Книга Племени:

Уктена



Книга Племени:

Уктена

В Поисках Забытого

Они следуют за великим водяным змеем Уктеной, таинственным тотемом мистической мудрости. Они пленили бесчисленных злых духов и стали величайшими знатоками магии. Среди племен оборотней нет чародеев столь же искусных - но эта мудрость не досталась Уктена просто так. У всего есть цена.

Мастера Запретных Тайн

С "Книгой Племени: Уктена" линейка Книг Племен Пересмотренного Издания обращается взор во тьму. Лучшие мистики Народа Гару, Уктена - непревзойденные хранители древней мудрости, способные связывать злых духов и бороться с Вирмом магией, о которой другие племена не могут и помыслить. Изучите глубины накопленных Уктена знаний. Узнайте о их славе и их проклятии, об их тайных искусствах. Если Уктена чего-то не знают, оно не стоит внимания.

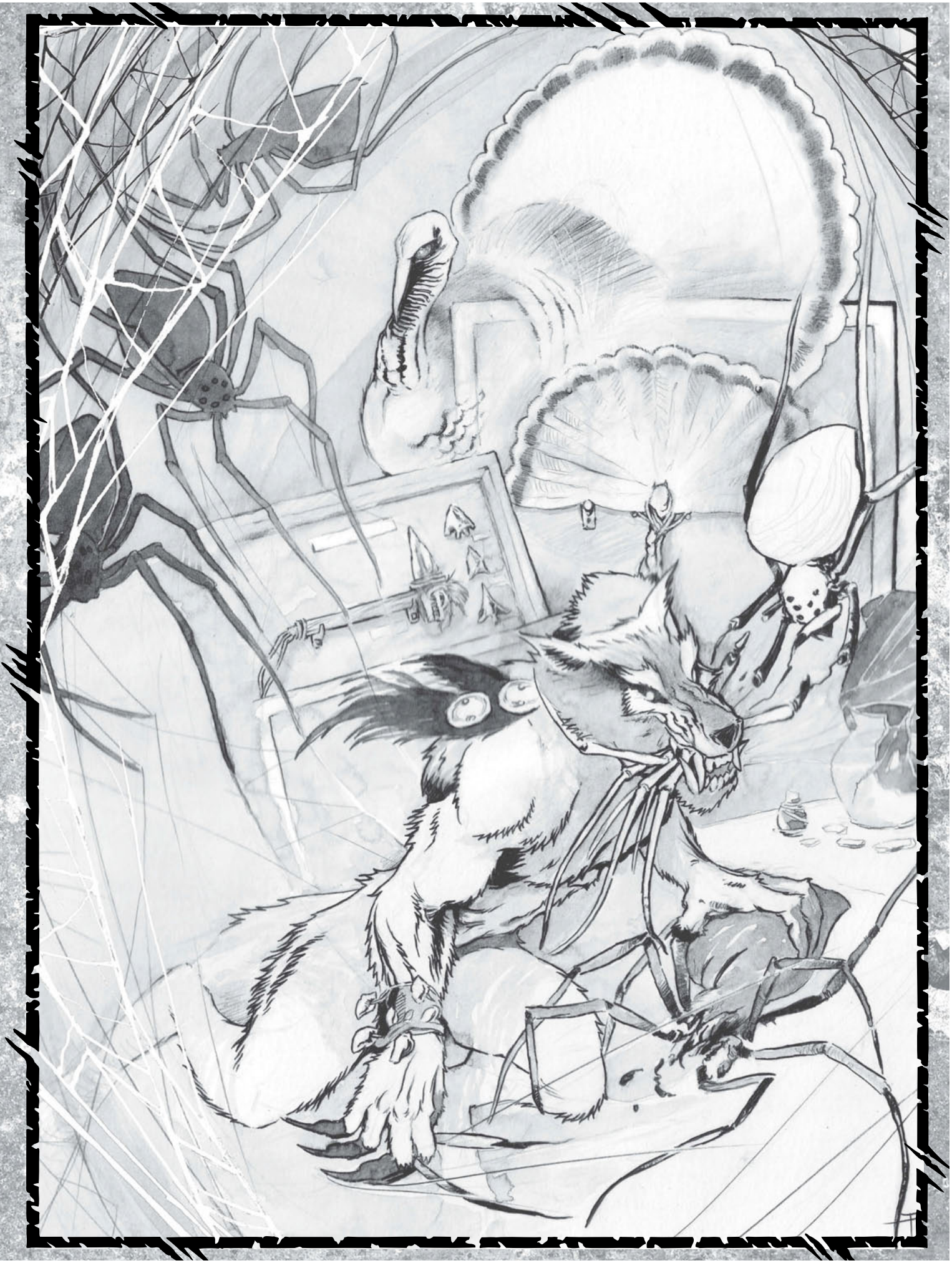
Werewolf: The Apocalypse™

Mind's Eye Theatre™

www.white-wolf.com









Сны и Звери

Сон снова унес ее под темные воды Это происходило каждую ночь, казалось, целую вечность, как только она просыпалась. Эришка Дерр умела плавать, иногда проводила летние дни, плескаясь в Мексиканском заливе, где лазурная вода тихо билась о берег. Но этот сон она вспоминала не с удовольствием. Море вокруг нее было холодным, а не залитым солнцем. И... что-то окружало ее. Высокие столбы из толченой раковины, хотя Эришка не понимала, откуда она это знает. Плавники невидимой плоти касались ее сморщенной от воды кожи, заставляя дрожать от страха. И самое страшное - тень без формы, какое-то невозможное животное: силуэт с длинным, развевающимся хвостом и оскаленной пастью. С каждой ночью его голос становился все отчетливее сквозь пенистую воду.

"Дети Уктены - из потоков, из рек. Они покрывают землю и омывают лица людей эбеновыми слезами. Найди то, что было потеряно, и верни мне вместе с тайной, которую ты не можешь увидеть".

Сон почти всегда заканчивался одинаково: длинный хвост хлестал ее, прежде чем она успевала увернуться. Она проснулась вся в поту, волосы на ее руках стали длиннее с восходом луны.

Из записей Эришки:

Сегодня я убила своего первого врага. Один из вожаков стаи попросил меня помочь ему патрулировать территорию возле каэрна — так он назвал это место, — и мне не терпелось посмотреть на землю, поэтому я согласилась. Мы обходили двор, когда из мира теней ворвался монстр. Он выглядел как нечто среднее между гигантским сверчком и клыкастым гекконом. Я думала, что испугаюсь сильнее, но, возможно мои инстинкты лучше, чем я думала. Я чувствовала, как мое тело меняется, как и раньше, и мое сердце горело ненавистью к этому существу. Позже, когда мы отдыхали, вожак стаи дал свое согласие. Он ничего не сказал, но я поняла, что он доволен. Я многому научилась с тех пор, как пришел сюда - о многочисленных племенах, о покровителях и даже о Вирме, Ткаче и Вильде. Сегодня я узнала, что могу сражаться и побеждать.

Эришка подавила желание подпрыгнуть от восторга. Не прошло и месяца, как она пережила то, что бабушка называла Первым Превращением. Пятнадцать лет жизни не подготовили юную полу-чоктау ни к чему подобному. Почему все вокруг выглядят такими собранными? Сердце Эришки разрывалось от радости, и ей хотелось, чтобы мама дожила до этого момента. Бабушка говорила, что ее мать звали Окрашена-Кровью-Вирма, или, по крайней мере, так это примерно переводится, но Эришка плохо знала язык и не могла вспомнить женщину чоктау, которая оставила двухлетнего ребенка со светлокожим отцом, чтобы вернуться к своему народу.

Тогда Эришка не понимала, как кто-то может бросить ребенка, но теперь, после всей этой истории с Гару, в этом было больше смысла. И это объясняло, почему ее отец, успешный профессор антропологии, резко переключил свои интересы с изучения способов ткачества юго-восточных индейцев на изучение редких тканей Скандинавии. Все, что угодно, лишь бы забыть о случившемся и отстраниться от неизбежного. Работа всегда отвлекала его от Эришки. Он не был жестоким или беспечным, просто рассеянным. Несколько добродушных домработниц охраняли его энергичную дочь до ее четырнадцатилетия, когда появилась бабушка. Эришка не знала, действительно ли она мать ее матери, но она знала

достаточно о фольклоре чоктау, чтобы понять, что это очень вежливое обращение к старой женщине.

Ее отец принял появление нового опекуна с рассеянной легкостью, отправившись в годичный отпуск, казалось, смирившись с тем, что он может увидеть Эришку снова, а может и не увидеть. Теперь, вспоминая об этом, она поняла, что он наверняка знал все об оборотнях, но не проронил ни слова. Бабушка говорила, что ее отец был из старой креольской крови, из родственных семей многих поколений назад, и что его безразличие было вызвано необходимостью скрыть боль утраты — утраты жены и ребенка, которые принадлежали Гайе, а не ему.

Единственным пятном на ее радости были сны, ужасные кошмары, которые она мечтала забыть. Весной она пришла к бабушке, чтобы спросить о страхе, который приносит каждая ночь.

Бабушка варила на огне корень мадеры, вдыхала мускусные пары, погружая длинные мотки тростника в сухую красильную смесь. Некоторые женщины чоктау Миссисипи любили современные химические красители, но бабушка предпочитала традиционные: бразильское дерево, алканет, кохинель. Она закрепляла их человеческой мочой и насмехалась над молодыми женщинами, которые воротили нос от того, за что богатые женщины с лакированными ногтями и слишком большим количеством бирюзы платили большие деньги за ее "полностью натуральные" корзины на пау—вау. После того как Эришка рассказала эту историю, бабушка зашевелилась.

"Я много лет наблюдала за тобой из тени", — объяснила старуха. "Потом, когда я поняла, что пришло время рассказать тебе нашу историю, я пришла за тобой. Корни подсказали мне путь, а шелест кукурузы повел меня за собой". "Но откуда ты знаешь? И что мне делать с этими снами?" — продолжала девочка, не понимая, что старуха имеет в виду. Бабушка пожала плечами и долго не отвечала. Наконец, она заговорила, уходя от прошлого в будущее.

"У тебя есть работа, внучка. Ты думаешь, это все — плести корзины и гоняться за болотными кроликами на четырех лапах? Танцевать на собраниях и бить когтями врагов? Ты зарабатываешь себе на жизнь". "Я не против тяжелой работы", — ответила Эришка. "Что ты хочешь, чтобы я делала? С чего мне начать?" Бабушка продолжала помешивать. "Часть становления одним из нас — это разгадывание тайн. Начни там, куда тебя приведет видение. Вода — это жизнь. Начни там". Так Эришка оказалась в поездке с местными жителями к заливу, который находился в паре часов езды. Она поехала за креветками и рыбой; она путешествовала ради того, чтобы разгадать тайну, мучившую ее разум.

В тот день вода в заливе была спокойной; на горизонте не было видно ни далеких водяных пятен, ни надвигающихся штормов. Когда остальные ушли ловить рыбу, она погрузила ноги в теплый песок. Пока что это было приятно. Через пару месяцев, знала она, жара будет испепеляющей. Лежа на спине, Эришка смотрела на небо и ждала. Она не знала, придет ли к ней "вдохновение" и когда, но если так должно было случиться, значит, так тому и быть.

Прошло несколько часов. Эришка вспотела; солнце было жарче, чем положено для весеннего времени. Она легла на спину, щурясь от яркого света. Набегающие и отступающие волны на мелком песке напомнили ей о медленном дыхании, и она инстинктивно замедлила дыхание. От жары на ее коже выступили соленые капли, соленые, как океан, поверхность которого не давала ни малейшего намека на тайны, которые он хранил в своих черных, легочных глубинах. Ее сознание отстранилось, плывя по морю, как дрейфующая древесина, и она потеряла себя в жаре и сердцебиении залива.

Крылатая тень упала на ее лицо. Эришка услышала бешеный стук перьев, когда большой пеликан рухнул на землю рядом с ее ногами. Она отпрянула, потому что от него пахло давно умершей рыбой и прогорклыми водами. С длинным клювом, прижатым к шее и телу, он казался безротым и смотрел на нее двумя немигающими глазами. Он закричал на нее, и она услышала в этом звуке слова: "Шлейф моего далекого рода давно забыт. Перо должно быть сломано, дух освобожден. Найди его там, где люди смотрят на него день за днем, удивляясь его возрасту и не зная, что он означает". Птица улетела, оставив Эришку в изумлении смотреть ей вслед.

Холодная вода обдала девушку. Взглянув вверх, она увидела, что жаркое солнце остывает на фоне вод залива, а прилив захватывает землю в череде камышей. Прошло несколько часов, и дальше по берегу она услышала призывные крики кинфолков, закончивших свою дневную работу.

Всю дорогу домой молодой оборотень размышлял над посланием пеликана. Где—то, предположила она, есть птичье перо, в котором заключен дух, тален. Она должна была найти его и щелкнуть пером, чтобы освободить запертый дух — все это имело смысл. Но где была эта вещь? И что за птичье перо она искала? Это было все равно что искать одну—единственную ракушку на бесконечном берегу. Разгадка должна была быть в том, что люди смотрят на него, возможно, пытаются изучить его. ... И тут Эришке пришла в голову мысль. Не тем же ли самым занимался ее человеческий отец? Брал реликвии древних культур и изучал их в мельчайших подробностях? Выяснял их происхождение и назначение? Е то так, то она знала, где искать.

• • •

На следующий день Эришка отправилась в музей государственного университета, который находился в ее родном городе. Это было не очень большое учебное заведение, но в музее было несколько впечатляющих коллекций. Некоторые были пожертвованы, но она знала, что другие были взяты без разрешения, у чоктау, криков и ряда других народов. После часового блуждания по музею она была готова признать свое поражение. Ничто из представленного на выставке даже отдаленно не подходило под описание пеликана. Затем она заметила нескольких студентов с кафедры археологии; несколько из них выглядели как знакомые иар, но она не смогла назвать их по имени. Они направились в заднюю часть музея, к лаборатории. Может быть, он у них там, не на выставке? спросила она. Может быть, стоит проверить это сегодня вечером.

Убивать время до восхода луны было легко. Эришка забыла о таких простых удовольствиях, как прогулки по кампусу, проверка новых книг в библиотеке, встречи с людьми ее возраста без лишнего бремени, которым ее наделили. Но по мере того, как день сменялся ночью, она чувствовала нервозность, тревогу и напряжение. Почти осязаемое облегчение охватило ее, когда она увидела, что луна, ее луна, уже далеко над горизонтом. Заползя за одно из зданий, молодой оборотень на мгновение присел в самой темной тени, какую только смог найти. Взяв в руки

небольшой кусок шкуры водяного мокасина, Она начала шепотом молить Великую Уктену о благосклонности на сегодняшней охоте “Великий Уктена, разрушитель тайн, искатель темных мест...“. Это был ритуал, которому ее научила бабушка, — обращение к тотемному духу племени с просьбой помочь ей в поисках знаний; это был ритуал, который до сих пор ей никогда не требовался. Теперь она бросилась искать, пока не нашла лужу, оставшуюся после вчерашнего душа. Полумесяц блестел в мелкой воде, и, сосредоточившись, Эришка позволила себе погрузиться в отражение. Ледяной холод проглотил ее с ног до плеч и головы, но, падая на землю, она почувствовала, что физический мир уходит, и перед ней открывается страна духов.

Пейзаж был сильно изменен. Там, где стояли новейшие здания, не было ничего, кроме загробных изображений сосен, в которых теперь не было животных духов. Более старые строения выглядели достаточно прочными, хотя недавний ремонт еще не отразился на их духовном облике. Луна казалась ярче, больше, и мир был залит серебристым светом. Она удивилась жутковатой тишине кампуса, в котором не было студентов. Действительно, она увидела гораздо меньше духов, чем в пещере. Несколько духов электричества мелькали вокруг фонарных столбов или тускло мерцали в подземных кабелях. Маленький муравьеподобный дух подпрыгивал в воздухе — несомненно, надежно укрывшись в гнезде КПК в чьем—то рюкзаке. Но в целом все было тихо в этот час духовной ночи.

Музей сохранил свою физическую форму, но, похоже, он был построен из нитей, некоторые из них были толстыми, а некоторые тонкими, как паутина. Подойдя к стене, она проверила прочность нитей, затем приняла свою боевую форму, отпрянула назад и ударила по самым слабым. Они легко поддались, но когда она потянулась, чтобы втянуть себя внутрь структуры, ее рука онемела. Она попыталась отстраниться, но ее конечность удерживали тысячи микронитей паутины. Зарычав от разочарования, она рванула стену паутины ногой, но почувствовала, как еще одна струя паутины вонзилась в ее ногу, на мгновение захватив ее, прежде чем она освободила ее.

Во тьме за окном зашевелилось движение. Эришка протянула руку вперед, схватила и притянула к себе испуганного металлического паукообразного духа. С ревом она потянулась вниз и начала кусать ноги, хотя дух огрызался. Он кусал ее острыми мандибулами, пока она не потеряла хватку и не уронила его. Еще одним сильным рывком она вырвала руку из паутины и снова повернулась, чтобы справиться с пауком—шаблоном, болтающимся на двух оставшихся ногах. Серия жестоких ударов, и дух лежал сломленный и неживой, свет в его глазах померк. Топнув ногой, она почувствовала, как онемение сменяется пульсирующей болью. Прошло еще больше времени, прежде чем она смогла полностью залечить руку.



Не обращая внимания на боль в конечностях, Эришка двинулась вперед, мимо тонких паутинок, покрывающих здание. Здесь что—то есть! подумала она, чувствуя покалывание в основании позвоночника. Впереди, за тусклыми брызгами света, исходящими от витрин, она увидела более яркий свет, исходящий из лаборатории. Подойдя ближе, она заметила на фоне лунного пейзажа вспышки коротких искр малинового и лазурного оттенков. Источником света был странный предмет, лежащий на рабочем столе. Она протиснулась сквозь стену между мирами — теперь более холодную и плотную — и вошла в тихую, тусклую лабораторную комнату. Ящики и подносы аккуратно стояли на верстаках, еще больше ящиков и подносов находилось в шкафах вдоль стен. Она опустила взгляд на поднос с перьями, черепами птиц и костями ног, но она знала, за каким предметом пришла.

То, что это было большое перо, было очевидно, но оно казалось закрытым черной сеткой. Молодому оборотню понадобилось несколько мгновений, чтобы понять, что это — толстое перо из хвоста индюка, переплетенное с грубыми волосками бороды птицы. Эришка несколько раз видела диких индюков —самцов. Они были чем—то средним между комичным и величественным, с их большими коричневыми и белыми перьями, выставленными напоказ, с виляющими фиолетовыми головами и хохолками бород, свисающими с груди. Но этот объект отличался от других — это были не только останки живого существа, но и сосуд для духа. Вокруг пера слабо извивались крошечные глифы, глифы Гару, написанные темными чернилами. Она осторожно взяла фетиш со стола, едва обратив внимание на музейную бирку, свисавшую с пера на хлопковой нитке; завтра сотрудники музея занесут его в список потерянных артефактов.

Уктена включила ряд верхних светильников и оглядела светлую комнату в поисках отражения. В итоге ей пришлось довольствоваться отражением в пыльном стекле шкафа. Даже с отражением ей потребовалось больше времени, чтобы протиснуться сквозь холодный, удушливый барьер, чем она хотела. Но на этом ее неприятности не закончились. там, где она протиснулась сквозь паутину полупрозрачной стены, еще два паукообразных духа —ткача зашивали разрыв. По крайней мере, пара глаз духа устремилась на нее, когда она приблизилась. У Эришки не было желания сражаться сразу с двумя узорными пауками, поэтому она окинула взглядом выставочный зал. Над ней в свете прожекторов, словно головастик в бассейне, покачивался дух электричества.

На языке духов она приветствовала духа голубого электричества. Хотя он продолжал биться и метаться, резкий запах озона подсказал Полумне, что, к лучшему или худшему, она завладела его вниманием. “Я прошу тебя об одолжении. Изгони этих двух духов“, — продолжала она, указывая на стену. “Будет забавно посмотреть, как они будут прыгать, не так ли?“ Лампа заискрилась при мысли об озорстве — или, возможно, от злости на дерзкую просьбу. “И за эту маленькую шутку я обещаю, что ни один свет в доме моей бабушки не потухнет до полной фазы луны“.

Она поймет чиминаж, подумала она. Надеюсь, она поймет свой счет за электричество.

Электрический головастик замедлил свои бешеные обороты, а затем исчез из своего убежища. Мгновение спустя из розетки вылетела дуга, пронеслась между пауками и заставила их ускакать прочь, исчезнув в терминале в другом конце зала. Электрический дух бросил искру на ногу оборотня, а затем скрылся в розетке. Когда неприятное покалывание исчезло в ноге, Эришка подумала, как доволен собой маленький дух.

Проломив полуразрушенную стену, она снова вышла в полутень ночи. Замешкавшись лишь на мгновение, она подняла перо и быстрым движением разломила его надвое.

Из сломанного пера полился туман, и через несколько секунд перед ней появился крупный индюк мужского пола, который прихорашивался и гоготал, а слабый лазурный свет все еще держался на его кожистой голове. Дух казался весьма оживленным, возможно, даже довольным, и, расправив крылья, он клевал остатки талена, который она бросила на землю. Само перо исчезло, но жесткие волоски остались. Индюк подтолкнул их к ней клювом, а затем повернулся и улетел. Задумчивая, Эришка нагнулась и потрогала бороду, с удивлением обнаружив, что она довольно твердая. Она постояла несколько мгновений, а потом нашла дорогу обратно в мир бодрствования.

• • •

“И индюк оставил эти перья на бороде“, — закончила она, надеясь, что ее старейшина расскажет ей, что именно произошло.

Бабушка помешивала очередную порцию натурального красителя. “Дух сделал тебе подарок. Он был благодарен за освобождение. Теперь вопрос в том, что ты собираешься делать с этим даром?“ Эришка пожала плечами. “Я не знаю. Возможно, есть септы, которые почитают Индюка как свой тотем. Может быть, найти их — хорошее место для начала“.

Бабушка кивнула, отложив палку. “Возможно. Возможно, ты сможешь выполнить два задания сразу. Вождь септов хочет, чтобы ты сопровождал родственника, у которого есть послания для племени. Нужно посетить много мест и увидеть много людей. Обычно кин не может заходить в наши священные места, но с тобой ему будет позволено. У нас есть деньги, и вы будете использовать их для путешествия в этом мире, а не в другом. На это будет время позже. Кроме того, Кин не может видеть теневые земли так, как мы“. Она еще немного помешала, а затем добавила. “И ты можешь искать свои ответы на вопросы о послании духа. Вы отправитесь на рассвете. Иди, готовься“.

Эришка пожала плечами. Это может быть весело. Она наполовину ожидала, что ее отправят в какой—нибудь священный поход или, по крайней мере, проведут церемонию полового созревания, как у индейцев, о которых она читала в книгах отца. Может быть, для оборотней прохождение через Первую перемену и было тем ритуалом, в котором они нуждались, в отличие от того, чтобы провести столько лун, замешивая глину для священного горшка или чего—то подобного. В конце концов, это было не так уж и сложно.

Из записей Эришки:

Сегодня я уезжаю с Кинфолком и должен быть его телохранителем, пока он путешествует, чтобы повидаться с кучей других оборотней. Бабушка не рассказывает мне многих подробностей, но сказала, что ему нужна моя помощь и защита. Я не так много знаю о том, как быть членом племени. Мне сказали, что я принадлежу к племени оборотней под названием Уктена, и я думаю, что это как—то связано с водяным чудовищем. На самом деле, никто здесь больше ничего не рассказывал мне о том, что из себя представляет Уктена. У отца была книга какого—то старого мертвого этнографа, и Уктена был большой змеей с камнем во лбу. Но это все, что я помню. Может быть, не так уж много нужно знать. Теперь я могу легко менять форму, и я провел некоторое время в священном каэме и в потустороннем мире. Я знаю имена членов септы и то, какому лику луны они служат. Кажется, я помню все названия племен, хотя есть несколько, которые

кажутся очень похожими. Возможно, этот Кинфолкгуи что-то знает, и он сможет рассказать мне больше о племенах, как о других, так и о моем собственном. Перед рассветом мне приснился сон. Над моими глазами висела пелена тумана, и когда я потянулся вверх, чтобы раздвинуть ее, моя рука оказалась мокрой от росы. Вдалеке слышался водопад, и кто-то бросал в бассейн тяжелые камни. Звук был похож на глотательные движения животного, умирающего от жажды. Перед моими глазами остался туман.

Я вижу, что бабушка идет с мужчиной. Он намного старше меня, может быть, лет тридцати. Выглядит индийцем, конечно, коренастый, с небольшим животом и длинными волосами. У него очки в роговой оправе, так что я уверен, что это правительственная эмиссия из BIH. Еришка собрала рюкзак накануне вечером, так что была готова, когда бабушка позвала ее выйти навстречу родному человеку. "Привет", - сказал он, махнув рукой в воздухе. "Привет", - ответила Еришка, не уверенная, стоит ли ей делать что-то еще. Хотел ли этот парень пожать руку? Она решила ничего не делать. "Ты готова идти?" "Конечно. Можешь звать меня Джолон". Он наклонился и поднял рюкзак. "Это имя чоктау?" - спросила Эришка. Хелауг немного поморщился. "Нет, я вроде как отовсюду. Правда, бабушка?"

Старуха кивнула, а потом сделала странную вещь. Она положила руку на лоб Эришки и зачесала назад ее темно-каштановые волосы. Затем мгновение прошло, и рука старухи опустилась на бок. Бабушка сказала что-то на языке чоктау, что Эришка с трудом могла разобрать; возможно, это было что-то вроде прощания. Затем Джолон повернулся и начал идти. Эришка шла за ним, немного пропуская, чтобы догнать. У него были длинные ноги, как у кузнечика. "Подожди, куда мы идем?" - спросила Эришка. "Ты же не хочешь сказать, что мы везде ходим пешком".

"Нет, я так не думаю", - ответил ее спутник. Он протянул ей два билета из кармана своих джинсов. "Думаю, для начала нам нужно добраться до автобусной станции. Это всего в паре миль". Странно, подумала Эришка. Довольно забавно для оборотня ехать на автобусе. Ну да ладно. "Какая наша первая остановка?" - спросила она вслух. "На востоке, в месте, которое некоторые называют подмышкой Флориды. Другие называют его Панхэндл. Нужно завезти туда несколько посылок, которые не очень хорошо доставляются FedEx. Мы должны добраться туда примерно через 15 часов или около того". Он немного сдвинул свой рюкзак, пока они шли. "Ты когда-нибудь был во Флориде?" "Нет. В основном я жил в южной части Миссисипи. Всегда думал, что смогу найти работу в одном из казино или что-то в этом роде, знаете?".

Джолон пожал плечами. "Многие люди так думают. Похоже, твой мир сильно изменился, а?" "Я не против", - быстро добавила Эришка. "Это просто чертовски круто. Я довольно быстро все поняла, так сказала бабушка. Не понимаю, почему некоторым это так сложно. Взять того же Скотта, он пришел в септ примерно в то же время, что и я. Он был не в себе! Не хотел иметь ничего общего ни с септом, ни с племенем. Думал, что все это чушь собачья. Пара старейшин отвела его, чтобы поговорить, и я думаю, он все уладил. В последний раз, когда я его видел, он, кажется, еще больше втянулся в это дело". "Ну, может, тебе просто повезло. Или особенный. Со временем ты это узнаешь".

Оставшуюся милю они прошли в тишине, единственным звуком было то, как их ноги сминают опавшие листья магнолии. На окраине города было немноголюдно, всего несколько заправок и фастфудов, а также станция "Грейхаунд". Они нашли место на жесткой деревянной скамейке и купили пару газировок, чтобы скоротать время. Вскоре подъехал почти пустой автобус; Джолон дождался последнего звонка и кивнул Эришке, чтобы та заходила на борт. Сиденья пахли промышленным химическим чистящим средством, и она слегка вздрогнула. Ей казалось неправильным путешествовать таким образом. Но потом она вспомнила, что Кин не может путешествовать по тропам духов, а она точно не может водить машину, по крайней мере, легально. Вот тебе и варианты.

Ее спутник жадно глотнул из своей большой бутылки с водой, затем устроился на своем сиденье и закрыл глаза. "Можно и отдохнуть. Времени у нас много". Эришка хотела записать в блокнот, но ничего не приходило на ум. Может быть, если она уснет, придет другой сон и расскажет ей больше об Уктене. Ей нравилось писать, но когда настроение было не в ее духе, она не могла создать что-то из ничего. Поэтому она ждала. Она чувствовала, что скоро напишет; она чувствовала это в своих пальцах. Взглянув на Джолона, она увидела, что он уже храпит. Его очки поблескивали на солнце, проникающем сквозь тонированные стекла. Эришка прищурилась: отраженный свет больно резал глаза. Она повернулась на бок, откинув спинку сиденья, и попыталась заснуть.

• • •

Эришка дремала, пока автобус плавно покачивался на берегу. Она думала о других оборотнях в септе; некоторых она знала по их родовым именам, но вдали от обычных людей все использовали свои имена Гару. Уктена, которого до Изменения она знала под неинтересным прозвищем Руфус Чикавей, теперь звали Гром-Бакс-Дун. Родовые имена ничего не говорили о тебе, только о твоих родителях. Имена деяний что-то значили - они говорили о том, что ты сделал, кто ты есть. Когда она спросила бабушку, когда же она получит имя, старая моонданка приостановилась в своей работе и, не поднимая глаз, загадочно ответила: "Это будет не последнее, что ты сделаешь". Затем она сменила тему, и никакие уговоры не заставили ее рассказать больше. Странно, что она скрытничает - если только это действительно не имеет большее значение, чем она думает. Когда же я получу имя Гару? спрашивала она себя во сне.

Скоро, если ты будешь достаточно достойна и мудра, чтобы заявить об этом, - прошелестел в ответ низкий голос. "Что!?" - вскрикнула она, приходя в себя. Автобус качало, когда он свернул с шоссе. Последние лучи солнца исполняли свой медленный танец спокойной ночи на грозовой голове, которую она видела в окно. Наклонившись, Джолон повысил голос над гулом стонущего автобуса и оживших пассажиров. "Я сказал: "В этом городе есть бургер и картофель фри с моим именем". Или сэндвич с рыбой и луковыми кольцами. Мой желудок сейчас сам себя съест. Что скажешь?"

Уктена

Переведено бездушной машиной

Корректура: Tabu

https://vk.com/octavius_prudentes

By Forrest B. Marchinton and Deena McKinney
Werewolf created by Mark Rein•Hagen

Credits

Authors: Forrest B. Marchinton and Deena McKinney
Werewolf and the World of Darkness created by Mark Rein•Hagen
Storyteller game system designed by Mark Rein•Hagen
Developers: Jackie Cassada and Nicky Rea
Werewolf Developer: Ethan Skemp
MET Assistance: Peter Woodworth
Editor: Aileen E. Miles
Art: John Bridges, Steve Eidson, Jeff Holt, Leif Jones
Art Direction, Layout & Cover Design: Aileen E. Miles
Cover Art: Steve Prescott & Sherilyn VanValkenburgh

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, Mage the Ascension, Hunter the Reckoning, World of Darkness, Aberrant and Exalted 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, Trinity, Dark Ages Vampire, Demon the Fallen, Orpheus, Mind's Eye Theatre and Tribebook Uktena 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:

Uktena™

Содержание

Легенды Гару: Сны и Звери 1

Глава Первая: Разговор в Дыму (История) 10

Глава Вторая: Танцы в Перьях, Скрытные Сердца (Общество) 32

Глава Третья: Глубокие Воды (Создание персонажа) 58

Глава Четвертая: Из Бездонных Бассейнов (Шаблоны и Герои) 86



Глава Первая: Разговор в Дыму

"История", "миф" и "идентичность" - это не три отдельных вопроса, а три аспекта одного человеческого существа.

Картер Ревард

Из записей Эришки

Мы прибыли туда после того, как трижды меняли автобусы и места. Это болотистое место, маленький умирающий городок с большим количеством аст-фуда, магазинов со скидками и ломбардов. Воздух гнетущий, и кажется, что каждые несколько минут над головой проносятся истребители. Здесь нет покоя, поэтому я не могу представить, зачем оборотням оставаться здесь. Джолон, похоже, ожидал, что нас кто-то встретит, но пока никто не пришел. Думаю, мы узнаем раньше, чем позже, прав ли он. Похоже, это мой первый опыт знакомства с другими видами Уктены. Надеюсь, мне удастся найти способ вписаться. Дальше будет больше...

... Конечно, парень латиноамериканской внешности забрал нас с автобусной станции и несколько часов возил по щебеночным дорогам, пока мы не добрались до септы. Пожилые люди были очень вежливы, особенно Полумесяцы. Там было несколько человек, которые, кажется, не были уктена, но я ни с кем особо не общался. У них был тест на ранг Гиблой Луны, и нас с Олоном пригласили посмотреть. Сначала мы должны были очиститься, что потребовало окуривания и купания в ручье. Джей Олон сказал, что стесняется, и пошел вверх по течению, скрывшись из виду. Воздух был горячим и неподвижным, и даже темно-кофейная вода была тепловатой. Не знаю, как это описать, но неподвижность словно поселилась во мне, и я перестал думать и просто плыл какое-то время. Я вынырнул, когда услышал шум воды в пальметто. Перед самым закатом (и как раз перед тем, как москиты стали очень противными) нас направили в приподнятую хижину.

Охранник заблокировал дверь, но кто-то крикнул ему, чтобы он впустил нас, и он отпрыгнул в сторону, а мы вошли и сели у стены. Вокруг костра сидело семь человек. Все они выглядели как довольно важные Уктены. Они мало говорили, просто сидели и ждали. Я заметил, что один или двое смотрели на нас с Олоном, но при этом делали вид, что смотрят куда-то в сторону. Может, у них не так много родственников, которые наблюдают за делами Уктены. Потом вошел парень чуть старше меня и сел в круг....

Замечание старейшины

Смерть-На-Листьях, старейшина Уктена, дает совет:

Молодой человек, с вашей стороны было бы мудро узнать больше о роде Уктена, о котором вы спрашиваете. Гару несет в себе многие из верований и взглядов своих сородичей, и знание того, что говорить и чего не говорить, может сделать разницу между теплым приемом и прохладным. Помните также, что племенные названия, которым учат в школе, почти всегда даются народам другими - обычно врагами. Вы сказали, что собираетесь посетить горную пещеру? Тамошний старейшина уктена, вероятно, не будет возражать против того, чтобы его называли чероки, но обращение к его родительскому народу как ани'юн'вия или цалаги произведет на него впечатление, во-первых, потому что вы покажете, что обратили внимание, а во-вторых, что вы проявляете уважение, используя старые термины. Точно так же, когда вы встретите навахо, обращение к ней как к дайне продемонстрирует должное уважение. Конечно, убедитесь, что она действительно дайне, потому что там много народов, и ваша попытка проявить уважение может быть воспринята как оскорбление.

После нескольких минут молчания Тиде-Борн, самый старший среди них, спросил новичка "Зачем мы собрались здесь, молодой человек?".

Новичок ответил "Я - Усмиряющий-Аллигаторов, и вы пришли послушать мою историю".

"Историю? Почему не песню?" - спросила Насмешница-Охотница, прекрасная, если не считать рваного шрама под левым глазом.

"Потому что песни предназначены для духов. Мои слова должны научить мой народ".

Рожденный-Приливом одобрительно кивнул. "Среди нас есть молодой Полумесяц, которому нужно узнать о нашем народе. Тогда расскажи нам историю нашего племени". Молодой сказитель обратился к группе, но посмотрел на Эришку. "Я собираюсь рассказать тебе о нашем племени. О вашем племени. Посторонние знают кое-что из того, что я вам расскажу, но некоторые вещи являются секретом. Я оставляю тебе право догадаться, что из этого никогда не должно быть произнесено за пределами
нашего круга". Его взгляд устремился в пустоту, и все стихло. Через несколько мгновений Усмиряющий-Аллигаторов широко раскинул руки, затем опустил их на бока и произнес.

В давние времена

"Говорят, что Волчий народ очень древний, почти такой же древний, как мир. Возможно, это и так, но я думаю, что они появились, когда трое детей Геи - деды Дым, Паук и Змей - сбились с пути и мир вышел из гармонии. Зачем еще Великой Матери нужны были воины? В те времена мы передвигались на четырех ногах больше, чем на двух, ибо волк был сильнее человека. Обе стороны были нам дороги, ибо обе были любопытны и хитры. Но человеческое любопытство было особенно интригующим, ведь они искали не только еду и кров. Волки ищут эти вещи, и когда что-то неизвестно, они пытаются распознать это как пищу или угрозу. Если это не относится ни к одной из этих категорий, это не имеет значения. Люди хотели знать больше; они хотели понять. Они обладали силой проницательности, которая становилась все сильнее по мере ослабления инстинктов. Некоторые из них узнали о мире духов и стали искать его тайны. Этих людей мы считали своими сородичами. Мы научили наших сородичей жить в гармонии с миром и по-своему почитать духов.

"В давние времена народа волков родились три брата. Старший был самым мудрым, он быстро думал, а потом действовал. Младший был смелым и дерзким и всегда действовал быстро, а потом думал. Средний брат думал медленно, но, приняв решение, никогда не отступал от него. Когда Волк-Пеоплес расселился по своим территориям, три брата ушли на восток, подальше от остальных".

Уктена находит нас

"Именно в те дни, после первого путешествия в наши ранние охотничьи угодья и путешествия в Чистые Земли, братья завоевали благосклонность духов. Младший брат сражался с Вендиго, заслужив его покровительство. Средний брат поразил Черепаху своей непреклонной волей и выносливостью. А Старший брат использовал свою мудрость, чтобы победить Великого Уктена, который согласился стать его тотемом. Так возникли три великих племени, которые процветали...".

Заметка об историях Уктена

В большинстве традиционных рассказов о ранней истории Уктены основное внимание уделяется Трем братьям. Молодые рассказчики, познакомившиеся с более антропологическими версиями истории, часто включают некоторые из этих взглядов в ранние части истории. Узнав из различных источников, Коровьев-Аллигатор переходит от нас (племени) к Старшему Брату, в зависимости от того, что лучше всего подходит для его рассказа - или, в некоторых случаях, что считается правильным для данной версии истории. Кроме того, некоторые уктена - как и Коровьев-Аллигатор - рассказывают истории в таком виде, что это совсем не обязательно. Для слушателей, привыкших к организации строго по датам, тематический рассказ без строгого временного контекста может быть обескураживающим. Но этот рассказчик не хочет оставлять нить истории без внимания.

Следует также отметить, что различные версии той или иной истории могут отличаться или даже противоречить друг другу. Это не обязательно беспокоит рассказчиков, ведь в каждой версии есть чему поучиться. Когда галлиарды собираются на Великие Советы, они могут провести всю ночь, пересказывая одну и ту же историю и коллективно пополняя знания. Конечно, отвращение стоит больше, если оно имеет известную родословную, и рассказчик часто делает упор на то, чтобы узнать, кто научил этому своего учителя. Некоторые истории с впечатляющей родословной ревностно охраняются; слушателю не разрешается пересказывать именно эту версию истории без специального разрешения нынешнего "владельца" истории.

"Подожди!" - прорычал Горящие Завывания, тряся своей безволосой головой. "Так нельзя рассказывать историю о нашем духе-проводнике! Почему бы тебе не рассказать ее как следует?"

Усмиряющий-Аллигаторов не поддался на уловки хитрого меня. "Потому что нельзя рассказывать такие истории вне положенного времени и места, ибо это может разгневать место или духа". Он был вознагражден легкой улыбкой Хаулза и одобрительным ворчанием круга.

"Это мудро", - тихо согласился Рожденный-Приливом. "Но я думаю, что в этом месте и в это время дух не будет обижен". Усмиряющий кивнул и через мгновение продолжил.

"Три брата и их народ были прекрасными охотниками и хорошо жили в старых землях, пока в один год охота не стала трудной. Хотя зима была мягкой, а дожди обильными, оленей и другой добычи стало мало. Однажды младший брат был на охоте и увидел, как из озера поднялся огромный водяной змей. Она была огромной, как дерево, с рогами и большим прозрачным камнем на голове. Он открыл пасть и издал звук, похожий на олений, и вскоре олень подбежал и запрыгнул в открытую пасть чудовища. Затем оно снова погрузилось в воду. Младший брат сказал: "Эта змея съедает всю дичь, мы проголодаемся. Хай! Я убью это чудовище". И вот младший брат прождал у озера день и ночь, пока змея снова не поднялась из темных вод. Когда она открыла пасть, чтобы позвать другого оленя, воин спрыгнул с холма и с боевым кличем метнул свое копье. Острие могло бы пригвоздить медведя к дереву, но оно разбилось о красную чешую чудовища. Тогда он вцепился когтями в своего врага, но снова его могучие когти не пролили крови, а лишь осыпали чудовище искрами. Затем существо уползло обратно в озеро. Потерпев поражение, младший брат поклялся сделать еще большее копье, чтобы ранить врага. Но когда он вернулся домой, то обнаружил, что его товарищ утонул, и горе его было так велико, что он забыл об убийце дичи.

"Дни шли, а дичи становилось все меньше. Средний брат сказал: "Мой народ голодает. Я должен найти, в чем дело". Он отправился на охоту и, проходя мимо озера, увидел, как змея поднялась и поползла в лес, давя деревья своей массой. Проследив за ним некоторое время, он увидел, что тот съел оленя. Он выбежал перед ней и сказал: "Ты съела всех оленей. Уходи, или я убью тебя! Существо шипяще рассмеялось и сказало: "Оленей теперь слишком мало. Есть еда и получше", - и уползло прочь. Средний брат пошел домой, чтобы рассказать братьям о том, что он видел, но обнаружил, что его сын упал и умер, и его горе было так велико, что он тоже забыл рассказать кому-либо о чудовище.

"В последующие дни некоторые охотники не вернулись домой. Старший брат пошел расследовать и обнаружил, что каждый охотник бросил копье и побежал к тому месту, где лежала гигантская змея. Каждый раз след змеи исчезал, а след человека - нет. Старший брат сказал: "Змей не довольствуется дичью, теперь он ест наших людей". Но он не пошел на встречу со змеей, недолго. Вместо этого он следил за чудовищем издалека, видел, куда оно идет и когда движется. Он видел следы тех, кого оно пожирало. И он говорил с каждым духом, мимо которого проходил, и спрашивал, что они



знали о существе, которое убивает на месте, но никто ничего не знал. Тогда он спросил Ворона, и тот сказал, что чудовище - это Уктена, чей гнев был так велик, что любой, на кого он смотрел, терял своих близких. Но Ворон не знал, как убить Уктену. Тогда он спросил Сову, который сказал, что видел, как человек напал на Уктену за то, что тот съел его сына, и большая драгоценность в голове Уктены вспыхнула ярче молнии, а потом человек вошел в пасть Уктены; Сова не думал, что водяного змея можно убить. И все же Старший брат продолжал поиски. Наконец он обратился к Пауку, чья паутина лежала рядом с тропой Уктены. "Я не знаю этого Уктена," - сказала она, - "но я видела, как мимо меня пронеслась огромная стена, когда небо стало светлеть. Она чуть не раздавила мою паутину, но мне было все равно. У нее была чешуя, как у огромной змеи, и много разноцветных пятен". Гару спросил, что еще запомнила Паучиха, и после некоторого раздумья она она ответила: "Когда оно приблизилось, я услышала, как оно шипит, словно сильный ветер. Потом я услышала, как оно скребет землю, проходя мимо. И я услышала сильный стук. Потом еще скрежет, а потом оно исчезло". Старший брат спросил: "Когда ты услышал стук?" Паук подумал немного и ответил: "Когда прошло седьмое пятно". Старший брат поблагодарил Паука и пошел по следу чудовища, пока не достиг горы.

На вершине горы Уктена свернулась калачиком и шипела. Гару дождались вечера, когда Уктена уснул. Тогда он пробрался на вершину горы. Он прикоснулся копьем к шкале на седьмом месте и сказал: "Хай! Я знаю, где твое сердце, и могу убить тебя! Никогда больше не охоться на мой народ, иначе я расскажу им, как это сделать, и они убьют тебя!". Уктена издал шипение, которое снесло три дерева, и сказал: "Воин, ты храбр, потому что рисковал теми, кого любишь, чтобы увидеть меня. И ты умен, ибо узнал, как лишить меня жизни. И ты благороден, ибо не убил меня во сне. Я заключу с тобой сделку: Научи свой народ не убивать, а почитать меня, а я буду вести его и научу его могучим и страшным тайнам, чтобы он стал самым мудрым из народов". И Старший Брат долго думал над этим, и наконец согласился. "Чем мы можем почтить тебя?" - спросил он, и Великая Уктена ответила: "Поиском во всех мирах того, что скрыто, и того, что забыто, и того, что еще не открыто. Узнай все это, и ты также найдешь, где прячутся злые духи, и узнаешь их, когда встретишь". И вот Старший брат вернулся домой и рассказал все это своему народу, и так они стали народом Уктены".

К новым землям

"И вот мы процветали на обширных равнинах и в лесах, иногда живя в тени ледяной стены, которая сокрушала землю, деревья и кости, а затем отступала, чтобы дать нам возможность увидеть ее разрушение. Наши двуногие родственники становились все умнее. Их каменные орудия, рисунки и слова становились все сложнее, как и их разум. Тех, кого мы ценили настолько, что называли своими товарищами, мы учили мудрости, и вожди, которые прислушивались к их словам, процветали. Они боролись, как все борются в мире, но эти охотники поддерживали равновесие с землей."

"Потом пришли другие люди-волки, оттуда, где заходит солнце. Они пришли и убивали охотников, убивали целые племена и оставляли тела падальщикам. Это не имело смысла для нас. Если они охотились на охотников, зачем оставлять их гнить? Неужели они хотели получить эту территорию для своих сородичей? Конечно, там было достаточно места для всех."

"Наконец, некоторые из нас расспросили чужаков. Они сказали, что отбирают людей, чтобы те не покрывали землю. Их провидцы говорили, что когда лед отступит и мир потеплеет, люди будут держать растения и животных в стенах, чтобы им не нужно было охотиться; они будут размножаться и строить великие сооружения, которые никогда не сдвинутся с места

Другая версия

Когти-Как-Кремень рассказывает другую историю:

Есть старейшины, чьи предки рассказали им забытую историю о том, как Уктена стала нашим тотемом. Это было давно, уже после того, как мы захватили Чистые Земли. Видите ли, в старые времена племени мы считали своим тотемом Скайхоук. Нет, я думаю, вы никогда не слышали о ней, потому что никто не видел ее на протяжении многих поколений. Ее крылья простирались по небу; у нее были глаза острее, чем у любого другого, даже у Сокола, и она видела все в воздухе и на земле. Это она вела нас в Чистые земли, всегда направляя наши шаги к пище и подальше от опасных мест.

Когда Старший брат поселился в пустынной стране, ему стало одиноко, и он отправился на поиски Среднего брата. Он шел против солнца, пока не пересек великую реку и не поднялся на зеленые горы. Среднего брата он не увидел; вместо него он увидел Великого Уктена, свернувшегося калачиком на мун-таине и крепко спящего. Поскольку змея не видела его, он был пощажен, но смертельная магия Уктены поразила Скайхоук, погрузив ее в такую глубокую Дрему, что до сих пор никто ее не нашел. Старший брат сразился с Уктеной, и, как вы знаете, наш предок победил. Он потребовал, чтобы Уктена вернул Скайхоук к жизни. Великий Уктена сказал, что сделает это, если Старший брат действительно этого хочет, но затем сказал: "Ты мудр и искусен. Я могу многое предложить тебе. Тебе нужно только почитать меня, и я сделаю тебя мудрее".

"Я почитаю Скайхок, - ответил Старший брат, - ибо она может видеть все на небе и на земле".

"Ах, но может ли она также видеть самые черные пещеры? Может ли она знать, что происходит в самых глубоких озерах? Может ли она следить за тайными приходами и уходами, когда все вокруг темно и даже луна не посылает свой свет по земле? Все это я знаю. Почитай меня, и я сделаю тебя мудрым. Я покажу тебе, где обитают темные вещи и как их искоренить. Сражайся с нашими врагами от моего имени, и все будут бояться тебя".

Старший брат был благороден, но он видел мудрость в таком союзе. И вот он выполнил просьбу Великого Уктены, и с тех пор мы процветаем. Но ради этой власти был принесен в жертву благородный дух. Любая власть имеет свою цену; всегда смотрите на цену, прежде чем выбирать. Это моя история, рассказанная мне моим дедом, и она стара, как годы.

и могли противостоять ветру и воде. Мы сказали им, чтобы они делали то, что хотят, с теми, кто находится на их территории, и оставили наши народы в покое. Мы велели им охотиться на чудовищ, как того желала наша Мать, и не тратить время на убийство людей. Ведь это вселит страх в сердца людей, а не научит их любви к Матери. Но чужаки не слушали. Они сказали, что вернутся и проследят, чтобы мы сделали то, что они требуют.

"Мы не стали делать то, что сказали чужаки. И поэтому мы приготовились защищать свою территорию. Но Великая Мать послала Старшему Брату сон о большом острове, где было много дичи. Там не жили другие люди-волки, но было много чудовищ, которых нужно было уничтожить. Как мы попадем на этот остров? спросил во сне старший брат. У нас нет лодок! И Великая Мать сказала ему, что для храбрецов море стало сухим, но скоро море снова поглотит сушу, и никто не сможет добраться до острова. "

"Старший брат не хотел рисковать своими братьями и сестрами, ибо, хотя сон, казалось, исходил от Матери, злые духи иногда могут посылать прекрасные видения. Поэтому он путешествовал много лун, бегая вдоль края ледяной стены, пока не пришел к месту между льдом и морем. Перейдя через него, он почувствовал запах дичи, открытых равнин и глубокого леса. Старший брат вернулся и рассказал об этом месте остальным. Младший брат хотел остаться и сражаться, а средний брат никак не мог решиться. Наконец Старший брат убедил его, что такова воля Матери, а Младший брат не хотел оставаться в стороне. Поэтому они покинули свои старые охотничьи угодья, взяв своих любимых волков и людей-родственников, и пересекли землю между льдом и морем. И после того, как последний из племени перешел, море скрыло мост, чтобы никто не мог последовать за ними на их новую родину".

Очищение Нового Мира

"Братья продолжили свой путь за снегами, через большие леса. Они прошли по всему Черепашьему острову - от подвижных льдов до пышущих паром джунглей, от утесов до длинных пляжей. Младший брат не успел далеко уйти, как рассердился на солнце за то, что оно стояло слишком близко. Для него вой голодного ветра был музыкой, призывом снова присоединиться к танцу смерти. Поэтому он покинул своих братьев и сестер и вернулся в снег. Средний брат любил все зеленое, что растет, и выбрал своим домом плодородные долины и леса Востока. Старший брат выбрал пустыню, чистую сухость, где тени резко выделяются под белым палящим солнцем, где дичь требует более тщательного поиска, чем на равнинах, стонущих под копытами бизонов. Он путешествовал по тайным перевалам великих гор, разговаривал с орлами и пумами. Он ходил среди деревянных гигантов, безмолвных, как утренний морской туман. Он погружался в глубины озер, расположенных далеко под поверхностью земли.

"Хотя Братья иногда встречались, они всегда возвращались в землю, которую любили больше всего. Но в своих странствиях они встретили много злых духов. Вместе и поодиночке они сражались во многих битвах: одни - с духами, с которыми ты еще можешь встретиться, юный; другие - с чудовищами, с которыми не сталкивались со времен наших дедов.

Иной взгляд

Земля-Вздымается шепчет:

Многие из моих братьев купились на ложь Вирмоносцев, что наш народ перешел по мосту из их земель в эти. Мы не переходили никакого моста. Волчий народ Черепашьего острова не пришел откуда-то еще. Мы всегда были здесь. Я расскажу вам историю, которую поведал мне мой дед. В древние времена люди жили на этой земле. Но Вирм тоже был здесь, он двигался по суше и морю и портил все, к чему прикасался. Великая Мать знала, что ей нужны воины, достаточно сильные, чтобы сразиться с чудовищами, пока они не покрыли весь мир. Поэтому она спела песню красоты, и все ветры разнесли ее во все стороны. И из пустынь, и лесов, и равнин, и болот семь волков откликнулись на ее песню и пришли к ней, и семь людей услышали песню и тоже последовали за ней. Все они последовали за ней в пещеру в глубине священной горы в центре мира.

И в свете священного огня люди и волки танцевали под ритм священной песни. Они соединились, и их духи смешались. Теперь Великая Мать пожелала, чтобы ее новый народ волков вышел в мир. Но они не хотели уходить, потому что священный огонь был ярким, а песня - прекрасной. Тогда Великая Мать попросила свою сестру позвать их. Она так и сделала, и люди-волки увидели ее серебряный свет, сияющий в пещере, который увлек их в мир. Но они были счастливы, потому что каждый из них носил в себе песню и огонь, чтобы никогда их не потерять. И они отправились сражаться с чудовищами, как и было задумано, и Великая Мать была довольна. Такова моя история.

Был великий Бэйн, которого мы называем Пепельным Дыханием; он мог высосать всю воду..."

"Это", - вмешался Рожденный-Приливом, - "не самая лучшая история для сегодняшнего дня".

Через мгновение, вернув свою историю в нужное русло, Усмиряющий-Аллигаторов продолжил. "Но слуг Вирма много и они сильны. Умереть, сражаясь с Вирмом, - это то, что мы делаем для Матери, то, что мы всегда делали. Но такие жертвы ослабляют племя. Когда несколько стай должны умереть, чтобы уничтожить какого-нибудь духа Вирма, следующий дух столкнется с меньшим количеством защитников". Младший Брат смирился с этим, ибо он доверяет только известному ему способу - рваться на врага, пока тот не умрет. Но Старший и Средний братья знали, что должен быть лучший способ. Если люди нападут на медведя, многие из них падут от когтей животного. Но если медведь окажется в яме, он никому не сможет причинить вреда. Поэтому мы отправились на поиски секретов поимки Бейнов.

"Уктена и Кроатан искали в течение многих смен времен года, задавая вопросы духам, а иногда сами прятались в испорченных берлогах Банеса, чтобы наблюдать за ними. Мы продолжаем поиски и по сей день. Уктена вернулись с многими

вещи: песни силы и тайные имена великих Банов, которые давали нам власть над ними. Многими из них мы делились с Кроатаном, и вместе мы заманивали величайшее зло в места, где могли связать его. Одних мы усыпляли пением, других окутывали шнурами энергии, взятой из самой земли. И над каждым из них мы поставили стражей, чтобы они несли бдение. И пока меньшее зло рождалось, росло и, в свою очередь, погибало, великое зло оставалось взаперти, не в силах причинить никому вреда".

Народы

"В отличие от того, что могут сказать некоторые Вендиго, люди достигли этих земель раньше нас. Мы брали в кинфолк тех, кто соответствовал нашему темпераменту, тех, кто нас интриговал. Но мы редко жили среди тех народов, из которых выбирали; вместо этого мы всегда были отдельно от них, идя своими путями, но при этом отстраненно наблюдая за приходами и уходами народов людей. Мы учили наших сородичей пути Матери, уважать ее и ее творение. Они, в свою очередь, стали лидерами и мудрыми советниками среди своего народа. Поэтому, хотя мы и дорожили своими сородичами, мы не слишком привязывались к их меньшим соседям. Народы уходили за горизонт, воевали или присоединялись друг к другу, а иногда вымирали. У нас были Родственники на территориях других племен, а у них - на наших, и мы редко воевали из-за таких вещей. Таков был порядок вещей, и кроме наблюдения, обучения наших сородичей и искоренения зла, где бы оно ни поселилось, мы мало общались с Людьми. От некоторых вирмкомовцев я слышал, что другие племена время от времени вмешивались в дела человеческих народов. Это, я думаю, ошибка. Наблюдать и наносить удары, когда это необходимо, - вот наша роль. Создание королей мы оставили нашим сородичам".

"Но поддержание людей в гармонии с Матерью требует постоянной бдительности, и даже при нашей силе Волчий Народ никогда не был столь многочисленным. Даже в сердце нашей родины могла закрасться тьма. Много-много сезонов наши Родственники вели народы по пустынным каньонам, живя в гармонии, в красоте с землей. Мы редко навещали их, ибо люди боялись нас, как и все, кто не принадлежит к нашей крови. Но в конце концов наши отлучки стали слишком долгими.

Были и те, кто не хотел идти по пути красоты, а верил только в силу. Они заставляли людей жить в больших и больших городах, выращивая урожай сверх необходимого, чтобы люди росли и процветали. Эти злые люди обращали в бегство сердца наших сородичей или убивали их, и постоянно совершали набеги на своих соседей. И чтобы стать еще более могущественными, они обратились к злым работникам магии. Эти колдуны убивали взглядом и ели людей как часть своих ритуалов, чтобы обрести силу и выделить себя из гармонии мира. Вожди все больше и больше полагались на ведьм, чтобы получить знания о своих врагах и силу для борьбы с ними. Через некоторое время ведьмы стали более могущественными, чем вожди, и часто ели их, чтобы получить свою силу".

Он сделал паузу и переместился в более удобную позу. Но Эришка видела, как его глаза сверкнули под темными бровями, окинув каждого из неподвижных старейшин, прежде чем на мгновение остановиться на ней.

"Ведьмы творили великое зло. Люди выполняли их приказы из страха, а тех, кто пытался бежать или сражаться, варили и съедали в свой черед или прикрепляли к стенам каньона, чтобы они умирали на солнце и висели, пока ветер и песок не сотрут их. Великий отец Змей радовался их злодеяниям и давал им еще больше силы. Колдуньи привлекли к ним злых духов, чтобы навлечь на них болезни и засуху, чтобы наказать за сопротивление или посеять страх. Но наконец уктена вернулись проведать своих сородичей в каньонах и обнаружили это злодеяние. Многие стаи спустились в пустынные крепости и уничтожили Банов и колдунов. Затем, под руководством наших верных сородичей, люди покинули города на утесах и поселились в небольших деревнях на юге, и снова научились жить в гармонии с землей".

Культ Вражеских Сердец

Томас Хватающий-Темное-Сердце бормочет из своего темного угла:

Хотя наше племя не присутствовало при составлении Литании, мы признаем мудрость каждого догмата. Это касается и закона против употребления в пищу человеческой плоти. К сожалению, не все осознали правильность этого запрета. В давние времена наше племя искало знания так же, как и сейчас. Одна группа обнаружила обряд, который позволял уктенам черпать силу и знания, поедая плоть врага. Тех, кто практиковал этот каннибалистический ритуал, называли просто Пожирателями Сердец Врага (хотя они потребляли гораздо больше), и их главными мишенями были колдуны, служившие Деду Змею - как лучше узнать планы и слабости наших величайших врагов? К сожалению, эта практика развратила их.

Вскоре в их меню стали входить враги, союзники и даже кинфолки. Некоторые кинфолки и сами занялись этой кровавой практикой, хотя не получили никаких преимуществ, кроме доброй воли Пожирателей Сердец. Пожиратели сердец использовали целые селения в качестве приманки, чтобы заманить могущественных Бейнов, которых затем связывали в ужасные фетиши. Со временем другие Люди-Волки узнали о чудовищных деяниях, и несколько стай выследили и уничтожили всех до единого Запятнанных Уктены. Они надеются.

"Хотя многие из наших сородичей пострадали из-за этого промаха, мы извлекли из него уроки. Мы узнали имена новых злых духов и постигли слабости и потребности человеческих умов и сердец. Мы стали сильнее от этого и охотились на Вирма с еще большим усердием".

"Вот в чем разница между Старшим Братом и его двумя братьями и сестрами. Мы знали, что тонкое зло продолжает расти, даже после того, как мы уничтожили или связали его. Почему это должно быть не так? Выгоревший от лесного пожара, разве лес не становится зеленым в следующем сезоне?

Но наши братские племена считали иначе". Конечно, если хорошенько поискать, можно было найти мелких Бейнов, которые распространяли болезни или безумие среди неосторожных людей. Но они верили, что большое зло связано навсегда, как будто зло конечное и неизменное.

Для них все это было чистым раем. Мы говорили Детям Вендиго, чтобы они следили за злом, но они не слушали. Они тратили свои силы на борьбу с жестокими северными ветрами и друг с другом и называли нас глупцами. Даже когда они сражались с детьми Вирма, они обвиняли темных, но незапятнанных духов. Младший брат закрыл глаза и заткнул уши и не знал ничего, кроме того, во что верил.

"Последователи Черепахи также верили в ложь, но, в отличие от Вендиго, им можно было показать правду. К сожалению, они плохо реагировали на то, что им доказывали их неправоту. В них была ярость мести. Например, среди их сородичей был процветающий народ в плодородной долине. Они размножались, строили высокие курганы и великие города. Вчера, как и сегодня, где собирается много людей, там можно найти деда Змея. Однако Средний Брат не хотел видеть разложение, которое росло в его собственных землях. В конце концов, именно наше племя увидело знаки и показало их Кроатану. В гневе и смирении они принялись сокрушать строителей курганов. Павшие были убиты, когтями или несчастьем, вызванным духом. Однако хорваты не остановились на этом - они изводили народ, заставляя посевы увядать, а воинов бежать из битвы. Люди бежали, попадали в плен к другим народам или умирали от голода. Даже их собственные сородичи почувствовали их гнев. Многие погибли, а остальные потеряли свои земли и свободу в пользу соседних народов - народов, которых в конце концов тоже коснулся дед Змей. Мы винили себя за то, что погубили столь многих ради столь малой выгоды.

"Младший брат проигнорировал нас. Средний брат отреагировал слишком остро. Поэтому тебя не должно удивлять, что Старший брат перестал говорить о Дедушке Змее и держал свой собственный совет, сражаясь с врагом по-своему. Мы искали зло в том или ином месте, отслеживая его источник, а если оказывались на чужой территории, то просто делали свою работу более тихо, чтобы не беспокоить братьев правдой.

"Со временем другие племена заметили, как мы выбираем слова, или просто ничего не говорим. Они начали не доверять нам, говоря, что мы собираем секреты, как маис, но ничем не делимся. И мы так и делали. Когда вокруг нас были вещи, в которые наши братья не хотели верить или не должны были узнать, мы научились хранить свои секреты. Мы хорошо усвоили этот урок".

Во время наших Отцов

"Это было в дни нашей силы, в то время, которое Вирмоносцы самонадеянно называют доисторическим. У них нет своей истории, поэтому они должны полагаться на индюшачьи царапины, чтобы рассказать о своем прошлом. Нам не нужны бумага и чернила, чтобы знать о вещах. Мы знали об их приходе задолго до них".

Великое Вторжение

"Захватчики, Вирмоносцы, принесли смерть нашим сородичам и нанесли вред существам, воздуху и самой земле Черепашьего острова. Возможно, наши предки поступили бы иначе, если бы знали. Возможно, нет. Предзнаменования слишком часто понимают только после того, как события происходят. Так было и с нашим предвидением о захватчиках.

Предзнаменования

"За много лет до того, как Вирмоносцы омыли наши земли, несколько человек приезжали к нам. Некоторые приходили из-за восточного моря, некоторые - из-за западного. Они никогда не задерживались надолго. Они умирали от болезней, их убивали или изгоняли. Иногда их защитники из народа волков приходили на помощь своим сородичам. Говорят, потомство Фенриса пришли после смерти их вероломных сородичей. Земля принадлежала Вендиго, но в делегацию для встречи с вторженцами входили Кроатан и Уктена. Они отказались слушать доводы разума, требуя кровной мести. Но в своей ярости они были глупы, и благодаря нашей силе и хитрости они были легко побеждены и вернулись к себе домой". Он сделал паузу и посмотрел в сторону Трех-Дротиков который переместился на свое место, и почтительно ждал вопроса.

"Где ты слышал эту историю?" спросил Три-Дротика.

"От Дым-Поднимается, Три-Дротика. А она услышала ее от... " Он задумался на мгновение: "Острого Языка. Дым-Поднимается дал мне право рассказать всю историю, что само по себе заняло бы час".

"Я слышал о ней. Имя правдиво, ибо оно всегда правдиво". Он кивнул. "Очень хорошо, продолжай".

"Даже после их ухода наши провидцы были обеспокоены. Пророки видели странные видения, которые, как это часто бывает, никто не понимал, пока не стало слишком поздно. Один из таких пророков, Снежная Кисть, видел, как с берега распространился рой муравьев, покрывший все вокруг. Они сгрызли все деревья, траву и травы и построили для себя большие полые курганы, как это делают термиты в Африке. И когда они добрались до кролика, то облепили его и кусали до тех пор, пока он не умер. А олень пытался бежать, но он был недостаточно быстр. Все существа, от кузнечика до лося и даже волка, умерли и были изжеваны до нитки. Но тут среди них проскользнула огромная черная змея, но ни один муравей ее не тронул. Вместо этого она питалась муравьями, становясь все больше и толще. Яд, капавший из ее пасти, окрасил землю в черный цвет. Большая змея уползла в один из курганов. Вскоре все вокруг превратилось в пустыню, и ничто не двигалось, кроме муравьев. Так говорит Снежная Кисть, легенда нашего народа, из рода которой происходит Бой-в-Марш-Рхья". Серая волчица встряхнулась, ее хвост один раз стукнул по деревянному полу в знак признательности за комплимент. Эришка подумала: *"Ну и подлиза"*.

"Это и многие другие видения приходили к нам на протяжении поколений, но в остальном наш мир продолжал жить как всегда. Это изменится".

Прибытие Белого Человека

"Несколько разбросанных капель могут предвещать самые сильные бури. Так было и с приходом захватчиков. Они приплыли на своих кораблях и увидели наши прекрасные земли, земли, которые не были защищены крепостями, стенами и пушками, как в Европе. Поэтому они ступали на наши берега и заявляли права собственности на все, что могли увидеть. Иногда они торговали с деревнями, которые находили. Часто они совершали набеги на них в поисках пищи, рабов или сокровищ. Их экспедиции всегда теряли многих из-за болезней или враждебности, которую они разжигали во встреченных ими народах. Много раз я спрашивал старейшин, почему мы не прогнали их.

Их ответы всегда были разными. Мы не замечали этого, будучи заняты борьбой со злыми духами. Нас было мало, и мы всегда оставались возле наших священных мест. Мы предоставили народам самим заботиться о себе, пока среди вторженцев не было людей-волков. Один старейшина рассказал мне, что его предок спросил у духов, что будет с этими исследователями - будут ли они продолжать высаживаться на побережье и создавать проблемы? Нет, ответил дух, скоро они умрут и больше не будут совершать набеги на наши берега. Поэтому Говорящий с Духами ничего не стал делать. И дух говорил правду, потому что со временем исследователи перестали совершать набеги на берега, ибо после того, как чума прошла по деревням и пришли колонисты, берега стали принадлежать захватчикам, они больше не были нашими. Иногда духи не говорят всей правды, поэтому мы должны быть умными и задавать правильные вопросы".

Вирмоносцы

"Первыми из Волчьего Народа, последовавшими за своими сородичами к берегам, были Повелители Теней. Это было несчастьем. Если бы первыми прибыли Дети Геи или даже Молчаливые Стрнники, думаю, встреча не имела бы таких трагических последствий".

"Повелители Теней встретились с нашим племенем так же, как их родственники встречались с Монтесумой. Их язык был незнаком, и даже их язык гару был немного странным для нас, разделенных тысячелетиями общения. Мы приветствовали их именем Уктены и Великой Матери. Они догадались, что последнее - это наше имя Геи, но не смогли узнать наш племенной тотем. Когда мы описали Великую Уктену, я полагаю, это было все, что могли сделать их вожди, чтобы удержать стаи от нападения, потому что для них, как и для Младшего Брата, наш тотем звучал как воплощение Вирма. Тем не менее, от нас не пахло порчей.

"Эти Гару с востока были надменны, не дарили подарков, не делились дымом, только требовали, чтобы мы рассказали, как защитили свой народ от Вирма. Мы были осторожны и мало что открывали им, пока не поняли их лучше, но наша осторожность подпитывала их недоверие. Ритуальное кровопускание, которое практиковали люди, казалось, сильно беспокоило их - эти оборотни, чьи деды говорили от имени Импергиума! Мы заверили их, что наши стаи всегда бдительно следят за Бейнами, и что они не найдут в них ничего более дурного, чем мы почувствовали от испанцев. Нет нужды говорить, что между нашими племенами возникла большая напряженность.

"Потом все пошло не так. Одна из их стай отправилась рыскать вокруг великих пирамид. Они обнаружили великого Бейна, который дремал там. С тех пор мы узнали, что Вирмкомеры так и не научились связывать Бейнов таким образом, поэтому они приняли тюрьму за убежище. В порыве ярости они убили Наставника Бейна и напали на Порождение Вирма. Вместо того чтобы убить его, они разбудили его и были убиты или прогнаны. Бейн поразил кровью и ацтеков, и испанцев. Его собственный народ побил камнями короля ацтеков, и с обеих сторон произошла большая резня.

"Оставшиеся в живых стаи Повелителей Теней обвинили нас в том, что мы - мерзость Вирма, и напали на нас. У нас не было выбора, кроме как убить их всех, ибо они уже причинили великое зло нашей земле. Но прежде чем они умерли, один гонец сбежал в земли духов, чтобы сообщить их племени о великом поражении. Мы все еще разбирались с бежавшими Бейнами, когда из воздуха появилось множество стай Повелителей Теней и атаковали. Одна из наших союзниц Камазотц улетела на крыльях в поисках помощи, но погибла под обжигающим ударом небесного огня. Мы были вынуждены покинуть наш каэрн в разрушающейся империи ацтеков и были изгнаны в джунгли.

"Затем истребители обратили свое внимание на другие народы и другие жертвенные культы, непреднамеренно освободив Бейнов, которые до сих пор мучают Мексику. Там они встретили Балама и Моколе, и Породы немедленно обрушились друг на друга. В своей ярости люди-ягуары и люди-ящерицы нападали на всех гару, которых находили, включая уктену. Род Балама пал от меча и болезней, и в конце концов они отступили в свои логова. Моколе вернулись в свои логова, убивая всех, кто приближался к ним. Но камазотцы не были воинами. Они могли только убегать, но даже этого не делали. Они летали от союзника к союзнику, сообщая о ходе войны.

"Вскоре все были сражены, и никто не мог помочь другим. День за днем туземные воины либо исчезали, либо были убиты, и людям Летучей мыши больше нечего было делать. В некоторых историях говорится, что они впали в отчаяние и просто ждали или слонялись без дела. Один за другим они погибали под когтями Вирмоносцев, когда стаи уходили на север в поисках новых Фера. Говорят, последний Камазотц встретился со стаей Повелителей Теней в полутенях своей пещеры, в его глазах застыло выражение неудачи. Когда клайв пронзил его, он издал самый ужасный крик, как будто вся его порода плакала вместе, вторя всей коллективной боли Гайи. Несколько человек из стаи Гару сошли с ума; убийца оглох. Но крик эхом разнесся по верхнему небу и всем мирам. Говорят, это заставило Повелителей Теней смириться, и впервые они действительно почувствовали вину за совершенное ими зло. С того дня Владыки не принимали никакого участия в борьбе между гару и фера с Черепашьего острова.

"Были и другие битвы. Каждый раз, когда европеоидные гару встречали других меняющихся, они предполагали худшее. Возможно, они действительно считали Фера продажными, но, подозреваю, они верили, что меняющие отплатят им за геноцид, устроенный гару во время Войны Гнева, и хотели нанести первый удар. Какова бы ни была причина, когда Фера учуяли запах, европейские стаи охотились на них так же усердно, как и на любых Порождений Вирма. Некоторым ферам удалось избежать худшего преследования. Нувиша были достаточно умны, чтобы избежать поимки, а дети Бабушки Паучихи умели прятаться на виду у всех. Но народ пантер сильно страдал всякий раз, когда стая настигала их. Потеря их рода из-за преследований Вирмоносцев только ускорила их упадок. Что касается народа воронов, мы не собирались позволить им разделить ту же участь камазотцев. Как бы трудно ни было удивить Коракса, мы сделали так, чтобы это было невозможно. Из всех охотников Фера, Фианна, вероятно, были самыми худшими, но по какой-то причине они оставили Кораксов в покое - это признают даже те, кто ненавидит племя Оленя. Но свою долю резни они все же устроили, вместе с потомством Фенриса. Я сомневаюсь, что хоть одно племя Захватчиков полностью лишено вины, даже Дети Геи. Кто-то в каждом племени помогал в охоте или, по крайней мере, не мешал.

"Хотя у нас много обид на каждое из племен Вирмоносцев, самую лютую ненависть мы питаем к Повелителям Теней. Они пролили первую кровь против нас, укрепив Вирмов своей глупостью, и уничтожили верную породу Фера, столь безобидную, что даже слепой метис не мог бы претендовать на Славу в этой битве". Рожденный-Приливом поднял глаза на рассказчика. Его тон был успокаивающим, но Эришка услышала в нем суровый командный тон. "Я понимаю причины твоего гнева, возможно, лучше, чем ты сам. Но хотя мы можем помнить и не прощать, хотя мы можем не доверять, мы не должны попасть в ловушку ненависти. Ненависть завладела Младшим Братом, и он больше не ищет путь мудрости, а только мести. Кроме того, - добавил он, глядя на оскалившегося Три-Дротика, - кровь Захватчиков в конце концов смешалась с нашей собственной. И хотя они ослабили народы и дело Геи, они также добавили силы нашему племени". Он принял кивок своего подопечного в знак согласия и жестом велел ему продолжать.

Жертва Брата

"Деды говорят, что предсмертный крик народа летучих мышей эхом разнесся по всему миру духов. Некоторые говорят, что вымирание породы перевертышей призвало одного из величайших злых духов, и оно пришло. Если это так, то оно пришло не сразу, но тогда ему предстоял долгий путь. Но он пришел. Он назывался Пожиратель Душ и был частью самого Вирма.

"Первыми о его появлении услышали Уктена. Он появился со скоростью ветра и грохотом торнадо. Удачливым духам удалось уйти с его пути, но остальные были поглощены духовным огненным шквалом его первобытного голода. Духи предупредили нас, что оно намеревается прорваться через границы земель духов и войти в наш мир, где оно поглотит всех. Мы собрались на спешные советы, пытаясь определить, где оно войдет в наш мир и что делать, когда оно появится здесь. Мы послали гонцов к другим племенам с предупреждением и призывом о помощи, ибо нам нужно было объединиться, как никогда прежде. Но Вендиго были рассеяны далеко и широко, и требовалось время, чтобы собрать их. Средний брат не ответил на наш призыв.

"Мы не знаем наверняка, что произошло, ибо духи, находившиеся достаточно близко, чтобы слышать, были уничтожены. Но некоторые старейшины говорят, что пророки Кроатана узнали, где появится Пожиратель Душ: там, где земля встречается с восточным морем, место, которое Вирмоносцы назвали Северной Каролиной. Почему именно там? Никто не знает. Одни говорят, что не было никакой причины, просто место. Другие говорят, что его привлек голод голодающих Вирмоносцев, которые построили там свое поселение, или обряд, проведенный танцорами Черной Спирали. Как бы то ни было, их величайшие Говорящие с Духами придумали могущественный обряд, который должен был отправить чудовище туда, откуда оно пришло. Они знали, что это потребует жизни многих людей-волков, и даже если им это удастся, никто не выживет. Кроатан решил, что дети Черепахи будут нести это бремя в одиночку, пощадив свои братские племена, чтобы у Черепашьего острова остались защитники.

Посланники Уктены и те из нас, кто жил среди Кроатан в те дни, пытались переубедить их,



убедить их позволить другим племенам помочь им. Но раз Средний брат выбрал путь, его нельзя было свернуть с него так же, как гору может сдвинуть самый сильный ветер. Однако они оказали нам честь, позволив нашим людям в их среде присоединиться к битве".

"В мире духов мы услышали звук, похожий на далекую грозу, грохот и раскаты, и поняли, что чудовище пришло. Из близких и далеких пещер мы воззвали к лунным мостам, чтобы они перенесли нас в земли наших братьев. Но ни один из них не пришел, ибо все керны Среднего Брата были закрыты для нас. Когда наши воины достигли прибрежного места битвы, все было кончено. Все погибли...

Кроатан, Уктена, Вендиго, Кинфолк и Вирмоносцы, телом и духом - и по сей день никаких следов защитников не было замечено на родине духа или духа предков.

"Горько оплакивали мы жертву Среднего Брата. Но теперь у нас был новый долг: взять на себя бремя, которое возложил на себя Кроатан. Мы бросили все силы на поиски каэрнов наших братьев, открывая их, где могли, и скрывая те, которые мы были не в силах защитить. О некоторых мы знали, другие мы обнаружили. Вероятно, некоторые так и не были найдены. Что еще важнее, мы искали тайные места, где хранились великие Бейны, чтобы нести над ними бдение. Большинство из них мы нашли - большинство.

"С тех пор мы чтим Среднего Брата и оплакиваем его. Он всегда поступал с нами справедливо, даже когда не прислушивался к нашим советам. Каждый год, в глубине зимы, мы поем песню Кроатана, чтобы отметить его жертву. Многие септы поют Черепахе в надежде, что она услышит нас и вернется.

"Средний брат также был связующим звеном между нами. Младший брат и старший брат слушали его больше, чем друг друга. После этого они отдалились друг от друга, каждый занялся своими заботами. Младший брат винил Старшего брата в том, что тот не спас Среднего брата (как это часто бывает с младшими братьями), и, когда некому было успокоить его гнев, он позволил своей ярости и ненависти разбушеваться сильнее зимних ветров, которым он благоволил. Думаю, он втайне завидовал Среднему брату и мечтал умереть рядом с ним. Старший брат понимал боль своего брата, ведь он тоже винил себя (как это часто бывает со старшими братьями) - за то, что не знал, откуда придет зло, и не смог перехитрить своего храброго, но прямодушного брата. И вот он потерялся в поисках секретов, знаний, которые понадобятся ему для будущих, пока еще невообразимых кризисов".

Смерть многих народов

"Поначалу захватчиков было мало, и хотя у них было оружие, доспехи и лошади, мы могли бы изгнать их с наших берегов, как мы это сделали за сотни лет до этого. Но у них было оружие более страшное и более эффективное, чем все, что могли сделать Вирмоносцы из стали, дерева или черного пороха - оружие, с которым мы не могли бороться. Это была болезнь. Туберкулез, холера, корь, грипп, тиф - все это и многое другое распространяли грязные, развращенные Вирмоносцы, но хуже всего была оспа. Она снова и снова проносилась по деревням, пока не осталось никого, кто мог бы заразиться ею. Тех, кого она не убивала, она уродовала, обезображивая. их изнутри и снаружи. Народы этой земли не были знакомы с таким мором. Когда кто-то заболевал, семья и знахари вились рядом, чтобы оказать поддержку, и в итоге заражались сами.

"Великие города опустели и исчезли, оставив после себя непаханые поля и случайные курганы, которые через несколько лет захватчики приписали древним цивилизациям. После распада обществ выжившие бежали в небольшие деревни или вернулись к прежнему образу жизни охотников-собирателей.

"Смерть началась, когда первые Вирмоносцы ступили на наши земли, но она не прекращалась в течение сотен лет. В большинстве случаев распространение заразы было случайным, хотя один Вендиго рассказывал мне, что однажды солдаты раздали индейцам зараженные оспой одеяла, намереваясь вызвать болезнь.

"Целые народы вымерли. Все их культуры, их песни, их верования, их воспоминания... все было потеряно. Народы становились слишком слабыми, чтобы вести войну с захватчиками. В отчаянии многие потеряли веру в старые традиции и обратились к богу захватчиков. По мере того как захватчики становились сильнее, наш кинфолк и его народы становились слабее, умирая на своих землях, а позже умирая в резервациях.

"Невозможно узнать, сколько их погибло - даже у народов, которым мы благоволили, мы не вели подсчета, - но те, кто изучает такие вещи, говорят, что миллионы, может быть, десятки миллионов, умерли от болезней, принесенных Вирмоносцами. Для тех из нашего племени, кто жил тогда, цифры были не важны, когда их товарищи и дети лежали при смерти, а их лица гнили от оспы."

Другой взгляд

Тридцать-Скальпов рычит:

Я думаю, что приход европейцев был *почти* благом. Люди наших земель становились слишком умными. Они узнали секреты выращивания кукурузы, а не позволяли Матери обеспечивать себя всем необходимым. Они становились многочисленными и собирались в огромные поселения. Некоторые люди становились могущественными и назывались вождями и жрецами. Они придумали религии и стали воевать с соседями ради власти, а не ради еды. Вирм любит такие времена, ибо его легче развратить, когда есть большая власть, а десять тысяч человек могут причинить больше вреда, чем двадцать.

Поэтому они строили великие курганы и пирамиды для своих вождей и богов, проливали кровь друг друга во имя владыки и бога, и запятнанность росла. И наши предки мало что могли сделать.

Потом пришли захватчики и свергли царей каменных храмов. Их болезни и оружие опустошили великие города, а оставшиеся в живых вернулись в маленькие деревни или к кочевому образу жизни. Как только это случилось, мы должны были обрушиться на захватчиков всей своей мощью и убить их всех, чтобы они снова забыли Чистые земли. Но мы этого не сделали, и в итоге малочисленность стала гибелью наших народов.

Как пожар на Равнинах

"Они продолжали приходить, эти люди из-за великой воды. Их было немного, но не настолько, чтобы представлять угрозу. Некоторые народы принимали их с радостью, другие сражались с ними. Но их становилось все больше и больше, они строили все больше крепостей, приносили все больше оружия и своих болезней. Они торговали с индейцами, воевали с ними, но всегда претендовали на новые земли. Вскоре вторженцы стали приливом, который невозможно было остановить. И по мере того, как росла их сила, росло и их высокомерие. Они не могли понять индейца, поэтому пытались сделать его таким же, как они сами. Если это не помогало, они начинали войну - все, что требовалось, чтобы расчистить землю для новых поселений".

Войны людей, войны волков

"Вирмоносцы любят устраивать войны. Чистые народы тоже воевали, но по большей части у них были честные причины, такие как защита и голод. Поскольку все были более или менее одинаковы, то, взяв больше, чем нужно для войны, вы только измотаете себя, убьете своих воинов и не сможете защититься от кого-то другого. Вирмоносцы обычно облекают свои истинные причины в идеологию, сражаясь и умирая за ложных богов и добродетели, написанные на листках бумаги. Они утверждают, что ведут войну с народом, чтобы помочь ему, тогда как на самом деле они просто хотят помочь себе.

"Европейцы даже воевали друг с другом, поддерживая претензии на землю, на которой они все равно не жили. И англичане, и французы заводили союзников среди индейских народов, подталкивая их к борьбе с соперничающими европейцами и старыми врагами среди народов. Некоторые народы восстали против своих белых союзников. Некоторые оставались нейтральными. Эти войны продолжались почти сто лет. К тому времени английские интрудеры, обосновавшиеся на восточной оконечности острова Черепахи, стали называть себя американцами и начали войну со своим народом за морем. И снова они привлекли к себе народы, хотя на этот раз больше людей встало на сторону далекого врага, чем того, кто вырубал леса и охотился на индейцев. Но когда англичане сдались, они забыли о своих старых союзниках, которые теперь чувствовали месть колонистов. Бои продолжались, но в конце концов индейцы всегда сдавались, либо под дулами мушкетов, либо по договору.

"Вскоре большая часть востока оказалась под контролем интрудеров, и они двинулись на запад. Злоумышленники снова сражались между собой, оттягивая своих солдат на восток и давая индейцам больше пространства. Поскольку индейцев на востоке было уже очень мало, вторженцы не пытались склонить их на свою сторону, хотя некоторые индейцы все равно сражались - Конфедерация обещала вернуть земли тем, кто сражался, но поскольку они проиграли, индейцы, помогавшие им, были наказаны. Когда эта война была решена, вторженцы снова обратили свои взоры на запад, и снова началось наступление. Железные рельсы и медные провода, орудия дедушки Паука, протянулись через долины и равнины. Трава была выкошена, и фермеры высаживали урожай по прямым линиям. Леса исчезли; исчезла дичь. Многие миллионы бизонов погибли ради своих шкур, оставив гнить мясо, которого хватило бы, чтобы накормить весь мир. Захватчики были воистину слугами Вивер и Вирма, ибо они ничего не знали о гармонии с миром и другими народами. Они говорили только ложь и хотели лишь изменить мир по своему усмотрению.

О рабстве

Глаза-в-Ночи, полулуние Уктен, учит:

Владение другими людьми было изобретено не Вирмоносцами. Факт в том, что у народов Чистых земель были рабы задолго до прихода сюда захватчиков. Но Захватчики институционализировали рабство так, как никогда прежде не было в этих землях. С самого начала испанцы, голландцы, англичане, французы, португальцы - все они собирали местных жителей, чтобы те работали на них. Но индейцы были не слишком сговорчивы; они восставали или сбегали, доставляя себе больше проблем, чем стоили. Поэтому Вирмоносцы отправились к другому источнику - в Африку. На плантации в Вест-Индии и по всему Атлантическому побережью невольничьи корабли везли мой народ в темноте и убожестве, и многие из них умерли от болезней или страха еще до того, как ступили на сушу. Те, кто выжил, трудились, выращивая рис, табак, сахарный тростник, хлопок или кофе - товарные культуры, для выращивания и сбора которых требовалось много рук. Они трудились на благо своего хозяина и считались полезными лишь постольку, поскольку могли выполнять работу. Насколько я могу судить, мои кровные родственники были одними из последних, кто приехал сюда до того, как торговля была закрыта. Даже мои духовные наставники не знают, где именно в Африке они называли свой дом.

Многие люди считали неправильным владеть другими людьми, но деньги всегда будут сильным оправданием зла. Когда на севере начали создавать машины для выполнения ручной работы, стало легче смотреть на рабство и рабовладельцев свысока. На юге, где все деньги выращивались, а не добывались или строились, лучше поверить, что они оправдывали себя и свои отвратительные поступки. Некоторые рабы восстали против своих хозяев; они пострадали за это. Некоторые бежали, ища убежища в движении против рабов на севере или, как мой предок, скрываясь среди семинолов во Флориде. Но бежать было рискованно, и избиение было наименьшим, что могло ожидать беглеца в случае поимки.

После войны и нескольких поправок рабство было объявлено незаконным. Но это не сделало жизнь четырех миллионов бывших рабов намного легче. Если вам почти ничего не платили, то все равно платили, так что даже если вы не могли заработать на жизнь, технически это не было рабством. Чернокожие, мексиканцы, индейцы, китайцы - всех их использовали в своих целях "Вирмоносцы". Хотя все не так плохо, как было, их все равно используют. Мне не горько. Ладно, наверное, да. Я хочу знать землю, где жили мои деды, а Вирмоносцы отняли это у меня. Какая-то часть моего сердца всегда будет держать ответ за эту кражу против них. Но я также являюсь частью Чистых Земель, и предания этих предков придают мне силы. Я знаю, кто я, и это самое главное.

"Злоумышленники пытались сделать все возможное, чтобы уничтожить наш род индейцев. Они пытались вести открытую войну. Они использовали предательство, чтобы захватить и убить вождей. Армия разоружила деревни, а затем позволила поселенцам убить их всех. Они забирали все, что можно было съесть, и отравляли то, что нельзя было взять. Они потратили много жизней и много золота, чтобы больше не было индейцев, живущих на свободе, которых обеспечивала только мать. Многие народы храбро сражались, но в конце концов все оказались в заточении".

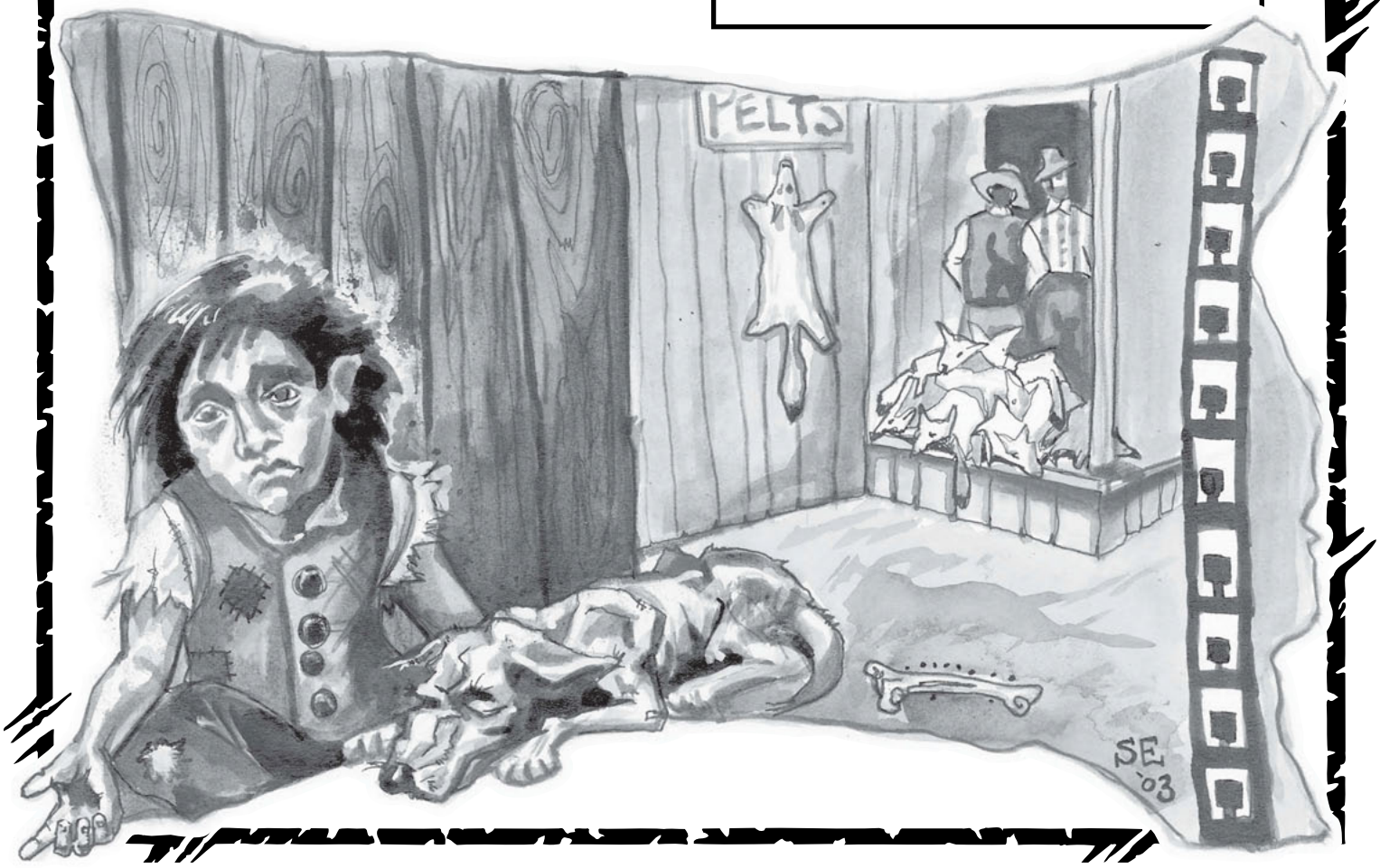
По мере того как продолжалось перечисление злодеяний, совершенных по отношению к индейцам, старейшина по имени Поющий-По-Ветру становился все более взволнованным. Казалось, он уже готов был прервать его, когда Усмиряющий-Аллигаторов перешел на другую тему.

"Но за все, что вторженцы сделали с индейцами и нашими человеческими сородичами, к волкам они не проявили даже такого милосердия. Одна только Мать знает, сколько десятков тысяч волков убили вторженцы. Когда индейские войны закончились, новые поселенцы обратили свое внимание на волка. Они стреляли, преследовали и загоняли животных в ловушки с ненавистью, превосходящей даже ту, которую они когда-то испытывали к индейцам. Худшим из всех зверств было отравление туш в надежде убить волков-падальщиков. Это сработало, но яд убивал всех остальное, кто контактировал с ним, от птиц до собак и детей - всех, кто ел мясо. Защищать наших четвероногих родственников с каждым годом становилось все труднее; нам приходилось внимательно следить за ними, чтобы они не подходили слишком близко к поселениям и не ели туши без проверки. Это была трудная работа, и она отвлекала ценных охотников от других дел, но нам удалось удержать их рядом с собой, тех немногих, что остались. Даже сейчас мы должны охранять их, потому что пока одни люди еще охотятся на волков, другие хотят изучать их. Не один каэрн был близок к открытию любопытными учеными".

Ткаченосцы

Сломанный-Лед выглядит задумчивым: Племена Чистых земель всегда называли новоприбывших Вирмоносцами, и это правда. Но Вирм всегда был здесь, просто ждал подходящего момента, чтобы обратить сердце или уничтожить дух. Мы всегда следили за Вирмом. Но Вивер была чем-то другим. Он никогда не был такой угрозой для наших земель, как Осквернитель. Все изменилось с вторжениями. Наш род строил и изменял свой мир по крупицам с помощью камня и огня, но европейцы ненавидели жить в местах, которые не полностью соответствовали их представлениям о порядке. Леса, где деревья росли густо, туземцы, которые не преклоняли колени перед белым богом - все это захватчики ненавидели. Поэтому они расчищали земли, даже вырывая корни деревьев. Они составляли карты земли, затем проводили на них линии и строили стены и дороги там, где проходили эти линии. Когда реки не текли там, где они хотели, они прорывали новые реки, прямые как стрелы.

Позже они срубили деревья, придали им форму, пересадили их и подвесили к ним провода, чтобы они могли разговаривать со своим народом за горизонтом. Они строили свои железные дороги, делая мосты или взрывая дыры в горах. Перестройка мира продолжается и по сей день. Вирм не мог найти себе применения, если бы Ткачиха не подготовилась к его приходу. И этого бы не случилось, если бы европейцы не привезли Вивер через море.



Спор о Родичах

"Сейчас я расскажу вам об одном из великих споров нашего народа. Племя было под угрозой. Многие из наших человеческих сородичей погибли от войн и болезней. Большинство наших восточных четвероногих сородичей были убиты Вирмоносцами или взяты в качестве трофеев. Наше отчаяние росло, ибо сила Деда Змея и мощь вирмоносцев росла с каждым днем, а наша численность уменьшалась.

"В кустарниках и болотах Флориды группы криков, ючи и ямасси двинулись на юг и объединились с остатками групп, переживших испанскую оккупацию. Со временем их стали называть семинолами, что в переводе с испанского означает "дикий" или "беглый". Ведь среди них были беглые рабы с плантаций на севере. Уктена в этих землях были заинтригованы, поскольку некоторые беглецы вспоминали рассказы о своем далеком доме, легенды, чары и встречи с миром духов. Некоторые из них, как мы убедились, обладали острым умом и любознательностью, которые мы ценили в своих сородичах. Очень немногие сделали шокирующее открытие: в их жилах текла кровь других меняющихся пород, Фера, неизвестных уктенам. Местные уктена слушали их рассказы, но еще больше они желали принять новичков как своих.

"Слухи об этом распространились, и скандал потряс племя. Многие были возмущены, но, столкнувшись с нехваткой сородичей, другие септы тоже пожелали открыть свое племя для сородичей из-за моря. Вскоре состоялся Великий Совет, на котором обсуждался вопрос: должны ли мы включать неамериканских индейцев в число родственников? Сейчас этот вопрос кажется простым, но в то время я с трудом могу представить себе более раздирающий вопрос. Флоридский Уктена выступал за включение, в то время как многие старейшины с Запада были против смешения нашей крови. Другие утверждали, что между истощением от болезней и выселением, которое уже происходило на севере, к востоку от Великой реки не останется аборигенов, с которыми можно было бы спариваться. Внутри септов и даже стай существовали разногласия между теми, кого мы сегодня назвали бы "традиционалистами" и "прогрессистами". Совет бушевал несколько недель, пока не распался, и все вернулись на свои земли.

"Подумав об этом зимой, уктена собрались снова. Прогрессистов стало больше, но многие по-прежнему были против этой идеи. Двое из самых влиятельных уктена на совете были приверженец традиций с Гиббоус-Муна по имени Желтый Мех и прогрессист с Полумесяца по имени Копьеносец. Зная, что зажигательные слова Желтого меха поддерживают его лагерь, Спиркатчер бросил вызов Желтому меху. Желтый Мех сначала не хотел драться, поэтому он потребовал, чтобы Великий Уктена послал им знак. Они развели священный костер и пошли за его дымом в мир духов, наблюдая, в какую сторону пойдет дым. Но потом они заспорили о значении направления, потому что провидцы читали разные значения в пути дыма, так что ничего нельзя было решить.

"В отчаянии Желтый Мех крикнул, что хочет боя, и вскоре они уже кружили друг вокруг друга. Хранитель Песен видел больше битв, чем Полумесяц, но его ярость пылала жарче. Копьеносец не наносил ощутимых ударов, но танцевал прямо рядом с когтями Желтого меха, дразня своего противника. Наконец, четвероногие впали в ярость и набросились на Копьеносца, растерзав его почти до смерти. Но за неистовство он проиграл вызов и был изгнан из дебатов.

"Без добрых слов Желтого меха сторонники традиций потеряли позиции. Они согласились на компромисс. Мы не примем в качестве родственников европейцев, которые убивали наш народ с помощью оружия, крестов и болезней. Но мы разделим силу нашей крови с теми, чью жизнь и земли также погубили вирмоносцы". В то время это были прежде всего люди, привезенные в цепях из-за моря, африканцы.

"Младшему брату это было совсем не по душе. Вендиго говорили, что подчинение чужакам - это еще один шаг к нашему порабощению Вирмом. Наше решение вызвало раскол между людьми Чистых земель, который не зажил до конца даже по сей день. Но, несмотря на всю их горечь и горечь некоторых единомышленников Уктены, это был правильный выбор. Как только мы начали искать, найти подходящих сородичей оказалось легко. Многие из беглых рабов, которых мы принимали, обладали сильным и изобретательным умом. Некоторые из них помнили свои родовые предания, и мы охотно их слушали. Мы узнали, что и в Африке все еще есть Изменяющие. Со временем дети Уктены смешались с маори, полинезийцами и монтаньярами. Мы даже приняли кинов из пустынь Ближнего Востока и степей, где кочевали наши первые предки. Через них мы обрели новую силу, новые секреты, новые способы видеть духов. Но об этом я расскажу в другой раз. Ведь самая большая часть нашей истории всегда была и будет на Черепашьем острове".

Выселение

"Злоумышленникам не нравилось видеть индейцев. Они хотели, чтобы наш Кин скрылся из виду, за следующим хребтом, за следующей рекой. Тогда они были бы довольны, пока не пришли бы новые жители Вирмкома и не захотели бы новых земель". Я полагаю, что убить всех до единого коренных жителей было бы слишком сложно или слишком неприятно для них, поэтому вместо этого они подписывали договоры с членами племен и "покупали" землю. Наши люди не понимали, как можно купить землю. Вторженцы не понимали, как нация может претендовать на территорию без индивидуальной собственности. Вторженцы заключили ряд "окончательных" договоров, которые они разрывали, как только прибывало достаточное количество новых вторженцев. Часто договоры заключались под угрозой, иногда путем подкупа отдельных лиц, которые не могли действительно говорить от имени своей нации. Но после подписания договора европейцы соблюдали его до тех пор, пока не были готовы его разорвать. В конце концов, жадные захватчики решили, что лучше всего будет переселить всех индейцев на запад.

"Пять цивилизованных племен - семинолы, крики, чоктау, чикасо и особенно чероки - прилагали усилия, чтобы интегрировать свой племенной уклад с укладом вторженцев, занимались земледелием на плантациях, получали образование и даже (в случае чероки) создали алфавит для своих газет и юридических документов. Но хотя вторженцы утверждали, что хотят "цивилизовать" туземцев, на самом деле они просто хотели изгнать их

и расчистить землю для поселения белых, лесозаготовок и добычи полезных ископаемых. Так силой или хитростью земли отбирались одна за другой. Чероки использовали законы захватчиков против них, но хотя высший суд принял решение в их пользу, мы знаем, что бумага ничего не значит против меча.

Семинолы защищались единственным способом, который имел значение для захватчиков, - проливая кровь тех, кто хотел лишить их земли. В конце концов, народы были изгнаны со своих исконных земель и вынуждены были отправиться в поход на пастбища запада. Многие умерли от недоедания, облучения и болезней. Их тела лежали в безымянных могилах у дороги - когда их вообще разрешали хоронить. Еще больше людей умерло в своем новом "доме". Оставшиеся были вынуждены все больше и больше зависеть от правительства, которое давало им тухлое мясо там, где раньше они сами себя обеспечивали.

"Некоторых из наших близких сородичей мы прятали возле наших каэрнов, пока опасность не миновала. Некоторые Уктена последовали за своими сородичами на запад, продолжая защищать их, хотя они все еще находились на территории, на которую претендовало наше племя. В конце концов, вторженцы потребовали часть этого и без того тесного пространства. Они разделили резервации, выделив каждому индейцу небольшую часть, которую он мог потом продать. Многие так и сделали, все еще не понимая, как можно владеть землей и запрещать другим даже ходить по ней.

"Со временем большинство племен было переведено в резервации. Некоторым, как навахо, повезло, что их родина называлась резервацией, но многие другие были вынуждены покинуть землю, где жили их предки, где лежала их сила. И даже земли резерваций были неприкосновенны только в том случае, если у захватчиков не было для них другого применения".

Наплыв Вирмоносцев

"Многочисленные племена вирмоносцев хлынули сюда, чтобы найти землю, которую можно захватить. Многие говорили, что идут защищать Черепаший остров от дедушки Змея, но они не могли защитить от него свою собственную землю! Нет, они жаждали новых земель, менее людных и менее запятнанных. Мы были на пути. У нас были свои порядки и обычаи, созданные за тысячи лет, а у них - свои. Когда они пришли, они ожидали, что мы будем следовать *их* обычаям! Другие называли нас слабыми и требовали, чтобы мы уступили свои каэрны более сильным племенам! Я соглашусь, как многие не согласятся, что многие из чужих Волчьих Людей присоединялись к нашим защитникам, когда мы позволяли им, а не претендовали на наши святые места. Часто, однако, мы отказывали, и они злились и требовали каэрны себе. По правде говоря, мы уже не были так сильны, как раньше. Мы были слишком распылены, поддерживая жизнь наших старых каэрнов, а также тех, что достались нам в наследство от Среднего Брата. Этого было достаточно, пока захватчики не принесли еще больше зла на наши берега.

"Удерживать то, что было нашим, становилось все труднее год от года. Наши сородичи гибли на войне или от болезней, а борьба с растущим числом злых духов отнимала силы. У нас не было иного выбора, кроме как поделиться каэрнами, хотя слишком часто обмен был не тем, что задумали Вирмоносцы. Другие каэрны мы запечатывали и прятали, зля Захватчиков. Но самой главной причиной, по которой мы сражались с себе подобными за сохранение каэрнов, были великие Бейны, дремавшие в земле. Мы были

Конец Фронтира, упадок Духа

Зовет-Дух-Обратно говорит:

Мы всегда старались научить нашу Родню жить в гармонии с Матерью. Иногда, когда дух сородича горит ярким пламенем, мы рассказываем ему больше, чтобы он мог стать пророком для своего народа. Одним из таких людей был Тавибо из племени нуму, или северных пайютов. Он умел лечить болезни, которые напустили на народ захватчики а духи показывали ему видения. Он нашел одно из наших священных мест и попросил наших Говорящих с Духами объяснить видение, которое у него было, видение войны, превосходящей все ожидания, и осквернения Матери. Все Полумесяцы согласились, что это было видение Апокалипсиса. Интересно было то, что Тавибо увидел, что после разрушения наступил обновленный мир, где земля была пышной, а дичи было много. Уктена научил его танцевальному обряду, который он должен был принести своему народу. Вскоре Тавибо объединился с другим святым человеком, Водзивобом, который завоевал популярность среди многих окрестных племен. Его учение стало основой того, что европейцы назвали танцем призраков, поскольку после уничтожения всего сущего все люди возвращались из мертвых. В конце концов, последователи стали беспокойными. Когда обещанный апокалипсис не наступил, они покинули его.

Сын Тавибо, Вовока, который также имел горящий дух, прислушался к учению своего отца. Когда луна съела солнце, ему тоже было видение. Он сказал, что Великий Дух велел ему сказать всем народам сложить оружие и жить в мире друг с другом и с захватчиками. Они также должны оставить дурные привычки белых - ложь, пьянство - и тогда они воссоединятся со своими близкими в месте, где смерть не сможет их преследовать. Вовока сделал так, как велело ему видение, и вскоре люди пришли из 30 народов, чтобы узнать об этом новом танце призраков. Некоторые из уктена и даже вендиго пришли послушать, что он скажет. К сожалению, рассказы, которые люди приносили в свои страны, часто отличались от того, что говорил сам пророк. Они говорили, что Вовока прогонит вторженцев и вернет бизонов. Они рассказывали о разрушении и возрождении мира, где все мертвые будут жить снова, а белые больше не будут беспокоить чистые земли. Эти истории были особенно популярны среди вендиго, которые сбивались с ног, пытаясь найти духов, давших такое предвидение.

Но какова бы ни была правда этих видений, Захватчики боялись, что они означают новые восстания. Поэтому они жестоко подавляли танцы, молитвы и любые признаки Танца. Но даже резня на Раненом Колене не смогла полностью остановить веру, хотя многие пали духом. Вовока продолжал тихо говорить с верующими до самой своей смерти, но движение Танца призраков больше не поднималось. Боевой дух народов был подавлен, и большинство потеряло надежду. Бизоны исчезли, медицина исчезла, а линии, нарисованные на карте, заключили все народы в клетку. Правительство объявило, что фронтира больше нет, потому что не было места, где бы не жили захватчики. Индейские войны закончились поражением.

уверены, что никто из вирмоносцев не знал ритуалов, позволяющих держать зло в узде, а большинству было все равно - как и Младший брат, они считали, что Бейнов нужно уничтожать, а не связывать.

"Но с вторжением Захватчиков, помимо злых духов и агрессивных оборотней, бросающих нам вызов на каждом шагу, у нас оставалась еще одна угроза, старая угроза, принесенная Вирмоносцами. Называемые Танцорами Черной Спирали, они представляют собой племя людей-волков, которые полностью оставили Мать. Когда-то они были свирепым племенем, решившим дать бой в самом логове деда Змея. Они пожертвовали собой ради славы, а не ради чести, как Средний Брат. Я думаю, что танцоры Черной Спирали - это те, кем могли бы стать вендиго, если бы их попросили принести такую жертву", - размышлял он. Дыхание с шипением вырвалось сквозь стиснутые зубы, а нервы встали дыбом. Рожденный-Приливом поднял руку, чтобы заставить слушателей замолчать. "Вам бы не мешало не говорить о таких вещах за пределами этого зала", - прорычал он. "И, возможно, даже здесь говорить это было бы не очень разумно. Я понимаю, что вы хотите сказать, но вы молоды и никогда не видели Черной Спирали. Я беседовал с несколькими из них".

Старец сделал небольшую паузу, чтобы дать им осмыслить сказанное. "Нашими северными братьями движет огонь Ярости, и их ненависть к тем, кто несет ответственность за все их потери, вполне может погубить их. Но в Младшем Брате много чести, больше, чем во многих племенах Вирмоносцев. В племени, которое пало, став Спиралями, было слишком много жажды крови и темной тоски, и мало того, что мы называем честью". Видя, что все успокоились и что оратор так же наказан, Рожденный-Приливом кивнул, чтобы он продолжал.

"Черные Спирали злобны и порочны, но они также хитры. Некоторые из них в самом начале общались с членами нашего племени. Они сочувствовали нашим потерям и предлагали свою поддержку против племен, которые хотели захватить наши земли". Усмиряет-Аллигаторов покачал головой. "Естественно, мы сразу их раскусили. Они не могут скрыть запах желчи дедушки Змея, текущей по их венам, каким бы красивым лицом они нам ни показывались. Тем не менее, некоторые подыгрывали им, чтобы узнать больше о том, во что они верят, что они могут делать и чего хотят. Мы мало говорили и еще меньше слушали. Никогда, никогда мы не позволяли отродьям Вирма приближаться к нашим кернам.

В свое время мы уничтожили глупцов, павших к Вирму, но теперь мы знали об избранниках Вирма больше, чем те, кто сражался с ними более тысячи лет! Конечно, всякий раз, когда мы рассказывали что-то из того, что знали, другим (почти всегда по необходимости, но иногда в порядке обмена информацией), их подозрение к нам усиливалось. Не то чтобы мы им доверяли. Даже если мы не обращали внимания на тот факт, что Вирмкомеры пытались захватить наши керны, мы не могли не заметить, что им нужны были лишь самые незначительные причины, чтобы оправдать новую попытку".

Пожиратель Бурь

"И все же мы несли потери, как и все воины Матери. Но другие племена вскоре узнали, почему нас нельзя так легко отодвинуть в сторону. Как и в случае с падением ацтеков, Вирмоносцы пробуждали спящих Бейнов своей неуклюжестью. Иногда им удавалось уничтожить чудовищ, но ценой нескольких стай. Если им везло, можно было найти уктена, который знал соответствующий ритуал, чтобы усыпить зло или плотно завернуть его в кокон силы. Чаще всего зверь сбегал в Умбру, и нам приходилось самим выслеживать его. Другие племена обвиняли нас в том, что мы оставляем для них эти "ловушки"! Тяжело быть очерненным теми, кого ты защищаешь, и защищать тех, кто стремится навредить тебе! Мы ожидали такого обращения от Младшего Брата, ибо таков путь братьев. Теперь, похоже, мы стали Старшим Братом для всех Гару".

"Но, как я уже говорил, великие Бейны время от времени поднимали шум, пробуждаемые деятельностью на поверхности или пренебрежением к их узам. Один из них - я не скажу его имени, даже если бы знал его - стал чем-то большим, чем он был. Его Наставники были мертвы и забыты, каэрны, питающие его оковы, осквернены или заброшены, этот великий Бейн пробудился, когда прямо над местом его упокоения проложили железную дорогу. Однажды он восстал - и столкнулся с могущественным духом дедушки Паука. Два духа начали бороться, каждый пытался уничтожить другого. Но вместо уничтожения они слились в ужасном соединении. Стремление к идеальному порядку приобрело гордыню, стремление к разврату - сосредоточенность. Эта мерзость получила имя Пожиратель Бурь, и у нее появилась новая цель: поглощать энергию дедушки Дыма. Одни считают, что он пытался достичь единства, утраченного так давно, другие говорят, что он ненавидел то, чего не мог иметь. Оно бушевало в мире духов, пожирая все, чего касался Вильд. С каждым поглощенным вильдлингом оно становилось все могущественнее, и, проносясь через мир духов, оно проливало странные смеси духа Бейна и Вивер, некоторые из которых овладевали всеми, кому не повезло оказаться поблизости.

"Потребовалось много усилий, чтобы найти обряд связывания для того, во что превратился Бейн. Но еще больше усилий потребовалось, чтобы заставить Чистых и Вирмоносцев доверять друг другу настолько, чтобы работать вместе. Если это было трудно для нас, то для Младшего Брата это было почти невозможно. Наш величайший герой того времени, Хранитель Песни по имени Молчаливая Буря, напомнил совету вендиго о почетной жертве Среднего Брата; конечно, кроатан не стали бы уклоняться от своих обязанностей из-за недоверия? Он говорил убежденно и страстно и знал, как растопить их застывшие сердца. В конце концов один из их собственных героев занял место на обряде, а славная стая вендиго погибла, чтобы притянуть Пожирателя Бурь к месту, где он был связан. А Молчаливая Буря и остальные двенадцать героев погибли, чтобы снова связать чудовище.

"Но мы должны помнить, что этот Вивер-Бейн был лишь одним из многих заключенных в тюрьму Бейнов. Мы не можем забывать о многих Уктена, которые погибли раньше и позже, чтобы уничтожить великое зло, и всех тех, чья бдительность охраняет нас. Другие племена могут не доверять нам, могут клеветать на нас, но это потому, что они не знают - и никогда не должны знать - какие ужасы мы держим взаперти".

Другие Берега

"Как я уже сказал, как только мы начали принимать Родню, родившихся за пределами наших берегов, мы услышали их рассказы о далеких родинах. И мы стали посещать эти земли, чтобы узнать больше. В некоторых из них нам были рады, но в большинстве - нет, ибо пришедшие до нас Вирмоносцы оставили у местных Меняющихся плохое впечатление о людях-волках. Люди-кошки Африки, странный народ Дальнего Востока - все они были недоверчивы и горды. Но даже если они ничего не хотели нам сказать, мы могли узнать много нового. В этих местах мы также находили Родню - всего несколько человек, но они многому научили нас в своих собственных культурах.

Например, мы узнали, что айны, вымирающие коренные жители северной Японии, почитали медведя как учителя, проводника и посредника в мир духов. Заглянув в искаженные легенды и ритуалы, хранящиеся в угасающей памяти старейшин, мы получили представление о путях давно исчезнувшей группы людей-медведей, которые вели предков айнов в доисторические времена. В высокогорных районах Юго-Восточной Азии мы обнаружили людей, которые чувствовали прикосновение духов своих предков более уверенно, чем другие, а те, кто видел мир духов наиболее ясно, поделились с нами своими путями и своей кровью. Этих и других мы встретили, и они дают нам свою силу в войне, которую мы ведем против Деда Змея".

Смерть Грезящих

"До нас дошли слухи, за некоторое время до начала Войны между государствами, что новое племя было обнаружено Вирмоносцами, следующими за своей Родней в неизведанные части мира. Первое сообщение было передал Уктена, который подслушал, как Серебряный Клык жаловался, что их планам по созданию нового протектората препятствует неизвестное туземное племя. Был проведен Великий совет, чтобы решить, что делать, и была сформирована стая, чтобы встретиться с этим племенем, которое доставило Вирмоносцам столько хлопот. Не зная о них, теург по имени Поющий-С-Луной уже был в пути с того момента, как услышал о Буньипе; ему не терпелось узнать, кто они такие.

"То, что он нашел, были Гару, как называют нас всех Вирмоносцы, но ничего подобного Поющий никогда не видел. Во-первых, их четвероногие кинфолки были вовсе не волками, а странными полосатыми зверями, которые носили своих детенышей в сумках! Их танцы, их общение с духами, их традиции были достаточно похожи, чтобы быть узнаваемыми для Уктены. Земля, которую они все еще удерживали от захватчиков, была такой же чистой, как когда-то наша собственная земля - может быть, даже более чистой. И больше всего Поющего волновал их тотем: гигантский водяной змей, называемый Радужным Змеем. Может ли это быть аспектом Великого Уктены? Может быть, это инопланетное племя - потерянные братья Чистых?

Вы можете представить себе волнение и любопытство Поющего-С-Луной. Он относился к членам странного племени с уважением, и хотя их обычаи были иными, они признавали, что этот Гару отличается от европейцев. И все же, вероятно, они видели тысячи вопросов, которые горели в его глазах, его жадность к знаниям. Они обращались с ним вежливо, но не раскрывали своих секретов, держа его осторожно на расстоянии вытянутой руки.

"Когда Вирмоносцы шныряли около их священных мест, Буньип отсылали их прочь со странными, но краткими



приступами безумия, но когда Поющий сделал это, его просто попросили уйти. Буньип оставались вежливыми, но отстраненными, когда прибывали другие представители нашего племени. Жаль, ведь объединившись, мы могли бы изменить ситуацию в Войне Слез".

"Похоже, большинство племен Вирмоносцев имели какие-то претензии к буньипам. Серебряные Клыки хотели, чтобы их признали правителями, независимо от того, насколько бесполезной была для них эта земля. Они не могли этого сделать, если территория принадлежала враждебному племени. Красные когти тоже хотели получить территорию, но они были разочарованы тем, что коренные жители не были настоящими волками. Фианны, как обычно, были легко оскорбляемы и жадны до каэрнов. Даже Черные Фурии затаили обиду, а несколько Повелителей Теней забыли о своем позоре и встали на сторону других Вирмоносцев.

"Легко поверить в худшее в том, кому не доверяешь, детеныш. И с небольшой помощью Танцоров Черной Спирали европейцы увидели в Буньипе солдат Деда Змея и начали против них войну. Война слез длилась год; целый год стаи бились с племенем, убивая их до последнего. Мы ничего не могли сделать, потому что, хотя мы и не были их врагами, мы все же были чужаками. Племя погибло под когтями и клайвами, и Великая Мать плакала, а Черные Спирали завывали от радости, когда строили свои ульи на новой земле.

"Мы поступили так же, как и после смерти Среднего Брата; мы заняли свои места у опустевших каэрнов. Но все было иначе, ибо местные духи проявляли к нам лишь гнев. Потребовалось много-много лет, чтобы завоевать доверие хотя бы немногих. Теперь мы приняли коренные народы Австралии как родных и добавили их знания к нашим собственным.

"Но не заблуждайтесь. Австралия проклята для нашего рода. Призраки погибшего племени все еще преследуют мир духов, местные духи отказываются делиться своими Дарами, а сама земля не забыла резню своих защитников. Это земля боли для нас".

Медленный Рост

"В прошлом веке были отчаяние и надежда, но всегда мы были активны. Весь остальной мир вел большие войны, в которых наша Родня участвовала больше, чем мы. Однако даже в Европе у нас были свои задачи. Например, нацисты искали древние книги и предметы оккультной силы, хватаясь за любую грань, которую они могли найти. Мы тоже искали. Когда мы находили что-то действительно мощное, мы иногда создавали копию для них. Конечно, иногда нам требовалась поддержка европейских племен, но это было правильно, ведь мы пытались спасти именно их шкурки.

"Возьмем наших индейских сородичей. Уже более века они сидят в заточении или рассеяны по городам захватчиков, вдали от земли, где жила их кровь. Их старые обычаи, их культура и языки были забыты, когда захватчики пытались "ассимилировать" индейцев. Однако сейчас произошла странная вещь. Гордость начала возвращать индейцам достоинство, а захватчикам - уважение к народу, который они пытались уничтожить. Белые люди с гордостью заявляют, что в их жилах течет кровь коренных жителей, кровь, которую проливали их прапрадеды. Индейское искусство и музыка, легенды и мировоззрение привлекают все большее число захватчиков. Не менее важно и то, что все больше индейцев заново открывают для себя мудрость старых путей, гармонию с землей. Многие потерянные кинфолки были найдены таким образом. И хотя наших сородичей-волков все еще мало, их численность очень медленно растет. Хотя во многих местах их по-прежнему отстреливают на месте, они стали свободнее бегать, чем раньше. Мы все еще должны внимательно следить за ними, потому что разбавление нашей волчьей крови нарушает баланс внутри нас".

"Звучит довольно просто", - язвительно сказал Три-Дротика. "Подумать только, двести лет назад мы беспокоились о своем исчезновении".

Усмиряет-Аллигаторов понял намек. "Прошлые битвы кажутся легче тем, кто не жил в те времена, Три-Дротика. Но наши сородичи страдали и боролись, чтобы улучшить свою участь. Они сражались, иногда оружием, но чаще словами. Захватчики сделали все возможное, чтобы лишить Первых Людей их культуры. То же самое произошло и с нашими приемными родственниками. Потомки рабов, давно утратившие все связи с культурой своих предков, не имели ни голоса, ни власти в мире Вирмоносцев. Точно так же перспективы недавних переселенцев всегда были неопределенными; на юге и востоке законы и Захватчики обращаются против них по малейшему поводу. Для многих потребовались десятилетия борьбы за признание, и эта борьба продолжается. Некоторые из Вирмоносцев сражались и сражаются за людей нашего Рода. Мы признаем справедливость этого, но мы также настороженно относимся к открытой руке чужака, ибо знаем, что добрые дела не всегда подкрепляются добрыми намерениями.

"Давным-давно мы наблюдали за своими сородичами на расстоянии. Теперь у нас нет такой роскоши. Когда люди повсюду, когда Паук и Змей так близко, нам нужна наша Родня рядом с нами - и они нуждаются в нас больше, чем когда-либо, ибо наши враги многочисленны и охотятся на тех, кто принадлежит к нашей крови. Если раньше нас мало заботили человеческие конфликты, то теперь мы помогаем нашим союзникам, как можем. Мы охраняем марширующих, снабжаем информацией активистов, защищаем лидеров среди них. Иногда этого достаточно".

"Я говорю, что надежда есть. Надежда будет всегда, пока хоть один из нас дышит. Но Мать находится под угрозой, как никогда раньше на нашей земле. Города распространяются, как рак, и тянутся друг к другу. Воздух загрязнен, как и вода. Захватчики больше не слышат дыхания земли, не чувствуют почву под ногами, не видят гармоничного ритма жизни. Их души изнывают от тошноты, а химикаты, которые они потребляют, портят их тела. У наших храбрых воинов врагов больше, чем когда-либо, и многих из них невозможно ранить ни когтем, ни стрелой. Те, кто сражается за Мать, препираются между собой, пока Она плачет от боли. Но мы слышим Ее крики лучше, чем кто-либо другой. Только мы слушаем Ее. Смерть приближается, но народ Уктены не дрогнет. Мы полны решимости защищать Мать - в одиночку, как Средний Брат, или со всеми Гару на нашей стороне. В любом случае, мы будем защищать ее, с храбростью в наших сердцах, умением в наших руках и мудростью в наших умах. Это наше наследие. Это наша судьба. Такова моя история".

Родня на распутье

Нос-По-Ветру, рагабаш Уктена, размышляет:

Это дилемма, не так ли? Мы ведь хотим, чтобы у наших родственников было все самое лучшее, верно? Счастье, процветание, связи - американская мечта. А как они этого добиваются? Покупаясь на систему, систему, которая угнетала их предков, систему, которая лишила их культуры в первую очередь. Индейцы, которых били плетьми, если они говорили на родном языке, африканцы, которые были на полмира дальше от места рождения своих предков, ацтеки, которые разучивали свои четки на острие меча... все они потеряли большую часть или всю свою культуру. Те, кого мы считаем Родней, сумели сохранить предания своего народа или хотя бы их фрагменты, даже если они были скрыты под слоем цивилизации их завоевателя.

В наши дни модно быть американским индейцем, а практикующие вуду обладают крутой мистикой, но они все еще находятся на обочине основного общества. Вы не найдете хоганов в пригородах, а практика ритуальных кровавых жертвоприношений вызовет полицию, ASPCA и, возможно, некоторых фундаменталистов. Под влиянием поп-музыки и консольных игр дети считают старые истории такими же неактуальными, как и старшие, которые их рассказывают. Образ жизни среднего класса манит народы прочь от жизни равновесия в Гайе. Поддавшись соблазну материального богатства и комфорта, они присоединяются к основной культуре, которая иссушает Мать и загрязняет землю. И в процессе этого они забывают мудрость, присущую старым народам, знания, которые могут процветать только в пустынях или лесах за пределами досягаемости Вивер - те знания, которые в первую очередь заинтересовали Уктену. Система пыталась ассимилировать их силой, и теперь наши Кинфолки хотят закончить эту работу. И что же нам делать? Поощрять наших сородичей присоединиться к первому миру и надеяться, что они смогут голосовать за "зеленых", перерабатывать мусор, запускать сайты экологических акций - и верить в мудрость своих бабушек? Или мы будем держать их ближе к земле, на более жесткой грани выживания, жить так, как учили их отцы, и надеяться, что цивилизация не растопчет их?

Есть ли у нас теперь выбор?

Когда собрание закончилось, из хижины вышли Усмиряет-Аллигаторов, Эришка и Джолон. Двое последних прижались поближе к огню в надежде отогнать тучи комаров, витавших вокруг. У Усмиряет было слишком много нервной энергии, чтобы оставаться неподвижными - или молчать.

"Рожденный-Приливом сказал, что если я пройду испытание, то он позволит мне отправиться с ним на следующий Великий Совет", - сказал он остальным с гордостью. Размеренный голос рассказчика пропал, сменившись повседневными звуками, более привычными для слуха Полулуния. "Я буду слышать споры, все, что делают и о чем говорят септы. Мне не придется ждать, пока весть вернется в септ". Он почти с жалостью посмотрел на Эришку. Его сочувствие длилось лишь мгновение, и его снова охватило ожидание. "А сейчас столько всего происходит. Например, выяснить, действительно ли существует идеальный метис, и что это будет означать для нас".

"Ты имеешь в виду метиса без уродств? Как это может быть?" - спросила Эришка.

"Это то, о чем они говорят. И еще, что такое Глаз Вирма? Да, красная звезда, которая сейчас сияет в Умбре. Уктена послали стаи в Эфирное царство, чтобы выяснить, что это такое, а все седобородые старейшины ломают голову в поисках любого старого пророчества, в котором упоминается эта звезда". На этом он сделал паузу и посмотрел в сторону хижины. Усмиряет поднял последнее несгоревшее бревно, присел между двумя другими и подложил дрова в огонь. Оставаясь на месте, он негромко сказал на ухо Эришке. "Это между нами. Ты держать это в тайне, поняла?" Девушка кивнула, и он продолжил. "После последнего Великого Совета я подслушал разговор Рожденного-Приливом и других старейшин. Кажется, там было несколько Наставников Бейна. Ты знаешь, как они привлекают всеобщее внимание одним своим появлением. Так вот, они сказали, что с тех пор, как появилась Красная Звезда, они все почувствовали, как зашевелились Великие Бейны, и стали работать еще усерднее, чтобы не дать связям соскользнуть.

Дело в том, что все эти запреты все еще находятся под каэрнами, которые украли Вирмоносцы. Мы не можем подойти к этим септам и сказать: "Привет, подумал, что вы должны знать, но под вашим каэрном находится неубиваемый Бейн, и он просыпается"". Он самодовольно усмехнулся при виде выражения лица Эришки. "Это точно. Скоро ад вырвется на свободу. Так что на следующей встрече они говорят о налаживании связей с другими септами, о том, чтобы наши люди могли разнюхать о потерянных каэрнах. Возможно, мы сможем быстро научить их доверять нам, потому что я гарантирую, что каждый из этих септов покроется пеплом, если не позволит нам помочь. А если они все умрут, нам конец". Он поднялся и снова принялся вышагивать, одним глазом поглядывая на хижину. "Это даст тебе повод для размышлений. Но никому не говори", - нервно добавил он.

Из записей Эришки

"Никому не говори", - сказал он. Например, кому? Очевидно, что он не хотел, чтобы Кинфолки услышали, и, наверное, я его понимаю. Думаю, у него будут неприятности, если он расскажет об этом. Если только он не тянет меня за ногу. Эти парни так делают? Он выглядел довольно серьезным. И очень самодовольным, особенно после того, как старейшины сделали его Фостерном. Если это правда, то у нас есть некоторые секреты, большие секреты. И, возможно, пришло время найти кого-то, кто должен их услышать.

Timeline

Ниже приведены лишь некоторые избранные даты, имеющие отношение к истории Уктены. Для получения более подробной информации покопайтесь в источниках, перечисленных в конце третьей главы.

с 40,000 — 10,500 BCE Переход охотников-собирателей из Азии в Северную Америку. *Три брата встречаются в последней части этого перехода.*

с. 1500 BCE Собака, одомашненная в Северной Америке.

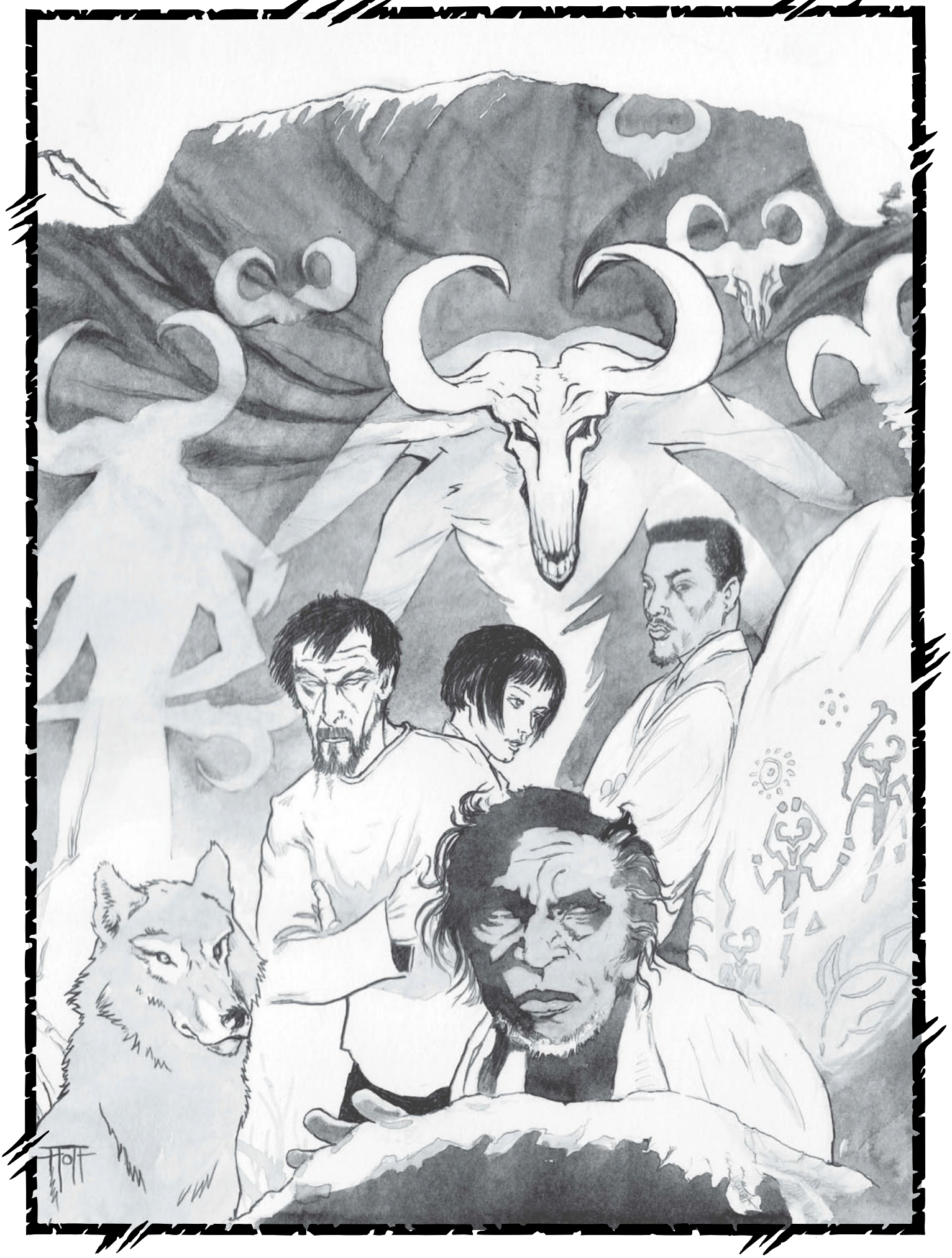
с. 300 BCE — 200 AD Культура строительства курганов Адена в долине Огайо. Культура разрушается после нападения кроатан. Как запятнанные, так и незапятнанные Вирмом убиты.

с. 100 BCE — 1300 AD Культура Хисацином (Анасази) на юго-востоке.

с. 300-900	Классический период Мезоамерики.
с. 500	Лук в значительной степени заменяет атлатль в Северной Америке.
с. 700-1550	Миссисипская культура (строительство храмовых курганов).
с. 1000-1015	Викинги посещают и позже основывают поселения в Северной Америке.
с. 1300	Пожирателей Вражеских Сердец уничтожают соратники Уктена.
1492	Христофор Колумб высаживается в Сан-Сальвадоре. Думая, что он находится в Индии, он называет местных жителей индейцами. Во время последующего плавания два года спустя он захватывает 500 индейцев, чтобы сделать их рабами в Испании.
1497	Каботы исследуют северное побережье Атлантического океана, похищают индейцев.
1512	Основана колония Новая Испания; землевладельцы получили право порабощать местных индейцев.
1513	Васко Бальбоа пересекает Центральную Америку. Понсе де Леон во Флориде (умирает от ран в 1521 году).
1519-21	Испанское завоевание Мезоамерики. Эрнан Кортес покоряет ацтеков. *Повелители теней встречаются с местными уктенами, а затем нападают на них.*
1521	*Повелители теней убивают последнего Камазотца, чей крик эхом разносится по всей Умбре.*
1534	Французский исследователь Жак Картье исследует реку Святого Лаврентия. Начинается торговля мехами.
1539-43	Эрнандо де Сото захватывает Флориду, экспедиция исследует ее до реки Миссисипи. Он умирает в 1541.
1540-42	Франсиско де Коронадо исследует юго-запад. В Северной Америке появляются лошади.
1578-79	Фрэнсис Дрейк исследует побережье Калифорнии.
1584-87	Сэр Уолтер Рэли организует экспедицию и два колонизационных плавания к Внешним берегам.
1589	*Кроатан приносят себя в жертву, чтобы изгнать Пожирателя душ во внешнюю тьму.*
С 1600	Овцы завезены в Северную Америку испанцами.
1619	Первый корабль с африканскими рабами прибывает в британскую колонию Вирджиния.
1621	Первый официальный договор между индейцами и европейцами. Пилигримы празднуют первый День благодарения.
1626	Группа ленни-ленапе продает остров Манхэттен (который принадлежал другой группе) голландцам за товары на 60 гульденов.
1641	В "Своде свобод" колонии Массачусетс признается и регулируется практика содержания индейцев в качестве рабов.
1659	Первое задокументированное использование лошадей индейцами (набег навахо).
1689-1763	Серия из четырех войн между Францией и Англией и их соответствующими индейскими союзниками.
1755	Англичане предлагают 40 фунтов за скальпы вражеских индейцев.
1776	Декларация независимости называет использование индейских союзников против колоний последним в длинном списке обвинений против короля Георга III.
1808	Конгресс запрещает ввоз рабов.
1809-11	Вождь племени шауни Текумсех пытается объединить племена к востоку от Миссисипи против Соединенных Штатов. Позднее Текумсех погибает, помогая британцам в 1813 году.
1809-21	Секвойя изобретает алфавит Цалаги для соответствия языку чероки.
1819	*Великий совет разрешает родственные связи с неевропейцами.*

1824	Создано Бюро по делам индейцев.
1830-39	Принят закон об удалении индейцев; пять цивилизованных племен переселены на запад от Миссисипи.
1830's	*Выпущен "Пожиратель бурь".*
1840s	*Первые уктена прибывают в Австралию.*
1850s	Китайские иммигранты начинают прибывать в Калифорнию. Более 5 000 жителей Гавайев умерли от оспы. *Первые стаи прибывают и основывают септы на Гавайях.*
1862	Федеральная политика в отношении индейцев переклассифицирует индейские народы как "подопечных правительства".
1863	Прокламация об освобождении провозглашает свободу всех рабов в восставших штатах, но не рабов в рабовладельческих штатах, которые остались верны Союзу.
1864	Более 300 индейцев убиты во время резни на Сэнд-Крик в Колорадо.
1865	13-я поправка к Конституции освобождает всех рабов в США (около четырех миллионов), но мало что изменила для меньшинств в США. Политики, выступающие за иммигрантов, начинают менять прежнюю антииммигрантскую политику.
1869	Первая трансконтинентальная железная дорога.
1871	Начинается массовое истребление бизонов захватчиками; южные стада практически исчезли,
by 1880.	западным индейцам запрещено покидать резервации без разрешения.
1877-86	Сопротивление апачей под руководством Викторио, а затем Джеронимо.
1880's	Группы "друзей индейцев" поощряют включение коренных народов в основную жизнь Америки.
1887	Закон Доуса делит индейские земли на частные участки, а "излишки" земли продаются.
1889	Земельная лихорадка в Оклахоме. Солнечное затмение 1 января вдохновляет пророка пайютов Вовоку основать второе Движение Танца Призраков.
1890	*Тринадцать легендарных оборотней, по одному от каждого из племен Северной Америки, приносят себя в жертву в могущественном ритуале, чтобы связать Пожирателя Бурь.* Правительство подавляет Танец Призраков. Более 150 индейцев погибают во время резни в Вундед-Кни. Индейские войны закончены. Федеральное бюро переписи населения объявляет границу закрытой.
c. 1910	Самая низкая численность индейцев в США (< 250 000).
1909	Президент Рузвельт передает 2,5 миллиона акров земли резерваций под национальные парки.
1914-18	Первая мировая война. Многие индейцы записываются в армию. Чоктау используют родной язык в качестве кода.
1918	Создана церковь коренных американцев.
1920-е	Подозрительное отношение к иностранцам во время Первой мировой войны приводит к принятию ряда законов, ограничивающих иммиграцию.
1930-е	*Война слез приводит к истреблению племени буньип.* Великая депрессия приводит к тому, что иммигрантов в США становится мало, и сотни тысяч недавних иммигрантов возвращаются (добровольно или принудительно) в родные края.
c. 1935-40	Изобретен алфавит навахо.
1939-45	Вторая мировая война. Десятки тысяч индейцев записываются в армию. Несколько племен используют родной язык в качестве кода.
1960s	Социальные волнения ознаменовали десятилетие протестами, бунтами и убийствами на расовой почве.
1964	Принят самый сильный в истории США закон о гражданских правах.
1965	Новые иммиграционные законы больше не благоприятствуют западноевропейской иммиграции, что приводит к резкому росту азиатской иммиграции (особенно беженцев).
1968	Закон о гражданских правах американских индейцев. Основано Движение американских индейцев.
1981	Правительство США начинает серию сокращений бюджетов, в результате которых социальные программы для индейцев теряют почти 40% средств.
1990	Закон о защите могил коренных американцев и репатриации требует от музеев и федеральных агентств, финансируемых из федерального бюджета, возвращать священные предметы и человеческие останки народам, которым они принадлежат. Закон о языке коренных американцев официально отменяет политику правительства по подавлению культуры и языка американских индейцев.

1994	Поправка к Закону о религиозной свободе американских индейцев 1978 года защищает использование пейота в религиозных целях.
1999	*Красная звезда появляется в умбральном небе; от двух родителей-метисов рождается детеныш.*
2002	*Созывается большой совет Уктена для обсуждения таких предзнаменований, как Красная звезда, и реакции племени на предзнаменования бедствий.*



Глава Вторая: Танцы в Перьях, Скрытые Сердца

Он был лишь звуком чего-то тяжелого,
плывущего по темной реке.
Он был раздробленным деревом,
сдвинутым валуном, грохочущим по Гахути,
Крик умирающего животного на далекой
горе. Но никто не видел его.
Ибо... увидеть его означало умереть.
— Гэри Карден, *Уктена*

Первые Слова

Эришка потянулась, устраиваясь в очередном потертом кресле. Она и раньше мечтала о горах, хотя никогда не видела их вживую. Смутно она помнила, что Аппалачи - одни из самых древних гор в мире. Девушка почувствовала странный трепет в сердце, желание увидеть древние горы и познакомиться с людьми, которые там живут.

Из записей Эришки

Больше автобусов! Запах дизельных выхлопов и испарений лизола начинает действовать мне на нервы. Сегодня мы отправились на север, к Большим Дымчатым горам. Я никогда не видел таких холмов, или, по крайней мере, не думал, что видел. Но когда мои ноги коснулись почвы, нахлынули воспоминания о запахе елей и звуках воды, стекающей по старым камням, почти замерзшей. Эти горы древние, изношенные до основания по сравнению с тем, какими они были. Люди, с которыми мы собираемся встретиться, - чероки. Я встречал некоторых из них время от времени, но не после Изменения. Будет совсем по-другому увидеть их глазами оборотня.

Они не ожидали, что их кто-то будет ждать, и были готовы пройти несколько миль до септа. Жаркое лето не проникло в горы, и их встретил легкий ветерок. И все же, когда станция опустела, осталась одна женщина. Она заметила Эришку и сразу подошла к ним.

"Вы, должно быть, те самые гости, которых мне сказали ожидать", - сказала женщина мягким голосом.

"Ожидать?" - спросила Эришка, смутившись. "Ну, наверное. Мы здесь, чтобы увидеть парня по имени Чарли Хикс".

"Я знаю", - ответила женщина. "Я Мэри. Я знала, что нужно встретиться с вами". Эришка внимательно осмотрела ее. Ей было не больше двадцати лет, высокая и стройная, одетая в просвечивающую крестьянскую юбку в яркую полоску и такую же блузку. Эришка не могла быть уверена, но ей показалось, что она видит татуировку в виде ленты, спиралью поднимающейся по левой ноге Мэри, - лазурные чешуйки, очерченные черным. "У меня машина у входа. Ну что, едем?". Эришка кивнула, и Джолон, который не сказал ни слова,

перекинул свой рюкзак на другое плечо и последовал за хозяйкой к ее крошечному "Эскорту".

"Так ты, наверное, хомид", - сказала Эришка, чтобы завязать разговор. "Не могу представить волчицу за рулем машины".

Мэри, казалось, сделала паузу, а затем ответила: "Ну, я знаю некоторых, кто может. Но нет, я не хомид и не люпус. Оба моих родителя были Гару. И я не смогла бы учуять тебя, если бы ты несколько дней провалялась в дерьме Вирма". Эришка почувствовала, что ее лицо покраснело, и украдкой взглянула на Джолона, но он, казалось, был отвлечен видом. От поездки у Эришки перехватило дыхание. Она и не подозревала, что лес может быть таким красивым, и теперь, когда ее чувства обострились как никогда, она с радостью вдыхала его, сидя на заднем сиденье с опущенным окном. Мэри уважала этот момент и ничего не говорила, пока они не свернули на извилистую дорогу.

"Хотела бы я так делать", - вздохнула она с тоской. "Это единственное, чего мне не хватает, но, думаю, есть проклятия и похуже".

"У Уктены, очевидно, есть для тебя другая цель", - пробормотал Джолон. Плечи Мэри напряглись, и на краткий миг Эришка увидела еще один фрагмент татуировки, проходящий по правому плечу женщины и выглядывающий из-под свободной блузки. Потом все исчезло.

Поездка была долгой, но наконец они поднялись на холм и спустились в долину, покрытую туманом, несмотря на солнечный день. Подъехав к бревенчатому ранчо, Эришка увидела небольшую группу людей: симпатичного мужчину среднего телосложения, женщину с приветливой улыбкой и маленького угольно-серого волка. Она набралась храбрости, прежде чем выйти из машины и склонить голову в почтительном кивке.

"Здравствуйте. Я Эришка, Полумесяц".

Красавец мужчина слегка наклонил голову. "Добро пожаловать, юная Полумесяц, и тебе того же". Он отвесил Джолону небольшой поклон - любезность, которую обычно не оказывают родственникам. "Это Септ Стеклянной Руки, и стаи Долины Дыма и Красного Ручья разрешают вам войти. Я - Правда Утра, которого мои сородичи из людей называют Чарли. Это Нэнси Держится-в-Тени, Полумесяц, и Ветер-в-Ельнике, наш Хранитель Песен". Все они прошли в дом, где их ждали холодный чай и свежий жареный хлеб.

"Если ты извинишь нас, Эришка, я знаю, что у другого нашего гостя есть новости, которыми он хочет поделиться с Мэри и со мной. Нэнси и Ветер-в-Ельце останутся". Они ушли, когда Нэнси начала наполнять бокалы и раскладывать хлеб.

"Откуда ты?" - спросила Полумесяц, сделав большой глоток чая. Она убрала свои короткие черные волосы за уши и немного неуверенно села на ближайший стул.

"О, недалеко от побережья Мексиканского залива", - ответила Эришка, оглядывая большую открытую гостиную. Корзины и ковры чероки со вкусом украшали это место, но ему все равно явно не хватало мебели. "Хорошая у вас тут квартира".

"Спасибо", - улыбнулась Нэнси. "Для нас это дом, от случая к случаю. Даже Ветру-в-ельнике нравится". Волк ухмыльнулся, укладываясь на ковер и наслаждаясь куском жареного хлеба. "Хорошо", - сказал он через мгновение. "Надо сделать еще".

Нэнси рассмеялась. "Хорошо, что кукурузная мука дешевая. Приятно встретить кого-то, кто живет ближе к воде. Ты много других септов посетила?".

"Несколько", - ответила девушка, - "но я знаю, что нам предстоит долгий путь".

"А. Ну, это путь нашего племени. Мы действительно смешанное племя. Но ты, наверное, уже знаешь об этом".

"Вроде того. Честно говоря, я бы не отказался узнать немного больше. Все Уктена не индейцы, я это понимаю. Но кто решает, кто мы такие?"

Наше Настоящее, Мы Сами

Нэнси на мгновение задумалась. "Это хороший вопрос. Я бы сказала, что больше, чем некоторые племена, такие как Красные Когти или даже Младший Брат, мы готовы адаптироваться и меняться. Правда, мы решили не принимать Вирмоносцев как Родню но даже это не всегда так. Многие Уктена были рады, когда мы приняли других, которые были подавлены или стали жертвами тирании. Я думаю, что Уктена всегда меняются, всегда приспосабливаются, и это то, что делает нас сильными, делает нас способными видеть то, что никто другой не может увидеть, прикасаться к тому, к чему никто другой не осмеливается прикоснуться."

"Не то что рябь на воде или волны на песке. Никогда не бывает двух одинаковых. В различии есть сила", - добавил Ветер-в-Ельнике. Эришка удивилась, что так ясно понимает его слова на языке волчат. Потом она вспомнила, что он был Хранителем Песни, и поняла, что его красноречие проистекает из этого.

Обряды Перехода

"Возьмем Обряд Перехода Уктена", - сказала Нэнси.

"Обряд Перехода?" - спросила Эришка. "Когда я впервые превратилась в оборотня?".

"Нет, я имею в виду твой Обряд Перехода, когда ты принимаешь вызов и получаешь свое имя Гару. Не бывает двух одинаковых обрядов. Полумесяцы относятся к этому очень серьезно. Обычно ритуал связан с получением части ранее неизвестного знания, но в зависимости от детеныша и его луны для получения такого знания может потребоваться грубая сила, хитрость или сочетание того и другого. Иногда это может быть просто - найти ответ на один-единственный вопрос или вернуть вопрос без ответа. Повторение того, что уже было сделано раньше, не дает нам никаких новых знаний. Поверьте, мастера ритуалов обычно долго и упорно работают над созданием наполненных смыслом Обрядов. Это одна из самых торжественных наших задач. Инициация молодых затрагивает будущее, но она также связывает нас с прошлым и нашей долгой историей".

Отношения с Кинфолком

"Еще один способ оставаться сильными - это забота о нашей Родне", - продолжила Нэнси.

"О, например, разрешить Джолону отправиться со мной в это путешествие", - сказала Эришка. Нэнси на мгновение замолчала, а Ветер-в-Ели продолжил.

"Да, обмен опытом с Кинфолком укрепляет наши связи. Мы делаем это с помощью танцев, песен и стихов. С большим разнообразием Кинфолков, которых мы принимали на протяжении многих лет, наша музыка стала прекрасной, как луна Хранителя Песни. Мы любим своих сородичей и держим их рядом. Мы учимся у них, а они, в свою очередь, помогают нам хранить наши секреты".

Нэнси осушила свой бокал. "Для нас большая честь, что среди нашей Родни много Первых людей, включая чероки, чоктау, семинолов, чикасо и криков с востока, а также навахо, хопи, зуни, пуэбло и уте. Хотя большинство индейцев северных земель имеют связи с Младшим Братом, иногда мы находим отношения и среди них. Мы также признаем связи с потомками древних племен Юкатана, таких как майя и ацтеки, и детьми предков из Африки, заселивших острова вдоль восточного побережья. Наша Родня из племен гулла и гичи являются такой же частью племени, как и те, кто родился где-нибудь в резервации. С годами наши взгляды на Родню изменились. Раньше у нас была только индейская Родня, но с годами мы стали приветствовать большее разнообразие среди наших кинфолков. Готов поспорить, что у нас есть Родственники почти со всех континентов, из любого племени, у которого есть хотя бы клочок их старых преданий. Только захватчики из Европы были сознательно исключены - это старые счеты, которые, я думаю, никогда не будут решены."

"Предки моего отца были креолами, - сказала Эришка, - хотя, глядя на него, этого не скажешь."

Ветер-в-Ельнике встал и потянулся. "Гайя знает, что важны сердце и душа, а не шкура. У меня серый мех, у Полумесяца - черный. Мы оба служим, как и наши сородичи. Вот что видит Гайя".

"Кстати, о мехе", - спросила Эришка, поедая еду, - "А как насчет наших волчьих сородичей?".

Нэнси одобрительно кивнула: "Ты будешь прекрасной Полулунной - ты ищешь баланс. К сожалению, поддерживать здоровье нашей волчьей стороны гораздо труднее. На землях, где есть хорошие волчьи угодья, также есть хорошие ранчо, фермы и участки. Стаи разбросаны повсюду, но в основном на западе. Мы должны внимательно следить за каждой стаей, чтобы они не попались на глаза владельцу ранчо или жителю пригорода". Она усмехнулась про себя. "Или биолога, если уж на то пошло. В каком-то смысле они хуже. Они не просто стреляют и забывают, они надевают на бедняжек ошейники, шныряют вокруг и предупреждают других ученых о "потерянных популяциях" волков, которые находятся там, где их не должно быть".

Каэрны и Септы

Остаток дня Эришка провела, помогая Нэнси и Ветру-в-Ельнике патрулировать двор. Несколько других членов септы подошли поздороваться, но в основном только волк и Нэнси оставались рядом.

"Для меня большая честь помочь тебе", - сказала Эришка, после того как они закончили начальный патруль. "Я не знала, что мне будет позволено посетить чужое логово".

Мышцы Нэнси подрагивали, когда ее тело удлинялось, а свободная одежда становилась все теснее. Она принесла несколько крупных речных камней к границе двора и на мгновение остановилась с закрытыми глазами и высоко поднятым носом, чтобы уловить запах тумана, лениво дрейфовавшего вокруг. "Не все посетители приходят в каэрн", - ответила она, ее голос был хриплым и хрипловатым. "Но ты - другая". Больше она ничего не сказала по этому поводу, оставив Эришку гадать. Нэнси уложила камни в то, что казалось ритуальным узором.

"Э-э, ну, это довольно типичный для Уктены каэрн?" - спросила девушка.

Полумесяц приподнял бровь. "Что ты чувствуешь? Это похоже на каэрн вашего септа? Сядь, помолчи и скажи мне, что трогает твой разум".

Проклятье, я не из тех, кто обидчив, подумала Эришка, но она сделала то, что ей сказали. Она немного поморщилась. Прошло время, и тут... у нее не было другого способа описать это... туман поглотил ее.

Холодный, мокрый, топящий! Ее охватила паника, но потом она поняла, что все-таки может дышать.

Юное Полулуние, тебе нелегко носить свою кожу, - прошептал холодный голос. *Ты видишь, но слепа к истине, лежащей перед твоими глазами. Что ты принесла сюда?*

Эришка тщательно обдумала этот вопрос. Я принесла себя. Я принесла наш род. Я хочу узнать о своем народе, - ответила она.

Голос духа рассмеялся, звук был похож на бульканье воды на горячем огне. *Узнать о каэрне Уктены - значит встретиться со страхом, узнать о сердцах тьмы глубоко под землей. Смотри и познавай.*

Образы вспыхнули в ее сознании, обжигая. Она видела предков в волчьей и человеческой форме, сражающихся с огромным зверем из дальних земель духов, гротескным, с жестокой мудростью в многочисленных глазах. Люди повалили его на землю и связали множеством заклинаний, после чего заключили в грязь и воду и обложили камнями. Эришка видела ту же историю много раз, каждое существо падало сильнее предыдущего, каждое поколение племени возобновляло битву и возводило заслоны вокруг атакующих отродий Вирма. Привыкнув к видениям, Полумесяц увидела, что, хотя в каждой истории были разные лица, задачи оставались неизменными. Всегда сильные воины охраняли каэрны и возглавляли борьбу за усмирение врага. Песнопевцы будоражили сердца всех собравшихся своей музыкой, даже когда танцевали в бою. Полумесяц призывал духов помочь и защитить это место, а также оказать помощь собравшимся стаям в их битве. Он, или она, в зависимости от сказки, также удовлетворял желания духов в признании и наречении. То тут, то там Безлунные шныряли среди врагов, пронзая их плоть, нанося жалящие удары, и даже унося в туман своих павших товарищей.

И наконец, почти в каждой сказке Эришка видел Полумесяца, стоящего в центре всего, направляющего, ободряющего, не отстраняющегося от борьбы, но направляющего свой путь вместе с Полнолуниями. Только когда многие из этих тварей были убиты или погибли, и было рассказано множество версий истории, оборотни прекратили борьбу. Они хоронили своих мертвецов и при каждом повороте луны обновляли обереги тайны среди своих пещер. Они говорили друг с другом тихим шепотом, делясь секретами, которые она не могла услышать. Девушка вздрогнула, когда перед ее глазами заклубился туман.



Теперь ты знаешь правду, которая не так уж красива, - прошептал туман, когда последнее видение померкло. *Не говори об этом даже своим сородичам.*

Не буду, поклялась она, *не буду,* - и, словно вынырнув из холодной воды, Эришка вдохнула воздух и встряхнулась. Ее конечности болели, а суставы скрипели. Нэнси сидела неподалеку, прислонившись к груде камней, покрытых мхом. Она приложила палец к губам и покачала головой.

"Мне не нужно знать", - пробормотала она. "Туман дал тебе кое-что, и это предназначено только для тебя. Вече начнется в сумерках, так что лучше отдохнуть заранее". Полумесяц кивнул, слишком обеспокоенный, чтобы заснуть, и слишком оцепеневший, чтобы делать что-то еще.

Вече и Собрания

Сначала негромко заиграли барабаны - ровный, медленный ритм пальцев по натянутой коже. Затем к ним присоединилась деревянная флейта, исполняя призрачную мелодию. Эришка просто слушала, пропуская звуки сквозь себя, в долину тумана, окружавшую пещеру и собравшийся септ. Там ноты смешивались с воем, который все еще отдавался эхом, а вдалеке слышался рев водопадов. Шум преследовал ее и будил воспоминания, как будто она делала это уже много раз. Дольше всех длился вой Ветра-в-Ельнике, и когда его голос затих, Нэнси встала. Она зашептала, но сумрак близкой ночи был так тих, что ее голос казался громким и сильным.

"Вода и ветер, мы приветствуем вас. Небо и тьма, мы благодарим вас за то, что вы защищаете нас. Реки, что текут вокруг нас, хранят и скрывают нас. Мы отдаем наши слезы и печали воде, чтобы она хранила наши секреты, наши мечты, наши надежды". Нэнси бросила несколько ярких камней в ручей, бегущий у ее ног. "Туман, я - та, кто Держится-В-Тени Я делюсь с тобой секретом и прошу твоего благословения и присутствия на этом вече". Она заговорила на языке, которого Эришка не понимала, голосом, который быстро стал слишком низким, чтобы услышать его даже с острым волчьим слухом.

Один за другим каждый оборотень выходил вперед, брал у Нэнси цветной камень и бросал его в бассейн, и все они что-то говорили, когда камни падали в воду. Первым был Чарли, затем Ветер в Ельнике, за ним - бледный и покрытый шрамами метис в боевой форме, волк, у которого не хватает части лапы, и еще несколько человек, которых она не знала. С каждым секретом плеск воды на мгновение заглушал голос говорящего. Наконец, когда последний оборотень, Мэри, встретившая их в городе, бросила свой камень, Эришка почувствовала, как холод проникает в ее кости все глубже и глубже. Нэнси радостно улыбнулась, когда тотем зашевелился среди них, и обратилась к Чарли, чтобы он начал Раскалывать Кость. Он встал и произнес.

"Мы проводим это собрание, чтобы поприветствовать гостей из земель наших кузенов". Он протянул Эришке кожаный мешочек. "Для ваших будущих путешествий".

Она встала и склонила голову, благодарная бабушке за то, что та дала ей множество вещей, которые можно подарить. Из ранца у своих ног она достала несколько мотков тростника, который сама нарезала и покрасила. "Мы благодарим вас за прием, и от моей семьи примите эту корзину из тростника, окрашенного в красный цвет с помощью жука кохинеи, чтобы принести успех и триумф в ваш каэрн".

Советы

Помимо регулярных вече, у Уктена также есть советы. Как правило, в этих собраниях участвуют старейшины септа (или нескольких соседних септов) и рассматривают вопросы, касающиеся протектората или местного региона. Это торжественные, официальные мероприятия. На них может присутствовать любой уктена, но обычно говорят только старейшины; они делают это по очереди, держа в руках какой-нибудь священный предмет, чтобы показать, что пришло их время говорить. В зависимости от присутствующих, этим предметом может быть палка, трубка, корзина или даже кусок керамики. Предмет передается от оратора к оратору, пока все желающие не скажут свое слово. С другой стороны, никто не имеет права говорить не по делу. Если вы хотите говорить, то лучше сказать что-то важное.

Четыре раза в год, весной, летом, осенью и зимой, проводятся Великие Советы. Они еще шире по масштабу и участию, и на них рассматриваются вопросы, затрагивающие все племя. На взгляд постороннего человека, кажется, что ничего не достигается, кроме долгих разговоров. Это ложное восприятие. На самом деле Великие советы способствуют удивительному сочетанию единства и индивидуальности среди септов. Конечно, большинство "идут своим путем", когда возвращаются к себе домой, но, по крайней мере, уктена знают, чем занимаются другие члены их племени. Не многие гару могут сделать такое заявление.

Чарли взял её. "Я благодарю тебя. Теперь садись и наслаждайся историями и танцами моего народа, и свободно принимай еду с нашего стола".

Эришка кивнула. Позади нее Джолон сидел молча и в стороне, наблюдая и вбирая в себя образы и звуки. Когда несколько членов септа встали, чтобы рассказать о различных заданиях, она увидела, что он внимательно слушал, впитывая все это. Когда начались танцы, он подошел ближе к ручью и окунул руки в холодную прозрачную воду.

Любопытно, подумала Эришка, видя, как каждый член септы в разное время подходит к нему и что-то шепчет на ухо. *Интересно, не должен ли он был быть здесь?* Но он не уходил, и она не думала, что его ругают.

Когда сумерки стали переходить в полную темноту, несколько женщин начали раскладывать хлеб, мед и кофе, и собравшиеся ели досыта. Чарли познакомил ее со своей женой и несколькими другими кинфолками, после чего оборотни снова собрались в круг. Ветер-в-Ельнике снова возвысил голос, завывая, но этот вой был таким печальным, таким болезненным, что Эришка почувствовала, как по ее щекам текут слезы.

"Он плачет по Среднему Брату", - тихо сказала Нэнси. "Кроатан потеряны, и это секрет, который ты должна знать. Они отдали свои жизни, свою сущность, чтобы остановить Пожирателя Душ от пожирания миров. Мы всегда помним их жертву и храбрость". Эришка знала о жертве из урока истории во Флориде, но, услышав мучительно красивый голос, начала понимать.

Лагеря и Общества

Когда последние завывания вече превратились в туманное эхо, Ветер-в-Ельнике укоризненно посмотрел на Эришку, а затем пошел прочь от двора. Она долго шла следом, пока горная тропа извивалась и огибала густые деревья. Наконец, они встали на гребне, глядя в долину внизу. Ветер-в-Ельнике встряхнул плечами и конечностями, и через мгновение рядом с ней стоял плотный юноша с длинными распущенными черными волосами.

"Иногда так легче разговаривать", - объяснил он. "Я привел тебя сюда, чтобы рассказать тебе о лагерях и тайных кругах Уктена. Ты услышишь это только один раз, поэтому должна запомнить. Как Лунный танцор, я знаю эти вещи наизусть. Как Полумесяц, ты должен сам решать, как мудро использовать то, что я тебе скажу, когда говорить об этом, когда хранить это глубоко в своем сердце. Я не сомневаюсь, что ты встретишь людей из этих групп, которые мы называем лагерями и обществами, но решишь ли ты принять их предложения или нет - решать тебе".

"Хм, хорошо", - ответила Эришка. "Но что такое лагерь?"

"Это группы единомышленников Уктена, которые связывают себя узами брака в поисках определенных секретов. Каждый лагерь имеет определенную направленность, ищет определенный вид знаний. Некоторые хотят исследовать только тайны материального мира, другие - земли духов или даже места, которые должны оставаться скрытыми. Некоторые называют себя лагерями; другие предпочитают называться "тайными обществами", что я нахожу весьма забавным! Если общество тайное, то почему я о нем слышу? Но прислушайся к моим словам и запомни".

Проводники Земли

"Проводники Земли", как следует из их названия, уделяют свое внимание окружающему нас миру, который мы можем видеть, чувствовать и пробовать на вкус. Они особенно любят человеческие предания, но также собирают истории люпусов, Родни и других меняющихся. Они - одни из старейших в лагере, и их коллекция знаний огромна. Все, что люди считают "культурой", например танцы, поэзию, песни, искусство, ремесла, даже религию, Проводники Земли собирают и изучают. Умножьте этот вид знаний на все группы, которые мы называем Родней, и вы увидите силу их понимания. Среди двуногих Гидов Земли вы найдете тех, кто продвигает это осознание среди Родни и других людей - то, что вы называете активистами, я полагаю. Они также являются одними из наших лучших учителей, помнящих древние ритуалы и церемонии, которые другие давно забыли."

"Если у них и есть недостаток, так это то, что Проводники Земли слишком увлекаются своими открытиями, в ущерб жизни в настоящем. Хотя я уважаю их мудрость и, как Лунный Танцор, восхищаюсь их сохранением прошлого, меня беспокоит, что они не заинтересованы в поиске новых путей и нетронутых троп". Эришка кивнула, и Лунный Танцор продолжил.

Ходящие по Небу

"Ходящие по Небу во многом являются отражением Проводников Земли, однако их интересы лежат по другую сторону Барьера. Они изучают огромное количество духов. Среди Ходящих по Небу много Полумесяцев, но они не одиноки в своем увлечении потусторонними землями и существами, которые там обитают. Многие Не-Луны и Лунные Танцоры прошли долгими тропами и принесли с собой неслыханные знания. Разумеется, Гару любого покровительства может предпринять путешествие в Умбру. Часто духи любят поговорить, и тот, кто достаточно умен, чтобы завоевать их расположение, получает многое взамен. Возможно, самая важная задача, стоящая сейчас перед Ходящими по Небу, - разгадать загадку Антелиоса".

"Что это такое?" - спросила Эришка, надеясь узнать больше, чем рассказал Усмиряющий-Аллигаторов.

Ветер-в-Ельнике обеспокоенно покачал головой. "Никто точно не знает. Она появляется как красная звезда на горизонте мира духов, но некоторые пророчества говорят о том, что ее появление знаменует наступление последних времен, последних дней этого мира. Я чувствую сердцем, что Ходящие по Небу могут быть лучшими, кто скажет нам, так ли это. Но я боюсь, что они могут зайти слишком далеко и выпустить на волю непредвиденное бедствие. В их поисках в мире духов уже случалось, что нечто следовало за ними домой. Тогда остальным приходится сражаться с ним до смерти - либо он погибнет, либо мы".

Пеленатели Бейнов

"Похожая проблема преследует тех, кого мы называем "Пеленателями Бейнов". Как следует из их названия, они присматривают за могущественными отпрысками Деда Змея, которых мы, Уктена, связали с землей для сохранности".

"Я уже слышала что-то подобное, - медленно произнесла Эришка, - но я не понимаю, почему мы...".

"Мы сделали это, чтобы защитить Чистые земли, и мы сделали бы это снова, если бы возникла такая необходимость", - резко ответил люпус. "Только самые сильные и храбрые присоединяются к Пеленателям Бейнов, потому что это трудная задача - проводить все свое бодрствование, сохраняя бдительность. Члены этого лагеря также ищут самые темные предания о силах Дедушки Змея, полагая, что знание вещи дает силы для борьбы с ней". Он пожал плечами. "Я не уверен. Есть тончайшая грань между пониманием и становлением. Некоторые перешли эту грань, хотя, к счастью, другие Уктены осторожны и... ах... время от времени проверяют Пеленателей Бейнов. Естественно, они обижаются на это и считают, что их не ценят. Возможно, это правда. Конечно, как только Уктена становится Наставником Бейна, его жизнь и рассудок сокращаются, ибо они видят вещи из тьмы, которые мы даже представить себе не можем. Если к нам приходит Пеленатель Бейнов, мы склонны воспринимать его слова всерьез. Лучше быть немного параноиком, чем быть застигнутым врасплох".

Дети Вильда

"Вы, конечно, знаете о Триате - силах Вирма, Вивер и Вильда, которые оказывают огромное влияние на Гайю и все сущее. Подумайте вот о чем - если Пеленатели Бейнов стремятся узнать секреты Вирма и как его контролировать, есть также группы, которые занимаются тем же самым с Вивер и Вильдом".

"Тех оборотней, которые полностью принимают хаос, суматоху и беспорядок бабушки Дыма, мы называем Детьми Вильда. Многие из них не ограничиваются попытками просто понять первобытные силы Вильда и стремятся стать единым целым с его безумием. Это не так безрассудно, как кажется! Некоторые Дети Вильда верят, что, присоединившись к этой силе, они смогут исцелить раскол в Триате. Другие считают, что Бабушку Дыма нужно спасти от ее собственных безрассудных путей, и союз с духами, служащими Вильду, позволит достичь этой цели."

"Это более или менее то, что я знаю о Триате; все вышло из равновесия, и силы Вильда приносят больше вреда, чем пользы", - согласилась Эришка.

"Верно, верно", - кивнул Ветер-в-Ельнике. "Но ситуация гораздо сложнее. Как я уже говорил, мы, оборотни, являемся защитниками Вильда. Но в некоторых отношениях это бездумный союзник. Дети Вильда могут со мной не согласиться, но я считаю, что Бабушка Дым не настолько самосознательна. Она реагирует на события, а не обязательно создает их. Даже чума и землетрясения, которые происходят от ее огромной силы, - это реакция на боль, которую она чувствует. Наверное, трудно служить силе, которая безразлична к порождаемому ею бедламу. Тем не менее, Дети Вильда обладают самыми глубокими знаниями и пониманием духов и земель,сильно превосходящим любого Уктена, потому что они побывали в скрытых царствах Бабушки Дыма и слышали многие из ее историй и секретов".

Ходящие по Паутине

Последователи дедушки Паука среди уктена носят название "Ходящие по Паутине", возможно, перенятое от Ходящих по Стеклу, к которым они склонны относиться как к близким союзникам. Хотя не все они являются городскими, многие Паутиноходцы предпочитают жить в крупных городах или поблизости от них. Они наслаждаются технологиями, но относятся к ним как к слуге, а не как к хозяину. Почему их тянет к Вивер? Я думаю, по тем же причинам, по которым другие Уктены чувствуют связь с Вильдом или, осмелюсь сказать, с Вирмом. Одни ищут понимания, другие - исцеления".

"Не говоря уже о том, что со всеми людьми, живущими в городах, может возникнуть связь с Родней", - добавила Эришка.

"Да, ты совершенно права!" - ответил люпус, восхищенно кивнув. "Эти Ходящие по Паутине действительно нашли для нас потерянных Кинфолков среди городских жителей, и, возможно, неизвестного детеныша тут и там. Кроме того, с помощью дедушки Паука, Паутиноходцы иногда способны вычислить самые страшные поселения Вирмов в городе. Но самой важной их задачей остается сбор информации и преданий о самом Ткаче. А что может быть лучше города для выполнения этой задачи? Признаюсь, мое понимание технологии ограничено, поскольку я не рос с ней. Но встреченные мною Ходящие по Паутине рассказывают мне о чудесах, которые они видели в городской Умбре. Так и тянет посетить его и посмотреть, что они там открыли".

Танцующие с Призраками

К этому времени луна была уже высоко над головой, но Ветер-в-Ельнике издал протяжный крик, прежде чем снова заговорить. "Я снова оплакиваю Среднего Брата, который потерялся. Среди нас и среди Младшего Брата, Вендиго, есть группа людей, которые считают своим священным долгом сохранение памяти Кроатана. Они не только очищают земли в память о тех, кто умер, но и пытаются найти любые истории и песни, которые остались от Среднего Брата."

"Есть ли связь с танцем призраков, которому Вовока обучал в конце 1800-х годов?" - спросила Эришка. "Ведь смысл этого ритуала заключался в очищении и возрождении земли, которую испортили Вирмоносцы, верно?"

"Я не уверен, что те, кто впервые исполнил Танец Призраков, использовали бы те же слова, - ответил Ветер-в-Ельнике с мрачной улыбкой, - но да, традиция происходит из тех же корней. Изначально это был обряд нашей Родни-пайютов, но Танец призраков стал мощным символом для всех потомков Чистых. Танцующие с Призраками Уктена, как и те давно умершие жертвы индейских войн, верят, что сделать землю целой и чистой гораздо важнее, чем бить в барабаны войны, как это делает Младший брат". Он вздохнул. "Уже много лет Призрачные Танцоры Уктена хранят эту церемонию и истории тех, кто пал, чтобы защитить ее. Я надеюсь, что более кровожадные члены Вендиго не подтолкнут новых посвященных к тому, чтобы изменить то, что долгое время означало мир, на призыв к войне".

Скауты

"Менее беспокойной является группа Уктена, называемая просто Скаутами. Они почти полностью соответствуют своему названию - искатели информации и знаний, которые в прошлые века бродили впереди стаи и приносили мудрость и знания о новых местах как в бодрствующих землях, так и в Умбре. Сейчас они часто выступают в роли посланников, и большинство из них пользуются большим уважением за свою готовность поддерживать связь между нами, ведь мы, Уктена, разбросаны так далеко и широко. Некоторые служат Исцелителям как глашатаи духов. Другие заботятся о нуждах одиноких Пеленателей Бейнов".

"Я думаю, что у скаутов, должно быть, очень хорошее дело!" - сказала девочка. "Я имею в виду, что многому научилась, посетив всего лишь несколько разных септ".

"Возможно", - улыбнулся люпус. "Однако не мало волков презирают скаутов за их странствия, полагая, что без постоянной стаи или септа они не следуют своей природе. Некоторые скауты обходят эту проблему стороной, создавая стаи для заданий".

"Что это такое?" - спросила Эришка.

"Одна из легенд последних времен гласит, что все больше и больше стай будут выполнять сложные задания", - ответил Ветер-в-Ельнике. "Некоторые скауты стали работать вместе, чтобы найти потерянных духов и давно забытые предания. Некоторые, как я слышал, даже ищут тотемных духов, которые исчезли в глубинах Умбры или где-то еще. Я желаю им удачи, ведь это сложная задача".

Рейдеры

"Но не у всех скаутов со временем были такие благородные намерения", - продолжил люпус с грустной ноткой в голосе. "Одна ветвь скаутов, называющая себя рейдерами, зашла слишком далеко в своей миссии по сбору информации. Я не сомневаюсь, что их первоначальные намерения были благими, но теперь... Они ищут потерянные фетиши, талисманы и любые предметы силы, которые могут найти. Для благополучия племени? Нет, для хранения в своих септах и тайных местах земли. Я представляю, что никто из ныне живущих не может представить себе тайные святилища и сокровищницы, которые рейдеры создавали годами. Хуже всего вот что: они говорят, что уничтожают все, что осквернено Вирмом, но так ли это на самом деле? Поскольку они ничего не раскрывают даже Целителям, у нас мало оснований доверять им".

"Звучит, ну, как-то жутковато", - пробормотала Эришка.

"Действительно, они такие", - согласился Ветер-в-Ельнике. "А в некоторых историях их даже обвиняют в том, что они убивают тех, кто задает слишком много вопросов или ищет их скрытые святыни. Вместо того чтобы делиться знаниями и помогать всем Уктена готовиться к встрече с опасностями, они не доверяют всем и душат племя своими темными секретами. Именно поэтому некоторые другие племена считают всех уктена "жуткими", как вы говорите".

Танцоры Пути

"Еще одна группа вызывает беспокойство, но я считаю, что их намерения более благородны, чем у рейдеров. Они называют себя Танцорами Пути, и, хотя посторонним это неясно, они, похоже, имеют личную связь с Великим Уктена. Танцоры Пути известны как властные мистики, использующие Дары и ритуалы, незнакомые остальным Уктена. Они очень избирательны в выборе тех, кто присоединяется к их кругу. Потенциальный член должен пройти своего рода инициацию, и если оборотень не пройдет ее, он не сможет вспомнить никаких воспоминаний о своем пребывании с Танцорами Пути".

"Похоже на контроль разума или что-то вроде того", - сказала Эришка. "Так как же эти люди приносят пользу, если они такие таинственные?"

"Это правда, что их пути могут показаться угрожающими для посторонних; некоторые говорят, что они сотрудничают с Дедом Змеем, но я не верю, что это правда. Скорее, я думаю, что Уктена благословил их так, как мы, чужаки, не можем понять. Я представляю их уникальными, но они все равно наши братья".

Общество Горького Мороза

"Увы, я не могу сказать того же о последней группе, чью историю я должен рассказать. Их называли Обществом Горького Мороза, и можно с уверенностью сказать, что они погрузились во тьму".

"Почему?" - спросила девушка. "Что могло заставить оборотней, любого из нас, обратиться к Вирму?"

"Ненависть была одной из причин. Многие из нас не питают любви к Вирмоносцам, но гару из Горького Мороза позволили своей ненависти поглотить их. Они наносили удары и убивали как людей, так и гару. Но есть и другая причина, секрет Лунных Танцоров, которым я поделюсь с вами. Давным-давно те, кто танцевал по Черной Спирали, пришли к Уктена. В те дни мы пали духом, потому что наши сородичи - люди и волки - были истреблены в огромном количестве.

Наши земли захватывали и развращали, и мы ничего не могли сделать против оружия и огромного количества Вирмоносцев, которые приходили на наши земли. Спирали говорили с нашими филодоксами и предложили нам другой путь. Многие из Уктены слушали и учились, но это была хитрая уловка. Как только мы услышали, что сказали Черные Спирали, мы перебили их всех. Мы ни разу не подумали принять их предложение; мы слушали только для того, чтобы получить оружие знания, которое можно было бы использовать против их рода. Так думали мы, Лунные Танцоры.

"Похоже, мы ошибались, ибо некоторые из Горького Мороза все же приняли предложенное, позавидовав силе, которую Дед Змей дал Черным Спиралям. Прошло много лет, прежде чем эта история была рассказана полностью. Но со временем нити этой истории становились все яснее. Сначала до нас доходили лишь слухи о том, что члены Общества Горького Мороза убивали бледнолицых не в далеком прошлом, а здесь, в наши дни. Затем некоторые из Проводников Земли стали говорить на вече, заявляя, что от тех, кто принадлежит к Горькому Морозу, пахнет нечистотами и скверной. Наконец, многие из нас увидели худших среди них, используя инструменты Деда Змея. Доказательства были слишком сильны, и на последнем большом собрании старейшины объявили Общество изгоями". Он склонил голову. "Печальный путь для любого из нас в эти темные времена". Некоторое время никто из них ничего не говорил, но затем Ветер-в-Ельнике вытянулся и сжался в быстром движении.

"Теперь, - сказал волк, снова встав перед ней на четыре лапы, - мы возвращаемся в пещеру. Ты слышала мои рассказы, и я поделился с тобой секретом. Но теперь ты должна пройти мое испытание. Из какого я лагеря и почему?" Он ухмылялся, но под ним сверкали острые и белые зубы.

Эришка усмехнулась в ответ. "По правде говоря, я и сама задавалась этим вопросом. Но, кажется, я знаю ответ. Ты чертовски хороший учитель и, похоже, знаешь очень много. Сначала я подумала, что ты можешь быть скаутом, но потом я начала думать о том, как красиво ты говоришь. И это не просто галлиардская особенность; твой голос исходит от понимания того, как люди - и оборотни, очевидно, - думают. Так хорошо может говорить только Проводни Земли. И вы не боялись критиковать их, со всеми этими вещами о поиске новых путей. Так что, это мое предположение".

Ветер-в-Ельнике откинул голову и испустил быстрый, радостный вой.

Различные течения

"Хотя меня иногда считают знающим и мудрым Хранителем Песни, мой голос - лишь один среди многих. Другие Уктена совсем иначе смотрят на все эти лагеря и тайные общества. Выслушайте теперь мнения других, которые я слышал в своих путешествиях".

Некоторые говорят, что мы слишком высокомерны и слишком привязаны к прошлому, не заботясь о будущем. Что ж, я могу легко возразить на это. Если бы мы не поддерживали связь с предками и старыми традициями, мы бы и понятия не имели о некоторых важных обрядах, например, о том, как были изгнаны худшие из выводка деда Змея. Остальным стоит задуматься об этом в следующий раз, когда у них возникнет искушение покритиковать то, как мы поступаем.

— Луиза Сантос, Проводник Земли

В мире много реальностей, и мы - одни из тех, кто видел лицо Гайи в бесчисленных местах и временах. Наши союзники - духи, и среди всех Уктена мы наслаждаемся нашими собственными двойными душами.

— Майкл Хоук, Ходящий по Небу

Это неблагодарная и одинокая работа, но кто-то должен ее делать. Не стоит становиться одним из нас, если вы не можете справиться с изоляцией... и страхом в глазах людей, когда мы появляемся рядом.

— Кафеле Бригстоун, Пеленатель Бейнов

Да, в Вильде много ярости, но он также прекрасен в своей опасности. Разве приближающаяся буря не заставляет ваш мех вставать дыбом? Уважайте Ваильд и признайте его ярость в себе.

— Раскат грома, Дитя Вильда

Города - это путь в будущее. Нравится нам это или нет, но именно там мы сделаем свой последний шаг в Апокалипсисе. Все оборотни, которые намеренно игнорируют постоянно растущие города, просто глупцы.

— Карла Кодекс, Ходящая по Паутине

Наши давно умершие друзья и родственники нашли удивительную связь в Танце призраков. Вспоминая их, мы создаем еще более тесные связи с их потомками.

— Толикна, Танцующая с Призраками

Конечно, я доставляю сообщения, но "Пони-экспресс" давно ушел в прошлое. Я скорее посол, чем почтовая служба оборотней. — Джулита Лаурос, Скаут

О чем вы говорите? Ни на этой земле, ни в любом другом царстве нет такого понятия, как секретный тайник с древними артефактами. Ты слушал слишком много сказок Лунного Танцора, вызванных пейотом.

— Айвон Острое Копье, Рейдер

По нашим законам я не могу сказать вам о нашей цели. Но я могу сказать, что Уктена направляет нас в нашей миссии, как и все наше племя. Поверьте мне, когда я говорю, что вам лучше не знать ничего больше этого.

— Джон Накаи, Танцор Пути

Нас ненавидят, потому что мы сделали то, что было необходимо и трудно. Чтобы положить конец бедствиям от Вирмоносцев, нам нужна была сила, способная обеспечить исполнение нашей воли. Мы были достаточно умны, чтобы знать, где ее искать.

— Неронсс, Общество Горького Мороза

"Это голоса других людей среди нас, многие из которых считаются мудрыми в своем деле. Ты хорошо слушала и должна сама решить, по какому пути ты пойдешь", - заметил Ветер в Ельнике. "Идем, юный филодокс. Пока что нет нужды давать тебе новые уроки".

Тотемы и Законы

Эришка окинула вагон "Амтрака" сомнительным взглядом, но Джолон, похоже, решил, что это лучший вариант, чем ехать на автобусе через четыре пятых страны. По крайней мере, здесь было меньше народу, и никто не пел полупьяные песни, не кидался яблоками и не делал ничего из того, что она видела в автобусах.

Из записей Эришки

...и поезд высадил нас в очередном унылом месте, на этот раз в Аризонской пустыне. Я думала, что мы

Иные имена

Уктена, приобретая родню из различных культур на протяжении многих лет, имеют ряд имен и жаргонных слов, которые могут быть незнакомы другим племенам, и большинство смешивают и сочетают слова в своей речи. К ним относятся:

Первые люди, Чистые люди: Люди, которые первыми заселили Черепаший остров, и их потомки.

Призрак: беспокойный дух или приведение.

Дед Змей: Вирм

Дед Паук: Вивер

Бабушка Дым: Вилд (Обратите внимание, что "пол" триата может меняться в зависимости от того, где говорящий узнал старые сказки).

Великая Мать: Гайя

Хаоле, васишу, белагаана: Чужаки, обычно европейского происхождения. Хотя эти термины пришли из различных человеческих языков, уктена также переняли их использование.

Нуннехи: Фейри родом из Америки, но также является общим термином для фейри.

Лунный Танцор: Галлиард

Миротворец, Мирный лидер, Законодатель, Куму: Филодокс

Шаман, Знахарь, Кахуна: Теург, но также уважительный термин для магов, работающих с Уктена.

Трикстер, Вопрошающий: Рагабаш

Черепаший Остров: Северная и Центральная Америка

Военачальник, Воин, Али'и: Ахрун

Ведьмы: Маги, особенно те, которыми движет жадность и жажда власти

Вирмоносцы: Европейские оборотни и люди, приехавшие в Америку, и их потомки.

никогда не достигнем септа, но наконец, примерно через день, мы добрались. Я никогда раньше не встречала дине, но они приняли нас радушно. Сегодня вечером меня пригласили присоединиться к одной из стай, когда они отправятся в путешествие в земли духов. Мне не терпится увидеть, как выглядит это место с другой стороны". Джолон сказал, что пока меня не будет, он встретится с некоторыми из родственных племен.

Отношения с Духами

"Не шевелись, черт возьми!" - огрызнулась Рози, накладывая шов. "Иначе я вколю тебе достаточно обезболивающего, чтобы даже ты упал на задницу".

Джош Крик зарычал, но перестал корчиться достаточно долго, чтобы его жена закончила свою работу. Эришка подавила ухмылку. Рози была довольно смелой и откровенной для кинфолка, и это нравилось Эришке.

Она представляла интересный контраст со своим мужем, огромным мужчиной, который казался удивительно спокойным и созерцательным для Аруна. Рози и глазом не повела, когда стая ввалилась в скромный домик на ранчо. Она просто забрала свою сумку с кухни и принялась за работу. Эришка догадывалась, что окровавленные оборотни не в первый раз переступают порог дома. В большой спальне, где они отдыхали, в дополнение к двум кроватям лежала пара тюфяков.

"Это не больно, - угрюмо ответил Джош, - но мне нужно поговорить с Трехлапым и остальными, пусть знают, что случилось".

"Не нужно", - сказала другая женщина, лежавшая на тюфяке неподалеку. Она была бледной, несмотря на оливковый цвет кожи, почти хрупкой, с темно-русыми волосами, падающими на лицо, но гораздо более живой, чем когда стая вернулась с охоты. "Я попросила одного из водных духов передать послание. Трехлапый знает, где мы, и что септ теперь в безопасности". Эллен была той, кто обнаружил, что духи преследуют их стаю в Умбре, и она приняла на себя основную тяжесть их первого нападения. Вожак ее стаи, Джош, вместе с Эришкой и метисом Рагабашем по имени Натеса сумели убить врага, хотя и не без множества ран. Рози осмотрела всех, позаботилась о самых тяжелых ранах, а затем предоставила Великой Матери сделать все остальное.

"Хорошо", - сказала Рози, осмотрев всех в последний раз. "Сегодня вы отдыхаете. Приказ доктора! Я попрошу Бет принести немного еды". Джош кивнул за всех, и Рози, бросив последний строгий взгляд, вышла из спальни. Эллен подождала несколько мгновений, затем встала и закрыла дверь. Сидя со скрещенными ногами, она высыпала на деревянный пол пять небольших кучек кукурузной муки белого, черного, зеленого, красного и желтого цветов.

"Заходящее солнце на западе напоминает нам жар угля", - произнесла Теург. "Он пронзает сердце наших врагов одним уверенным ударом. Мы слышим предсмертные крики наших врагов и радуемся нашей победе". Эллен начертила символ на белой муке.

"Она рисует песком?" Эришка шепнула Натесе, которая в человеческом облике тихо наблюдала за происходящим. Филодокс старалась не смотреть на белый левый глаз метиса, который, казалось, не двигался в своей глазнице.

Новолуние покачала головой. "Нет, это ритуал наших человеческих сородичей, самый дорогой для них. В стиле Меняющихся. Он похож, но отличается. Кроме того, большинство предков Эллен пришли из Вьетнама. Там, знаешь ли, не проводят индейских ритуалов". Эришка молча приняла эту новость, когда Теург заговорила снова.

"Дорожный бегун одолжил мне свою хитрость этой ночью. Если бы не его зоркие глаза и сообразительность, направлявшие меня, я бы не увидела опасности для нашего каэрна. Я благодарю наш тотем за то, что он показал мне врага во тьме, за огонь в моем сердце, чтобы продолжать нашу борьбу". Эллен начертила еще один символ, на этот раз на красной муке, и глубоко поклонилась.

Джош опустился на колени рядом с Эллен и начертил знак на желтой муке. "Я благодарю Медведицу, тотем клана моей жены, за ее умение исцелять. Благодаря ей мы снова сильны и

готовы сражаться с врагами и открывать новые тайны. Медведица мудра и непоколебима. Она видит баланс на путях земли и дарит нам это понимание".

Медленно, прихрамывая, Натеса подошла к кучкам муки, но ничего не тронула. "Ящерица и Койот-Трикстер - братья, хотя они раздирают заживающие раны друг друга. Когда темные напали на нас, именно Рогатый Ящер вдохновил меня на борьбу, даже когда моя кровь горячо лилась в землях духов. Я благодарю Ящера за то, что он направлял мою руку этой ночью".

Эришка инстинктивно поняла, что настала ее очередь, и сказала первое, что пришло на ум. "Индюк помог мне начать этот поиск мудрости и секретов. Поэтому я благодарю этот тотем за то, что он открыл путь перед моими ногами". Элен кивнула, а затем аккуратно смахнула еду в большую кучу. "Уктена и другие дали нам свою мудрость. В нашем открытии была боль, но прозрение редко приходит без цены. Мы нашли врага, который был скрыт. Это стоило того, чтобы ранить нашу плоть". Она зачерпнула кукурузную муку и ловко положила ее в синий кожаный мешочек на поясе. Эришка почувствовала, как в комнате зашевелился прохладный ветер, но он исчез почти так же быстро, как и появился. Полумесяц снова кивнул, похоже, довольный. Джош заметил озадаченное выражение лица их гостьи.

"Духи любят, когда их помнят и называют по имени, - объяснил он, - а также воздают им почести через процесс шиминажа. Хотя Уктена, Тот, Кто Открывает Тайны, является тотемом нашего племени, у нас есть и ряд других союзников. Дорожный Бегун - тотем нашего септа, но у многих из нас есть личные тотемы. Семья Рози почитает Медведя, который является защитником и целителем огромной силы, а я почитаю хранителя ее народа. Лягушка - символ обновления и перемен, поскольку она проходит путь от головастика до взрослой особи. Ящерица известна как знаток тайн, и все четыре этих тотема связаны с водой, с Уктеной. Либо они живут в воде, либо используют воду для ловли рыбы, чтобы поесть или пополнить свои тела. Дорожный Бегун достаточно умен, чтобы найти воду даже в пустынном кактусе".

"Список духов, которых мы признаем и любим, очень длинный", - добавила Эллен. "Конечно, я не могу назвать их всех, но я упомяну еще несколько, о которых вы должны знать. Колибри - крошечная, но отважная, несмотря на свои размеры. Она защищает свою территорию так же яростно, как любое крупное млекопитающее. Стрекоза показывает нам, по каким путям идти, и очень почитается скаутами как тотем, помогающий посланникам. Уктена, живущие гораздо южнее, рассказывали мне о Попугае, который является другом и солнца, и дождя. А количество духов предков у нас просто неисчислимо".

"На на наших самых сокровенных вече самые сильные из нас Исцелители приглашают некоторых духов предков, чтобы те рассказали истории через их живые тела", - вмешался Джош. "Это почти неописуемое зрелище! Иногда женский дух говорит в мужском теле, и наоборот".

"Это редкое явление, - согласилась Эллен, - хотя и радостное. Таким образом, некоторые из нас смогли открыть для себя легенды, которые были давно утеряны. Увы, случаи, когда эти духи приходят к нам, становятся все реже, и я не могу понять почему".

Она немного нахмурила брови, а затем с надеждой улыбнулась Полумесяцу. "Но расскажи мне об Индюке, Эришка. Кажется, у тебя с ним какая-то особая связь".

Эришка рассказала историю о том, как нашла тален в музее, и после недолгого колебания добавила часть о тревожных снах, которые снились ей после Первого Изменения. "Итак, я не знаю точно, почему я получила это задание, но думаю, что поступила правильно, освободив духа", - закончила она. "Вот, посмотри на фетиш из пера из его бороды". Она достала его из сумки и протянула Теургу. "Один из людей из Стеклянной Руки связал духа для меня, в честь моего визита. Это что-то вроде детектора лжи. Они сказали, что это хорошая вещь для Полумесяца". Эллен благоговейно провела рукой по перьям. "Это прекрасно. Но здесь больше силы, чем просто дух внутри. Держи его поближе к себе, потому что я подозреваю, что однажды оно понадобится".

"Как я узнаю, когда это случится?" - спросила Эришка.

"Если ты истинная дочь Уктены, ты узнаешь", - ответила Эллен. Джош и Натеса кивнули в знак согласия. Их размышления прервал стук в дверь, и младшая сестра Джоша внесла поднос с горячей едой.

Великий Уктена

Кроме слов благодарности за угощение, в течение нескольких минут ничего не было сказано, пока не утихло ворчание в желудках. Через некоторое время Эллен улыбнулась. "Я чувствую, что еще один вопрос ждет, когда твой рот перестанет жевать".

Эришка кивнула и сглотнула. "А как насчет нашего племенного тотема?" - спросила она. "Я слышала, как Старший брат завоевал его расположение, но больше ничего не знаю. Если сейчас не самое неподходящее время говорить об этом", - поспешно добавила она, потому что звук жевания прекратился в комнате.

"Нет, - медленно ответил Полумесяц, - я не думаю, что сейчас неподходящее время. Вовсе нет". Она посмотрела на Джоша и Натесу и добавила: "Раз уж вы спросили". Не обращая внимания на озадаченный взгляд Эришки, она начала.

"Великий Уктена появляется в виде гигантской водяной змеи, огромной, как древнее дерево, с пятнами (некоторые говорят, полосами) цвета, идущими вокруг и вниз по его телу. У него рога, как у большого оленя, а на лбу лежит большой драгоценный камень, называемый улун'сути, который сверкает, как алмаз или рубин. Многие говорят, что он красный, но некоторые говорят, что белый или голубой, а может быть, какого-то другого цвета".

"Многие говорят, что у него есть крылья, когда они ему нужны", - сказал Джош.

"Некоторые люди говорят, что у Великого Уктены голова - и, возможно, даже ноги - как у горного льва, и что у него прямые рога, а не оленьи", - добавил Нет Луны.

"Я не знаю об этом", - сказала Эллен, слегка пожав плечами. "Может быть, Уктена разыгрывает кого-то из нас".

Эришка вмешалась. "Люди во Флориде сказали мне, что Водяной Кугуар был слугой Уктены. Может быть, отсюда и путаница".

Элен серьезно кивнула на это. "Как бы он ни выглядел, Великий Уктена - сердитый дух, хотя он не считает нужным говорить нам, почему. Некоторые говорят, что это из-за древнего предательства. Один старейшина рассказал мне, что во времена, предшествовавшие Людям, Уктена служил

Галунлати

Галунлати, родное царство Великого Уктены, наиболее доступно через царство духов племени; однако немногие отваживаются путешествовать туда. Оно, возможно, красивее и величественнее, чем племенное царство Уктены, но гораздо опаснее. Вершины там выше и изрезаннее, леса темны и безбрежны, реки быстро бегут по камням и скрытым корягам, штормы свирепее торнадо разрывают землю и сокрушают деревья и скалы яркими молниями. Земля не жалеет гостей. Более примечательным, чем само царство, являются его обитатели, ибо Галунлати - земля чудовищ. Гиганты и камнекожие, уктена и водные кугуары, существа, давно забытые или слишком ужасные, чтобы когда-либо жить на земле, называют Галунлати своим домом.

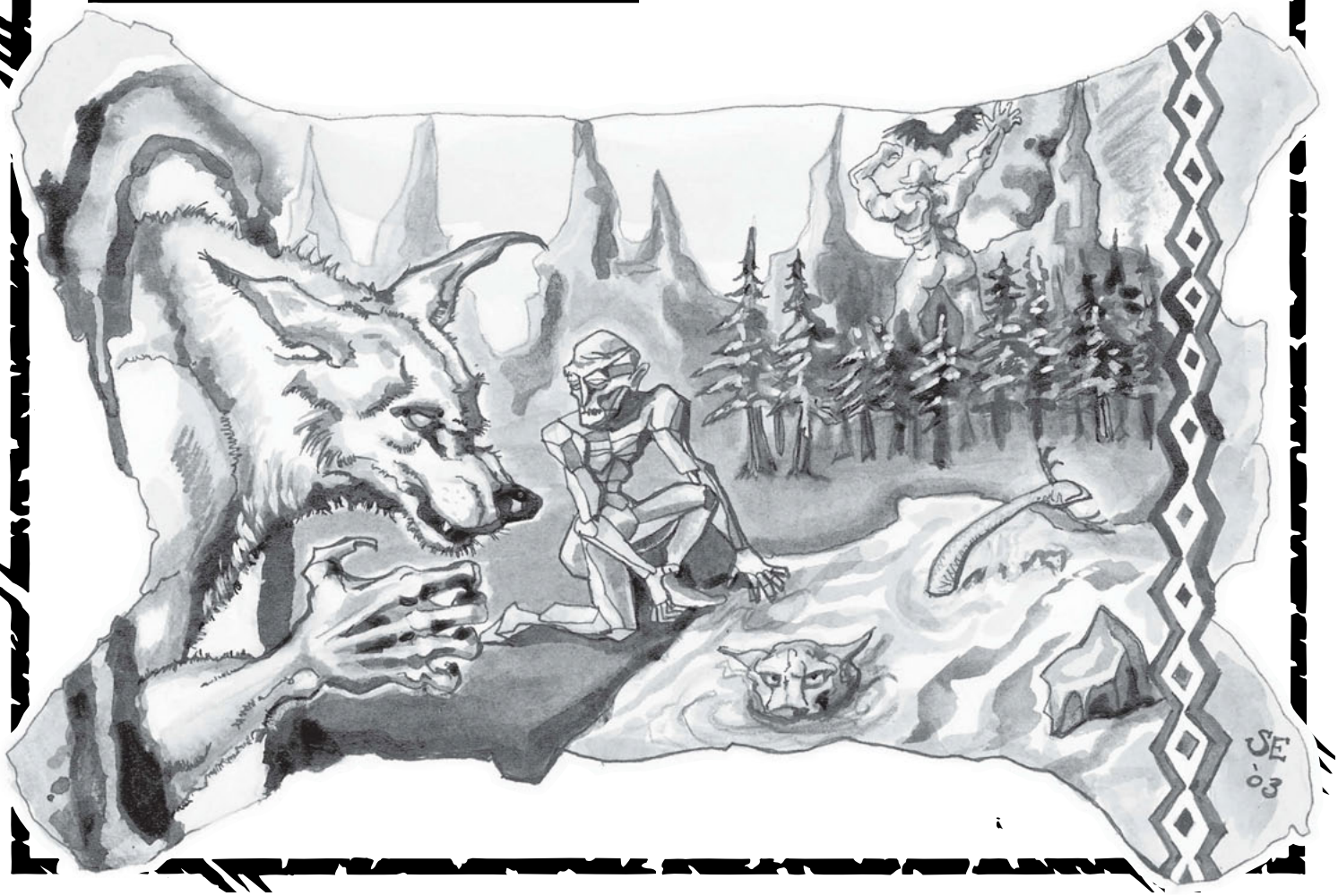
Некоторые говорят, что первые оборотни загнали туда чудовищ Чистых земель, или, возможно, Великая Мать изгнала их с земли. Другие говорят, что Галунлати был местом рождения всех этих существ и их последним пристанищем, пока они не вырвутся на волю в конце дней. Но независимо от того, является ли Галунлати убежищем или тюрьмой, факт остается фактом: только самые сильные, умные и храбрые Уктена могут долго продержаться там. Возможно, именно поэтому так много тех, кто претендует на статус старейшины, отправляются в Галунлати для испытания. Великий Уктена редко покидает свое царство, поэтому все, кто хочет обратиться к нему за Дарами или знаниями, должны сначала отважиться на путешествие, которое само по себе стоит эпоса.

Вирму Баланса. Он был охотником во всех мирах, искал способы распутать то, что Вивер связала слишком крепко, то, что иначе не могло умереть в свой черед. Но когда Вивер связала Вирма, Уктена Разрушитель Тайн не смог сам разорвать нити. Он не разделил со своим хозяином в порчу и безумие, а присоединился к Гайе, где остался искателем тайн. И все же его неудача горит в нем с того дня и по сей день. И сказал старец: "Если Великий Уктена и говорил об этом, то до моих ушей эта история не дошла".

"Но гнев бурлит в его теле, как горький яд. Яд капает из его рта, яд - в его дыхании, а духовное пламя - в его взгляде. С его ядом, силой и чешуей крепче камня он мог бы стать прекрасным тотемом войны, но Уктена не так прямолинеен. Он предпочитает хитрость и ловкость, подсматривание из укрытия и скрытый смертельный удар. Он знает больше нас, но ждет, что мы воспользуемся его дарами, чтобы обнаружить больше, чем случайная засада.

"Никто, кроме самых хитрых искателей, не может увидеть великого водяного змея. Вместо этого они могут увидеть, как туман клубится при его приближении, или услышать скрежет чешуи по стене каньона. Но некоторых он заманивает к себе, взывая к ним голосами их близких. И в старые времена они приходили, и он ослеплял их ослепительным светом улун'сути, драгоценного камня, сияющего из его черепа, а затем они забегали в его открытый рот". Эллен двигала руками, описывая свет, рот и бедную жертву, идущую на верную гибель.

"Даже если он не съест тебя, встреча с ним - это гибель. Если взгляд Великого Уктены упадет на тебя, это смерть для тех, кто тебе дорог.



Таков путь Уктены, ибо он любит свои тайны и не желает, чтобы за ним шпионили. Но поскольку наше племя почитает его так, как никто другой не осмелился бы, он снял с него это смертельное проклятие. Однако только величайшие, мудрейшие из нашего народа могут смотреть на него, ибо недостойные рискуют навлечь на себя несчастье за самоуверенность".

"К тем, кто достоин его особого покровительства, он посылает своих меньших детей, которых тоже трудно увидеть, но они дают знать о своем присутствии знаками или звуками. Их взгляд не так опасен, но все же следует проявлять к ним большое уважение".

"Те, кто желает благосклонности Уктены, должны освятить место, чтобы оказать ему почтение. Лучше всего - у глубокого бассейна реки или озера. Ожидаются регулярные жертвоприношения. Дичь, добытая в засаде или ловушке, хороша, как и другие ценности, обнаруженные или приобретенные хитростью; но что Уктена действительно любит, так это секреты, написанные и брошенные в бассейн или рассказанные шепотом по воде. Конечно, чтобы найти самого Великого Уктену, всегда можно отправиться в его родное царство Галунлати, но немногие выдерживают такое путешествие". Она вздохнула. "И это достаточно любезно о нашем тотеме".

Триат

"Как Великий Уктена общается с другими духами? Такими как Вивер, Вирм и Вильд?" - спросила Эришка после долгой паузы.

"Отношения между Великим Уктеной и дедушками и бабушками - духами Дыма, Змеи и Паука - сложные", - сказала Эллен, съев еще одну порцию тушеной баранины. "Не удивляйтесь, если при встрече с Вирмоносцами или даже с несколькими членами племени Младшего Брата они посмотрят на вас с подозрением в глазах. Они утверждают, что Уктена слишком похож на деда Змея. Может, это и так, но помните, что пока три Деда не вышли из равновесия, Вирм не был "злом". Это была сила, не лучше и не хуже, чем Вильд или Вивер. Не забывайте, что Уктена - тотем Мудрости. Она была достаточно мудра, чтобы понять, что любая служба дедушке Змею стала глупой и опасной идеей.

"Как племя, мы ходили и с Бабушкой Дымом, и с Дедушкой Пауком. Вильд дает нам силу и гнев, и он живет близко к сердцу наших слишком редких волчьих сородичей. Мы должны быть осторожны и не призывать слишком часто эти первобытные силы, чтобы они не уничтожили как нас, так и наших врагов. Вивер учит нас порядку и упорядоченности жизни, и это главная сила, действующая в жизни наших человеческих сородичей. С другой стороны, слишком много порядка и правил душит нашу свободу. Но, проще говоря, мы противостоим Деду Змею всеми доступными нам способами. Некоторые считают, что противостояние ему - это всего лишь вооруженная борьба; мы, Уктена, знаем, что победить Вирма и восстановить равновесие можно хитростью, а не грубой силой".

Литания

"Тогда расскажи мне еще кое-что", - сказала Эришка. "Я - Законодатель, поэтому моя работа - толковать Литанию в моей стае и септе. Но она кажется такой... краткой. Конечно, там много того, чем я могу руководствоваться, но эти правила, похоже, открыты для довольно большого количества индивидуальных толкований".

Гару не должен спариваться с Гару

К ее удивлению, заговорил не Полумесяц, а Трикстер, которая по большей части молчала во время трапезы. "Если ты это заметила, значит, ты уже кое-что узнала. У нас с товарищами по стае есть взаимопонимание", - сказала Натеса, слегка наклонив голову. "Они не могут не отшатнуться от того, что я - метис".

"Ты нас обманываешь!" Джош фыркнул. "Мы никогда не ...."

"Разве я сказала, что вы плохо ко мне относились? Нет! Ты должен дать мне закончить", - огрызнулась Натеса. "Я хотела сказать, что, хотя твоя интуиция подсказывает тебе, что надо вздрогнуть, вы с Эллен приняли меня как члена стаи и оценили меня по моим поступкам, а не по моему происхождению. Общий взгляд Уктены на метисов таков: родители поступили неправильно и должны понести наказание, но их ребенок не виновен".

"Но и не обязательно невинен", - медленно произнесла Эришка.

Новолуние наградила ее горькой улыбкой. "А, вот видишь, ты уже знаешь и букву, и дух закона. Мне повезло больше, чем некоторым метисам Уктена, которые все дни напролет сталкиваются с невысказанным презрением и недоверием. Если хочешь знать мнение, наша участь в этом племени лучше, чем у многих, но все равно жизнь труднее, чем у хомидов или люпусов".

Сражайся с Вирмом, где бы он не обитал и где бы не плодился

"Я могу говорить о борьбе с Вирмом", - сказал Джош. "Вы видели сегодня вечером, что мы очень серьезно относимся к битве с дедушкой Змеем. Даже если бы эти спирали не рыскали вокруг каэрна, мы бы убили их как можно быстрее. Это наш путь, простой и понятный".

"Не хочу противоречить тебе, вожак стаи, но это не все", - сказала Натеса.

"Да, мы убиваем тех, кто принадлежит Вирму, но мы также стараемся узнать о них как можно больше, прежде чем приступить к убийству. Возьмем ту книгу, которую некоторое время таскал с собой молодой шаман, друг твоей жены".

У Джоша открылся рот. "Погоди-ка. Это совсем другое. Не...." Трикстер прервал его:

"Нет, ничуть не отличается. И прежде чем ты скажешь мне замолчать, помни, что Эришка заслужила право услышать пару секретов. Короче говоря, этот шаман, друг Рози, принес сюда старую книгу, чтобы Эллен посмотрела. Она называлась "Дневники Зеерна", и от нее исходил запах дедушки Змея. Думаю, другие бросили бы ее в огонь, но некоторые из нас читали ее, молча, конечно. Темные вещи о Спиралях и старой группе Вирмоносцев под названием "Общество Плачущей Луны". Я навел справки, и думаю, что они давно исчезли. Но если некоторые из них все еще рыщут вокруг, то, прочитав эту книгу, я узнал кое-что о том, как с ними бороться, как их победить. Знать врага - значит знать его слабые места. Итак, не сбрасывайте со счетов информацию от агентов Вирма до того, как вы их уничтожите.

Уважай чужую территорию

"Я не уверен, что могу высказать справедливое мнение по вопросу уважения территории", - сказал Джош, меняя тему. "Мы, Уктена, делаем это, но Вирмоносцы, очевидно, нет. Так стоит ли нам игнорировать это, раз уж они так поступили, или почитать это сильнее, чтобы показать им лучший пример?"

"Я думаю, что племя разделилось по этому вопросу", - ответила Эллен. "Есть экстремисты, которые считают, что мы должны устроить большое восстание, открыть повсюду казино и забирать у белагаана каждый цент. А есть и другие, которые говорят, что сейчас - это сейчас, а не в прошлом веке. Это была воля Гайи, чтобы мы потеряли наши земли, по какой бы причине это ни произошло, и мы должны сделать лучшее с тем, что у нас осталось. Я думаю, что лично я склоняюсь к тому, чтобы жить на собственном примере. Если мы забираем чужие земли, мы ничем не лучше тех, кто украл то, что было нашим. И я считаю, что это вдвойне верно, когда речь идет о наших братьях и сестрах меняющихся, как оборотнях, так и фера".

"Ты ужасно оптимистична", - проворчала Натеса, но больше ничего не сказала, когда Полумесяц бросил на нее тяжелый взгляд.

Прими благородную капитуляцию

Джош снова взял нить разговора в свои руки. "Переходя к правилам войны, мы показываем честь в себе, принимая почетное подчинение от других. Презрение к тому, что благородно отдано, показывает, что мы недостойны. Тем не менее, большинство Уктена требуют возмещения ущерба, и это не уникально для культуры американских индейцев. Даже у некоторых вирмоносцев есть принцип "око за око". А какое возмещение большинство Уктена хотят получить в обмен на принятие капитуляции?"

"Секреты", - ответила Эришка. "Это очевидно".

"Верно... по крайней мере, в большинстве случаев. Знание секрета о противнике дает тебе силу. Тип секрета, конечно, должен соответствовать ситуации. В честном бою не проси больше, чем заслужил. Но если противник поступил бесчестно, ты имеешь полное право потребовать что-то более дорогое".

"И все же, - сказал Натеса, - не забывайте, что у нас нет проблем с тем, что противник умен или хитер. В конце концов, это то, что Уктена ценит в своем племени, и если другой имитирует эту черту, то в некотором смысле это честь и для нашего тотема."

Подчиняйся старшим

Джош скрежетнул зубами. "Хотя иногда меня это раздражает, как вожак стаи и адрен, я твердо верю, что должен подчиняться тем, кто выше по положению. Не потому, что я слишком горд, а потому, что считаю, что этот закон применим как к Чистокровным, так и к тем, кто принадлежит к племени Вирмоносцев. Опять же, все дело в том, чтобы делать то, что подобает. Гайя дала нам понимание того, кто является альфой, и уважение, которое следует оказывать тем, кто имеет ранг. Пренебречь этим - значит презреть ее путь, а этого не должен делать никто из нас, даже если мы ненавидим тех, кому оказываем почтение".

"Я хотел бы отметить, что те, кто занимает более высокое положение, должны быть достойны того подчинения, которое мы им оказываем", - добавил Натеса. "В большинстве случаев так и есть, но не всегда". Эллен кивнула в знак согласия.

Первая доля добычи старшему

"Подчинение главным также отражается в предоставлении первой доли в убийстве", - сказал Теург. "Но именно здесь мы можем увидеть наиболее явное проявление их мудрости. Рассудительны ли те, кого мы почитаем, в том, сколько мяса они берут? Видят ли они, где нуждаются больше всего, и отдают ли тем, кто слаб и голоден, чтобы стая процветала? Говоря прямо, хороший лидер не намного толще своих сородичей. Да, он может есть первым, но он не должен пожирать все, что доступно, чтобы старики, которые устали, и молодые, которые медлительны, не голодали из-за жадности. Это хорошее правило, по которому можно судить о качестве тех, кто руководит, молодой Законодатель".

Ты не должен есть мясо людей

"Кстати, о еде, думаю, нам не нужно говорить тебе, чтобы ты не ела людей", - сказала Натеса, приподняв бровь. Эллен вздрогнула.

"Нет, мы никогда не должны этого делать. Это слишком напоминает мне тотем Младшего Брата, Вендиго. Может быть, это случилось давно, но времена и пути меняются".

"Но ведь это случилось?" - спросила Эришка.

"Что, ты имеешь в виду, как у ацтеков и других народов Мезоамерики? Я помню, что читала о кровавых жертвоприношениях и темных ритуалах смерти, но я не уверена насчет поедания плоти".

"Да, боюсь, что это правда", - ответил Натеса. "Прежде чем вы отпрянете в ужасе, не судите о них с вашей современной чувствительностью. Ацтеки, среди прочих, были обществом воинов. Некоторые люди считают, что жертвоприношения и увлечение смертью были средством поддержания порядка и контроля над населением. Другие утверждают, что питье крови было способом потребления белка. Но одна из легенд Уктены гласит, что, поедая плоть, можно увидеть воспоминания умерших во снах. Довольно сильное лекарство, как по мне".

Эришка на мгновение задумалась. "Хм. Интересно, есть ли среди нас те, кто все еще принимает участие в этой практике? И не осмеливаются никому об этом рассказать?"

Белый глаз Натесы, казалось, сверкнул. "Ну, они точно ничего об этом не скажут, если это и так.".

Уважай тех, кто ниже тебя - все от Гайи

Джош кашлянул. "Что касается уважения к тем, кто ниже тебя, то это лишь обратная сторона уважения к старшим. Поскольку ты - Законодатель, то, возможно, когда-нибудь станешь вожаком стаи, а может быть, даже вожаком септа, Эришка. Когда это случится, не забывай прислушиваться к мнению своих менее опытных братьев и сестер. В конечном счете, именно тебе придется принимать решения для всеобщего блага, но ты удивишься, как много могут сделать те, кто ниже тебя по рангу".

"Уважение - это не только для оборотней", - добавила Натеса. "Вы также должны ценить животных и духов, их тоже нужно считать меньшими существами. Это касается и тех случаев, когда ты убиваешь добычу или просишь совета".

"Уважение к кинфолкам тоже играет большую роль", - сказала Эллен. "Без их участия мы не сможем достичь столь многого в мире людей, и только глупые меняющиеся, как некоторые из Вирмоносцев, обесценивают своих Родственников".

Не поднимай Вуаль

"И все же, - продолжал Полумесяц, - я не советую рассказывать Родне слишком много. Завеса существует не просто так, и это вдвойне верно для людей. Даже те из Чистых, кто способен верить и понимать многие вещи, не должны быть слишком обременены нашими бедами. Сохранение Завесы в целости - один из многих великих секретов, которыми мы владеем".

"Я не уверен в этом", - медленно произнес Арун. "Я думаю, среди Родни есть немало мудрых и достойных людей, которые с радостью присоединились бы к нашей борьбе, если бы могли".

Голос Натесы упал до шепота. "Это напомнило мне о том, что я хранила в ожидании подходящего момента, чтобы рассказать. У Детей Геи есть ритуал для этого. Они могут поднимать Завесу и впускать людей, как если бы они были кинфолками".

"Что?" - вскрикнула Эллен. "Ты имеешь в виду, что они превращают людей в кинфолков"

Рагабаш пожал плечами. "Я не уверен, что это работает именно так, но, по крайней мере, избранные смогут увидеть нас в боевой форме. Хотя это значительно упростит процесс спаривания, не так ли?"

Эллен прикусила губу. "Это и благословение, и проклятие. Если бы они использовали этот ритуал с умом, то он мог бы стать чудом для всех оборотней. Но если они провели его без всякой предусмотрительности, то я могу представить себе не так много более суровых проклятий. Возможно, нам стоит провести дальнейшее расследование?" - спросила она Джоша.

Воин кивнул. "Конечно. Как только сможем".

Эришка начала было спрашивать, откуда Безлунный узнал эту информацию, но потом решила, что не хочет этого знать.

Не заставляй свой народ заботиться о тебе в болезни

Эллен как можно быстрее свернула разговор в сторону от Завесы. "Старейшины как среди Меняющих, так и среди Родственников имеют большую ценность и почет среди нас, но в жизни каждого наступает момент, когда он больше не может вносить свой вклад. В это время старейшина обычно предпринимает последний поход или битву, вдохновленный видениями и снами, зная, что он не вернется. Мы уважаем его за то, что он знает, что это ослабляет племя, когда приходится ухаживать за больными и слабыми".

"Ну, это своего рода смешанное благословение", - пробормотала Натеса. "Старшие знают больше, чем большинство из нас, молодых, вместе взятых. И все же от них ждут, что они уйдут и умрут в одиночестве. Это кажется жестоким".

"Ты неправильно понимаешь", - возразил Теург. "В большинстве случаев старейшины покидают нас только тогда, когда бремя их болезни перевешивает мудрость, которую они дают. Пока они могут что-то предложить, да, они остаются. Но когда их разум и тело настолько немощны, что они не могут поделиться своими знаниями и опытом, им лучше уйти. Даже некоторые люди понимают, что лучше умереть, чем терпеть мучительную жизнь".

Вожаку можно бросить вызов в мирное время. Вожаку нельзя бросать вызов во время войны

"Как рагабаш стаи, я должна держать Джоша в напряжении", - усмехнулась Натеса. "Но для этого есть правильное и неправильное время, как и для того, как мы рассказываем наши истории. Глупо преследовать лидера или бросать ему вызов в разгар войны. Тогда ему или ей нужна вся возможная энергия и мудрость, и задача стаи - поддержать его, обычно без вопросов. Но в мирное время некоторые вожаки склонны к расхлябанности... хотя я никогда не знала, чтобы Джош так поступал", - быстро добавила она. "Тем не менее, в спокойные времена лидер становится лучше, когда ему бросают вызов. Если они побеждают, они знают, что находятся на своем месте, и могут обрести уверенность. Если они проигрывают, что ж, это своего рода "закон джунглей", если хотите. Самый сильный и умный оборотень должен быть лидером, это достаточно просто. Соревнования - это просто лучший способ убедиться, что наши альфы - лучшие из лучших".

"Я думаю, что военные захотели бы, чтобы ты писал их рекламу", - фыркнул Джош. "Но да, я согласен с тобой. Если я недостоин быть лидером, и я слишком глуп, чтобы это понять, то долг моих товарищей по стае прояснить ситуацию".

Не подвергай опасности каэри

"В Литании довольно конкретно говорится о защите каэрнов", - объяснила Эллен. "И мы серьезно относимся к этим словам. Даже если мы собиратели секретов, мы ни действием, ни бездействием не можем стать причиной разрушения каэрна".

"Вам, наверное, интересно, почему мы немного раздражены этим законом", - вклинилась Натеса.

"Это потому, что так много наших каэрнов было захвачено или разрушено Вирмоносцами. Поэтому сегодня мы защищаем их больше, чем когда-либо".

"То, что ты говоришь, правда, Натеса, но ты кое-что упустила", - пробормотал Джош. "Дело в том, что многие из наших каэрнов построены прямо над... ну, на местах, которые не должны быть разрушены".

"Я не понимаю. Что находится под каэрнами?" - спросил их гость.

Эллен протяжно вздохнула. "Раз уж вожак нашей стаи поднял эту тему, я расскажу о ней. Давным-давно мы, уктены, взяли на себя задачу ловить и заключать в тюрьму могущественных духов. Некоторые из них принадлежали дедушке Змею, другие - бабушке Дыму и дедушке Пауку. Несколько самых ужасных из них даже были выведены от двух дедов. Наши предки добились благополучия поймав и связав

этих ужасных существ глубоко в недрах земли. Что может быть лучше, чем спрятать их под нашими каэрнами? Это были священные места, которые всегда находились под наблюдением и охраной, где защитники отдавали свои жизни, прежде чем выдать секреты каэрнов. Все шло хорошо, пока не пришли Вирмоносцы. Когда мы потеряли наши каэрны, мы не осмелились сказать ворам, что именно они украли. Было ли это мудро? Я не могу сказать. Так что конец истории в том, что более чем несколько кернов, которые когда-то были Уктеной, теперь принадлежат другим, которые ничего не знают. Они понятия не имеют, что скрывается под ними. А если бы мы им рассказали..."

"Тогда они подумают о нас еще хуже", - закончила Эришка, вспомнив слова Ветра-в-Ельнике. "Нас бы назвали слугами Вирма или Гайя знает что еще".

"Да. Именно этого я и боюсь". Глаза Теурга светились беспокойством.

Ищи знаний при любой возможности

"Что как бы завершает наш разговор", - сказал Джош, подавляя усталый зевок. "Главное в бытии Уктеной - это сбор знаний. Этим занимаются все мы, независимо от того, какой луне мы служим. Но на вас, - он указал на Филодокса, - лежит тяжелое бремя. Наши Законодатели в значительной степени ответственны за принятие решений о том, как использовать то, что мы собрали и узнали. А вы, с помощью наших Народных Лекарей и всех остальных, обязаны вести племя и решать, где нам следует продолжать искать новые знания. Как воину и вожаку стаи мне известно, что иногда принимать такие решения непросто. Я люблю жизнь так же, как и все остальные, и не хочу выбрасывать свой последний вздох без веской причины. Но вождю часто приходится принимать такие решения, идти в логово деда Змея, зная, что не все в стае выйдут живыми, если истории, спрятанные там, чего-то стоят для всего нашего племени". Эллен улыбнулась ему, и Натеса одобрительно кивнула.

"Вот почему он вожак стаи", - пошутил метис. "Он не Хранитель Песни, но слова у него иногда получаются". Тут дверь распахнулась, и раздался громкий возглас гнева.

"Разве я не сказала вам всем, чтобы вы отдохнули?" - засуетилась Рози. "А теперь заткнитесь и спите! Ну и дела!"

Даже у Джоша хватило хороших манер сделать немного овечий вид, а Эришка подавила ухмылку, укрывшись толстым шерстяным одеялом и прикрыв глаза.

Породы

Эришке не нравилась эта лодка, ни капельки. Они получили льготный проезд на грузовом судне, идущем в Гонолулу, в обмен на приготовление пищи и уборку. Один из матросов, более дружелюбный, чем остальные, сказал ей, что так поступают многие студенты, чтобы подешевле исследовать мир. Джолон выглядел необычайно довольным; ему нравилось наблюдать за дельфинами и китами, сидя на носу судна. Единственное, что поддерживало настроение его спутницы, - это ее желание увидеть острова и встретить местных гару. Эришка понятия не имела, что оборотни живут на Гавайях, но, судя по всему, они там уже давно.

Из записей Эришки:

Я скучаю по пустыне. Мне нравилось быть частью стаи, даже всего несколько дней, и от этого я еще больше хочу закончить все эти путешествия и вернуться домой, чтобы найти свою собственную стаю. Я чувствую, что мое место - с моим народом, а не в сопровождении Джолона, который должен закончить все свои дела. Сейчас мы на каком-то чертовом корабле, в кубрике, и если бы не травы, которые дала мне Рози, думаю, меня бы сейчас тошнило. Я с нетерпением жду, когда увижу острова, но это единственное, что сейчас идет хорошо. Джолон держится особняком, как никогда, и он ничего не сказал о своем визите к аризонским кинфолкам, только хитро улыбнулся, когда я спросила, поладили ли они. Я думаю, что нет, потому что некоторые из них выглядели какими-то испуганными, когда мы уходили. Или, может быть, я неправильно их поняла?

Какаи представилась как Новолуние Эришке и Джолону, когда они прибыли на Кауаи. Остальные члены ее стаи были вежливы, приветствуя их традиционным для людей приветствием "алоха", но, очевидно, именно на Рагабаш была возложена обязанность заботиться о гостях. Поэтому она провела их к хижине на траве в тени густых пальм и разложила для них закуски пупу. Эришка не могла не смотреть на Какаи: она была, возможно, самым потрясающим существом, которое младший оборотень когда-либо видел. Ее тело было стройным и сильным, загорелым от солнца, а длинные черные волосы, увитые яркими цветами, струились по спине. На Ночной Луне было зеленое платье, которое она называла "мумуу", и изящные ожерелья, унизанные бусинами и цветами. Когда они вошли в хижину, она положила им на головы такие же леи в знак приветствия. Эришка заметила, что леи кинфолка были сделаны из других ракушек, чем ее собственные, хотя они все равно были очень красивыми, переливаясь цветами радуги.

"Ты когда-нибудь была на Гавайях?" - спросила Какаи.

"Много лет назад, - ответил Джолон, а Эришка отрицательно покачала головой, - и они еще прекраснее, чем я помню. Похоже, что ваш народ живет в гармонии".

"Возможно, у нас несколько иные обычаи, чем у материковых Уктена, но, как и многие из вас, мы живем как семья. Старое слово было "охана", и некоторые из нас называют наш септ этим именем и сегодня. Я была скаутом большую часть своей жизни и побывала во многих священных местах по всему миру, включая материк".

"Правда?" - спросила Эришка, перебирая пальцами крошечные ракушки своего леи. "Тебе там понравилось?"

"Там было холоднее, чем я привыкла, - улыбнулась Какаи, - но да, я увидела много вещей, которые произвели на меня впечатление. И все же, земля говорила и о грусти. Как и эти острова, она стала угнетаемой чужаками, которые не имеют гармонии внутри себя."

Люпус

“Одним из моих самых счастливых моментов была встреча с теми из семьи Уктены, кто родился волком. Очевидно, что у нас на Гавайях не так много люпусов, и я несколько сезонов

бегала с четвероногими возле Великой реки. Это дорогое для меня воспоминание, но и горько-сладкое. С годами их численность резко сократилась, и все благодаря поселенцам и фермерам. И, возможно, худшими из всех были оборотни из Европы, которые украли волчий кинфолк для себя, навсегда сократив численность люпусов Уктены". В голосе Трикстера прозвучало горькое презрение. "Люди могут заявлять о своем невежестве, но не Вирмоносцы. Их действия были преднамеренными и жестокими по отношению к нам. Концепция оханы призывает к кале, прощению, но мне трудно оправдать то, что было сделано с люпусами и их родом во имя колонизации".

Хомид

"Ты выросла в резервации?" - спросила она Эришку. "Ну, не совсем", - ответила девочка. "Моя мать была Уктена, чоктау, но я ее не помню. Я жила с отцом, который жил в городе. Бабушка привезла меня в резервацию, когда я изменилась".

"А. Тогда твоя кровь оборотня была для тебя сюрпризом".

"Да, можно сказать и так", - пробормотала Эришка. "Хотя я уже привыкаю".

Пока она говорила, Новолуние бездельничала, рисуя на песчаном полу узор из загогулин на волнах. "Я была в некоторых из этих резерваций; жизнь там тяжелая. Но у того, кому суждено стать оборотнем, есть несколько преимуществ. Во-первых, они лучше думают. Я имею в виду, что они охотнее принимают идеи, находящиеся между двумя мирами - плоти и духа. Не все должно быть конкретным, как у хаоле. Жизнь в резервации дает им и их человеческим сородичам еще кое-что, и это общий опыт быть чужаком, чужаком на своей собственной земле. Многие коренные гавайцы тоже начинают это понимать".

"Но, похоже, здесь много разных культур", - размышляет Филодокс. "Я имею в виду, что здесь, на островах, я вижу китайцев, японцев, корейцев, да кого угодно".

"О, да!" - сказала Какаи. "Мы принимали их на протяжении веков по разным причинам. Но большинство пришло с миром. Не все, конечно, но смею предположить, что у них не было намерения превратить острова в источник дешевой прибыли. В любом случае, это еще кое-что об Уктене. За многие годы мы приняли в качестве родни множество различных этнических групп - по уважительной причине. Мы бы наверняка вымерли, если бы были такими же разборчивыми, как, скажем, Вендиго".

Метис

Джолон заговорил, и обе женщины подпрыгнули, словно забыв о его присутствии. "А что говорит закон Уктены о метисах?" - спросил он. "Просто любопытно. Я подумал, что как кинфолк, я должен знать что-то о брачных обычаях".

Эришка почувствовала, что Какаи немного взволнована, но Рагабаш быстро оправился. "В своих путешествиях я слышала, что метисы становятся все более распространенными среди нас, несмотря на сильное табу против спаривания подобных с подобными. Некоторые шаманы говорят, что это знак конца времен. Что я знаю точно, так это то, что в отличие от некоторых племен, мы даем метисам шанс, а не убиваем их при рождении. Я имею в виду, подумайте об этом! Разве не глупо было бы убивать оборотней только потому, что они родились от двух Гару? Великой Матери нужна любая помощь, которую она может получить. Более того, - продолжала Какаи, - Дети племени считают, что метисы могут иметь благословение Бабушки Дыма. Я понятия не имею, но мысль интересная. Учитывая запутанные пути трех Дедов, в этом есть определенный смысл".

Джолон вежливо кивнул. "Спасибо, это было очень познавательно". Какаи кивнула в ответ, мгновение смотрела на него, затем отвела взгляд.

"Я должна упомянуть еще одну вещь, и это история о так называемом совершенном метисе", - сказал Какаи спокойным тоном. "Было передано много историй о том, что недалеко от того времени, когда мы впервые увидели Антелиос, у двух метисов родился детеныш метиса без уродств". Она покачала головой. "Странные времена мы переживаем. Некоторые гару считают, что это еще один знак Апокалипсиса. Другие говорят, что молодой совершенный метис - это знак надежды. Невозможно узнать, конечно, пока не пройдет время и события не пойдут своим чередом".

Moon Faces

К этому времени солнце зашло на западе, и на воде возле хижины появилось теплое алое сияние, оттененное фиолетовым и янтарным. Эришка заметила, что в океан впадает узкий ручей, и с удовольствием рысью перешла на четыре лапы, чтобы долго пить из воды. Она была прохладной, но не холодной, и в то же время это была самая сладкая жидкость, которую она когда-либо пробовала. Через некоторое время ее уши уловили мягкий звук босых ног по песку, и Какаи присела рядом с ней.

"Твой кинфолк - интересный парень", - сказала она. "Где ты его нашла?"

Эришка потянулась, пока ее форма не сравнялась с формой Трикстера. "О, он тот, кого бабушка попросила меня взять с собой, чтобы он мог доставить несколько сообщений и посылок разным людям. Ну, знаешь, такие вещи, которые нельзя бросить на почте".

"Правда? Ну, тогда для тебя это тоже особая привилегия". Какаи погрузила ноги в тепло земли.

"Я тоже немного занималась подобными вещами, когда была клиатом".

"О?" - спросила Эришка с любопытством. "Это часть того, как быть Безлунным?"

Рагабаш

"И да, и нет. Я уверена, что другие могут отрицать это, но мы, Фокусники, одни из самых умных среди Уктена. Мы учимся жить с помощью своей сообразительности и тому, как использовать язык в своих целях. Язык - это живая вещь, он постоянно меняется. Раньше Уктена говорили только на языках Чистых, но с появлением новой Родни в нашей среде мы добавили множество свежих слов и выражений.

в нашу повседневную речь." Она рассмеялась. "Это рай для Безлунного. Для покровительства, которое любит двойные разговоры, игры разума и хитроумные уловки, чтобы узнать, что знают люди, эти новые языки - подарок Луны."

"Я думала, вы, Рагабаши, были вопрошателями, которые выпытывали у вожаков стаи и тому подобное", - сказала Эришка, думая о Натесе и Джоше.

"Это тоже часть нашей работы, как и сбор и хранение секретов", - пояснил Какаи. "Но общая картина такова, что Трикстеры делают все, чтобы обновление стало частью нашей жизни. Подумайте о таких тотемах, как головастик и гусеница. Перемены - это мощная концепция, и мы здесь для того, чтобы убедиться, что, хотя традиции сохраняются, жизнь никогда не становится черствой и увядшей".

Теург

"Итак, когда вы провоцируете Воинов, что..." начала Полумесяц, но Какаи прервал ее.

"Провоцируете Воинов? Что ты имеешь в виду?"

"Ну, ты только что сказала, что провоцируешь вожаков стаи, а они все Воины", - ответила Эришка.

Рагабаш рассмеялась, и это был звук волн, набегающих на берег. "Кто тебе сказал, что али'и всегда были вожаками стаи? Может, это и так в некоторых племенах Вирмоносцев, но не у Уктены. На самом деле, именно наши Полумесяцы - настоящие альфы среди нас. Они могут этого не говорить, но за каждым сильным Полнолунием стоит мудрый шаман, манипулирующий событиями. Именно они знают подлинные истины, скрытые за секретами, которые собирают другие. Они делятся тем, что необходимо, а остальное держат при себе. Это тяжелое бремя - быть Полумесяцем Уктены, не заблуждайтесь. Если они говорят слишком много, то отправляют других на верную гибель. Если они говорят недостаточно, то кто знает, что может быть потеряно. К счастью, у них есть ваш род, Полулуния, чтобы помочь им".

Филодокс

"Законодатели - наши лучшие наставники и учителя. Они не только толкуют Литанию и выносят решения о наказаниях за преступления, они прекрасно умеют налаживать связи между нами. Посмотри, что ты делаешь, Эришка. Ты общалась с разными видами уктена, и в каждом месте, куда ты отправляешься, ты устанавливаешь связь с новой стаей или септом. У нас, уктена, долгая память, и в ближайшие дни мы не забудем, что ты поделилась с нами историей. Поскольку мы так разбросаны в наше время, такие связи многого стоят", - с улыбкой сказал Какаи.

"Но вернемся к вашим отношениям с Полулуниями. Бремя, которое они несут, как я уже сказал, тяжело. Во многих случаях они делят его с Полумесяцем. Как судья, ты можешь помочь им решить, какие секреты следует разглашать и как собранные знания должны повлиять на действия стаи. Разделенная ноша становится менее тяжелой для обоих, кто ее несет".

"Значит, Полулуние еще и хороший слушатель", - размышляла Эришка. "С этим я могу согласиться. Итак, что насчет Хранителей Песни и Воинов, раз уж мы заговорили о ликах Луны?"

Галлиард

Какаи перекатилась на живот, подперев подбородок руками. "Я так понимаю, ты провела некоторое время на паувау, или как там материковая родня называет туземные собрания". Эришка кивнула. "Тогда ты уже знаешь, что истории не рассказывают просто так. У них есть подходящее время, чтобы быть услышанными, и подходящий человек, который их рассказывает. Галлиарды чувствуют, когда история готова к слушанию, и подходит ли случай для ее рассказа. Я не уверена, что басня или аллегория - это то слово, которое я ищу, но у всех их историй есть причина быть рассказанными. Может быть, чтобы преподать урок или передать секрет. Может быть, чтобы развеселить грустные и одинокие сердца. Но Хранитель Песен никогда не говорит без цели. Большинство из тех, кого я встречала, понимают, что слова - это нечто особенное и могущественное. Пускать их в ход без всякой осторожности - глупо. Поэтому ты должен обращать внимание на все, что они говорят, потому что за их словами всегда есть умысел".

Арун

"И последние - Полнолуние, Воины, или, как мы их называем, Али'и". Какаи надолго замолчала. "Это сложно", - пробормотала она. "Наверное, я могу назвать их бесстрашными, как и большинство Воинов. Но Уктена Арун - это нечто большее. Они холодны, расчетливы и безжалостны. Возможно, это не видно на поверхности. И, пожалуй, больше, чем Воины большинства других племен, наши имеют более тесную связь с миром духов. Некоторые почти говорят, как Полумесяцы!" - с усмешкой сказала она. Эришка подумала о Джоше, который казался таким спокойным и сосредоточенным для Полнолуния, но ничего не сказала.

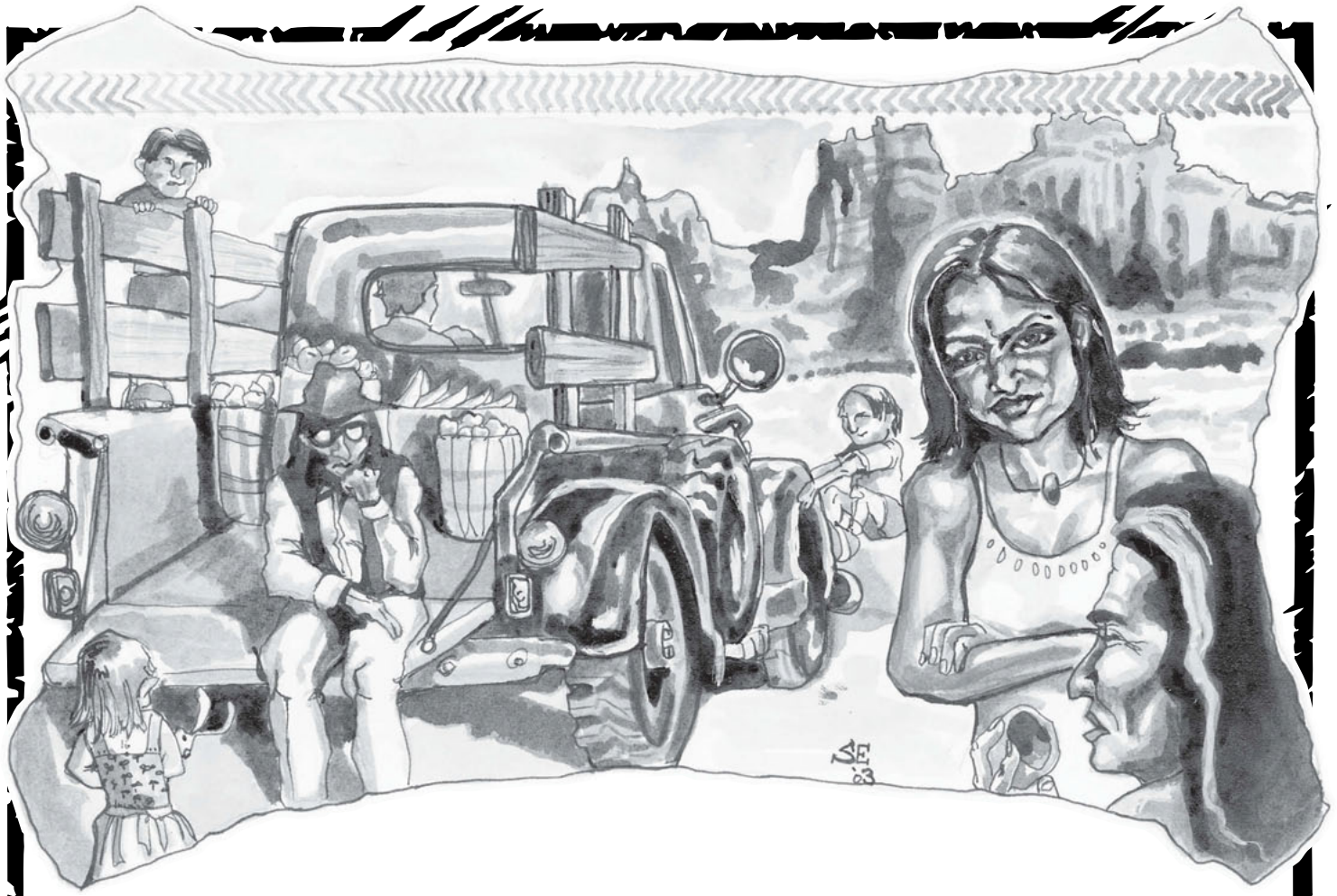
"Но это уловка", - продолжала гавайка. "Я не могу представить себе ничего более опасного, чем Уктена Арун, у которого было время спланировать нападение на врага. Они смертельно опасны в деталях, и, возможно, их руки направляет какое-то странное сочетание Вивер и Вильда".

Из записей Эришки:

Черт возьми, мы едва успели приехать на Кауаи, как нам уже нужно было уезжать. В конце концов я спросил Джолона, что именно он сообщает людям, или передает, или что-то еще, и сначала он не ответил. Но я немного разозлилась, и наконец он сказал: "У меня есть послания от других людей и мест, и наши путешествия зависят от прихоти вод". Что это значит?! После всех ее вопросов я подумала, что Какаи, возможно, будет интересно узнать Джолона получше, даже если он родился на материке. Но я не думаю, что между ними было что-то серьезное. Тем не менее, он, должно быть, что-то сказал ей, потому что я могу поклясться, что у нее были слезы на глазах, когда мы прощались.

Жилища на Земле и Небесах

Сама земля казалась горячей и потной. В отличие от Кауаи, в пограничном септе у Великой реки не было прохладного бриза и ласковых вод. Эришка не ожидала удобств, но тоска по дому была сильнее, чем когда-либо. Когда они приехали, в кузове грузовика с фруктами, несколько детей вышли встречать их



со смехом и песнями. Их привели в дом из бетонных блоков, и там женщина средних лет с седеющими волосами и изможденным лицом лепила из глины горшки. Джолон сидел в углу и молча наблюдал за Эришкой. Женщина ничего ей не говорила, и наконец, устав от молчания, девочка спросила, что она делает.

"¿Por qué debo decirle lo que quiere saber?" ответила их хозяйка, не отрываясь от работы. Эришка не знала, что ответить; она поняла, что язык, скорее всего, испанский, но не имела ни малейшего понятия, что он означает.

"Я не понимаю", - ответила Полулуние. "Я не говорю на вашем языке".

"¿No comprende? Creo que quiere decir que no sabe. Comprender es algo bien distinto que saber. Se puede tener el uno sin el otro, pero sólo al combinar los dos es posible lograr la perspicacia de verdad."

Эришка почувствовала, как сжимаются ее кулаки. "Ну же, черт возьми, мы оба Гару. Скажи мне, что ты имеешь в виду!"

Женщина окинула ее тяжелым взглядом, затем подтолкнула к ней кучу глины. "Я думала, ты Законник, как и я. Как же ты собираешься быть судьей, если не можешь понять истории, которые рассказывают люди?" Упрекнув ее, Эришка почувствовала, что ее щеки раскраснелись.

"Прости меня. Я не хотела показаться грубой. Просто... трудно общаться, когда мы говорим на двух разных языках".

"Ну, это лучшее наблюдение, которое ты сделала с момента своего прибытия", - ответила женщина насмешливым тоном с сильным техасским акцентом. "Меня зовут Росио Разделяющая-Воду. А вы кто?"

"Я Эришка Дерр. Это один из моей родни, Джолон". Она указала на своего спутника, наблюдавшего за ней из угла, который кивнул Росио.

"Верно", - сказала женщина, пристально глядя на Джолона. "Ну, в любом случае, вы оба желанные гости. Не ожидала вас увидеть, но ничего страшного. Чем я могу вам помочь?"

"Я думаю, у Джолона здесь какие-то дела", - ответила Эришка. "Я всего лишь сопровождающий".

"Вообще-то, - сказал Родственник, - я должен был привести тебя сюда и позволить Росио рассказать тебе истории об Уктене. Вы уже слышали многие из них, и, возможно, нам следовало сначала прийти сюда. Но я уверен, что у нее есть несколько историй, которые ты еще не слышала".

"Бабушкина работа?" спросила Эришка.

"Что-то вроде этого", - кивнула ее попутчица.

"Хммм", - ответила Росио. "Как много ты знаешь о том, где живут Уктена? Ты уже познакомилась с некоторыми из нас?"

"Немного", - призналась девушка, - "но у меня нет четкого представления об общей картине, так сказать".

"Хорошо. Давай начнем с твоего дома и моего. Я не Лунный Танцор, но в свое время я немало попутешествовала. А пока я буду говорить, ты попробуй полепить горшки", - усмехнулась Полулуние. "Моим запястьям не помешает отдых".

Соединенные Штаты

"Я - ребенок границы, я своя и чужая и в Штатах, и в Мексике. Но давайте сначала посмотрим на США. Когда-то уктена кочевали в широком ареале, почти от побережья до побережья. Их излюбленные поселения находились на пустынном Юго-Западе и вдоль побережья Персидского залива. После смерти Среднего брата некоторые переселились на Юго-Восток с умеренным климатом. Когда Вирмоносцы оттеснили нас, наши территории разделились и рассеялись. Сегодня, как ни странно, Уктена почти повсюду, хотя и в небольшом количестве. Наши самые сильные очаги, однако, остаются в Аппалачах, на сельском глубоком Юге, вдоль мексиканской границы и в некоторых больших резервациях на Юго-Западе. Мы позволили Вендиго и Красным Когтям бродить по большей части Тихоокеанского Северо-Запада и Равнин, и там мы делим территории и смешиваемся. Есть также несколько островов, которые мы облюбовали, включая Гавайи и Морские острова на побережье Джорджии. Наша Родня живет в этих местах, и мы тоже".

"Мы только что приехали с Кауаи", - объяснила Эришка, пока ее руки пытались придать форму приземистому горшку. "Хотя Уктена, возможно, и не являются там "коренными", они, безусловно, образовали крепкие связи с Родней, которую они выбрали там". Росио одобрительно кивнула.

Мексика

"Родина моих матерей, Мексика, имеет длинную и богатую историю, которую я буду излагать кратко", - продолжила Полумесяц. "Достаточно сказать, что эта земля стала полем битвы не только между оборотнями Старого Света и Нового, но и между Гару и Фера".

"Фера?" - спросила Эришка. "Я слышала, что они упоминались несколько раз. Кто они такие?"

Росио пожала плечами. "Другие Меняющиеся. Те, что обитали конкретно в Мексике, были балам, водяными ягуарами. Красивые существа, но немного вздорные. В любом случае, Уктена поддерживала отношения со многими великими цивилизациями Мексики и Центральной Америки, такими как тольтеки, майя и ацтеки. Мы переняли кое-что у этих народов, но все изменилось с приходом Кортеса и Вирмоносцев После этого эти земли долгое время подчинялись прихотям европейцев, и даже после их ухода они остались неспокойной страной, полной алчных политиков и вольных и невольных агентов Вивер. Здесь есть много удивительного и прекрасного, и неизвестно, какие тайные места и скрытые артефакты. Но у нас нет там никакой опоры, и Балам затаили долгую обиду со времен Войны Гнева. Заслуженную, я считаю. Те Уктена, что живут в Мексике, обычно держатся в горных районах, подальше от городов.."

Канада

"На севере, в Канаде, это не наша территория. Это земля Младшего Брата, и мы уважаем его территорию. В прошлом некоторые из нашей Родни смешивались с их Родней, так что иногда среди вендиго можно встретить редкого уктена, родившегося там. Но есть шанс, что он вырастет среди Младшего Брата и его Рода, и мы ничего об этом не узнаем".

Южная Америка

"Численность Уктена резко сокращается по мере продвижения на юг через Центральную Америку в Южную Америку", - продолжил Росио. "Я была там несколько раз, и, как и следовало ожидать, это место невероятной красоты. Но, опять же, там много Фера, все еще озлобленных Войной Гнева. Некоторые Уктена, особенно те, кто связан с У'ва из Колумбии, присоединились к так называемой Войне Амазонки - тотальному наступлению против сил Вирмов и Вивер, которые почти уничтожили дождевые леса. Хорошее место, чтобы сделать себе имя, если у тебя когда-нибудь возникнет желание испытать свои когти".

Из записей Эришки:

Читая некоторые из книг моего отца, я наткнулась на упоминание о существе из Центральной Америки, которое испанцы называли онза, а ацтеки - куитламицтли (волчья кошка). Предположительно, оно было похоже на пуму с волчьими лапами и длинными заостренными ушами, но было более агрессивным. В книге предполагалось, что это остаток вида гепарда, обитавшего на американском континенте в эпоху плейстоцена. Несколько особей были убиты в 1900-х годах, но образцы были утеряны или украдены. Я спросил Рожденного-Приливом, не могут ли они быть помесью Гару и других Фера, но он сказал, что это невозможно, и вообще он никогда ничего не слышал о мексиканских гепардах. Мне нужно не забыть спросить об этом у западных уктена, когда я вернусь туда.

Африка

"О, как бы я хотела поехать в Африку! Можете ли вы представить себе развалины таких городов, как Великий Зимбабве? Большая часть Центральной, Западной и Восточной Африки - это родина предков некоторых наших кинфолков. Тем не менее, это не то место, где Уктене были бы слишком рады. Там живут многочисленные Фера, и это также традиционная родина Молчаливых Странников. Наши отношения с этим племенем довольно хорошие, и сейчас они даже установили прочный мирный договор в Африке под названием Ахади. Но пока они не разберутся со всеми нюансами, я воздержусь от визита".

Азия

"Хммм, давайте посмотрим, что мы не охватили...? О, не стоит забывать об Азии, особенно о Сибири. Это часть России, правда, но сибирские Уктена гораздо больше похожи на нас, чем эти взбалмошные Серебряные Клыки. У нас там есть несколько очень важных каэрнов, и многие годы Уктена держались особняком. Но с недавних пор они начали подумывать о том, чтобы наладить отношения с другими русскими оборотнями. И я полагаю, что должна открыть вам секрет, поскольку это своего рода традиция для меня - делиться им в рамках своего преподавания. По крайней мере, в одном из этих могущественных каэрнов заточен древний Бейн. Да, он похоронен глубоко под сердцем каэрна, и я полагаю, что они держат крышку очень крепко. Не проболтайся об этом никому другому, но запомни это на всякий случай".

Европа

Эришка закончила лепить довольно жалкий на вид горшок, но, по крайней мере, его бока были ровными. "Неплохо, - сказала Росио, - особенно для первой попытки. В следующий раз у тебя получится лучше", - сказала она,

смяв горшок в ком глины и дав ученице другой кусок для работы.

"Боюсь, я не могу сказать многого о Европе. Никогда там не была, потому что это Земля Вивер, если хотите знать мое мнение. Слишком много городов, слишком много поездов и людей. Но я знаю, что другие Уктена ездили туда, и в большинстве своем им оказали там достойный прием. Это, конечно, хорошее место для Лунного Танцора, чтобы собирать истории и предания. Я думаю, ты уже знаешь, что когда нам, Уктена, становится что-то интересно, мы обязательно отправляемся за этим, куда бы ни вела тропа. Возможно, в ближайшие годы это станет причиной для того, чтобы больше наших отправились в Европу и посмотрели, какие неприятности мы сможем найти."

Австралия

"Так куда вы отправитесь дальше?" - спросила Росио. "У меня такое чувство, что вы двое уже давно в пути".

К удивлению Эришки, Джолон ответил. "Да, путешествие было долгим. Я должен отвезти Эришку в Австралию, после чего наше путешествие закончится".

Ну, в таком случае, позвольте мне немного рассказать о том, что вы можете там встретить", - ответила их хозяйка. "Австралия - печальное место. Я говорю так потому, что в ней было так много удивительного для Уктены, по крайней мере, поначалу. У коренных жителей, аборигенов, были тесные отношения с австралийскими оборотнями, которых называли буньип. Этим оборотням также удалось, по какому-то утерянному обряду, я полагаю, использовать местных сумчатых "волков", известных как тилацины, в качестве кинфолков. Это были не такие волки, как у нас, но они все же стали Родней. Думаю, вы догадываетесь, что произошло. Появились Вирмоносцы. Они притесняли человеческую Родню Буньипа, убивали волчью, а затем начали захватывать каэрны. Но дальше - хуже. Австралия была местом Войны Слез, где хитростью и обманом мы уничтожили буньипов. Да, я хотел сказать "мы". Я слышала, что уктена пытались остановить убийство, но безуспешно, так что мы тоже виновны". Росио опустила голову на грудь, пытаясь подавить стон боли.

"У нас там есть по крайней мере один известный септ", - продолжила она после долгой паузы. "Она называется Септ Пробуждающегося Сна, и я знаю, что у них есть представители в большом совете всех оборотней Австралии. Но я не думаю, что многого удается добиться. Может быть, когда ты вернешься сюда, ты расскажешь мне о последних новостях". Росио несколько минут месила глину, а затем быстро кивнула Эришке. Вместо того чтобы выбросить глину обратно в кучу, она отложила горшок для обжига.

Умбра

"Ты не спрашивала меня об этом, но я думаю, что есть еще одно место, о котором я должна упомянуть", - сказала Росио, размазывая глину. "Это Земли Духов, Умбра. Если ты знаешь о Ходящих по Небу, то наверняка слышала, что они устраивают там много вечеринок. Если ты сможешь его найти, родина Уктены - место редкой красоты, микрокосм самой Земли, со смесью лесов, скалистых гор, холмов и даже пустыни. Много ручьев, рек и озер. А когда восходит месяц, вы обнаружите, что многие Уктена, с головой окунаются в Умбру, поскольку в это время лунные дорожки наиболее запутанны. Это самое подходящее время, чтобы отправить детеныша на Обряд Перехода или испытание, ведь чтобы вернуться домой, ему наверняка придется применить всю свою смекалку. Я слышал, что одна из стай Уктены проявила особый интерес к родному королевству Кроатан, которое сейчас представляет собой одинокий участок прохладных равнин и пихтовых лесов. Я не думаю, что Средний брат когда-нибудь сможет вернуться к нам, но я считаю правильным почтить его память, почитая его родину".

Из записей Эришки:

Сначала Росио мне не очень понравилась: она показалась мне дурно настроенной провинциалкой. Но я зауважала ее, и мне было жаль, когда мы уехали на следующий день после приезда. Ночью она отвела меня к своей тете, дряхлой старухе, которая, кажется, была кинфолком. Она вытащила четыре карты, украшенные картинками и символами, и рассказала мою судьбу. Первой была карта "Суд" с изображением серой чешуи под высокими оранжевыми скалами. Она сказала мне, что весь свой путь я прошла в одиночестве. Следующим был Отшельник, темнокожий мужчина, нарисованный красными и черными глифами, который, по словам тети, укажет мне путь к глубоким водам. Третьей была Луна, яркая на небе цвета индиго; она сказала, что это предвещает трансформацию и изменение от воды. И последней была Звезда, сверкающая над водно-зеленым морем. Это, сказала тетя, означает, что если я выживу, то стану мудрым хранителем тайн. Она говорила с надеждой, но я только поблагодарила и больше ничего не сказала.

Я так устала. Если Австралия - наша последняя остановка, я буду чувствовать облегчение. У меня такое чувство, что Джолон что-то скрывает, как будто, может быть, нам нужно еще куда-то ехать, а он не хочет мне об этом говорить. Пока мы путешествовали, я надеялась, что мы станем друзьями, но он становился все более замкнутым и озабоченным. Эта поездка - не то, чего я ожидала.

Друзья и Враги

Эришка сидела рядом с Адони и молча наблюдала, как он раздувает костер. Темнота глуши поглотила их. Она была настолько непроглядной, что она даже не могла разглядеть высокие скалы, окружавшие пещеру. Другие оборотни кружили на почтительном расстоянии, изредка срываясь на вой при свете полумесяца. Инстинкт подсказывал ей, что это не обычный шаман, а оборотень огромной силы и ранга, возможно, большего, чем все, кого она встречала. Джолон относился к нему с величайшим уважением, и шаман отвечал ему тем же. Полумесяц не могла быть уверена, но он был очень похож на Отшельника, которого она видела на картах таро в Мексике. Это и пугало, и озадачивало ее. Поэтому она позволила своей одежде упасть на землю и с готовностью позволила шаману нарисовать различные символы на ее руках и ногах. Краска была похожа на какую-то охру, но ее запах опьянял. Голова немного поплыла, когда огонь дымился и потрескивал.

Ощущения были похожи на шаг в сторону, но привычная прохлада перехода не коснулась ее кожи. Вместо этого Эришка почувствовала себя так, словно вывалилась на открытый воздух, - такое же ощущение бывает, когда человек наполовину спит, а потом рывком просыпается. Адони заговорил, и она использовала его голос как якорь, чтобы удержаться на месте.



Гару

"Дочь Радуги, дитя Уктены, ты пришла туда, где прошлое, настоящее и будущее едины. Прежде чем ты покинешь эту землю, ты будешь жить и умрешь. Перья Индюка отправили тебя в путь, но он не приходил в эти земли, где духи злы и преследуемы. Это место закона, где ваши души могут быть едины. Я слышал рассказы о твоих странствиях, даже если ты не произносила их вслух. Лишь несколько историй осталось рассказать вам, и именно поэтому я здесь. Поскольку все вещи связаны между собой - земля, вода, дух и огонь, - я должен показать вам узы, которые связывают нас с другими. Различия вы узнаете сами, а пока послушайте о нитях, проходящих между нами, воинами Великой Матери".

Черные Фурии

"Дети Пегаса не все были завоевателями. Многие пришли с дружбой, особенно к нашим женщинам и нашим щенкам. У них крепкая связь с бабушкой Дымом, а также с людьми, которые также принадлежат к Гее. Фурии должны научиться сдерживать свой гнев, чтобы он не поглотил их. Они никогда не доверяли нам своих секретов, и мы не просили у них того, чего они не дадут. Большинство будет радо получить твой совет, если ты предложишь его как женщина в первую очередь и как Гару во вторую".

Костегрызы

"Хотя Костегрызы обладают большим мастерством в поиске секретов, я боюсь, что они слишком тесно сблизились с Вивер. Там, где раньше они были уверены в себе, теперь они трусят в городах и продают свою честь. Их будущее неспокойно, ибо как они могут служить Крысе, тотему Вильда, когда их мысли заняты дедушкой Пауком? Некоторые все еще предпочитают дикую природу, и я верю, что именно они выживут и будут процветать".

Дети Гайи

"Сердца последователей Единорога добры и благородны, и большинство из них искренне желают понять наши пути и установить мир, как сама Гайя желала бы для всех своих детей. Они - принимающий народ, который пытался предотвратить многие из бедствий, постигших Чистых, здесь и на вашей родине. Тем не менее, у невинности есть своя тень. Поскольку они предпочитают видеть лучшее в других, их легко обмануть. Не один человек пал во тьму из-за их незащищенного разума".

Фианна

"Хотя многие не согласятся, в некотором смысле Фианна - это потускневшее отражение самих Уктена. Это народ, который любит свою Родню, истории, песни и танцы, как и мы. Они обладают великой храбростью и любят время легенд, и поэтому у нас есть общие узы. Однако большинство из них действуют прежде, чем думают, если вообще думают. Худшие из них жадны, недальновидны и эгоистичны. Их было много среди тех, кто украл каерны и разрушил образ жизни Чистых. Жаль, что мы не можем научить народ Стага проявлять больше дисциплины и сдержанности".

Потомство Фенриса

"Они - одни из самых смертоносных и свирепых воинов, которых я когда-либо видел. Даже их песни прославляют битву и силу оружия. В этом их роковой недостаток: они не ценят терпения и мудрости. Слишком часто их видению не хватает глубины.

Они смотрят на мир сквозь пелену крови и гнева. Отродью Фенрира еще предстоит узнать, что шепот может оглушить так же легко, как и крик".

Ходящие по Стеклу

"Таракан - умный тотем, как и его сородичи. Как и Костегрызы, они хорошо знают город и крепко связаны с Великим Пауком. Он делится с ними многими секретами, а они, в свою очередь, используют их в борьбе с дедушкой Змеем. Но Ходоки вышли из равновесия и слишком горды. Они использовали инструменты Вивер против нас, и я считаю их частично ответственными за разложение Чистых земель. Они могут быть ценными союзниками, но я бы поостерегся полностью доверять им".

Красные Когти

"Мы, Уктена, считаем Когтей особенными, ведь они - слабеющая связь с Гайей и всем, что осталось от наших братьев-волков и Родни. Однако они страдают от той же слабости, что и младший брат: они слишком медленно адаптируются и меняются. Когда наступят последние времена, они вполне могут пасть одними из первых, если не смогут научиться изменять свое мышление. У Когтей, как и у всех оборотней, две души, и они должны признать, что они не только волки, но и люди. Для нас будет большой честью, если мы сможем научить их жить в двух мирах".

Повелители Тени

"У этих темных детей Деда Грома раздвоенные языки. Они мастерски используют хитрость и уловки, достойные внимания даже Великого Уктена. Да, хотя я с содроганием признаю это, есть преимущество в знакомстве с Повелителем Тени, поскольку они обладают врожденным умением манипулировать правдой. Мы можем научиться этому. С другой стороны, мы не лжем, а эти оборотни коварны и нечестны. Они жадны до власти и богатства, и даже когда этот мир умрет, это все, что они будут помнить".

Молчаливые Странники

"Давно мы называем сыновей и дочерей Совы своими друзьями, и многие Уктена почитают их тотем так же, как и свой собственный. Эти оборотни обладают большими знаниями о мире, и они были одними из немногих, кто пытался сохранить мир между захватчиками из Европы и Чистыми. Только одно беспокоит меня в Странниках, и это духи, которые преследуют их по пятам. Это какая-то великая тайна, которую они хранят, и, возможно, мы будем благоразумны, если откроем ее".

Серебряные Клыки

"Несмотря на свою необычайную красоту и гордый нрав, они являются одними из худших среди всех европейских оборотней. К сожалению, их собственная кровь запятнала детей Сокола. Высокомерные и надменные, большинство из них отказываются признать, что другие имеют такое же древнее и благородное наследие, как и их собственное. Мы, Уктена, не признаем их самозваное правление всеми детьми Геи, но уже много лет мы сглатываем свое возмущение в чтобы работать с Серебряными Клыками против более серьезных врагов. Возможно, скоро наступит время, когда их правление встретит справедливый вызов".

Вендиго

"Вендиго - наш младший брат, которого мы любим и уважаем. Но мы боимся и за него. Вендиго - не тот тотемом, за которого мы спокойны - это существо слишком похоже на темные силы, которые приносят только ужас. Многие вендиго медленно адаптируются и меняют свои традиции. Мы должны помочь им вспомнить мудрость старых традиций и в то же время жить с новыми устоями мира".

Чужаки и Враги

Адони поднес к губам холодную воду, и Эришка сделала долгий глоток.

"Что случилось? Мне кажется, что я сижу здесь целую вечность", - простонала она, разминая ноющие конечности.

"Так и есть", - тихо ответил Теург. "Ты была здесь всегда и вечно. Поэтому я подумал, что ты захочешь немного воды, прежде чем мы продолжим". Филодокс пожала плечами в знак согласия.

"Итак, это все, что касается племен народа Гару, верно? Кто еще остался?"

Он издал долгий, жесткий смешок, белые зубы сверкнули в лунном свете. "Слушай дальше, дочь, и я расскажу".

Пиявки

"Сначала я расскажу о вампирах, нежити, которая не является ни живой, ни неживой. Это отвратительные существа, несущие зловоние деда Змея, но все же стекающиеся в убежища Вивер. Они не имеют ни малейшего представления о своем предназначении. Вы должны убить их быстро, пока они не успели подействовать на вас своей магией. Однако, если представится возможность и вы будете не одни, многие из нас, Полумесяцев, хотели бы узнать больше об их колдовстве и привычках. Например, как, по их мнению, они появились на свет? Легенды народа могут многое рассказать о нем самом. Какая кровь течет в их телах, чтобы удерживать их в этом круге миров? Возможно, если бы мы знали о них больше, нам было бы легче их победить".

Ведьмы и Шаманы

"Те, кого мы называем ведьмами и шаманами, представляют собой разнообразную группу, хотя к первым мы обычно относимся как к врагам, а вторых приветствуем с вежливостью. Некоторые из них безобидны, возможно, даже готовы учиться у нас и нашему образу жизни. Редкие из них даже встречались с уктена и делили свои родные земли в дружбе и уважении, причем обе стороны становились сильнее от этого союза. Другие же - не более чем пешки деда Паука, желающие контролировать, ограничивать и связывать всех на своем пути. Немногочисленные ведьмы служат Деду Змею и получили от него огромную силу. Если вы встретитесь с одной из этих ведьм, вам следует либо бежать, либо быстро нанести удар. Иногда трудно понять намерения

любых человеческих магов, поэтому будьте осторожны в общении с этими существами".

Нуннехи

"Прекрасные и хрупкие, существа из снов в наши дни встречаются все реже. Хотя я всю жизнь изучаю Время Снов, как вы его называете, я не могу быть уверен, действительно ли они приходят оттуда или откуда-то еще. У них много имен, и их легенды встречаются почти в каждой культуре на этой планете. Нуннехи любят Вильда, как и многие из нас, и некоторые из них поддерживают тесные связи с меняющимися, особенно с Фианной. Но обычно они держатся особняком и держат себя в руках. Остерегайтесь их хитроумных уловок. Большинство из них безобидны, но некоторые могут в один миг стать смертельно опасными".

Призраки

"Некоторые кинфолки Уктена очень боятся мертвых и беспокойных духов, и, надо сказать, не без оснований. Некоторые из них недоброжелательны и хотят причинить только вред. Эти существа могут вызывать болезни и недуги, которые трудно излечить. Если вы можете, быстро изгоните или свяжите этих сущностей там, где они не смогут никому навредить. Однако знайте, что некоторые беспокойные духи могут предложить нам защиту или мудрость. Действуйте осторожно. Помогайте им, если можете, но ни в коем случае не доверяйте им".

Охотники

"До меня дошли тревожные слухи о том, что некоторые смертные стремятся убить оборотней с какой-то неизвестной целью. Что они делают и зачем, остается загадкой, которую мы должны разгадать. Это для какого-то колдовского обряда? Если вам нужно задание для вашей стаи, сбор информации об этой новой угрозе был бы достойным делом".

Потерянные

"Возможно, самая печальная история, которую я должен рассказать, это история тех, кто был потерян для нас из-за самопожертвования, слепых амбиций или нашего собственного узкого видения. Сначала я расскажу о Среднем Брате, потом о других", - продолжал Адони.

Кроатан

"Они отдали свои жизни, чтобы изгнать Пожирателя Душ, как вы уже знаете, я вижу. Но вы можете не знать, что некоторые Уктены видели видения и сны о том, что Кроатан вернется до Апокалипсиса. Некоторые даже говорят, что если Кроатан снова появится, это будет верным признаком того, что наступили Последние Дни. Если это правда, то наша радость при виде возвращения наших потерянных братьев и сестер будет болезненно сдерживаться знанием того, что они прибыли только для того, чтобы умереть снова".

Буньип

"Мое сердце полно скорби о потере Буньип, и это бремя и вину должны разделить все Гару. Однако до этого септа дошли тревожные слухи о потерянных духах Буньип, бродящих по землям духов, но не вдалеке, а совсем рядом. Я сам чувствовал их гнев и гадал, как мы можем помочь этим потерянным. Их тотем, Радужный Змей, двоюродный брат Уктены, был спасен. Не можем ли мы также возродить Буньип? Первым шагом будет возобновление их связей с Родней. Есть и другая тревожная история. Недавно из одного из музеев столицы была украдена шкура тасманийского тилацина. Кому это могло понадобиться. И почему? Члены моего септа пытаются выследить вора, но пока безуспешно".

Звездочёты

"Когда-то Звездочеты были важной частью нации Гару, но по своим причинам они покинули её и вернулись на земли своих предков на востоке. Несколько все еще остаются среди наших племен, но мы отчаялись, что знания Звездочетов в целом недостижимы, как никогда. Мы, Уктена, взяли на себя одну задачу - наблюдать за Антелиосом и разгадывать его предназначение, - обязанность, которую когда-то выполняли Звездочеты".

"Антелиос", - прошептала Эришка. "Красная звезда".

"А, ты слышала о ней. Глаз Вирма, как некоторые его называют. Даже у меня нет четкого представления о том, что она предвещает. Я могу только наблюдать и ждать знака, как и многие из нашего племени".

Танцоры Черной Спирали и Фомори

"Потерянные оборотни, которых когда-то называли Белыми Завывателями, давно пали перед Дедом Змеем и теперь являются Танцорами Черной Спирали", - продолжал шаман.

"Да, я знаю, кто они такие", - вздрогнула Эришка. "Я сражалась с ними в пустыне в Аризоне. Отвратительно!"

Адони мудрено кивнул. "Они заслуживают посмертной жалости, но да, ты правильно поступила, убив их как можно быстрее. Некоторые Уктена, обладающие силой и умением, могут взять их оружие и фетиши и изучить их, так что не уничтожай их, если можешь избежать этого. Некоторые старейшины разговаривают с павшими оборотнями, чтобы узнать, что они знают. Это опасно даже для опытного старейшины, поэтому никогда не думайте пробовать это сами. Другая опасность исходит от испорченных людей, называемых фомори. Некоторые из них - кинфолки Спиралей, а другие добровольно приняли на свое тело порчу. Опять же, вы должны нанести смертельный удар, и только потом собрать останки, чтобы их осмотрел Теург".

Другие оборотни

Шаман погрузился в молчание, и они некоторое время наблюдали за костром. Джолон уже давно ушел.

"Я должен также упомянуть о других Меняющихся, Фера", - нарушил тишину Адони. "Они бывают разных форм и размеров, и, вероятно, некоторые из них давно исчезли с лица земли. Я расскажу вам то, что знаю".

Нувиша

"Хотя Койот не является коренным жителем Австралии, его дети распространились почти во все уголки мира. Тем не менее, американский континент - их родина, и они живут там в наибольшем количестве. Уктена в целом мирно сосуществуют с ними,

деля наши земли и наши костры в братстве. Мы часто готовы сотрудничать с нувиша, поскольку они быстрые и хитрые шпионы".

Бабушка Паучиха

"Вот та, кто мудр, терпелив, хитер и жесток. Она многому научила нас в прошлом, но с ней не стоит шутить. Ее сыновья и дочери также опасны, но иногда полезны. Но прежде чем заключать сделку с ее детьми, вспомните, с кем спаривается бабушка Паучиха".

Вороны

"Ворон - один из наших самых священных духов, а выводок Ворона, как и Нувиша, - сильные союзники. Они многое видят и готовы отправиться в далекий путь, чтобы донести то, что знают, до того, кому это необходимо. Будь готов, ведь тебе придется вытерпеть много болтовни, прежде чем ты доберешься до сути дела с этими крылатыми".

Ящеры

"Ящерицы-оборотни встречаются крайне редко, и лишь немногие из обитателей болот когда-либо видели их. Звездочеты говорят, что они - потомки драконов, что делает их весьма опасными. Мне, например, хотелось бы знать, есть ли родство между Великим Уктеной и ящерицами, но даже за всю мою долгую жизнь я ни разу не приближался к ним".

Бастет

"Из всего кошачьего народа единственные, кого мы можем назвать союзниками, - это пумонки, оборотни-пумы. Мы были достаточно дружелюбны до появления Вирмоносцев, и мы помогали им, как могли - учитывая, что на нас тоже нападали - во время Второй Войны Гнева. Оборотни-рыси по имени Куолми - существа любопытные, и их любовь к загадкам отвлекала и радовала Уктену. По иронии судьбы, большую часть времени они проводят на территории Вендиго, хотя Младший Брат не обладает терпением и не проявляет интереса к загадкам. Баламы не делают различий между Уктена и Вирмоносцами, поэтому их лучше избегать. Точно так же большинство других пород кошколюдей будут ненавидеть нас по общему принципу".

Гурал

"Медведи-оборотни, возможно, самые редкие из всех Меняющихся, и те, кого вы встретите, нуждаются в особой защите. Они могут сражаться с ужасной яростью, но в основном это кроткие целители, которые никому не причинили вреда. Будьте добры к ним и их сородичам, и вы обретете настоящего друга на всю жизнь".

Крысиный Народ

"Крысиный народ более многочислен, чем мы можем себе представить, возможно, даже более распространен, чем Гару. Они живут в городах, но, похоже, ненавидят людей. Впрочем, мы им тоже не особо интересны. Это грязные существа, но они знают, что делать на темной стороне городов. Их сила в их большей численности, поэтому тебе и твоей стае следует опасаться движения в тени".

Другие

"Наши тихоокеанские соплеменники, даже некоторые из тех, кто живет на берегах к северу отсюда, рассказывают о встречах с людьми-акулами. Они холодны, непримиримы и неумолимы. Из того немногого, что я слышал, большинство из них не заинтересованы в разговорах и предпочли бы, чтобы их оставили в покое. Они могут сражаться за Гайю, но, видимо, все, что находится над морем, для них скорее еда, чем друг".

"Оборотни, люди-акулы, крысиные дети - голова кругом идет!" воскликнула Эришка. "А сколько их еще может быть?"

"Ну, больше рассказывать особо нечего", - вздохнул Адони. "Войны Гнева покончили с несколькими породами Меняющихся, это большая потеря. О, подожди, чуть не забыл - на Дальнем Востоке поговаривают о змеях-оборотнях, хотя я никогда не видел никаких доказательств их существования и не слышал никаких рассказов об их путях. Если бы у нас были какие-то данные о том, где их искать, многие Уктена, естественно, рискнули бы многим, чтобы найти их". Эришка уставилась на него с открытым ртом, а шаман усмехнулся. "Но это все на сегодня, дочь. Пора тебе разделить со мной трапезу и отдохнуть. Я знаю, день был долгим".

Адони достала из костра несколько поджаренных личинок-древоточцев. Несколько недель назад Эришка, возможно, колебалась бы, но теперь она с удовольствием взяла личинку, обнаружив, по вкусу напоминающую мясо и орехи.

"И что дальше?" - спросила девушка. "Закончил ли Джолон свои дела здесь?"

Ее спутник чиркнул палкой по углям. "Не совсем. Думаю, завтра на рассвете он должен что-то проверить. Тогда его задача будет выполнена".

Засуха

Эришка хотела поспать ещё, когда Джолон растолкал ее перед самым рассветом. Но потом она вспомнила, что должна следить за ним и защищать его. Если это его последнее дело, которое он должен уладить, ей лучше убедиться, что он сделает это без заминок.

Пара шла несколько часов под палящим солнцем. Может быть, дома был декабрь, но здесь был разгар лета. Джолон был весь красный, несмотря на широкополую шляпу. Флягу, которую он принес для них, он опустошил, не пожалев ни капли для оборотня, но она ничего не сказала. Наконец Джолон свернул на небольшую аллею среди скалистых холмов. Там было тенисто, но стены из красного камня все равно излучали тепло.

Аллея неожиданно закончилась у большого бассейна, окруженного стенами такой высоты, что солнце касалось воды только сейчас, в полдень. Здесь больше ничего не было, только они двое и маленький бассейн. Джолон опустился на колени у кромки воды и посмотрел на Эришку. Та ответила ему взглядом, несмотря на то, что блики от очков родственницы больно резали глаза.

"Что теперь?" - спросила она, ее голос был ровным, но настороженным. Тишина вокруг них казалась давящей.

"Зависит от тебя, - ответил он, - от того, чему ты научилась". С его лица исчезло непритязательное, витающее в облаках выражение; теперь оно казалось более жестким. Более хищным.



"Чему я научилась?" Она задумалась на мгновение, ее глаза сузились. "Я узнала, что ты не простой кинфолк. Ты носишь кожу человека, но в тебе нет ничего человеческого".

"И когда ты это поняла?" шипел он, его улыбка становилась все шире.

"Ты шутишь? Намеки были с того дня, как я встретила тебя. Я не совсем невежественна о нашем племени, даже до того, как мы встретились". Она сделала паузу, а затем склонила голову: "Великий".

"Хех. Не Великий, а просто его дитя. Ты пережила обряд посвящения. Ты можешь считаться одним из Волчьих Людей Уктены".

"Сколько человек прошли это испытание?" - спросила она с любопытством.

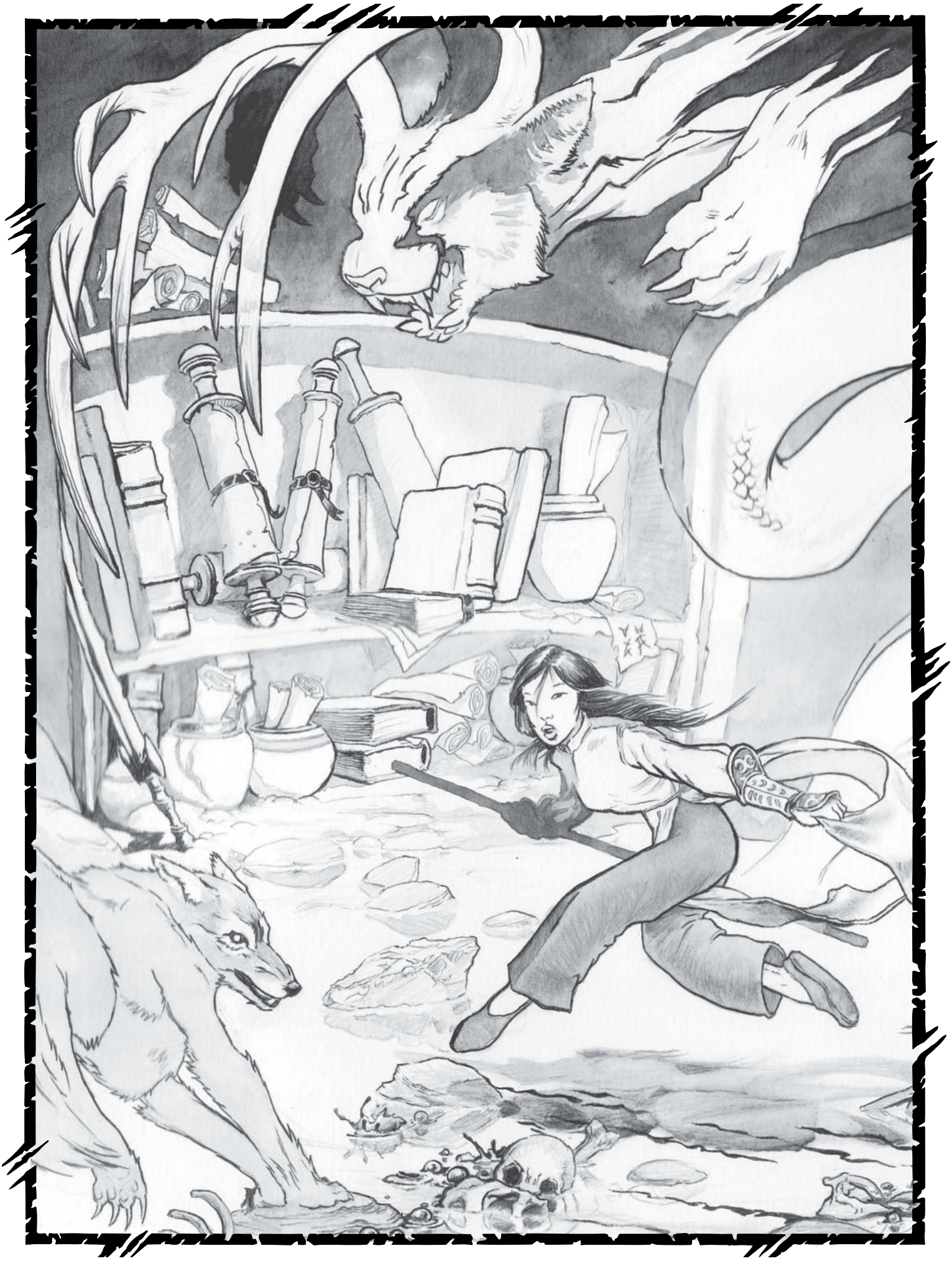
"Многие", - ответил Джолон с зубастой ухмылкой.

"И сколько выжило?"

"Некоторые. Сегодня я голоден". Он прижал кулаки к груди. "Прощай, Идущая-С-Уктеной. Ты можешь идти сейчас или остаться. Это твой выбор".

"Я знаю, что делать", - ответила она. "Спасибо за уроки, почтенный". Когда она направилась обратно к пустыне, она услышала скрежет шкуры по камню и журчание журчащей воды. Она остановилась, все еще стоя лицом к пустыне, пышущей жаром; она почти слышала стон земли и шепот ветра. Когда за спиной прошло несколько минут без единого звука, она осторожно повернулась, не решаясь вздохнуть. На нее не смотрела погибель, а зеркало воды не тревожила рябь. Бесшумно ступая, она подошла к кромке воды. Увидев треугольный предмет размером чуть меньше ладони, Полулуние потянулась к нему. Оно было темно-красного цвета с острым белым режущим краем. Эришка положила чешуйку в мешочек на шее, а затем опустилась на колени, чтобы ее лицо было на расстоянии пальца от неподвижной воды.

"Только что. Я догадалась об этом только что", - прошептала она. "Это была очень хорошая догадка".





Глава Третья: Глубокие Воды

Говорить [о мифической истории] бездумно или публично также может быть опасно, поскольку эти истории часто остаются пропитанными могущественными силами, которые первоначально создали мир и все еще могут его разрушить. Иногда такая сдержанность объясняется заботой о благополучии непосвященных.

— Питер Набоков, Лес Времени

На сыновьях и дочерях Уктены лежит тяжелое бремя: охранять тьму и искать знания в тени. Однако одной из сильных сторон племени является его способность адаптироваться к различным способам мышления. Уктена бережно хранят свои древние традиции и наследие, даже если они размышляют над новыми взглядами на старые проблемы.

Народные традиции Уктена

Большинство культур имеют уникальный набор верований и идеологий, которые можно объединить под термином "народные традиции". Народные обычаи включают в себя мораль и нравы, духовные убеждения и даже общие привычки. Хотя не все Уктены имеют одинаковые народные обычаи, нижеприведенный список должен дать игрокам и рассказчикам некоторое представление о том, чем дорожат многие Уктены.

Глаз созерцателя

В прошлые времена большинство уктена имели черты коренных народов Северной и Южной Америки; другими словами, у них обычно была красноватая кожа и прямые черные волосы. Когда уктена приняли важное решение включить в свой состав другие "маргинальные" народы, например, бывших рабов, новая кровь естественным образом изменила внешность "типичного" уктена. Сегодня уктена в человеческом обличье бывают всех форм и размеров, цвет кожи варьируется от светлого до кофе с молоком и темно-шоколадного, а волосы имеют любой оттенок и текстуру. Для племени важнее внешности то, как оборотень понимает благословения Уктены... и ответственность.

Связь с племенем

Большинство оборотней, родившихся на двух ногах, проводят первые 12-15 лет своей жизни, погрузившись в мир людей. В эти годы общество прививает им ценности, предрассудки, культурные особенности и убеждения. Хотя Изменение и последующая индоктринация в жизнь Гару радикально меняет эти убеждения, оборотень все равно воспринимает мир через фильтр своей прежней жизни. Уктена это свойственно в той же мере, что и всем остальным. Уктена, выросший среди навахо-традиционалистов, может говорить

Гайе с точки зрения космологии дине, в то время как ребенок с кровью криков, выросший в городе, может быть типичным протестантом среднего класса по своему мировоззрению. Большинство индейцев Уктена будут находиться где-то посередине. И, конечно, опыт "новой" крови может быть таким же смешанным, от Гулла до Гуччи. Падающая на севере звезда может быть предзнаменованием катастрофы для одного уктена, в то время как другой может найти положительное значение в зависимости от верований своей нации; уроженец города может просто увидеть крутой метеор.

Каэрны, в которых доминируют уктена схожего происхождения, как правило, приобретают черты местного индейского народа. Например, в районах южных Аппалачей, где преобладают чероки, каерны часто закладываются в соответствии со значением сторон света. Могилы павших гару обычно располагаются на западной стороне двора - в направлении смерти. Жилые помещения можно найти на южной или восточной стороне, ассоциации с которыми более благоприятны. Вожди септа носят белую одежду, в то время как Стражи часто надевают красную (символизирующую их метафорические роли Вождя Мира и Вождя Войны). Физические аспекты разнообразия - это только часть истории. Различия, сформированные опытом жизни в засушливых пустынях или влажных болотах, придают богатство и глубину всему племени - богатство, которое, по мнению уктена, отсутствует у племен, более ограниченных географически в доколумбовы времена. Когда ищешь способ победить духа, десяток вариантов рассказанной сказки может дать более ясную картину, чем одна версия. История о споре между Копьеносцем и Желтым Мехом (описанная в первой главе) показывает, как это разнообразие может быть помехой.

Нет нужды говорить, что другие человеческие культуры, которые уктена приняли в свое лоно, оказывают аналогичное влияние на поведение. Уктена с Морских островов могут соблюдать традицию высказывать свои мнения раньше старейшин, прежде чем выносить их на вече, подобно тому, как люди племен гулла и гичи высказывают свои претензии лидерам общины, а не официальному суду.

Более распространенной проблемой являются общественные нравы, многие из которых влияют на человека на фундаментальном уровне. Например, давайте рассмотрим родственные связи. У большинства европейцев схожая система отслеживания родства, которую не разделяют более традиционные индейские культуры. Хотя некоторые народы являются патрилинейными, как большинство европейских культур, многие - матрилинейными, следуя родословной через женщин, а не через мужчин (в некоторых обществах, таких как доколумбовы крики, отец не считается кровным родственником). Принадлежность к клану еще больше усложняет ситуацию.

Различия в правилах родства могут показаться чуждыми для индейцев - и даже для разных индейских обществ. Для представительницы некоторых индейских народов брак с родственниками из своего клана может быть столь же отвратителен, как и брак с братом или сестрой для европейца.

Тот факт, что семейные истории с годами забываются из-за смерти, ассимиляции и безразличия, еще больше усложняет ситуацию. Старейшина, придерживающийся традиций, может отговаривать или даже запрещать соединять свой кинфолк с уктена, которые не могут назвать свою семейную принадлежность. Излишне говорить, что такие тонкости до крайности запутывают люпусов, а поскольку большинство народов "модернизировали" свою структуру родства, чтобы она больше соответствовала доминирующей культуре, старейшины, придерживающиеся традиций, считают, что их мнение в этом вопросе уже не имеет большого значения.

При этом помните, что независимо от того, из какой культуры пришел Уктена, независимо от того, сколько у него кинфолков и насколько высок его статус и положение, Первое Изменение навсегда отделяет его от старого общества. Его стая и его новое племя становятся центральным элементом его социального мировоззрения, даже если это мировоззрение окрашено его старыми привязанностями. Он может не любить другой народ по укоренившейся привычке, но уктена из этого общества - его брат.

Мир Духов

Все гару имеют дело с миром духов, но ни одно племя не уделяет ему столько внимания, как Уктена. Уктена имеют дело с духами с помощью честных сделок или достойного уровня хитрости. С самого начала детенышей учат, как заискивать перед благосклонными духами или, по крайней мере, как не раздражать их. Например, в септах в дикой местности молитва за добычу почти всегда преподается в течение дня или около того после прибытия. Те, кто относится к духам-союзникам с уважением, заслуживают одобрения старейшин; тех же, кто злоупотребляет своими духовными связями, ждет быстрое наказание, чтобы они не рисковали испортить положительную духовную репутацию всего племени.

Каерны часто наполнены духами, некоторые приходят посмотреть на происходящее, многие помогают, передавая послания, следя за нарушителями или обучая Дарам и преданиям. В то время как другие племена могут отнести основную часть общения с духами к своим Теургам, лишь немногие уктена не имеют представления о том, как вести себя при обычной духовной встрече. Уктена может быть дружелюбен или враждебен по отношению к духам, но он никогда не принимает их как должное.

Священные Числа

Уктена верят, что многие числа имеют духовное значение. Самым важным является число четыре. Существует четыре основных направления, и Мастер Ритуалов обязательно обращается к силам четырех перед проведением мощных ритуалов. Четыре - это число элементарных сил в мире. Другие числа (особенно пять, шесть и семь) также имеют космологическое значение, но четыре встречается в историях (герой пробует что-то три раза, прежде чем ему удается на четвертый) и ритуалах (Мастер Ритуалов может повторять определенные священные формулы четыре раза).

Обсуждения

По мнению Уктена, Вирмоносцам слишком нравится звук их голосов. Иногда кажется, что они говорят, чтобы не слушать, как они думают. Они говорят наполовину сформированные мысли и наполовину полные идеи, и Чистые считают это в лучшем случае грубым, а в худшем - опасным. Как правило, Уктена не говорят, пока не смогут сказать что-то действительно стоящее, и даже тогда они могут подумать, что это "само собой разумеется". В идеальном мире не было бы необходимости брать назад неудачно выбранную фразу. Собрание Уктены часто состоит из коротких, наполненных смыслом высказываний, разделенных долгим молчанием, когда каждый участник обдумывает, что было сказано, что осталось невысказанным, и что нужно сказать или оставить невысказанным дальше. Это не значит, что среди Уктена нет наглецов, просто даже они знают, что не стоит болтать при посторонних. Другими словами, если не можешь держать что-то при себе, то хотя бы держи это в семье.

Естественно, немногие гару понимают (и еще меньше ценят) этот метод ведения дискуссии. Они считают немногословных Уктена гордецами, не делящимися своими секретами. И иногда они бывают правы - более проницательные члены племени используют страх Вирмоносцев перед тишиной как способ получить больше информации. Как знает любой хороший слушатель, безмолвный, ожидающий взгляд может заставить говорящего рассказать что-то, о чем он впоследствии пожалеет, просто чтобы заполнить пустоту.

Уктена в смешанных стаях несколько раскрепощаются - ведь стая это практически семья, - но более того, некоторые члены племени приобретают навык так называемой "светской беседы". Они могут беспрерывно болтать ни о чем, не обращая внимания на реакцию и внимательно слушая, что говорят другие. Это хороший способ манипулировать разговорами и убедить остальных не следить за словами. Старейшины считают эту уловку весьма полезной при общении с посторонними, но лучше не пытаться проделать этот трюк на совете!

Потребность Знать

"Что на том складе?" "Кто и почему убил нового члена совета?" "Какой дух может научить меня подниматься по стене небоскреба?" "Эта стая бродячая или оседлая, и знают ли они, что мы здесь?". Как племя, Уктена считают, что лучше хорошей загадки может быть только ее разгадка. Но они поняли, что сбор информации - это непрерывный процесс, а не просто ответ на заданный вопрос. Прислушиваться к праздным разговорам, заводить знакомства, оказывать услуги мелким духам без очевидной или немедленной отдачи - никогда не знаешь, когда случайная фраза поможет разгадать загадку. И даже если загадка достаточно серьезная, чтобы привлечь всеобщее внимание, иногда лучший способ поиска подсказок - направить свое внимание туда, куда все остальные не смотрят. Итак, пока стая разгадывает очевидную тайну, они следят за всем вокруг, потому что никогда не знаешь, когда в маловероятном и в остальном незначительном месте может обнаружиться жизненно важная подсказка.

Одна из самых сложных задач, стоящих перед всеми Уктена, - решить, что делать с опасными знаниями, которые они собирают как само собой разумеющееся. Чаще всего эта работа ложится на плечи Филодоксов и Теургов, но ни одно из покровительст не свободно от этого бремени. Большинство Уктена знают, что хранить секреты слишком долго так же опасно, как и рассказывать слишком много не тем людям, даже если посторонним так не кажется. Поэтому они часто выдают информацию небольшими порциями, чтобы защитить слушателя и оценить реакцию. К сожалению, это часто приводит в ярость представителей других племен и усугубляет репутацию уктена как коварных, хитрых манипуляторов. С другой стороны, уктена рассматривают это лишь как часть своего долга перед обществом гару в целом.

Дополнения

Дополнения - это интересный способ придать персонажам Уктена глубины. Они полезны и в хронике, особенно если члены стаи имеют различные дополнения. Например, обращение за помощью к контакту или кинфолку может спасти положение. Ниже приведены некоторые идеи и предложения о том, как лучше всего приспособить различные Дополнения к персонажу Уктена.

Союзники

Союзники Уктены - это чаще всего люди, которые знают, что лучше не задавать слишком много вопросов о странных "причудах", которые время от времени проявляет их друг. Они полагают, что их друг сам расскажет, когда придет время, хотя, конечно, любой Уктена, открывающий свою истинную сущность постороннему, должен иметь на то особые причины. Часто уктена держат союзников, которые приходят из их собственной культуры, независимо от того, живут ли они в резервациях или в городах. Уктенам нужны союзники, которые принимают их дружбу, не таращась и не задавая глупых вопросов. Среди союзников могут быть служители закона или политики резервации, знахари или богатые меценаты.

Предки

Неудивительно, что многие уктена поддерживают тесные связи со своими предками. Гару черпают силу и мудрость у тех, кто жил раньше. И наоборот, тот, кто не чтит своих предков (или своими действиями позорит их), не может рассчитывать на помощь от них - или от других духов. Она может даже потерять авторитет в глазах своих живых.

Контакты

В своих поисках утраченных знаний Уктена общаются с широким кругом людей. Они активно поддерживают контакты с теми, кто может предоставить полезную информацию. Любимые

Контакты могут включать антропологов, музейных смотрителей, музыковедов или даже радикальных борцов за свободу, в зависимости от конкретной культуры. Контакты Уктены чаще всего ценят обмен информацией по принципу "услуга за услугу", хотя денежная взятка редко остается без внимания.

Опасные связи

Некоторые Уктены осмеливаются собирать информацию там, где другие боятся ступать... у сверхъестественных сил, таких как вампиры или маги. Это может быть весьма плодотворным, но и невероятно рискованным делом. Уктена, у которого есть сверхъестественный контакт, скорее всего, старается как можно дольше держать все в тайне, да и он сам не собирается рассказывать подробности своим сородичам. Учитывая природу контакта и то, насколько он могущественен, рассказчик может захотеть повысить стоимость этого Дополнения на одну точку.

Фетиш

Фетиши здесь распространены больше, чем в большинстве других племен. Как и следовало ожидать, уктена предпочитают натуральные материалы для фетишей и таленов. Металл используется редко, а о пластике и вовсе не слышали. Клайвы практически не встречаются; те, что у них есть, обычно добываются в рейдах против падших гару. Талены и меньшие (т.е. первого уровня) фетиши распространены среди молодых уктена. Хотя такой предмет полезен, он также является проверкой ответственности клиата. Гару, который злоупотребляет, теряет или не заботится должным образом о духовном предмете, не заслуживает ничего более мощного. Клиат со значимым фетишем, несомненно, пользуется большим доверием (и находится под пристальным вниманием) старейшин септа.

Родня

Уктена дорожат своей родней, как волками, так и людьми. Они наслаждаются товариществом и чувством семьи. В свою очередь, родственники Уктены обычно поддерживают септ любыми навыками и помощью. Многие участвуют в праздниках и танцах Уктена, а некоторым даже доверяют жизненно важные секреты. Нет ничего необычного в том, что у персонажа Уктена есть две или более точек этого дополнения.

Ментор

Уктена имеют давние традиции обучения молодых; речь идет не столько о школе или книгах, сколько о наблюдении и обучении у старших. Поэтому роль наставника для ученика почти священна по своей глубине. Эта связь очень глубока, и чаще всего не один, а несколько старейшин наставляют молодежь Уктены. Игрок должен приобрести это дополнение за четыре точки, если у него есть небольшая группа наставников, ранга 4 или ниже; приобрести за пять точек, если любой из наставников имеет ранг 5.



Чистота Рода

Хотя несколько героических родословных не прерывались с тех времен, когда легенды были живы, в целом смешение родов разбавило эту черту. Хотя это и не редкость, чистота рода здесь встречается реже, чем в других племенах.

Ресурсы

Учитывая, что племя черпает родственные корни из угнетенных народов, многие Уктена обеднели по современным меркам. Материальные блага мало что значат по сравнению с крепкими семейными и духовными узами, но деньги имеют свое применение. Конечно, есть исключения, и некоторые кинфолки сумели подняться по социальной лестнице. Кроме того, многие народы накопили немало денег, разрабатывая природные ресурсы или занимаясь бизнесом, например, казино или туризмом.

Обряды

В племени, столь тесно связанном с миром духов, знание одного-двух обрядов является практически обязательным для молодого уктена. Малые обряды довольно распространены, и молодых членов племени учат, как умиротворять духов, прежде чем научить просить их о чем-либо.

Тотем

Уктена, как правило, ищут духовного наставника вскоре после того, как их объявляют Клиатами. Не редкость, когда обряд посвящения включает в себя поиск тотема. К тому же, некоторые из них уже в момент Первого Изменения (или даже раньше) знают, кто будет их тотемом. Тем не менее, некоторым Уктена требуется немало времени, прежде чем выбрать (или быть выбранными) духом. Хотя личные тотемы встречаются не так часто, как в других племенах, на них не смотрят с таким подозрением. Хотя тотем скрепляет узы стаи, некоторые духи не любят делить "своего" оборотня ни с кем.

Способности

Следующие новые способности особенно подходят для Уктена, поскольку они отражают важность культурных традиций племени.

Жесты (талант)

"Не знаю, что он говорит, но выглядит он довольно взволнованным", - пробормотал молодой Арун, разглядывая далекого рагабаша в запотевший бинокль.

"Он машет нам рукой. Почему бы ему просто не переплыть реку? Так, он держит... четыре пальца. Указывает на свой ботинок? Теперь он машет по кругу... нет, по спирали. Указывает позади нас.... "

"Какого цвета у него ботинки?" - спросил Теург, прекратив возиться со своим рюкзаком.

"Э, черные, а что?"

"Бежим, за нами гонятся Черные Спирали!" Крикнул Теург через плечо, уже устремляясь к реке

"Напомни мне бросить тебе вызов, когда мы вернемся домой, придурок".

Многие народы имели свои собственные жестовые языки для тайного общения, общения с глухими или для священных целей. Языки жестов также использовались как "торговые языки" для облегчения общения между народами, у которых не было другой общей речи. Даже если между двумя незнакомыми людьми не существует кодифицированных языков жестов, умный путешественник может донести свою мысль до собеседника с помощью движений рук, позы и выражения глаз. Даже сегодня, когда языковые барьеры редко являются проблемой (ведь большинство уктена хорошо говорят по-английски), молчаливое общение может быть жизненно важным, особенно когда инструменты Вивер позволяют легко подслушивать. Талант жестов демонстрирует способность человека донести мысль до собеседника с помощью движений тела или уловить то, что пытается выразить другой человек. Уктена - одно из немногих племен, владеющих кодифицированным языком жестов. Язык жестов, как его просто называют, покупается как обычный язык с помощью Знания лингвистики, но высокий рейтинг жестов позволит персонажу понимать менее эзотерические части языка жестов. Кроме того, многие стаи создают свою собственную систему жестов для бесшумного общения в полевых условиях.

- • Новичок: чуть больше, чем "Вверх, Вниз, Вправо, Влево"
- •• Опытный: за границей без проблем найдете еду и туалет.
- ••• Специалист: "За углом пять фомори, вооружены винтовками."
- •••• Эксперт: Когда вы можете заставить свои руки петь так, как сейчас, разговорные слова просто мешают.
- ••••• Мастер: Если у вас есть время, вы сможете пантомимой изобразить "Войну и мир".

Используют: Путешественники, товарищи по стае, комики

Специализации: Патрульные сигналы, торговые знаки, грубые жесты

МЕТ: Эта способность позволяет вам использовать язык жестов при общении (одна рука поднята и изображает букву "Л"), за исключением того, что вы можете проинструктировать тех, кто рядом, что они ничего не слышат и не понимают, если они также не владеют жестами. В качестве альтернативы вы и ваша стая можете придумать свои собственные сигналы руками, но с одобрения Рассказчика.

Стикбол (талант)

Прыгая и извиваясь, Нейт уклонялся от каждого защитника, который прорывался мимо его товарищей по команде. Неизменно ухмыляясь, он запустил мяч в ворота, даже когда вратарь врезался в него с такой силой, что зрители вздрогнули. Мяч разбился о стойку ворот, и местные мальчишки зааплодировали.

"Вау, он хорош!" - воскликнула Марта, новичок в септе. "Сильный удар, однако. Я думала, что этот межплеменной матч - просто представление".

"Он хорош", - ответила ее старшая подруга. "Но для этих ребят не существует такого понятия, как представление. Для них это война с правилами. Все направлено на подготовку к следующей миссии, и игры в толи - лишь часть их тренировочного режима".

В давние времена многие народы играли в стикбол. По своей сути игра заключается в том, чтобы довести мяч до ворот, в то время как противник использует любые средства, чтобы помешать этому - за что игра получила прозвище "младший брат войны". Иногда вожди решали споры с помощью стикбола вместо военных действий (что в итоге означало, что вместо смерти их воины получали лишь несколько переломов). В играх иногда участвовали сотни игроков, а ворота могли находиться на расстоянии многих миль. Прямой предок лакросса, стикбол все еще популярен у некоторых народов юго-востока. В зависимости от племенной вариации, игроки используют одну или две палки, чтобы схватить небольшой камень, обтянутый тканью и кожей. Это спортивная игра, и (в зависимости от племенной принадлежности и склонностей команды) она может быть довольно жестокой.

- • Новичок: Вы знаете, за какой конец держать палку.
- •• Опытный: Вы знаете достаточно, чтобы спросить, чьи правила используются в сегодняшней игре.
- ••• Специалист: Вы освоили тонкие различия между запрещенным захватом и разрешенным "боди-чеком".
- •••• Эксперт: когда пыль оседает, вы с мячом уже далеко впереди.
- ••••• Мастер: поле принадлежит вам.

Обладают: Индийские спортсмены и несколько подражателей индийских спортсменов.

Специализации: Вратарское искусство, спринты, захваты, броски, племенные вариации.

МЕТ: Эта способность может быть использована вместо Атлетики, Драки или Рукопашного боя при участии в традиционных играх соответствующего характера. Обратите внимание, что независимо от ситуации, эта способность никогда не может быть использована в бою.

Племенные знания (Познание)

"Да, Дастин, я пытался поговорить со стариком об этих огнях на мезе. Он не стал со мной разговаривать, просто сидел, как идиот, и курил эту чертову трубку". Новоприбывший покачал головой в отвращении.

"Это потому, что ему было неловко находиться в присутствии дурака. Ты здесь уже несколько месяцев и до сих пор не имеешь ни малейшего понятия, что творится вокруг, не так ли? Тут чертова уйма обычаев и этикета, которых ты не замечаешь. Ты как волчонок на чаепитии". Старший мужчина вздохнул. "Слушай, мы вернемся туда завтра. Я поговорю с ним, а ты останешься в машине. И захватите обед", - добавил он. "Это займет некоторое время".

Вы знаете традиции и предания родной культуры. (обычно той, в которой вы выросли). Это включает в себя легенды, космологию, ремесла и общественные правила. Культура может быть любой, откуда уктена черпают родственные корни - чероки, хопи, гулла, кикуйю, а может быть, и коренных народов Австралии или Вьетнама. Зная, как делать то или иное дело, гораздо легче ужиться в традиционном обществе - и старейшины общества охотнее с вами разговаривают. Знакомство с обычаями и практикой также позволит вам уловить, когда что-то не так в социальном или духовном плане. Наконец, хорошее знание легенд и их значения позволяет Уктене находить ключи к разгадке древнего зла и утраченных фетишей; не один теург сумел перестроить утраченный обряд, сравнив различные версии старой сказки. В зависимости от ситуации и по усмотрению Рассказчика, Племенные предания могут быть использованы вместо Этикета при общении с данной культурой.

- • Новичок: Если есть сомнения, называйте старушку бабушкой. Это вежливо.
- •• Опытный: Вы знаете краткую версию истории своего народа. Вы можете понять структуру родства, если ваше племя придерживается другого стандарта.
- ••• Компетентный: вы учились, вы слушали. Религия, фольклор, как обращаться к совету племени вы знаете что-то обо всем.
- •••• Эксперт: Вас приглашают выступать на племенных советах и семинарах по антропологии.
- ••••• Мастер: Лекари слушают ваши рассказы, чтобы понять, не упустили ли они что-то

Владеют: Антропологи, обитатели резерваций, Филодоксы и Теурги

Специализации: Ритуальное искусство, музыка, церемонии жизненного перехода

Дары

Дары Уктена часто связаны с аспектами воды, открытий и хитрости. Духи предков Уктены обучают многим из этих даров, и они обычно негативн относятся к обучению посторонних.

Гордая поступь (первый уровень) - этот дар, которому обучает дух журавля или индюка, позволяет Гару казаться физически более величественным и внушительным, чем он есть на самом деле.

Система: Персонаж принимает внушительную позу (надувая грудь, размахивая оружием, издавая боевой клич и так далее), игрок делает бросок Манипуляция + Запугивание (сложность 6), оборотень кажется больше, лучше и внушительнее. Это можно использовать, чтобы сбить с толку наступающего Танцора Черной Спирали или убедить байкера, что ему следует найти другую цыпочку для флирта. Эффект длится в течение сцены или до тех пор, пока впечатляющий вид Гару не будет каким-то образом опровергнут (например, ему настучат по хвосту).

МЕТ: Основной дар. Продемонстрировав впечатляющую внешность и пройдя социальный тест (повторная проверка Запугивания),

Уктена может заставить свою цель дважды подумать, прежде чем вмешиваться в ее дела. Этот Дар не заставит решительного врага бежать с криком или настороженного охранника пренебречь своим долгом, но он может легко отпугнуть случайный интерес и усложнить противостояние с Гару для более настойчивых врагов. Те, кого затронул этот дар, выбирают другую цель или занятие, если только их интерес не является действительно сильным, и даже в этом случае они теряют две черты при всех проверках против Гару, пока не победят его. Сверхъестественные противники могут отменить этот эффект с помощью черты силы воли.

Непобедимая хватка (первый уровень) - Иногда простое упорство делает свое дело. С помощью этого дара Уктена может вцепиться когтями или зубами так, что его хватку практически невозможно разорвать. Этому дару обучают духи аллигатора или ядозуба.

Система: Как Дар Серебряных Клыков: Соколиная хватка

Смешение (второй уровень) - легенды белых людей рассказывают о необыкновенной способности туземцев скрываться на виду у всех, даже на расстоянии всего нескольких ярдов. Этот дар позволяет пользователю сливаться с ландшафтом, просто приседая и сохраняя неподвижность. Это не невидимость; скорее, гару втягивает ландшафт в себя, чтобы показаться непосвященным естественной частью местности. Этот Дар особенно распространен среди стражей каэрнов. Любой незаметный дух, например хамелеон, обучает этому Дару.

Система: Гару стоит среди деревьев, зарослей и тому подобного, или просто прижимается к земле и заставляет себя быть единым целым с окружающей средой. Ищущий должен сделать бросок на Восприятие + Бдительность (сложность 9), чтобы распознать Гару как нечто более интересное, чем пень, и Гару может потратить очко Гнозиса, чтобы свести на нет три успеха (это касается как запаха, так и зрения). Если искатель смотрит прямо перед собой, гару может медленно двигаться в любом направлении, но даже самое медленное движение в поле зрения искателя мгновенно обнаруживает его.

МЕТ: Базовый Дар. Этот Дар идентичен Дару Рагабаша: Блаженное неведение, за исключением двух отличий. Из-за врожденной связи Уктены с дикой природой, его можно использовать только на открытом воздухе, в естественной среде. Однако, в отличие от Блаженного неведения, Уктена может двигаться медленной походкой и оставаться незамеченным, если все зрители смотрят прямо перед собой; как правило, если игрок видит больше, чем затылок зрителя, он не может двигаться и надеяться остаться незамеченным. Разговор, драка, взаимодействие с окружающей средой (например, открытие двери) или движение, когда кто-то наблюдает, немедленно отменяют этот Дар.

Подсматривание (второй уровень) - Иногда быть незамеченным может быть весьма полезно. Вы можете подслушать то, что не предназначалось для ваших ушей, или увидеть, как вооруженные охранники смотрят мимо тебя. Пока Уктена держится в тени, охранник будет считать, что он просто еще один техник, или ковбои будут видеть только "какого-то пьяного индейца, спящего у коновязи". Некоторые рагабаши называют это "Тонто едет в город". Дух кукушки обучает этому Дару.

Система: Персонаж изо всех сил старается выглядеть невозмутимым или занятым каким-то незначительным делом. Игрок бросает Манипуляция + Хитрость (сложность зависит от того, насколько хорошо он вначале слился с толпой: 6, если Гару одет в ту же одежду и делает те же движения, что и окружающие его техники; до 9, если он голый и с окровавленным топором). Чтобы увидеть в Гару нечто большее, чем просто мебель, наблюдатели должны получить больше успехов на Восприятие + Бдительность, чем первоначально выпало игроку. Если он привлекает к себе внимание, например, ведет себя не по правилам или громко говорит, игрок должен сделать повторный бросок со штрафом +2 сложности, чтобы сохранить эффект.

МЕТ: Базовый дар. Переодеваясь и делая все возможное, чтобы слиться с толпой, Уктена может добиться того, что все, кроме самых осторожных, не заметят его присутствия. Чтобы активировать этот дар, игрок должен сделать проверку на умственные способности (повторный тест на хитрость), сложность которой зависит от того, насколько Уктена похож на тех, в чье общество он пытается вписаться, и насколько бдительна охрана в этом районе. Например, одеться в деловую одежду и проскользнуть в большой офис в суматошное утро будет относительно легко, но попытаться сделать это без соответствующего делового костюма будет сложнее, а попытка вписаться в обстановку в утро проверки персонала будет еще сложнее. Уктена может попытаться слиться с более чем одной группой людей, но для этого нужно пройти новый тест на Ментальные способности и, вероятно, сменить одежду.

Успех означает, что пока Уктена держится в тени, его, по сути, игнорируют окружающие, считая, что он просто еще один из толпы. Чтобы предупредить окружающих о их забывчивости, следует использовать тег "Игнорируй меня" или аналогичный метод. Те, кто пытается пробить эту маскировку, должны либо обладать сверхъестественными чувствами, либо активно искать нарушителя, а также победить Уктену в психической проверке. Рассказчик также может вызвать дополнительные психические проверки во время сцены, если Уктена ведет себя не по правилам, привлекает к себе внимание или пойман на отсутствии критически важного реквизита или знаний ("Что значит, у вас нет удостоверения личности? У всех в округе оно есть"). Обратите внимание, что это не настоящая невидимость - Уктена, пытающаяся пробраться на охраняемый объект, все равно будет остановлен охраной, как и все остальные члены группы, с которой он находится. Она также не работает, если нет группы, с которой можно слиться; Уктена, пытающийся выдать себя за работника магазина перед владельцем, который управляет маленьким магазином вместе со своей женой, провести не удастся.

Чужие мокасины (второй уровень) - человеческие культуры сородичей Уктены слишком часто игнорируются или высмеиваются основной массой; их сородичи-волки преследуются как нечто само собой разумеющееся. Этот Дар открывает глаза невежественных людей на жизнь по ту сторону, показывая им новую и (по крайней мере, на некоторое время) увлекательную перспективу. Коротко поговорив с субъектом о культуре или виде, о котором идет речь, Гару может привить любопытство или признательность этой культуре - или, если это особенно удастся, одержимость желанием изучить Родню и помочь им. В частности, Проводники Земли используют этот Дар, чтобы склонить противников (обычно в правительстве или СМИ) к роли союзников. Дух предка обучает этому Дару.

Система: Персонаж должен завладеть вниманием объекта и завязать с ним короткий разговор о культуре, о которой идет речь (например, о навахо или волках). Игрок бросает Манипуляция + Хитрость (сложность - 9 минус Интеллект субъекта). При одном успехе объект может взять в руки роман Хиллермана или признаться самому себе, что волки были важны для баланса природы, по крайней мере, до того, как люди все изменили. При пяти успехах он вполне может принять участие в гуманитарной деятельности в резервации или провести свой отпуск в походе на Аляску в надежде получить опыт Фарли Моуэта с волчьей стаей. Эффект Дара длится около недели за успех, но если повезет, то естественный интерес развивается по мере того, как субъект углубляется в изучение культуры.

МЕТ: Базовый Дар. Этот Дар требует, чтобы Уктена сначала вступил в подробный разговор со своим объектом об определенном виде или культуре в течение как минимум десяти минут, а затем потратил черту Силы воли и провела тест на Социальные способности (перепроверка Хитрости). Успех означает, что цель заинтересована в том, чтобы узнать больше о культуре или виде, участвовавшем в разговоре, и, возможно, помочь им, и потратит значительную часть своего следующего времени простоя на активное достижение этих целей, максимум один месяц. Если время простоя не является фактором в игре, то интерес длится до конца текущей сессии и всю следующую сессию.

По истечении этого времени действие Дара ослабевает, хотя вполне возможно, что цель заинтересовалась предметом естественным образом и продолжает свою работу после окончания действия Дара. Следует также отметить, что даже использование этого Дара для возбуждения желания помочь культуре, к которой принадлежит Уктена, не означает, что объект остановится с остекленевшими глазами и немедленно сделает все, что просит Уктена - их добрая воля направлена на культуру или вид в целом, и хотя они могут быть более открыты для помощи Гару, чем они были раньше, они не вынуждены делать что-либо для них. Персонажи игроков могут отменить необходимость действовать в соответствии с этим Даром напрямую с помощью черты силы воли, хотя даже в этом случае они все равно должны отыграть свой новый интерес и, возможно, некоторые незначительные действия, предпринятые для его изучения.

Показать сокрытое (второй уровень) - этот дар позволяет Уктене находить не сверхъестественные предметы, которые могут ускользнуть от его внимания. Это идеальный инструмент для обнаружения скрытых проходов, спрятанных книг или просто врага, который может успешно скрываться от оборотней. Обучает Дару дух Ворона. Скауты (и их более темные товарищи по лагерю, рейдеры) считают этот Дар практически обязательным.

Система: Оборотень тратит ход, чтобы внимательно осмотреться, игрок делает бросок Восприятие + Хитрость. Один успех по сложности 7 - это все, что нужно, чтобы обнаружить спрятанный предмет. Однако разумное существо, которое прячется, может парировать броском "Интеллект + Скрытность"; если его успех превышает успех игрока-оборотня, Дар не срабатывает.

МЕТ: Базовый Дар. Потратив Ментальную черту и назвав имя одного человека или предмета, Уктена немедленно находит его, если он находится в непосредственной близости и Уктена каким-то образом способен его обнаружить (как бы хорошо он ни был спрятан). Например, Уктена не сможет обнаружить духа с помощью этого Дара, если у нее нет Дара или другого средства обнаружения духов, активного в это время. Если критериям поиска соответствует более одного предмета или человека, Дар не раскрывает их все - вместо этого Уктена получает впечатление, что существует более одного предмета или человека, соответствующего ее описанию, но не знает, сколько их и где они находятся. Кроме того, хотя критерии поиска предметов могут быть достаточно общими - например, просто "пистолет", а не ".357 Магнум", - они не могут относиться к человеку или событию, например, попросить "орудие убийства" или "то, что только что выпало из его кармана".

Для обнаружения скрывающегося разумного существа требуется проверка психики (повторный тест Хитрости), хотя Уктена получает бесплатный повторный тест при таких испытаниях из-за эффективности Дара. Как сказано выше, критерии для поиска человека могут быть несколько общими - "мужчина" или "женщина с каштановыми волосами" - но они не могут быть относительными, например, "женщина, которая найдет меня привлекательным" или "человек, убивший моего отца". Этот Дар вообще не может обнаружить сверхъестественные предметы и людей, скрытых мистическими силами.

Кольца Змеи (второй уровень) - Используя этот дар, Уктена может вызвать темные щупальца тумана, которые обвиваются вокруг врагов и держат их в тисках. Каждое щупальце имеет длину четыре фута и обладает теми же физическими характеристиками, что и оборотень, вызвавший их. Любой змеиный дух может обучить этому Дару.

Система: Игрок бросает бросок Ловкость + Оккультизм, сложность 7. Каждый успех приводит к появлению одного щупальца из окружающего воздуха. Они фокусируются на одной цели, если только игрок не делает броски атаки против нескольких целей, с обычными штрафами к броскам за множественные действия. Катушки только связывают; они не могут наносить урон. Чтобы освободиться, жертва должна сделать бросок на силу, сложность 7. Если число успехов превысит число щупалец, жертва освободится. Щупальца действуют до конца сцены или пока вызывающий не решит их развеять.

МЕТ: Базовый дар. Один раз за сцену Уктена с этим Даром может призвать щупальца тумана, чтобы связать и замедлить противников. Одно щупальце вызывается за каждый уровень Оккультизма, которым владеет Уктена, плюс дополнительные десять щупалец за каждую Физическую черту, которую пользователь хочет потратить при активации Дара. Для того чтобы заманить цель в ловушку с помощью этого Дара, необходимо пройти проверку Физической черты (повторная проверка Оккультизма); при этой проверке Уктена считается на количество Черты выше, равное количеству щупалец, атакующих цель. Уктена также может приказать, вызванным щупальцам атаковать несколько целей, вплоть до максимального числа отдельных целей, равного их рейтингу Оккультизма. Использование против нескольких целей рассматривается как стандартное групповое испытание. Те, кто попал в сети щупалец, могут защищаться обычным образом, но не могут атаковать или перемещаться с текущего места, пока не освободятся, что требует проверки на физические способности со сложностью, равной удвоенному рейтингу оккультизма Уктены плюс количество щупалец, захвативших их в данный момент. Эти щупальца не наносят урона и действуют до конца сцены, пока цель не освободится или пока заклинатель не отпустит их.

Индейский Даритель (второй уровень) - иногда вы должны дать информацию, чтобы получить информацию. Возможно, объяснение необходимо, чтобы унять любопытных. Однако Уктена, как известно, повернуты на своих секретах. С помощью этого Дара Уктена может поделиться небольшим знанием, которое затем исчезает из памяти субъекта. Этому Дару обучает дух предка. Обычно этому Дару обучаются Рейдеры и Танцоры Пути, хотя его можно найти во всем племени.

Система: Когда игрок рассказывает выбранную часть истории, он бросает бросок Интеллект + Хитрость (сложность равна Интеллекту + Хитрости противника). Количество успехов, показанное ниже, определяет эффекты Дара. Уктена заранее решает, как долго знание будет оставаться ясным, но не дольше 24 часов.

Успехи	**Эффект**
Провал	Секрет сохраняется с необычной ясностью
Один	Секрет становится неуловимым и запутанным
Два	Секрет выходит далеко за границы постижимого
Три	Субъект забывает, что ему рассказали секрет
Четыре	Само участие субъекта в разговоре сомнительно
Пять	Субъект забывает, что разговор состоялся

МЕТ: Базовый Дар. С помощью этого хитроумного Дара Уктена может обеспечить себе перевес в обмене секретами, удалив из памяти объекта переданные им знания. Этот Дар требует ментальной проверки (перепроверки Хитрости) против цели, и может быть выполнен только после того, как Уктена сообщил цели секрет, о котором идет речь. В случае успеха цель немедленно забывает то, что ей было сказано, в определенный Уктеной момент (не более чем через 24 часа); потратив черту силы воли, Уктена может заставить ее забыть весь разговор. В остальном цель способна вспомнить общий разговор, включая передачу информации Уктене, но совершенно не может вспомнить, что он получил взамен. Смертные, скорее всего, просто обвинят в этом плохую память, хотя некоторые сверхъестественные существа (особенно те, кто знает толк в управлении сознанием и трюках с памятью) могут понять, что происходит. Подозрительное сверхъестественное существо может отменить трату силы воли Уктены своей собственной, если захочет вспомнить больше о разговоре, хотя он все равно не сможет вспомнить тайну, изгнанную этим Даром, так как она была полностью удалена из его сознания.

Замораживающий взгляд Уктены (второй уровень) - Уктена может использовать этот Дар, чтобы заворожить противника, установив прямой зрительный контакт. Если Дар срабатывает, цель замирает на месте. Дару обучает дух Уктены.

Система: Сначала Уктена должен установить прямой зрительный контакт с противником; затем игрок бросает Манипуляция + Запугивание, чтобы активировать Дар, сложность равна силе воли цели. Паралич длится одну сцену или пока противник не будет атакован физически или ментально каким-либо способом.

МЕТ: Базовый Дар. Как и Дар хомидов: "Пристальный взгляд", за исключением того, что все виды целей замирают на месте; никто не убегает. Действуют те же ограничения против физического или ментального нападения.

Транс Смерти (третий уровень) - Иногда смерть - единственный выход. Но это не значит, что вы хотите остаться в таком состоянии. С этим Даром Уктена может казаться мертвым, имитируя труп (синюшность, окоченение и т.д.) достаточно хорошо, чтобы одурачить команду судмедэкспертов. Будучи "мертвым", Уктена находится в отключенном состоянии, не в силах двигаться; его чувства все еще активны, но притуплены и похожи на сон. Опасность заключается в оживлении, поскольку возвращение к жизни с течением времени становится все сложнее, и в конце концов персонаж перестает притворяться. Дух опоссума обучает этому Дару.

Система: Чтобы "умереть", требуется очко Гнозиса, бросок Смекалка + Оккультизм (сложность 6) и три хода. Один раз в

"Умерев", тело остывает и проявляет все обычные признаки смерти в темпе, соответствующем условиям окружающей среды (игрокам не помешает заглянуть в руководство по криминалистике за подсказками). Чтобы понять, что что-то не так, наблюдатели должны сделать бросок Восприятие + Расследование (сложность 7) и получить как минимум столько же успехов, сколько получил "мертвый" оборотень. Вид из Умбры показывает, что дух все еще обитает в теле, но, похоже, находится в каком-то дремотном состоянии. Во время этого транса смерти Уктена не дышит, но огонь и тому подобное все еще могут причинить ему серьезный вред. Физические раны не кровоточат, пока транс не будет снят, но и не заживают.

Персонаж может слышать, обонять и видеть (при условии, что его глаза открыты), находясь в трансе смерти, но все броски на восприятие чего бы то ни было имеют сложность +2.

Дар Транса Смерти длится столько, сколько пожелает Уктена. Однако для пробуждения в любое время в течение первого дня требуется успешный бросок силы воли сложности 4 (для полного оживления требуется три хода, плюс один ход за день, проведенный в состоянии смерти). Каждый последующий день сложность увеличивается на 1. Если Гару не удается проснуться вовремя, он должен подождать день, прежде чем попытаться снова (хотя Рассказчик может сделать поправку, например, если его пытаются разбудить друзья или он оказывается на костре). Через несколько дней, равных постоянному рейтингу Гнозиса персонажа, его дух освобождается от оболочки, и персонаж умирает. Как водится, некоторые Уктена в конце концов догадывались, что их хоронят, но долгое время были не способны что-то с этим сделать.

МЕТ: Средний дар. Затратив черту Гнозиса и десять секунд спокойной концентрации, Уктена может войти в состояние, имитирующее смерть вплоть до мельчайших деталей. Он не дышит, раны не кровоточат (и не регенерируют), наступает окоченение и синюшность и т.д. Только те, у кого есть основания подозревать, что Гару притворяется, могут провести Ментальную проверку, чтобы узнать правду (повторная проверка с помощью Расследования).

Песня Дождя (третий уровень) - этот Дар используется для того, чтобы вызвать дождь с небес, либо для питания урожая и очищения земли, либо для нанесения ущерба в виде оползней и наводнений. Этот Дар распространен среди Танцующих с Призраками. Дару обучает дух лягушки.

Система: Гару поет или завывает ритуальный гимн; игрок тратит очко Гнозиса и бросает Смекалка + Оккультизм (сложность обычно 7; 8 в безоблачной пустыне, 6 в тропическом лесу). Один или два успеха вызывают туманную морось после небольшой задержки, но три успеха вызывают сильный дождь почти сразу. Четыре или более успеха означают, что дождь льет, как из ведра. Эффект обычно длится одну сцену, но игрок может потратить Гнозис, чтобы продолжить эффект. В зависимости от Рассказчика, местности и намерений использующего Дар, дождь может вызвать наводнения, оползни или даже смыть загрязняющие вещества.

МЕТ: Средний дар. С помощью черты гнозиса и подходящего (не стереотипного) представления Уктена может вызвать питательный дождь. После соответствующей церемонии Уктена проводит Ментальную проверку (повторную проверку Оккультизма), сложность которой зависит от местной среды и погодных условий. Вызвать дождь в иссушенной пустыне или во время длительной засухи крайне сложно, тогда как стоя в тропическом лесу или под пасмурным небом - гораздо проще. Успех означает, что в течение следующих десяти минут начнется постоянный сильный дождь, который будет идти до конца сцены; рассказчик имеет право решать, какой игровой эффект окажет дождь, если таковой будет. Этот Дар можно продлить на дополнительные сцены, потратив дополнительные Черты Гнозиса.

Мудрость древних путей (третий уровень) - Оборотни имеют связь со своим прошлым, о которой большинство людей могут только мечтать: их предки все еще могут поделиться своей мудростью. Дух предка, обучающий этому Дару, позволяет Уктене получить еще более глубокий доступ к мудрости и знаниям прошлых жизней. Естественно, что чаще всего этому Дару обучаются Проводники Земли.

Система: Как Дар Филодокса.

Уклад Земли (четвертый уровень) - Уктена с этим Даром может общаться с духами земли и воздуха, узнавая о многих вещах, таких как изобилие дичи, расположение и сила потоков воды, здоровье леса и даже о том, где можно найти пещеры. Любой подвижный дух животного (лиса, орел и т.д.) может обучить этому Дару.

Система: Как и в случае с Даром Костегрызов: Созвучие, за исключением того, что он работает в сельской или дикой местности, а не в городах, и требуемый бросок - Восприятие + Выживание.

Лошадь для Духа (четвертый уровень) - мощный Дар, Лошадь для Духа позволяет Уктене превратить свое тело во временный дом для духа-предка или другого важного существа из времен легенд. Этот Дар дает больше, чем воспоминания и способности, связанные с дополнением Предки, потому что на короткое время Уктена фактически становится духом, который вселяется в его тело. Цель Дара - почтить память предка, позволив ему физически принять участие в церемонии или бою, встретиться со своими потомками и разделить с ними радости физического мира. Обряд приглашения предков часто используется в сочетании с этим Даром, и эти события почти никогда не происходят вне родового собрания или совета. Дух предка обучает этому Дару.

Система: Этот Дар связан как с невероятным риском, так и с чудесными преимуществами. Чтобы начать процесс, игрок бросает Обаяние + Оккультизм, сложность 8; однако Рассказчик может снизить сложность на единицу, если вызывающий имеет какое-то особое взаимопонимание с вызываемым

духом. Возможно, Уктена является прямым потомком или каким-то образом оказал честь духу раньше. В любом случае, для использования Дара не требуется знание Предков. Один или два успеха означают, что дух вселяется в тело оборотня, но ненадолго (одна сцена). Три или четыре успеха означают, что дух остается на несколько сцен. Пять успехов означают, что связь настолько полна, что дух может оставаться до тех пор, пока его не попросят уйти. Отсутствие успеха означает, что дух не приходит, а промах означает, что либо дух отказывается уходить, либо дух, вселившийся в тело, не тот, кого вызывали; его нужно утихомирить перед уходом.

Игрок должен сделать бросок Силы Воли, сложность 7, чтобы Уктена оставался в курсе того, что происходит вокруг него, хотя он не может взаимодействовать с духом. Провал означает, что он фактически находится "без сознания", пока присутствует дух предка. Для всех намерений и целей персонаж является предком, позволяя давно умершему духу говорить, танцевать и иным образом взаимодействовать с оборотнями в настоящем. Перед уходом духа игрок может сделать последний бросок Силы Воли на сложности 7, чтобы вспомнить, что произошло, пока он служил носителем духа-предка.

МЕТ: Средний дар. Проведя ритуал продолжительностью не менее пяти минут и пройдя проверку на Социальность (повторная проверка на Оккультизм), Уктена может вызвать дух предка в свое тело на оставшуюся часть сцены. По сути, она сама становится духом на это время. За три черты Гнозиса срок действия может быть продлен до конца сессии. (Носитель сохраняет свою обычную игровую статистику; передаются только воспоминания и личность духа). Если у Уктены особенно сильная связь с вызываемым духом - соплеменник, потомок, близкий друг, протеже и т.д., - она получает бесплатную повторную проверку на вызов активации Дара. Хотя этот Дар дает в основном ролевые преимущества, Уктена, регулярно использующая его с должным почтением к предкам, может получить большое Знание Мудрости, а также заслужить положительную репутацию в местном сообществе духов в целом. Если возникает вопрос о знаниях духа, можно обратиться к Рассказчику, который представит духа, обращающегося к своим воспоминаниям, хотя те, кто жадно злоупотребляет этим Даром как способом дополнить или полностью обойти необходимость в Фоне Предков, рискуют серьезно оскорбить своих предков и пострадать от соответствующего падения Мудрости, и даже могут обнаружить, что этот Дар не помогает им, пока они не научатся соответствующему смирению.

Этот Дар также не лишен риска: когда Уктена успешно активирует этот Дар, она должна немедленно провести Простую проверку. При победе или ничьей она сохраняет знание о том, что происходит, пока ее тело одержимо, хотя дух-предок все еще контролирует его. При поражении он, по сути, "теряет сознание" на время действия Дара и должна немедленно пройти еще одну Простую проверку - провал второй проверки означает, что она не будет помнить ничего из того, что произошло во время действия Дара. Для повторной проверки любого из этих простых тестов можно потратить силу воли. Хотя некоторые духи ни в коем случае не являются злобными одержимыми, они могут втянуть своих хозяев в неприятности, когда те пытаются почувствовать вкус жизни или ищут контакта со старыми друзьями... или врагами. Игроки "бессознательных" персонажей должны сделать все возможное, чтобы отыграть их погруженное состояние, а также любую последующую потерю памяти, и будет совершенно справедливо, если рассказчик возьмет на себя контроль над персонажами, игроки которых пытаются несправедливо избежать или преуменьшить их контролируемое состояние.

Стойкость Стража (четвертый уровень) - в отчаянные времена Уктена должны использовать свои резервы выносливости, чтобы быть бдительными, будь то Теург, проводящий многодневный ритуал, Пеленатель Бейнов, тщетно ожидающий подкрепления, или одинокий воин, удерживающий горный перевал без надежды на отступление. Этот Дар дает им силу отвлечься от потребностей тела, чтобы сосредоточиться на сложной задаче. Однако эти потребности не стираются, а лишь откладываются, поэтому этот Дар, которому обучают духи предков, используется только в случае крайней необходимости. Многие Пеленатели Бейнов изучают этот Дар.

Система: Чтобы использовать Дар, игрок тратит очко Гнозиса и бросает Силу Воли (сложность 6); Дар действует один день за успех. В течение этого времени Гару может оставаться собранным, не нуждаясь в пище, воде или сне. При необходимости Дар можно продлить, тратя по одному пункту Силы Воли за каждые дополнительные двенадцать часов. Как только действие Дара заканчивается, накопленные эффекты голода, мышечной усталости и недостатка сна возвращаются. Точные последствия зависят от рассказчика, но после нескольких дней интенсивной деятельности и вызванного ею психоза с депривацией сна самое меньшее, чего можно ожидать, - это немедленного броска на Безумие с последующими бросками на Силу Воли, чтобы делать что-либо, кроме еды, питья и сна.

МЕТ: Средний дар. У этого Дара есть два применения: во время простоя и во время игровой сессии. Во время простоя Уктена, использующий этот Дар отчаяния, тратит черту Гнозиса и делает несколько простых тестов, равных его показателю Силы Воли; за каждый выигранный или ничейный тест он может провести один день, не испытывая никаких болезненных эффектов из-за недостатка пищи, воды или сна. Они также могут потратить черты Силы Воли, чтобы увеличить продолжительность бдения: каждая такая черта добавляет дополнительные двенадцать часов к бдению. Сила воли не может быть восстановлена естественным путем в течение всего времени действия этого Дара, а когда оно закончится, Уктена должен немедленно пройти проверку на Ярость, чтобы избежать безумия, а также потратить черту Силы Воли, чтобы делать что-либо, кроме еды, питья и сна.

Во время игровой сессии этот Дар позволяет Уктене обострять свои чувства и сохранять бдительность, стоя на страже или наблюдая за определенным человеком или местом. Начало такого бдения стоит одну черту Гнозиса и длится до конца сессии, пока Уктена не отступит от назначенной цели или до следующего вступления в бой. В течение этого времени Уктена игнорирует все штрафы за черты, кроме штрафов за раны, при любых испытаниях, связанных с наблюдением за своим подопечным, и считается обладателем бонусных черт Бдительность x2 и Выносливость x2, которые можно использовать и терять как обычно.

Взгляд Уктены (пятый уровень) - Как гнев Великого Уктены сжигает тех, кто осмеливается противостоять ему, так и последователь Уктены может испепелять врагов своей яростью. Того, кто достоин, Уктена может обучить этому Дару.

Система: Гару сосредотачивается на полный ход, концентрируясь на гневе, который горит внутри. Встретившись взглядом с одним противником, он должен потратить одно очко Ярости и сделать бросок на бешенство. В случае успеха Уктена не приходит в ярость, но наносит один уровень усиленного урона за успех только от своего раскаленного взгляда. Сложность использования этого Дара увеличивается на единицу с каждой последующей попыткой в той же сцене.

МЕТ: Продвинутый Дар. Сосредоточив взгляд на противнике, Уктена может совершить обычное действие и потратить черту Ярости, чтобы активировать этот Дар. Это требует сильной концентрации - Уктена не может двигаться, считается, что в этот ход он действует последним, и получает штраф в две черты к защите от любых атак во время действия этого Дара. При условии, что противник все еще находится в поле зрения, когда наступает время ее последнего действия, она делает несколько простых тестов, равных ее постоянному рейтингу Ярости; за каждый выигранный или проигранный тест ее противник получает один уровень усиленного урона. Только один противник может быть выбран в качестве мишени одновременно, и ни один противник не может быть выбран этим Даром более одного раза за сцену. Против этого урона эффективна броня, но от этой атаки невозможно увернуться или "пропитаться", если не иметь сверхъестественного уровня выносливости; противники со способностями, преобразующими или уменьшающими урон (например, вампирическая Стойкость), могут попытаться изменить урон обычным образом.

Стать Уктеной (шестой уровень) - легенды чероки гласят, что человек превратился в Великого Уктену, чтобы попытаться убить солнце. Великий Уктена существовал задолго до чероки, но Гару два или три раза принимали облик его детей. Великий Уктена обучает этому Дару только самых достойных из своих последователей; с его помощью герой может превратиться в существо, которого испугался бы даже Громовирм. После разрешения кризиса (при условии, что он останется жив) новый Уктена погружается в ближайший водоем и уходит в Умбру, навсегда расставаясь со своими братьями Гару, чтобы присоединиться к своему отцу в Галунлати. Такое славное завершение и без того легендарной биографии достойно пересказов у костра для многих поколений.

Система: Обучившись Дару, Уктена может активировать его в любое время, вызвав Великого Уктену. Начальная стадия превращения занимает три полных хода, в течение которых тело оборотня растет и превращается в 20-футовую рогатую змею. В этот момент новый Уктена все еще сохраняет личность Гару. Через некоторое время (обычно не более сцены) начинается последняя стадия трансформации, когда разум Гару отступает и его место занимает уктена. Духовное существо безошибочно направляется к ближайшему источнику воды, достаточно широкому, чтобы охватить его диаметр (не обязательно всю его массу). Когда оно скользит в воду и пересекает Перчатку, трансформация завершается; бывшая стая героя должна относиться к этому уктена, как к любому другому представителю его вида.

МЕТ: Продвинутый Дар. После изучения этот Дар может быть использован только один раз, и то только уктена, которые доказали свою состоятельность в глазах Великого Уктена. Активация этого Дара ничего не стоит, но для того, чтобы трансформация вступила в силу, требуется три полных хода - в течение этого времени Гару сохраняет свои прежние черты и может только защищаться, но не атаковать. По истечении этого времени Гару превращается в трансформирующегося Уктена - страшное существо, способное соперничать со многими крупными Бейнами. Однако трансформация - это путешествие в один конец: пока уктена сохраняет

Превращение в Уктену

Вот примерные черты Гару на промежуточной стадии становления Уктеной.

Атрибуты: Сила 9, Ловкость 4, Выносливость 8, Обаяние 0, Манипуляция 3, Внешность 0, Восприятие 4, Интеллект 4, Смекалка 3.

Ярость 8, **Гнозис** 8, **Сила воли** 6

Способности: Атлетика 3, Драка 3, Уклонение 2, Запугивание 3, Хитрость 2, Скрытность 3, Знания как у персонажа изменениями: Загадки +1, Оккультизм +2, Знание Галунлати +1

Уровни здоровья: ОК, ОК, -1, -1, -1, -1, -1, -2, -2, -2, -2, -5, -5, Обездвижен

Атаки: Удар рогом (Сил +1), Укус (Сил+2)

Силы: Броня (+5 кубиков к поглощению), Дышать водой, Рытье (как Дар Метиса), Взрыв (как Чара).

Примечание: Длина уктены составляет примерно 20 футов, и хотя он силен, у него есть одно слабое место - укол в сердце может убить мгновенно (см. ниже "Малый дух уктены").

По истечению этого времени Рассказчик берет контроль над персонажем, а новый Уктена убегает, как описано выше, чтобы никогда не вернуться. Героический конец, конечно, но все же конец. Черты преобразованного уктена следующие, за исключением тех случаев, когда это указано, эти черты заменяют собственные черты Гару, а не добавляют их:

Физические черты: 28, **Социальные черты:** 3, **Ментальные черты:** 14

Ярость: 8, **Гнозис:** 8, **Сила воли:** 6.

Способности: Как у персонажа, за исключением того, что они получают следующие способности (если только их собственные уровни не выше, в этом случае они сохраняют свой уровень): Атлетика x3, Драка x3, Уклонение x2, Запугивание x3, Хитрость x2, Скрытность x3. Кроме того, они автоматически получают дополнительный уровень Загадок и два уровня Оккультизма, даже если в сумме это дает им более пяти уровней.

Уровни здоровья: Здоров x2, Ушиб x4, Ранен x5, Неподвижен, Смертельно ранен

Атаки: Удар рогами - один уровень смертельного урона, укус - два уровня.

Силы: Броня (бесплатный повторный тест на сопротивление урону), Дышать водой, Зарываться (как дар метисов), Взрыв (как чары).

Примечание: Форма Уктены огромна, и в идеале должна быть представлена с большим количеством грима и подготовки. Она также невосприимчива ко всем попыткам вызвать страх, как мирским, так и сверхъестественным.

Обряды

Поскольку обряды - это священные церемонии и праздники Гару, Уктена получают огромное удовольствие и гордость от проведения этих ритуалов. Некоторые обряды проводятся для того, чтобы вызвать определенное настроение или связь между оборотнями. В других просят о конкретном благословении или помощи у духовных союзников. Обряды важны для Уктены, потому что они сохраняют память о предках и традиции живыми и сильными, несмотря на изменения в племени на протяжении долгих лет. Даже так называемые незначительные обряды регулярно практикуются детенышами и старейшинами, поскольку такие элементарные ритуалы считаются основополагающими для создания доверия, необходимого для крепких отношений между гару и духами. Даже обычные обряды (например, обряд Мут) имеют "изюминку", присущую только Уктене; многие из перечисленных ниже редко встречаются в племенах вирмкомеров.

Обряды Гармонии

Обряды Гармонии специально созданы для поддержания гармонии и равновесия - понятий, неотъемлемых от нескольких культурных традиций племени Уктена. Хотя они воины до мозга костей, Уктена не верят в ненужные конфликты, особенно среди Гару.

Обряд Равновесия

Третий уровень

Триат есть в каждом, но иногда один аспект затрагивает человека сильнее, чем другой. Этот дисбаланс проявляется по-разному: от безумия, подпитываемого Вильдом, до депрессии, порожденной Вирмом, или безрадостной рутины Вивер. Стаи, надолго уходящие в киберпространство или совершающие рейды на ульи Танцоров Черной Спирали, возвращаются измененными, испорченными. Этот обряд направлен на то, чтобы вернуть их в равновесие, восстановить гармонию Гару с Гайей.

Система: Ритуал варьируется в зависимости от относительной силы каждого из триатических влияний в субъекте. Мастер Ритуала и его помощники рисуют на субъекте глифы и сигилы силы, после чего его омывают в ручье, чтобы смыть метки (этот очистительный ритуал похож на ритуал "Омовение духа", который приводится в "Песне Кроатан"). Затем, в лекарском домике или другом нейтральном месте, Мастер Ритуала проводит серию песнопений и барабанного боя, используя священные травы, кости и камни, а также священный огонь. В конце обряда игрок бросает бросок "Интеллект + Ритуалы" (сложность 7, выше, если Порча особенно сильна). Три успеха полностью восстанавливают баланс внутри субъекта, меньшее количество успехов указывает на частичное восстановление баланса. Кроме того, незапятнанный субъект восстанавливает временное очко силы воли.

Обряд длится полдня и обычно начинается на восходе или закате солнца. Для особенно сильно Запятнанных обряд может быть повторен еще три раза (но он должен проводиться последовательно, без выхода из хижины). В начале каждого повторения Мастер Ритуала должен сделать успешный бросок Выносливости + Ритуалы (см. раздел Выносливость и Ритуалы, ниже. В качестве альтернативы, если вы используете систему рейтинга Порчи 1-5, приведенную в "Руководстве для игроков Гару", сложность будет равна 4 + уровень Порчи; каждый успех уменьшает рейтинг Порчи на единицу).

Обратите внимание, что, если Порча зашла очень глубоко, один лишь обряд не поможет ее излечить. Порчи, приобретенные как достоинства или недостатки, должны быть погашены очками опыта, и обычно требуют более тщательного лечения (часто - похода в священное место равновесия). Этот обряд лечит симптомы - триатический дисбаланс - без устранения причины. Тот, кто недавно подвергся воздействию духовных энергий Вирма, может быть приведен в равновесие, в то время как фомори, все еще одержимый Бейном, немедленно восстановит свою Порчу.

МЕТ: Средний обряд. В дополнение к обычной проверке, необходимой для проведения обряда, по истечении требуемого времени Уктена должен провести Ментальную проверку (повторную проверку Ритуалов) со сложностью, равной силе воли субъекта плюс три. Успех означает, что Порча субъекта снята, если только она не особенно сильна, в этом случае



Рассказчик может постановить, что для полного очищения субъекта требуется несколько последовательных применений этого обряда. Обратите внимание, что в отношении особенно глубоко укоренившихся Порч действуют те же ограничения - фомори немедленно восстанавливает свою Порчу, и этот обряд не служит дешевым способом избавиться от достоинств и недостатков.

Мистические Обряды

Мистические обряды сосредоточены на отношениях между оборотнями и духами. Они также укрепляют связь оборотня с Умброй. Поскольку Уктена считают себя особо оберегающими мир духов, эти обряды широко используются в племени.

Обряд Священного Огня

Первый уровень

Священный огонь является центральным пунктом духовной жизни многих септов, поскольку, подобно сердцу каэрна, он соединяет физическое и духовное царства - пламя горит в обоих. За священным огнем с благоговением ухаживают в сакральных хижинах или пещерах, реже - на улице: духи притягиваются к нему, как мотыльки к пламени, поэтому такой огонь сделает место довольно многолюдным даже для каэрна Уктена. Разведение священного огня, в свою очередь, повышает эффективность других мистических начинаний.

К священному огню следует относиться с уважением. Хотя при необходимости человек может разжигать священные костры заново, почетнее поддерживать его. Многие септы поддерживают огонь в течение года, в то время как другие поддерживают его в течение многих лет или даже поколений.

Система: Костер разводится с использованием освященных материалов (включая небольшую щепотку духовно активного табака) и разжигается искрами кремня или трением дерева - ни в коем случае не зажигалкой или спичкой. Основание костра состоит из четырех поленьев, ориентированных по сторонам света. В момент зажигания костра гару тратит одно очко Гнозиса и делает бросок Интеллект + Ритуалы (сложность равна местному рейтингу Перчатки). Каждое дополнительное потраченное очко гнозиса снижает сложность на единицу. В случае успеха пламя загорается в Умбре, и все Мистические обряды или другие обряды, связанные с духами (например, Раскаяние), могут быть выполнены с -1 сложностью за каждые два успеха (после первого). По желанию Рассказчика, другие обряды с духами могут проходить более гладко, так как разведение костра указывает на уважение к старым традициям и знание древних договоров между духами и Гару. Площадь, которую охватывает этот обряд, обычно составляет столько, сколько можно почувствовать жар пламени (считается комната средних размеров или лекарский домик). Священный огонь длится до тех пор, пока для его поддержания используются освященные материалы.

МЕТ: Базовый обряд. Успешно проведя этот обряд и потратив соответствующий гнозис, Мастер Ритуалов или любой другой гару, проводящий мистические обряды с духами, получает бесплатный повторный тест на все дружественные испытания.

Молитва Ищущего

Первый уровень

На самом деле это модифицированная (и гораздо более сложная) Молитва о Добыче, которой учат только детей Уктены. Перед тем, как отправиться на поиски определенного предмета (например, потерянного фетиша или фолианта), гару читает молитву, держа в руках настроенный предмет (обычно кожу водяной змеи или, для особо удачливых, чешую уктены). В случае успеха поиск уктены значительно облегчается. Если настроенный фокус потерян, то для проведения обряда необходимо найти и настроить новый; настроенные фокусы являются личными и не могут быть переданы. Умные Гару обычно выражают благодарность за особенно успешное использование этого обряда.

Система: Для первоначальной настройки обычного фокуса требуется потратить временное очко гнозиса; чешуя уктены уже считается настроенной на владельца. Перед началом поиска гару молится Великому Уктене, держа в руках фокус; игрок делает бросок "Интеллект + Ритуалы" (сложность 7, или 6, если фокус - чешуя Уктены). За каждые два успеха игрок может добавить один кубик к любому броску "Загадки", "Расследование" или "Оккультизм", связанному с поиском предмета. Кроме того, в сложных случаях Рассказчик может дать подсказки в виде предзнаменований, пробуждающихся видений или интуитивных скачков, чтобы начать движение. Предмет должен иметь магическую или волшебную ценность. Бонус заканчивается, когда Гару отвлекается от выполнения задания по любой причине (включая сон или прием пищи, не включая сражение со стражниками, преграждающими Гару путь к цели).

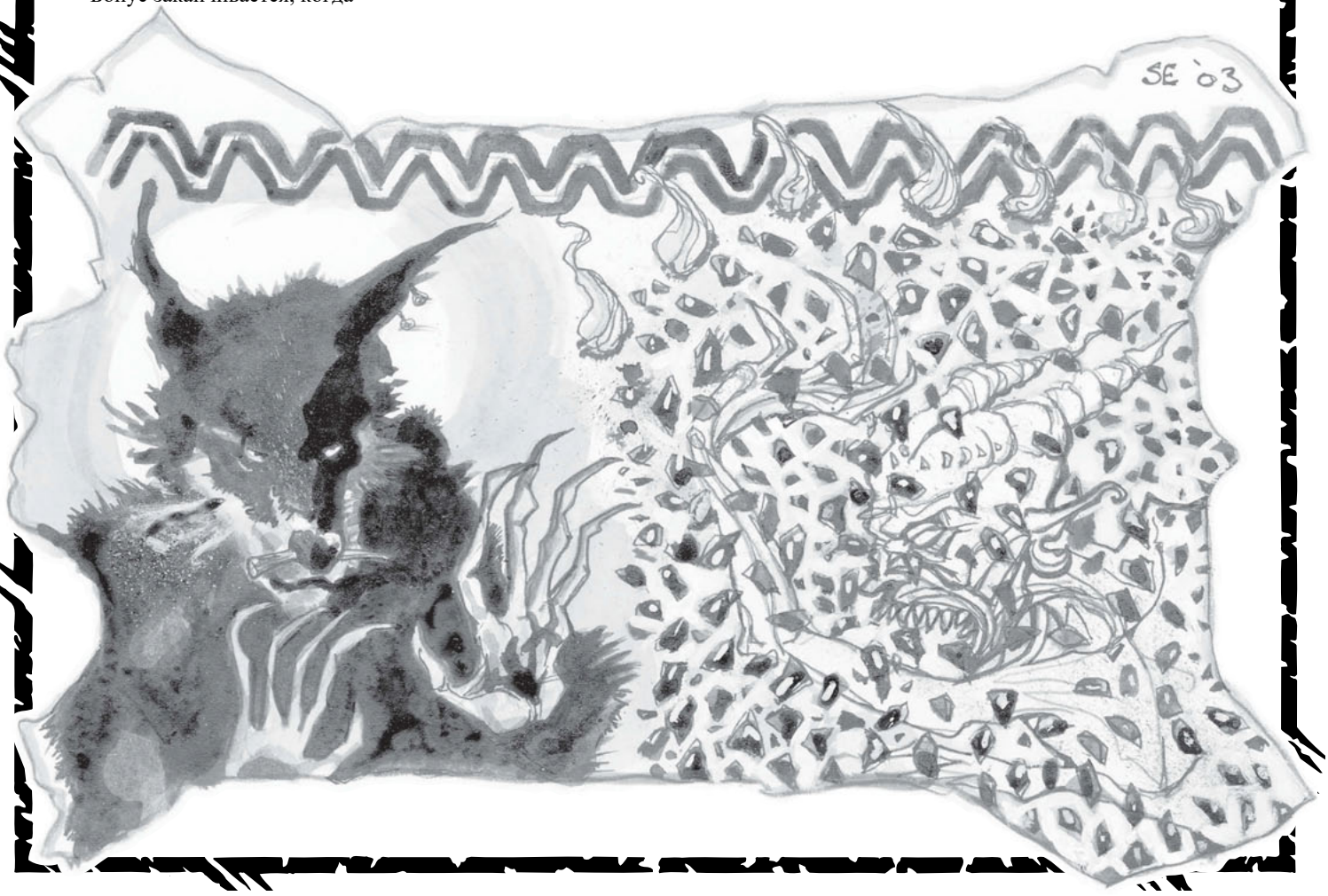
МЕТ: Базовый обряд. Потратив гнозис на настройку соответствующего предмета и проведя Ментальную проверку (ритуалы повторной проверки), Уктена получает количество повторных проверок, равное ее гнозису, которые могут быть использованы в любых Загадках, Расследованиях или Оккультных проверках, проводимых в поисках искомого предмета. Только одна такая перепроверка может быть использована в конкретном проверке, и предмет должен иметь ценность с точки зрения магии или скрытых знаний. Этот обряд заканчивается, когда предмет найден или Уктена отвлекается от поисков по любой причине (см. выше). Одновременно Уктена может использовать только одну Молитву Поиска.

Обряд Клетки Духов

Третий уровень

Уктена считают, что убийство духа, даже бейна, не всегда является лучшим решением - особенно когда требуется время, чтобы расспросить, договориться или даже связать сущность. Этот обряд позволяет уктена заключить духа в энергетическую клетку.

Система: Уктена создает круг (обычно менее 9 футов в диаметре) в физическом мире. Круг часто делается из кремня или обсидиановой крошки, но иногда из свечей или горящего дерева. Успех в броске "Интеллект + Ритуалы" (сложность 7) "заряжает" клетку; когда дух заманивается в круг,



Мастер Ритуала тратит очко гнозиса, чтобы активировать ловушку. Пенумбральный воздух вокруг духа оживает духовными изображениями круга - в приведенном выше примере это были бы быстро кружащиеся обломки обсидиана или танцующие языки пламени. Барьер препятствует использованию большинства чар.

Чтобы пробиться сквозь барьер, пленник должен набрать больше успехов на броске Ярости (сложность - Интеллект + Ритуалы Мастера Ритуала), чем было у Мастера Ритуала. Даже если пленнику удастся прорваться, он получит аггравированный урон, равный успехам Мастера Ритуала. Это действует в обе стороны. Гару не могут прорвать круг без повреждений, хотя Мастер Ритуала может разрушить клетку в любой момент.

Обряд длится час за успех, и каждое дополнительное вложение Гнозиса увеличивает продолжительность на час. Однако если круг нарушается (гаснет свеча или нарушается граница), сила обряда исчезает.

МЕТ: Средний обряд. При соответствующей подготовке и успешной проверке активации Уктена может создать мистическую "клетку", способную поймать дух в ловушку, не причиняя ему вреда. Сначала дух должен быть вызван, завлечен или иным образом заманен в зону ловушки, и тогда Уктена может потратить черту Гнозиса, чтобы активировать барьер. Попав в ловушку, дух не может использовать никакие чары через барьер и может выбраться, только победив ритемастера в испытании ярости духа против совокупного рейтинга силы воли + ритуалов ритемастера. Даже если это удается, дух все равно получает один уровень усиленного урона за ранг ритуального мастера. Однако этот урон распространяется в обе стороны; Гару, пытающиеся проникнуть за барьер, получают аналогичный урон. Этот обряд длится десять минут на каждый уровень Ритуалов, которым владеет ритуалист, плюс еще десять минут за каждую черту Гнозиса, потраченную на создание барьера. Для особо драматичных моментов это время может быть увеличено до одного часа, если потратить черту силы воли.

Хотя обряд может быть развеян в любой момент по желанию ритуалиста, следует отметить, что обряд также прекращается, если круг нарушен, как описано выше, поэтому нужно быть очень осторожным, чтобы убедиться, что граница остается нерушимой, а материалы, создающие ее, нетронутыми. По усмотрению Хранителя Духа, чрезвычайно могущественные духи могут быть просто слишком сильны, чтобы этот вид обряда мог их удержать, хотя такие случаи должны быть действительно редкими, иначе этот обряд станет бесполезным.

Обряд Приглашения Предков

Четвертый уровень

Чаще всего этот обряд используется в сочетании с Даром Лошади для Духа, он подготавливает собрание или совет Уктены к приглашению духа предков в свои ряды. Обычно оборотни поют и танцуют в честь предков племени. Едят специальную пищу, и могут произносить священные слова, обращаясь к солнцу, луне или другим природным элементам, в зависимости от культурных особенностей уктены. Некоторые оборотни используют этот обряд без Дара Лошади для Духа, чтобы почтить своих предков и павших героев.

Система: Хотя броски не требуются, некоторые оборотни расходуют Гнозис в качестве подношения своим предкам.

Обряд Связывания Бейна

Пятый уровень

Одна из важнейших задач Уктена - поимка и связывание могущественных Бейнов, которые по какой-то причине не могут быть уничтожены. Уктена, выполняющие этот обряд, считают его одним из самых священных и опасных из всех своих мистических обязанностей; они знают, что велика вероятность того, что многие погибнут при завершении ритуала, поэтому никогда не приступают к нему без серьезного обдумывания.

Система: Мастер Ритуала начинает обряд, ведя участников через ритуальные песнопения и танцы, призванные усмирить Бэйна. Затем все оборотни жертвуют Гнозис (обычно много очков), чтобы Мастер Ритуала мог сплести сеть силы для сдерживания Бэйна; если весь Гнозис израсходован, то для успешного завершения обряда тратится Сила воли и, наконец, Выносливость. Затем игрок Мастер Ритуала бросает Интеллект + Ритуалы, сложность 9. За каждые 20 очков Гнозиса, Силы воли и выносливости сложность снижается на единицу, до минимальной сложности 7.

Один успех необходим для создания клетки, в которой содержится Бейн; дополнительные успехи увеличивают прочность оков Бейна. Если бросок неудачен, персонаж останется жив, но Бейн не будет сдержан и будет крайне зол. Провал означает немедленную и кровавую смерть Мастера Ритуала. Все игроки также должны сделать бросок на текущую Выносливость своих персонажей. Даже один успех на той же сложности означает, что они выжили, но, скорее всего, истощены. Провал означает, что оборотень умирает от истощения участием в обряде. Нет нужды говорить, что живые или мертвые, участники этого обряда заслуживают хорошую меру известности за свою храбрость и честь. Обратите внимание, что хотя этот обряд подходит для многих могущественных Бейнов, для величайших духовных зол (таких как Пожиратель Бурь) требуются более мощные обряды, специфические для каждого конкретного Бейна.

МЕТ: Продвинутый обряд. Этот чрезвычайно опасный обряд привязывает могущественного Бейна к определенному месту. Для его проведения требуется не менее часа, а в случае особо сильных или хорошо окопавшихся Бейнов - возможно, и больше (на усмотрение рассказчика). В конце обряда собравшиеся Гару приносят в жертву черты Гнозиса, черты Силы воли или физические показатели, связанные с Выносливостью.

Выносливость и Ритуалы

Мощные ритуалы требуют как физических, так и психических усилий. Обряды требуют большой сосредоточенности и включают в себя множество сложных шагов. Невыполнение их в точности может привести в лучшем случае к неудаче, в худшем - к катастрофе. Час барабанного боя, танцев и песнопений может заставить вспотеть любого; после целого дня без перерыва участники охрипли, устали и шатаются. Некоторые ритуалы Уктена длятся несколько дней.

В конце каждого часа сложного ритуала активные участники должны сделать успешный бросок "Выносливость + Ритуалы" (сложность 3 + уровень ритуала). Даже один успех позволяет обряду проходить нормально. Провал броска приводит к одному уровню непоглощаемого ударного урона от истощения и умственной усталости; провал также означает, что сложность следующего часового броска повышается на единицу. Провал делает урон аггравированным. Трата очка силы воли отменяет урон, но не увеличение сложности.

Разумеется, оборотни обладают сверхъестественной устойчивостью. Если во время ритуала у участников есть свободное время, или если обряд очень долгий, но не особенно напряженный, рассказчик может перейти от ежечасных бросков к броскам каждые шесть, двенадцать или более часов.

черты для создания мистической паутины, используемой для связывания Зверя, а ритемастер проводит Ментальную проверку (перепроверка Ритуалов). Сложность этой проверки равна рейтингу ярости Зверя плюс три, минус одна черта за каждые 20 потраченных черт гнозиса, силы воли и черт, связанных со Стаминой. Успех означает, что Злой заключен в тюрьму, причем прочность заключения также примерно определяется тем, сколько энергии было потрачено на создание тюрьмы. Неудача означает, что ритемейстер должен провести простую проверку - если она выиграет или выиграет вничью, то Бэйн не будет сдерживаться и, скорее всего, будет очень зол, но ритемейстер выживет. В случае поражения, однако, Бэйн все еще свободен, и она умирает. Кроме того, по окончании обряда каждый из содействующих Гару должен сделать проверку своих постоянных физических качеств на сложность, равную рейтингу ярости Бэйна; неудача означает, что они умирают от тяжести обряда.

Путь Исцеления Насмешки

Пятый уровень

С некоторых пор одним из самых страшных ночных кошмаров для Гару было заражение Бейном одного из кинфолков. От порчи можно очиститься, но вирмлинг слишком прочно соединяет тело и душу, чтобы его можно было извлечь, не уничтожив носителя; даже с помощью могущественного целителя экзорцизм часто оставлял носителя с расколотым разумом и душой. Хуже того, Бэйн часто сбегал в Умбру, чтобы снова вселиться в человека в будущем. Чаще всего Гару считали убийство жертвы жестоким, но необходимым делом.

Недавно стая Уктена вернулась из десятилетнего похода с ритуалом, который предлагает (немного) лучший шанс как уничтожить дух, так и сохранить пациента. Вместо того чтобы вырывать бейн из тела, обряд истощает его энергию до тех пор, пока он не засохнет и не отпадет, как засохшая ползучая лоза.

До сих пор септ стаи хранила молчание об обряде, пока они совершенствовали свою практику. Несколько фомори были излечены, но многие умерли; двое гару чуть не погибли в процессе. Скоро, однако, они представят его Большому Совету. Есть надежда, что обряд распространится по всему племени, и по мере распространения слухов народ Гару будет с новым уважением относиться к темным искателям Чистых земель.

Система: Фомора обычно связывают, и он становится бессильным, но состояние сознания не имеет значения. Песнопения, открывающие обряд, гарантируют, что Бейн заперт в теле - к лучшему или худшему. Другие оборотни могут помогать Мастеру Ритуала, но все они должны быть предварительно посвящены для этой цели, пройдя ритуал очищения. Мастер Ритуала тратит одно очко Гнозиса; игрок бросок Интеллект + Ритуалы (сложность - сила воли Бейна), добавляя по одному кубику за каждое дополнительное потраченное очко гнозиса (другие участники могут внести свой вклад). Успехи уменьшают эссенцию Бейна; когда эссенция достигает нуля, Бейн впадает в дремоту. Если смотреть из Умбры, то сокрушенный Бэйн будет обмотан вокруг жертвы, и его можно будет снять и уничтожить. Новый бросок можно пытаться делать каждый час, затрачивая дополнительно Гнозис, но ритуал изнурителен для всех участников (см. боковую панель). Победа над очень сильным Бэйном может занять несколько часов или даже дней. К сожалению, носитель может не выдержать такого напряжения.

Если Бейн способен, он отбивается. Если он не может этого сделать, он разрывает жертву на части, нанося три уровня аггравированного урона, минус успехи за этот час (другими словами, если Мастер Ритуала получает два успеха, жертва получает один уровень повреждений). В случае неудачи Бейн может вырваться, выражая по пути свой гнев в виде неслабых аггравированных повреждений. Повреждения могут быть исцелены Даром, при условии, что целитель может дотронуться до объекта.

После этого место проведения ритуала и все участники запятнаны испорченной сущностью, которая кровоточила из Бейна во время обряда, и все должны быть тщательно очищены с помощью ритуала очищения.

МЕТ: Продвинутый обряд. С помощью этого мощного обряда фо-мори можно очистить от оскверняющего его Скверны, хотя и с большим риском для всех участников. Обычно фомори связывают или иным образом лишают силы, но это не обязательно (хотя и желательно). После часа песнопений и заклинаний, направленных на очищение фомори, ритуалмейстер может потратить черту Гнозиса, чтобы попытаться провести проверку психики (перепроверить ритуалы) со сложностью, равной суммарному рейтингу ярости и силы воли изгоя плюс три. Ритемастер и любые другие участвующие Гару могут потратить черты Гнозиса, чтобы добавить к заявке ритемастера один к одному. Если проверка успешна, Злей немедленно теряет количество черт сущности, равное гнозису ритемастера, плюс одну дополнительную черту сущности за каждую черту гнозиса, потраченную на увеличение ставки ритемастера. В случае полного истощения Сущности, Бейн впадает в Дремоту и может быть безвредно удален из хозяина в Умбре.

Однако этот обряд не лишен риска ни для ритуалиста, ни для получателя. В то время как песнопения сразу же удерживают его в теле носителя на время обряда, Злей пытается разъяриться на всех, на кого только может; помимо того, что он может сделать со зрителями, он обращает свой гнев вовнутрь из чистой злобы, нанося хозяину три уровня усугубленного урона каждый час. Этот урон нельзя предотвратить ни броней, ни другими известными средствами, но его можно нормально исцелить, если целитель сможет подойти достаточно близко. Новый тест может проводиться каждый час, если первого не достаточно, чтобы погрузить Злодея в Дрему; однако помните, что каждый час приносит больше потенциального вреда хозяину. Если ритемастер провалит один из этих тестов, необходимо немедленно провести Простой тест - в случае победы или ничьей потраченный гнозис пропадает даром, а в случае поражения гнозис пропадает, и Зверь немедленно пытается вырваться, нанося своей Яростью автоматические повышенные уровни здоровья своему несчастному хозяину. Ритуалы могут быть потрачены на повторную проверку этих простых тестов.

Фетиши

Фетиши - относительно распространенное явление, но Уктена высоко ценят эти предметы. Другие племена не в восторге от фетишей Уктена, поскольку их духи кажутся более зловещими или требовательными, чем у других. Некоторые из этих фетишей необычны тем, что в них не заключен дух; скорее, они содержат немного собственного духа Уктена (некоторые говорят "магическая сущность"), чтобы придать фетишу силу.

Обнаружитель Лжи

Уровень 1, Гнозис 6

Этот фетиш обычно изготавливается из бороды взрослого индюка. Владелец использует его, указывая на объект (который находится на расстоянии разговора) и делая бросок Гнозиса. Эффект длится до тех пор, пока пользователь не перестанет направлять фетиш на данного человека. В случае успеха и если цель намеренно лжет, одна из щетинок отламывается и падает на землю. Когда отломится последняя щетинка (а их может быть несколько десятков), дух освобождается. Дух правды или честности привязывается к фетишу.

МЕТ: После активации этот фетиш требует, чтобы любой, на кого он направлен, победил владельца в испытании силы воли против гнозиса владельца; эффект становится очевидным, если он пытается обмануть. Если цель проваливается, то каждый раз, когда она лжет, на землю падает щетинка. Это длится до тех пор, пока владелец не перестанет направлять на них фетиш или пока все щетинки не отпадут.

Кувшин Секретов

Уровень 1, Гнозис 5

Древняя версия магнитофона, этот небольшой глиняный кувшин хранит произнесенные сообщения. Потратив одно очко Гнозиса, пользователь может говорить в кувшин до минуты, после чего запечатать слова крышкой. Так можно сохранить до пяти сообщений. Если горшок открыть, не активировав его, сообщения будут выпущены в порядке от самого нового к самому старому и будут услышаны с той громкостью, с которой горшок их принял. При повторении сообщение теряется. При неудачном броске активации горшок разбивается. Духи ветра или эха привязываются к этому фетишу.

Змеиный Лук

Уровень 2, Гнозис 5

На спинке (выпуклая сторона) этого тонко сделанного лука - кожа гремучей змеи. Любая стрела, выпущенная из активированного лука, наносит, если ее первоначальный урон не был поглощен, дополнительный уровень усиленного урона на следующий ход; рана горит как отравленная. Дух гремучей змеи усиливает этот фетиш.

МЕТ: После активации все стрелы, выпущенные из этого лука, наносят дополнительный уровень усиленного урона при условии, что они поражают цель напрямую (т.е. урон не поглощается броней или другими средствами). Даже цели, обычно невосприимчивые к яду, получают этот дополнительный урон. В остальном лук рассматривается как обычный лук своего типа для целей бонусных характеристик, негативных характеристик и т. д.

Чешуйка Уктены

Уровень 2, Гнозис 6

Те, к кому благоволит Уктена, могут найти красноватую или беловатую треугольную чешуйку (размером от ногтя большого пальца до ладони) с острым, как бритва, краем - чешуйку с бока Уктены. Если дать ей попробовать на вкус собственную кровь (укол без повреждений) и преуспеть в броске Гнозиса, владелец может делать любые броски Загадок с -2 сложностью до конца сцены.

Талисманы

Некоторые предметы имеют большое духовное значение для Уктены, не являясь фетишами (в смысле привязанных к ним духов). Два примера описаны ниже:

Мешочек для лекарств: Это небольшой (обычно размером с кошелек или меньше) мешочек, часто сделанный из оленьей кожи, но материал может быть любым натуральным. Он содержит предметы, имеющие значение для человека, который его сделал. Обычно это немного шалфея и немного табака, но остальное зависит только от создателя. Содержимое может включать предметы, взятые в качестве знаков с тотема, камешек с родного места, перо с первого убийства или пулю, которой посчастливилось не попасть в цель. Мешочек становится мощным талисманом для владельца.

Пока владелец носит мешочек, он получает постоянное очко силы воли. Кроме того, один раз за историю владелец может держа мешочек и концентрируясь в течение хода, получить временное очко силы воли. Конечно, есть и обратная сторона, ведь психологический эффект от потери сумки огромен. Помимо потери дополнительной силы воли, несчастный теряет еще одно постоянное очко силы воли, пока не вернет талисман (если сумка уничтожена, конечно, очко теряется навсегда и должно быть восстановлено за счет очков опыта и отыгрыша). Любой другой, кто завладеет мешочком, получает бонус -1 к сложности воздействия на владельца с помощью Даров или обрядов.

Хотя в сумке нет духа, со временем она приобретает духовный резонанс. Игрокам предлагается подробно описать, что они носят в своей сумке, дополняя ее при необходимости. Рассказчик может разрешить дополнительные способности для сумки (например, облегчить контакт с тотемными духами).

Лекарский сверток: Лекарские свертки высоко ценятся в септах, у которых они есть. Они состоят из ряда предметов, включая мешочки с травами, шкурки, черепа, палочки, когти, кристаллы и другие священные предметы и инструменты. Затем их заворачивают в одеяло, шкуру или мешок. Эти предметы обычно видят во сне или видении и собирают вместе, чтобы создать пучок во время ритуала. Хотя пучки считаются духовно живыми и не принадлежат никому, хранитель наделяется честью заботиться о пучке.

Лекарские свертки обладают несколькими качествами. Во-первых, хранение свертка облегчает общение с духами Гайи (-1 сложность к броскам на гнозис или социальные броски). Кроме того, каждый сверток предназначен для определенной цели. Например, связки могут помогать в исцелении (давая бонус ко всем броскам, связанным с исцелением), защите (повышая удачу носителя) или путешествиях по Умбре (давая бонус к броскам Загадок, связанным с выбором правильного пути или ориентации). Тем не менее, большинство лекарских свертков предназначены для улучшения успеха в определенном ритуале или категории ритуалов. Хотя они не являются вместилищем связанного духа, они становятся духовно активными, и поэтому к ним относятся с большим уважением. При правильном обращении они становятся более могущественными с возрастом. Потеря одного из них оставляет большое черное пятно на репутации.

Кроме того, кормление чешуйки позволяет носителю превращаться (даже частично) на -1 сложности в течение одного хода за успех в броске активации. При активации она мерцает и сверкает, как огонь.

Поскольку найти такую чешую нельзя просто по воле случая (а ни один Уктена в здравом уме не станет оспаривать чешую), Уктена отмечается как наблюдаемый тотемным духом, получая временное очко Чести. Те, кто предает эту благосклонность, страдают трагическим, но интригующим образом. После смерти владельца чешуйка теряет вышеперечисленные способности. Однако ее может использовать по другому назначению любой, кто знает соответствующий ритуал. Новый владелец должен взять щепки от дерева, пораженного молнией, зажечь их от естественного источника (включая кремень или трение, но не спички или зажигалку) и сжечь чешуйку. Завернув оставшийся уголь (который имеет серый или черный цвет и всегда имеет красноватое свечение в центре) в кусок оленьей кожи, носитель получает +1 за каждые два успеха на броске Гнозиса на любой бросок охоты или выслеживания. Эффект длится в течение сцены. Однако, когда фетиш не используется, он должен висеть снаружи в лесу, так как его энергия отравляет тех, кому не повезло оказаться в помещении в его присутствии (один уровень отягчающих повреждений в час за нахождение в одной комнате, за два часа в соседней комнате).

Рубашка из Кремневых Стрел

Уровень 2, Гнозис 7

Эта бронерубашка сделана из сотни или более каменных наконечников стрел и копий, скрепленных вместе сухожилиями и плетеными волосами. Когда она активна, она позволяет владельцу получить дополнительный кубик поглощения за успех в течение одной сцены (включая урон от серебра). Кроме того, при активации вокруг кремня образуется слой прозрачного льда, обеспечивающий аналогичную защиту от воздействия огня и сильного жара. Для использования этого фетиша требуется дух кремня и дух льда.

Лунный Лук

Уровень 3, Гнозис 7

Лунный лук выглядит как короткий или длинный лук из темного дерева, на котором вырезаны глифы для каждой из фаз луны. Лук стреляет более точно при свете луны, даже если луна появляется днем. Чтобы настроить лук, Гару должен выстрелить из лука в луну, потратить одно очко Гнозиса и успешно выполнить бросок Гнозиса (сложность 7). В случае успеха лук будет настроен на него до тех пор, пока он его не отдаст. При стрельбе при свете луны Гару делает еще одну проверку гнозиса (сложность зависит от фазы луны; используйте сложность броска ярости, т. е. 8 для новолуния, 4 для полнолуния); каждые два успеха добавляют дополнительный кубик к броску атаки для этого выстрела. Луна или другой лунный дух наделяет лук силой.

МЕТ: Чтобы настроить этот фетиш, Гару должен выпустить стрелу в луну, потратить черту Гнозиса и провести проверку Гнозиса с трудностью пять. В случае успеха лук будет настроен на нее до тех пор, пока не будет отдан. При выстреле в свете луны владелец лука получает ряд дополнительных бонусных свойств в зависимости от фазы луны: от одного свойства во время новолуния до пяти свойств во время полнолуния. Эти бонусные черты складываются с обычными бонусными чертами, полученными от лука.

Кинжал Духа

Уровень 4, Гнозис 7

Этот клинок обладает несколькими важными свойствами. Укус обсидианового лезвия причиняет духам (включая всевозможных Бейнов) сильную боль, добавляя два уровня (не кубика) урона к любой успешной атаке. Но что еще более впечатляюще, кинжал может пробить Перчатку. Потратив очко силы воли и сделав успешный бросок Гнозиса (сложность равна рейтингу Перчатки), владелец может провести одну атаку в Пенумбру. Обратите внимание, что если у гару нет способа увидеть, где именно находится дух, то на него налагаются штрафы за бой вслепую. У этого оружия есть два недостатка. Хотя клинок практически не ломается при ударе по духам (включая материализованных духов, но не фомори), он реагирует как вулканическое стекло при ударе по чему-либо физическому (т.е. он может разбиться при ударе по кости, дереву, металлу или почти всему, что тверже плоти). Кроме того, духи могут почувствовать присутствие клинка и неблагоприятно отреагировать на его носителя. Для изготовления кинжала духа обычно используются духи цапли.

МЕТ: Этот кинжал наносит два дополнительных уровня урона при использовании против духов, а потратив черту силы воли, владелец может совершить одну атаку через Перчатку (с обычными штрафами за бой вслепую, если только он не видит цель). Однако при использовании против физических целей клинок наносит обычные урон, и владелец должен выиграть простую проверку каждый раз, когда его использует, иначе он немедленно рассыпается. Кроме того, большинство духов чувствуют присутствие этого фетиша и относятся к носящим его с недоверием, понижая на одну черту все социальные проверки с духами.

Печать Бейна

Уровень 5, Гнозис 7

Тюрьмы, в которые заключены Великие Бейны, не могут вечно сдерживать их зло. Узы слабеют и тают, если на страже не стоит Пеленатель Бейна. Но их всегда было слишком мало, и даже им приходится спать или периодически искать убежище от испорченных энергий, чтобы не ослабеть и не пасть. Печать Бейна действует как замок на духовной тюрьме, давая стражам дополнительную меру безопасности.

Эти фетиши различается по внешнему виду. Некоторые из них представляют собой просто плиты камня, испещренные рунами; другие имеют форму замысловатых картин на песке. К фетишу привязан могущественный дух Вивер. Хотя он редко входит туда добровольно, он не может идти против своей природы и вскоре усердно работает, поддерживая порядок и силу энергетических нитей тюрьмы Бейна. Печать устанавливается в важном месте рядом с бэйном (обычно на земле над его тюрьмой или у входа в пещеру, которая его поймала). После активации Печать должна подпитываться гнозисом для поддержания силы духа - в зависимости от силы Бейна, она может требовать 5 гнозиса в месяц или даже больше (кроме того, Рассказчик может постановить, что Печать требует один гнозис за каждый успех, полученный при первоначальном связывании). Если она не получает должного питания, нити тюрьмы начинают слабеть, пока не выйдут из строя. Некоторые Гару связывают духов, которые могут высасывать духовную энергию непосредственно из каэрна (или сети каэрнов), что еще больше защищает тюрьму Бейна. Неудивительно поэтому, что нарушения, вызванные вторжением или разрушением каэрнов, привели к высвобождению многих великих бейнов.

Улунсути

Уровень 6, гнозис 9

Улунсути - редкий, если не сказать уникальный предмет, ведь чтобы получить его, один из самых могущественных детей Великого Уктены должен умереть. На лбу у Уктены находится прозрачный кристалл, большой, как обеденная тарелка, и твердый, как алмаз, с кроваво-красной полосой, проходящей по центру сверху вниз.

Этому камню приписывают множество способностей, но главная из них - способность пророчествовать, видя в кристалле образы будущего, "как дерево отражается в тихом ручье". Кроме того, говорят, что владелец может увидеть любое место, которое он может назвать, и даже заглянуть в далекое прошлое. Он также одарен удачей в своих начинаниях, если только голод камня будет утолен.

Но, как и за любую силу, за ее использование приходится платить. Каждые семь дней Улунсути нужно пить кровь (полпинты - подойдет кровь небольшого животного), которая впитывается в камень и оставляет мерцающую полосу. Дважды в год он должен пить кровь крупного животного, например, оленя. Некоторые мудрецы предупреждают, что камню нельзя давать больше, чем каплю человеческой крови или крови гару, так как он пристрастится к ней и не будет принимать никакую другую. Поскольку в настоящее время никто не признается, что у него есть улунсути, подтвердить это невозможно.

Если камень не кормить должным образом, он летает по ночам в воздухе и выпивает свою порцию из хозяина или его людей. Кроме того, по слухам, он позволяет прикасаться к себе только своему владельцу, нападая на всех, кто осмелится приблизиться к нему. Когда он не используется, его нужно завернуть в целую оленью шкуру, положить в глиняный горшок и спрятать в темном месте (лучше всего в пещере). Если владелец намерен хранить его долгое время, он должен сказать камню, что долгое время не будет нуждаться в нем, и (можно надеяться) камень уснет; его нужно покормить, прежде чем он снова попытается использовать его, иначе он высушит хозяина.

Когда владелец умирает, камень должен быть положен ему на грудь; в противном случае улунсути будет охотиться за ним каждую ночь (предположительно, питаясь при этом) в течение семи лет, прежде чем погрузиться в дремоту. В любом случае, через семь лет его можно разбудить. Если гару накормит его кровью и успешно настроит его, он станет его новым владельцем (если гару не удастся, пробужденный кристалл снова заснет рядом с его бескровным трупом).

Таланты

Уктена, как правило, обладают талантами, связанными с их специфическим культурным наследием. Например, у гавайского уктена может быть тален в виде леи, а уктена африканского происхождения может иметь тален в виде разноцветного пояса из ткани или украшения.

Солнечная Стрела

Гнозис 6

На древке этой стрелы, а иногда и на оперении, изображено солнце. Когда стрела выпущена, она вспыхивает солнечным светом, ослепляя врагов и обжигая вампиров в радиусе 20 футов от нее. Даже на больших расстояниях пиявки боятся ее света, поэтому некоторые оборотни используют стрелы как сигнальные ракеты. После попадания стрела продолжает гореть в течение нескольких раундов, по числу успехов в броске Гнозиса лучника, нанося два уровня усиленного урона (те, кто может выдержать урон от огня, делают это с трудностью 9). После последнего раунда стрела сгорает в пепел. Дух из выводка Гелиоса должен быть связан с этим таленом.

МЕТ: Солнечная стрела освещает местность так же ярко, как дневной свет, и провоцирует проверку на бешенство у всех вампиров. или других чувствительных к свету существ поблизости. Однако реальный урон получают только те, в кого она попала непосредственно. Стрела наносит усиленный урон огнем и продолжает гореть после попадания, нанося один уровень усиленного урона цели каждый последующий ход. Это длится до тех пор, пока цель не предпримет действие, чтобы убрать ее, или пока не пройдет три хода, и огонь нельзя погасить водой или другими обычными средствами.

Краска Видения

Гнозис 5

Жрецы в Мезоамерике использовали черную пасту, похожую на эту, чтобы вызывать видения и внушать страх. Хотя она довольно редка (смесь из измельченных и сожженных ядовитых насекомых и растений трудно воспроизвести), баночки с краской видения до сих пор делают в септах Уктена по всему миру. При растирании по всему телу эта мазь повышает выносливость на единицу за каждые два успеха в броске Гнозиса, вплоть до удвоения обычной выносливости. По желанию рассказчика, она также может увеличить шансы получить видение. Эффект длится шесть часов, плюс один час на каждую точку Выносливости после улучшения. После того, как действие эффекта закончится, и выносливость, и сила снизятся на -2 в течение того же количества часов. Поскольку тален требует полного контакта с кожей, он эффективен только в формах Хомид и Глабро.

МЕТ: Те, кто носит краску для зрения, бесплатно получают физическую черту: Жесткость, а также бесплатный повторный тест на все загадки, медитацию или оккультизм, связанные с получением или расшифровкой видений, пока краска активна. Действие краски зрения длится до конца сцены, и в течение всей последующей сцены ее обладатель получает две черты из-за головокружения и истощения.

Тотемы

Как уже говорилось ранее, уктена пользуются покровительством тотемных духов почти как само собой разумеющееся. Учитывая уважение и понимание племенем путей духов, многие тотемы охотно одаривают их силой и наставлениями. Ниже перечислены лишь некоторые тотемы, доступные персонажам Уктены.

Тотем Уважения

Эти духи имеют дело с такими понятиями, как честь, дипломатия и совет мудреца. Многие известные уктены выбрали тотемы уважения для своих стай.

Дикий Индюк

Стоимость дополнения: 5

Дикие индейки, обитающие на Черепашьем острове от лесов и болот юго-востока до холмов северо-запада, известны своим острым зрением и умением сливаться с окружающей средой. Эти птицы осторожны

и бдительны, и довольно умны по сравнению со своими глупыми домашними сородичами. Дикая индейка - гордый тотем, благородный и бдительный. Стаи, посвященные дикой индейке, являются отличными дозорными, поэтому их предпочитают использовать в качестве разведчиков и охранников.

Черты: Дикий индюк дает своим стаям +2 к восприятию (за исключением бросков на обоняние) и Дар: Смешение. Стаи также получают дополнительный кубик при попытке произвести впечатление или запугать.

Запрет: Дикий индюк возмущен тем, до какой глубины глупости опустились его домашние родственники. Члены стаи никогда не должны использовать или употреблять продукты, полученные от домашних индеек *(*это сложнее, чем кажется*)*.

МЕТ: Индюшачьи стаи получают черты проницательности и бдительности, а также дар смешения. Они получают на одну черту больше при всех социальных проверках, чтобы произвести впечатление или запугать противников.

Тотемы Войны

Тотемы войны, как и следовало ожидать, воплощают в себе страсть к сражениям и хищничеству. Они часто даруют благословения, связанные с доблестью, тактикой и яростью. Воины Уктена имеют репутацию хладнокровных под огнем, и эта железная решимость часто становится благословением тотема войны для верного последователя.

Аризонский Ядозуб

Стоимость дополнения*:* 7

Эта ящерица, обитающая в пустыне, неповоротлива и ее трудно разбудить, но когда она наконец разгневана, то вцепляется в рану смертельной хваткой, чтобы пустить в нее ядовитую слюну. Стаи, посвященные Ядозубу, так же медлительны, но упорны в бою.

Черты: Стаи получают дары*:* Яд и Непобедимая хватка.

Запрет: Медлительность Ядозуба отражается на его стаях. Они получают штраф -1 при бросках инициативы*;* в холодных условиях штраф равен -2.

МЕТ: Любимые дети Гилы получают перечисленные Дары, но для определения порядка действий в ход считается, что у них на одну черту меньше, чем есть на самом деле. В холодных условиях этот показатель увеличивается до двух черт ниже обычного. Это не влияет на их фактическое количество Черты для целей разрешения ничьих или переторговки.

Колибри

Стоимость дополнения*:* 6

В некотором роде противоположность монстра Ядозуба, Колибри воплощает в себе стремительность и точность. Он может летать во всех направлениях или зависать на месте. Но она не может долго стоять на месте, ведь за её скорость приходится платить - голод, который невозможно игнорировать.

Черты: Колибри благоволит своим стаям, давая Дар: ″Дух борьбы″. Кроме того, он наделяет каждого члена стаи дополнительными двумя точками ловкости. Находясь в Умбре, каждый член стаи может парить или летать со скоростью бега люпуса, хотя и без крыльев.

Запрет: У колибри огромный аппетит, и она требует, чтобы её стаи снабжали её одним пунктом гнозиса в день.

МЕТ: В дополнение к перечисленным дарам последователи колибри получают физические характеристики "Быстрота" и "Энергичность", а также могут парить или летать в Умбре.

Тотем Мудрости

Тотемы мудрости награждают своих последователей знанием скрытых мест и вещей. Это, конечно же, делает их естественными союзниками Уктены.

Стрекоза

Стоимость дополнения: 3

Стрекоза всегда настороже в поисках добычи или угрозы, но ее неподвижность переходит в стремительные действия, когда она набрасывается. Хотя она не является распространенным тотемом стаи, многие гару уважают ее как грозного хищника в пруду.

Черты: Стаи Стрекозы получают две дополнительные точки в "Бдительности" и дополнительную точку в "Драке".

Запрет: Стрекоза просит своих детей проявлять терпение и обдуманность, но при принятии решения действовать быстро и решительно. Она также просит, чтобы стая сделала все возможное для защиты стрекоз (часто это означает прекращение использования инсектицидов в данной местности, будь то фермерское опыление посевов или городской режим опрыскивания от комаров).

МЕТ: Стаи стрекоз получают Тревогу x2 и бесплатный уровень Драки.

Тотем Хитрости

Тотемы хитрости обычно способствуют скрытности, хитрости и обману. Многие племена инстинктивно не доверяют этим духам, но уктена очень уважают их хитрость и часто берут их в качестве тотемов стаи или септа.

Дорожный Бегун

Стоимость дополнения: 3

Полагаясь больше на быстрые ноги, чем на крылья, Дорожный Бегун символизирует проворное тело и столь же проворный ум. Стаи, которые следуют за Дорожным Бегуном, известны быстрым мышлением и гибкостью ума.

Черты: Дорожный Бегун дает своим стаям дополнительную точку в Интеллекте, а также дополнительную точку в Загадках.

Запрет: Стаи Дорожного Бегуна не могут охотиться на дорожных бегунов, и они должны делать все возможное, чтобы защитить пустынные земли от разрушения и осквернения.

МЕТ: Дети Дорожного Бегуна получают черту Знающий, а также бесплатный уровень Загадок.

Духовные союзники

Духовные союзники - жизненно важная часть племени Уктена. Дар Речи Духов широко известен, и уктена считают общение с духами с уважением и почтением частью своих обычных обязанностей гару.

Отцы животных

Атрибуты варьируются, обычно на один выше, чем у их меньших родственников. Например, у животного-отца оленя (представленного в книге "Оборотень: Апокалипсис") Сила воли 5, Ярость 5, Гнозис 7, Эссенция 17.

Чары: Чувство Аэрта, Материализация, Подглядывание, Чувство Царства (сосредоточены вокруг представителей своего вида), Видоизменить, другие, соответствующие виду.

Образ: Отцы животных обычно выглядят как более крупные, благородные, идеализированные версии своих видов. Также он может выглядеть более безобидно, если это соответствует его цели.

История: У каждого вида есть свой Отец животных, известный в некоторых культурах как "Повелитель орлов", "Король оленей" и т.д., который наблюдает за теми, кого он представляет, и оказывает на них влияние. Они знают, где находятся все их сородичи, как они живут и как умирают. Отцы животных, представляющие хищные виды, особенно озабочены их судьбой, отмечая, как охотники убивают их. То, что знает белка, знает Звериный Отец белок. Вендиго и Уктена каждый сезон стараются умиротворить духов-отцов добычи, чтобы дичь была многочисленной, и совершать особые жертвоприношения или выполнять задания в скудные времена, когда еды не хватает. Гару, которые ведут себя очень благородно - всегда убивают быстро и чисто, никогда не забывают помолиться за добычу, - никогда не упускают добычу. И наоборот, гару, которые "играют со своей едой" или часто убивают больше, чем нужно, могут обнаружить, что не могут найти дичь. Септы, которые не заботятся о местной дичи (сохраняя добычу и благодаря духов животных), обнаруживают, что на их территории больше не рождаются олени и кролики; таково возмездие Отцов.

Место обитания: Считается, что у каждого Отца есть дом в Ближней Умбре, из которого он наблюдает за своими сородичами. Он также может бродить в духовной местности, которая подходит его физическому двойнику.

Духовные соответствия: То, что может представлять дух, зависит от вида. Однако эти наблюдатели также представляют последствия злоупотребления щедростью природы.

Материальные соответствия: Пища или реликвии (кости, шерсть и т.д.) данного вида; табак.

Знание **Даров:** Отцы животных обучают любому Дару, которому обучают их меньшие родственники (например, Кролик обучает Заячьему прыжку). Любой Отец животных может обучить Малому обряду Молитвы за добычу, не требуя от ученика ничего, кроме регулярной практики. Отцы имеют власть призывать своих детей, увеличивать или уменьшать плодовитость своих детей в данной местности.



Табу: Для невеж у Отцов зверей нет ничего, кроме, возможно, болезненного или унизительного урока.

Отношение: В целом отстраненное; уважительное к тем, кто этого заслуживает, презрение или гнев к жестоким или беспечным.

Шиминаж: К любому Отцу животных всегда следует относиться с большим уважением. За исключением вышеупомянутого обряда, дух не оказывает никаких услуг тем, кто плохо обращается с детьми Отца или пренебрегает ими. За оказанную услугу они обычно просят, чтобы стая не убивала данный вид животных в течение луны или более. Создание или поддержание первозданной среды обитания также доставляет им удовольствие.

Меньший Уктена

Сила воли 7, Ярость 9, Гнозис 10, Эссенция 26

Чары: Чувство Аэрта, Материализация, Видоизменить, Броня, Подглядывание, Выстрел (жар), Предложение

Образ: Уктена выглядит как огромная змея с рогами, растущими на треугольной голове. На лбу, как алмаз, сияет большой прозрачный кристалл или драгоценный камень - улунсути. Его цвет может варьироваться от почти черного до белого, но чаще встречаются темно-красные оттенки. Кроме того, по его телу проходит ряд пятен или полос. Приведенный здесь дух имеет примерно 25 футов в длину и 5 футов в ширину. Эти данные приведены для более распространенного уктена. Многие в Галунлати имеют длину более 300 футов (с соответствующими большими атрибутами), а Великий Уктена настолько велик, насколько ему хочется.

История: Люди издавна боялись больших рогатых змей, уктена - лишь одно из их названий. Считалось, что они приманивают свою добычу (будь то олень, птица или человек), подражая крикам любимых, а когда те оказываются в поле зрения, завораживают их ослепительным светом кристалла на лбу. Некоторые говорили, что ненависть в их глазах может поразить человека насмерть или, что еще хуже, проклясть смертью его семью. Даже их кровь могла убить одним прикосновением.

Величайшие из Уктена ушли из мира в Галунлати еще во времена до Вторжения но радикальные изменения в мире стали вызывать у них любопытство. Конечно, любознательность духа уктены может привести к ужасным последствиям. Среди племени ходят слухи (хотя они никогда не произносятся в присутствии посторонних), что уктена из любопытства пришел к месту испытания Тринити; когда была взорвана первая ядерная бомба, дух был испорчен и мутировал, став первым Громовирмом.

Среда обитания: Большинство уктен (и почти все самые крупные особи) обитают в царстве Галунлати. Тех, кто обитает в Пенумбре, привлекает вода, а также близлежащие высокие места, где они греются и охотятся.

Духовные соответствия: Знания, скрытность, секреты

Материальные соответствия: Пресная вода, змеиная кожа, кристаллы (особенно прозрачные или красноватые драгоценные камни) и чешуя уктены. В качестве приманки могут использоваться загадки или странные устройства.

Дары: Уктена обучают Дарам, относящимся к сокрытию, скрытности, воде, скрытым и опасным тайнам, а также основным дарам обмана, таким как мимикрия.

Табу: Уктена можно быстро убить, проткнув его сердце, которое находится за седьмым пятном/полосой от головы (хотя внешне оно ничем не отличается, и Броня не будет покрывать эту область). Этот факт известен очень немногим; указание на то, что вы это знаете, может привлечь его внимание, но вполне может спровоцировать нападение. Уктена не любят больших хищных птиц, таких как Гром-Птица.

Отношение: Встретить уктену, особенно когда он отдыхает или охотится, - значит встретить враждебного духа. Более безопасный способ справиться с ним - привлечь его любопытство странными загадками. Если уктена хочет, чтобы его нашли, он может оставить подсказки, по которым, как он ожидает, его найдут... но искатель никогда не может быть уверен, что подсказки были намеренными, а также в том, хочет ли уктена дать знания или перекусить.

Шиминаж: Уктена любят слушать вновь открытые знания. Подарок в виде гнозиса или информации, прежде чем просить о чем-либо, является хорошей идеей. При серьезных просьбах они могут потребовать выполнения обременительных заданий, таких как извлечение фетиша или книги из Бездны.

Гаффлинг Индюка

Сила воли 4, Ярость 5, Гнозис 6, Эссенция 16

Чары: Чувство Аэрта, Броня, Материализация, Подглядывание

Образ: Хотя духи индюков иногда принимают облик курицы, обычно они предстают в виде прекрасного экземпляра крупного кабарги, с большим веером хвостовых перьев, длинной "бородой", растущей из груди, и длинными острыми шпорами на ногах.

История: На индеек в Америке охотились с давних времен. Духи индеек следили за тем, чтобы их физические собратья были должным образом отблагодарены за свою жизнь. Некоторые считали гарцующего самца тотемом войны, с его длинной бородой и скальпированной головой. Хотя это не относится к духам индюков, они будут драться, если их обидеть.

Среда обитания: Индюков часто можно встретить в Умбральных полянах и Пенумбральных лесах и холмах, соответствующих излюбленным местам обитания их земных собратьев.

Духовные соответствия: Индюки олицетворяют бдительность, скрытность и выживание.

Материальные соответствия: При вызове духа этой птицы обычно требуется перо индейки (или какая-либо другая часть тела), но для наибольшего успеха вызывающий должен потратить время на то, чтобы приманить дух птицы. Приманку можно приобрести в любом магазине спортивных товаров, хотя лучше сделать её вручную. Куриные призывы заманчивы, а призывы губаря подразумевают вызов; может подойти любой из них. Рассвет - предпочтительное время для вызова индюка-гафлинга.

Дары: индюки-гафлинги обучают дарам, связанным со скрытностью, выживанием, визуальным восприятием, а также дарам, позволяющим произвести впечатление или запугать других, например, Дару: Гордая Поступь.

Табу: Дух Индюка требует уважения от тех, кто обращается к нему за помощью. Гару, не практикующий регулярно молитву о добыче, не имеет надежды на успешный торг с этим духом.

Отношение: Этот остроглазый дух настороженно относится к гару, но каждый, кто потратит время и силы на то, чтобы вызвать его (и сделает это хорошо), заслужит его внимание и определенную благосклонность. Тем не менее, он не спешит соглашаться на любую просьбу, которая явно не в его интересах (например, помещение в фетиш). Индюк Гафлинг склонен доверять Уктене и Вендиго больше, чем другим племенам, хотя он может иметь дело с любым племенем. Неудачно проведенная встреча приводит к тому, что испуганный индюк улетает или оскорбленная птица набрасывается на незадачливого оборотня и избивает его.

Шиминаж: Правильный баланс между уважением и гордостью удерживает внимание Индюка Гафлинга. Подарки в виде кукурузы или желудей также ценятся. Дух редко просит о большем, чем о защите какого-нибудь хорошего места обитания или о том, чтобы гару воздержался от убийства или поедания своих земных сородичей в течение сезона.

Примечательные Каэрны и Септы

Опорные пункты Уктены расположены по всему юго-востоку США, включая южное побережье Атлантического океана, южные Аппалачи и окрестности Мексиканского залива; через Техас и до границы с Мексикой; а также на пустынном юго-западе. Другие заметные септы Уктены также существуют на Гавайях, в Австралии и Новой Зеландии, и ходят слухи о забытых септах в Южной Америке. Поскольку Россия теперь более доступна, Уктена Северной Америки также восстановили связи со старыми септами в Сибири. Ниже приводится краткий список каэрнов Уктена, заслуживающих внимания.

Септ Пробуждающегося Сна, Австралия

Расположенный в самом сердце Австралийской глуши, Септ Пробуждающегося Сна был впервые основан в XIX веке. Это эксклюзивная группа, состоящая только из Уктена, происходящих от аборигенов, и их каэрн - каэрн Загадок, посвященный самому Уктене. Члены септа посвящают большую часть своего времени изучению потери Буньип и способов их возвращения.

Каэрн: Уровень 4

Перчатка: 3

Септ Духовного Камня, Сибирь

В суровой сибирской тайге, в якутской деревне, находится еще один септ, тотемом которого является Уктена. Члены Септа Духовного Камня - почти исключительно уктена, хотя время от времени они принимают и звездочетов. Сам каэрн находится на месте Тунгусского взрыва 1908 года, а вот о том, что покоится под пещерой, эти уктены умалчивают: змей под названием Треверо. Последние события в России побудили этих скрытных Уктена нехотя проявить больший интерес к делам всех Гару в регионе.

Каэрн: Уровень 3

Перчатка: 3

Септ Стеклянной Руки, Брайсон-Сити

Являясь в настоящее время ответвлением более крупного и могущественного Септа Семи Кланов, расположенного в близлежащей резервации Чероки, Септ Стеклянной Руки имеет странную историю. В доисторические времена Кроатан называли этот каэрн Загадок своим домом. Когда племя принесло себя в жертву, местные уктена распространились по региону и захватили каэрн, прежде чем она успела исчезнуть. Название каэрна происходит от красивого дугообразного водопада в центре двора; зимой водопад замерзает и выглядит почти как пять пальцев льда, нависших над скалами внизу. Уктена почитали тотем, Туман, и держали каэрн в безопасности, пока в конце 1950-х годов его не захватили Танцоры Черной Спирали. Почти десять лет одержимые Вирмом Гару оскверняли каэрн, тщетно разыскивая великий фетиш Вирма, который, по слухам, скрыт где-то в каэрне. В середине 1960-х годов три стаи Уктена осадили Черных Спиралей совершая набеги и медленно истощая их силы, пока наконец не сокрушили своих врагов и не восстановили каэрн.

Но шли годы, и присутствие Гару ослабевало. В частых сражениях было много жертв, а замены не было. Примерно в 1975 году несколько молодых Повелителей Тени предложили свою помощь в защите каэрна, и осажденным защитникам не оставалось ничего другого, как принять помощь. Лишь несколько Уктена остались в септе; остальные присоединились к своим старым собратьям в Септе Семи Кланов.

Тем не менее, в каэрне не все было хорошо. Некоторые Повелители Теней считали, что Уктена оставили часть своей темной магии, чтобы запятнать каэрн, и они были настороже... хотя и недостаточно осторожны. Около двух лет назад две стаи Танцоров Черной Спирали напали на каэрн, перебив септ в ожесточенной битве. От Повелителей Тени осталось лишь несколько искалеченных кинфолков и пара неопытных детенышей. Отчаявшись, они решили обратиться за помощью к чужакам, пока Спирали снова не напали на каэрн. В течение нескольких дней две стаи Уктена из Септа Семи Кланов были на месте, отбив септ снова.

Каэрн: Уровень 3

Перчатка: 3

Септ Дорожного Бегуна, Аризона

Септ Дорожного Бегуна охраняет древний каэрн Смекалки, и члены септа чтят свой тотем, используя его имя как свое собственное. Септ состоит из нескольких стай и насчитывает около 50 членов. Она базируется к югу от скального образования Коу-Спрингс, недалеко от пика Зихи-Душ-Джини, на извилистых землях, которые соприкасаются с резервациями навахо и хопи. Хотя септ почти полностью принадлежит Уктена, у него были хорошие отношения с соседним септом Вендиго из Крашенных Песков, пока тот недавно не пал под натиском Вирма. Теперь около трети членов септа Дорожных Бегунов отправились в каэрн Крашеных Песков, чтобы охранять его от дальнейших вторжений. Большинство членов септа Дорожного Бегуна посвящают себя изучению культуры и артефактов ацтеков. У многих есть Родня поблизости, которые занимаются фермерством или разведением скота.

Каэрн: Уровень 4

Перчатка: 3

Нагнать Жути

Эта информация предназначена для Рассказчиков, хотя игрокам тоже может понравиться вносить в биографию своих персонажей некоторые жуткие элементы. Вот лишь несколько идей, как усилить фактор паники и страха в вашем сеттинге Уктены.

Тревога: По мере того, как отдельные истории сплетаются в полноценную хронику, все больше и больше событий должны нести в себе оттенок обреченности. Побеги становятся все более тяжелыми; враг становится сильнее и использует слабости персонажей против них. В итоге игроки должны кусать ногти и быть на взводе каждый раз, когда рассказчик начинает сессию.

Темные секреты: Потерянные тома культов Вирмов, древние и могущественные артефакты, фетиши, сделанные Гайя-знает-какими существами - все это примеры загадок, перед которыми Уктена просто не может устоять. Вбросив их в хронику, вы непременно вызовете интерес персонажей... и втянете их в опасность.

Саспенс: Успешное повествование с Уктеной должно включать в себя создание некоторого уровня саспенса. Мудрый рассказчик осторожно вводит элементы тайны, выдавая достаточно лакомых кусочков, чтобы заинтересовать игроков, но не раскрывать всю картину до подходящего момента. Ожидание должно нарастать постепенно, а затем обрушиваться на головы персонажей.

Искушение: Даже самый благородный оборотень может стать жертвой искушения, и Уктена в этом отношении далеко не исключение. Кто из них не соблазнится могущественным таленом неизвестного происхождения? Разве хитрый Полумесяц не захочет узнать, что у поверженного колдуна в сумке? Потенциальные риски не имеют значения; жажда знаний слишком велика, чтобы перед ней устоять.

Рекомендованная литература

Следующие книги - это хорошие ресурсы, написанные как коренными жителями, так и культурными аутсайдерами, которые предлагают уникальные перспективы и детальное понимание. Надеемся, они проведут интересные параллели с обществом Уктены.

"Лес времени" Питера Набокова. Набоков анализирует взаимосвязь истории, мифа и культурной идентичности в историях, религии и фольклоре американских индейцев. Полезная работа для создания контекста устной, а не литературной культуры.

"От дочери коренного народа" Хаунани-Кей Траск. Траск, профессор Гавайского университета, пишет в этой книге провокационные эссе, наполненные праведным гневом. Она является лидером движения за суверенитет Гавайев, и в своих работах ведет хронику борьбы с колониализмом у себя дома.

"Незападные образовательные традиции" Тимоти Рейган. Хорошо написанная точка зрения на то, как такие культуры, как американские индейцы и традиционные африканские народы, учатся у старших и с помощью таких средств обучения, как игры и устные традиции. В этой книге есть несколько замечательных примеров того, как оборотни могли бы обучать новых членов племени и разрабатывать обряд посвящения.

"Пограничные земли: La Frontera, the New Mestiza" Глории Анзальдуа. Переплетая свои слова на английском и испанском языках, среди повествования и поэзии, Анзальдуа рассказывает о жизни, работе и обитании в двух культурах, как на физическом, так и на духовном уровнях. Эта работа является одновременно историей и размышлением о существовании в двух мирах.

"Энциклопедия религий коренных американцев" Арлин Хиршфельдер и Полетт Молин. В этом томе содержится более 1200 записей о церемониях, религиозных движениях, судебных делах, пророках и шаманах, важных местах и событиях.

"Атлас североамериканских индейцев" Карла Уолдмана. Всеобъемлющая работа, которой удается уместить 40 000 лет истории Северной и Мезоамерики на менее чем 400 страницах (конечно, большая часть работы приходится на исторический период). Очень достойная книга.

"Юго-восточные индейцы" Чарльза Хадсона. Этот текст рассказывает о культуре, верованиях и истории одной из самых богатых культур коренных американцев к северу от Мезоамерики.

"Путь Темной Грозы" Тома Дейтца. Этот фэнтезийный роман, один из серии, дает современное представление о мифическом чудовище Уктена и его взаимодействии с другими мистическими силами.

"История, мифы и священные формулы чероки" Джеймса Муни. Ей уже более 100 лет, но эта книга остается одной из самых подробных этнологий чероки Северной Каролины.

"Мифы и легенды американских индейцев" под редакцией Ричарда Эрдоса и Альфонсо Ортиса. Сто шестьдесят сказаний разделены по темам, от сотворения мира до его конца. Этот том особенно полезен для "Хранителей песен и фокусников".

Все, что создано Шерманом Алекси, включая фильм "Дымовые сигналы" и книги "Блюз резервации" и "Одинокий рейнджер и Тонто Фистфайт на небесах". Алекси обладает острым остроумием и способностью вызывать у читателей как гнев, так и веселье при обсуждении различных стереотипов об индейцах и чужаках. Его произведения лиричны и мистичны, они умеют заставить вас глубоко задуматься.

Произведения, как художественные, так и нехудожественные, Тони Хиллермана. *Загадки Чи/Леафорна* полезны как для настроения, так и для вдохновения, поскольку знание духовности хопи и навахо так же необходимо для раскрытия дела, как и острое дедуктивное мышление. Эта серия помогает сделать базовый менталитет этих двух пустынных племен более доступным для неиндейцев.

Короткие рассказы Мэнли Уэйда Уэллмана: Большинство игроков знают Г.П. Лавкрафта, но произведения Уэллмана могут быть менее знакомы. Его произведения отличаются остротой, поскольку персонажи - это обычные люди с необыкновенной мудростью. Рассказы Уэллмана, действие которых происходит в глуши Аппалачей, дают множество идей о том, чего не должны были знать волки.



Глава Четвертая: Из Бездонных Бассейнов

„Кто сражается с чудовищами, тому следует остерегаться, чтобы самому при этом не стать чудовищем. И если ты долго смотришь в бездну, то бездна тоже смотрит в тебя.“

— Фридрих Ницше, По ту сторону добра и зла

Несмотря на то, что они ищут тайны и секреты, Уктена во многом сами себе загадка. Поскольку они не могут устоять перед поиском затерянных преданий и темных секретов, многие члены племени танцуют по опасному краю над пропастью. С одной стороны - сила, которую может дать знание скрытых и грязных вещей; с другой - соблазнительность таких секретов. Многие Уктена находят себя подавленными и измученными той самой мудростью, которую они хотели бы использовать только на благо народа Гару. Их падение в бездну происходит стремительно и бесконтрольно.

Для посторонних, и в особенности для Вирмоносцев, Уктена кажутся замкнутыми, скрытными и, возможно, немного зловещими. Для подавляющего большинства уктена ничто не может быть дальше от истины. Они не говорят открыто о том, что знают, по многим причинам, главная из которых - страх перед тем, что может случиться с чужаками, которые не имеют ни малейшего представления о том, с чем они могут столкнуться. Уктена также считают Вирмоносцев слабыми духом; они не смогут устоять перед соблазном власти из тьмы. Наконец, некоторые уктена считают, что только они были избраны Гайей и своим тотемом быть хранителями секретов и опасных преданий.

Интегрированный целитель

Цитата: *Мне все равно, если это звучит "слишком по-народному"; если вы будете делать то, что я говорю, вы почувствуете себя лучше.*

Прелюдия: Вы выросли в одном поколении от резервации, родившись у родителей из Кинфолка, которые, вероятно, что-то знали об оборотнях, но никогда не говорили вам об этом. Казалось, они отчаянно пытались просто "вписаться" в пригородную жизнь среднего класса. Нажившись на правительственном фонде стипендий для меньшинств, ваша смекалка помогла вам закончить колледж и поступить в приличную медицинскую школу. Сразу после первого курса Первое Превращение нанесло вам сильный удар, перемешав вашу жизнь, как яйца в блендере.

К счастью, ты встретился со смешанной стаей, в которую входили несколько городских Уктена, и они показали тебе, что к чему. Ты, к общему удивлению, решил закончить медицинскую школу, хотя и с некоторыми отличиями.



Уктена

Name: | Breed: Homid | Pack Name:
Player: | Auspice: Ragabash | Pack Totem:
Chronicle: | Camp: | Concept: Integrated Healer

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	●○○○○	Persuasion	
Contacts	●○○○○	Blur of the Milky Eye	
Kinfolk	●○○○○	Sense Magic	
Resources	●●○○○		
	○○○○○		

Renown: Glory ○○○○○○○○○○ Honor ○○○○○○○○○○ Wisdom ○○○○○○○○○○

Rank: 1

Rage: ●●●●○○○○○○

Gnosis: ●●●○○○○○○○

Willpower: ●●●●●●○○○○

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

Tribal Weakness: INTENSE CURIOSITY

Пролистывая новостной журнал, вы заметили, что так называемая "интегративная медицина" привлекает все больше внимания. Люди из всех слоев общества распространяли информацию о том, что медицина восточного стиля, хиропрактика, остеопатия, траволечение и многое другое оказываются не менее полезными, чем медицина западного стиля. А сочетание этих двух подходов с учетом специфических потребностей больных и пострадавших было еще более действенным. Несколько телефонных звонков спустя, и вы легко попали в программу стартапа, где, в отличие от традиционной медицинской школы, ваши провокационные вопросы считались талантом, а не помехой. Теперь вы готовы применить полученные знания в мире. Вы заинтересованы в служении оборотням, а также в попытке изменить к лучшему свою Родню - людей и волков.

Концепт: Ваше основное убеждение заключается в том, что ни один единый подход не может охватить огромное количество болезней, которыми страдают люди. Для вас очень важен индивидуальный подход к пациенту, будь то использование ароматерапии, призыв духовного благословения или назначение лекарства. Одна вещь, которая выводит вас из себя, - это менталитет "проходного двора" в нынешней системе здравоохранения. Вы хотели бы использовать свое влияние и навыки, чтобы сделать врачевание гармоничным процессом, лечащим разум, дух и тело, но это точно не произойдет в одночасье.

Примечания к отыгрышу: Хотя вы нежны и веселы с детьми, у вас острый язык, который может подстегнуть взрослых к действию, когда они самодовольно заботятся о своем здоровье. Среди оборотней вы получили репутацию человека, который уважительно слушает, но при этом не боится высказать свое мнение или подвергнуть сомнению идеи старейшины, если они кажутся ошибочными. Обычно вы держитесь вежливо, но бывало, что вместо того, чтобы промолчать, вы выбалтывали то, о чем действительно думаете. К счастью, у вас не слишком много шрамов от такого отношения. Терпение - это то, что вы изо всех сил стараетесь воспитать в себе.

Оборудование: Мешочек целителя, травы, карманные справочники.

Куратор музея

Цитата: *Это превосходный экспонат, и мы будем гордиться тем, что он есть в нашей коллекции. Я возьму на себя личную ответственность за каталогизацию и экспонирование.*

Прелюдия: По сравнению с некоторыми метисами, у вас было довольно легкое детство. Один из ваших родителей остался рядом и воспитывал вас в тесном сообществе кинфолков и оборотней, где слушать истории о предках и прошлом было почти ежевечерним событием. Конечно, ты всегда был на окраине круга, но тебе все равно позволяли слушать. Твои родственники тоже не игнорировали сильную связь с духами, и много раз ты разговаривал с голосами из других времен. Возможно, поэтому жизнь для тебя была не такой ужасной, как для других метисов. Первое Изменение пришло как радость от того, что что-то давно обещанное, наконец, произошло, и ты занял свое место Теургав после завершения Обряда Перехода. Затем дерьмо попало в вентилятор.



Ты точно не помнишь были ли они Черными Спиралями или каким-то другим кошмаром Вирма. Эти существа разрушили септ, убили большую часть Родни и уничтожили почти всех оборотней. Вы бы тоже погибли, если бы вас не вырубили на пару часов; ваше слабое телосложение тоже не помогло. К тому времени, как вы пришли в себя, резня закончилась. Немногие оставшиеся кинфолки и молодые, неопытные члены септа помогли вам похоронить мертвых. Бледный шрам на твоем виске служит мрачным напоминанием о потере семьи и конце того, что ты считал своей судьбой. Каэрн находился недалеко от города, и именно там ты впервые нашел помощь от других оборотней, некоторые из Уктены, многие из других племен. Одна из твоих новых подруг упомянула, что у нее есть связи в местном музее и она может устроить тебя на работу консультантом по "туземным" артефактам. Будучи выходцем из семьи с разными корнями, сказки, которые вы слышали с детства, дали вам неплохую подготовку в области фольклора, и работа нашлась без проблем. Теперь, после нескольких лет работы, вы перешли на должность помощника куратора. Большую часть времени ты исследуешь

Уктена

Name: | Breed: Metis | Pack Name:
Player: | Auspice: Theurge | Pack Totem:
Chronicle: | Camp: | Concept: Museum Curator

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
Ancestors	●●○○○	Spirit Speech	
Contacts	●○○○○	Mother's Touch	
Kinfolk	●○○○○	Sense Wyrm	
Rites	●●●○○		
	○○○○○		

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

Rage: ●●●●●○○○○○ ○○○○○
Gnosis: ●●●●●●○○○○ ○○○○○
Willpower: ●●●●●●○○○○ ○○○○○

Health: Bruised ○ | Hurt -1 ○ | Injured -1 ○ | Wounded -2 ○ | Mauled -2 ○ | Crippled -5 ○ | Incapacitated ○

Tribal Weakness: INTENSE CURIOSITY

происхождение различных артефактов, которые поступают в музей из других источников, хотя иногда вы сами занимаетесь охотой. Ключевая часть вашей работы - определить, какие предметы могут помочь оборотням. Не раз безобидный на первый взгляд "костяной кинжал" оказывался таленом или фетишем. Вы тщательно все каталогизируете и регулярно докладываете лидеру септа. Никому не кажется особенно странным, что выставленный экспонат убирают на чистку или отправляют в турне, по крайней мере, если ваше имя стоит на всех нужных бумагах.

Концепт: Хотя вы выросли в сельской местности, вам пришлось адаптироваться к жизни в городе. И хотя некоторые оборотни против использования автомобиля и других современных удобств, это не так уж плохо. Вы всегда можете провести некоторое время в потусторонних мирах, если вам нужно напоминание о том, кто вы и кому служите. А пока ваша задача - следить за тем, чтобы могущественные талены и фетиши не попали в чужие руки и, в случае использования, служили нуждам Гайи.

Примечания к отыгрышу: У вас относительно легкий характер, особенно для метиса, но почти навязчивый интерес к поиску источника и происхождения артефактов, которые попадают в музей. В то время как многие Теурги привязаны к своим септам и каэрнам, у вас есть отличный повод путешествовать как среди оборотней, так и среди людей. Вы не боитесь идти куда угодно и делать что угодно, чтобы получить как можно больше подробностей о реликвиях, которые попадают к вам на стол.

Оборудование: Щетки и инструменты для точной чистки, исписанный блокнот, полноприводный автомобиль.

Ищущий Родню

Цитата: *Мои вопросы должны сплачивать и связывать, а не на причинять вред, даже если они кажутся тебе странными.*

Прелюдия: Обычно волчата вырастают в окружении волков и людей, но именно оттуда вы родом, с изолированного острова у Атлантического побережья, где ваша семья может вспомнить предков, восходящих к Африке и даже к доколумбовым временам. У вас были как двуногие, так и четвероногие сородичи с тех пор, как вы себя помните, и когда вы пережили Первое Изменение, жизнь не слишком изменилась. Всегда были рутинные дела, такие как охрана каэрна, патрулирование двора, посещение вече. Большинство людей полагало, что когда-нибудь ты станешь великим вожаком септа или, по крайней мере, будешь иметь свою собственную стаю. Но у Гайи были другие планы... .

Вскоре после обряда посвящения ты почувствовал желание покинуть дом, который всегда знал. Это была не просто жажда; оглянувшись вокруг, вы увидели богатый уклад жизни вашего человеческого рода, и вы также увидели, что он медленно исчезает среди наступающих курортов и современных удобств. Некоторые местные жители упорно боролись за сохранение культуры, добиваясь определенных успехов. Это заставило вас задуматься о тех, кто живет за пределами вашего дома. Была ли еще Родня, потерявшая свой уклад из-за жадности людей? Вы слышали истории о том, как когда-то уктена выбирали себе родственников только из индейцев, но позже приняли африканцев, гавайцев и людей смешанного происхождения. Может быть, были и другие, которых племя упустило из виду? Как насчет скрытых мест в мире? Может быть, еще больше забытых и заброшенных культур нуждаются в том, чтобы их приняли в племя в качестве Родни? Вы решили сделать своей миссией поиск других людей, которых можно было бы принять в выводок Уктены.



Реакция ваших товарищей по стае была, конечно, весьма скептической. Многие считали, что ты растратил свои навыки посредника и судьи, покинув септ и отправившись в неизвестность. Они уважали твое любопытство и стремление к знаниям, но все считали, что ты выбрал неправильный подход, бродя по окрестностям в поисках потерянных цивилизаций... или как ты там называл то, что искал, особенно учитывая, что ты родился волком. Теперь у вас двойная миссия - найти новых потенциальных сородичей и показать всем, что волк может добиться успеха во внешнем мире.

Концепт: Вам нравится жить как волк, среди своих товарищей по стае. Однако вы достаточно мудры, чтобы понять, что это не единственный путь, по которому может идти оборотень. Суть равновесия в том, чтобы жить и как волк, и как человек; как Филодоксу, вам это совершенно ясно. У вас есть все намерения когда-нибудь вернуться домой, чтобы жить со своей семьей и родней. Однако сейчас вам нужно искать. Возможно, вы найдете новую стаю, которая поможет вам в охоте.

Примечания к отыгрышу: Задавайте много вопросов, даже если вы повторяетесь. Вся причина, по которой вы бродите по окрестностям, заключается в том, чтобы найти новых потенциальных сородичей, и вы не сможете сделать это, будучи застенчивым. Возможно, вы немного идеалист, но вы искренне верите, что Гайя и Великий Уктена возложили на вас эту задачу.

Снаряжение: Рюкзак, несколько бульварных газет, потрепанные карты.

Уктена™

Name: | Breed: Lupus | Pack Name:
Player: | Auspice: Philodox | Pack Totem:
Chronicle: | Camp: | Concept: Kinseeker

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
Ancestors	●○○○○	Heightened Senses	
Kinfolk	●○○○○	Resist Pain	
Mentor	●●●○○	Shroud	
Rites	●●●○○	Strut	
	○○○○○		

Renown: Glory ○○○○○○○○○○ Honor ●●●○○○○○○○ Wisdom ○○○○○○○○○○

Rage: ●●●●●○○○○○ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Gnosis: ●●●●●○○○○○ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Willpower: ●●●●●●○○○○ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Rank: 1

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

Tribal Weakness: INTENSE CURIOSITY

Певец Волчьего Пути

Цитата: *Мои песни производят большее впечатление, если я предварительно уничтожаю злых духов. Ты считаешь это жульничеством?*

Прелюдия: Когда вы росли, вы любили сидеть на коленях у своего дедушки-бабушки и слушать рассказы о старых временах, и вы надеялись, что однажды станете Певцом - экспертом в лечебных церемониях - как он. Большинство молодых людей носили с собой портативные CD-плееры с записями последних рок-групп, а вы носили с собой записи, на которых ваши старшие пели и рассказывали истории. Эти записи были для вас драгоценны, так как немногие певцы позволяли себе записывать их.

Когда в вашей семье начали падать овцы, ваша бабушка сказала, что это дело рук скинвокеров, ведьм, которые творили свою злую магию с близлежащей горы. Вооружившись храбростью и невежеством молодых, вы решили положить конец их злодеяниям.



Вы хотели удивить их, но они удивили вас. Двое схватили тебя, а третий стал что-то распевать, глядя на тебя одним злобным глазом. И ты с ревом Изменился, убил двоих и бросился на третьего, когда он убегал. Но, к твоему ужасу, заклинание скинвокера не исчезло. Ярость, которую ты испытал в схватке, не прошла, и когда растущая луна осветила землю, желание встать на четыре ноги стало непреодолимым. Опасаясь за свою жизнь и стыдясь, что позволил этому случиться, ты пошел к деду, объяснил, что произошло, и умолял провести обряд, чтобы вылечить тебя. Он только улыбнулся.

Теперь ты знаешь правду: нападение фоморов привело к твоему Первому Изменению. Твой дед - кинфолк, а твоя настоящая мать живет в септе на другом конце области. Теперь твое истинное наследие ясно. Но наследие твоих сородичей - это и твое право по рождению, поэтому ты продолжаешь учиться у своего деда, когда не изучаешь историю Уктена. Вы видите пути Измененных, скрытые в ритуалах дине, и это заставляет вас жаждать большего. Ты честно бежишь от мезы к каньону, потому что старики, те, кто слышал старые истории, умирают быстрее, чем ты успеваешь их встретить. Но они говорят с тобой, потому что ты заслужил репутацию молодого, но сильного Певца. Твои слова успокаивают усталых, а ты и твоя стая когтями и фетишем отгоняете злых духов.

Концепт: Ты изучаешь песни Уктена и своих сородичей; они приносят утешение дине и вдохновение Уктене. Вы чувствуете, что смысл вашего пребывания здесь в том, чтобы сохранить истории прошлого для будущих поколений гару и сородичей.

Примечания к отыгрышу: Будьте уважительны к старшим, как к Гару, так и к другим. Всегда внимательно слушайте, ведь даже бессвязное бормотание может скрывать правду. Обучайте молодых, заставляйте их учиться старому, ибо в древних традициях лежит путь к гармонии с Матерью.

Оборудование: Мешок джиша, компакт-диски и кассеты со старыми песнями и историями.

Уктена™

Name: | Breed: Homid | Pack Name:
Player: | Auspice: Galliard | Pack Totem:
Chronicle: | Camp: | Concept: Wolf-way Singer

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	○○○○○	Tribal Lore	●○○○○

Advantages

Backgrounds		Gifts	Gifts
Contacts	●●○○○	Persuasion	
Kinfolk	●●○○○	Spirit Speech	
Pure Breed	●○○○○	Mindspeak	
Rites	●●○○○		
	○○○○○		

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

Rage: ●●●○○○○○○○
Gnosis: ●●●●●○○○○○
Willpower: ●●●●●○○○○○

Health:

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

Tribal Weakness: INTENSE CURIOSITY

Темный Следователь

Цитата: У вас есть возражения по поводу того, что я сделал? Вы слышали о меньшем из двух зол, да? Так вот, это я.

Прелюдия: Вы ничего не помнили о своих предках, хотя они часто снились вам. Все, что вы знали о своих родителях, вы узнали от тети, которая вас воспитывала: ваш отец был нехорошим, злым дьяволом, а ваша мать была дурой, раз полюбила такого человека. Даже твои настойчивые вопросы не помогли бы ей добиться большего, поэтому ты обратил свое любопытство на другие вещи... например, на то, что многие соседи болеют и умирают. Возраст, говорили они. Естественные причины. Но ты знал лучше, потому что видел Тень. Она, казалось, собиралась в углах зданий или у основания деревьев, и вы чувствовали ее угрозу. Однажды вечером вы подкрались к зарешеченному окну и увидели, как Тень расположилась вокруг старика Робертса в его кресле. Вы увидели, как она стала тяжелой и плотной, а человек побледнел и захрипел. Мир стал странным,и хотя ты не смог спасти старика, ты разорвал Тень на куски. Вскоре за тобой пришло твое племя, и они показали тебе, что мир полон Теней, зла, хуже которого ты и представить себе не можешь. Зла, которое убило твоих родителей. Это знание потрясло тебя до глубины души; с тех пор ты прилежно учился, решив узнать все, что можно, о Вирме и всех его слугах. Ты слушал старших, когда другие детеныши ссорились и дурачились. Ты читал книги Стража о древних тайнах, когда думал, что он не смотрит. Теперь старейшины посылают тебя всякий раз, когда подозревают деятельность фомори, безумных культов или скрытых Бейнов. Ты расследуешь, затем уничтожаешь, но знаешь, что лечишь лишь симптомы более серьезной болезни. Мир не является безопасным местом, но если и есть сила, способная изгнать зло, только вы сможете найти и заполучить её.



Уктена™

Name: | Breed: Homid | Pack Name:
Player: | Auspice: Ahroun | Pack Totem:
Chronicle: | Camp: | Concept: Dark Investigator

Attributes

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

Abilities

Talents		Skills		Knowledges	
Alertness	●●○○○	Archery	●●●○○	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	○○○○○	Wyrm Lore	●●●○○

Advantages

Backgrounds		Gifts	Gifts
Ancestors	●○○○○	Master of Fire	
Kinfolk	●○○○○	Razor Claws	
Fetish	●○○○○	Aese Magic	
Rites	●●○○○		
	○○○○○		

Renown: Glory ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ | Honor ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ | Wisdom ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Rank: 1

Rage: ● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○

Gnosis: ● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○

Willpower: ● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○

Health:

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

Tribal Weakness: INTENSE CURIOSITY

Некоторые Пеленатели Бейнов заметили вас, но только время покажет, суждено ли вам стать великим охотником на Бейнов или еще одним Уктеной, поглощенным тьмой.

Концепция: Ты стремишься узнать о Вирме больше, чем тебе выгодно, и начинаешь понимать, что за это придется заплатить. Кошмары становятся чаще, и ваша стая порицает вас за то, что вы слишком мрачны и странны. Тот факт, что постепенно вы переходите от принятия к принятию того, кем вы становитесь, пугает вас - но уже не так сильно, как раньше.

Примечания к отыгрышу: Ваше девичье очарование потускнело от неупотребления. Люди - глупцы, чтобы играть в игры доминирования и дурачиться, когда предвестники конца света каждый день бродят по миру духов. Вы видите все вокруг как в тумане, и по иронии судьбы единственное утешение - глубже погрузиться в ужасные тайны дедушки Змея.

Оборудование: Блокнот, заполненный описаниями путей и странными символами, Лавкрафт в мягкой обложке (для легкого развлечения), свечи и другие ритуальные принадлежности, несколько таленов.

Уктена и Их Истории

Кровь племени Уктена со временем проявилась в самых разных местах. Эти воины, мудрецы, фокусники, мистики и законодатели - все они подарили племени уникальные истории. Некоторые из перечисленных ниже Уктена давно умерли, а другие до сих пор рассказывают истории и выполняют задания.

Тисояха, Дочь Солнца

Дальняя родственница известного Филодокса Ловящего-Копья, Тайсояха была рагабашем из Миккосуки, который также приводил веские доводы в пользу включения освобожденных рабов и других лиц африканского происхождения в племя Уктена. Ее человеческий род издавна отличался гордостью и независимым мышлением, и лучшие из этих черт проявились в Тисояхе, Дочери Солнца.

Потомки криков, миккосуки со временем заселили большую часть южных районов современной Флориды, особенно болота Эверглейдс. Это, конечно, было не по своей воле, так как Вирмоносцы, намеревавшиеся переселить все индейские народы на запад, в разные периоды в начале и середине 1800-х годов вытесняли микосуки из района Верхнего Панхендла. Лишь небольшое число микосуки выжило на юге, вместе с некоторыми из их братьев и сестер из Меняющихся. Им пришлось внести много изменений в свой образ жизни, самым трудным из которых была потеря основной культуры - желтого маиса. Тем не менее, охота была удачной. Миккосуки вспомнили, что в истории о сотворении мира они упали с небес в большое озеро. Меняющиеся, такие как Тысояха, задавались вопросом, не возвращаются ли они каким-то образом в место своего зарождения, в безопасное место на юге от Вирмоносцев.

Миккосуки были не единственными, кто рассматривал субтропические земли как идеальное место, где можно укрыться от Вирмбрингеров. Со временем многие рабы бежали на болота; большинство из них были потомками африканских невольников, проданных в рабство и привезенных в Новый Свет в цепях. Некоторые были смешанной крови, частично белые, частично индейцы, частично африканцы. Тисояха была одной из первых, кто приветствовал этих новоприбывших, и охотно слушала их рассказы о далеких краях и жестокостях, не уступающих тем, что творились с ее собственным народом. Но больше всего ее заинтриговали рассказы о странных и удивительных Меняющихся народах, которые носили мех гигантских кошек и даже паучьи шкуры. Прислушавшись к сомнительным словам своего септа, Тысояха и два ее товарища по стае, Локча и Вевасикатау, обратились за помощью к своему тотему, Крокодилу, чтобы он указал им путь к дому предков новоприбывших в Африке. И их тотем счел их просьбу настолько искренней, что в следующий раз, когда они путешествовали в мир духов, они увидели серебряный путь, открытый рядом с длинной рекой.



Стая шла по этой тропе много лун, пока однажды ночью река не пересохла до мелкой струйки. Тысояха и ее друзья вышли на незнакомую им землю, такую же теплую и солнечную, как их дом, но с незнакомыми деревьями, птицами и звездами. Недалеко от них протекала большая река, похожая на ту, по которой они шли в Умбре, а на берегу сидела темнокожая женщина с длинными конечностями и яркими глазами. Их языки были разными, но Локча была Филодоксом, и своими жестами и рисунками на берегу реки она показала чужакам, что они пришли с миром. Вевасикатау был Лунным Танцором, и он спел незнакомцу прекрасную песню, повествующую о далекой родине стаи. Наконец, Тисояха сыграла для темнокожей женщины на флейте, вырезанной из кости, и когда песня закончилась, незнакомка изменилась.

Ее руки и ноги покрылись колючими волосками, а пальцы рук и ног вытянулись в восемь конечностей. Лоб женщины раскололся, и два ее глаза превратились во множество блестящих шаров. Перед стаей стоял паук, крупнее медведей, которые бродили по болотам у себя дома. Паучиха не напала, но она начала плести паутину между двумя близлежащими деревьями, и в ее паутине была история о том, как некоторые из Родни Меняющихся стали жертвами жадности других людей, желающих получить деньги от светлокожих людей.

Этих кинфолков взяли в плен и отправили неизвестно куда. В паутине были изображения больших кошек, о которых стая слышала, но было и много других существ, которых они никогда раньше не видели. Из рассказа паучихи они поняли, что, по ее мнению, кины были угнаны на родину стаи. Этого было достаточно, чтобы Тысояха поняла, что между новичками на болотах и меняющимся народом земли паучихи действительно существует связь. Стая поблагодарила ее и показала паучихе свои четвероногие формы. Затем они ушли, пройдя по своим следам долгий путь обратно к болоту.

Септ с нетерпением приветствовал стаю дома, восхищенная сказкой, которую спел для них Вевасикатау. Он снова спел ее перед Великим советом Уктены, и Спиркатчер увидел, что Тысояха и ее стая дали племени более чем достаточно причин, чтобы принять многих из рабов-беженцев как родных.

Поэтому, в контексте Спора о Родне большая часть Лунных Танцоров вспоминает о битве Ловящего-Копья с Желтым Мехом, Именно странное путешествие Тысояхи, Дочери Солнца, и ее стаи впервые вдохновило ее кузена на аргументы в пользу привлечения новой Родни



Будучи Рагабашем, она показала Уктена новый путь, приветствуя чужаков, которые страдали так же, как и Чистые, потеряв дом, свободу и семью.

Аувеке, Наблюдатель Воды

Названный в честь так называемой "большеглазой рыбы", моана-кали, Аувеке был Округлой Луной, родившейся незадолго до захвата Гавайских островов Соединенными Штатами в 1893 году. Легенды гласят, что его мать была одной из первых людей-волков, пришедших жить к канака-маоли, коренному народу Гавайев, и что человек-кинфолк, от которого родился Аувеке, имел королевскую кровь короля Камехамеха III. Камехамеха III был правителем, который сумел убедить грозный британский флот покинуть острова всего через пять месяцев после их прибытия в 1843 году, используя средства, которые до сих пор остаются загадкой. В любом случае, линия отца Аувеке была избрана Родней через некоторое время после того, как Великий совет приветствовал присоединение к племени некоторых других культур и народов. Рождение мальчика Аувеке произошло в то время, когда Канака Маоли нуждались в надежде. Они, как и жители Черепашьего острова, боялись, что хаоле разрушат их земли и жизнь.

Тогда, как и сейчас, оборотней на островах было мало. Аувеке вырос в изолированном септе, презирая чужаков, которые уничтожали землю своими плантациями сахарного тростника и ананасов. Дело было не в "расе" или цвете кожи: на протяжении многих лет канака-маоли принимали людей, которые могли выглядеть иначе, но при этом уважали острова так же, как и они. Что возмущало Аувеке и его товарищей, так это жадность и пренебрежение к здоровью земли. К тому времени, когда Галлиард проходил свою Первую перемену и Обряд Перехода, хаоле делали состояние на выращивании сахарного тростника, риса, кофе и сосново-яблочных культур, при этом канака-маоли почти не получали прибыли и выгоды. Королева Лили'Уокалани почти год находилась под домашним арестом, прежде чем была освобождена, и правительство США было фактическим правителем страны. Аувеке решил, что он собирается что-то с этим сделать.

Первые усилия Лунного Танцора и его товарищей по стае были небольшими. Они сожгли несколько разрозненных плантаций и напугали мелких правительственных чиновников. Затем они предприняли более смелые действия, уничтожив несколько небольших военных судов у побережья Оаху. В этот момент вмешалось несколько оборотней из других племен, таких как Ходящие по Стеклу. Они пытались указать на выгоду, которая пришла на острова, и обещали, что со временем они помогут вернуть часть прибыли на сохранение земли. Возможно, они

были искренни, но местные оборотни не приняли предложение. Аувеке, его септ и его род становились все смелее в своих усилиях и в целом презирали более мирные пути изменений, за которые выступали Ходящие по Стеклу и Дети Гайи.

Судьба Аувеке остается загадкой. Он покинул своих товарищей по стае, чтобы встретиться с одним из Вирмоносцев, пообещав вернуться с надеждой на перемирие, которое явно ознаменовало бы перемены к лучшему, но он отказался рассказать кому-либо подробности. Два дня спустя один из членов септа нашел тело Лунного Танцора на пляже во время отлива. Три стрелы с серебряными наконечниками пронзили плоть Аувеке, по одной в каждый глаз, а третья - в горло. Все попытки его стаи и септа выяснить, где проходило собрание и какое предательство постигло их брата, не увенчались успехом: они не смогли найти никаких зацепок, ни мистических, ни мирских.

С момента смерти Наблюдателя Воды прошло три поколения, а новой информации так и не появилось. Но с ростом движения за независимость Гавайев, возглавляемого людьми, небольшое население островов, населенное оборотнями, надеется, что им наконец-то удастся найти правду. Одна из праправнучек Аувеке, Полумесяц по имени Калеа, Искательница Глубоких Мест, находится в дружеских отношениях с несколькими Звездочетами, живущими на Гавайях. Она знает, что у них есть ресурсы и контакты, намного превосходящие ее собственные, и надеется, что они помогут ее племени в решении одной из самых горьких загадок.

Фануи, Окрашена-Кровью-Вирма

Жизнь женщины-воина по имени Окрашена-Кровью-Вирма была короткой, но славной. Она была Танцором Пути, родившейся у народа чоктау, но некоторые рассказчики утверждают, что ее предки также происходили от раннего народа каджун из болот Луизианы, указывая на ее яркие ореховые глаза как на свидетельство ее смешанного происхождения. Каково бы ни было ее происхождение, Фанун пустила первую кровь приспешнику Вирма, будучи еще маленьким детенышем, живя в доме своей матери-кинфолка в резервации чоктау на глубоком Юге. Жизнь семьи была нелегкой, но Фанун научилась у своих сородичей многим старым традициям и была готова защищать их, когда фомори пытались украсть одного из ее юных братьев и сестер. Фанун, которой не исполнилось и десяти лет, выпотрошила мужчину мясницким ножом и спрятала его тело глубоко в земле. Вскоре после этого септ Уктена, наблюдавший за ней, привел Фанун в свою среду. Успешно пройдя обряд посвящения, в ходе которого она выполнила задание в Умбре и убила четырех приспешников Вирма используя лишь собственные когти, воительница вернулась домой и приготовилась присоединиться к септу в качестве Хранительницы, намереваясь в случае необходимости защитить свое убежище ценой жизни. Но у судьбы были другие планы.



Не прошло и года, как в септе появился незнакомец. Он назвался Говорящим с Дымом и рассказал Фануне, что она была избрана служить Танцорам Пути; Уктена послал ему сон из тумана за пределами мира, чтобы показать, где ее найти. Фанун была почтительна, но скептична. Она попросила рассказать ей побольше, но клятва Говорящего с Дымом Уктене обязывала его молчать, пока она не согласится следовать за ним. Она согласилась, и септ ничего не слышал о ней, пока не прошло шесть сезонов. Женщина-воин вернулась, выглядя еще более грозной, с новыми шрамами, несколькими загадочными татуировками и клайвом, который, казалось, блестел от засохшей крови. Фанун ответсвенно исполняла свои обязанности, но теперь она выглядела обеспокоенной. Не рассказывая о том, где она была и что делала, Фанун сказала своему бывшему септу, что вернулась домой, чтобы начать ритуал мудрости и узнать, каким будет ее следующее задание.

Поэтому септ помог ей собрать чистые дрова для костра, как она и просила. Женщины из Родни, плетельщицы корзин и тростника, смешивали насыщенные краски красного, синего и пурпурного цветов. Фанун погрузила руки в

еще кипящую жидкость, даже не вздрогнув от боли. Она вдыхала смесь роз и перца, которой кинфолки посыпали огонь. Она втирала в кожу бальзам из болиголова, монашеского дерева, омелы и тополя, а затем медленно пошла в кипарисовую рощу неподалеку.

Фанун вошла в мир грез. Она видела, как солнце движется по высоким оранжевым скалам, окрашивая их в пурпурный цвет на закате. В угасающем свете у ее ног открылся бассейн, и мужчина вылез на берег. Полная луна освещала его обнаженную кожу, а в его глазах ярко сияли звезды, когда он наблюдал за ней. Он был призраком, подумала она, но его взгляд выражал желание и тоску. А когда наступил рассвет и видение померкло, Фанун услышала крики ребенка, новорожденного и неистового, полного голода и ярости, прежде чем вернулись квакающие звуки болота.

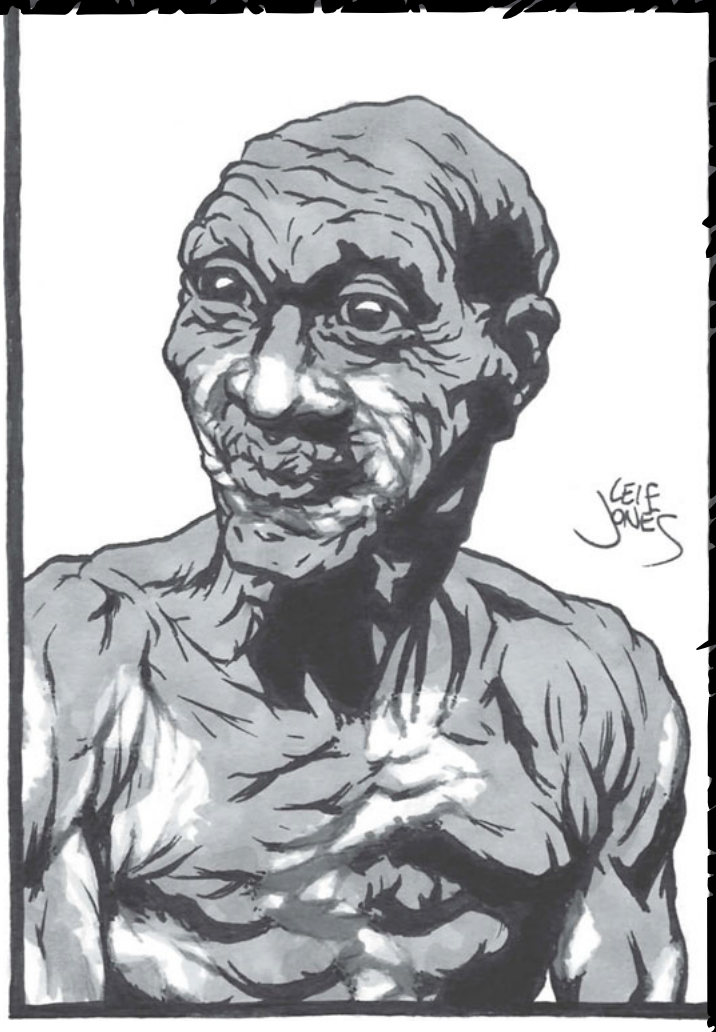
"Что я должна делать?" - вскричала она Великому Уктену, растерянная и разгневанная. "Я хочу служить своему племени. Я никогда не бежала от битвы и долга, даже с ранами, которые кровоточили, как река весной. А теперь я должна оставить свой народ, чтобы пойти с этим неизвестным кинфолким, который желает меня, и родить его ребенка? Это то, что означает мое видение? Дай мне доказательство!"

Едва слышно шепча, змея упала ей на колени с огромного кипариса. Это был водяной щитомордник, и он быстро скользнул в воду. Так Фанун вернулась к своему септу и в течение трех лет с честью вышла замуж и родила дочь, которая, по словам Женщины-медиума, станет великим и могущественным вождем. Фанун оставила дочь, когда та едва научилась ходить, и снова приступила к своим обязанностям Танцора Пути.

Конец воительницы наступил не в борьбе с Вирмом, которому она противостояла всю свою жизнь, а в городе, от рук отродья деда Паука. Она встречалась с несколькими кинфолками, склонными к колдовству, когда на них напала группа людей, владевших магией Вивер. Она сдерживала их, пока выжившие кины не смогли убежать, но когда она тащила свое тяжело раненное тело через Перчатку, ее последним зрелищем было скопление боевых пауков, надвигающихся на нее. Один из бегущих кинфолков услышал ее последний боевой клич и рассказал ее историю своему народу. С вече, посвященного ее памяти, история Окрашена-Кровью-Вирма распространилась как история Уктены, глубоко связанной с мистическими нитями, которые тянутся через жизни всех Гару.

Адони Звездный Огонь

Адони Звездный Огонь - старейшина аборигенов племени аранда из Септа Пробуждающегося Сна в Австралии. Несмотря на то, что он безволосый метис, он получил широкое признание как одаренный шаман, чьи знания об Умбре и Времени Сна, вероятно, превосходят знания любого живущего



оборотня. Адони часто настаивает на том, что он живет в пределах altjiranga ngambakala, что иногда может означать "Время снов", но также относится к "собственной вечности". Он любит объяснять Время снов как часть мифической эпохи, где вечные герои, являющиеся частью земли, никогда не умирают. Это одновременно свод правил для жизни в настоящем и будущем, со связями с людьми, местами и вещами прошлого. В своих рассказах Адони постоянно устанавливает связи между прошлым, настоящим и будущим, а также меняет времена так, что это обычно не имеет смысла для неаборигенов. Среди шаманов его почитают за совершенный им Обряд Приглашения Предков - трогательную церемонию, которая приветствует возвращение предков в теле живого носителя-оборотня.

Адони вырос в Септе, но никто из посторонних не знает о его происхождении и родословной. В человеческом облике он маленький, темнокожий лысый мужчина с большими карими глазами; в облике волка у него грубая шкура без волос. Его преклонный возраст заметен во всех его формах; для человека он стар, но для оборотня он практически древний. Адони не проявляет никакого интереса к Совету Джиндабина и считает, что они не понимают нужд Гару Австралии.

Хотя он глубоко скорбит о потере Буньип, он считает, что лучше почтить их память и дать их духам отдохнуть, чем пытаться заставить их вернуться. Тем не менее, он был заинтригован возрождением Нглайода, Радужного Змея, тотема Буньип, и с нетерпением ждет, когда он окрепнет и вырастет. Если Совет Джиндабайна хочет что-то сделать, чтобы помочь духу, Адони считает, что им следует оставить все свои организационные разговоры и отправиться на помощь тотему прямо сейчас, пока не прошло еще несколько дней.

Шамана нельзя назвать недружелюбным, но он с осторожностью доверяет другим. Единственная крепкая дружба, помимо тех, кто находится в его септе, - это эксцентричное Дитя Гайи, Иннана, Голос Богини. Он уважает ее проницательность и часто беседует с ней о том, что она видела. Иннана поделилась с ним тем, что она считает возможным концом Детей Гайи, основываясь на серии снов и видений. А недавно она рассказала своему другу о страшном кошмаре. Во сне она почувствовала, как ее тело пожирают тилацины, на которых были начертаны сигилы Буньип, но в то же время эти существа несли на себе явные следы дедушки Паука. Ни Иннана, ни Адони понятия не имеют, чего на самом деле добился генетик Детей Гайи Кернунос, "воссоздав" тилацина. Если Адони когда-нибудь узнает правду, он, скорее всего, без колебаний убьет запятнанных существ и добьется какого-то наказания или порицания для Кернуноса.

Джош Крик

Джош Крик, прозванный Каменным Сердцем, является главным воином септа Дорожного Бегуна на северо-западе Аризоны и непоколебимым лидером как в мире, так и в войне. Для человека, который должен быть абсолютным воином, он обладает большим здравым смыслом и удивительно холодной головой, и его стая не раз оценивала навыки его жены-кинфолка Рози, доктора остеопатии. Джош носит древний клайв (на самом деле макаитль, пять футов в длину и четыре дюйма в ширину) с рукоятью из твердого дерева и серебряным лезвием, украшенным обсидиановыми ацтекско-таноанскими символами. Это высокий, крепкий мужчина с длинными черными волосами и пронзительными ореховыми глазами. В волчьей форме Арун черный с небольшой серебристой каймой на виске. В любой форме у него есть шрам без волос через весь живот.

Джош вырос в септе и находился под опекой старшего воина, Джозефа Холта. Когда Джозеф был убит в стычке с Пентексом, Джош тяжело это воспринял; он пытался спасти своего наставника, но в итоге сам оказался наполовину выпотрошенным. Вдову Джозефа, которая была намного моложе своего погибшего мужа, звали Рози. Она исцелила Джоша физически и духовно и после долгого периода траура вышла за него замуж с одобрения септы и Родни.

Макауитль, который носит Джош, может иметь многовековую древность. Он и его товарищи по стае нашли его глубоко в скалах Эхо, вместе с тем, что, похоже, является останками потерянной колонии ацтеков, причем далеко не там, где, по мнению ученых, должны были жить ацтеки. В дополнение к макауитлю Джош и стая нашли несколько свитков, которые, возможно, предшествовали так называемому Флорентийскому кодексу - серии трудов об ацтеках, составленных испанским монахом Бернардино де Саагуном в начале XVI века. Язык, по-видимому, является диалектом ацтекского языка науатль, но Джош и его товарищи по септу перевели лишь отдельные фрагменты свитков. Даже с кучей словарей, несколькими обрядами и немалым количеством Даров, это оказалось трудной задачей, потому что в языке столько же метафор и загадок, сколько и прямого повествования. Джош разрывается: его сердце воина горит желанием тщательно обшарить руины, надеясь узнать, кто на самом деле жил там и чем занимался. Более расчетливая часть его духа заставляет его быть осторожным и обдуманным в исследовании руин. Он знает, что невозможно сказать, кто (или что) могло там жить... и почему бывшие жители так поспешно ушли. Джош обдумывает, стоит ли обсуждать руины на предстоящем Великом Совете и, возможно, попросить помощи у Уктена за пределами юго-запада.





Росио Разделяет-Воду

Росио Разделяет-Воду - молодой Филодокс, который проводит большую часть времени на границе Мексики и Техаса. Она родом из небольшого септа возле Национального парка Биг-Бенд, но редко живет там подолгу. Росио - дочь Уктены Аруна из центральной Мексики и отца-кинфолка из Техаса, и когда в возрасте 13 лет она Изменилась, она точно знала, чем хочет заниматься: стать Скаутом и путешествовать для племени. За это время она побывала во многих септах, поговорила с несколькими Фера и даже подружилась с несколькими "чужаками", а именно с человеческими шаманами, интересующимися магией древних тольтекских предков ее матери. Она надеется, что Балам и Гару смогут устранить старый разрыв в их дружбе, но не думает, что это произойдет в ближайшее время.

Росио умеет заводить друзей, даже если при первой встрече она кажется немного грубоватой. Для уктены она удивительно открыта и разговорчива, и поэтому сразу завоевывает доверие людей. Хотя она обычно говорит по-английски в своей народной манере, она также может свободно общаться на испанском языке, как на официальном, так и на мексиканском. Росио нравится учить молодежь, и она подумывает о том, не пора ли ей остепениться и помогать руководить септом, а не быть свободным эмиссаром. Недавняя битва в Амазонии уложила ее в постель несколько недель и дала ей время все хорошенько обдумать.

Ближайшая родственница Филодокса - ее престарелая тетя Луиза. Пожилая женщина умеет предсказывать судьбу, и она сказала Росио, что ее будущее "лежит в мире между старыми врагами". Филодокс не знает, означает ли это, что она должна помогать переговорам между Фера и Гару, Чистыми и Вирмоносцами или что-то другое.

На вид Росио около 30 лет, у нее крепкое, мускулистое тело. Ее темные волосы с рыжими вкраплениями свисают до плеч. Самая заметная черта ее лица - крючковатый нос; вместо того чтобы быть непривлекательным, он придает лицу силу, компенсируя большие карие глаза. Филодокс обычно носит обычную, свободную хлопчатобумажную одежду и сандалии.

Эми Стоголосая

Эми Сто Голосов - немного странная личность, даже среди Уктена. Сейчас ей около двадцати лет, а Первое Изменение она прошла в десять. Эми - Хранительница Песен, но она все еще старается рассказывать истории об обширных знаниях, которые она собирает. На самом деле, Эми имеет репутацию среди племени как довольно неумелый рассказчик. Ее главный дар, как следует из ее имени, - лингвистика; Эми владеет широким спектром различных языков и диалектов. Среди них итальянский, арамейский, греческий, французский, хопи, инуитский, португальский и русский. Она также немного необычна для оборотня тем, что получила несколько высших образований в области изучения коренных американцев и окцидентальной культуры. Эми также много знает о хисациномах, которых дине называли анасази. Несколько старейшин считают, что эти знания будут очень полезны, когда приблизятся последние времена.

Эми носит фетиш-лук, и она превосходно стреляет из него, хотя и не верит в это. Она также владеет рукопашным боем, двигаясь в бою обдуманно и быстро. Несмотря на негативные комментарии к ее рассказам, ее товарищи по стае - Когти с Зубами и Чоттл - любят Эми, а она их. Эти трое образуют странную группу, поскольку все они по-своему неудачники. Последнее время их беспокоит уничтожение септа Вендиго Грейрок, который нехотя заботился о метисе Чоттле.

Недавно Эми выбрала себе тотемом Химеру, многих, которые есть одно. Она задается вопросом, не является ли природа Химеры, существа, которое любит скрывать правду под масками и обманом, отчасти причиной того, что ее собственное племя чувствует себя немного неуютно в ее присутствии. Означает ли ее связь с Химерой, что она сама не такая, какой кажется? Поскольку Химера является тотемом Звездочетов, Эми также задается вопросом, может ли ее будущее быть связано как с этим племенем, так и с ее собственным.

Образ: Эми демонстрирует лучшие черты своего вьетнамского, африканского и еврейского наследия. У нее прямые черные волосы, собранные в два хвоста. Ее миндалевидные глаза глубокого карего цвета, а выдающийся нос придает ей напряженное выражение. Она среднего роста и веса, с хорошо развитым мускулистым телом. Эми обычно носит грубую походную или повседневную одежду нейтральных оттенков, но она также носит поношенную кожаную сумку для лекарств, а иногда шарф или поясок из яркой ткани кенте с узором синего, оранжевого, пурпурного или золотого цвета. Она никогда не бывает без своего лука и запаса стрел. Кроме случайных бус в волосах или на одежде, Эми не носит украшений. Ее главные увлечения - чтение, шитье и ручное ткачество.

Примечания к отыгрышу: Эми, похоже, не испытывает сильного чувства праведного гнева, что, конечно, необычно для любого оборотня, тем более для Округлой Луны. Она хочет быть заботливым оборотнем, тем, кто культивирует легенды, песни и секреты, как садовник ухаживает за своими нежными растениями. К сожалению, Эми склонна часто спотыкаться в поисках новой мудрости. Тот факт, что некоторые старейшины требовательны к ней, не прибавляет ей уверенности; часто она думает, что сделала что-то значительное, но слышит только презрение и критику. Хотя она старается сохранять оптимизм, Эми несет большой эмоциональный груз на своих молодых плечах, что приводит к некоторым диким теориям среди собратьев Уктены. Некоторые подозревают, что она в Харано; другие предполагают, что в ее жилах течет кровь Кроатан. Как бы то ни было, Эми верит, что у нее есть цель, которую она должна выполнить; просто Гайя еще не открыла ее.

Порода: Хомид

Покровительство: Галлиард

Ранг: 2 (фостерн)

Физические: Сила 2 (4/6/5/3), Ловкость 3 (3/4/5/5), Выносливость 3 (5/6/6/5)

Социальные: Харизма 2, Манипуляция 2 (1/0/0/0), Внешность 2 (1/0/2/2)



Умственные: Восприятие 4, Интеллект 3, Смекалка 3

Таланты: Бдительность 2, Атлетика 2, Драка 3, Уклонение 2, Экспрессия 1, Запугивание 1, Первобытный Инстинкт 1

Навыки: Ремесло 1, Вождение 1, Этикет 1, Рукопашный бой 2, Исполнение 1, Выживание 1, Скрытность 1

Знания: Загадки 2, Расследование 1, Лингвистика 5, Оккультизм 3, Политика 1, Ритуалы 1

Дополнения: Фетиш 3, Кинфолк 1, Тотем 2

Ярость: 4; Гнозис: 3; Сила воли: 5

Дары: (1) Убеждение, Мыслеречь, Почувствовать Магию; (2) Отвлечение, Overlook, Staredown

Обряды: Обряд Поискового Камня

Фетиши: Лунный лук (уровень 3)

Посвящение от Авторов

Всем тем, кто ищет неуловимые ответы и неразгаданные тайны, куда бы ни привели их пути; экипажу шаттла "Колумбия" в память об их исследованиях и самопожертвовании.

Uktena™

Name: **Breed:** **Pack Name:**
Player: **Auspice:** **Pack Totem:**
Chronicle: **Kuklos:** **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

INTENSE CURIOSITY

Uktena™

Homid

No Change

Difficulty: 6

Glabro

Strength (+2)____
Stamina (+2)____
Appearance (-1)___
Manipulation (-2)___

Difficulty: 7

Crinos

Strength (+4)____
Dexterity (+1)___
Stamina (+3)____
Appearance 0
Manipulation (-3)___

Difficulty: 6

Hispo

Strength (+3)____
Dexterity (+2)___
Stamina (+3)____
Manipulation (-3)___
+1 Die to Bite Damage

Difficulty: 7

Lupus

Strength (+1)____
Dexterity (+2)___
Stamina (+2)____
Manipulation (-3)___
-2 Perception Diff.

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:_____

Uktena™

Nature: **Demeanor:**

Merits & Flaws

Merit	Type	Cost	Flaw	Type	Bonus

Expanded Background

Allies

Mentor

Ancestors

Pure Breed

Contacts

Resources

Kinfolk

Totem

Possessions

Gear (Carried):

Equipment (Owned):

Sept

Name:

Caern Location:

Level: Type:

Totem:

Leader:

Experience

TOTAL:

Gained From:

TOTAL SPENT:

Spent On:

Uktena™

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