях

А еще есть Темная Умбра. Как Гару, мы — создания жизни. Мы живы так, как люди или даже волки никогда не смогут понять. Каждая частица нашего существа наполнена силой Гайи. Ее любовью и ее яростью. Вот почему так мало Гару отваживаются спуститься в Темную Умбру. Это место смерти, а не жизни. Это может показаться банальным и простым, но это многое значит. Подземный мир — это место, полностью лишенное жизни. Это чуждая среда, гораздо более тревожная, чем вы можете подумать. Конечно, в Живой Умбре или даже в Глубокой Умбре есть бесчисленные царства, где ваши чувства могут быть извращены шестью способами до воскресенья и обратно. Но эти царства живы, даже если только в том смысле, который мы не можем осознать. Странность этих

царств на интеллектуальном уровне. Они кажутся странными, потому что созданные Вивер законы, к которым мы так привыкли, начинают разрушаться, сбивая с толку ориентированные на Вивер части нашего мозга.

Но Темная Умбра — это другое. Она неправильна для нас, но не потому, что сбивает с толку нашу искру Вивер. Нет, у Темной Умбры есть свои правила и законы, и они остаются в основном неизменными во всем мире. Как я уже сказал, Темная Умбра мертва. Мы — создания жизни, и поэтому мы настроены на гул и пульс жизни, которая вокруг нас. Животных и птиц. Растений и насекомых. Даже ветра и земли под нашими ногами. Черт, даже Стеклоходы и Костегрызы настроены на извращенное сердцебиение городов. Но когда вы входите в Темную Умбру, этот пульс тускнеет. Он становится приглушенным. Отдаленным. Чем глубже в Темную Умбру, тем меньше и меньше вы его чувствуете. Пока, наконец, вы не поймете, что его нет. Ни запахов, ни звуков, разносимых ветром. Нет вибрации под ногами. Нет жизни. Вот почему другие Гару боятся Темной Умбры, и почему им не по себе от того, что мы ищем мудрость в этих темных, мертвых землях.

Темная Умбра — опасное место. Беспокойные мертвецы, которые преследуют живых — и нас — это лишь верхушка айсберга. Призраки подобны тараканам. На каждого, кого вы видите, приходится по меньшей мере дюжина тех, которых вы не видите. Такое количество призраков не может собраться вместе без того, чтобы кто-то не попытался стать главным. Так появляются целые королевства мертвых людей. Королевства с армиями. Не думайте, что если вы большой страшный Гару, вы можете прийти и начать качать права. Они набросятся на тебя и побьют. К счастью, это не наш путь. Как Сова, мы идем тихо, наблюдая и учась. Лучшая стратегия в Темной Умбре — никогда не давать призракам понять, что ты там.

Это особенно верно в наши дни. Время от времени, когда происходит что-то действительно плохое, Темная Умбра вспыхивает. Возможно, она так настроена на смерть, что когда кровопролитие здесь, в материальном мире, становится слишком сильным, Темная Умбра сходит с ума. Бури, худшие, чем все возможные в мире живых, обрушиваются на подземный мир. Дожди из сгоревшего ржавого металла и призраков бесформенных существ, вымерших еще до того, как в глазах Гайи лишь блеснула идея рыб. Искаженные духи, не хуже любого фомора или Танцора Черной Спирали, вырываются из туннелей, связывающих Темную Умбру с Малфеасом, и нападают на все, что не является одним из них. Большая часть Темной Умбры теперь представляет собой пустошь, населенную лишь небольшими, хорошо вооруженными бандами, обитающими в призраках городов.

Эти бури всегда следуют за каким-нибудь плохим событием в мире живых. И я не имею в виду "плохо" уровня пожара, уничтожающего город. В прошлом веке было два таких шторма. Один начался в результате беспрецедентной бойни Первой Мировой войны, за которой так быстро последовала глобальная эпидемия гриппа. Другой начался в конце Второй мировой войны. Большинство Гару, которые слышали об этом, считают, что это были атомные бомбы. Я же считаю, что это была соломинка, сломавшая спину верблюда. До этого у вас было почти десятилетие войны и геноцида по всей Европе и Азии. Вик как-то сказал мне, что он решил, что большая удача, что все пошло как пошло. Он не хотел думать, насколько плохим мог бы быть шторм, если бы у него был еще один год и еще несколько миллионов смертей для подпитки. Другие известные мне штормы начинались с таких вещей, как Черная смерть и чума, убившая миллионы туземцев, когда европейцы наткнулись на Америку. Этот новый шторм начался в то же время, когда Антелиос, Звезда Вирма, появилась на небе Умбры. Если нам когда-либо требовалось подтверждение того, что Антелиос — плохая новость, то это должно было быть именно оно. Такие бури не начинаются в Темной Умбре без причины. И я думаю, что эта будет бушевать до тех пор, пока не наступит Апокалипсис.

Каэрны

Каэрны — это места, где встречаются миры духа и плоти. Как и мы, они не являются ни одним, ни другим, но обоими сразу. Это наши самые святые места, и мы охраняем их ценой жизни.

К сожалению, нам нелегко хранить каэрны. Каэрн — это не то, что можно оставить без присмотра на несколько дней или даже недель, пока вы разбираетесь с призраками, которых подцепили. Поэтому у нас их не так много. Те каэрны, которые у нас есть, как правило, маленькие. Так меньше Гару требуется для их защиты, и те из нас, кто привязан к каэрну, могут работать посменно. В большинстве каэрнов Странников почти все должности занимают по меньшей мере два человека. Таким образом, один может выполнять свои обязанности в септе, пока другой странствует. Наши большие каэрны — а их у нас немного — обычно открыты для членов других племен. Мы не можем быть настолько разборчивыми, когда речь идет о помощи. Мы примем любого, если он будет играть по нашим правилам.

Наши каэрны также имеют свойство привлекать призраков. Я не знаю, почему. Возможно, это просто побочный эффект того, что многие из нас так часто собираются в одном месте. Тех, кто создает проблемы, мы изгоняем. Это требует времени и усилий, но мы можем это сделать. Других мы призываем помогать защищать Каэрн. Из призраков получаются хорошие сторожевые псы. Они могут видеть тех, кто не видит их, а некоторые из них могут и сильно укусить. Самое важное место в любом каэрне — Сердце, и для нас это тоже справедливо. Но второе по важности место — это Могилы Героев. Для нас это последняя связь с теми, кто погиб из нашего племени. У нас остались только воспоминания, и время, проведенное среди могил, помогает нам помнить. В тех каэрнах, которые мы контролируем, всегда есть должность, которой нет у других племен. Она называется Хранитель Памяти.

Его задача — следить за могилами и помнить всех, кто там похоронен. Это низшая должность, но, тем не менее, важная. Ее работа схожа с работой Хранителя Земли и Сказителя, и большинство из них совмещают должности. В каэрнах, где мы не командуем, но где похоронены несколько наших павших, одна из Странников, чей круг регулярно приводит ее в каэрн, служит Хранителем Памяти наших погибших. Часто она служит помощницей Хранителя Земли, и большинство из них уделяют время тому, чтобы узнать истории погибших гару из других племен.

Когда мы присоединяемся к другим септам, мы чаще всего служим Хранителями по совместительству. Когда мы находимся в самой каэрне, мы действуем как любой другой Хранитель. Когда проклятие заставляет нас некоторое время побродить, мы обходим земли, окружающие каэрн. Здесь мы ищем любые признаки возможных угроз. Когда мы их находим, мы устраняем угрозу, если это возможно. Если нет, то возвращаемся в пещеру, чтобы предупредить других.

Вокруг Света

Есть еще и мир плоти. Материальный мир. Я скажу вот что о племени кочевников: Мы можем побывать везде. Даже те из нас, кто держится поближе к одному месту, встречают соплеменников, побывавших там, куда большинство Гару и не мечтали попасть. Мне нравится думать, что это помогает нам смотреть на мир шире. Мы видим лес там, где другие видят только деревья, так сказать.

Кхем (Египет)

Лучше всего начать с самого начала. Египет был нашим домом. Египет снова станет нашим домом. Немногие из нас еще живут в Египте. Те из нас, кто живет, в основном живут в окрестностях, перемещаясь по мере необходимости из нашей потерянной родины. Кхем — опасное место, и даже наши собратья Гару часто слишком озабочены своими собственными проблемами, чтобы помочь нам. Это древняя земля, населенная древними вампирами. Там обосновался Культ Сутеха, и его лидеры очень стары и очень опасны. Веками они прокладывали себе путь в человеческие властные структуры, развращая народ из тени. Но теперь мы надеемся, что их правлению может прийти конец. Хоронит-Мертвецов, величайший из живущих истребителей вампиров нашего племени, собирает силы для войны с нежитью Египта. Десятки молодых Странников, а также их стаи и союзники стекаются в этот регион в надежде присоединиться к крестовому походу Хоронит-Мертвецов. Одни ищут славы. Другие жаждут мести. Все стремятся уничтожить Культ Сутеха. Я бы не стал делать ставки на исход. Хоронит-Мертвецов тщательно собирал союзников и оружие. Но Египет, как и Европа, является домом для одних из самых старых и сильных вампиров в мире. Я думаю, что эта война будет кровавой и принесет много смертей нашему племени. Возможно, это даже будет первое поле битвы Апокалипсиса. Но даже если это не так, результат может быть критическим для нашего племени. Если Хоронит



Мертвецов преуспеет, это изменит все. Если она потерпит неудачу, мы потеряем многих и не сможем их заменить. Но даже если ее план провалится, лучше попытаться победить и потерпеть неудачу, чем признать поражение до того, как начать.

Ближний Восток

За пределами Египта находятся Северная Африка и Ближний Восток. Так как мы не можем жить в Египте, многие из нас живут там. Тысячи лет мы живем среди бедуинов и туарегов, многочисленные кровные линии которых разбросаны по нескольким племенам. Традиционная племенная культура этого региона работает в нашу пользу: браки по договоренности, часто заключаемые в расширенных семьях, позволяют нам создавать лучшие племена хомидов. Эти же племенные отношения означают, что наши кинфолки будут как одно целое поддерживать членов своих семей всеми возможными способами.

С нашей точки зрения, эта часть мира когда-то была довольно милым местом. По ряду причин Ближний Восток отстал от Запада в технологическом и экономическом плане. Видите ли, произошло то, что в этой части мира Патриарх — Инкарна Догмы Вивер — стал доминирующей силой, даже в ущерб своим собратьям, Инкарне Науки и Богу-Машине. Результатом стал застой, как социальный, так и технологический. Но пока люди были в плену у Вивер, отсутствие промышленной революции сдерживало загрязнение и страдания, благодаря которым Вирм так прочно обосновался на Западе. Это также означало, что пустыни и дикая природа оставались близки к Вильду и Гайе. Это была не совсем Маат, но ближе, чем то, что происходило в Европе.

К сожалению, затем наступил век или два империализма, за которым последовало несколько десятилетий арабского национализма, ваххабизма и кучи других "измов". Вся эта ненависть и недовольство стали благодатной почвой для Вирма, а нефтяные деньги дают Богу-Машине возможность проникнуть в регион. Мы были бы совершенно счастливы, если бы весь исламский мир вернулся к тому, что было тысячу или более лет назад. Черт, мы были бы еще более счастливы, если бы все в мире покинули города и жили как кочевые племена. Ничего из этого не произойдет. Поэтому следующее лучшее, что мы можем сделать, это попытаться использовать это недовольство в своих целях. Мы совершаем нападения на нефтяные, судоходные и телекоммуникационные компании, принадлежащие Западу, и даже на Пиявок, когда можем. Мы призываем наших кинфолков делать то же самое. Если бы я был человеком, я смотрел бы на все это по-другому. Но я не человек. Я был создан с целью защищать мир. Не людей. Весь мир. И если смертоносная сила — это то, что нужно, чтобы не допустить Вирма и Бога-Машину в большую часть мира, то так тому и быть.

Африка

Африка никогда не была домом для Гару. Единственные волки там — это горстка кинфолков в Северной Африке, которых мы охраняем и защищаем. Другие племена в основном игнорируют континент. Конечно, есть небольшая линия африканеров-Потомков, которые были почти забыты остальными, и несколько Черных Фурий, пытающихся делать свое дело в самых отдаленных регионах, но их мало и они разрознены. Африка — это в первую очередь земля Фера, а не наша. Разозлить их — быстрый путь в могилу. Помните об этом, и помните, что говорится в Литании о чужой территории, и у вас все получится.

Большинство членов африканской части нашего племени живут вдоль реки Нил, в Судане. Эфиопия также является домом для некоторых из нас, хотя бы потому, что там живут последние волки в Африке. Остальные, как правило, происходят от туарегов, живущих в Мали, Нигере и других регионах. Отсутствие волков означает, что большинство африканских Странников — хомиды или метисы, но наши кинфолки в Эфиопии выводят люпусов. В Африке мы были осторожны. Отношение местных Фера к нам всегда варьировалось от неодобрительной терпимости до откровенной ненависти. Черный Зуб склонялся к откровенной ненависти. Но потом он, видимо, возненавидел всех, и все возненавидели его в ответ. И нет ничего лучше для того, чтобы объединить кучку людей, которые не любят друг друга, чем тот, кто нравится им еще меньше.

Черный Зуб стал такой занозой для Фера, что они решили его хорошенько потрепать. На самом деле, они были настолько серьезно настроены, что даже попросили нас о помощи. Наш лидер в тех краях, Идущий-с-Силой, решил, что это слишком хорошая возможность, чтобы упустить ее, и согласился помочь. Так мы снова вступили в войну с Черным Зубом и его прайдом. Когда пыль осела, Черный Зуб был мертв, и все стали думать, что делать дальше. И тут у кого-то возникла идея.

Ахади — это договор между оборотнями Африки. Ну, во всяком случае, большинством из них. Условия довольно просты. Все соглашаются уважать территорию друг друга, и все помогают друг другу сражаться с Вирмом в Африке. Как Клыки Гайи, это означает, что мы — вместе с местными Красными Когтями, которые являются единственным другим племенем, имеющим реальную численность в Африке — должны предоставить много сил. В свою очередь, Фера служат нам глазами и ушами, прикрывают наши спины во время боя и оказывают любую другую поддержку, на которую они способны. Вот и все. Самое революционное событие в новейшей истории народа Гару. Впервые со времен гребаной Войны Гнева группа оборотней согласилась работать вместе так, как задумала Гайя. И подумать только, на это ушло всего несколько тысяч лет.

Ахади все еще в новинку, и некоторые боятся, что это ненадолго. Я настроен несколько более оптимистично. Как и некоторые другие. Из того, что я слышал, есть планы попытаться основать новый каэрн в Африке. Каэрн, который будет служить Ахади в целом, а не только одной породе. Я без понятия, как это сделать.

Я даже не уверен, есть ли у Феры каэрны. Но если это сработает, это может значительно укрепить пакты.

Также были разговоры о том, чтобы пригласить других в Ахади. Я не уверен, кого приглашать. Потомков Фенрира в Африке меньше дюжины, и последние два десятилетия они только и делали, что пытались защитить свои три-четыре семьи кинфлков от бесчисленных угроз. Черные Фурии находятся в похожей ситуации, сосредоточив все свои ресурсы на защите каэрна где-то в Конго. Из всего, что я слышал о горстке Костегрызов, живущих в Южной Африке, следует, что они держатся особняком и практически игнорируют остальной народ Гару. С другой стороны, некоторые из Костегрызов в Северной Африке могут быть более открыты к этой идее. Некоторые Стеклоходы действуют в городах Африки, но только Гайя знает, что подумают Фера о том, чтобы пригласить их к себе. За исключением нас и Когтей, африканские Гару — скорее диковинка, чем реальная сида. Остаются другие Фера, и пока что крысы, пауки и прочие твари, живущие там, не ответили ни на одно из наших приглашений.

Индия

Индия была одним из первых мест, где часть нашего племени попыталась обосноваться после ухода из Египта. Некоторые из нас до сих пор там живут. Гару Индии — довольно замкнутое общество. У них там довольно жесткая социальная иерархия, основанная в основном на кастовой системе, а поскольку мы пришли туда поздно, мы всегда были, так сказать, на низком уровне. Те Странники, которые родились и выросли в Индии и стараются вписаться в общество, находятся на уровне шудр, или простолюдинов, наряду с местными Красными Когтями, Детьми Гайи и Черными Фуриями. Единственные, кто стоит ниже нас в иерархии, — это Костегрызы, они почти что дахлиты, или неприкасаемые. Выше нас — Ходящие по Стеклу (как торговцы-вайшьи), Серебряные Клыки (как воины-кшатрии) и Звездочеты (что-то вроде жрецов-браминов, кроме пункта "наше слово — закон").

Однако новое обстоятельство нарушило стабильность этого общества. Похоже, все большее число люпусов и их сторонников восстают против этой системы. Эти революционеры, называемые Лагерем Шивы, считают, что другие Гару слишком привязались к людям и в результате пытаются быть больше людьми, чем Гару. Лагерь Шивы хочет, чтобы местные убрались с их дороги, и ему совершенно наплевать, если кто-то из них погибнет, выполняя свой долг по защите Гайи. В конце концов, люди снова размножатся, а Гайя одна. Индийские Странники разделились по этому вопросу. Большинство из тех, кто стоит на стороне традиционалистов, являются членами Лагеря Изгнанников. Лагерь Шивы включает в себя несколько выдающихся членов Предвестников, что придало аргументам Лагеря большую силу.

Помимо этих разборок, некоторые из наших индийских соплеменников хотят попытаться распространить Ахади на индийских Фера. Легче сказать, чем сделать. Помогает этому плану тот факт, что большинство индийских Фера — те же виды, что живут в Африке, и они разговаривают со своими кузенами. Пока Ахади, по-видимому, работает, они не отказываются от этой идеи. Наши соотечественники Гару, с другой стороны, менее заинтересованы. Традиционалисты не уверены, что Фера впишутся в их социальный порядок, поэтому относятся к этой идее скептически. Кроме того, члены Лагеря Шивы уже начали пытаться заключить союзы с крысо- и тигророжденными Фера в Индии, и некоторые традиционалисты указывают на это как на доказательство того, что союзы с Фера — плохая идея. С другой стороны, возможно, это еще один знак того, что лагерь Шивы — это будущее Индии.

Одно хорошее, что я могу сказать об Индии: похоже, в наши дни там не так много вампиров. Похоже, что недавний сверхъестественный катаклизм в Бангладеше немного сократил их число. Жаль, что это произошло не в Египте.

Азия

Если не считать кочевников Ближнего Востока, Центральная Азия — это, пожалуй, самый большой наш успех. Обширные открытые степи, населенные кочевыми кланами скотоводов. Это идеальное место для нас, и мы отнеслись к нему как утки к воде. Волков здесь даже больше, чем на Ближнем Востоке, так что это сыграло важную роль в сохранении волчьей крови в нашем племени. У нас есть несколько сильных родственных линий в регионе, как среди волчьих стай, так и среди человеческих семей.

На протяжении большей части 1990-х годов наши интересы в Центральной Азии были насильственно разделены. С одной стороны были те из нас, кто жил в бывших советских республиках. Странники в этих регионах были заперты за Теневым Занавесом, отрезавшим Россию от остального мира. На них напали войска прислужницы Вирма Бабы Яги. Они объединились с остальными Гару России из необходимости совместного выживания. Теперь, когда карга побеждена, ветераны-Странники установили узы доверия, уважения и дружбы с другими Гару бывшего Советского Союза.

Тем временем Странники Монголии и западного Китая оказались в затруднительном положении. Все, кого они отправили в бывший Советский Союз, чтобы узнать, что случилось с их собратьями, так и не вернулись. Потеря такой большой территории также затруднила путешествия в Индию и на Ближний Восток. Поэтому Странники обратились за помощью на восток. В отличие от многих других племен, мы никогда не из кожи вон лезли, чтобы быть засранцами по отношению к тем, чью территорию мы посещаем, и поскольку мы не создаем неприятностей, они просто

делают вид, что нас там нет. Это хорошая политика, и она хорошо служила нам на протяжении веков. Благодаря этому *хенгейокай* не считают нас такими же невежественными варварами, как остальные представители нашего рода. Поэтому, опасаясь худшего, монгольские Странники стали чаще обращаться к Дворам Зверей *хенгейокай*. Дворы Зверей похожи на Ахади, только они намного старше и основательнее. Все Фера живут и работают вместе в каком-то сложном порядке. Насколько я понимаю, большинство из Странников, на самом деле являющихся частью Дворов Зверей, — члены чего-то под названием Посланники. Это своего рода странствующий септ, который путешествует по Восточной Азии в надежде создать более прочные союзы между каэрнами *хенгейокай* и даже найти союзников среди других сверхъестественных существ, когда наступит Апокалипсис. Странники из септа, очевидно, выполняют двойную работу, пытаясь наладить более тесные связи с другими азиатскими Гару и находя союзников среди подземного мира Китая.

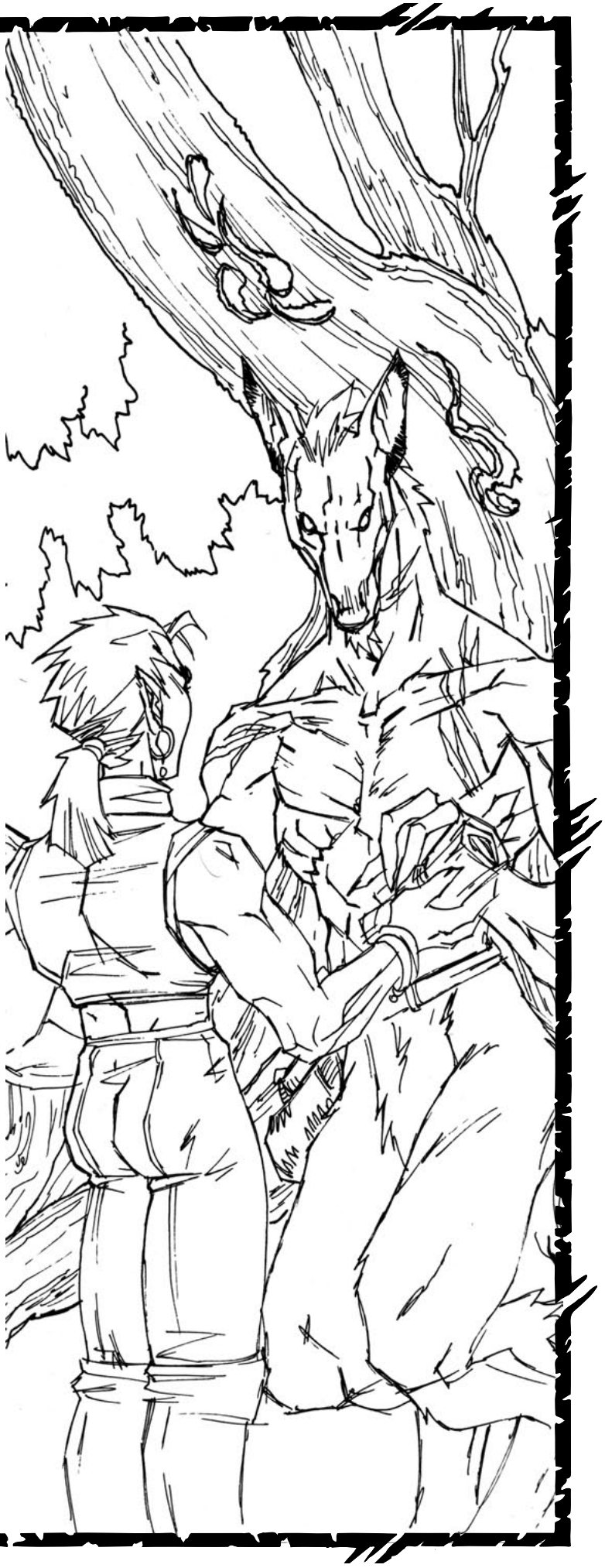
Теперь, когда теневой занавес опущен, Безмолвные Странники Азии снова знакомятся друг с другом. За десять лет разлуки они отдалились друг от друга, но не слишком сильно. Я думаю, что здесь есть уникальная возможность. Одна фракция Странников установила прочные связи с народом Гару в России. Другая фракция проникла во Дворы Зверей Китая. Если эти две фракции смогут устранить — к счастью, незначительный — разрыв между ними, они смогут стать мостом между Гару и азиатскими Фера. Возможно, я слишком на многое надеюсь, но я всегда был оптимистом.

Европа

Мы никогда обращали внимания на Европу. Когда мы покинули Египет, некоторые из нас скитались по Средиземному морю, живя как моряки и пираты. Некоторые из нас бродили по европейским побережьям, но чаще всего там было слишком много других Гару, и им не очень нравилось, что мы расхаживаем по их территории. Посещение было в порядке вещей, но попытки осесть и вырастить семью не одобрялись. Не то чтобы это нас останавливало. Но лишь несколько линий Странников в Европе восходят к тем древним мореплавателям.

Большинство Странников, родившихся в Европе в наши дни, имеют происхождение от рома. Обычно они родом из Восточной Европы и части России, где рома живут — оседло, заметьте, а не бродяжничают — уже несколько сотен лет. Порраджмос — Холокост — уничтожил слишком много наших кровных линий, но другие выжили. В Европе мы являемся чем-то вроде невидимого меньшинства, но мы там есть.

Поскольку большинство наших линий живет в Восточной Европе, европейские представители нашего племени гораздо чаще обитают в залах Теневых Владык, чем в залах Серебряных Клыков. Поэтому не стоит удивляться, что европейская ветвь нашего племени теперь с радостью следует за знаменем нового



лидера Теневых Владык маркграфа Юрия Конецко. Маркграф пытается объединить Гару Европы под своим руководством. Странники-цыгане следуют за ним по трем причинам. Первая — это то, что он никогда их не обманывал. Они не настолько наивны, чтобы думать, что он может не сделать этого позже, но пока он выглядит благородным. Во-вторых, он действительно компетентен и сделал все, что обещал. У него все получается. И в-третьих, маркграф имеет репутацию врага нежити.

Странники-цыгане все еще сохраняют некоторые черты своего смертного воспитания, включая культурные табу на духовную чистоту. Вампиры — *мариме*. Они не только мертвы, но и питаются кровью, что также является табу. Поэтому естественная ненависть нашего племени к нежити в их случае усугубляется. Они помогают маркграфу в его битвах против нежити и против сил Вирма, которые питаются резней и страданиями на Балканах. Взамен они надеются, что Восточная Европа станет временной родиной для нашего племени и что маркграф и те, кого он собирает под своим знаменем, помогут нам в войне за возвращение Египта. Может быть, это несбыточная мечта, не знаю. Время покажет, я думаю.

Северная Америка

Северная Америка — это, во многих отношениях, рай для Гару. Да, там есть города, загрязнение окружающей среды и множество других проблем, но нас здесь больше, чем в любом другом месте в мире. И не только больше хомидов, но и больше люпусов. Каждое племя имеет здесь значительное присутствие, и мы не исключение.

Америка всегда была и остается страной бродяг. До тех пор, пока существовал Дикий Запад, были люди, которые собирали вещи и отправлялись в великую неизвестность. Даже после того, как фронтир перестал существовать, у людей все еще оставался зуд просто пойти и увидеть что-то новое. Этим можно восхищаться. Конечно, в наши дни большинство обезьян с таким же успехом сидели бы на заднице и смотрели телевизор, но всегда найдутся те, кто хочет увидеть что-то большее. И мы ходим с ними одними дорогами.

Западная половина Соединенных Штатов, возможно, уже не такая дикая, но она все еще привлекает нас. Все эти широкие открытые пространства равнин, пустынь и бэдлэндов. В некоторых местах можно идти несколько дней и не увидеть ни одного города. Это идеальный вариант для нас. Среди американских Странников много тех, кто воображает себя современными ковбоями, путешествующими с места на место и ночующими под звездами. Другие берут за образец для подражания Джека Керуака, придерживаясь шоссе и федеральных трасс в поисках веселья, проблем и самопознания.

В восточной половине Штатов большинство из нас придерживается рек. Наверное, это осталось с тех времен, когда мы бродили вверх и вниз по Нилу. Странники путешествуют вверх и вниз по Миссисипи, Миссури и другим водным путям, охраняя местных речных духов и цепляя призраков, умерших в водных могилах. Для хомидов музыка реки становится важной частью образа жизни. Большинство из нас знают местонахождение всех приличных музыкальных заведений и "хонки-тонков" от Нового Орлеана до Чикаго.

Одна из особенностей культуры Странников, характерная только для Америки, — это то, что я называю "ловля психов на живца". Видите ли, у Америки есть небольшая проблема с серийными убийцами. Конечно, они появляются и в других странах, но когда вы получаете такую комбинацию из множества городов и поселков, разделенных участками дикой природы, это слишком упрощает процесс избавления от трупов. В голове у каждого из этих маленьких ублюдков есть своя особенная поломка, но есть немало тех, кто либо бродяжничает, либо охотится на бродяг. Поэтому некоторые из нас путешествуют автостопом или проводят время, слоняясь вокруг стоянок грузовиков, автобусных станций и других мест, где некоторые из этих людей охотятся. И если повезет, они решают сделать нас своей следующей жертвой. Думаю, вы догадываетесь, что происходит дальше. Эта игра приглянулась некоторым Гару из других племен. Я видел Странников, которые устраивают состязания, особенно с Костегрызами. Конечно, мы обычно выигрываем. В конце концов, мы можем жульничать, обращаясь к призракам предыдущих жертв.

В Канаде нас не так много. Нас никогда не тянуло к холодному климату. Конечно, мы там бываем. Но никогда не остаемся надолго. Тем не менее, иногда случаются события, которые привлекают наше внимание. Возьмем, к примеру, Ванкувер. Несколько лет назад кому-то в Ванкувере пришла в голову совершенно гениальная идея — попытаться помириться с местными вампирами. И конечно, вампиры не только ударили в спину местным Гару, но и лишили их каэрна в процессе. На мой взгляд, такая глупость непростительна, и с того, кто придумал эту идею, нужно содрать кожу живьем, если еще не содрали. Но, к счастью, те Гару в Ванкувере, которые пережили всю эту катастрофу, наконец-то вынули голову из задницы. Они хотят отомстить. И они хотят прогнать Пиявок из последнего оставшегося в городе убежища. Поэтому они ищут помощи извне. Пришли мы. Мы ненавидим вампиров. И мы путешествуем повсюду, поэтому мы знаем, куда идти, чтобы найти других ребят, которые хотели бы убить вампиров. План состоит в том, чтобы сделать то, что мы сделали в Чикаго десять лет назад. (Мне не было и года после обряда, и будь я проклят, если это не было самым большим весельем в моей жизни. Ах, хорошо быть молодым и верить в свою непобедимость.)Собирайте стаи со всего мира и обрушьте их на город. Бейте быстро и покалечьте или уничтожьте их, прежде чем они успеют отреагировать и начать организовывать контратаку. Многие из нас рассматривают Ванкувер как потенциальный полигон для испытания того, что может произойти в Египте. Все, что мы узнаем там, может быть только благом для Хоронит-Мертвецов и ее последователей.

Мексика — еще одно место, кишащее кровососами. А еще Бейнами, Танцорами Черной Спирали и фомори. Септы в Мексике, как правило, довольно изолированы и параноидальны. Члены нашего племени там играют

жизненно важную роль, помогая поддерживать связь между септами и принося новости из внешнего мира. Мы также несем свою обычную службу в качестве разведчиков, заранее предупреждая об угрозах, чтобы у каэрнов было время подготовиться к следующему нападению. И наш опыт охотников на вампиров всегда ценится.

Южная Америка

Двигаясь на юг, мы попадаем в Южную Америку. В этом регионе обитает всего горстка Гару. В основном Уктена, а в городах — Костегрызы и Стеклоходы. Большинство — выходцы из других мест. Основное внимание, конечно, уделяется Амазонке. Около пятнадцати лет или около того она стала зоной боевых действий. Вы должны были слышать о войне. По большей части мы служим разведчиками и убийцами, а также солдатами. К несчастью, присутствие там кучи Гару разозлило местных Фера. Я могу понять их реакцию. Мало того, что обезьяны разрушают их дом, но теперь, похоже, Гару вторгаются и крадут их землю.

У некоторых Странников возникла идея попытаться создать там что-то вроде Ахади. К сожалению, большинство Гару там не придерживаются нашей философии "Не будь засранцем". А местные Фера не привыкли к нам, как привыкли африканские. Не знают нас и не доверяют нам. Несколько оптимистов заговорили о том, чтобы отправиться в Африку и попросить помощи у некоторых тамошних Фера, в надежде, что перевертыши в Амазонии прислушаются к своим сородичам. Насколько я знаю, это все равно, что просить Фианну помочь вам поговорить с Вендиго. Другие предлагали попытаться организовать тех Гару, которые готовы существовать в мире с Фера, и взять на себя военные усилия, вытеснив более враждебных Гару. Но многие опасаются, что это перерастет в гражданскую войну и даст возможность Вирму одержать победу. Здесь нет простых ответов. Такова жизнь.

Австралия

Наконец, мы подошли к Австралии. Оставим самое худшее напоследок, так сказать. Это действительно пустынное место. И я до сих пор не могу понять, как земля, столь негостеприимная к нашему виду, привлекла столько гару. Здесь нет волков, местные Фера не любят нас, а местные духи ненавидят нас до глубины души. И все же представители всех племен пытаются найти здесь свой дом. Отчасти мир духов Австралии так враждебен к нам потому, что мы помогли убить всех Гару, живших здесь раньше. Говоря "мы", я имею в виду нас и все остальные племена. Конечно, несколько человек из нашего племени пытались поговорить с Буньип. Это всегда был наш путь. Не будь засранцем. Это была их земля, а мы просто проезжали мимо. Но мы были теми, кто принес другим племенам информацию о том, что такое Глубинка и Время Снов. Мы были теми, кто показал им, где живут Буньип и их кинфолки. И мы были теми, кто не пытался остановить начавших геноцид. Зло торжествует, а добрые люди ничего не делают, и все такое. Так что теперь Австралийскую Умбру населяют духи, которых мало кто из местных Гару понимает, многие из них рождены болью, геноцидом и яростью. Темная Умбра еще хуже. Половина призраков там — все они белые люди; я еще не слышал, чтобы кто-то действительно встретил призрака аборигена — были сведены с ума голосами прошлого. Призраки, которых преследуют. Это было бы смешно, если бы не было так чертовски трагично.

И все же некоторым из нас удается там выжить. Странники в Австралии в основном занимаются тем, что разгадывают потерянные секреты Умбры или открывают все, что могут, из наследия Буньип. За исключением одной группы. Есть стая Странников под названием Цирк Странников. Они путешествуют по Австралии со свитой своих кинфолков, выступая перед Гару и людьми. Большая часть их материала — это традиционное творчество аборигенов. Традиционная музыка и танцы, а также рассказы. Они рассказывают истории и легенды аборигенов всем, кто их слушает, а также истории о том, как они были изгнаны со своих земель, убиты, а их культура почти уничтожена. Выступая перед Гару, они также рассказывают истории о том, как наши предки убили Буньип. Предположительно, они делают это, чтобы загладить вину за прошлое и успокоить духов Австралии.

К сожалению, это лишь подпитывает гигантский культ вины и стыда, который создали для себя австралийские Гару. Они так много времени тратят на переживания по поводу ошибок прошлого, что теряют из виду настоящее и будущее. Они все сидят и жалеют себя и прошлое, впадая в Харано и не имея возможности что-либо сделать с сегодняшними проблемами. Я говорил это раньше и скажу снова: единственное, на что годится прошлое, — это обогащение настоящего. Но для гару Австралии прошлое стало наковальней, прикованной к их шее. Они тонут, и им нужно освободиться. Что сделано, то сделано, и вы ничего не можете сделать, чтобы что-то исправить. Извинения не вернут мертвых, а зацикливаться на том, что нельзя изменить, — пустая трата времени и энергии. Сидя и жалея себя, вы ничего не сделаете для защиты Гайи. Да, мы обязаны помнить о том, что мы как народ сделали с Буньип. Мы помним об этом, потому что нам нужно учиться на этом. Мы должны понять, как и почему это произошло, не для того, чтобы показать, какие мы глупые и злые, а для того, чтобы подобное никогда не повторилось. Это единственная достойная причина для того, чтобы помнить о прошлых ошибках.

Другие на Дороге

Итак, таков мир. Но мы, конечно, делим его с другими. Есть наши собратья Гару и наша общая культура. Не говоря о бесчисленных других созданиях.

Некоторые из них — друзья, некоторые — враги. Но они есть, и рано или поздно вам придется иметь с ними дело. Вот что происходит, когда вы много перемещаетесь. Чем больше вы знаете о людях, тем лучше вы подготовлены к встрече с ними.

Литания

Для нас, как достойных и честных членов нации Гару, важно знать все правила. Также важно понимать дух этих правил. Если вы сосредоточитесь только на словах, то когда придет время решать, применимо правило или нет, вы потратите время на споры о том, каково слово и как оно применимо. Но если вы понимаете дух правила, то вы инстинктивно знаете, когда оно применима.

Гару не Должен Спариваться с Гару

Вздох. Почему, черт возьми, это так трудно понять? Нет, меня не волнует, что вы влюблены друг в друга по уши, и нет, меня не волнует, что вы "осторожны". Вы просто невероятно эгоистичные ублюдки. Все, о чем вы заботитесь, это ваши собственные потребности и желания, и вы полностью игнорируете всех остальных. Для Гару спаривание и секс — это не просто личное дело двух людей. У нас есть священный долг перед Гайей — постоянно увеличивать размеры наших родословных. Метисы — это тупик в родословной. Мы — вымирающая раса, и чем больше у нас плодовитых кинфолков и Гару, тем выше наши шансы на выживание. А если мы вымрем, у Гайи не будет Клыков, чтобы защитить ее. Вирм победит, а мы не выполним возложенный на нас долг. Вы игнорируете потребности Гайи ради собственного эгоистичного удовольствия. Вы также игнорируете потребности своего потомства. Если вы произведете на свет метиса, все, с чем вам придется жить, — это презрение и стыд. Вашему ребенку придется жить со всем этим, а также с уродством или даже безумием. А для наших метисов все еще хуже. Они начинают привлекать призраков с самого рождения, и, в отличие от вас, они не могут от них убежать. Вы причиняете этому ребенку боль и стыд на всю жизнь, и все потому, что не смогли удержать своего дружка в штанах.

Если я кажусь твердолобым, то это по простой причине. Мы единственное племя, которое не может отречься от своих метисов. Каждый метис, в котором течет наша кровь, также несет наше проклятие с рождения. По крайней мере, женская половина нашего племени не убегает и не делает вид, что этого никогда не было. Я встречал слишком много придурков в племени, которые думают, что только потому, что им не нужно оставаться здесь и разбираться с последствиями, можно оставить местную девушку на произвол судьбы со своим беспородным ребенком. К счастью, большинству из них не удается так просто сбежать. Сова имеет привычку в конце концов приводить своих детей-метисов к их родителям. И да поможет вам Гайя, если ваш партнер решит убить детеныша, чтобы скрыть собственный позор. Это один из призраков, которого почти никогда не удается обогнать.

Борись с Вирмом, Где бы он ни Обитал и где бы Он ни Множился

Этот пункт довольно прост. Если вы обнаружили порождение Вирма, сразитесь с ним. Это ваша работа как одного из Клыков Гайи. При этом бросаться в самоубийственную атаку — плохая идея. Если вы обнаружили что-то слишком большое, чтобы вы и ваша стая могли справиться с этим в одиночку, идите за помощью. Затем возвращайтесь и разбирайтесь с тварью. Не зря наши люди считают Мудрость такой же важной, как и Славу. Просто постарайтесь помнить, что есть и другие способы борьбы с тварью, кроме ее убийства. Бейнов, преследующих людей и животных, можно изгнать. Отравленные земли можно очистить. Скверну можно искоренить. Но если это вампир, убей его. Всегда.

Уважай Чужую Территорию

Это одно из двух самых важных правил нашего племени. Проклятие заставляет нас по крайней мере время от времени кочевать. Отсюда наше основное правило "Не будь засранцем". Объявляйте о своем присутствии любому каэрну, к которому вы приближаетесь. Следуйте всем правилам, которые у них есть. И если они попросят вас уйти, сделайте это. Это правило относится не только к Гару. Для нас оно применимо и к Фера. Мы путешествуем по землям, где на наших сородичей смотрят не слишком приветливо, и единственная причина, по которой мы выжили, в то время как другие потерпели неудачу, заключается в том, что мы уважаем территорию местных жителей. Вот почему это правило также является краеугольным камнем Ахади. Это хорошие манеры и здравый смысл.

Принимай Почетную Капитуляцию

Еще одно простое правило. Как я уже говорил, мы — вымирающая раса. Мы не можем позволить себе убивать друг друга. Если вы не можете контролировать себя настолько, чтобы понять, когда другой Гару сдается, у вас проблемы. А если вы убьете другого Гару из-за какой-нибудь мелочи или глупости — а я твердо верю, что это касается всего, не связанного с падением к Вирму, довольно мелочно — вы можете обнаружить, что ваши деяния буквально возвращаются и преследуют вас.

Подчиняйся Старшим

Уважайте старших. Мы имеем доступ к их мудрости и секретам только до тех пор, пока они здесь, поэтому учитесь у них, пока есть возможность. Это не значит, что нужно потакать глупцам. Если вы встретили кого-то более высокого ранга, который оказался полным болваном, просто кивайте и улыбайтесь его глупостям. Исключение составляют случаи, когда из-за этой ерунды могут погибнуть другие Гару, возникнет угроза безопасности каэрна или произойдет еще какая-нибудь крупная неприятность. Если это произойдет, вы обязаны бросить ему вызов. Но если кто-то честно заслужил право на лидерство, мы последуем за ним.

Первая Доля Добычи Старшему

Лучший пример для понимания духа, а не буквы Литании. В основном, когда группа Гару находит какую-нибудь крутую вещь, лидер получает право первым выбрать то, что он хочет оставить себе. По большому счету, единственное, чем мы владеем, это то, что мы можем носить с собой. Поэтому наши "крутые штуки" — это, как правило, информация. Расскажите своим старшим все, что вы узнали. Тогда они смогут решить, какая информация стоит того, чтобы они ее запомнили. Что касается фетишей и других материальных благ, то наши старшие обычно довольно покладисты, когда дело доходит до того, чтобы позволить молодым хранить то, что они находят. Исключение составляют лишь случаи, когда ребенок находит что-то действительно опасное, что он либо не знает, как безопасно использовать, либо не может защитить это должным образом, или когда группа Путников работает вместе, и самый старший член всегда следит за тем, чтобы он получил то, что принадлежит ему по праву.

Мы не Должен Есть Человеческую Плоть

Обезьянье мясо вызывает привыкание. Стоит попробовать его один раз, как Вирм вцепляется в тебя, и ты хочешь еще и еще, и не можешь остановиться. Я никогда не понимал, почему кто-то хочет есть человечину. Со всем дерьмом, которое они едят, они, вероятно, ядовиты. Очевидно, что это правило распространяется и на плоть волков и других Гару.

Уважай Тех, Кто Ниже Тебя — Все от Гайи

Гайя поручила нам защищать и охранять мир и все, что в нем находится. Убивать и уничтожать без причины — значит предавать доверие Гайи. Охотиться, не почитая дух своей добычи, значит проявлять неуважение к Маат и роли добычи в ней. Это правило распространяется и на Гару низшего ранга. Молодые — наше будущее. Когда я умру, их воспоминания будут всем, что останется от меня в этом мире. Я бы не хотел, чтобы меня запомнили как придурка, спасибо.

Не Поднимай Завесу

Опять же, это здравый смысл. Если люди узнают, что мы живем среди них, за нашими шкурами придут толпы, вооруженные огнеметами и серебряными пулями. Так что не показывайтесь в Криносе толпе людей, и, черт возьми, не рассказывайте им о нас. И это касается всех людей. Мне плевать, что вы слышали о цыганах, коренных американцах или о ком бы то ни было еще. Если они кинфолки, то им уже должны были рассказать все, что им нужно знать, как и любым другим кинфолкам. Если же нет, то им не нужно знать ни хрена, и у них нет доступа к каким-то тайным этническим мистическим знаниям о том, кто мы такие. И кроме того, если ты не можешь держать язык за зубами о нашем существовании, какого хрена ты вообще делаешь в этом племени?

Не Заставляй Своих Людей Страдать от Твоей Слабости

Для нас это очень сложный вопрос. Видите ли, мы ценим наших старших, поскольку мы не можем учиться у них мудрости, когда они уходят. Но если старик больше не может обгонять призраков, то может сойти с ума. Если кто-то из нас погибает в бою, мы поступаем так же, как и с Виком: хороним тело, оплакиваем дух и чтим память. Но если кто-то из нас начинает доходить до того, что становится обузой для других, у нас есть другой обряд смерти. Старейшина собирает вокруг себя как можно больше соплеменников и рассказывает им историю своей жизни. Все, что он сделал, и все, чему научился. Затем он уходит в Умбру, чтобы совершить последний поход на родину племени. И его больше никогда не увидят. Лучше закончить свои дни, делая что-то, чем сдаться и позволить кому-то другому закончить твою жизнь за тебя.

Лидеру Можно Бросить Вызов в Любой Момент во Время Мира

Таков порядок вещей. Постоянные вызовы помогают хорошему лидеру оставаться в форме, а плохому лидеру — не быть лидером. Когда дело доходит до вызовов, большинство других Гару ожидают, что мы отдадим предпочтение состязаниям воли и играм. И да, мы хороши в этом. Мы бываем в таких местах и видим такое, что заставит большинство наделать в штаны, поэтому нас нелегко запугать. Сова не хочет иметь в детях тупиц, поэтому большинство из нас стараются сохранить остроту ума. Однако, поскольку мы не хвастаемся своими великими воинскими традициями, они также ожидают, что мы не доставим особых проблем в поединке. Лишь немногие совершают эту ошибку дважды.

Лидеру Нельзя Бросать Вызов во Время Войны

Опять же, таков порядок вещей. В бою жизнь зависит от того, насколько люди будут следовать приказам и действовать без колебаний. Но лидер может отдать плохой приказ. И это может привести к провалу или даже к бессмысленным смертям. И здесь нет компромисса. Нужно просто быть достаточно умным, чтобы отличить хороший приказ от плохого, и быть достаточно умным, чтобы понять, когда лидер может быть настолько хорош, что отдает, казалось бы, плохой приказ по веской причине, которую вы еще не выяснили. Звучит несправедливо? Что ж, жизнь сурова.

Не Навлеки Опасность на Каэрн

Или вы умрете. Конец истории. Это второе из двух наших самых важных правил. Однажды мы потеряли земли, доверенные нам Гайей. Больше никогда. Мы защищаем каждый каэрн не щадя себя. Никому, кроме Гару и доверенных кинфолков, не разрешается входить. Только в землях Ахади это правило слегка отличается.

Туда может быть допущен известный и доверенный Фера. Но больше никто. Если волшебники или другие существа чувствуют необходимость встретиться с нами, они могут сделать это где-нибудь кроме каэрна. Если хоть один вампир приблизится к каэрну, мы его убьем. Если один из их рабов крови приближается к каэрну, его пытают до тех пор, пока он не расскажет нам все о своем хозяине. Тогда мы убиваем его и охотимся за существом, которое его послало. И если ты когда-нибудь приведешь вампира в одно из наших убежищ, мы не только убьем тебя, мы позаботимся о том, чтобы твоя душа была уничтожена, а твое имя вычеркнуто из всех имеющихся у нас записей.

Архетипы: Племена

Итак, таковы правила народа Гару. И мы разделяем эти правила с остальными нашими братьями по оружию. Теперь мы путешествуем повсюду и прилагаем усилия, чтобы поговорить друг с другом, это помогает нам получить гораздо большее представление о том, как обстоят дела. Все остальные видят только тех, с кем они общаются каждый день, и эта маленькая выборка становится их впечатлением о том, каковы другие племена. Неважно, что Черная фурия из Александрии в штате Вирджиния, может быть совсем не похожа на своих сестер из Александрии в Египте. Нас это не касается. Когда вы путешествуете из одного места в другое, у вас нет возможности просто предположить, что все представители этого племени ведут себя так-то, а все представители того племени — так-то. Вы должны сделать шаг назад от того, что находится перед вами, и посмотреть на то, что вы видели в разных местах. Когда вы это сделаете, вы начнете видеть, что общего у представителей разных племен, даже если они из разных уголков мира. Вы должны научиться распознавать и понимать архетипы, а не стереотипы. Когда вы сможете это сделать, вы сможете понять, как вести себя с представителем другого племени, независимо от того, откуда он родом.

Племена-Изгои

Начнем с самого низа тотемного столба. Племена-изгои — это те, кто по каким-либо причинам отпал от основного русла нашего общества. Гару, как и любые звери, воспринимают отличающееся как страшное и тревожное. Изгои заставляют нас чувствовать себя некомфортно, потому что они другие. И это может стать их гибелью.

Грызущие Кость

Дети Крысы живут в грязи. Они — непокорная толпа, которая едва выживает на задворках народа Гару. Другие племена смотрят на них свысока за их испорченную родословную и плюют на них за то, что они — омега-волки. А Костегрызам все равно. Все, что для них важно, — это выживание. Просто прожить еще один день — уже победа для них. И им удается выживать в местах, где можно умереть по тысяче причин. Они держат глаза открытыми. Дети Крысы видят все. И если вы вежливо попросите — читай, подкупите их, — они могут рассказать вам то, что знают. Несмотря на разницу между нашими духовными покровителями, они могут быть могущественными союзниками. Особенно в драке, потому что дерутся они грязно. Только никогда не относитесь к ним снисходительно. Они не глупы, так что не относитесь к ним как к дуракам.

Ходящие по Стеклу

Дети Таракана слишком увлечены Вивер. Они так долго жили среди обезьян, что забыли, каково это — быть волками. Другие племена опасаются, что скоро они станут для Вивер тем же, чем Танцоры Черной Спирали стали для Вирма. Стеклоходы насмехаются над этим, считая нас слишком замкнутыми и отсталыми. Они одержимы прогрессом (или тем, что они считают прогрессом, во всяком случае). Они всегда движутся вперед, никогда не оглядываясь назад. Они приспособились к современным городским джунглям и преуспевают в них. Несмотря на их недостатки, они нам нужны. Их понимание Вивер будет жизненно важным, когда дело дойдет до восстановления Маат. Их понимание человеческих институтов и современной войны может стать мощным оружием в нашей войне против нежити. Есть только одна вещь, которую я считаю непростительной. Как может племя добровольно отвернуться от своих предков? Чистое высокомерие этих тварей просто невероятно. Неужели они действительно не понимают, от чего отказываются?

Красные Когти

Гомер писал: "Между львами и людьми нет договора, между волками и ягнятами нет согласия". Таков путь Красных Когтей. Дети Грифона разгневаны и полны ненависти к человеческой расе. У них есть все основания для этого. Люди довели род волков почти до полного исчезновения и уничтожили бесчисленное множество других видов. Даже так называемые Чистые, которых превозносят Вендиго, уничтожили мастодонтов и другие виды. Гайя поручила Красным Когтям следить, защищать и направлять наших волчьих сородичей. И они потерпели неудачу. Мы, как никто другой, можем сопереживать. Но Гайя создала нас не только из волков, но и из людей, а Красные Когти забыли об этом. Они потеряли связь со своей человеческой стороной еще больше, чем Стеклоходы со своей волчьей. При этом они потеряли связь и с другими племенами. Они больше не понимают нас, а мы быстро теряем понимание их. Я боюсь, что это не может хорошо закончиться.

Буньип

Последнее из племен-изгоев — потерянное племя. Буньип изолировали себя от остальной части народа Гару. Их пути и даже их формы стали странными и чуждыми для нас. Настолько чуждыми, что мы были готовы убить их, потому что больше не могли понимать их. Мудрость и сила детей Радужного Змея

были потеряны, и землям, что они охраняли, стало хуже от этой потери. Все потому, что они стали чем-то слишком другим, чтобы мы могли их принять.

И это урок Буньип. Другие племена-изгои должны учиться на их ошибках. Если Костегрызы станут презирать наши пути, если Стеклоходы окончательно очаруются путями Вивер и людей, если Красные Когти станут не более чем безмозглыми зверями, другие племена ополчатся на них. И убьют их. И мы станем слабее от их потери.

Лидерство и Честь

От низших до высших. Племена Чести — наши лидеры. Они, так или иначе, заслужили наше уважение. А вместе с уважением приходит и готовность следовать за ними. Но их честь может погубить их самих.

Дети Гайи

Однажды Вик сказал мне, что половина того, что ты слышишь о других племенах, — ложь, а другая половина — полуправда и недоразумения. Я думаю, что дети Единорога — живое воплощение его слов. Я постоянно слышу, что Теневые Владыки — это коварные манипуляторы, которым нельзя доверять. Если они такие великие манипуляторы, то почему им никто не доверяет? С другой стороны, все считают Детей Гайи безобидными. Они хотят, чтобы мы так думали. Они тщательно создали образ мягких счастливых лоснящихся щенков, и это самая большая афера, которую я когда-либо видел. Можете насмехаться, но помните следующее: Пока другие говорят, мы смотрим и слушаем. Мы обращаем на них внимание и разгадываем их план. Видите ли, Дети Гайи хотят объединить народ Гару в одно большое счастливое племя. И, конечно же, они станут лидерами этого нового порядка Гару. В основном потому, что они думают, будто лучше понимают, чего хочет Гайя, чем все остальные. Они стали самодовольными и самоуверенными в своей вере, что знают единственный истинный путь. И они хотят научить остальных нас, бедных невежественных дикарей, как делать все правильно (то есть как они). Большинство из них стараются быть всеобщими друзьями, используют пассивное сопротивление, чтобы пристыдить других Гару и заставить их не драться с ними, и пытаются подавать пример. Но некоторые из них считают, что им следует начать избивать остальных. Никогда не недооценивайте их. Они играют в политические игры лучше всех и не боятся запачкать руки, когда это необходимо.

Теневые Владыки

Кстати, о пачкании рук. Возможно, вам интересно, почему я назвал детей Деда Грома в числе племен Чести?

Они все манипулятивные подлые ублюдки, не так ли? Ну, да. Но они наши манипулятивные подлые ублюдки. Большинство людей не понимают, что Повелители Теней — такие же благородные, как и все мы. Просто они придерживаются радикально иного представления о том, что такое честь. По мнению Теневых Владык, Гайя доверила им — и, соответственно, всем нам — самую священную из задач: охранять мир от всех угроз. Для них это смертельно серьезное дело, не допускающее ошибок. Их честь требует, чтобы они делали все необходимое для защиты Гайи. У них нет времени играть в игры или делать все в белых перчатках только потому, что кто-то может возразить. И если вы не можете понять важность того, что они делают, это ваша проблема.

И да, они совершенно счастливы манипулировать и обманывать остальных, чтобы добиться успеха. Это потому, что они провели бесчисленные века, имея дело с одними из самых умных и обманчивых существ, когда-либо созданных Вирмом: вампирами. Они знают по опыту, что Вирм не всегда приходит к вам в виде шипящего ужаса, пытающегося оторвать вам лицо и высосать мозг через глазницы. Вирм также приходит к вам с лицом вашего лучшего друга, шепча вам на ухо медовые слова и пытаясь соблазнить вас отвернуться от Гайи бесчисленными пустыми обещаниями. Вот и Теневые Владыки приходят к вам с теми же медовыми словами и пустыми обещаниями. Потому что если ты поддался на это от них, то ты поддашься и от Вирма. И лучше потерять свой клайв, свой род или свой каэрн из-за них, чем из-за Вирма.

Серебряные Клыки

Наши уважаемые короли, цари и фараоны. Когда-то дети Сокола были лучшими и самыми яркими представителями нации Гару. Наши величайшие герои и воины. Мужчины и женщины безупречной чести. Это было тогда. Слишком долго они держались за счет деяний своих предков. Слишком многие из них ищут честь в своих родословных, а не на поле боя. Они стали пародиями на самих себя. Король, который сидит на своем троне и рассказывает о своих прошлых деяниях, в то время как его королевство рушится вокруг него. Они продолжают требовать послушания, даже если ничего не сделали, чтобы его заслужить. И они безжалостно цепляются за власть, уничтожая бойцов, в которых мы так отчаянно нуждаемся, потому что боятся угрозы своему правлению. Это поколение Серебряных Клыков может стать последним, и наша судьба может зависеть от того, смогут ли они вновь обрести благородство — истинное благородство, а не только его атрибуты — которое они утратили.

Кроатан

Дети Черепахи были одним из Трех Братьев, трех племен, которым Гару поручили следить за Америкой и охранять ее. Кроатан были средним братом.

Их сильная воля и чистое сердце сделали их нерушимым бастионом, защищавшим Чистые земли от Пожирателя Душ. Их честь снискала им уважение братьев и сделала их теми, к кому остальные обращались за советом и руководством. Но их честь также заставила их пожертвовать собой. Все племя совершило самоубийство, чтобы не дать Пожирателю Душ материализоваться в этом мире. Их жертва удалась, но это оставило их братьев без руководства и поддержки, в которых они нуждались. Они отдалились друг от друга, и их земли стали легкой добычей для Гару других племен.

И в этом заключается урок Кроатан. Честь других племен вполне может привести их к самоуничтожению. Если Дети Гайи будут так стремиться объединить нас, что будут убивать себя, лишь бы доказать свою правоту, если Теневые Владыки будут так одержимы защитой Гайи, чего бы это им ни стоило, что начнут смотреть на нас как на врагов, если Серебряные Клыки позволят себе гнить изнутри и откажутся признать, что у них есть проблема, потому что этого требует их представление о чести, тогда они оставят остальных без руководства, в котором мы нуждаемся. А сейчас мы нуждаемся в хорошем, надежном руководстве больше, чем когда-либо.

Война и Слава

Каждому народу нужны воины. Мы, конечно же, являемся целой расой воинов, поэтому, когда некоторым из нас удается выделиться как племя воинов, это о чем-то говорит. Племена Славы — это те, кто встречает наших врагов лицом к лицу. Они сражаются когтями и клыками, молотом и клайвом, со всей страстью и силой, на которую способны. Но они также полны гордости. И эта гордость может стать их гибелью.

Фианна

Дети Оленя движимы страстью. Это не просто жажда крови, а жажда жизни во всем ее великолепии, которая заставляет их сражаться дольше и упорнее. У вас не может быть более верного друга и более упорного врага, чем один из Фианна. Они любят обмениваться с нами историями и с радостью принимают нас в своих каэрнах. По их мнению, либо мы принесем интересные истории, чтобы развлечь их, либо мы принесем предупреждение о монстрах, которых они должны пойти убить. В любом случае, это приводит к большому количеству праздничной выпивки. И драк. И секса. Как я уже сказал, ими движет страсть. В целом, они довольно приличная компания. Но клянусь, если я увижу еще одного американского Фианна в килте, я засуну ему в задницу кабер.

Потомство Фенрира

Если Фианна движет страсть, то детьми Фенрира движет сила. Сила — это все, что они уважают. Не только физическую силу, но и силу воли, характера и семьи. Война — это их тренировочная площадка, на которой они проверяют себя перед финальной битвой Апокалипсиса.

И они постоянно проверяют себя, потому что знают, насколько высоки будут ставки в последней схватке. Поэтому они воинственные придурки. Они постоянно проверяют и всех остальных. По их мнению, если мы недостаточно сильны, чтобы противостоять им, то как мы можем быть достаточно сильны, чтобы противостоять Вирму? Тем не менее, у них есть свое применение. Если вы и ваша стая когда-нибудь найдете что-то слишком большое, чтобы справиться с этим в одиночку, эти парни — лучшие, к кому можно обратиться за помощью. Нет ничего, что они любят больше, чем хорошую драку. И они верны своему слову. Если один из них назовет вас своим другом, воспринимайте это как комплимент.

Вендиго

Дети Вендиго — вторые из Трех Братьев. Они были Младшим Братом, который следил за замерзшим севером, защищая его своим гневом и Яростью. Они были воющим ледяным ветром, который разрывал на части Зверя Войны. Кроатан умерил эту ярость. Потеряв их, Вендиго впали в отчаяние. Отчаяние и ненависть. Они ненавидят почти всех. Они ненавидят европейских Гару за то, что те захватили их земли. Они ненавидят Вирма за то, что тот забрал их брата. Они ненавидят Уктена за то, что они предали память их брата. И хотя они никогда этого не говорят, остальное можно узнать, взглянув в их глаза. Они ненавидят Кроатан за то, что он оставил их. И они ненавидят себя за то, что не умерли вместе с ними. Мы — одно из немногих племен, которое они не ненавидят. Они не любят нас, но и врагами не называют. Мы старались жить рядом с ними в мире и не помогали другим племенам захватывать их земли. Но мы также не выступали с ними против их врагов. Мы можем сочувствовать некоторым их потерям. Но я искренне верю, что они окажут большую честь памяти Кроатан, сражаясь на нашей стороне и на стороне других племен.

Белые Завыватели

Жаль бедного Льва. Черепаха и Радужный Змей потеряли своих детей, но, по крайней мере, их дети мертвы. Дети Льва предали его и Гайю, а их потомки — лишь насмешка над тем, чем они когда-то были. Белые Завыватели охраняли темные и пустынные северные нагорья. Они были свирепыми воинами и мастерами странных обрядов. Как и мы, они осмелились исследовать Темную Умбру. Но там, где мы искали мудрости, они искали битвы и славы. Они ничего не боялись и верили, что смогут одержать победу над любым врагом. И вот в своей гордыне — в своем высокомерии — они спустились в недра земли и там пали. Не на смерть, а на разложение. Белые Завыватели перестали существовать. То, что вышло обратно, было Танцорами Черной Спирали.

И в этом заключается урок Белых Ревунов. Даже величайший воин нуждается в помощи и поддержке своих друзей и союзников.

Нет ничего постыдного в том, чтобы просить о помощи. Нет славы в бессмысленной смерти, а тем более в том, чтобы стать слугой врага. Гордость заставила Белых Завывателей сражаться с врагом, который был слишком велик, чтобы его победить. Из-за гордости, страсти или боли наши воинственные племена могут совершить ту же ошибку. И это ошибка, которую мы не можем себе позволить. Нам нужна их сила для последней битвы.

Тайны и Мудрость

На противоположной стороне у нас есть мистики. Сырая сила и ярость сами по себе не защитят Гайю. Нам нужны мистическая проницательность и духовная сила. Поэтому у нас есть племена Тайн.

Черные Фурии

Дети Пегаса — хранители леса и женщин. Они ищут мудрости в скрытых тайнах и магии женственности. Я часто задаюсь вопросом, почему у нас нет племени, которому поручено присматривать за мужчинами и развивать мистические силы мужского начала. Может быть, именно этим и должны были когда-то заниматься Стеклоходы. Большинство древних культур понимали силу, присущую обоим полам, и создавали братства и сестринства, чтобы передавать секреты обоих полов. Оба аспекта жизненно важны для Гайи. При Маат они находятся в равновесии. Я боюсь, что Черные Фурии могут выйти из равновесия. А еще они лицемерны. Иронично, что племя, которое утверждает, что ненавидит Вивер, может быть настолько поглощено силами Догмы. По крайней мере, для половины из них ответом на все является "это вина мужчин". Остальные, с другой стороны, на самом деле полезные союзники и попутчики.

Уктена

Старший брат Кроатан и Вендиго, дети Уктены были последними из Трех братьев. Гайя дала им реки и пустыни Чистых Земель. Их ум сделал их текучими водами, способными проскользнуть сквозь тонкие силки и ловушки Вирма-Осквернителя. Они бесконечно искали темные секреты и хитроумное волшебство, которые помогли бы им связать опасных тварей Вирма глубоко в земле. Кроатан помогали им сосредоточиться, напоминая им о великой цели их поисков этих секретов. Теперь, боюсь, они стали немного... рассеянными. Потеряв большую часть своих земель, Уктена взяли под свое крыло культуры со всего мира. Они посещают почти столько же мест, сколько и мы. Хотя наши путешествия и поиски мотивируются разными интересами, мы все равно часто путешествуем вместе. Я думаю, они боятся, что белый человек в своей гонке за колониальными завоеваниями и исследованиями мог выпустить на волю чудовищ, подобных тем, которых они связали. в Чистых Землях. Поэтому они пытаются узнать секреты этих древних культур на случай, если им придется заново связывать что-то, что потеряло силу. Но без руководства Среднего Брата я боюсь, что они могут начать копать секреты только ради того, чтобы узнать их. При прочих равных, они очень хороши в своем деле. Но у меня от них до сих пор мурашки по коже.

Звездочеты

И, наконец, потерянное племя Мудрости. На протяжении несметных веков дети Химеры пытались разгадать загадку Маат. Секрет того, как восстановить равновесие в Триате и во вселенной. И в процессе они открыли бесчисленное множество другой полезной информации. Мы всегда ладили с ними и делились бесконечным количеством историй и секретов. К сожалению, их поиски ответов привели к тому, что они отдалились от всех нас. Звездочеты смогли пережить потерю родных земель. Они никогда не были слишком озабочены материальными благами. Но возможность ходить среди *хенгейокай* и учиться их мудрости и их пониманию Триата? Это была слишком хорошая возможность, чтобы упустить ее. И теперь большая часть их мудрости недоступна нам, когда мы нуждаемся в ней больше всего.

И в этом заключается урок Звездочетов. Мы не можем позволить нашим поискам секретов мироздания отвлечь нас от нашего долга перед Гайей и нашими собратьями Гару. Если Черные Фурии слишком увлекутся постижением тайн женского рода и Вильда, если Уктена отвлекутся на приманку скрытых земель и скрытой магии, а мы — ибо мы, Безмолвные Странники, другое племя тайн — слишком увлечемся познанием тайн смерти и открытой дороги, тогда мы рискуем отдалиться от наших собратьев. А если мы уйдем, то лишим их секретов и мудрости, которые понадобятся нашему роду, чтобы встретить Апокалипсис.

Фера

Есть и другие породы оборотней. Некоторые из них являются союзниками, некоторые — нет. Я не буду перечислять все породы, которые когда-либо существовали. Половина из них мертва, а остальные настолько редки, что любой контакт с ними происходит строго один на один. Если вы встретите одного из Фера, все, что произойдет, останется только между вами и им. Это не становится частью какой-то большой племенной политики. Тем не менее, я упомяну несколько важных областей.

Ахади

Я уже упоминал, что такое Ахади и как она появилась. Для нас это означает следующее: Если во время пребывания в Африке вы встретите одного из Фера, относитесь к нему с тем же уважением, которое вы хотели бы получить. Если они хотят вашей помощи

в битве с каким-нибудь чудовищем, ты им помогаешь. Если они просят тебя убраться с их земли, ты разворачиваешься и уходишь. Таков порядок. А если вы не хотите соблюдать этот порядок, то можете убираться из Африки. Моколе, Аджаба и Бастет — единственные наши союзники в этой части мира. Они нам нужны. И помните, Ахади действует только в Африке. Если вы наткнетесь на группу Моколе в Амазонии или Австралии, бегите.

Коракс

Я не буду много говорить о них. Это профессиональная вежливость. Они путешествуют столько же, сколько и мы, если не больше. Они выступают в роли посланников, даже для нас. Они единственные из Фера, кого мы не пытались убить во время Войны Гнева. Они любят собирать секреты и абсолютно ненавидят вампиров. Что тут не любить? Серьезно, если вы когда-нибудь их встретите, ведите себя хорошо. Это будет большим благом в долгосрочной перспективе.

Раткин

А вот эти — гребаные ублюдки. Мне кажется, я никогда не посещал места, где не видел бы что-то — какой-то маленький знак или крошечную подсказку — что эти парни неподалеку. Может, это все большой обман со стороны Костегрызов. Я очень на это надеюсь. Из-за плохой крови между Совой и Крысой мы время от времени ссоримся с Костегрызами. Но это никогда не было большой проблемой, учитывая, что мы все Гару и все такое. Если эти парни существуют, я не думаю, что они будут такими же дружелюбными, как Костегрызы.

Все, на Кого Светит Солнце

Помимо нашего народа и наших ближайших родственников, в мире существуют и другие существа. Некоторые из них не более чем диковинки. Крошечная горстка — случайные союзники. А некоторые — наши злейшие враги.

Не-Живущие

Мерзость. Трупы, крадущие кровь живых, чтобы они могли продолжать свое существование — не-жизнь — предательство и убийство. Они — творения Вирма, не заслуживающие ничего, кроме уничтожения.

Худшие из них — Культ Сутеха. Они впервые появились в Древнем Египте, и прости нас Гайя за то, что мы не уничтожили их, когда они только появились. Культ — это просто культ. Они строят богохульные храмы, привлекают поклонников в свою темную религию и сражаются со всей свирепостью религиозных фанатиков. Их кукловоды — медоточивые гадюки, стремящиеся соблазнить ложью. Никогда не давайте им возможности говорить. Все, что они говорят, направлено только на то, чтобы ослабить ваш дух и решимость. Их жрецы-волшебники практикуют темную магию, опираясь на силу Апепа и подземного мира. Их воины — безжалостные враги, знающие секреты превращения мертвой кожи в бронированную шкуру и увеличения их проклятых сил. Один на один



мы можем одержать победу над большинством из них. Но они собираются в гнезда, прячась в тени своих храмов. Если вы когда-нибудь найдете один из храмов Культа Сутеха, у вас есть только один долг: сообщить о его существовании другим. Найдите ближайший септ и расскажите им о том, что вы нашли. Затем найдите все ближайшие септы и расскажите им об этом. Соберите столько стай, сколько сможете, и разрушьте их храм до основания. Разорвите их на части, выжгите их огнем и отправьте на солнце. Затем очистите руины и прогоните всех бейнов, которых они привлекли своим гнилостным зловонием.

Культ Сутеха, конечно, не единственные пиявки. В Аравии мы нашли гхулов — существ, которые принимают облик прекрасных женщин, чтобы питаться кровью путешественников. Индия познакомила нас с ракшасами — демонами, которые овладевают мертвыми трупами и плетут иллюзии. А еще есть оборотень *муло*, который обитал среди рома. Другие племена сражались с другими видами пиявок. Потомство Фенрира на протяжении бесчисленных веков сражается с чудовищными и воинственными драуграми, а Теневые Владыки ведут бесконечную вендетту со славянскими вампирами. Стеклоходы сообщают о существах, стоящих во главе корпоративных империй, Черные Фурии рассказывают о чернокнижниках Вирма, превративших себя в колдунов-нежить, а Костегрызы рассказывают страшные истории о нечеловеческих тварях, обитающих в городских канализациях. Все эти существа — наши враги и должны быть уничтожены до последнего.

Не Умирающие

Во время наших первых сражений с культом Сутеха группа человеческих магов наткнулась на секреты бессмертия. И я имею в виду настоящее бессмертие, а не это "не мертв, но и не жив", которое вы иногда видите. Их лидер объявил себя Гором, сыном Осириса, и в качестве такового объявил вечную кровную месть Сутеху и его культу за убийство отца. И вот эти бессмертные провели тысячи лет, ведя войну против нежити. Очевидно, мы решили, что в наших интересах подружиться с этими ребятами. Ну, друзья — это слишком сильное слово. Скорее, знакомые. Мы знаем, что они существуют, и они в целом знают, кто мы такие. Поскольку наши непосредственные интересы пересекаются, мы иногда работаем вместе. Обратите внимание на "иногда". Не "постоянно". Во-первых, их не так много. И когда случается что-то, что может их убить, им требуется время, чтобы вернуться к жизни. Так что они не самые надежные союзники.

Другие

Есть и другие существа. Обезьяны, которые придумали, как искажать и ломать имена, которые Гайя и Вивер дали всему сущему,



Охота на Вампиров 101

Так ты хочешь убивать вампиров, парень? Ну, слушай сюда. Вот пять основных правил, которые могут спасти твою задницу.

1. Хорошая пиявка — мертвая пиявка

Да, да, они уже мертвы. Но ты понял идею. Они — пощечина Гайе и самим законам природы. Все лжецы и убийцы. И что бы ты ни делал, не ведись на эту приторную чушь "у меня измученная душа, и я хочу искупить свою вину". Если вампир хочет искупить свою вину, он может выйти на солнце и искупить свою вину в загробном мире. Не заключайте с ними никаких сделок, никогда. Они умны и хитры, и их хобби — охмурять людей.

2. Огонь — ваш друг

Вампиры ненавидят чистоту огня. Если ты обожжешься, ты исцелишься сам. Если они обожгутся, им придется использовать кровь, которую они крадут у живых, чтобы исцелить себя. И это кровь, которую они не используют для подпитки своих Вирмовых сил. Если нужно, сожги их гнезда. Подружись с огненными духами. Научись трюкам, которые позволят тебе использовать огонь как оружие или, что еще лучше, избавят тебя от беспокойства, что ты сам сгоришь. Создавай фетиши и клайвы, которые заставляют вещи гореть. И не забывай о самом сильном огне — солнце. Если ты можешь нападать на вампиров днем, тем лучше. Чем больше солнечного света ты сможешь принести в зону боя, тем большее преимущество ты получишь.

3. Пушки для позеров, когти и клайвы для профи

Пушки против вампиров не помогут. Конечно, Стеклоходы могут знать секреты создания фетишей-оружия, которым можно завалить этих ублюдков, но это они, а не мы. Гайя дала вам зубы и когти, и они - лучшее оружие в вашем арсенале. Немногие пиявки могут сразиться с нами в бою. Наносите быстрые и сильные удары, а если сможете, оторвите им головы. Если вы действительно чувствуете необходимость в оружии, используйте то, что режет сильно и глубоко. Клайвы и джамбии хороши, если вы можете их достать. Д'сиа - еще лучше.

4. Сила в количестве

Полагайся на свою стаю. Наши стаи - самое большое преимущество, которое у нас есть. Они будут прикрывать твою спину. А вместе вы сможете уничтожить цели, с которыми никогда не справились бы в поодиночке. Играйте на их сильных сторонах. У членов других племен могут быть другие, но эффективные способы нападения на вампиров. Стеклоходы могут разрушить их опорные структуры. Уктена, Теневые Владыки и Костегрызы могут выкопать всевозможные грязные трюки. Потомки Фенрира могут выбить дверь и начать отрывать людям головы. Не ограни-чивайся только своей стаей. Если это большое гнездо, пригласи друзей. Славы будет предостаточно.

5. Не будь идиотом

Никогда не будь самоуверенным, независимо от того, насколько хорош твой послужной список. И никогда, никогда не планируй, что вампир будет глупым. Такое мышление может привести тебя к гибели. Никогда, никогда не недооценивай своего врага. Если не можешь удержать в башке все советы, запомни хотя бы этот

Люди, которые могут разговаривать с мертвыми. Джинны, духи бездымного огня. Духи, рожденные из бесчисленных сказок у костра, которые поселились в человеческих телах. Как и в случае с Фера, если вы встретите одного из них, что вы будете с ним делать — ваше дело. Я? Я предпочитаю компанию себе подобных.

День за Днем

Солнце уже взошло. Пора пойти поприветствовать его. Пусть оно напомнит мне, что я все еще жив. Что я все еще продолжаю борьбу за Гайю, даже если кто-то из моих близких пал. И что путешествие не закончится, пока кто-то еще путешествует.





Глава Третья: Первые Шаги

Человек всегда должен быть готов к путешествию.
— Мишель де Монтень

Каждое племя народа Гару привносит что-то уникальное в борьбу за Гайю. Здесь вы получите представление о том, что могут привнести Безмолвные Странники: их договоры с миром духов; оружие и инструменты традиций и необходимости; Дары и обряды, собранные с четырех концов земного шара; и опыт, полученный тяжелым трудом. Не существует двух одинаковых Странников, поэтому ни один из них не расскажет историю одинаково. Так что усаживайтесь поудобнее и придумывайте, какую историю хотел бы рассказать ваш Безмолвный Странник.

Дополнения

Дополнения — это важный способ выделить вашего Безмолвного Странника среди его соплеменников. Выбирая дополнения, позаботьтесь о том, чтобы включить в него некоторые детали, сопровождающие ваши расходы ("Мой основной контакт — Эрика Джонс, кокетливый архивариус из Библиотеки Конгресса, которая подружилась со мной во время скучного исследования", а не "Я знаю некоторых людей, которые помогают мне со штуками"). Или, если вы настроены на драматические откровения в будущем, попросите рассказчика добавить некоторые конкретные детали. Возможно, вы хотите, чтобы у вашего персонажа в будущем сложились отношения с наставником, но хотите, чтобы его личность стала для вас сюрпризом. Такие детали делают ролевую игру увлекательной — как для вас, так и для вашего рассказчика.

Союзники

Поскольку Странники всегда в движении, их ближайшие друзья, как правило, тоже. Часто летающий генеральный директор-предприниматель, дальнобойщик с допуском к перевозке опасных веществ, плейбой, летящий на самолете, или цирковой фрик — все это люди, с которыми Странник может столкнуться во время своих странствий, и все они обладают мобильностью, чтобы протянуть руку помощи или хотя бы подвезти в отчаянной ситуации. Оседлые типы, даже друзья детства, обычно появляются в качестве Контакта.

В отличие от многих других племен Гару, Безмолвные Странники могут назвать своими союзниками некоторых других сверхъестественных существ. Призраки, души мертвых, могут привязаться к оборотню, решив, что им нравится яркая и насыщенная действиями жизнь гару. (Примечание для рассказчиков: Призраки должны считаться союзниками только в том случае, если они оказывают персонажу больше помощи, чем доставляют неудобств). Известно, что более открытые Странники иногда общаются с человеческими магами и колдунами. Даже феи, любящие путешествия, могут объединиться с Безмолвным Странником, хотя бы

ради защиты в лице благородного попутчика. Однако проклятие, наложенное Сутехом, практически гарантирует, что Странник никогда не причислит пиявку к своим союзникам.

Предки

Персонажи-Безмолвные Странники не могут иметь Дополнения Предки. Проклятие Сутеха продолжает разлучать племя с их павшими героями и преследовать их вдали от родины.

Необязательное Достоинство (Дар Вепаувета, стр. 87) подробно описан далее в этой главе. Рассказчик также может рассмотреть возможность того, что персонаж может связаться со своими предками в рамках истории. Это будет невероятно сложно и, скорее всего, потребует проведения давно забытых ритуалов, опасных путешествий в Умбру и конфликта, возможно, с полчищами пиявок и их порождений. Следует проявить некоторую осторожность при введении сюжета такого эпического масштаба — если в стае, которую собрали ваши игроки, не все или почти все Безмолвные Странники, некоторые игроки могут почувствовать себя обделенными.

Контакты

Контакты Странника, как основные, так и второстепенные, могут быть практически любыми и где угодно. Крупные контакты, скорее всего, будут связаны со сбором информации, будь то работа в архиве или археология, или с путешествиями и транспортом. Второстепенные контакты появляются по всему миру в самых странных местах. Скажем, конкретный оборотень решил проехать на автобусе по гористой местности в Восточной Европе, вместо того чтобы бежать трусцой и привлекать внимание местных жителей. Во время долгой, мучительной поездки он знакомится с местными жителями, а также с голландским альпинистом и чемпионом по дзюдо и французским физиком элементарных частиц, которым случайно оказалось по пути. Странник не только может обратиться к местным жителям за информацией, если он когда-нибудь вернется, но и завел знакомства в Амстердаме или Ницце, если ей понадобится информация об их местности, об альпинизме или физике частиц. (Рассказчик, однако, имеет полное право повысить сложность броска на поиск незначительного контакта, если он считает это оправданным: скажем, при попытке раздобыть контакт в деревне банту во время вашей первой поездки в Африку).

Каждый Странник с несколькими тысячами миль за плечами также знает, что поиск контактов— это не улица с односторонним движением, не надолго — уж точно. Как ни один гару не станет просить духа об услугах, не предложив ему подношения, так и опытный Странник не придет к контакту с пустыми руками — даже если у него есть всего лишь букет цветов, сорванных в чьем-то саду. У Странников не так много денег, они путешествуют налегке, но знают, что бесполезную безделушку из Алжира можно превратить в стильный и продуманный подарок в Акроне.

Фетиш

Как уже говорилось, Безмолвные Странники путешествуют налегке. Поэтому для фетишей они предпочитают портативные и практичные вещи грандиозным и показушным. Как правило, если фетиш нельзя засунуть в карман или запихнуть в рюкзак, он остается в каэрне Странника, за исключением самых крайних случаев. Д'сиа, небольшой изогнутый клинок, известный своей силой против духов, является традиционным оружием ближнего боя племени — отчасти просто потому, что его легче носить с собой, чем массивный клайв (другая часть заключается в том, что он невероятно эффективен против самых старых врагов племени, змееподобных вампиров Египта). Луки и стрелы, излюбленные другими племенами Гару, тоже не в ходу; вместо них духов связывают в рогатки или даже ружья. Некоторые типичные фетиши Безмолвных Странников подробно описаны далее в этой главе.

Конечно, Странники довольно часто носят с собой фетиши, изготовленные другими племенами, будь то полученные в оплату за услуги или подобранные на руинах каэрна, который получил предупреждение слишком поздно или не получил его вовсе. Молодые Странники быстро учатся держать такие предметы подальше от глаз, чтобы не оспаривать право на них, или просто смиряются с необходимостью возвращать их соответствующему племени.

Кинфолк

Подавляющее большинство кинфолков Безмолвных Странников можно найти в северной Африке и на Ближнем Востоке. Люди, живущие в этих регионах, принадлежат к широкому кругу этнических групп — на протяжении всей истории захватчики и поселенцы приходили с севера, юга, востока и запада. Что еще больше увеличивает разнообразие, Странники всегда чувствовали связь с обездоленными и стремились привлечь их в свой круг Родни: прежде всего, цыган-рома, а также семьи лудильщиков и торговцев, евреев, кочевников Центральной Азии, депортированных племен аборигенов и других. Это тихое распространение по миру позволило племени сохранить приличное количество люпусов в роду. Хотя в одном конкретном месте живет мало волков-кинфолков, это позволяет обезопасить породу от локальных катастроф (рукотворных или природных).

Короче говоря, кровь Странников может обнаружиться в самых странных местах. Беспокойные наклонности племени, к счастью или к сожалению, передаются их сородичам, поэтому Странники не могут часто обращаться к своим сородичам за политической или денежной помощью. Однако семья понимает, как никто другой, и иногда это все, что нужно одинокому оборотню.

Ментор

Преданные наставники иногда в дефиците по целому ряду причин. Даже старейшины Странников с трудом остепеняются. Если Гару из других племен предпочитают греть больные суставы у костра, то Странник, скорее всего, предпочтет ковылять дальше

по пыльной дороге, пока его старые кости не рассыпятся. И хотя любой Странник гордится своими знаниями и с удовольствием поделится секретами с молодым соплеменником, он, вероятно, также считает, что опыт — лучший учитель. Это не должно отбивать у детеныша желание получить от старших все возможные советы по выживанию — просто не стоит ожидать, что даже те, кто его любит, будут рядом часто. Вместо того чтобы иметь наставника в своем убежище, детеныш может иметь двух-трех странствующих наставников, которые заглядывают к нему дважды в год, чтобы проведать его и показать несколько новых трюков.

Молодые Безмолвные Странники ходят в учениках у старейшин других племен несколько чаще, чем это традиционно принято среди гару. Старейшины могут быть готовы взять на себя эту обязанность в качестве одолжения знакомому Страннику, а может быть, в ожидании, что у них появится высококлассный помощник.

Чистота Рода

Чистота Рода — относительно редкое явление среди Безмолвных Странников, ведь они столько лет были развеяны по ветрам и лишены своей родины. Чистота Рода особенно ценится теми, кто стремится освободить или найти предков Странников — они беспокоятся, как предки узнают своих детей спустя столько лет, если не сохранить родословную. Другие, например, Изгнанники, больше беспокоятся о том, как найти родину в другом месте или предвкушают Апокалипсис, и мало заботятся о таких вопросах.

Внешний вид чистокровных Безмолвных Странников более подробно обсуждается далее в главе.

Ресурсы

Безмолвные Странники не имеют права приобретать Дополнение Ресурсы. С тех пор как тысячи лет назад их вытеснили из Египта, они постоянно перемещаются, никогда не останавливаясь надолго, чтобы пустить корни. Без этих корней племя (и, в меньшей степени, большая часть его кинфолков) не может удерживать активы. Даже такие вещи, как автомобиль или мотоцикл, которые могут показаться жизненно важными для быстрого передвижения в современном мире, в какой-то момент придется оставить, и они не всегда будут на месте, когда Странник вернется туда, где их оставил. Путешествуйте налегке и научитесь угонять машины.

Обряды

Хорошо подготовленный Безмолвный Странник знает приличное количество обрядов, и даже будущих щенков Странников обучают нескольким общим обрядам перед Обрядом Перехода. В конце концов, если племя ожидает, что они будут неплохо справляться с самостоятельной жизнью, лучше дать им инструменты для этого.

Также Странники обычно готовы обучать обрядам членов других племен — но только обрядам, которые они считают общим достоянием Гару, а не обрядам, которые были даны только Безмолвным Странникам (например, Схождение в Темную Умбру). В то время как галлиард другого племени в маленьком сельском септе может отказаться учить других Панихиде по Ушедшим, чтобы оставить работу по оплакиванию героев за собой, странствующий Странник, конечно, будет иметь либеральные взгляды. У него также могут быть свои соображения о том, как трудно делиться такой незначительной, но жизненно важной информацией после смерти.

Тотем

Тотемы гару разделяют двойственное отношение других племен к Безмолвным Странникам: Поскольку у них нет земли, которую они могли бы назвать своим домом, и они часто занимают подчиненное положение в обществе Гару, Тотемы Почета относятся к Странникам прохладно. Поскольку они часто предпочитают бежать, а не стоять и сражаться, Тотемы Войны относятся к ним с подозрением. Стаи молодых Странников могут обнаружить, что к ним лучше всего относятся Тотемы Хитрости, в то время как Странники, которые уже несколько раз бывали в округе, часто находят достойный прием у Тотемов Мудрости. Разумеется, это широкие обобщения. В частности, тотемы, о которых мы расскажем далее в этой главе, имеют свою историю в племени и охотно заключают со Странниками союзы.

Поскольку Странники проводят много времени вне традиционной структуры стаи, нередко они заключают сделки с отдельными духами, принимая знакомого духа как своего рода личный тотем. Оборотню с сильным и упрямым духом-союзником может оказаться еще труднее, чем обычно, влиться в структуру стаи — сделки такого рода лучше заключать с некоторой долей предусмотрительности.

Лагеря и Дополнения

Искатели

Искатели знают больше мистических обрядов, чем любой другой лагерь Безмолвных Странников (за исключением Пожирателей Мертвых, но эта возможность просто не обсуждается в племени). Кроме того, у них, скорее всего, есть мешок, полный фетишей и талисманов, найденных в темных углах и неположенных местах. Они часто служат наставниками молодым Странникам, а многие поддерживают связь с собственными наставниками из юности.

Предвестники

Предвестники знают цену союзникам и обзаводятся ими всегда и везде, где только можно. Кинфолк также ценятся в этом лагере — мало того, что некоторых побуждает присоединиться к Предвестникам порыв защищать каэрны и Родню, которая часто живет поблизости, так еще и сеть родни необходима для обеспечения поддержки во время обширных и часто незапланированных путешествий

Провозвестников. Странников с Чистотой Рода принимают в лагере с распростертыми объятиями, поскольку Гару из других племен не могут не обращать внимания на предупреждения, которые они несут.

Изгнанники

Члены лагеря Изгнанников стараются поддерживать союзников и контакты в других племенах Гару или местных политических структурах — всех, кто может помочь им пробиться. Их также привлекают стаи с сильными тотемными связями; такие связи дают чувство принадлежности, которого жаждут многие Изгнанники.

Путники

Путник может держать в голове целый справочник контактов — так он зарабатывает на жизнь. Как и у всех Странников, у них не так уж много денег, но вы можете отличить Путника, который хорошо выполняет свою работу, по количеству фетишей, которые он носит с собой — все это плата за оказанные услуги. В их головах также хранится огромное количество информации, в основном в виде обрядов, которым они с радостью научат вас за определенную плату.

Мечи Ночи

Мечи Ночи, возможно, даже более практичны, чем Путники — просто вся эта практичность направлена на одну цель: убивать вампиров. Фетиши, особенно д'сиа, очень ценятся. Предпочтение отдается воинским предметам, как для помощи в бою, так и для компании родственных духов. Наконец, кинфолки играют важную роль в этой группе, поддерживая лагерь на протяжении столетий тайной борьбы и часто сражаясь на стороне Гару.

Имена и Внешний Вид

Египтологи с самых первых дней существования этой дисциплины расходились во мнениях относительно Анубиса, хранителя мертвых — в частности, должен ли он быть похож на шакала или просто на большую собаку с прижатыми ушами? Спор заглохнет, если на конференцию академиков заглянет Безмолвный Странник в боевой форме: без сомнения, раннее человечество изображало бога Анубиса по образцу Странников. К несчастью для академиков (а может, и к счастью), такое вряд ли произойдет. На самом деле, Странники часто сталкиваются с тем, что им приходится избегать тех, кто разделяет их интерес к истории Египта. Более проницательные ученые могут разгадать секрет их вольного друга, и любой взгляд на его характерную "шакалоголовую" форму будет незабываемым; ни Странники, ни Гару других племен не готовы рисковать столь серьезным нарушением Завесы. Теоретически, Странники стараются сохранять общение с египтологами кратким и деловым. На практике — кто может уследить за ними?

Сходство с Анубисом (вернее, наоборот) наиболее выражено у тех, кто имеет высокий уровень Чистоты Рода. В Люпусе они высокие и худые, с развитой мускулатурой, хорошо заметной под короткой гладкой шерстью чернильно-черного цвета. Некоторые из них имеют более грубую гриву меха на затылке, но у них отсутствует мех, покрывающий шею, который делает сдачу демонстрацией горла более очевидной для других Гару. Некоторые Странники носят тяжелые ошейники и нагрудья в египетском стиле, чтобы прикрыть это уязвимое место.

У Странников, не отличающихся особой силой и выносливостью, кости грудной клетки могут быть хорошо видны. В Хиспо плечи и горб расширяются — эта форма предназначена для борьбы, а не для бега на длинные расстояния. Шея и челюсть также расширяются, чтобы соответствовать массивным зубам и мышцам, которые обеспечивают смертоносный укус этой формы. В Криносе Странники часто возвышаются над представителями других племен, но хотя их плечи прямые и широкие, остальное тело остается легким (или просто тонким), созданным скорее для грации, чем для силы. Формы Глабро и Хомид очень явно семитские или нубийские, а тип тела сохраняет тенденции к худобе и стройности формы Люпус.

При большем удалении от чистой крови форма Хомид может выглядеть как человек практически любой национальности, хотя, по общему признанию, большинство Странников происходят от ближневосточных или африканских кинфолков. Светловолосый, голубоглазый Странник будет слышать насмешки от своих соплеменников — некоторые из них в шутку, некоторые нет. Шерсть Странника в покрытых мехом формах становится тем грубее и длиннее, чем меньше у него Чистота Рода; Страйдер, у которого вообще нет Чистоты Рода, может выглядеть как обычный волк с черной или даже просто темно-серой шерстью.

Практически каждый Безмолвный Странник носит египетское имя. Это имя, известное как Памятное Имя, берется после Обряда Перехода, чтобы отдать дань уважения потерянным предкам и сохранить связь с родиной, спустя четыре тысячи лет после того, как племя было вытеснено с берегов Нила. Сегодня единственные Странники, целенаправленно избегающие египетской традиции именования, принадлежат к лагерю Изгнанников, которые таким образом посылают очень четкое послание своим соплеменникам.

Безмолвные Странники также принимают имена Гару, или же имя им дается по всеобщему признанию. Некоторые Странники известны под обоими именами, другие предпочитают использовать одно из них ежедневно, а другое оставляют для церемоний. Любая комбинация этих практик приемлема.

Практическая Сторона

Гару — создания традиций. Когда некоторые Безмолвные Странники начали оставлять свое прошлое позади, принимая традиции именования новых групп кинфолков или просто используя имена, которые оборотни любили с начала времен, они заметили нечто странное в том, как к ним относились их собратья. Разведывательные миссии, дальние вылазки в Умбру, даже самые простые обязанности по отправке сообщений чаще всего доставались Безмолвным Странника, сохранившим египетский уклад (или убедительную его имитацию). Начинающих Странников считали взбалмошными, не заслуживающими доверия — или они просто были не такими, как ожидали другие. Даже Хранители Людей, как когда-то называли Стеклоходов, новаторы и революционеры среди оборотней, предпочитали вести дела со Странниками, носящими бороды фараонов и льняные килты. Многие из новых Странников происходили из семей рома; история повторилась, когда цыгане выдумали историю о бегстве из Египта, чтобы облегчить себе жизнь.

Памятные Имена выбираются с осторожностью. Некоторые имена просто никогда не берутся (полный перечень таких имен см. в главе 2, с. 41). Что касается более прозаических проблем, то некоторые почтенные египетские имена, такие как Сменхкаре и Хоремхеб, не сходят с языка. Имя Гару может меняться по мере того, как Гару превосходит свои собственные подвиги, но если Странник выбрал себе египетское имя, он остается с ним на всю жизнь. Это его имя среди гару и имя, которое знают для него духи; если Сменхкаре решит, что ему лучше быть менее экзотичным, он, несомненно, потеряет Почет, если изменит имя.

Дары

Безмолвные Странники на протяжении многих лет искали духов-учителей, чтобы научиться Дарам, которые помогают им не только выживать на задворках общества Гару, но и с успехом выполнять выбранные ими роли, будь то посланники, охотники за потерянными знаниями, скрытные воины или предвестники гибели. Гару из других племен могут изучать племенные Дары Странников, но Дары лагерей держатся их членами в строгом секрете.



Племенные Дары

Наставление Небес (первый уровень) — Странник с этим Даром не заблудится, пока звезды сияют на небе. Этому Дару обучает дух-слуга Полярной звезды.

Система: После обучения эффекты этого Дара всегда активны от сумерек до рассвета. Оборотень обретает врожденное чувство направления; он всегда знает, в какой стороне север, и путь, по которому он пришел туда, где находится.

МЕТ: Эффекты действуют автоматически с заката до рассвета.

Неутомимый Бег (первый уровень) — молодые Безмолвные Странники быстро узнают, что им нужна необычайная скорость и выносливость — часто послания, которые просят нести даже неопытные юноши, не могут ждать, пока носитель послания поспит или поест. Гару, обладающий этим Даром, может бежать от восхода до восхода луны, питаясь только своей духовной энергией, преодолевая почти четыреста миль, но как только он прерывает свой бег, он должен поесть и отдохнуть. Этому Дару обучает дух-волк.

Система: Игрок тратит один пункт Гнозиса. Персонаж (он должен быть в форме Люпус) может бежать в течение двадцати четырех часов без броска на выносливость. Через двадцать четыре часа игрок должен потратить еще пункт Гнозиса и пункт Силы воли, чтобы позволить персонажу продолжать бег; в противном случае он должен остановиться. Если персонаж прекращает бег по какой-либо причине, он получает штраф —2 кубика ко всем броскам, пока не получит возможность поесть и отдохнуть, если только он не пробежал количество часов, меньшее, чем его Выносливость.

МЕТ: Потратьте одну черту Гнозиса, и персонаж может бежать в течение 24 часов без каких-либо статических физических тестов. Дальнейший бег требует дополнительных трат Гнозиса и Силы воли за каждые 24 часа. Когда персонаж прекращает бег, он получает две отрицательные физические черты — "Истощение".

Ступать по Спине Себека (второй уровень) — при активации этого дара Гару взывает к духу крокодила Себека с мольбой помочь ему пробежать по воде. Оборотень может бежать и по другим жидкостям (чану с промышленным очистителем, сточным водам или даже лаве), но этот Дар не защищает его ноги — любой урон значительно уменьшается, поскольку вредное вещество соприкасается лишь с небольшой частью его тела, но он все равно должен быть поглощен. Особо быстрые и духовно настроенные Безмолвные Странники утверждают, что с помощью этого Дара они перебегали моря. Этому обучает дух крокодила или птицы-чистильщика.



Система: Игрок тратит пункт Гнозиса и делает бросок Ловкость + Выживание (сложность 7). Каждый успех позволяет персонажу идти по воде, как по ровной земле, в течение часа. В местах, населенных крокодилами, сложность применения этого Дара снижается до 5.

МЕТ: Потратьте черту Гнозиса и проведите статическую проверку Физических способностей (Выживание позволяет провести повторную проверку). Успех позволяет персонажу путешествовать по воде, как по суше, в течение одной сцены. Игроку рекомендуется найти альтернативное средство передвижения, чтобы имитировать перемещение персонажа по воде.

Весы Ма'ат (третий уровень) — Залы Ма'ат — это место, где мертвые предстают перед судом; лжецы, обманщики и убийцы лишаются вечной жизни. Безмолвные Странники могут вызывать суд Маат на живых, проникая сквозь ложь и находя под ней уродливую правду. Этому дару обучает дух ибиса, символ Тота.

Система: Игрок делает бросок Интеллект + Эмпатия (сложность равна Манипуляции + Хитрости цели). Успех означает, что персонаж знает, какие из утверждений субъекта истинны, а какие ложны. Если персонаж решит глубже изучить любое утверждение, истинное или ложное, игрок должен сначала преуспеть в броске Восприятие + Эмпатия против той же сложности. Успех открывает Гару полную правду; провал прекращает действие Дара и навсегда закрывает эту тему для Странника — по крайней мере, при расспросах этого человека.

МЕТ: Проведите социальную проверку против цели (Эм-патия позволяет повторную проверку со стороны Гару, использующего этот Дар, а Уловка позволяет повторную проверку со стороны цели). Успех означает, что персонаж знает, какие из утверждений цели правдивы, а какие ложны. Попытка допросить цель (а не просто выслушать ее) требует повторного Социального теста.

Остановить Кровоток (четвертый уровень) — ни одно другое племя среди Гару не питает такой ненависти к вампирам (и не имеет на то столь же веских причин), как Безмолвные Странники. Неудивительно, что Странники долго искали в мире духов и физическом мире способ обезвредить вампира. Они нашли ответ у духовных детей Кобры, которые научили их яду духа, используемому против вампиров, осквернивших имя Кобры.

Система: Этот Дар можно использовать только на сверхъестественных существах, которые используют кровь для питания своих способностей (вампиры, гули и оборотни-пауки, Ананаси). Игрок тратит пункт Гнозиса и делает бросок Манипуляция + Медицина (сложность равна Силе Воли цели). Каждый успех лишает цель возможности использовать силу своей крови в течение одного хода — она не может использовать никакие связанные с кровью способности или тратить пункты крови на исцеление ран, активацию Дисциплин или Даров, или по любой другой причине. Гару может использовать этот Дар только один раз за сцену на одну цель, но несколько оборотней могут поразить одну и ту же цель.

МЕТ: Этот Дар можно использовать только на персонажей с чертами крови. Потратьте одну черту Гнозиса и сделайте Ментальный вызов. Если Гару побеждает, цель не может использовать черты крови в течение одного хода за каждую ментальную черту, потраченную Гару во время вызова. Этот дар может быть использован Гару только один раз за сцену на одну цель, хотя несколько Гару могут использовать его на одну и ту же цель.

Лагерные Дары

Безмолвные Странники могут научиться этим Дарам, если услышат о них от члена лагеря или догадаются об их существовании из наблюдений, но духи, обучающие этим Дарам, не будут делиться ими с Гару из других племен.

Предвестники

Мрачная Решимость (первый уровень) — как Дар Аруна: вдохновение. Предвестники учатся укреплять Силу Воли своих союзников не благодаря вдохновенному руководству, а благодаря заразительной решимости плюнуть в лицо Смерти.

Прикосновение Призрака (третий уровень) — после того, как Гару побывал в Темной Умбре, он всегда несет ауру смерти и разложения. Эту ауру трудно заметить, но она все же есть — проницательный человек может почувствовать слабый запах тлена в его шерсти или уловить странные блики в зрачках его глаз. Этот Дар использует эту смертельную ауру, вплетая ее в щит от атак или особых способностей призраков. Этому Дару обучают обитатели Темной Умбры, и его нелегко получить.

Система: После изучения этот Дар действует всегда; броски делать не нужно. Сложность всех бросков неупокоенных (Призраков или Спектров, если вы также используете Wraith: The Oblivion) против персонажа повышается на 2 (максимум 10). Сюда входят эффекты, которые могли бы быть полезными. Использование энергии Темной Умбры таким образом делает более ощутимой печать смерти, лежащую на Гару, это может увеличить сложность социальных бросков в ситуациях, которые Рассказчик сочтет уместными.

МЕТ: После того, как персонаж выучил этот Дар, он выигрывает все поединки против призраков, которые пытаются использовать на нем свои магические способности. Однако призрак, который хочет использовать на нем полезную способность, должен успешно пройти статическую проверку на Психику.

Искатели

Чувство Добычи (второй уровень) — как Дар Рагабаша.

Изгнанники

Грациозный Удар (второй уровень) — Этот Дар использовался для убийства коррумпированных чиновников или торговцев, ставших орудиями вампиров. Красивые молодые Гару танцевали для них, а затем наносили удар, когда цель меньше всего подозревала. Секреты ножа танцовщицы сохранились у членов лагеря изгнанников, которые сочли полезным сыграть на своем цыганском наследии. В наши отчаянные времена галлиарды лагеря часто пускают этот Дар в ход. Этому Дару обучает дух кобры.

Система: Игрок тратит пункт Гнозиса, прежде чем сделать обычный бросок атаки (Ловкость + Фехтование, сложность зависит от оружия), хотя атака персонажа необычайно плавная и похожая на танец. Если атака успешна, игрок добавляет значение навыка Исполнение к запасу кубиков на урон.

МЕТ: Персонаж должен обладать способностью Performance. Потратьте одну черту Гнозиса и объявите Грациозный удар активным. Следующая атака персонажа, если она успешна, наносит дополнительный уровень здоровья урона.

Мечи Ночи

Непроницаемый Разум (четвертый уровень) — как Дар Серебряных Клыков. Мечи Ночи хорошо знают, что самый опасный аспект вампира — это его способность влиять на разум, и принесли много жертв, чтобы получить этот Дар.

Путники

Зов Долга (второй уровень) — как Дар Филодокса. Путники весьма склонны договариваться с духами об условиях, а также просить имена конкретных духов в качестве платы за свои услуги.

Пожиратели Мертвых

Прикосновение Смерти (четвертый уровень) — Гару может насылать видения смерти на ничего не подозревающего противника. Хуже того, эти видения являются очень личными предчувствиями безвременной кончины противника, как будто кто-то "прошел по его могиле". Возникающий при этом страх парализует; в худших случаях жертва впадает в кататонию и не может прийти в себя в течение нескольких дней. Придя в себя, пораженный человек не может вспомнить подробности того, что его так напугало, — только то, что касалось его смерти. Жертвы, пережившие встречу с Пожирателем мертвых, навсегда остаются отмеченными белым локоном или прядью волос. Этому Дару обучает дух смерти.

Система: Гару должен коснуться своей жертвы; игрок делает бросок Ловкость + Драка, если он в бою, Ловкость + Скрытность, если он подкрался незаметно, или Манипуляция + Хитрость, если он случайно коснулся его во время разговора. При успехе игрок тратит два пункта Гнозиса и делает бросок Манипуляция + Оккультизм (сложность равна Силе Воли жертвы). Если Пожиратель Мертвых добивается большего числа успехов, чем у жертвы есть Силы Воли, жертва впадает в кататонию от страха. Если успехов меньше, чем Сила Воли цели, цель получает штраф —1 ко всем броскам за каждый успех из-за изнуряющего страха. В обоих случаях успехи устраняются со скоростью один в день — впавшая в кататонию жертва не очнется, пока не пройдет столько же дней, сколько выпало успехов.

МЕТ: Персонаж должен коснуться своей жертвы, преуспев в физической проверке, как при обычной атаке (в небоевой ситуации просто скажите "Я касаюсь тебя", помня о правиле "не касаться", или сделайте социальную проверку, если цель насторожена). Если Гару успешно коснется цели, она должна потратить две черты Гнозиса и провести социальную проверку против цели. Если Гару удается, цель впадает в кататонию от страха на один день. В случае ничьей цель теряет все показатели по всем тестам до следующего восхода луны.

Горький Сглаз

Проклятие Ненависти (второй уровень) — как Дар метиса.

Кукла Вуду (пятый уровень) — как Дар Уктена.

Изучение Даров, Преподаваемых Духами-Предками

Безмолвные Странники оказываются в затруднительном положении, если им нужно выучить Дар, который члены других племен получают от духов своих предков. У них есть несколько вариантов: Первый простой — обойтись без него. Для тех, кто считает это неприемлемым, есть второй способ — выучить Дар у другого Гару, что требует больших затрат времени и сил (и дополнительных очков опыта в придачу). В-третьих, персонаж может попросить духа-предка другого племени научить его; эти усилия должны быть подкреплены помощью теурга из выбранного племени, но будущий ученик должен быть готов к тому, что дух потребует сверхвысокий шиминаж, если вообще согласится. И, наконец, Странник может попросить Сову, которая летает в Темную Умбру в поисках утраченных знаний, найти и вернуть Дар для него. Как и в предыдущем случае, Сова будет ожидать большой услуги или дара в обмен на опасную миссию, но тотем может согласиться с большей готовностью, если почувствует, что это в интересах племени.

Обряды

Обряды Согласия

Обряд Повитухи

Первый уровень

Этот обряд преподается как обряд согласия, поскольку он проводится для защиты новорожденного от вреда или порчи путем ускорения или задержки его рождения. Необходимый для этого обряда фокус — совиное перо, поскольку именно Сова заступается за мать. Мать, как правило, должна быть Безмолвной Странницей или одной из их кинфолков, хотя должным шиминажем Сову можно убедить заступиться за Гару или кинфолков из других племен, или даже за обычную человеческую женщину. Для достижения нужного результата обряд можно проводить несколько дней подряд, и иногда это необходими. Этот обряд часто считается уделом женщин-Странниц, хотя большинство из них готовы обучить ему любого мужчину-Странника, желающего научиться.

Система: Сначала "повитуха" и мать должны решить, будут ли они пытаться ускорить роды или задержать их. Затем Мастер Ритуала должен потратить один пункт Гнозиса и сделать бросок Харизма + Ритуалы (сложность 7). Один успех задерживает или ускоряет роды на один день. Если обряд был начат в самом начале родов, они немедленно прекращаются и не начинаются снова в течение целого дня — во всех остальных случаях трудно сказать, был ли обряд эффективен вообще. Для раннего появления ребенка на свет может потребоваться проводить обряд несколько дней; обычно считается предпочтительным отложить роды, если только целитель не уверен, что ребенок жизнеспособен, или если мать не находится в большой опасности.

МЕТ: Как описано выше. Мастер ритуала должен потратить одну черту Гнозиса и провести статическую социальную проверку (сложность 7 черт). Успех задерживает или ускоряет роды на один день (задержка или ускорение — на выбор ритуалиста).

Обряды Каэрна

Сбор Странников

Второй уровень

Хотя Безмолвные Странники держат каэрны по всему миру, племя должно иногда встречаться в глухой пустыне, вдали от любого источника силы Гайи. Присутствующие гару занимают свои места в кругу, как вокруг сердца каэрна. Когда раздается их вой, по Умбре проносится безмолвный зов, призывающий в круг Энглинга, призванного освятить происходящее. Странники говорят, что место одного схода, на котором совершались великие дела и рассказывались великие истории, позже было успешно открыто в качестве каэрна другим племенем.

Система: Мастер Ритуала Делает бросок Смекалка + Загадки (сложность 7). В случае успеха Энглинг прибывает в центр круга в течение часа. Мастер Ритуала должен пожертвовать энглингу пункт гнозиса; кроме того, каждый гару, желающий вынести вопрос на обсуждение, также должен пожертвовать пункт гнозиса. По окончании обряда энглинг возвращается в Умбру.

МЕТ: Ведущий обряда должен сделать статическую проверку Ментала (сложность 7 черт). Если ему это удается, энглинг прибывает в центр круга в течение часа, после чего руководитель обряда должен пожертвовать энглингу одну черту Гнозиса, как и каждый Гару, желающий вынести вопрос на обсуждение.

Обряды Смерти

Обряд Последнего Очищения

Второй уровень

Это погребальный ритуал в честь умерших, который совершается только Безмолвными Странниками по своим погибшим соплеменникам и только в компании других Странников. Если погибшего желают оплакать члены других племен, то в другое время и в другом месте будет проведена Панихида по Усопшим.

Система: Сначала тело умершего должно быть омыто (может понадобиться Обряд Очищения, если оборотень погиб, сражаясь с приспешниками Вирма). После того как тело подготовлено, мастер обряда вызывает Скарабея, который посылает духов-жуков из своего выводка, чтобы они содрали с тела волосы, кожу и плоть (игрок делает бросок Харизма + Ритуалы, сложность — 8 минус ранг усопшего Странника). Когда остаются только кости, духи уходят, а кости кладут в небольшую могилу, предпочтительно в каэрне. В других случаях кости кладут в какое-нибудь значимое для ушедшего место или просто на обочине дороги. Это не позор для Странника — таковы реалии жизни бродяг. Лучше похоронить кости, когда есть время, чем умереть, неся их, и оставить двоих непогребенными.

МЕТ: Как описано выше. Ритемастер должен провести статическую Социальную проверку (сложность 8 черт за вычетом ранга субъекта).

Обряд Внимательных

Четвертый уровень

Этот обряд не связан с отслеживанием родословной Гару — это дело песен Галлиардов. Скорее, этот обряд имеет дело с более практическим вопросом о том, кто из предков проявляет достаточный интерес к делам своего потомка, чтобы присматривать за ним и оказывать помощь в трудные времена (другими словами, каких духов оборотень может вызвать, используя свое Дополнение Предки). Может показаться странным, что племя, оторванное от своих предков, знает этот обряд, но они не всегда были так обделены. Они сохранили этот обряд на протяжении многих лет своих странствий, часто обменивая знания, которые им давал обряд для прохождения по лунным мостам или доступа к каэрнам. Неожиданное преимущество поддержания обряда стало очевидным: с его помощью можно узнать, кто из детенышей Странников обладает способностью призывать потерянных духов-прародителей, или кто потенциально может сделать это в будущем.

Система: Мастер Ритуала привлекает туманную энергию Темной Умбры, чтобы выявить слабые следы, оставленные на духе Гару его предками. Игрок делает бросок Харизма + Ритуалы (сложность 8). За каждый успех он узнает имя одного духа-предка и его связь с Гару.

МЕТ: Сделайте статический тест на Социальность (сложность 8 Черты). Если персонаж преуспел, он узнает имя заинтересованного духа предков и его связь с Гару.

Мистические Обряды

Обряд изреченной страницы

Второй уровень

Гару редко что-то записывают, а молчаливые страйдеры заносят слова на бумагу еще реже. Однако люди пишут постоянно, как и некоторые другие сверхъестественные существа. Этот обряд вызывает духа-ибиса и поручает ему прочитать вслух указанный манускрипт (или надписи на саркофаге, или рукописную тетрадь). Этот обряд имеет практическое применение, помимо простого чтения без рук: его использовали для "чтения" множества книг одновременно, выслушивая ключевое слово или фразу; для обучения чтению на языке, на котором гару могут только говорить; или просто для расшифровки преступно плохого почерка. Любопытно, что если письму меньше месяца, то в нем остается достаточно от автора, чтобы дух-ибис прочитал его голосом автора.

Система: Игрок делает бросок Смекалка + Ритуалы (сложность 7). В случае успеха дух ибиса прилетает и начинает читать, и будет продолжать в течение часа за каждый успех или пока не будет отпущен. Дух читает вслух на написанном языке — он не переводит написанное. Если посланию меньше месяца, слушатели могут попытаться определить голос автора (для этого потребуется бросок Интеллекта) или даже догадаться о смысле слов автора, как если бы она присутствовала лично (для этого потребуется бросок Восприятия + Эмпатии).

МЕТ: Сделайте статическую проверку на Ментал (сложность 7 черт). В случае успеха дух ибиса прилетает и начинает читать, и будет продолжать до следующего восхода луны или пока его не уволят. Статическая проверка психики может позволить слушателям определить голос автора или догадаться о его тайных смыслах, как описано выше.

Схождение в Темную Умбру

Третий уровень

Большинство Гару думают об Умбре, мире духов Гайи, как о единственном царстве духов, которое находится близко к физическому миру. Большинство Гару ошибаются. Подземный мир — Земля Мертвых, Темная Умбра — располагается рядом с физическим миром так же, как и Умбра. В нем обитают призраки тысяч людей, которые умерли, не сумев отпустить какой-то аспект своей земной жизни.

В наши дни Подземный мир является чрезвычайно опасным местом. Несколько лет назад катаклизм вызвал серию адских бурь, которые до сих пор угрожают разорвать земли мертвых на части. В наши дни призраки стали более отчаянными, а бури, бушующие за пределами городов мертвых, могут навредить даже самому крепкому Безмолвному Страннику.

Сова сопровождает Гару в подземный мир, но лишь немногие другие тотемы поступают так же.

Система: Этот обряд занимает пять минут. Персонаж должен принести в жертву живое млекопитающее и нанести на каждого участвующего в обряде хотя бы каплю крови жертвенного животного. Затем он рисует сигилы на земле вокруг оставшейся кровью. Игрок должен сделать бросок Интеллект + Оккультизм (сложность 7). Успех этого броска переносит Мастера Ритуала в Подземный мир. Каждый дополнительный успех забирает одного из отмеченных персонажей (в случае, если Мастер Ритуала не набрал достаточно успехов, чтобы перенести всех, первыми проходят те, у кого самый высокий Гнозис).

Подземный мир — это темное, пронизанное бурей царство, обитатели которого питаются сильными эмоциями живых. Рассказчикам, желающим более подробного описания, рекомендуется ознакомиться с Wraith: the Oblivion и его заключительным дополнением Ends of Empire.

МЕТ: Обряд действует, как описано; персонаж должен успешно пройти статическую проверку психики (сложность 7 признаков) и может взять с собой свою стаю.

Обряды Наказания

Обряд Галки

Безмолвного Странника, которым посчастливилось стать родителями детей, иногда в шутку называют этот обряд Обрядом Малыша. Обряд Галки используется для наказания тех Гару, которые нарушили обещание хранить тайну. Он заставляет субъекта бесконтрольно рассказывать каждому встречному о самых частных и пустяковых эпизодах в своей жизни. Этот ритуал не заставит субъекта раскрыть другие секреты, которые он поклялся хранить, но он почти наверняка заставит его раскрыть личную информацию, которая смущает только его.

Этот обряд может быть довольно унизительным, и многие Гару, подвергшиеся ему, обнаруживают, что их одолевает Ярость от смущения. Считается верхом бесчестия мстить гару, который справедливо использовал этот ритуал. Субъекты, желающие избежать последствий обряда, просто отказываются от любых контактов с другими людьми на несколько дней, что считается приемлемой реакцией.

Система: Проведение этого обряда занимает десять минут. Ритемастер символически вырезает на кусках дерева несколько сигил с открытым ртом и ритуально распределяет их вокруг объекта обряда (который должен оставаться более или менее неподвижным во время обряда, хотя он не обязательно должен этого хотеть). Мастер обряда бросает Манипуляция + Ухищрения (сложность 7). За каждый успех цель страдает от описанных выше эффектов в течение одного дня. Объект может потратить силу воли, чтобы не выдать какой-нибудь особенно одиозный личный секрет, но потраченная сила воли не вернется, пока не закончится срок действия обряда.

МЕТ: Мастер обряда делает статическую проверку на Социальность (сложность 7 Черты). Обряд длится один день и в остальном действует, как описано выше.

Малый Обряд

Обряд Встречи и Расставания

Встреча двух Странников на дороге — явление редкое, но часто приятное. Даже если один или оба выполняют задание отчаянной важности, хотя бы на короткое время ни одному из них не приходится путешествовать в одиночку. Каждый путешественник приветствует другого традиционным приветствием на своем родном языке. Если позволяет время, они делятся едой и водой и обмениваются новостями о своих путешествиях. При расставании они обмениваются благословениями на языке Гару; самое распространенное: "Гайя мягка под твоими ногами, свет Луны на твоем пути". Даже в экстренных случаях два Странника, узнавшие друг друга, будут выкрикивать как можно больше приветствий и прощаний, проносясь мимо друг друга на полном ходу.

Этот обряд обычно не совершается по прибытии в каэрн, но в каэрнах Безмолвных Странников часто есть свои собственные ритуалы для приветствия путешественников.

Лагерные Обряды

Искатели

Ритуал Жизни (Мистический)

Пятый уровень

Искатели заново открыли один из величайших секретов Древнего Египта — ритуал, возвращающий жизнь мертвым. Из-за проклятия, наложенного Сутехом на племя, Искатель, желающий вернуть одного из своих соплеменников из мертвых, должен действовать быстро (ритуал должен начаться до того, как тело остынет), пока дух не был безвозвратно потерян. Этот ритуал еще не проводился над Гару из другого племени с момента его повторного открытия, но Искатели предполагают, что его можно провести над любым целым телом. Этот ритуал не обходится без ущерба для умершего субъекта: Ничто из того, что умерло, не может обитать на земле живых. Вновь оживший оборотень должен войти в Умбру (или Темную Умбру), чтобы никогда не вернуться в физический мир. В конце концов, Гару станет духоподобным существом. Искатели спорят между собой о возможном воздействии ритуала на обычных людей и даже на вампиров, но пока они продолжают исследования и проявляют крайнюю осторожность.

Система: В ходе длительного ритуала, изобилующего египетской символикой и церемониальными инструментами, Мастер Ритуала и его помощники зашивают тело, очищают его внутри и снаружи и бальзамируют его. Игрок делает бросок Интеллект + Ритуалы против сложности 10 для Безмолвных Странников (что отражает спешку, с которой должен быть выполнен ритуал) или 8 для других Гару; других существ может быть труднее или легче вызвать из мертвых. Успех означает, что дух возвращается в тело, и оживший Гару должен немедленно Шагнуть в Сторону. Если возрожденный Гару снова попадает в физический мир, он теряет три уровня здоровья в ход, пока не вернется в Умбру или не умрет; этот урон аггравированный. Неудача означает либо ошибку Мастера Ритуала, либо то, что дух просто отказывается возвращаться. Результаты провала остаются на усмотрение Рассказчика, который может смело выдумывать любые неприятности тем, кто связывается с силами жизни и смерти.

МЕТ: Персонаж должен успешно пройти статическую проверку на Ментал (сложность 10 признаков для Бесшумных Страйдеров или 8 для любых других Гару). Успех означает, что дух возвращается в тело; оживший Гару должен немедленно шагнуть боком в Умбру.

Пожиратели Мертвых

Обряд Дремлющей Мудрости (Мистический)

Четвертый уровень

Этот обряд запрещен. Само его существование отрицается за пределами племени, поскольку Безмолвные Странники считают, что остальные Гару ополчатся против них всех, если выяснится, что хоть один лагерь среди них практикует этот ритуал. По правде говоря, большинство Странников не знают о его существовании или считают, что это всего лишь миф. Обряд Дремлющей Мудрости преподается только доверенным и опытным членам лагеря Пожирателей Мертвых.

Мастер Ритуала и его помощники по культу используют Обряд Дремлющей Мудрости, чтобы получить секреты и воспоминания мертвых, ритуально пожирая их мозг. Ритуал будет проходить правильно, если мозг цел, независимо от того, сколько времени прошло со дня смерти субъекта. Каждый участник может получить от субъекта разные виды воспоминаний — например, один может получить воспоминания субъекта о любви, другой — о голосах и звуках, третий — о самых темных секретах субъекта. Рассказчик может варьировать эту тематику в зависимости от участников и характера объекта обряда.

Вирм протянул свои щупальца к этому обряду; каннибализм любого рода категорически запрещен Литанией. Каждое использование ритуала делает персонажа на шаг ближе к служению Фобоку, Вирму Позыва Страха.

Система: Все участвующие в ритуале должны сделать бросок Интеллект + Оккультизм (сложность 9). Те, кому это удается, получают небольшую часть воспоминаний и тайных знаний умершего. Участник, получивший всего один успех, получит самые последние воспоминания умершего, а тот, кто получит пять успехов, узнает многие стороны жизни объекта, включая многие из его самых сокровенных секретов. Ни один участник не может получить способности (Познания, Дисциплины, Дары, Обряды и т.д.) непосредственно в результате использования этого обряда, но по усмотрению Рассказчика обряд может быть использован для оправдания траты очков опыта на игровые способности, которые знал объект обряда.

Как сказано выше, этот обряд запятнан прикосновением Вирма. По умолчанию любой Гару, принявший участие в Обряде Дремлющей Мудрости больше раз, чем его постоянный Гнозис, станет рабом Фоебока. Однако рассказчикам рекомендуется изменить эту механику, чтобы сделать зону безопасности Гару менее предсказуемой и стимулировать ролевую игру в группе.

Этот ритуал будет действовать на трупы сверхъестественных существ (таких как Гару и бессмертные), если участники потратят один постоянный Гнизис. Он также действует на вампиров, если вампир находится без сознания и обездвижен. Использование этого обряда на вампире уничтожает его. Для поглощения полного жизненного опыта существа, прожившего более двух столетий, требуется более пяти успехов.

МЕТ: Участвующие в обряде должны успешно пройти статические Ментальные испытания (сложность 9 признаков). Все участники получают различные виды знаний, как описано выше; мастер обряда должен получить больше информации, чем другие участники, но в остальном глубина и широта полученных знаний определяется по описанию Рассказчика.

Участники рискуют попасть в поле зрения Урдж Вирма Фоебока, как описано выше (заменяя черты гнозиса персонажа на постоянный гнозис).

Фетиши

Друг Странника

Уровень 1, Гнозис 4

Безмолвные Странники поддерживают имидж неунывающих путников, который никогда не теряются и никогда не сбиваются с пути.

При столь высоких ожиданиях первый шаг на этом первом пути может оказаться сущим пустяком. Этот фетиш часто дарят молодым Странникам наставники после прохождения Обряда Перехода, чтобы облегчить им дорогу.

На первый взгляд фетиш кажется обычным компасом. При ближайшем рассмотрении можно обнаружить глифы на циферблате компаса и вторую иглу, выходящую из центра. Когда владелец держит компас в руках, получая указания к месту назначения (если фетиш активирован успешно), дух магнетизма, заключенный в нем, слышит и запоминает указания. Пока Странник путешествует, две иглы остаются вместе, пока владелец не достигнет ориентира или перекрестка, указанного в указаниях; в этот момент вторая игла поворачивается, чтобы показать следующее направление. Компас понимает все языки, на которых говорит Гару, создавший этот фетиш (и, таким образом, он может понимать язык, которого не знает его владелец), и даже способен с достаточной точностью интерпретировать пантомимические указания. Однако компас полностью зависит от полученных указаний, а указания всегда могут быть просто неверными.

Старейшины ворчат, что некоторые молодые люди, увлеченные технологиями, дублируют функциональность этого фетиша с помощью GPS-приемника и элементаля электричества. Конечно, теплый дух компаса, который передается из поколения в поколение от наставника к ученику, невозможно заменить технологией. Поскольку эти фетиши обычно полезны только самым молодым членам племени, старейшина, замеченный за использованием такого компаса вместо немедленной передачи его щенку, будет подвергнут бесконечным насмешкам. Большинство Странников считают своим долгом передавать свои компасы ко второму или, самое позднее, к третьему рангу. Это также помогает в малой степени гарантировать, что активные странники племени проявляют некоторый интерес к помощи новоприбывшим.

МЕТ: Первый уровень, гнозис 4. Нет никакой игровой механики, регулирующей использование этого фетиша, и он функционирует так, как описано выше.

Каменная Булава

Уровень 2, Гнозис 5

Это древнее оружие было легко изготовить человеческими руками — в большом камне кропотливо просверливали отверстие и вставляли крепкий деревянный черенок. Эти простые материалы также привлекали духов, союзных Гару, особенно духов природы или стихии земли. Когда оружие украшали золотой проволокой и вырезали на нем глифы Гару и египетские глифы, дух обычно был готов вселиться в фетиш и придать ему силу. Каменная Булава, если ее использует Гару в форме хомид, наносит Сила + 1 ударного урона.

Когда владелец превращается в Глабро, булава пропорционально увеличивается и наносит Сила + 2 ударного урона. Когда владелец принимает форму Кринос, булава снова вырастает и в таком виде наносит Сила + 3 ударного урона.

Поскольку это оружие относительно просто в изготовлении, оно все еще широко распространено. Однако в наше время даже духи природы и земные элементали стали более привередливыми, и может потребоваться особенно искусный или драгоценный орнамент, чтобы убедить духа, что булава — это подходящий дом.

МЕТ: Второй уровень, гнозис 5. Каменноголовая булава действует так же, как булава (см. Законы дикой природы, стр. 196), за исключением того, что она наносит два уровня здоровья урона в форме гомида, три — в Глабро и четыре — в Криносе.

D'cua

Уровень 3, Гнозис 6

Д'сиа — это нож с кремневым лезвием, изогнутым в виде полумесяца. Длина лезвия обычно составляет восемь-девять дюймов, а ширина — около двух дюймов. В основном он используется для колющих ударов — в то время как внешний край остро заточен, внутренний край может быть заточен только возле вздернутого острия или вообще не заточен, в зависимости от мастерства ремесленника. Если внутренняя кромка острая, то в конце дуги колющего удара можно сделать ответный выпад. В действительно отчаянных ситуациях нижнее, в основном декоративное острие, расположенное ближе к рукояти, может быть использовано для нанесения колющего удара противнику, находящемуся в захвате. Поскольку для правильного использования этого ножа требуется умение и тренировка, сложность атаки им составляет 7. Он наносит урон, равный Силе. Боевой дух, связанный в клинке, обычно один из выводка Кобры, несколько более разборчив, чем духи, обычно связанные с клайвами: д'сиах наносит аггравированный урон только существам, запятнанным Вирмом (используйте те же рекомендации, что и для Дара: Чувство Вирма), и любому типу духов.

Кроме того, после успешного удара Странник может активировать д'сиа, чтобы отнять у противника один пункт Гнозиса (или один пункт эссенции у духов). Поскольку для этого требуется бросок Гнозиса, оборотень не может использовать эту способность ножа в тот же ход, когда тратит Ярость на дополнительные действия.

Величайшая сила д'сиа направлена против главных врагов страйдеров: вампиров Египта и их змееподобных приспешников. Дух кобры в клинке яростно бьет по своим запятнанным отражениям, нанося аггравированный урон Сила +3.

Каждый д'сиа — это оружие-фетиш: кремень остер, но клинок такой длины неизбежно сломается, если подвергнется нагрузкам боя без духа, поддерживающего его целостность. Даже со вселенным духом д'сиа может сломаться, если использовать его в бою против противников в доспехах. Если игрок провалит бросок атаки против



бронированного противника, игрок должен сделать бросок Гнозиса по сложности 6, при неудаче клинок ломается. Кремневый клинок д'сиа не подлежит ремонту; персонаж должен найти другой нож или изготовить его, тщательно обтесав лезвие, предпочтительно из египетского кремня. Умение формировать такое длинное и изогнутое лезвие было редкостью даже в давние времена; многое из этого искусства было давно утрачено, когда стала распространена бронза. Сегодня кинфолки Безмолвных Странников, археологи и выживальщики, не дают этому навыку полностью исчезнуть, но д'сиа становится все более редким с каждым поколением. Многие страйдеры вместо д'сиа носят джамбию (см. ниже), металлического потомка клинка-полумесяца, который может выдержать гораздо большие нагрузки.

МЕТ: Третий уровень, Гнозис 6. Дает два дополнительных свойства в бою, но наносит урон только Силой. Д'сиа наносит усиленный урон креатурам, запятнанным Вирмом. Однако при столкновении с вампирами и их змееподобными приспешниками д'сиах добавляет дополнительный уровень урона (и наносит усиленный урон).

Владелец д'сиа может использовать его, чтобы уничтожить одну из черт гнозиса (или сущности) противника. После удара персонаж должен провести проверку гнозиса против своего противника; в случае успеха противник теряет один гнозис. Гару, владеющий д'сиа, ничего не теряет, если проваливает эту проверку.

У д'сиа есть отрицательная черта "Ломкость", которая может быть использована против бронированного противника. Если персонаж проигрывает боевой вызов, в котором была предложена "Ломкость", он должен немедленно провести против противника Простую проверку. Если персонаж проигрывает эту проверку, д'сиа ломается.

Джамбия

Уровень 3, Гнозис 5

Фетиш-джамбия — это чаще всего клайв, выкованный в форме, отдающей дань наследию Безмолвных Странников. Клинок джамбии изогнут, но у него отсутствует нижнее острие, образующее полный полумесяц. Оба края клинка заточены. Как и д'сиа, он обычно используется для колющего удара внешним краем, но вздернутое вверх острие можно использовать для рассечения противника обратным ударом. Фетиш-джамбия выкован из чистого серебра и имеет большие размеры, чем джамбии, когда-либо создававшиеся для человеческой руки — примерно четыре дюйма в ширину в самом широком месте и около восемнадцати дюймов в длину, хотя он теряет часть своего размаха из-за изгиба клинка. В форме хомид нож тяжел, но владелец с Силой 2 и 1 точкой в Фехтовании может справиться с ним одной рукой.

Из-за относительно небольшого радиуса действия оружия и умения, необходимого для эффективного владения им, сложность фехтования им равна 7. Фетишем наносит аггравированный урон, равный Силе. Из-за большого количества серебра, использованного для изготовления клинка, эффективный рейтинг Гнозиса владельца снижается на единицу, пока он носит нож.

МЕТ: Третий уровень, Гнозис 5. Джамбия серебряная, поэтому во время ношения она стоит владельцу одну черту Гнозиса. В бою она дает владельцу две дополнительные черты; наносит урон Силой, усиленный.

Д'сиа

Уровень 5, Гнозис 7

Известно, что до наших дней дошли только два таких древних кремневых клинка. Изогнутый клинок вырезан так, что напоминает не полумесяц, а когти совы. Коготь Совы обладает всеми качествами обычного д'сиа. Кроме того, к клинку привязан второй дух, дух пустынной совы; когда нож активируется для кражи Гнозиса после успешного удара, дух совы забирает энергию и передает ее владельцу, который добавляет ее к своему временному Гнозису. Временный Гнозис владельца не может превысить его постоянный рейтинг Гнозиса. Кроме того, владелец может активировать фетиш после успешного удара по египетскому вампиру. В случае успеха из вампира высасывается один пункт крови и преобразуется в Гнозис для владельца д'сиа. Этот Гнозис темный и неестественный, он может довести оборотня до Бешенства — пока у персонажа есть запятнанный Гнозис, сложность впадения в Бешенство уменьшается на 1 за каждый пункт запятнанного Гнозиса. Сложность возвращается к нормальной после траты всех пунктов запятнанного Гнозиса.

МЕТ: Пятый уровень, Гнозис 7. Это древнее оружие функционирует как обычная д'сиа, описанная выше. Кроме того, когда персонаж успешно проходит тест на гнозис, который является частью атаки д'сиа, он получает черту гнозиса. Персонаж никогда не может иметь больше черт гнозиса, чем его обычный максимум. Персонаж также может использовать совиный талон д'сиа, чтобы высасывать черты крови из вампиров и передавать их в гнозис аналогичным образом. Однако черта крови, преобразованная в гнозис, несет в себе некоторую запятнанность Вирма, и персонаж получает отрицательную черту "Темный гнозис", которая должна использоваться против него при проверках на безумие. Черта "Темный гнозис" пропадает, когда персонаж тратит гнозис, полученный из крови вампира.

Талены

Клык Ваджета

Гнозис 6

Метательная палка была охотничьим оружием, которое предпочитала египетская знать. Как правило, метательная палка была богато украшена резьбой, а один ее конец был утяжелен так, что палка вращалась в воздухе, поражая цели (как правило, болотных птиц) тяжелым концом. Хотя враги Безмолвных Странников сделаны из более прочного материала, чем тонконогие птицы, дети Кобры всегда готовы сражаться на стороне Странников — духи кобр охотно вселяются в украшенные изображениями змей метательные палки. Попадание в

цель метательной палкой требует от игрока броска Ловкость + Атлетика по сложности 7. Успешное попадание наносит цели ударный урон, равный Силе. Если клык Ваджета успешно активирован, ядовитый змеиный дух наносит еще три кубика аггравированного урона.

Если противник, в которого попали палкой, не сломал её намеренно, и если оружие нанесло менее пяти уровней ударных повреждений (до поглощения), то метательная палка, скорее всего, останется целой. Хотя духи из выводка Кобры почти всегда готовы вселиться в Клык Ваджета, они очень хотят вселиться в метательную палку, которая нанесла урон сильному врагу, и могут побороться за эту честь. (По желанию рассказчика, каждый пункт Гнозиса, потраченный на обряд связывания, уменьшает рейтинг Гнозиса духа на два, а не на один).

МЕТ: Гнозис 6. Брошенный Клык Ваджета использует физический тест для попадания, а способность Атлетика позволяет провести повторный тест. Успешное попадание наносит один уровень здоровья усиленного урона.

Пекторали Ужаса

Гнозис 8

Эти талены чрезвычайно редки, и их владельцы редко знают имя или истинную природу прекрасного ожерелья, которое они имеют в своем распоряжении. Сегодня эти пекторали обычно создаются Безмолвными Странниками для использования против Танцоров Черной Спирали; другие создаются для использования против Гару, совершивших большие злодеяния против племени. Пектораль Ужаса кажется просто ценным и красивым ожерельем, который часто удобно "роняет" Странник (делая бросок активации), убегая от преследователя. Он выкован из высокопробного золота и отполирован, как зеркало. В руках человека или даже вампира это просто то, чем он кажется, но в руках Гару это бомба замедленного действия. Дух, привязанный к пекторали, — это призрак, и он прячется в Темной Умбре — только исключительно одаренный теург может обнаружить его, и мало кому придет в голову попытаться это сделать. Если Гару использует полированную поверхность пекторали в качестве вспомогательного средства для перехода через Барьер, призрак внутри нее перехватывает оборотня на середине пути, утягивая его в Темную Умбру. Тени мертвых притягиваются к этим таленам, особенно те, кто имеет зуб на ничего не подозревающую жертву. Они собираются, как стервятники в землях мертвых, ожидая с терпением неживых своего шанса отомстить.

МЕТ: Гнозис 8. Пектораль Ужаса действует так же, как описано выше в Театре Глаз Разума, поскольку нет никакой игровой механики или бросков кубиков, связанных с ее использованием.

Тотемы

Следующие тотемы являются союзниками выводка Совы и обычно готовы помочь Безмолвным Странникам, выступая в качестве тотемов стаи или позволяя своим детям наделять фетиши и талены силой, чтобы использовать их против общих врагов.

Тотемы Почета

Полярная Звезда

Стоимость Дополнения: 5

Когда берега Нила были главной заботой Безмолвных Странников, племя мало обращалось к Полярной Звезде (многим Гару она известна как Вегарда), и она тоже не обращала на них особенного внимания. После того как Странники были изгнаны из Египта и рассеяны по ветрам, тысячелетия их скитаний под светом Полярной Звезды и молитв к ней с просьбами указать путь, смягчили сияющее и жесткое сердце Инкарны. Она послала своих детей-духов к Странникам, чтобы они поделились своими дарами и помогли скитальцам, а также присматривали за ними как тотемные духи.

Черты: Каждый член стаи, которая следует за Полярной Звездой, получает два кубика на броски Выживания. Они также получает две точки навыка Знание местности для любого места в Северном полушарии, где свет звезд не затмевается искусственным освещением (маленькие городки и сельская местность, но не большие города). Присоединяясь к стае Полярной Звезды, члены стаи получают один пункт временной Чести.

Табу: Полярная Звезда требует, чтобы ее стаи часто путешествовали, выполняя все задания и обязанности по переноске сообщений.

МЕТ: Северная Звезда дает черты: Выживание x2 и Знание местности x2, доступные только в Северном полушарии, где ночью виден свет звезд. Каждый член стаи получает одну Честь.

Скарабей

Стоимость Дополнения: 5

Скарабей, Хефри, — это дух созидания и обновления. Как символ восходящего солнца, он является частью выводка Гелиоса, и все, что разбегается и прячется, когда свет зари забрезжил над горизонтом, ненавидит его. Скарабей терпелив и осторожен, он никогда не поощряет разрушение ради разрушения — тщательно выверенные по времени акты созидания и разрушения, как известно тотему, более эффективны и приносят больше пользы. В отличие от большинства членов выводка Гелиоса, Скарабей становится еще сильнее во время солнечного затмения: во время полного затмения вспышка солнца вокруг диска луны вычерчивает на небе знак Скарабея, и чудовища, выползающие из укрытия в эти несколько драгоценных мгновений,

обязательно отведают накопленный Скарабеем гнев.

Черты: Все дети Скарабея изучают малый обряд Приветствия Солнца. Один раз за историю каждый член стаи может использовать царственную осанку Скарабея, излучая свет солнца; на сцену, в которой вызывается эта сила, дитя Скарабея получает Чистоту Рода 5. Когда дитя Скарабея тратит Силу Воли на расширенные броски, каждый пункт, потраченный после первого раунда расширенного броска, засчитывается как два успеха. И наконец, в течение короткого периода естественного солнечного затмения каждый ребенок Скарабея может добавить два кубика ко всем действиям.

Табу: Скарабей настаивает на том, чтобы его дети каждое утро приветствовали солнце. На более абстрактном уровне Скарабей сторонится тех Гару, которые рефлекторно обращаются к своей Ярости для решения проблем, не пытаясь найти альтернативные решения (исключение составляют драгоценные мгновения затмения, когда вовремя подхваченное бешенство часто является жизненно важной частью плана).

МЕТ: Дети Скарабея изучают малый обряд Приветствия Солнца. Один раз за сюжет каждый член стаи может получить преимущества Чистой породы x5 на одну сцену. Один раз за сессию ребенок Скарабея может потратить черту силы воли, чтобы получить повторную проверку на статическое испытание. Наконец, во время полного солнечного затмения дети Скарабея могут потратить силу воли на повторное прохождение любого испытания.

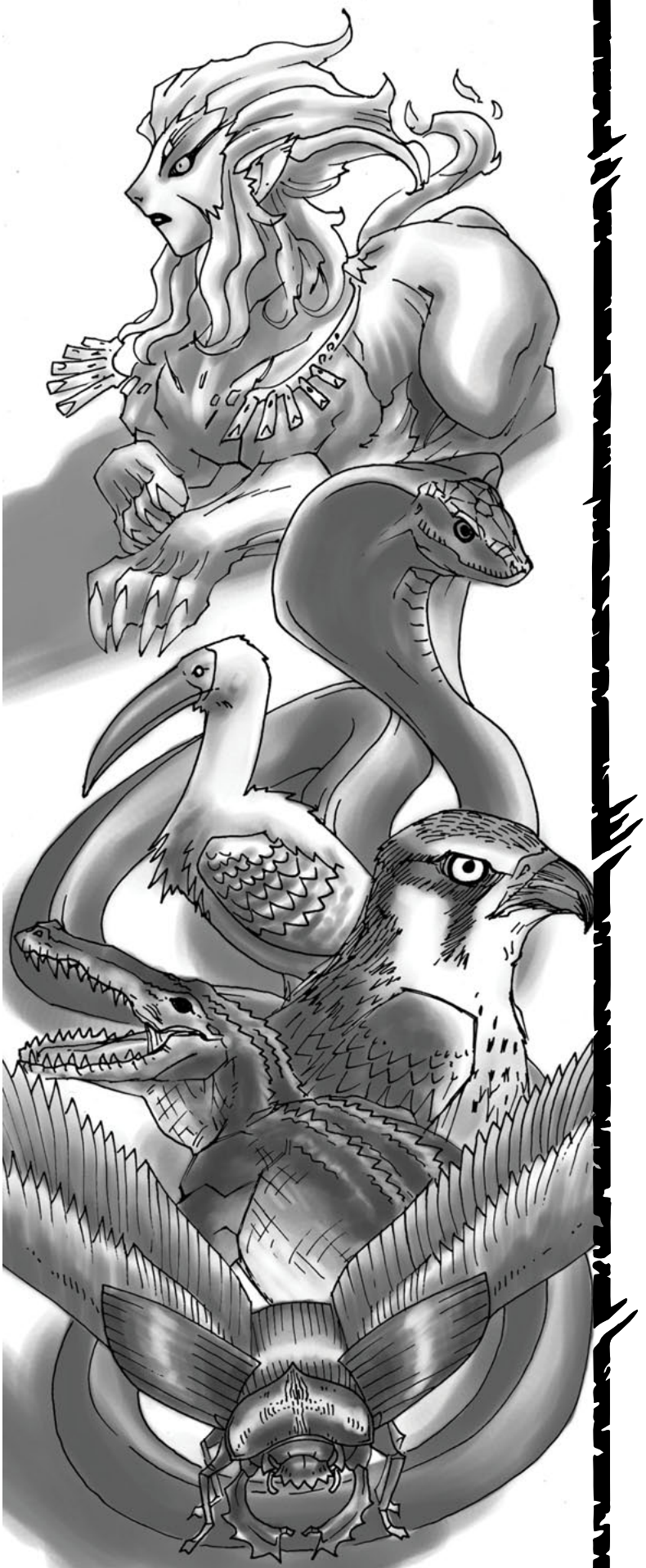
Тотемы Войны

Кобра

Стоимость Дополнения: 7

Царица кобр была известна египетскому народу как богиня Ваджет, покровительница фараона. Кража ее символов и совращение вампирами вроде Сутеха нескольких членов ее духовного выводка привели богиню в ярость; змеиная ярость холодна и со временем только усиливается. Воинственные Безмолвные Странники и разъяренные духи-кобры тянутся друг к другу, объединяясь, чтобы вести войну с развращающими приспешниками Вирма — особенно с пиявками. И горе тому, кто встанет на их пути.

Черты: Дети Кобры получают иммунитет к змеиному яду и дополнительные четыре кубика на поглощение урона от любого другого яда. Кроме того, раз в день каждый член стаи может нанести своим укусом четыре кубика летального урона ядом в дополнение к урону от самого укуса. Против бейнов и вампиров этот урон аггравированный.



Табу: Кобра не терпит Гару, которые не хотят сражаться (хотя, конечно, она не против тактики скрытности и засад). Она требует, чтобы ее стая использовала любую возможность, чтобы искоренить вампиров Египта и их порчу.

МЕТ: Дети Кобры не получают урона от змеиного яда. Они получают бонус к трем чертам, чтобы справиться с любым другим уроном от яда. Раз в день один член стаи может нанести своим укусом четыре уровня здоровья урона ядом в дополнение к основному урону от укуса. Этот яд наносит усиленный урон против духов-вирмов и вампиров.

Сфинкс Войны

Стоимость Дополнения: 8

Египтяне называли Сфинкса именем Акер и почитали его как хранителя горизонта: границы между днем и ночью, между мирами живых и мертвых. Но даже люди знали, что Сфинкс не был "их" богом; Сфинкс существовал задолго до того, как ему начали поклоняться люди. Он был могущественной хтонической сущностью, силой природы, жизненно важной частью порядка космоса. Как хранитель земель мертвых, Сфинкс презирает призраков и вампиров, которые нарушают естественный ход жизни и, что еще хуже, сеют хаос среди живых. В обязанности Сфинкса также входит охрана разорванных спиралей Апепа — Вирма, чтобы враг не смог вернуть свою силу.

Черты: Дети Сфинкса могут входить в Темную Умбру на закате солнца (как если бы они использовали обряд Схождение в Подземный мир, без кровавой жертвы). Против детей сфинкса сложность способностей, воздействующих на разум или эмоции, используемых мертвыми или нежитью, увеличивается на 2. Наконец, раз в лунный год стая, следующая за Сфинксом, может призвать свой тотем, чтобы схватить одного уже побежденного врага (или его часть), запятнанного Вирмом. Этот враг (или его часть) уносится в Умбральное царство Сфинкса, и он никогда не вернется (или не вырастет вновь).

Табу: Дети Сфинкса должны возвращать мертвых созданий в страну мертвых. Точка. Они не обязаны уничтожать их или побеждать в бою, но мертвые должны оставаться там, где им и место.

МЕТ: Дети Сфинкса могут пересечь Перчатку в Темную Умбру на закате солнца, как если бы они использовали обряд Descend into the Dark Umbra, без кровавой жертвы. Они получают две дополнительные черты Мен-тала для защиты от сил, воздействующих на разум или эмоции, используемых мертвыми или нежитью. Раз в месяц стая, следующая за Сфинксом, может попросить свой тотем захватить поверженного врага или предмет, запятнанный Вирмом. Враг попадает в умбральное царство Сфинкса и не может вернуться или возродиться.

Сфинкс Мудрости

Как и большинство великих духов, Сфинкс имеет много лиц и различных аспектов. Сфинкс также появляется как Тотем Мудрости в Книге племени: Красные Когти этот женский аспект так же применим к стаям Странников.

Крокодил

Стоимость Дополнения: 5

Крокодил — хитрый охотник. Он скрывается, неподвижный и невидимый, под мутными водами; жестокий конец любой добычи, которая забредет слишком близко к его челюстям, неизбежен. Крокодил выбирает хитрых воинов среди Гару, чтобы назвать их своими детьми, и берет только тех, кто понимает, что неожиданность и подавляющая сила — единственный способ победить.

Черты: Крокодил дает каждому из своих детей дополнительный кубик урона при маневре укуса (а зубы его детей кажутся необычайно длинными и острыми даже в форме хомид). Кроме того, каждый член стаи может использовать холодное спокойствие Крокодила для контроля ярости. При использовании этой способности желание впасть в Бешенство исчезает, и оборотень не может впасть в Бешенство до конца сцены. Эту способность можно использовать только один раз за историю.

Табу: Стаи, следующие за Крокодилом, не должны нападать или причинять вред Моколе, меняющим форму рептилиям-отшельникам. Этот запрет проявляется нечасто, но когда он вступает в силу, эти стаи могут быть обвинены в предательстве.

МЕТ: Атака укусом каждого члена стаи наносит дополнительный уровень здоровья. Один раз за сюжет каждый член стаи может полностью избежать начинающегося бешенства, но при этом теряет способность к бешенству (вольно или невольно) до конца сюжета.

Тотемы Мудрости

Ибис

Стоимость Дополнения: 6

Ибис с древних времен был символом Тота, целителя, писца и хранителя мистических преданий. Ибис также является лунным духом, одним из выводка Луны — для египтян Тот управлял ночным путем Луны, и даже сегодня изогнутый клюв ибиса считается символом полумесяца. Величайший дар ибиса Гару — это память: Гару редко записывают свои мысли, планы или учения, но Ибис записывает, и его записи беспристрастны и вечны. Ибис хранит множество секретов, которые в противном случае были бы утеряны Безмолвными Странниками — а некоторые из них были утеряны, поскольку Странники забыли даже спросить.

Черты: Стаи, которые следуют за Ибисом, могут призвать свой тотем с просьбой помочь что-то вспомнить,

поскольку дух записывает их опыт. Можно вспомнить любой вид, звук, сообщение или даже запах (для этого нужно сделать бросок на Интеллект с переменной сложностью). Обратите внимание, что если стая не потратит очки Дополнения на улучшение своего тотема, чтобы он мог оставаться в контакте со всеми, то, если стая разделится, только те члены, которые останутся с духом тотема, смогут записать свой опыт. Что еще более важно для Странников, дитя Ибиса может попросить любое конкретное воспоминание, записанное от любого дитя Ибиса, живого или мертвого (для успеха требуется правильно сформулированная просьба, успешный бросок Интеллект + Загадки по сложности 10 от игрока, и обычно, много времени). Сложность всех магических действий против детей Ибиса (будь то "истинная магия", чародейство или вампирская тауматургия) повышается на единицу. Наконец, стаи, следующие за Ибисом, получают три кубика Медицины, которые могут быть распределены между членами стаи.

Табу: Последователи Ибиса не могут причинять вред болотным птицам, а также использовать метательные палки в качестве оружия (такие, как тален Клык Ваджета). Поскольку Тот был защитником мертвых, дети Ибиса также должны заступаться за всех призраков, нуждающихся в помощи, чтобы продолжить свой путь в загробный мир.

МЕТ: Ибис дает Медикс3. Члены стаи получают дополнительную способность сопротивляться магии любого рода. Персонажи могут воспользоваться способностью Ибиса записывать свои воспоминания, как описано выше. Чтобы заставить свой тотем вспомнить память другого ребенка Ибиса, требуется статическая ментальная проверка со сложностью 10 и столько времени, сколько сочтет нужным рассказчик.

Сириус, Собачья Звезда

Стоимость Дополнения: 4

Эта звезда, самая яркая на ночном небе, имела особое значение для египтян. Они праздновали начало года, когда Сириус восходил вместе с солнцем, предвещая ежегодный разлив реки Нил. Для древних египтян Сириус был воплощением Изиды, но многие другие человеческие культуры признавали собачьи качества звезды и ее созвездия, создавая легенды о собаках, обладающих качествами от благородной преданности до непревзойденной скорости. Инкарна Сириуса действительно предпочитает собачью форму, и поэтому испытывает симпатию к Гару, включая Безмолвных Странников



Он признан тотемом Мудрости, поскольку его дары детям сосредоточены на том, чтобы отмечать течение времени и делать предсказания, но Собачья Звезда по-прежнему любит хорошую погоню.

Черты: Стаи, которые следуют за Собачьей Звездой, получают одну точку Смекалки и два кубика в Загадках (только один член стаи может использовать эти бонусы одновременно). Все члены стаи получают два бонусных кубика при выполнении сезонных обрядов. Наконец, все дети Сириуса получают специализацию "спринтерский бег" в таланте Атлетика.

Табу: Дети Собачьей звезды должны отмечать ежегодный восход звезды над Египтом сложным ритуалом, где бы они ни находились.

МЕТ: Интуиция, Быстрота, Загадочность x2. Персонажи получают две бонусные черты для выполнения сезонных обрядов

Тотемы Хитрости

Чайка

Стоимость Дополнения: 4

Чайка, возможно, не особенно привлекательная или дружелюбная птица, но это выносливый и хитрый выживальщик, встречающийся по всему миру. Для тех, кто готов смотреть дальше птичьего помета и поедания мусора, Чайка готова поделиться тем, что ее быстрые, меткие глаза видели в своих путешествиях.

Черты: Дети Чайки получают по два кубика в навыке Знание местности для прибрежных районов по всему миру (включая большие озера). Кроме того, дети Чайки плавают так же легко, как и она. В физическом мире не требуется проверка Атлетики, чтобы плавать над водой в течение любого времени, а любой бросок, чтобы выплыть на поверхность, делается с —2 сложностью. В Умбре дети Чайки могут бегать по поверхности воды. Из-за дурных привычек тотема дети Чайки теряют два пункта временной Чести при принятии этого тотема.

Табу: Чайка не переносит длительного пребывания вдали от открытой воды. Тотем стаи не будет настаивать на том, чтобы они оставались у берега, но если стая слишком долго (по оценке Рассказчика) будет находиться на суше, она вернется в море, забрав с собой все преимущества стаи. Это включает в себя такие преимущества, как пересечение Барьера в составе стаи и любую телепатическую связь, которую может обеспечить тотем. Чайка с радостью присоединится к стае, как только они вернутся в окружение, которое ей нравится.

МЕТ: Знание местностих2 (для прибрежных районов и больших озер), Атлетика x2 (только для плавания и водной активности). В Умбре члены стаи могут бегать по поверхности воды. Дети Чайки теряют 2 чести.

Достоинства и недостатки

Призрачное Зрение (достоинство на 4 очка)

Это Достоинство позволяет (или, возможно, вызывает) проблески зрения в Темной Умбре. Оно действует не всегда, что является благом; любое живое существо, которое могло бы видеть все, что происходит на расстоянии удара сердца в стране мертвых, несомненно, сошло бы с ума — тем более что многие, кто обладает этим зрением, развивают его в детстве. Зрение приходит к Страннику (или кинфолку Странника), когда в Темной Умбре происходит что-то важное (присутствует сильный призрак, кто-то или что-то наблюдает за оборотнем) или в местах, значимых для мертвых (место или предмет в нем имеет большое значение для призрака).

МЕТ: Заслуга четырех черт. В остальном эта заслуга действует, как описано.

Дар Вепаувета (достоинство на 5 очков)

Каким-то образом персонаж не страдает от проклятия Сутеха. Духи его предков приходят к нему в трудные времена, как будто у нее есть некий мистический канал или духовный маяк, который зовет их из затерянных странствий или заточения. Персонаж воплощает в себе великую надежду племени Безмолвных Странников, а также вызывает многие из их худших страхов. Выбрав это Достоинство, игрок может приобрести Дополнение Предки, как обычно для других племен Гару. Персонаж также получает три пункта временного Почета: по одному в Чести, Славе и Мудрости. Будущие поступки этого персонажа будут ожидаться с большим нетерпением, что может быть как преимуществом, так и недостатком в зависимости от ситуации.

МЕТ: Пять заслуг. Персонаж может получить биографию Предков, как если бы он был членом другого племени. Персонаж получает одну Честь, одну Славу и одну Мудрость.





Глава Четвертая: Дети Песков

Египет у меня в крови.
— Эвелин Карнахан, *Мумия* (1999)

Для большинства чужаков Безмолвные Странники — это племя изгоев. Они были изгнаны из земель Кхема и теперь вынуждены скитаться по открытым дорогам, навсегда лишившись места для отдыха. И это действительно так. Но считать их только изгоями было бы неверно. Это подразумевает чувство поражения и фокусирует внимание только на трудностях, которые приходится переносить Безмолвным Странникам. Для Безмолвных Странников их проклятие — не бремя, а препятствие, которое нужно преодолеть. Разница тонкая, но важная. Первое подразумевает принятие вещей такими, какие они есть. Капитуляцию перед обстоятельствами, которые нельзя изменить. Другое подразумевает отвержение этих обстоятельств. Восстание против того, что есть, и сосредоточение на том, что может быть.

У каждого племени есть что-то, что лежит в его сердце, качество, которое находит отклик в каждом из его членов. Страсть. Сила. Тайны. В сердце Безмолвных Странников — поиск. Открытая дорога не является самоцелью. Она должна, по самому своему определению, куда-то вести. Для каждого Безмолвного Странника есть что-то в конце дороги. Что-то, что он ищет и хочет найти. Некоторые Безмолвные Странники ищут Ма'ат или знания о прошлом. Другие ищут спасения от родового проклятия или предупреждения о будущем. Любовь и семья ищутся так же страстно, как справедливость и месть. В конечном счете, все эти поиски направлены на одно и то же. Это поиски места, которое можно назвать домом.

В этой главе мы рассмотрим некоторых героев "Тихих страйдеров". Не только тех, кто был в прошлом и настоящем, но и тех, кто может стать героями будущего.

Истребительница Вампиров

Цитата: *Ладно, я поняла. Ты злой и у тебя фетиш на змей. Мы можем побыстрее? У меня есть важные дела.*

Предыстория: У тебя была идеальная подростковая жизнь: хороший дом, родители, которые тебе доверяли, должность капитана группы поддержки, много друзей и много симпатичных мальчиков, которые на тебя западали. Жизнь была хороша. А потом все полетело к чертям.

В результате нападения вампиров на школьных танцах погибло больше дюжины одноклассников, половина школы сгорела, а тебя похитили оборотни. Что еще хуже, оказалось, что ты тоже оборотень. Следующие несколько месяцев ты потратила на то, чтобы узнать, кем ты стала, и как о себе позаботиться. Оказалось, что ты умеешь драться. Остальные считали это очень важным, но все, чего ты хотела, - это разобраться в ситуации и вернуться к своей настоящей жизни, как будто ничего не произошло. Если бы только все было так просто.

Ты вернулась домой после Обряда Перехода, но не смогла вернуться к прежней жизни. Все винили тебя в пожаре и относились к тебе как к психопатке. Ты не могла вернуться в школу, и даже родители боялись тебя. А вампиры все еще были где-то рядом. Ты старалась не обращать на них внимания, но потом их жертвы стали появляться в ваших снах. Возвращаться к нормальной жизни было уже невозможно. Наконец вы пришли к решению: Вампиры разрушили вашу жизнь, поэтому все вампиры должны просто умереть.

Концепт: Твоя жизнь была идеальной до того, как вся эта возня с Гару все испортила, и всякий раз, когда ты думаешь о том, как сильно изменилась твоя жизнь, ты только все больше и больше злишься. Пока что основная часть твоего недовольства направлена на пиявок, но ты стараешься избегать остальных представителей своего вида, когда это возможно. Хотя ты больше склоняешься к роли умного воина, чем к роли Вопрошающего, ответы, которые ты находишь на свои вопросы о том, что ты делаешь и почему ты это делаешь, когда-нибудьпозволят тебе лучше понять свое место в обществе Гару и помочь другим понять свое собственное место.

Ролевые подсказки: Откажитесь принимать существующее положение вещей только потому, что так было всегда. Убийство вампиров и других монстров дает столь необходимый выход вашему разочарованию, и без этого предохранительного клапана с вами становится все труднее иметь дело. Ваша сильная саркастическая жилка приобретает неприятную остроту, когда вы высмеиваете своих врагов. На данный момент мир вращается вокруг вас, и вы игнорируете то, с чем не хотите иметь дело. Если вы проживете достаточно долго, вы сможете лучше понять, насколько важно то, что вы делаете.

Снаряжение: Прочная, но модная одежда, внушительная коллекция ножей, деревянных кольев и другого оружия, несколько друзей-кинфолков и побитый фургон в котором вы все живете.

Silent Striders

Name: | **Breed:** Homid | **Pack Name:**
Player: | **Auspice:** Ragabash | **Pack Totem:**
Chronicle: | **Camp:** | **Concept:** Vampire Slayer

Attributes

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

Abilities

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

Advantages

Backgrounds		Gifts	Gifts
Allies	●○○○○	Master of Fire	
Kinfolk	●●○○○	Open Seal	
PureBreed	●●○○○	Sense Wyrm	
	○○○○○		
	○○○○○		

Renown

Glory ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Honor ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Wisdom ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Rank 1

Rage ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Gnosis ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Willpower ● ● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Health

Bruised		❑
Hurt	-1	❑
Injured	-1	❑
Wounded	-2	❑
Mauled	-2	❑
Crippled	-5	❑
Incapacitated		❑

Tribal Weakness

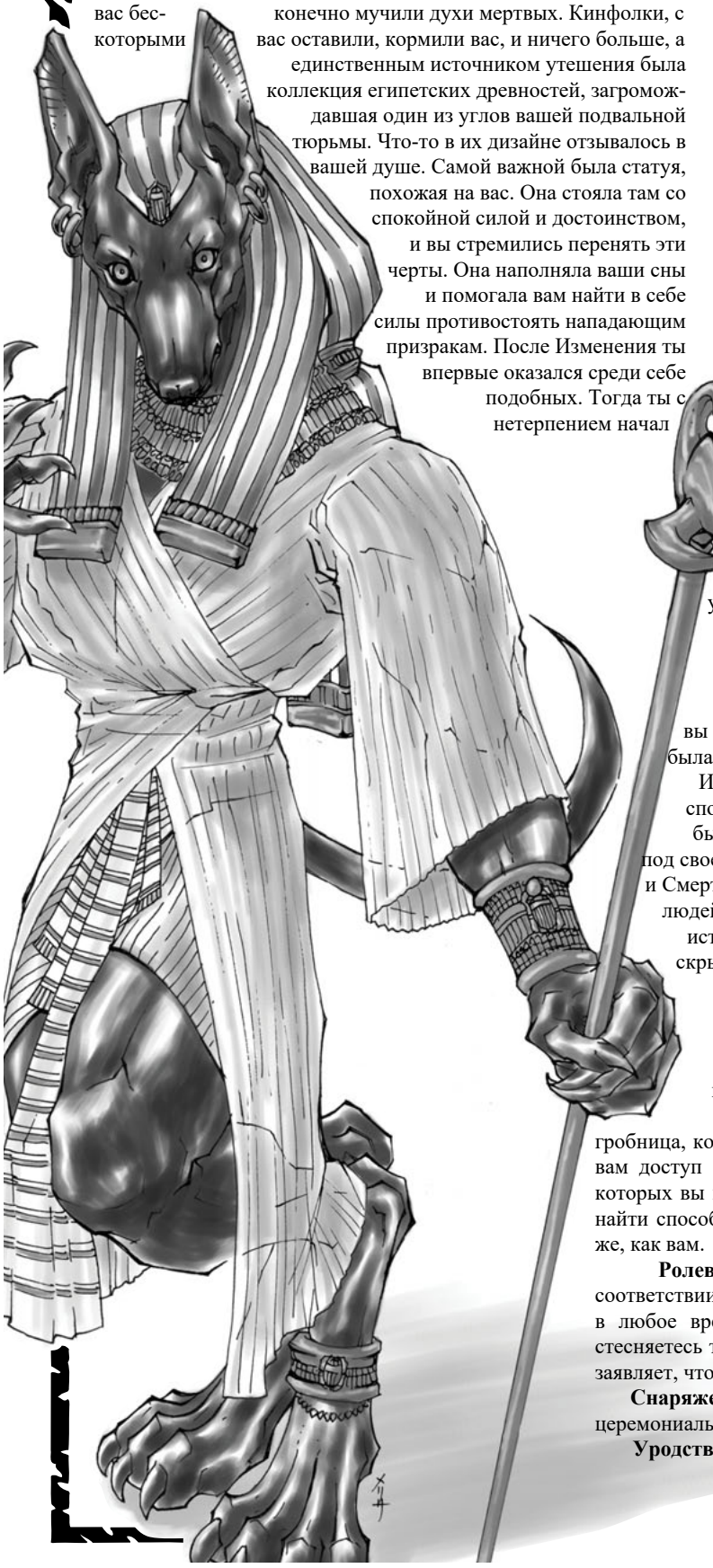
HAUNTED: ATTRACT GHOSTS WHEN BOTCHING THE ROLL TO STEP SIDEWAYS



Сын Анубиса

Цитата: *Смерть - это всего лишь дверь, по ту сторону которой находится мир знаний и мудрости. Я прожил с мертвыми всю свою жизнь. Ничто из того, что они могут сделать, больше не пугает меня.*

Предыстория: Ваши самые ранние воспоминания - о том, как вас держали взаперти в подвале английского поместья, где вас бесконечно мучили духи мертвых. Кинфолки, с которыми вас оставили, кормили вас, и ничего больше, а единственным источником утешения была коллекция египетских древностей, загромождавшая один из углов вашей подвальной тюрьмы. Что-то в их дизайне отзывалось в вашей душе. Самой важной была статуя, похожая на вас. Она стояла там со спокойной силой и достоинством, и вы стремились перенять эти черты. Она наполняла ваши сны и помогала вам найти в себе силы противостоять нападающим призракам. После Изменения ты впервые оказался среди себе подобных. Тогда ты с нетерпением начал узнавать пути вашего народа и тайны мира духов. Некоторые говорили, что ты - существо, рожденное во грехе, и должен был быть убит при рождении. Ты знал, что это ложь, и игнорировал их с тем же спокойным достоинством, которое когда-то демонстрировал твой опекун. В процессе обучения вы узнали правду. Фигура, которая давала вам утешение и силу, была богом; тем, кто управлял мертвыми и имел над ними власть. И вы были созданы по его образу и подобию. Твои природные способности к общению с духами, особенно с духами умерших, быстро заметили другие члены твоего септа. Теурги взяли тебя под свое крыло, обучая тебя своим обрядам и секретам духов Жизни и Смерти. Твоя ненасытная тяга к знаниям также привлекла интерес людей, посвятивших себя поискам утраченной мудрости и тайных историй мира. Теперь ты ищешь мудрость в пыли прошлого и в скрытых царствах Дуата.



Концепт: Ваше первое знакомство с основными знаниями, которых вам долгое время не давали, открыло вам глаза и помогло представить все ваше существование в перспективе. Дальнейшее обучение только улучшит ваше понимание себя и окружающего мира. Вы опытный историк-самоучка и археолог, и Темная Умбра - это просто еще одна гробница, которую вам предстоит исследовать. Искатели предоставляют вам доступ к коллегам, которые разделяют вашу жажду знаний и на которых вы можете рассчитывать в умной беседе. Среди ваших целей - найти способ снять проклятие, чтобы другим не пришлось страдать так же, как вам.

Ролевые подсказки: Вы - сын Анубиса и должны вести себя в соответствии со своим положением. Будьте вежливы и хорошо говорите в любое время, даже когда оскорбляете тех, кто ниже вас. Вы не стесняетесь того, что вы метис, и воротите нос от любого хама, который заявляет, что это постыдно.

Снаряжение: Одеяние священника, золотые украшения, церемониальный посох, д'сиа.

Уродство метиса: безволосый

Silent Striders™

Name: **Player:** **Chronicle:**
Breed: Metis **Auspice:** Theurge **Camp:** Seekers
Pack Name: **Pack Totem:** **Concept:** Mystery Archaeologist

Attributes

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

Abilities

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

Advantages

Backgrounds		Gifts	Gifts
Fetish	●●●○○	Sense Wyrm	
Rites	●●●●○	Spirit Speech	
	○○○○○	Silence	
	○○○○○		
	○○○○○		

Renown
Glory ○○○○○○○○○○ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑
Honor ○○○○○○○○○○ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑
Wisdom ●●●○○○○○○○ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑
Rank 1

Rage ●●○○○○○○○○ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑
Gnosis ●●●○○○○○○○ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑
Willpower ●●●●●●○○○○ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Health

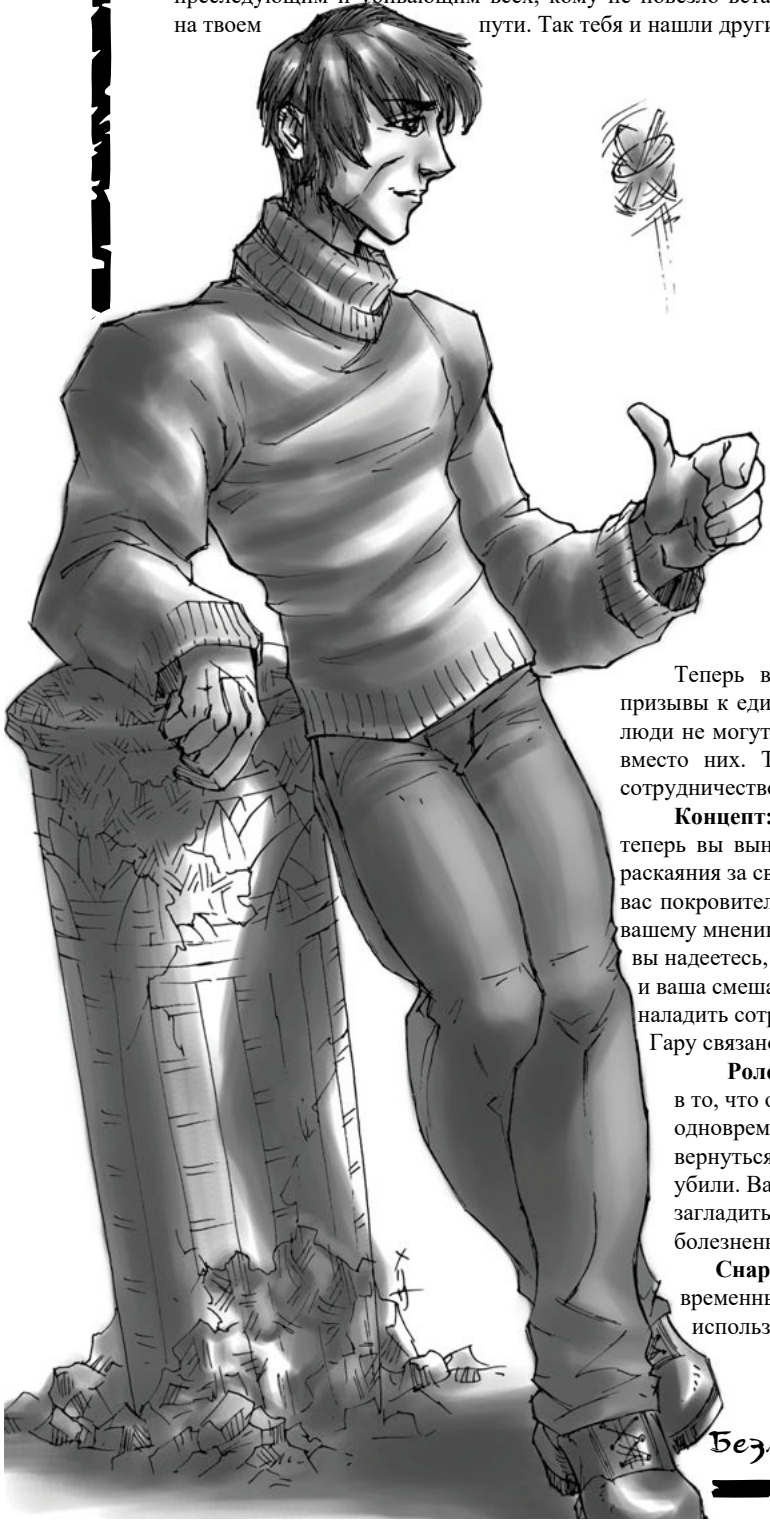
Bruised		❑
Hurt	-1	❑
Injured	-1	❑
Wounded	-2	❑
Mauled	-2	❑
Crippled	-5	❑
Incapacitated		❑

Tribal Weakness
HAUNTED:
ATTRACT GHOSTS WHEN BOTCHING THE ROLL TO STEP SIDEWAYS

Миротворец

Цитата: *В своей жизни я уже видел слишком много крови и раздоров, порожденных ненавистью и недоверием. Я предлагаю вам другой путь, если вы готовы его принять.*

Предыстория: Страны, в которой ты родился, больше не существует. Она была разорвана на части ничтожными людьми, которые использовали ненависть, чтобы прийти к власти. Однажды они пришли и застрелили твоего отца, а затем изнасиловали твою мать и сестер. Они должны были убить тебя, как убили твоего отца. Ты показал этим людям ненависти, что такое настоящая ненависть. Но в гневе ты убил и свою семью. Твой разум сломался от напряжения, и следующие два года ты был не более чем диким зверем, преследующим и убивающим всех, кому не повезло встать на твоем пути. Так тебя и нашли другие.



Silent Striders™

Name: | **Breed:** Homid | **Pack Name:**
Player: | **Auspice:** Philodox | **Pack Totem:**
Chronicle: | **Camp:** | **Concept:** Traveling Negotiator

Attributes

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

Abilities

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

Advantages

Backgrounds		Gifts	Gifts
Contacts	●●●○○	Persuasion	
Fetish	●●●○○	Truth of Gaia	
Pure Breed	●●●○○	Speed of Thought	
	○○○○○		
	○○○○○		

Renown

Glory: ○○○○○○○○○○ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Honor: ●●●○○○○○○○ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Wisdom: ○○○○○○○○○○ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Rank: 1

Rage: ●●●●○○○○○○ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Gnosis: ●●○○○○○○○○ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Willpower: ●●●●●○○○○○ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Health

Bruised		❑
Hurt	-1	❑
Injured	-1	❑
Wounded	-2	❑
Mauled	-2	❑
Crippled	-5	❑
Incapacitated		❑

Tribal Weakness

HAUNTED:
ATTRACT GHOSTS WHEN BOTCHING THE ROLL TO STEP SIDEWAYS

Постепенно твой разум исцелился, и ты узнал, кем стал. Но без твоей ненависти твоя жизнь была лишена цели, а призраки твоих невинных жертв медленно сводили тебя с ума. Ты мог бы пасть в Харано, если бы не Маркграф. В стране, где люди строят мелкие королевства из ненависти и раскола, был человек, который говорил о единстве. Его слова и поступки возродили то немногое, что осталось от идеализма в твоем сердце, и дали тебе чувство цели, необходимое для того, чтобы вы наконец завершили свой Обряд Перехода.

Теперь вы следуете примеру европейских Теневых Владык и несете их призывы к единству септам по всему континенту и даже за его пределами. То, что люди не могут и не хотят строить сами, Гару - правильные Гару - могут построить вместо них. Ты несешь весть, что мир может быть достигнут, и ратуешь за сотрудничество, словно эти слова выгравированы на твоем сердце. И так оно и есть.

Концепт: Единственный дом, который вы знали, был разорван на части, и теперь вы вынуждены бродить по земле в поисках призраков своего прошлого и раскаяния за свои преступления. Вы воздерживаетесь от роли судьи, возложенной на вас покровительством, выступая вместо этого в роли посредника и миротворца. По вашему мнению, Маркграф - это последняя, лучшая надежда для вашего народа, и вы надеетесь, что, помогая ему, вы сможете построить дом для своего племени. Вы и ваша смешанная стая путешествуете по Европе и остальному миру, пытаясь наладить сотрудничество между племенами и показать людям, что будущее народа Гару связано с Маркграфом и его планами.

Ролевые подсказки: Вы искренне и по-настоящему верите в маркграфа и в то, что он делает. Вы отчаянно пытаетесь контролировать свою Ярость, одновременно работая над развитием своей духовной связи с Гайей. Страх вернуться в прежнее состояние преследует вас, как и призраки тех, кого вы убили. Вам нравится работать переговорщиком - не только из-за возможности загладить свою вину, но и чтобы оставить позади места, преследуемые болезненными воспоминаниями.

Снаряжение: Монета Богатства (Уровень 3, Гнозис 8; активация дает один временный уровень в Дополнении Ресурсы за два успеха; при чрезмерном использовании фетиш уменьшается и теряет силу).

Предвестник Надежды

Цитата: *Вирм сейчас здесь. Будете ли вы трусить в своих норах, как кролики, или встретите его лицом к лицу, как избранные Гайи?*

Предыстория: Ты родился в пустыне. Где именно - для тебя неважно. С самого рождения все остальные смотрели на вас странно. Они чувствовали, что над вами нависло что-то темное, делающее вас другим. Со временем ты понял, насколько ты отличаешься от других. Твое Первое Превращение была страшным сюрпризом, произошедшим без предупреждения. Остальные члены стаи сбежали от тебя, и ты был вынужден скитаться в одиночестве больше недели, пока тебя не нашла кочующая стая Безмолвных Странников. Ты узнал о Гайе и о мире духов, о названиях понятий, которые раньше воспринимал только инстинктивно. Ты также узнал о своем священном долге защищать Гайю, о том, что твое племя не смогло защитить Кхем, и его стремлении помочь другим племенам предотвратить такую неудачу.

Твое первое посещение каэрна стало для тебя шоком. Хранители были в отчаянии, уверенные, что их враги слишком сильны. Вы и сами чуть не впали в отчаяние от их позорных слов и действий.

Какая может быть надежда, если защитники Гайи пали так низко? Но твоя новая стая не впала в отчаяние. Вместо этого они сплотили септ. Их слова и сила вернули надежду. Они помогли септу уничтожить нескольких врагов. Одна из этих охот даже послужила частью вашего Обряда Перехода.

Когда ты и твои наставники покинули каэрн, он был сильнее, чем когда вы пришли, и его обитатели снова приступили к своим обязанностям с новой целью и энергией. Вы воочию убедились в силе надежды и захотели поделиться ею с другими. Вожак твоей стаи был доволен твоим отношением и начал учить тебя путям Предвестников и их секретам.

Концепт: Вы - олицетворение вашего племени и вашего лагеря: путешественник, который приходит с новостями и грозными предупреждениями об опасности. Но хотя вы приносите предупреждения, вы также приносите надежду. В последние времена вы приносите то, что может быть самой ценной и жизненно важной вещью в этом мире тьмы: вдохновение продолжать бороться. Не сдаваться и бороться с тьмой.

Ролевые подсказки: Человеческая концепция раздражения вам чужда. Как волк, вы привыкли жить настоящим, не зацикливаясь на прошлом и не беспокоясь о неопределенности будущего. Проблемы настоящего - это трудности, которые нужно преодолеть, а не непреодолимые препятствия. Напомните тем, кто потерял надежду, что пока они еще живы, у них есть сила и возможность что-то изменить. Если не сдаваться, то поражение никогда не будет неизбежным. Отчаяние - величайшее оружие Вирма, и вы не позволите своему народу поддаться его силе.

Снаряжение: Ничего, кроме вашего голоса и послания надежды.

Silent Striders™

Name: | **Breed:** Lupus | **Pack Name:**
Player: | **Auspice:** Galliard | **Pack Totem:**
Chronicle: | **Camp:** Harbingers | **Concept:** Harbinger of Hope

Attributes

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

Abilities

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

Advantages

Backgrounds		Gifts	Gifts
Mentor	●●○○○	Heightened Senses	
Pure Breed	●●●●○	Beast Speech	
Totem	●○○○○	Grim Resolve	
	○○○○○		
	○○○○○		

Renown
Glory ●●○○○○○○○○ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑
Honor ○○○○○○○○○○ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑
Wisdom ●○○○○○○○○○ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑
Rank 1

Rage ●●●●○○○○○○ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Gnosis ●●●●●○○○○○ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Willpower ●●●●●●●○○○ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Health

Bruised		❑
Hurt	-1	❑
Injured	-1	❑
Wounded	-2	❑
Mauled	-2	❑
Crippled	-5	❑
Incapacitated		❑

Tribal Weakness
HAUNTED:
ATTRACT GHOSTS WHEN BOTCHING THE ROLL TO STEP SIDEWAYS



Гару Без Имени

Цитата: *Я сказала, что не хочу проблем. Я не говорила, что не могу их доставить.*

Предыстория: Ты родилась в Нью-Мексико, в городке, который едва ли можно назвать городом. Твоя мать работала официанткой на местной стоянке грузовиков, а отца ты никогда не знала. В детстве тебе было не о чем мечтать. Когда ты была младше, ты хотела стать ковбоем, как ты видела по телевизору в закусочной, но все твердили тебе, что девушки не должны вести себя как Джон Уэйн или Гэри Купер. Ты была убеждена, что на дороге тебя ждет что-то лучшее, поэтому в возрасте пятнадцати лет ты сбежала из дома. Сейчас ты понимаешь, какой была глупой. На свете полно плохих людей, которые ищут, на ком бы поживиться, и беглый подросток, путешествующий автостопом, - легкая цель для кого угодно. Твое Первое Превращение спасло тебя от участи стать еще одним неопознанным телом.

Ты провела несколько дней в пустыне, потерявшись и оставшись в одиночестве, бредила и умирала от жажды, пока дух койота не привел вас к каэрну. Они приняли тебя и выхаживали, одновременно обучая тебя тому, кем ты стала. Вскоре после этого прибыл человек, назвавшийся твоим отцом. Он был похож на тебя и сказал тебе, что именно поэтому он не мог остаться с твоей матерью, но по какой-то причине ты так и не поверила ему. Он также научил тебя остальным твоим обязанностям как одной из Детей Совы, так что, возможно, он все таки был на что-то годен. Но после Обряда Перехода ты оставила его позади, так же как он оставил твою мать.



Silent Striders™

Name: **Player:** **Chronicle:**
Breed: Homid **Auspice:** Ahroun **Camp:**
Pack Name: **Pack Totem:** **Concept:** Garou With No Name

Attributes

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

Abilities

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

Advantages

Backgrounds		Gifts	Gifts
Pure Breed	●○○○○	Smell of Man	
Totem	●●●●●	Falling Touch	
	○○○○○	Heaven's Guidance	
	○○○○○	Sense Wyrm	
	○○○○○		

Renown
Glory ●●○○○○○○○○ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑
Honor ●○○○○○○○○○ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑
Wisdom ○○○○○○○○○○ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑
Rank 1

Rage ●●●●●○○○○○ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑
Gnosis ●○○○○○○○○○ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑
Willpower ●●●●●○○○○○ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Health

Bruised		❑
Hurt	-1	❑
Injured	-1	❑
Wounded	-2	❑
Mauled	-2	❑
Crippled	-5	❑
Incapacitated		❑

Tribal Weakness
HAUNTED:
ATTRACT GHOSTS WHEN BOTCHING THE ROLL TO STEP SIDEWAYS

Теперь ты путешествуешь по открытым дорогам американского запада. Ты позаботилась о том, чтобы научиться защищать себя, и теперь тебя мало что пугает. Но ты знаешь, что там все еще полно плохих людей, которые ищут себе жертв. Кто-то должен защищать невинных людей, и это можешь быть ты. Может быть, ты все-таки сможешь стать ковбоем?

Концепт: Вы - воплощение американского архетипа скитальца, который приносит неприятности (а иногда и правосудие), куда бы он ни пошел. Вы на собственном опыте знаете, насколько опасной может быть открытая дорога, и пытаетесь по-своему сделать ее немного безопаснее. Будь то воля Гайи или чувство юмора судьбы, даже когда вы не ищете неприятностей, они, кажется, сами вас находят...

Ролевые подсказки: Говорите мягко и носите с собой большую дубинку. Вы ненавидите видеть, как люди страдают, когда они этого не заслуживают, но совершенно счастливы сломать кому-нибудь руку (или еще что похуже), если это произойдет. Больше всего вы неравнодушны к другим беглецам, и известно, что вы проводите дни напролет, следя за одной из них, чтобы помочь обеспечить ее безопасность. Когда приходит беда, ваша тихая и сдержанная манера поведения сменяется яростью. Несмотря на это, вы никогда ни на кого не обижаетесь.

Экипировка: Побитые ботинки, поношенный Стетсон, кожаная куртка, нож Боуи.

Путешественники

Странники всего мира рассказывают истории об этих Гару, об Элизабет Чанг (Небесном Правосудии), филодоксе-ганслингере, примкнувшей к Дворам Зверей и несущей кровавое правосудие преступникам Гонконга, и об Анубисе Хиллвокере, проповеднике, несущем весть, что Совершенный Метис — это Антихрист, и что только те, кто действительно верит в Гайю, будут вознаграждены после ее неизбежной победы над Великим Зверем в битве Армагеддона. Они рассказывают о Шу Горе, непобедимом воине древнего Кхема, который сражался с мертвым богом и остался жив, и о Хоронит Мертвецов, Аруне, которая сражается за утраченную родину племени этой самой ночью. Эти и другие истории напоминают Странникам, что каким бы долгим и трудным ни был путь, они идут по нему не одни.

Ниже представлена лишь небольшая часть тех, кого Безмолвные Странники называют героями.

Вепаувет

Во всем творении Гайи никогда не было и не будет другого такого существа, как Вепаувет. Во времена древнего Кхема Вепаувет заслужил славу величайшего воина своего племени. Он был родным братом и ближайшим советником Шу Гора, легендарного предводителя Безмолвных Странников, и служил доверенным дипломатом своего господина в секте бессмертных воинов-мистиков, которые следовали за человеком, известным как Гор, Мстящий за Своего Отца. Преданность Вепаувета своему кровному брату уступала лишь любви к своему народу и землям Кхема и ненависти к проклятому культу Сутеха.

Когда проклятие мертвого бога Сутеха изгнало Безмолвных Странников из Кхема и отрезало их от духов предков, Вепаувет одним из первых осознал тяжелейшие последствия последней части проклятия. Отрезанный от голосов своего прошлого, его народ оказался в опасности потерять несметное количество мудрости. Если не удастся быстро снять проклятие, то знания и предания, которые когда-нибудь могут оказаться жизненно важными для снятия проклятия, могут быть потеряны в песках времени. Так велика была любовь Вепаувета к своему племени, что вопреки желанию своего давнего друга он решился вернуться в земли Кхема, чтобы найти Мстящего за Своего Отца. В обмен на секреты бессмертия Вепаувет согласился служить орудием Мстящего против культа Сутеха до тех пор, пока тот ходит по земле. Древний воин согласился на сделку с Гару и велел своим жрецам совершить священные ритуалы возрождения, которые позволили его последователям чтобы возрождаться снова и снова. Вепаувет надеялся послужить бессмертной записью истории, преданий и секретов его племени. Но этому не суждено было сбыться.



Ритуалы бессмертия, которые использовал Гор, были предназначены только для смертных людей, но не для защитников Гайи, стоящих между плотью и духом. После его первой смерти Сова сама пришла к Вепаувету и сказала воину Гару, что это единственный раз, когда ему будет позволено избежать естественного конца, который Гайя планирует для каждого живого существа. Если он умрет снова, сказал ему дух, он будет проклят скитаться по Умбре как дух без плоти, навсегда лишенный доступа как к родине своего племени, так и к своим живым товарищам. Его план обмануть проклятие Сутеха провалился, и Вепаувет был удручен. Однако Сова поняла, как много Вепаувет готов был пожертвовать ради своего племени, и предложила провести его на Умбральную родину его племени. Там он будет жить вечно, не имея связи с физическим миром. Будучи существом, одновременно живым и мертвым, Вепаувет должен был служить связующим звеном между его живым племенем и предками, которых они потеряли.

И так он поступал на протяжении более двух тысяч лет. Живые Безмолвные Странники, которым удается отыскать родину своего племени, находят Вепаувета там, в одиночестве среди древних руин, вызывающих воспоминания о Кхеме. Те, кто проводит с древним волком хоть сколько-нибудь времени, вскоре понимают его тайну. Вепаувет существует между двумя мирами. Предки Безмолвных Странников все еще живут на родине племени, но они не могут видеть своих живых потомков и говорить с ними. Вепаувет — единственное

существо в царстве, которое может полностью взаимодействовать как с живыми, так и с мертвыми членами своего племени. Те редкие Безмолвные Странники, которые находят это царство, могут использовать Вепаувета в качестве посредника и общаться со своими предками из вторых рук.

На протяжении веков Вепаувет не переставал работать над восстановлением связей между своим племенем и их предками. И, возможно, ему это наконец удалось. Двадцать пять лет назад древний дух начал беспрецедентный эксперимент. Используя мощные и легендарные обряды, не виданные со времен Кхема, Вепаувет попытался создать связь между священным именем своего кровного брата Шу Гора и именем новорожденного Безмолвного Странника. Напряжение обряда едва не уничтожило его, но для Вепаувета потенциальная выгода стоила любого риска. В последующие годы он повторил этот обряд на других новорожденных детенышах своего племени. Семь лет назад эксперимент принес свои плоды. Во время обряда юная Безмолвная Странница смогла вызвать дух Шу Гора и использовать его силу для уничтожения большого гнезда Культа Сутеха. С тех пор несколько других экспериментов Вепаувета привели к похожим результатам. Для Вепаувета эти события ознаменовали конец пути, начатого много веков назад, и начало нового.

Черты Вепаувета можно найти на странице 142 книги **Умбра**.

Вик Страйкер

Вам следовало быть с нами в тридцатые годы, мистер Сноу. Я не могу выразить, что вы упустили. Слава.

— Док Брасс, *Planetary* (Уоррен Эллис)

Вик Страйкер был живым воплощением историй об отважных искателях приключений начала двадцатого века. На протяжении 1920-30-х годов он путешествовал по всему земному шару и за его пределами в бесконечных поисках приключений, романтики и справедливости. Его сражения с культистами Сутеха на Ближнем Востоке, триадой Сороконожка из Черной Стали в Китае и Ку-Клукс-Кланом в Америке сделали его знаменитым. Его поиски Затерянного Каэрна на острове Черепа, путешествие в Умбральное царство Полой Земли и обретение Малахитового Скарабея сделали его легендой. Во всем этом Вика сопровождали его товарищи из стаи Орлиного гнезда: Фианна Лорна Макнаб, Шотландская Банши Справедливости (Филодокс); Ходящий по Стеклу доктор Стратус, австралийский исследователь и Мастер Неба (Теург); Теневая Владычица Грета Коул, потомок эмигрантов из Европы и роковая женщина (Рагабаш); и Звездочет Ан Лей Шенг, мастер боевых искусств и мистик (Арун).

1940-е годы не были добры к галлиарду Безмолвных Странников и его друзьям. Грета и Шенг погибли на войне. Лорна вернулась домой, чтобы помочь защитить свой каэрн, а доктор Стратус, поняв, что мир стал другим, отправился исследовать Умбру. Что касается Вика, то нацистская бомба стоила ему глаза и искалечила ногу. Зверства Холокоста вызывали у него тошноту, но не так сильно, как неприятное молчание в ответ на его требования узнать, почему никто не попытался остановить этот ужас. Смерть его давней возлюбленной Саманты разбила ему сердце. Стремясь отомстить за смерть нескольких жертв японских лагерей медицинских исследований времен войны, он обнаружил, что страна, в которой он вырос, пошла на сделку с военными преступниками в обмен на их научные записи, и это положило конец его идеализму. Когда его отказ предстать перед Комитетом по расследованию антиамериканской деятельности привел к аресту за неуважение к суду, а затем к обвинению в заговоре, Вик окончательно пал в Харано. После освобождения из федеральной тюрьмы в 1960-х годах Вик уехал из предавшей его Америки в Северную Африку, где его падение продолжилось, поскольку он впал в героиновую зависимость. Именно там Вик Страйкер потерял волка.

В конце 1970-х годов Вик, ставший лишь тенью себя прежнего, наконец вернулся в Америку. Он жил на улицах Нью-Йорка, выживая только за счет подачек горстки Костогрызов, которые помнили рассказы о его подвигах. Вик Страйкер мог бы доживать последние дни в таком жалком состоянии, но однажды судьба вмешалась. Однажды поздно вечером Вик наткнулся на грабителя и впервые за несколько десятилетий почувствовал давно дремлющий позыв что-то сделать. Не заботясь о собственной безопасности, 80-летний старик с одной хорошей ногой напал на бандита и сломал ему челюсть тем же легендарным ударом с



правой, которым оборвал путь многих злодеев. Этим Вик Страйкер вырвался из лап Харано и вернул себе часть смысла жизни, который он потерял более тридцати лет назад.

На протяжении 1980-х годов Вик работал частным детективом в Нью-Йорке, а в 1990-х годах окончательно "ушел на пенсию" в маленьком городке Плезант-Порт, штат Мэн. Там он помогал местному шерифу и делал все возможное, чтобы обезопасить город от Вирма. Именно в это время многие молодые Безмолвные Странники искали стареющего героя, надеясь перенять его многолетний опыт. Он стал наставником для нескольких молодых Гару, продолжая при этом свой собственный поиск волка, которого он потерял. В 2002 году ему это удалось.

Когда по региону разнеслась весть о крупном культе Сутеха, действующем в Портленде, Вик присоединился к войне. Хотя большинство Гару, собравшихся для борьбы с культом, насмехались — что может изменить старик с древним Кольтом 45-го калибра и мечом-тростью? — Вик, как всегда, оказался полон сюрпризов. Даже в возрасте 100 лет Вик по-прежнему обладал умом острее, чем у многих Гару в расцвете лет. Его советы оказались решающими при планировании успешного нападения на храм культа. И даже тогда Вик сумел удивить даже самого себя. Жар битвы и возможность противостоять своему самому древнему и ненавистному врагу наконец-то дали ему искру, необходимую для того, чтобы вновь обрести Ярость. Впервые за сорок лет Вик Страйкер вступил в бой против сил Вирма в форме Кринос. Хотя он и пал в бою (против трех воинов культа), он наконец-то завершил долгий путь, на который ушла последняя половина его жизни. Вик Страйкер мертв, но его наследие живет в сердцах и умах его племени, в воспоминаниях и поступках тех, кого он наставлял, и в историях, рассказанных ночью у костра. История о том, как один Безмолвный Странник преодолел бесчисленные препятствия на своем пути, чтобы в конце концов добраться до конца своего долгого и трудного путешествия.

Черный Шак

На протяжении веков жители Норфолка сообщали о призраке огромной черной гончей размером с теленка и с глазами, похожими на горящие угли. Эта гончая, известная как Черный Шак, появляется на кладбищах, одиноких проселочных дорогах, холмах и болотах вокруг деревень. Согласно легенде, тем, кто увидит Черного Шака, суждено умереть в течение года — при условии, что гончая не убьет их на месте.

На самом деле Черный Шак — это не одна гончая, а род Безмолвных Странников, родившихся в последней оставшейся в Англии стаи волков, яростно оберегаемой Гару. Местные Потомки Фенрира рассказывают историю Ахмада ибн Фадлана,



арабского Безмолвного Странника, который пришел в Англию вместе с Фенриром Буливифом Убийцей Медведей, чтобы сразиться с чудовищным вампиром и его выводком. Хотя Убийца Медведей славно погиб в битве, Странник выжил и дал потомство с волками рядом с Норфолком. Раз в несколько поколений один из волков, несущих кровь Странника, оказывается Гару, и Черный Шак снова ступает на землю.

Возвращение Черного Шака всегда предвещает наступление трудных и часто жестоких времен для Гару Англии. Его появление совпадает с появлением могущественных тварей Вирма, духовной чумы и предательств. И каждый раз Черный Шак играет ключевую роль в борьбе с врагами Гару. Темную гончую не видели уже много десятилетий, но в связи с растущими угрозами в Шотландии и других странах многие считают, что ее неизбежное возвращение — лишь вопрос времени. Черный Шак — предвестник смерти, и Гару близ Норфолка верят, что его возвращение станет сигналом о скором наступлении Апокалипсиса.

Идущий-с-Силой

Возможно, он самый известный из ныне живущих Безмолвных Странников. Родившийся чуть более двадцати лет назад в стае эфиопских волков, арун, известный как Идущий-с-Силой, быстро стал одним из величайших героев своего племени. Бесчисленные сражения на севере Африки создали ему репутацию

одного из величайших воинов Гайи, но его действия за последние несколько лет могут сделать его имя бессмертным. Пока Бесконечная Буря Черного Зуба бушевала на юге Африки, Идущий-с-Силой не обращал внимания на действия безумных Бастет. Хотя он считал военачальника Симбы жестоким тираном и головорезом, Идущий-с-Силой видел в Бесконечной Буре эффективное средство сдерживания сил Вирма, позволяющей ему сосредоточить свое внимание на вампирах Египта и Северной Африки. Но когда до его ушей стали доходить новости о событиях на континенте, мнение Безмолвного Странника начало меняться.

Рожденный и выросший в Африке, Идущий-с-Силой знает, что эта земля не принадлежит Гару. Безмолвные Странники Африки всегда понимали, что их присутствие в этом регионе зависит только от терпения местных Фера, и если бы не племенная культура уважения к чужой территории, эта терпимость быстро бы исчезла. Большую часть своей жизни Идущий-с-Силой работал над тем, чтобы отношения между его племенем и многочисленными африканскими Фера оставались спокойными. Еще в детстве он пытался понять духов земли, а также тех духов, которых почитали Фера. С тех пор как он стал вождем своего племени в Африке, он наказывал тех Гару, чьи действия вызывали гнев других оборотней региона, вплоть до того, что вступал в бой с представителями других племен.

Когда между африканскими Фера разразилась кровавая гражданская война, Идущий-с-Силой забеспокоился. Действия Черного Зуба напомнили аруну о событиях Войны Гнева. По его мнению, та война была ошибкой, лишившей Гару столь необходимых союзников и создавшей возможности для продвижения Вирма. Если бы Фера в Африке были уничтожены, силы Вирма могли бы легко захватить весь регион. При всем могуществе, которым он обладал, Идущий-с-Силой чувствовал себя бессильным что-либо сделать. Любая попытка вмешаться, полагал он, будет воспринята всеми Фера как акт агрессии со стороны Гару и повлечет за собой жестокое возмездие. Поэтому с огромным облегчением Идущий-с-Силой принял послов от Фера, которые прибыли в поисках союза против безумного тирана Черного Зуба. И с большим гневом он выслушал рассказы о союзе военачальника Симбы с африканской нежитью. Идущий-с-Силой пообещал поддержку осажденным Фера, а Безмолвные Странники начали обучать своих разрозненных сородичей стайным тактикам и другим военным искусствам.

После смерти Черного Зуба Безмолвные Странники Африки оказались сильно обескровлены. Треть из них погибла в сражениях против Бесконечной бури и их союзников-нежити. Но они доказали, что



могут успешно сражаться бок о бок с Фера. Когда Кива, лидер африканских Багира, предложила создать альянс оборотней континента, Идущий-с-Силой охотно поддержал ее. Сегодня Безмолвный Странник считается одним из лидеров свободного альянса, известного как Ахади. Хотя отношения в совете Ахади напряженные, и он, и Кива испытывают друг к другу неодобрительное уважение. Кисаси, королева Аджаба, чувствует себя обязанной Идущему-с-Силой за его помощь, и он высоко ценит ее за то, что она фактически создала союз, который привел к Ахади. Красные Когти Куча Экунду уважают его за то, что он волк по происхождению, а Моколе считают его надежным, поскольку он и его товарищи из стаи Пустынного Ветра верно следуют за Крокодилом уже более двух десятилетий. Однако Идущий-с-Силой и новый король Симба, Хакиму, по возможности избегают друг друга.

Несмотря на потери, Ахади возродила африканских Странников. Хотя Идущий-с-Силой полностью и всем сердцем поддерживает Ахади как метод улучшения отношений между Гару и Фера, он также признает наиболее утилитарные аспекты пакта. Без колебаний лидер Странников потребует помощи от любого из членов Ахади в своей войне против вампиров Африки. Однако честь требует, чтобы он и его люди также оказывали помощь Фера, когда их об этом попросят, и Идущий-с-Силой железной рукой заставляет свое племя подчиняться. В настоящее время воин думает о том, как справиться с растущими силами Вирма, которые больше не сдерживает жестокость Черного Зуба, поддерживает войну с

вампирами в Египте, которую ведет Хоронит Мертвецов, и пытается интегрировать в свои силы растущее число иммигрантов-Изгнанников.

В форме Люпус Идущий-с-Силой выглядит как худой эфиопский волк с темной шерстью. В форме Хомид он представляет собой худощавого, мускулистого эфиопа в возрасте около 40 лет. В любой форме его легко узнать по параллельным шрамам на лбу, а также по глубокому напряженному взгляду. Каждое его действие вызывает уважение, и он ожидает полного повиновения от подчиненных. Наедине он дружелюбен, но тих, и можно легко заметить, что на его плечах лежит тяжелая ноша.

Мефи Быстрее Смерти

Мефи Быстрее Смерти впервые столкнулся с мертвыми в детстве, в Левиттауне, штат Нью-Джерси. Один из его соседей, стареющий мужчина с синими цифрами на руке и затравленным взглядом, однажды рассказал мальчику о том, что иногда мертвые обижаются на тех, кому удалось избежать смерти, и что они никогда не успокоятся, пока те, кто выжил, не присоединятся к ним. Все остальные считали старика сумасшедшим. Они шептались о том, что ужасные вещи, которые он видел — вещи, о которых они никогда не говорили при детях, — сломали его разум. Но Мефи знал лучше. Он мог видеть призраков, о которых говорил старик. Он мог видеть темные и истощенные фигуры, которые обитали в доме старика. Существа, настолько поглощенные потерей, горем и ненавистью, что все, что они могли сделать сейчас, это заставить живых разделить эту боль. Когда мужчина умер, призраки обратили свое внимание на мальчика, который чувствовал их присутствие. В возрасте четырнадцати лет Мефи Быстрее Смерти убежал из дома. С тех пор он убегает от мертвых.

После Первого Превращения Мефи стал одним из величайших посланников Народа Гару, искателей преданий и — что удивительно для того, кто так ненавидит мертвых, — исследователем Темной Умбры. Он побывал в каэрнах на всех континентах, посетил бесчисленные Умбральные царства, общался с альфами стай, вождями септов и королями всех племен. Его имя приобрело множество значений. Первоначально его называли Быстрее Смерти за его удивительную способность уклоняться от врагов в бою, а также за его талант обгонять любые неприятности, которые он встречает на своем пути. Другие Гару считают это свидетельством умения молодого Странника добираться до септов вовремя, чтобы предупредить о нападениях и других опасностях. Но среди его собственного народа имя Мефи также признается как знак бремени, которое он несет с детства. Как и все Странники, Мефи Быстрее Смерти страдает от призраков, но он также проклят вторым зрением, видящим далеко не только призраков, которые мучают его племя. Куда бы он ни пошел, он видит мертвецов, даже тех, которые не преследуют его. В конце концов, они замечают его и требуют помощи. И вот Мефи бежит, постоянно пытаясь обогнать мертвецов. Быть быстрее смерти.

Хотя Идущий-с-Силой и Хоронит Мертвецов, возможно, более известны в племени, именно Мефи чаще всего вспоминают Гару из других племен, когда упоминают Безмолвных Странников. К своему несчастью, он стал неофициальным представителем своего народа и источником представлений многих Гару о Странниках. В последнее время Мефи разрывается между деятельностью в материальном мире и в Темной Умбре. С момента появления Красной Звезды он неустанно работает над тем, чтобы разрозненные септы Гару по всему миру поддерживали контакт друг с другом, надеясь, что они смогут лучше координировать свои действия, делиться своими преданиями и лучше подготовиться к грядущему Апокалипсису. Он также продолжает свои исследования Темной Умбры, пытаясь раскрыть правду о последних Великих Штормах, сотрясавших подземный мир, и о том, как заставить тех призраков, которые нашли путь через Темный Барьер в материальный мир, вернуться в земли мертвых.

Внешность: В форме Хомид Мефи среднего роста, но худощав, и явно семитского происхождения. Он носит прямые черные волосы, подстриженные чуть выше плеч, в стиле, который многие считают квази-египетским, но который на самом деле связан с его любовью к музыке гранж в молодости. В форме Люпус он выглядит как эфиопский волк с темно-коричневым мехом. Его природная худоба видна и в форме Кринос. И в форме Хомид, и в форме Кринос его можно узнать по золотым украшениям в египетском стиле, украшающим его руки и запястья, а также по посоху со змеиной головой, который он носит. Во всех формах Мефи носит золотое ожерелье, на котором выгравированы глифы его породы, покровительства и племени, что помогает узнать его стражам и надзирателям каэрнов.

Ролевые подсказки: Обычно дружелюбный и открытый (в тихой и немного сдержанной манере), Мефи становится уклончивым, когда его спрашивают о духах мертвых и его путешествиях в Темную Умбру. Он страстно верит в свои цели по развитию общения и сотрудничества между племенами, а также в свои собственные усилия по сбору информации и секретов как от живых, так и от мертвых. Он так же страстно не любит беспокойных мертвецов, которые преследуют его всю жизнь. Он помогает им лишь неохотно и с удовольствием вымещает свое недовольство на любом враждебном духе, вампире или приспешнике Вирма, который встает у него на пути.

Порода: Хомид

Покровительство: Галлиард

Ранг: 3
Физические: Сила 2 (4/6/5/3), Ловкость 3 (3/4/5/5), Выносливость 4 (6/7/7/6)
Социальные: Обаяние 3, Манипуляция 2 (1/0/0/0), Внешность 2 (1/0/2/2)
Ментальные: Восприятие 4, Интеллект 2, Смекалка 4
Таланты: Внимательность 3, Атлетика 4 (бег), Драка 2, Уклонение 4, Первобытный Инстинкт 2, Хитрость 3
Навыки: Этикет 2, Фехтование 2, Скрытность 3, Выживание 3
Познания: Загадки 3, Расследование 3, Лингвистика 5, Оккультизм 4 (беспокойные мертвецы), Ритуалы 2
Дополнения: Контакты 4, Чистота Рода 3
Ярость: 5; **Гнозис:** 3; **Сила Воли:** 6
Дары: (1) Убеждение, Мыслеречь, Чувство Вирма, Тишина, Скорость Мысли; (2) Погружение в Сон, Стойкость Курьера, Ступать по Спине Себека, (3) Адаптация
Обряды: Обряд Очищения, Обряд Указующего Камня, Обряд Фетиша, Схождение в Темную Умбру, Молитва за Добычу
Фетиши: Посох с головой кобры — это особый фетиш, созданный из духа кобры, связанного с самым дорогим для Мефи предметом — посохом, который подарил ему дорогой, ныне умерший друг. Пока он держит посох, сложность шага в сторону уменьшается на 1. Посох добавляет один дополнительный кубик повреждений, когда



используется против злых духов, а если вбить его в материализованного духа (для этого требуется четыре успеха при броске атаки и нанесение как минимум двух уровней урона после поглощения), этот дух не может дематериализоваться или использовать Чары: Реформация, пока посох не будет убран. (Уровень 4, Гнозис 7)
Достоинства: Призрачное Зрение

Silent Striders™

Name: **Breed:** **Pack Name:**
Player: **Auspice:** **Pack Totem:**
Chronicle: **Camp:** **Concept:**

Attributes

Physical
Strength ●OOOO
Dexterity ●OOOO
Stamina ●OOOO

Social
Charisma ●OOOO
Manipulation ●OOOO
Appearance ●OOOO

Mental
Perception ●OOOO
Intelligence ●OOOO
Wits ●OOOO

Abilities

Talents
Alertness OOOOO
Athletics OOOOO
Brawl OOOOO
Dodge OOOOO
Empathy OOOOO
Expression OOOOO
Intimidation OOOOO
Primal-Urge OOOOO
Streetwise OOOOO
Subterfuge OOOOO

Skills
Animal Ken OOOOO
Crafts OOOOO
Drive OOOOO
Etiquette OOOOO
Firearms OOOOO
Leadership OOOOO
Melee OOOOO
Performance OOOOO
Stealth OOOOO
Survival OOOOO

Knowledges
Computer OOOOO
Enigmas OOOOO
Investigation OOOOO
Law OOOOO
Linguistics OOOOO
Medicine OOOOO
Occult OOOOO
Politics OOOOO
Rituals OOOOO
Science OOOOO

Advantages

Backgrounds
OOOOO
OOOOO
OOOOO
OOOOO
OOOOO

Gifts

Gifts

Renown

Glory
O O O O O O O O O O
❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Honor
O O O O O O O O O O
❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Wisdom
O O O O O O O O O O
❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Rank

Rage
O O O O O O O O O O
❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Gnosis
O O O O O O O O O O
❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Willpower
O O O O O O O O O O
❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Health

Bruised		❑
Hurt	—1	❑
Injured	-1	❑
Wounded	-2	❑
Mauled	-2	❑
Crippled	-5	❑
Incapacitated		❑

Tribal Weakness

HAUNTED:
ATTRACT GHOSTS WHEN BOTCHING THE ROLL TO STEP SIDEWAYS

Silent Striders™

Homid	Glabro	Crinos	Hispo	Lupus
No Change	Strength (+2)____ Stamina (+2)____ Appearance (-1)___ Manipulation (-2)___	Strength (+4)____ Dexterity (+1)___ Stamina (+3)____ Appearance 0 Manipulation (-3)___	Strength (+3)____ Dexterity (+2)___ Stamina (+3)____ Manipulation (-3)___ +1 Die to Bite Damage	Strength (+1)____ Dexterity (+2)___ Stamina (+2)____ Manipulation (-3)___ -2 Perception Diff.
Difficulty: **6**	Difficulty: **7**	Difficulty: **6**	Difficulty: **7**	Difficulty: **6**

INCITE DELIRIUM IN HUMANS

Other Traits

_____OOOOO
_____OOOOO
_____OOOOO
_____OOOOO
_____OOOOO
_____OOOOO
_____OOOOO
_____OOOOO
_____OOOOO
_____OOOOO
_____OOOOO
_____OOOOO
_____OOOOO
_____OOOOO
_____OOOOO
_____OOOOO
_____OOOOO
_____OOOOO

Fetishes

Item:_____ Level____ Gnosis____
Power:_____
Item:_____ Level____ Gnosis____
Power:_____
Item:_____ Level____ Gnosis____
Power:_____
Item:_____ Level____ Gnosis____
Power:_____

Rites

_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____

Combat

Maneuver/Weapon	Roll	Difficulty	Damage	Range	Rate	Clip

Brawling Chart

Maneuver	Roll	Diff	Damage
Bite	Dex+Brawl	5	Strength+1/A
Body Tackle	Dex+Brawl	7	Special/B
Claw	Dex+Brawl	6	Strength+1/A
Grapple	Dex+Brawl	6	Strength/B
Kick	Dex+Brawl	7	Strength+1/B
Punch	Dex+Brawl	6	Strength/B

A=Aggravated Damage
B=Bashing Damage

Armor:_____

Silent Striders™

Nature: **Demeanor:**

Merits & Flaws

Merit	Type	Cost	Flaw	Type	Bonus

Expanded Background

Allies

Mentor

Contacts

Pure Breed

Kinfolk

Totem

Possessions

Gear (Carried):_____

_____

_____

Equipment (Owned):_____

_____

Sept

Name:_____

Caern Location:_____

Level:_____Type:_____

Totem:_____

Leader:_____

Experience

TOTAL:_____

Gained From:_____

_____

_____

_____

_____

_____

TOTAL SPENT:_____

Spent On:_____

_____

_____

Silent Striders™

History

Prelude

Description

Age:_____
Hair:_____
Eyes:_____
Race:_____
Nationality:_____
Sex:_____

	Height	Weight
Homid:		
Glabro:		
Crinos:		
Hispo:		
Lupus:		

*Battle Scars:*_____

*Metis Deformity:*_____

Visuals

Pack Chart

Character Sketch

Notes

Notes

What is the Onyx Path?

Winter 2011-2012: (VtM) V20 Companion

Spring 2012: (VtM) Children of the Revolution

Summer 2012: (VtM) Hunters Hunted 2

Fall 2012: (WtA) Werewolf: The Apocalypse – 20th Anniversary Edition

Winter 2012-2013: (MtA) Mage Convention Book



PDF & Now in Print

White Wolf, working in partnership with DriveThruRPG, is now offering PDF and Print on Demand versions of both our newest PDF products and our vast library of previously published books. We're working around the clock to make every single WW book available in these formats.

Questions?

Please feel free to contact us: RichT@white-wolf.com and Eddy@white-wolf.com.

For news and discussion of our products visit www.white-wolf.com

Follow us on Twitter: @wwpublishing

WW PDFs and Now in Print PoDs are available at drivethrurpg.com

Storytelling In The Digital Age