Книга племени:

Вендиго




BRIDGES 03



Убийственная зима

Рассел однажды пошутил: «Знаете, какие три главные причины смерти у биологов? Нападения животных, крушение вертолета и облучение. Вот почему я ботаник. Я изучаю растения, на земле, в оранжерее».

Это была не очень хорошая шутка, но почему-то то, как он ее рассказывал, всегда смешило Мину. Но они разбились не на вертолете, а на джипе. Холод не был бы проблемой, если бы Херби не потратил дюжину спичек, пытаясь поджечь замерзшую газету, но сейчас ей было точно не до смеха.

Рассел все еще был снаружи - кровь, несомненно, замерзла, глазные яблоки застыли. Мина забилась поглубже в гнездо из газетных свертков. Радио было мертво; Херби все еще пытался развести огонь. Лора стонала под палаткой, в которую ее завернули, сжимая обрубок правой руки. Он откусил ей руку. Просто перекусил, и все пропало. Затем - и Мина готова поклясться в этом, хотя это заставляет ее сомневаться в собственном здравомыслии - тварь улыбнулась им и ускакала. На следующую ночь оно убило Рассела. На следующий день Уилл отправился за помощью и не вернулся. Но тварь вернулась, и завывала всю ночь.

Дрова закончились несколько часов назад, и хотя они с Херби откопали старые сгнившие газеты, они так замерзли, что даже если их разморозить, они никогда не загорятся. Но это не помешало Херби попытаться. У них осталось три спички, одна из которых была сломана, и никакой надежды. Скоро наступит темнота, а с ней и все остальное. Оставалось только ждать. Было бы легче, если бы Лора перестала стонать.

• • •

Фишер, арун Вендиго, сидел на бревне с ножом Разрубающего узел в руке. Рагабаш тихо умер; яд от укуса фомора успокоил его сердце. Эта охота стала самой тяжелой в жизни тяжелых охот. Фишер наклонился вперед, уперев локти в колени и закрыв лицо ладонями. Рукоять ножа больно впилась ему в лоб. Четыре дня назад стая Фишера состояла из пятерых. Сегодня остался только он.

Тихонько он начал напевать их имена и небольшую часть их деяний. Два Дерева и Булавка погибли три дня назад, сожженные дотла той тварью, что вышла им навстречу из газовой шахты. То, что от них осталось, воняло и потрескивало, но он обнял каждого из них, прежде чем оставить их тела. Смотрящий дважды остановился, чтобы помочь двум Людям - на них напали, похоже, разъяренные белые. У Полумесяца было больше милосердия, чем ума. Женщина съела его голову одним чудовищным укусом, а мужчина разорвал его тело в клочья щупальцами, растущими из живота. Фишер расправился с женщиной в мгновение ока, но у Разрубающего узел возникли проблемы с мужчиной. Достаточно быстро фомор лег на снег, но щупальца - это еще не все, что у него было. Колючий язык ударил оборотня по щеке и дал

ему умереть. Фишер раздавил фомора одной огромной лапой, но было уже поздно. Даже призрачный медведь, который был их тотемом, ничего не смог сделать, чтобы остановить яд, убивший Разрубающего узел.

Даже сейчас, когда Фишер пел их гимн, Призрачный медведь пришел к нему. Он парил над телом рагабаша, пока Фишер отрезал его длинные волосы ножом своего мертвого друга. Когда песня была закончена, церемония завершена, дух заговорил с ним в его сердце.

Теперь ты только ветер, Вендиго. Иди - и решай. Затем дух собрал в свои зубы дух Разрубающего узел и исчез в деревьях.

• • •

Сокрушающий медведей лежал на снегу, закинув хвост на нос от холода. Он никогда не чувствовал этого так сильно, как сейчас, никогда в жизни. Труп его жертвы лежал рядом, там, где она упала, замерзая. Голод сковал его живот. Зима была суровой, и во время бегства еды было мало.

Четверо вышли на тропу войны. Четверо дали священную клятву — убить каждого белого, который посмеет ступить на землю Вендиго, или умереть, пытаясь. Время пришло; не было бы больше ни ожидания, ни разговоров, ни плясок. Сокрушающий медведей и его стая либо освободят Чистые Земли от Вирмоносов, либо отправятся в могилу воинов. Остальные сошли с истинного пути, но это был маленький грех. Голод поразил их всех, но Сокрушающий медведей и раньше знал голод и легко переносил его. Остальные сдались и съели свою добычу. Сначала просто глоток, чтобы утолить голод. Однако достаточно скоро они набили животы.

Но Сокрушающий медведей был чист, и он останется таким. Чистый как Вендиго, в своей ярости и в своей ненависти к белым. Голод рос, и это беспокоило его сны. Его живот болел, и хотя убийство захватчиков утоляло голод его сердца, его желудок становился все более и более пустым. Труп человека, которого он убил ранее в тот же день, лежал в нескольких ярдах от него, все еще дымясь в снегу. Он бежал, как олень, когда увидел, как из-за деревьев выползает большой белый волк. Когда он бежал, он был похож на оленя: широко раскрытые глаза в белой оправе, из ноздрей струился пар. Пахло оленем, когда Сокрушающий Медведей выбил из-под него ноги и вспорол живот.

Гару стряхнул с себя эти мысли и прикрыл глаза мехом хвоста. Ему нужен сон.

Сокрушающий Медведей спал, и сны его были беспокойными.

Он вернулся на гору после того, как его стая убила геодезистов. Кровь все еще была красной на их мордах, пока они карабкались. Их след вел их по опасной тропе вокруг крутой вершины по узкой козьей тропе. Копьеметатель был третьим, когда стая шла гуськом вдоль уступа. Ветер поднялся из ниоткуда, метя им в лица снег и лед. Сокрушающий медведей и Красный Лосось прислонились к скале. Идущий по Швам притаился за камнем. Но Копьеметатель не мог найти укрытия. Там, где он стоял, уступ был узким, а скала наверху далеко выдавалась вперед. Падая, он не издал ни звука, но посмотрел на товарищей по стае черными понимающими глазами. Его кости сломались о камни внизу, и его жизнь угасла вокруг него. Рыжий Лосось взвыл один раз, и стая снова двинулась дальше в тишине.

Сокрушающий медведей пошевелился. Голод был ножом в животе. Запах крови мужчины был сильным. Рот Аруна наполнился слюной, но он подавил муки и снова погрузился в сон и тревожные сны.

Они были на озере, в снегу валялись полусъеденные туши лесорубов. Красный лосось уже набила себе живот и отошла, чтобы почуять что-то, что она поймала на ветру. Идущий по Швам все еще ел, а Сокрушающий медведей, свернувшись калачиком, на снегу, наблюдая, как кормится его товарищ по стае. Лед треснул, как гром, и в мгновение ока Красный лосось исчезла. Идущий по Швам сжался над едой и заскулил, как щенок, но Сокрушающий медведей встал, подошел к краю проруби, открывшейся во льду, и заглянул внутрь. Там, далеко внизу, была Красная Лосось, кусок льда прижал ее ко дну, ее глаза были полны удивления. Позади него Идущий по Швам взвыл и поднялся от своего убийства. Вместе они побежали от озера к деревьям.

Сокрушающий медведей снова проснулся, голод превратился в огонь холодного пламени, который наполнил его живот пустотой. Все еще в полусне, он подполз к туше и стал беспокоиться о одежде, покрывавшей ее. Оскалив зубы, он слизнул кровь и чихнул. *Нет. Спи,* подумал он. *Я должен спать. Сегодня мне понадобятся силы для охоты.* И вот он заснул, и ему приснился третий раз.

Они слышали вертолет за много миль. Вертолеты означали белых людей, поэтому они последовали за звуком туда, где мужчины стреляли дротиками в оленей. Идущий по Швам сказал: «Призовите ветер и бросьте их машину на землю, чтобы мы могли их убить». И вот Сокрушающий Медведей призвал ветер, и он швыряет вертолет белых людей на землю. Один был мертв, когда они туда добрались, другой кричал от потери ноги, оторванной при падении. Идущий по Швам припал к трупу и наелся, в то время как Сокрушающий Медведей одной ужасной рукой раздавил кричащему человеку горло. Когда человек был мертв, Сокрушающий медведей, чтобы развалиться.

«Пошли – карибу бегут. Мы должны охотиться или умереть с голоду».

Но Идущий по Швам не отвернулся от трупа.

«Здесь есть мясо, Арун. Нам не нужно бежать, чтобы поймать его. Ешь и насытишься».

Но Сокрушающий медведей заскрежетал зубами, потому что олени скрылись из виду, и он не хотел есть людей. В ту ночь, когда они легли спать, поднялась сильная метель, и ветер стал холодным. Когда он проснулся на следующий день, Сокрушающий медведей лежал под футом снега. Идущий по Швам не пошевелился на его зов. Когда Сокрушающий медведей копался в снегу и нашел безлунное место, он нашел только лед, потому что Идущий по Швам насквозь промерз, его глаза расширились от ужаса. Сокрушающий Медведей не выл. Он только набросал снег на труп и побежал дальше.

Когда Сокрушающий медведей проснулся в третий раз, он не знал, что проснулся, потому что голод был так силен в нем, что он не знал себя. Он почувствовал запах крови и вкус мяса, и вскоре его желудок наполнился. Его голод был утолен, к нему вернулись силы, клятва Сокрушающего медведей поманила его, и он повернулся и побежал обратно к хижине. Сегодня ночью погибнут еще трое, и его земли будут свободны от их прикосновения.

• • •

Лора умерла незадолго до наступления темноты, и она не была тихой при этом.

Херби начал ставить бочки из-под масла к дверям и окнам. Когда они все были перемещены, он начал складывать все остальное в маленькой лачуге поверх них. Мина пыталась сказать ему, что это бесполезно. Они все видели что-то снаружи — похожее на волка, но большое, как лошадь, с такими широкими плечами, Мина была почти уверена, что сможет снести стальную хижину, даже не пытаясь. Херби не слушал или не слышал. Он просто продолжал двигать вещи и бормотал себе под нос. «Не я, чувак… ни в коем случае я не корм для собак. Ха! Трава Алпо. Неа. У меня нет духового оркестра, нет Эда Макмэна. Меня не поймаешь, черт возьми. Ни за что.» Мина вернулась к своему гнезду из газет и свернулась калачиком в слабом тепле, которое она создала.

Херби засовывал обрывки своей куртки в щели между бочками, когда Лора начала задыхаться. Ее глаза были большими, как блюдца, а оставшаяся рука вцепилась в лежащую над ней палатку. Она взмахнула обрубком правой руки, как факелом — она снова начала кровоточить, и кровь забрызгала стены и пол широкими дугами, пока она билась. Припадок закончился внезапно. Она задыхалась, махала руками и хваталась за руки, а потом просто набрала воздуха в легкие, выгнула спину и умерла. Из ее дыхания вырвался жуткий, нерешительный крик, который звучал как школьная пародия на ужас и заканчивался влажным, жалким хрипом. Херби и Мина одновременно посмотрели друг на друга. Каждый застыл на месте, наблюдая, как умирает их друг. Теперь Херби вернулся к своим трудам, раскладывая обломки, составлявшие его грубую стену, и бормоча. Мина смотрела, как гаснет свет, пробивающийся сквозь щели в стенах, и плакала.

• • •

Фишер побежал. Его добыча не боялась, не беспокоилась о том, что может последовать за ними обоими; ни, как он предполагал, для того, что может быть впереди их. Солнце медленно опускалось, и холод падал с неба, как одеяло смерти. Фишер искал в своем сердце дары, которым научил его Великий Вендиго – заклинание, поворачивающее ветер, песню, согревающую плоть, – и ничего не нашел. Он столкнется с этим в одиночку, его стая погибнет, их тотем унесет их души в земли предков, покинутых покровителем его племени. *Так и быть,* подумал он. *Если это моя смерть, я встречу ее как воин своего народа.* И все же, несмотря на всю его решимость, его нутро сжигало мучительное сомнение. *Что плохого я сделал, что Великий Вендиго отправил меня на смерть?*

• • •

Сокрушающий медведей потерял счет времени, прежде чем наткнулся на стальную лачугу. Он почувствовал их запах. Первый, которого он убил, созрел даже в зимнюю стужу, хотя обезьяны внутри не чувствовали его запаха. Сокрушающий медведей наслаждался вонью. Для него это был запах справедливости, мести, и он наслаждался им. Приблизившись к трупу, он изогнул шею и принюхался к застывшей крови. Сила ушла, но вкус остался. Свесив язык с челюстей и скривив губы в жуткой ухмылке, Сокрушающий медведей преодолел несколько ярдов до хижины и подтолкнул ее. Еще один умер, подумал он. Пока только два — но они будут сладкими. Внутри мужчина начинает бормотать, ужас перед тем, что скрывается снаружи, доводит его до безумия. Ухмылка Сокрушающего медведей стала шире. Он прислонился к покосившемуся строению и обошел его на четвереньках. Мех Гару издавал грубый, шипящий звук, когда он водил им по рифленой стали.

Мужчина внутри начал визжать. Женщина крикнула ему, чтобы он замолчал, но он далеко ушел от разума. Сокрушающий медведей засмеялся, как смеются волки, откинув назад голову и повысив голос в унисон с безумцем в его шаткой стальной пещере. Вой разорвал растущую ночь. Мужчина внутри издал последний вопль и затих. Женщина вообще не издавала ни звука, но Ломающий медведей мог ее видеть. Она думала, что спряталась за своими металлическими стенами, заглядывая в дыру в ржавой стали. Но Ломающий медведей не прожил так долго слепым. Он видел ее, и она видела его, потому что он стоял на открытом воздухе, вокруг белый снег и луна, полная, как рожающая мать, купала его в свете и разжигала в нем ярость. Он издал лай, щенячий крик

восторга. *Мы сыграем в твою игру, лань*. Ломающий медведей сделал круг, отвернулся от хижины и небрежно затрусил туда, где стоял в самом ярком лунном свете.

Медленно он снова повернулся и позволил своей форме меняться. Он поднялся и стал мужчиной, его толстая куртка, теплые бриджи, его муклуки почернели от крови его убийств. Он улыбнулся, когда глаз, смотрящий на него, расширился и побелел.

«Ты меня видишь? – позвал он, – Ты видишь меня, маленькая лань? Я тебя вижу.»

Он улыбнулся и позволил изменению произойти снова, но медленно. Он вырос, парку и муклуки сменились мехом и когтями. Он поднялся еще выше, пока не стал около десяти футов ростом и ощетинился мехом цвета слоновой кости. Он улыбнулся волчьей улыбкой, но женский глаз исчез. *Неважно,* рассмеялся он. *Я зайду и увижу тебя, лань. И сила твоего сердца присоединится к моей.* Он пересек небольшое пространство до хижины, челюсти его сводило от обещания свежего мяса. Одним могучим взмахом руки он разрушил стену.

• • •

Херби не переставал кричать. Это существо вернулось, когда солнце зашло, как и знала Мина. Он дразнил их, кружась вокруг лачуги, царапая боками о стальные стены. Оно насмехалось над ними, она была уверена. У нее не было сил найти причину, чтобы отрицать это. Оно наслаждалось их ужасом, и Мина только и могла, что не закричать. Вместо этого она закричала - закричала до хрипоты. Она не знала, что говорит, но говорила громко и часто, как то, что за дверью завывало в лунном свете. В конце концов Херби все-таки перестал кричать. Его глаза расширились, но он ничего не видел. Его рот был открыт, но он не издавал ни звука. Его разум сорвался и потащил его вниз, прочь от ужаса, пока он снова не понял, как выбраться обратно.

Мина поймала себя на том, что застонала в тишине. Шок от осознания мгновенно успокоил ее. Не было ни звука, вообще никакого звука, кроме прерывистых хрипов ее дыхания и медленного, бессмысленного хрипа Херби. Они сидели так бесконечное мгновение, прежде чем Мина вскочила на колени и подошла к стене, где ржавчина проделала дыру, достаточно большую, чтобы она могла видеть наружу. Оно не ушло. Оно стояло там, большое, как лошадь, и искоса смотрело на нее. Его глаза говорили с ней, но она не понимала их языка. Оно повернулось, как будто собираясь уйти, но только покружило и ушло туда, где стояло в свете луны. Потом оно исчезло, а на его месте стоял человек. Инуит в мехах и рукавицах, с усами и смеющимися глазами. Мина задрожала, но не могла пошевелиться. Она не понимала. Она не могла вспомнить, откуда он пришел и куда делось чудовище. Он говорил на своем языке, и Мина не понимала и этого. Но когда он изменился, она поняла: смерть пришла за ней. Дыхание покинуло ее. Она опорожнила мочевой пузырь и кишечник, но не могла пошевелиться. Она отвалилась от стены, глаза ее побелели от ужаса при виде того, что было снаружи, и она пожалела, что не может закричать. Она слышала, как его могучие ноги ступали по снегу снаружи, слышала его тяжелый вздох, а затем стена была отброшена, и внутрь хлынул лунный свет. Сама смерть стояла перед ней в пожелтевшем меху и с золотыми глазами.

Когда существо нагнулось, чтобы схватить ее, его челюсти истекали голодом, что-то остановило его. Звук, такой далекий, что она едва могла его расслышать. Мина лежала неподвижно, ожидая смерти, но существо опешило. Он резко отпрянул, уши повернулись, чтобы уловить звук. Монстр сделал шаг назад, потом два. Он снова посмотрел на Мину, заскрежетал зубами и улыбнулся убийственной улыбкой, а затем исчез — снова стал человеком, убегая сквозь деревья на звук отдаленного воя.

• • •

Фишер увидел знак, почуял заячий след задолго до того, как увидел саму зайчиху. Лунный свет лился сквозь деревья, синие тени тянулись по снегу. Зайчиха еще не успела отрастить зимнюю шубку и поэтому сжалась под голым кустом в надежде, что ее коричневый мех скроет ее. Фишер был слишком мудр. Он увидел зайчиху и погнался за ним. Целый час они бежали, прежде чем Гару наконец загнал ее. Она взвизгнула под его могучей лапой.

«Не ешь меня, волк! Пожалуйста! У меня есть детеныши в норе! Это хорошая зима. На деревьях толстая кора. Тебе не нужно долго голодать, великий волк. Не ешь меня, умоляю тебя!»

Фишер стиснул зубы. Он был голоден после своего долгого бега. Он щелкнул челюстями на зайчиху, так что она в страхе закрыла глаза.

«Если ты не дашь мне свою плоть, чтобы накормить мое чрево, ты должна дать мне что-то взамен. Что ты дашь мне, зайчишка?»

Зайчиха вздрогнула и закричала под его ногой пронзительным голосом. «Я знаю, где медведь прячет свою силу. Я знаю, где умирают лоси. Что бы вы попросите от меня, чтобы пощадить мою жизнь? Просто скажите, и так оно и будет».

Фишер обнюхал ее морду, нос и глаза, вплоть до ее длинных-длинных ушей.

«У тебя очень большие уши, зайчонок. Ты должна много слышать.»

«Да! Да!» Воскликнула она.

Фишер оскалил зубы, его слюна закапала зайцу на мордочку.

«Скажи мне, зайчонок. Что ты слышала?»

Зайчиха говорила долго, поэтому Фишер долго слушал. Когда она закончила говорить, он поднял лапу. Зайчиха вскочила на ноги и отбежала подальше. Она остановилась под елью и стала смотреть на волка между ее



иголками. В ее глазах была жалость, что она не сообщила ему хороших вестей, но таков порядок вещей зимой.

Фишер снова побежал, позабыв о животе, потому что сердце сжалось от известий зайчихи. Он бежал, но не хотел. Позади него зайчиха повернулась и побежала домой к своей норе, кормить своих детенышей. Лето было далеко.

• • •

Ломающий медведей несся по лесу. Он знал этот звук – Гару. Это был вой знакомства. Хомид, Вендиго, Арун – и он, да, он был здесь в поисках Ломающего медведей. Ломающий медведей зарычал: *в этом мне не нужны союзники. Вендиго очистил меня смертью моей стаи. Я один достоин его поиска.*

«Я – один,» — сказал он. Он нашел себе большой подлесок и сел на поляне, где накануне заготовил себе логово.

« Я – один,» — снова сказал он. – «Я – один...»

Фишер подошел к поляне в форме хомида, потому что это все, что ему оставалось. Он крепко сжимал свою парку и ботинки, защищаясь от сильного холода. Он никогда еще не чувствовал его так остро. Он был Вендиго. Лед и снег были для него пищей и питьем. Но Фишер знал, почему он страдал – маленькая зайчиха сказала ему, и это тяжким грузом лежало на его сердце.

На поляне на бревне сидел мужчина, закутанный в плащ из тюленьей кожи и такие же гамаши. Когда он заговорил, его слова были медленными и размеренными.

«Я Ломающий медведей, воин Вендиго, и это мое место». Его глаза были черными и полуприкрытыми, но Фишер остро видел его истинную природу.

«Меня зовут Фишер. Я тоже воин Вендиго. Я благодарю тебя за твой прием. Не разведешь ли ты для нас огня, чтобы мы могли посидеть и поговорить? Холодно, и я не ел уже много дней».

Ломающий медведей усмехнулся: «Ты говоришь, что ты Вендиго? Великий Вендиго не чувствует холода. Мне не нужен огонь. Сделай его сам».

Фишер медленно заговорил:

«Говоришь, что тебе не нужен огонь, но по дрожи в твоих руках я вижу, что он тебе нужен. Говоришь, что Великий Вендиго не чувствует холода, и все же — ты его чувствуешь. Я прошу тебя развести огонь, потому что я не могу, и я знаю, что ты тоже не можешь с этим бороться. Я многому научился, бегая за тобой, Ломающий медведей.»

Ломающий медведей схватился за дубинку, которую держал за спиной.

«Тогда скажи мне, Фишер, чему ты научился? Почему ты бегаешь за мной?»

«Мы видели много странных вещей, моя стая и я. Мы видели газовую скважину, оставленную незакрытой и горящей, и лю-

дей, которые могли ее обслуживать, лежащими мертвыми повсюду.»

Ломающий медведей подался вперед, его глаза горели от гордости.

«Да! Моя стая убила их! Мы убили осквернителей земли и оставили их тела гнить».

Фишер торжественно продолжил:

«Из этого колодца поднялось огненное существо, чтобы устроить нам засаду. Если бы двое моих товарищей по стае не бросились на него, мы все могли бы погибнуть. Если бы инженеры только выполнили свою задачу и заткнули скважину, возможно, оно никогда бы не обрушилось на мир».

Другой Арун нахмурился и вновь отошел.

«Ты обесцениваешь славу их смерти такими словами.»

Фишер только покачал головой и продолжил.

«Мы наткнулись на двух человек, которые сказали, что они атабаскской крови».

Ломающий медведей снова подался вперед.

«Да! Моя стая их спасла! Мы убили белых, которые преследовали их!»

Младший Арун говорил тихо.

«Белые были всего лишь группой туристов – люди пострадали от прикосновения Вирма и служили ему. Женщина съела голову нашего Полумесяца, прежде чем я успел ее убить. Этот человек убил моего самого старого друга одним ударом отравленного языка, прежде чем я лишил его жизни.»

Ломающий медведей покачал головой, замешательство и ярость боролись в его мыслях.

Фишер продолжил тяжелым голосом.

«Я видел охотников за нефтью на тропе. Убитыми, а их трупы обглоданы. И волка, которого я узнал как Вендиго у подножия утеса. Я видел убитых лесников, их тела съедены, и женщину на дне озера. Я видел вертолет, дымящийся в тундре, летчик и ученый погибли. Их тоже съели. И я нашел волка, застывшего насквозь, с широко раскрытыми и страшными глазами. Очень любопытно наблюдать за бегущими за тобой существами, тебе не кажется, Ломающий медведей?»

Ломающий медведей, он сжал свою дубину и опустил голову, когда заговорил.

«Ты сказал, что не ел много дней. Мне стыдно за отсутствие гостеприимства. Я убил здесь оленя — он лежит прямо там под снегом. Я съел немного, но многое осталось. Можешь съесть его, когда захочешь.»

Фишер печально покачал головой.

«Это не олень, Ломающий медведей, а плоть человека, которую ты съел, и я не пойду по этому пути.»

Ярость наконец победила в сознании Ломающего медведей – холодная, яркая ярость. Ломающий медведей посмотрел на мертвого человека, лежащего под снегом, и пелена спала с его глаз. Он видел правду в рассказе Фишера, но ему не было стыдно. Ярость внутри него согрела его плоть. Ломающий медведей вытащил из-за спины дубинку и положил ее себе на колени. Его голос был низким, когда он говорил.

«Так оно и есть, но неважно. Ты будешь есть его, как я, или ты вовсе не Вендиго.»

Глаза Фишера наполнились сожалением и покорностью.

«Я видел также на дороге зайца, Ломающий медведей. Он рассказал мне то, что слышал – что Вендиго ушел от нас – от тебя и от меня. Что нам дано снова найти его путь. Вот почему я побежал за тобой. Вот почему мы чувствуем холод сейчас. Вот почему мы встретимся лицом к лицу такими, какие мы есть. Дары Гайи и Вендиго скрыты от нас. Вместе мы должны сделать выбор».

Ярость Ломающего медведей вспыхнул и загорелся, его кулак крепко сжал конец дубины. Сквозь стиснутые зубы он говорил шепотом. «Я один достоин.» Фишер не вставал, но наклонился вперед, чтобы услышать, пока голос Ломающего медведей не стал громче. «Я один достоин!» И, наконец, с воем в ночи, что он один, Ломающий медведей прыгнул на Фишера, его дубина смертельно раскачивалась в его руке.

• • •

Мина выползла из укрытия, ее ужас медленно угасал. Она видела мужчину, она была уверена. Было это — нечто — а потом убежал человек. Она чувствовала хрупкость своего разума, даже когда выскальзывала из-под снега. Этот последний проблеск надежды был всем, что у нее осталось, и она либо найдет его, либо умрет, пытаясь.

Она испуганно оглядела расчищенное пространство вокруг укрытия в поисках признаков чудовища, но увидела только шаги на снегу и бледный холодный лунный свет, падающий сверху. Возможно, подумала Мина. Может быть, он выманил его? Эта мысль укрепила ее мужество, но также породила новый страх — она не могла позволить этой твари поймать и убить ее последнюю надежду на спасение. Мина нашла следы монстра на снегу, хотя ее разум отшатывался от самой мысли об этом. Она взяла себя в руки и последовала за ними. Вскоре они исчезли, сменившись следами человека в тяжелых ботинках — таких, какие носят инуиты, без подошвы, но с широким круглым отпечатком. Она шла так тихо, как только могла, следуя за ними через лес.

Ей казалось, что она шла целую вечность, прежде чем наткнуться на поляну и услышать знакомый звук — звук, который она слышала раньше в барах во время учебы в колледже и на улицах в детстве — звуки спорящих мужчин, дерущихся мужчин. Страх вернулся, лишив ее сил и мужества, но она заставила себя идти вперед. Низко пригнувшись, с больными от холода руками, она ползла вперед, пока не смогла их увидеть. Человек, выбежавший из лачуги, легко держал в обеих руках дубинку, длинную и толстую, как его собственная рука. Он бил другого мужчину, молодого человека в джинсах и парке, который дрался вообще без оружия

и от этого страдал. Кровь свободно стекала со лба молодого человека и спутывала его густые черные волосы. Оба попали в ловушку, но было ясно, что молодой человек проигрывает. Инуит снова ударил пришельца по голове и попал в цель; дубина от удара разлетелась вдребезги и бросила молодого человека на землю. Старик мельком взглянул на обрубок своего оружия, прежде чем выбросить его. Он устало навалился на своего противника, перевернул его лицом вверх и схватил новоприбывшего руками за горло.

Мина в ужасе поднялась из своего укрытия. Она попыталась закричать, но ее горло было парализовано от страха. Она сделала один спотыкающийся шаг, хрупкая корка снега громко захрустела под ногами. Голова инуита дернулась в сторону от звука. Он посмотрел на нее с яростью и удивлением, а затем жадно посмотрел на нее. Мина что-то узнала в его глазах, и как только к ней пришло узнавание, рука молодого человека поднялась, сжимая что-то яркое и сверкающее, и опустилась.

• • •

Нож вонзился в плоть Ломающего медведей в месте, где встречаются шея и плечо, пробив толстую шерсть, пронзив кожу и мышцы, а то и похуже. Старший арун взвыл от боли, но Фишер не остановился ни одним ударом. Он выдернул нож и ударил снова и снова, вонзая и вонзая, пока, наконец, оружие не скользнуло глубоко между ребрами инуита. Фишер почувствовал, как наконечник дернулся, когда он скользнул в сердце Ломающего медведей, и понял, что наконец-то это было сделано. Он оттолкнул тело и устало встал на ноги. Его одежда была пропитана кровью, как его собственной, так и крови его противника, но холод прошел. Он больше не чувствовал холода.

Женщина, спотыкаясь, подошла к нему, плача. Она упала на него и обняла его, снова и снова благодаря его сквозь истерические слезы. Измученный, он какое-то время выдерживал объятия, прежде чем снова грубо оттолкнуть ее.

Мина сжимала руки, рыдала и что-то бормотала. Она упала на колени.

«Слава Богу! Он убивал нас! Он бы это сделал, а мы мерзнем и голодаем, а вы нас спасли. Слава Богу! Спасибо!»

Фишер смотрел на женщину безжалостным взглядом.

«Я пришел сюда не для того, чтобы спасти тебя, Вестница Вирма…» – Он посмотрел на мертвого воина, лежащего в снегу, с ножом Разрубающего узел, по самую рукоятку вонзенным ему в грудь.

«Я пришел, чтобы спасти его.»

Женщина в замешательстве перевела взгляд с Фишера на труп, но понимание пришло достаточно скоро, когда Фишер повернулся и пошел в лес. Сначала ее голос был дрожащим, но вскоре она стала звать Фишера.

«Нет! Нет! Помоги! Нет!»

Фишер никогда не оглядывался назад. В одно мгновение он снова был волком, а в следующее исчез.

Мина не знала, сколько времени прошло, но в конце концов она перестала плакать и повернулась к разрушенной хижине. Пока она занималась восстановлением стены, ее живот болезненно заурчал.

«Меньшее, что он мог сделать, это оставить нам что-нибудь поесть.»

Позади нее Херби жалобно заскулил. Это будет очень длинная ночь.

Книга племени:

Вендиго

Эрин Флахсбарт, Алия Огрон
и Бретт Ребишке-Смит
Игра Оборотни создана Марком Рейн-Хагеном

Разработчики

Автор: Эрин Флахсбарт, Алия Огрон и Бретт Ребишке-Смит.
Оборотни, созданы Марком Рейн-Хагеном.
Игровая система Storyteller разработана Марком Рейно-Хаген
Разработчик: Джеймс Кили
Редактор: Эйлин Э. Майлз
Арт-директор: Эйлин Э. Майлз
Художники: Стив Прескотт, Рон Спенсер, Дрю Такер
Обложка: Стив Прескотт и Шерилин Ван Валкенбург
Верстка, набор текста и дизайн обложки: Эйлин Э. Майлз

Перевел и сверстал: Кадат

Книга племени:

Вендиго

Содержание

Легенды Гару: Убивая зиму 1

Глава 1: Оглядываясь назад из Последних времен (История) 12

Глава 2: Битье в барабаны (Общество) 34

Глава 3: Стражи Чистых земель (Создание персонажа) 56

Глава 4: Зубы Зимы (Шаблоны и легенды) 86


BRIDGES 03

Глава 1: Оглядываясь назад из Последних времен

Там в первые времена солнце сияло над белым снегом и морем, и все было чисто, потому что люди не приходили по нему ходить или тащить свои лодки к берегу. Лед светился солнечным светом даже ночью, так что каждый холм был похож на северное сияние, и предки никогда не терялись во тьме.

— Белая Медведица, поэт тлинкитов

Я потомок тлинкитов, история которых насчитывает 10 000 лет. Как и мои бабушки и прабабушки, я хранительница легенд о нашем переселении к ледяной кромке воды. По линии моей матери я являюсь членом Шаа Хит в Юкутате. Я принадлежу к группе волков клана Л'укнакса'ди. В то же время я ребенок Маленького Брата. Я потомок самых дорогих детей Гайи, воплощенных духов, которых можно проследить до самого начала мира. Я член стаи Вендиго, Долгая Ночная Луна, из септа Поющего льда. Я рассказываю эту историю в честь моих предков, моего племени, моей матери, моих детей и моей стаи.

Приполярный мир огромен, и долгая битва нашего племени так утомила нас, как будто тяжесть старости охватила все наши мысли одновременно. Подобно разорванным Чистым землям, мы рискуем забыть наше благородное прошлое. Стоит ли удивляться? Посмотрите на наши земли. Посмотрите на наших родичей. Многие названия мест и людей изменились, переписаны захватчиками, наводнившими нашу родину. Имена, под которыми Вирмоносы знают Первых Людей, часто являются оскорблениями на языках вражеских наций, а топонимы теперь чествуют белых героев.

Первые люди забывчивы, и если раньше их пути были столь же многочисленны, как и их народы, то теперь все они пьют безалкогольные напитки и носят синие джинсы. Ложь проникла в истории, переданные нам от наших бабушек. Ложь нашла путь в сердца первых людей, так что их дети не знают правды своей собственной истории. Во многих местах волки ушли навсегда, а воздух наполнен дымом. Мы не Первые Люди. Мы не волки. Но если Первые Люди исчезнут, как волки уже исчезли с большей части земли, что станет с Вендиго? Что останется нам, кроме ярости Северного Ветра?

Пока в Чистых Землях еще есть Вендиго, мы должны повторить нашу историю себе и друг другу, чтобы не забыть. Наше прошлое полно славы и печали, разделенных, как два сезона, одно лето и одна горькая тьма. Зима теперь становится Концом Времен, когда вся история будет забыта. Прежде чем Конец Времен заберет нас, вот наша история.



Сезон Солнца

Творение

Самые древние духи-предки, которые приходят к нам, — это люпусы, которые знали эту землю давным-давно. Когда они изволят говорить с нами, они рассказывают нам историю творения.

Гайя сформировала горы и поля мира и всех существ, которые там бродят, из глины. Когда формы нравились Ей, Она склонялась и обдувала их Своим теплым дыханием, оживляя их. Затем Она складывала их, как пожелала; горы, океаны, деревья, волки и добыча - все идет по своим местам. Поскольку все было таким новым, духовный мир был близок, все еще цепляясь за творение Гайи, как утренняя роса.

Сначала все было хорошо, и все оставалось на своих местах, которые Гайя сделала для каждого. Волки охотились на равнинах и в лесах. Их детеныши никогда не были голодны, а звезды пели в темноте ночи. Хорошие времена были подобны длинному лету, и те, кто жил тогда, только поют нам песни радости. Их голоса стали такими слабыми, что мы иногда забываем, что когда-то было такое время. Те, кто жил вначале, не знали, как велика была их радость, пока она не исчезла, как тени, внезапно покрывшие землю. Духовный мир, который в те дни был так близок, раскололся, как лед в весенней оттепели, и осколки этого разлома засели в сердцах некоторых созданий Гайи, ввергнув их в безумие, отражающее безумие духов. Именующая и Пожиратель впали в безумие и болезнь. Они повернулись против Матери и всех Ее творений. Равновесие было нарушено, и существа бешено двигались по земле, беспокойные и больше не довольствовались местами, которые Гайя создала для них.

Именно тогда появились двуногие. Некоторые духи говорят, что пришли по ледяному мосту или из жарких джунглей Фера. Некоторые говорят, что Гайя сделала их из глины и вдохнула в них жизнь. Мы говорим, что они вышли из земли, сделанной из той же грязи и льда, из которых они строили свои норы. Но какими бы они ни были, они пришли и охотились на нашей территории, как будто Гайя создала это место для них. Некоторые из них знали об обычаях Гайи больше, чем другие, и именно их мы принимали в свои стаи, пока все не стали одним племенем. Вместе мы охотились на существ с осколками безумия в сердцах.

Сасквоч и Вендиго

В начальные времена нашим тотемом был Сасквоч. В какой-то момент, так далеко, что никто из нас толком не помнит, что произошло, Сасквоч исчез. Вендиго стал нашим тотемом. Эта тайна, лежащая в основе нашего племени, никогда не сидела на месте. Даже сегодня, если у вас выдастся свободное время и вы захотите затеять ссору, спросите, куда делся Сасквоч. Я гарантирую, что вы получите драку, если вокруг будет больше одного теурга. Передавайте хлеб и смотрите, как летит шерсть. Кто-то лишится конечности.

Среди потасовки вы услышите много фигни. Сасквоч мертв. Сасквоч был влюблен в одного дорогого Вендиго, и когда его любимец умер, Сасквоч сошел с ума, умер или так разозлился, что застыл навеки и стал Вендиго. Сасквоч поддался какому-то духу Харано и, опять же, умер, сошел с ума или замерз. Более того, Сасквоч заблудился в долгом пути к Чистым землям, и Вендиго решил усыновить оставшихся, когда мы наконец добрались сюда. Тот, кто скажет последнее, заслуживает того, чтобы его лишили конечности, да еще и удара по голове. Заблудился. Как будто наши предки не могли сделать ничего лучше, чем следовать за влюбленным щенком духа, неспособным найти целый континент. Как будто нам пришлось довольствоваться Вендиго после того, как Сасквоч бросил нас. Ба.

Самой убедительной из них является история о том, что в какой-то момент Вендиго бросил вызов Сасквочу. Они боролись одну всю черную зиму и одно яркое лето, не приобретая и не теряя позиций, ибо каждый был силен сам по себе. В разгар лета Вендиго окончательно пал, но даже Сасквоч не смог убить Сердце Зимы. Когда Сасквоч завладел ледяным сердцем Вендиго на пиру победы, замерзшая кровь стала его собственной, он тоже стал Северным Ветром, и Вендиго победил. Это неплохо, но не объясняет, что привело Сасквоча и Вендиго к спору. Итак, мы вернулись к решению вопроса кулаками. Поскольку у нас нет времени на потасовку, вот история, в которой гораздо больше смысла, чем во всей той чепухе, которую вы, вероятно, слышали.

Когда наши бабушки были молоды, воин по имени Слезы Крови захотел узнать правду о Сасквоче и Вендиго. Он дождался вече и задал свой вопрос. Прежде чем шум летящих когтей и теорий стих, Слезы Крови услышал эхо смеха из мира духов. Как и большинство, Слезы Крови не любил, когда над ними смеются, поэтому он отправился в Умбру, чтобы посмотреть, кто его оскорбляет.

В духовном мире он увидел, что источником смеха была маленькая голубая лисичка. Слезы Крови знал, что иногда духи вовсе не те, чем кажутся, поэтому он подошел к смеющейся лисе и уважительно поприветствовал ее. Потом он

История трех братьев

Ранней весной у волчицы появилось трое щенят. Наступили поздние заморозки, и старший из щенков сказал: «Мама, мне не нравится этот холод. Пожалуйста, можно мне пожить где-нибудь в тепле?» Волчица сказала: «Да, дитя мое. Иди на юг и в сторону теплого сияния заката. Там ты будешь жить всегда в солнечном тепле. У тебя умная голова, чтобы разговаривать с духами и видеть правдивые сны. Твоя проницательность покажет тебе правду о ловушках, расставленных Вирмом Осквернителем. Я даю тебе нарисованные земли дюн и каньонов как твои собственные, и твои дети будут великими шаманами.»

Старший Брат поблагодарил волчицу и вышел из логова.

Прошло время и молоко пропало. Второй щенок сказал: «Мама, мне не нравится эта засуха. Пожалуйста, могу я пойти и жить в стране, которая утолит мою жажду?» Волчица сказала: «Да, дитя мое. Иди навстречу восходящему солнцу и запаху воды. Там ты всегда будешь жить у кромки воды, рядом с океаном и множеством озер. У тебя благородное сердце, ты ищешь справедливости и знает честный путь во всем. Так ты будешь видеть сквозь желания, принесенные Пожирателем Душ. Я даю тебе плодородные земли лесов и озер как твои собственные, и твои дети будут мудрыми лидерами».

Средний Брат поблагодарил волчицу и вышел из логова.

Прошло время, и наступила долгая зимняя ночь. Последний щенок не возражал. Волчица сказала: «Дитя мое, раз ты не боишься темноты и не жалуешься на холод, ты останешься под ледяным светом звезд и будешь жить здесь, на севере. У тебя свирепый дух, ты обладаешь большой яростью и мужеством перед лицом любой опасности. Благодаря этому ты одержишь победу во многих битвах, устроенных Зверем Войны. Я даю тебе бесконечные ледяные земли и луга, как твои собственные и твои дети будут могучими воинами».

И последний щенок, который был Маленьким Братом, сказал: «Спасибо, мама. Я знал, что у тебя найдется место для меня.»

По велению волчицы каждому из Трех Братьев были даны разные земли, а их дети стали мудрыми шаманами, благородными вождями и свирепыми воинами. Чего она не сказала им, потому что думала, что они уже знают это, так это того, что только работая вместе, они стали достаточно хитрыми, праведными и свирепыми, чтобы победить все лики Вирма.

спросил ее: «Лиса, почему ты смеешься? Если Сасквоч мертв, я хочу оплакать его. Если он потеряется, я постараюсь вернуть его нам.»

Дух лиса ответил: «Лунный зверь, ты беспокоишься о самых странных вещах. Если последуешь за мной, я покажу тебе историю». Не дожидаясь ответа, голубая лиса прыгнула в лес. Любопытство Слезы Крови было сильнее его гнева, и он последовал за ней. Он долго преследовал дух через Умбру, пока они не пришли к великой реке. Голубая лиса сидела на берегу реки и ждала Кровавых Слез.

«Я любуюсь этим большим камнем. Ты это видишь? Он похож на грациозного тюленя, — сказала лиса, когда Вендиго сел рядом с ней. Слезы Крови согласился, что он мог видеть скалу, похожую на тюленя, и ждал, пока дух объяснит, почему они пришли посмотреть на скалу. После того как они просидели на берегу реки час, лисёнок вскочил и быстро переплыл реку. — Иди и посмотри, — взволнованно крикнула она с другого берега. Слезы Крови прыгнул в реку. Течение было сильным, и вода была полна льда, но он был сильнее реки и решил добраться до другого берега.

Когда Слезы Крови выбрался из реки, его шерсть была покрыта сосульками. Его терпение к духу подходило к концу. «Что можно увидеть по эту сторону реки, чего нельзя было бы увидеть с той стороны?» В ответ дух лиса отвел Вендиго к дальней стороне скалы и сел.

«Я любуюсь скалой. Похоже на свирепого белого медведя. Ты это видишь?» Голубая лиса ждала. Слезы Крови подошел и сел рядом с ней. Он согласился, что теперь мог видеть, что скала похожа на зимнего медведя. Его нетерпение было очевидным, и дух снова рассмеялся. «Этот камень из ваших родственников? Он превратился из тюленя в медведя. Или, может быть, река изменила тебя, что ты видишь ее по-другому?» Слёзы Крови задумался над вопросами духа и вдруг понял, почему дух показал ему скалу, похожую на разных животных, и заставил его пробираться через ледяную реку.

Когда она увидела понимание в глазах Вендиго, дух сказал: «Когда ты жил в другом месте, ты принадлежал Сасквочу, как щенки принадлежат своей матери. Сасквоч давал указания и обучал вас Дарам. В свою очередь, вы уважали учения Сасквоча и прославили его своими делами. Когда пришло время вам прийти в Чистые земли, вы объединились со своими братьями-волками, как и планировала Гайя, и стали новым племенем. Сасквоч тоже изменился и стал Вендиго. Это была не столько смерть, сколько эволюция, как мех зайца, меняющий цвет с коричневого на белый в зависимости от времени года. Если Вендиго суров и холоден, то это потому, что, как и твои предки, Сасквоч готовился к твоему пребыванию в Чистых землях и к многочисленным битвам, в которых ты будешь участвовать. Слезы Крови поблагодарил духа за этот урок и пообещал рассказать своему племени о своей мудрости. Сасквоч стал Вендиго не из-за того, что изменился сам, а из-за изменения точки зрения нашего племени.

Владычество и Война гнева

Вначале, возможно, мы зашли слишком далеко, выполняя свой долг по защите Чистых земель. Тем не менее, практика выбраковки человеческих популяций, которая теперь называется Владычество, как будто модное слово делает все это менее отвратительным, никогда не была столь распространена или сурова в Чистых Землях, как в других местах. Волчата нашего племени, несомненно, благосклонно вспоминающие времена до появления людей, были самыми ярыми сторонниками этой практики, но даже они не считали ее столь необходимой здесь, как в других частях света. Люди поздно пришли в Чистые земли, а когда пришли, их было не так уж много, особенно в землях вендиго.

В те времена земли было в изобилии, а хищные животные процветали. У волков, людей и Гару было свое место. До тех пор, пока каждый придерживался своего места, не требовалось разбивать головы. Вильд контролировал человеческую популяцию так же хорошо, как мы могли бы во многих случаях. Между тем, было много других, гораздо более насущных битв, которые ждали нашего внимания, и Кроатан вскоре убедили нас, что численность людей лучше оставить в руках Гайи.

Если бы мы были так же напуганы, как Вирмоносы в своих родных землях, даже успокаивающий голос Кроатанов не остановил бы нас от крупномасштабной резни. Тому факту, что Вирмоносы когда-либо мирились с такими массовыми демографическими проблемами, можно удивляться даже сейчас. Восхищаться или сетовать, ведь не один из нас думал, что если бы они проявили немного хладнокровия и держали своих людей под контролем, мы бы остались в мире, а не стали жертвой экспансионистских потребностей людей, изголодавшихся по земле и ресурсам.

Точно так же в Чистых Землях было меньше беспорядков между Тремя Братьями и другими племенами перевертышей, чем за океаном. Огромное изобилие земли способствовало нашим добрососедским настроениям гораздо больше, чем любые приливы милосердия, но даже при этом мы провели значительную обрезку нескольких семейных деревьев. Многие из фера были в Чистых землях так же долго, как и все оборотни. Наши соплеменники-люпусы считали, что если Гайя поселила их здесь и они не угрожают ни нашим каэрнам, ни нашим родичам, то можно позволить им бродить здесь и делать все, что они делают. Если скрытный, громоздкий Гураль или шут Нувиша осмеливались встать на нашем пути, они долго не жили, но в основном мы сосуществовали благодаря незаинтересованности с нашей стороны и хорошему поведению с их. В некоторых случаях мы даже сотрудничa-

ли с несколькими Фера, преследуя определенного зверя Вирма. В других случаях мы воевали с ними за власть или за добычу, но эти сражения были естественным путем. Если Фера не воняли Вирмом и не помогали нашим врагам, было достаточно просто выслушать ясноголового Кроатана и сосредоточиться на других битвах.

Исключением из всей этой гармоничной жизни была Южная Америка. Некоторые сказали бы, что Война Гнева велась там с первых времен и продолжается до сих пор. В основном в Южной Америке сражались Старшие Братья, но и Вендиго, как известно, отправлялись в джунгли в поисках чего-то, кроме загара. Мы не ходили туда за покупками, но, если один или два фетиша Феры случайно попадали в наше распоряжение, никто не мог винить нас за то, что мы пускали их в дело. Ничто так неожиданно не говорит: «Умри, Вирм, умри!», как вихрь теплой соленой воды или тропические змеи, когда вы сражаетесь с чем-то, сделанным из загрязненного льда. Если вы когда-нибудь забредете на юг, на их территорию, вы увидите, что Фера все еще помнят нашу жестокость. Иногда Уктена приветствовали нашу помощь, иногда считали нас незваными гостями. Так всегда бывает с братьями.

Древняя Сибирь

В разгар Владычества Сибирь не была хорошим местом для жизни, или это было действительно хорошее место. Все зависит от ваших взглядов на убой. Кажется, какие-то чересчур полные энтузиазма представители племени Фенриров взяли на себя смелость начать отбраковку наших родичей. Это быстро привело к тому, что мы вернули услугу, отбраковав Потомков. Все стало ужасно, и открытая война пронеслась по тундре, как арктический шторм. Некоторые из лучших русских историй о привидениях на самом деле представляют собой зашифрованные рассказы о том периоде, когда все, что двигалось, могло в конечном итоге превратиться в кровавый сгусток в снегу. Если призрачные девы или воющие голоса голодных мертвецов и бродили по берегам замерзших озер, то это было наименьшей частью декораций. Несмотря на все плохие вещи, которые мы о них говорим — теперь список можно продолжать в течение нескольких дней — узнайте, что они делают в бою. Должно быть, это было великолепно видеть.

Ни одна из сторон не помнит точных подробностей того, как война наконец завершилась. Скорее всего, его конец был чем-то вроде «два в одном» с концом Владычества. Что бы ни остановило его, это не помогло стереть вражду между нашими двумя племенами. Я подозреваю, что их более поздняя жестокость по отношению к Первому народу была рождена злобой, унаследованной от этой гораздо более старой войны. Глупые Потомки даже не подумали о том, что Вендиго в Чистых землях могут даже не знать об их сибирских оплошностях.

Связывание духов

Иногда Вирмоносы пытаются задаться вопросом, почему мы называем наш дом Чистыми Землями. Они видят только грязь и пепел настоящего. Мы называем их так, потому что, пока все не полетело к чертям, они были такими. Племена Трех Братьев сделали их таковыми благодаря сражениям, хитрости и силе нашей магии.

В начальные времена в Чистых Землях было много тварей Вирма. Существа Вивер и бури Вильда тоже процветали. Мало что могло их сдержать. Когда племена Трех Братьев были созданы или призваны в Чистые Земли, наши предки путешествовали по земле и побеждали или заключали в тюрьму врагов Гайи. Это была длительная работа, требующая, чтобы поколения Гару выследили и уничтожили мерзких тварей, скрывающихся в пещерах, озерах, пустынях и лесах.

Многие из слуг Вирма носили форму гигантских бесформенных животных. Нанурлуки (гигантские китовые медведи) пожирали целые лодки в арктических водах. Есть истории о том, что Гураля ошибочно приняли за нанурлука, и возможно, что произошло и обратное, так что некоторые из этих зверей сбежали. Несколько нанурлуков были замечены в глубоких водах Гудзонова залива еще в 20 веке. На северо-западе гигантские птицы (бинези на языке оджибва) охотились на мужчин, чтобы накормить своих птенцов, а в нескольких озерах обитали огромные искаженные версии угрей или водяных змей. Уктена считали морских змей насмешкой над своим тотемом и были особенно свирепы, когда сражались с ними. Хотя они были давно уничтожены, некоторые из озерных существ вернулись в последние дни. Говорят, что в озере Оканага в Британской Колумбии обитает как минимум одна, а возможно, и дюжина морских змей.

Другие твари Вирма были более странными, чем уродливые животные. В прерии были Большеголовые, существа с гигантскими головами и человеческими ногами, но без тела между ними. Они путешествовали стаями и пожирали всех спящих животных, которых могли поймать, включая людей. Меньшие версии этих же существ были известны в Арктике как апсаты. Они были смертельными шутниками, известными тем, что прыгали вверх и вниз по слабому льду до последнего момента, а затем лежали в засаде, пока человек не пошел по их следам, не пробил лед и не утонул. Во время золотой лихорадки на Юконе несколько апсатов причинили немало горя Вирмоносам. Было почти стыдно, что нам пришлось уничтожить их после того, как они избавили нас от стольких старателей, но некоторые из них все еще могут скрываться в самых отдаленных арктических льдах.

Наши враги не ограничивались испорченными людьми и животными. Некоторые были самой погодой в виде вихрей и демонических бурь. Именно их Вендиго ненавидели больше всего, потому

что подобно ярости Уктены, когда извращенные создания Вирма насмехались над их тотемом, мы видели в этих мерзких созданиях испорченные отражения нашего тотема. Штормовые монстры и циклоны, называемые дакота ия, пожирали людей и распространяли болезни. Возможно, эти самые штормовые звери виноваты во многих торнадо, ежегодно посещающих Средний Запад. Вредоносные вихри, дагваноенет, путешествовали по Арктике и подхватывали неосторожных или переворачивали их лодки. Оонавие унгги, как чероки называли злых духов ветра, приносили туман и град, чтобы мучить своих жертв. С этими существами приходилось сражаться в Умбре, потому что в физическом мире нам нечего было атаковать. Нам пришлось связать многих крупных штормовых зверей, а не уничтожить их, потому что их энергия глубоко укоренилась в царстве Умбра. Наши Теурги предполагают, что один или несколько из этих Бэйнов штормов были семенем Пожирателя бури, появившегося намного позже.

Здесь также были и Танцоры Черной Спирали, хотя не спрашивайте меня, как им удалось добраться до Чистых Земель раньше нас. Может они плавают? Кто, черт возьми, знает. Неприятная мысль, что кто-то из наших предков прошел по Черной спирали, проделав для этого весь этот путь сюда. Но, как бы то ни было, они были здесь, хитрые и сумасшедшие, как всегда. Одна из самых странных встреч, которые у нас были с ними, произошла на том месте, которое впоследствии станет землей Вендиго среди вулканов Каскадного хребта в Вашингтоне. То, что сейчас метко называют озером Баттл-Граунд, когда-то было приземистым вулканом, и именно оно скрывалось под этим низким куполом горы, где мы их и нашли. Танцоры выполняли таинственный обряд, который требовал доступа к лаве и, казалось, черпал энергию из близлежащих линий разломов. Во время атаки Вендиго вызвали ледяную бурю под куполом вулкана, и сочетание магии, расплавленной земли и льда вызвало огромный взрыв. Когда эхо стихло и ветер смыл дым, все, что осталось от Танцоров Черной Спирали или их волшебного вулкана, превратилось в глубокий кратер.

Многие из наших Каэрнов были впервые обнаружены и открыты, когда мы искали всех этих монстров и исследовали измененные ландшафты, выброшенные бурями Вильда. В конце концов, мы очистили древние места и собрали их в энергетическую решетку, которая держала связанных духов в заточении. Эти места также служили для очищения земли, чтобы новым порокам было трудно укорениться. Даже тогда были штормы Вильда и создания Вивер, и они тоже были побеждены или изгнаны объединенной силой Трех Братьев. Не поймите неправильно. Я не говорю вам, что все было какой-то молочно-медовой сказкой. Великие битвы и свирепые враги были даже в лучшие времена, но мужеством и постоянной бдительностью Чистые Земли заслужили за них наше имя.

Первые люди и Вендиго

Люди нашего протектората населяли травяное море прерий вплоть до самых холодных северных регионов, доказывая, что они могут быть такими же умными и приспосабливаемыми, как и волки, населяющие эти территории. Их народов было много, и у меня нет времени подробно рассказывать о каждом из них. Они были охотниками, рыбаками и фермерами, умеющими жить за счет щедрости окружающей среды и своего тяжелого труда.

Они также были достаточно мудры, чтобы знать кое-что об окружающем их духовном мире. В те древние времена Умбра была более доступна, и иногда шаманы могли бродить по ее тропам, разговаривая с духами, как это делаем мы. Благодаря этому их мудрецы могли предсказывать погоду, видеть грезы о будущих событиях и иногда выпрашивать дары у духов. Они лечили больных с помощью специальных знаний о растениях и травах, которым их научили духи. Хотя у каждого народа была своя сложная космология, многие из их религиозных верований признавали тотемных духов, таких как волк, лиса, медведь, орел, громовая птица, кит, акула и ворон.

Люди первых наций также были достаточно мудры, чтобы признать, что некоторым из их детей суждено было родиться, чтобы быть больше и отличаться от своих братьев. В соответствии с традиционными способами, наши детеныши могли быть переданы в другие кланы или отправлены в качестве подмастерьев к шаманам-одиночкам. В их рассказах часто рассказывалось о людях-духах, которые уносили странных из клана, и об удивительных превращениях людей в животных или духов и обратно.

Многие из первых людей вели кочевой или полукочевой образ жизни, что делало наши приходы и уходы легко объяснимыми для тех из нас, кто решил жить среди них. Хотя Проклятие все еще действовало, эти люди привыкли к опасностям дикого мира. В отличие от мягких, защищенных европейцев, которые тают, как снежинки на солнце, при первом намеке на хищную угрозу, Первые люди были смиренны перед избранными воинами Гайи. Точно так же их близость и уважение к своим братьям-животным, случайные встречи с незнакомыми волками иногда интерпретировались как мощный, ужасающий религиозный опыт.

Мы изо всех сил старались держать нашу борьбу с Вирмом подальше от Первых Людей, но время от времени особо проницательные сталкивались со зверями или духами, более странными, чем Вендиго. Иногда существа, с которыми мы сражались, вселялись в Первых Людей, гноясь в их сердцах и тонко искажая их пути. Другие угрозы были слишком очевидны, прямо нападая на людей и оставляя кровавые видимые доказательства своего присутствия. Наши бит-

Потлач

Слово потлач на языке чинук означает «давать», и именно этот обычай веками сводил с ума Вестников Вирма.

Для народов Северо-Западного побережья это была важная зимняя церемония с танцами, пением, пиршеством и щедрыми подарками, свидетельствующая о щедрости и процветании хозяина. Хозяева традиционно давали больше еды, чем гости могли съесть, чтобы каждый мог взять еду домой, чтобы поделиться с другими, распространяя слух о щедрости хозяина. Потлачи также проводились в честь умерших и для обозначения договоров или передачи прав собственности. Первые Люди не вели письменных записей, поэтому, если происходило что-то важное, вызывали свидетелей и дарили замечательные подарки на память о событии. Принимая подарки, свидетели согласились помнить и дали понять, что одобряют судебное разбирательство.

Все запуталось, когда пришли Вирмоносы, и у Первых Людей внезапно появилось больше материальных благ. Оттуда дарение становилось все более и более чрезмерным. Европейцы не могли понять такой щедрости, так как их собственная культура научила их быть одержимыми только накоплением богатства. В конце концов они запретили эту практику, чтобы защитить глупых туземцев от их собственных традиций.

Вендиго на Северо-Западе до сих пор практикуют потлач. Это дает старейшинам возможность заработать Честь своей щедростью, а для молодого оборотня это шанс заработать Славу, если он совершит великие дела с даром, полученным в Потлаче. Он может получить Честь, снова совершив дарение. Вирмоносы, как и их родичи, не понимают этого и, как известно, даже пытались убедить юных вендиго, что они не имеют права владеть предметом великой силы. Идиоты. Как их потомство заработает славу или научится использовать магию, оставленную нам нашими предками, если им никогда не позволят прикасаться к ней?

вы с этими ужасами были вплетены во многие истории Первых Людей. Мы стали существами мифа, и через эти истории уроки Гайи передавались людям. Ритуалы, такие как танец бизона черноногих, который благодарит добычу буйвола и освобождает его дух после охоты, пришли из человеческого наблюдения за миром духов. Мы позаботились о том, чтобы поощрить некоторые из их историй и спрятать другие, чтобы защитить наших родичей от опасностей и безумия.

Как и везде, иногда народы Первых Людей воевали друг против друга. Иногда эти войны были за правое дело, а иногда они коренились в жадности или непонимании. Люди делают это. Хотя это было болезненно для нас, мы старались не вмешиваться в эту борьбу за территорию или честь. Мы старались, но кто не смог прийти на помощь своей семье в трудную минуту? Это приводило к проблемам как внутри нашего племени, так и в зависимости от того, где велась война, иногда с Кроатан или Уктена. Присоединение к фракциям Первых Людей никогда не приводило Трех Братьев к открытой войне, но, безусловно, эти человеческие столкновения были источником многих личных недовольств.

Битва за Кахокию

Тысячу лет назад народы людей на Востоке начали делать то, чего никогда не видели во всех Чистых землях. Они построили город. Отчасти это было делом рук сумасшедшей Вивер, которая шептала им на ухо, а отчасти вдохновлено большими городами-курганами в Южной Америке. Почти сразу же этот новый город, Кахокия, стал истощать природные ресурсы и израсходовал добычу на многие мили вокруг себя. Черный дым поднимался к небу от их костров. Кахокия была расползающейся язвой на земле Гайи. Прежде чем отмахнуться от серьезности проблемы по сравнению с современными городами, вспомните, что в худшем случае Кахокия была больше средневекового Лондона. Несмотря на свои размеры, город возник так быстро, что застал нас врасплох. Как будто узорчатые пауки выполняли работу, а не люди.

Первый город Чистых Земель был ужасен. Люди выкапывали землю и камни, складывая их в искусственные горы. Наверху строили храмы. Возможно, они почувствовали, что их курганам не хватает жизненной энергии ландшафта, созданного Гайей. Возможно, Вивер научила их не одному грязному трюку, возможно, что-то зловещее пришло на север из городов строителей пирамид в Южной Америке. Жители Кахокии наполнили свои мертвые искусственные горы жизненной энергией в виде кровавых жертвоприношений. Их город-курган рос, как расползающаяся лужа грязной воды, и племена Трех Братьев заметили это.

Уктена и Вендиго вскоре увидели, что эти строители курганов отравили земли наших соседей и братьев. С большой тревогой мы спросили Кроатан, почему они не остановили то, что делали люди. Средний Брат считал, что строителям кургана можно снова указать правильный путь без кровопролития. Они надеялись, что люди сами увидят болезнь земли, нехватку чистой воды и уменьшающуюся добычу и охотно вернутся к старым обычаям.

У их Старшего и Младшего братьев не было терпения Кроатан. Вендиго увидели, что город расширяется на север, и не стали ждать. Мы потребовали, чтобы Кроатан изничтожили загрязнённый город и тех, кто его создал. На их землях были и другие люди, так что не было необходимости нянчиться с теми, кто так охотно отдавал

себя безумию Вивер и Вирма. Уктена увидел, как отражение Умбры омрачилось над Кахокией. Они увидели странных духов Вивер, ранее неизвестных в Чистых землях. Присмотревшись повнимательнее, они увидели, что жители города поклоняются солнцу над луной и как это придает силу странным новым существам под их насыпными храмами. Что заставило их задуматься, так это то, что некоторые из этих новых духов были змеями, и им стало любопытно, как здешние змеи связаны с их собственным великим тотемом.

Племена Трех Братьев яростно спорили о городе и о том, что следует делать. Мы хотели, чтобы его немедленно стерли обратно в землю, чтобы всякая память о нем была стерта из легко искажаемых умов людей. Уктена было любопытно узнать о духовных змеях. Они хотели покончить с городом, но им нужно было время, чтобы пообщаться со странными новыми духами этого места. Кроатан хотели подождать и позволить людям самим понять, почему их город не такой, каким Гайя хотела, чтобы люди жили. Спор был таким жестоким, каким только может быть борьба между братьями, и отношения между тремя племенами сильно ослабли. В пылу нашего гнева каждое племя не видело ничего, кроме нашего долга перед Гайей и нашего собственного видения того, как лучше всего служить Ее воле. Три Брата сразились и отступили в свои земли, каждое племя было уверено в своей правоте. Глупая гордость! Мы не видели будущего и того, как это отчуждение однажды приведет нас к потере Среднего Брата навсегда.

Кахокия в наши дни

Остатки культуры, которая произвела Кахокию, были обнаружены по всему Среднему Западу Америки, с большими археологическими раскопками в Сент-Луисе, штат Миссури, и Чикаго, штат Иллинойс, и его окрестностях. Другие, более мелкие структуры «змеиных курганов» были найдены на юге, в Арканзасе, и на востоке, в Западной Вирджинии. С ростом интереса к исследованиям коренных народов эти места становятся все более изучаемыми и вызывают все больший интерес у туристов.

Вендиго и другие заметили, что некоторые из этих кахокийских поселений появляются спонтанно. Другие места таинственным образом исчезли обратно под землю только для того, чтобы научное сообщество объяснило их «потерянными эрозией» или «трагическими разрушениями в результате недавнего строительства». Более чем одно из этих мест также было источником заражения странными Бэйнами и скверной Вирма посетителей, хотя точная связь между кахокийскими остатками и Вирмом еще предстоит полностью объяснить.

Вопреки воле Кроатан мы напали на самое сердце грязного города. Мы нашли существо, скрывающееся в сердце Кахокии, пожирающее жертвы и нечистоты, которыми питается город. Это было огромное змееподобное существо, тот самый дух, который Уктена считал родственным их тотему, но от него воняло смертью и Вирмом. Наши воины вели великое сражение в Умбре, и в конце концов мы убили его. Возможно, если бы мы сначала остановились, чтобы изучить его природу, или если бы мы убили его раньше, мы бы пощадили Пожирателя Душ. Много лет спустя некоторые говорили, что именно этот змеиный зверь был первым проявлением того самого ужаса.

Во время битвы Вендиго были убеждены, что их врагом была тварь Вирма, принесенная из земель Фера вместе с новыми обычаями. Мы предположили, что это симптом какого-то безумия, которое научило людей строить курганы и проливать кровавые жертвы со своих вершин. Мы убили его, по крайней мере, мы так думали, и стая наших величайших воинов, Превосходящая сила Луны, отправилась посмотреть, чтобы из земель Фера больше не распространялась порча. Сделав это, мы разозлили Кроатан, пойдя против их воли на их территории. Мы также разозлили Уктена, обвинив в порче людей в пределах их границ и уничтожив змеиный дух до того, как они узнали его природу для себя. Города Кахокии больше не было, но ценой гармонии трех племен. Три брата никогда больше не будут такими близкими и сильными, как мы были до загрязнённого города Кахокия. Каждый удалился в свои земли и обижался на других. В этой истории есть еще что-то, но ее нужно подождать, пока не придет время рассказать о нашем величайшем горе 600 лет спустя.

Мрак долгой зимы

Война за Новый Свет

Слишком много великих сражений и героических воинов в войне Чистых Земель, чтобы отдать им должное. Эта война длилась 500 лет, и справедливость тут ни при чем. Для ясности история будет следовать тому, что происходило на большей части Чистых Земель. Сибирь и Гренландия были менее невинны, чем мы, в том, что касается вестников Вирма и Вирмоносов, поскольку встречались с ними намного раньше. Но для большинства из нас те, кто не принадлежал к Трем Братьям, были не более чем слабым воспоминанием к тому времени, когда незваные гости достигли наших берегов и все полетело к чертям.

Вплоть до первоначальных времен величайшие провидцы Трех Братьев видели пророческие сны о грядущих переменах. Ацилуак из инуитов, известный нам как Четыре Медведя, видел сон наяву и пел о незнакомцах, несущих ярко-крас-

ный флаг. Некоторые из нас теперь говорят, что красный цвет, который он видел, был не флагом, а землей Чистых Земель, пропитанной кровью. В любом случае, он и многие другие давали нам странные и туманные предупреждения о том, что что-то грядет. Мы не слушали. Позже мы предупреждали Кроатан, но они не прислушались.

Из Трех Братьев именно наше племя первым встретило исследователей, охотников и китобоев. Мы столкнулись с ними в Арктике, нашли, что они ищут морские проходы через континент и натыкаются на северо-западное побережье. Они были подобны собаке, вынюхивающей новую добычу, идущей по следу, не зная, что именно может быть на другом конце, но все равно жадной до нее. Задолго до этого мы встречали людей, называемых викингами. Вы, наверное, слышали, что их колонии в Чистых землях просуществовали всего несколько особо суровых зим. Не повезло или, может быть, они не понравились отцу Вендиго? Мы не плакали, когда они уходили, но позволили Северному ветру надуть их паруса. Кроатан спрашивали, не слишком ли мы суровы. Мы почтительно слушали Среднего Брата, но продолжали отталкивать незнакомцев. Спросите Серебряных Клыков, если хотите услышать причудливые истории о том, как они были дружелюбны, а мы встречали их жестокостью.

Много позже на границах наших земель стали появляться совсем другие бледные пришельцы. Среди более мирных встреч было то, когда Дрейк появился на Тихоокеанском Северо-Западе. Первым его действием было переименование этого места в «Нова Альбион». Затем он начал строить планы по созданию колонии. По крайней мере, к аборигенам помо он относился с несвойственной ему порядочностью, как мы выяснили позже. Самой привлекательной его чертой было то, что у него хватило ума уплыть до того, как ему надоело гостеприимство. Тем не менее, от многих его спутников воняло Вирмом, а оставленные им «подарки» показали, насколько безумной стала Вивер. Как и многие другие Первые люди, помо не ценили накопление материальных благ, и поэтому были озадачены пышными и необычными подарками чужаков. Они мудро отдали многие из них, прежде чем Дрейк ушел.

От тех, кто встречал его, мы узнали, что Дрейк рассказывал истории о стране, наполненной такими, как он, и хвастался великими делами и бесценными сокровищами, подобными тем, которыми он поделился. После Дрейка мы стали резко отказывать посетителям и призвали Уктена и Кроатан делать то же самое. Мы не могли знать, что уже слишком поздно. Слухи о новом мире и его богатствах горели в жадных сердцах европейцев до самого их возвращения в свои земли. Они рассказывали друг другу сказки о золотых городах и одеяниях из богатейших мехов, которые можно было заполучить, только переплыв море.

В течение, казалось, одного лунного цикла исследователи и миссионеры прокладывали себе путь в земли Кроатан из Флориды, в земли Уктены из Мексики и побережья Калифорнии. Внезапно исследователи и колонисты наводнили побережье Кроатан на востоке, а китобои и торговцы мехом заполонили территорию Вендиго на севере. Повсюду толпились миссионеры. Независимо от того, какая нация их послала, белые люди приносили болезни, смерть и презрение в ответ на все, что находили. Они называли Чистые земли «Новым миром» и, казалось, были полны решимости как можно быстрее превратить их в такие же безжизненные, кишащие Вирмом и загрязненные земли, как те, откуда они прибыли. Сначала Первые Люди были приветливы, хотя и настороженны. Предательство европейцев вскоре положило конец этому, и коренные жители были быстро побеждены большим количеством людей и более совершенными технологиями. Они пали из-за предательства Вирмонос и их новых странных болезней, которые убивали даже быстрее, чем сами европейцы. Три Брата были потрясены. Многие не хотели этого признавать, но земель было слишком много, чтобы защитить их все от столь масштабного вторжения.

Если бы во вторжении участвовали только Вестники Вирма, мы бы в конце концов одержали победу, но нам предстояло столкнуться с двумя другими врагами. Мы не называем их Вестниками Вирма, потому что это броское имя. Твари Вирма пересекли с ними океан и были в восторге от вновь нанесенных здесь разрушений. Те твари Вирма, которые уже были здесь, окрепли от кровопролития и собрались вместе в новые ужасы. Старые, великие твари Вирма, которых мы не смогли победить, но вместо этого заперли с помощью древних обрядов и постоянной бдительности, выскользнули из своих оков, когда их хранители отвлеклись или были убиты, добавляя к растущей силе тьмы, охватившей наши любимые земли.

Вирмоносы прибыли в самый разгар этой суматохи, только усугубив неразбериху. Они видели, как наши Родичи рассеяны и умирают. Наших воинов становилось все меньше с каждой битвой в Умбре или в «колониях». Мы были поражены. Они видели, что новые твари Вирма появляются быстрее, чем мы успеваем их убивать. Они увидели, что волки заболели, зарезаны и прогнаны. В своей гордыне Вирмоносы использовали эти несчастья как доказательство того, что они выше нас. Они решили, что скорее спасут нас, чем будут сражаться вместе с нами.

Их помощь стоила нам каэрнов. Каэрн Рука Гайи на территории нынешних Фингер-Лейкс в Нью-Йорке был типичной историей. Когда-то совместно принадлежавший Трем Братьям как Каэрн Изящной Лапы Гайи, защита каэрна была ослаблена расколом из-за Кахокии и последующим падением Кроатан. Последним ударом стала двойная катастрофа чумных Бэйнов и Танцоров

Черной Спирали, когда европейцы наводнили Чистые земли. Выжившие Вендиго не смогли сопротивляться, когда из лучших побуждений прибыли Дети Гайи и Черные Фурии, чтобы помочь немногим оставшимся «дикарям». Другие каэрны были потеряны в суматохе. Знаете ли вы, что Вирмоносы на самом деле думают, что Зеленый септ в Нью-Йорке был основан в 1855 году? Были украдены и другие каэрны без всякой попытки помочь нам. Фианна и Потомки захватили каэрны Кроатан в Каролине и Вирджинии. До 1600-х годов резиденцией Серебряных Клыков Дома Вирмоврагов в Адирондаке был великий каэрн Вендиго.

Их помощь стоила нам родни. Они восхищались стаями волков, которые бежали свободно и сильно. Они забрали наши права на размножение так же бездумно, как и наши каэрны, причем Красные когти были худшими преступниками.

Их помощь стоила нам союзников. Вирмоносы начали войну с Фера, которых они нашли здесь. Поскольку они убили так много за морем, возможно, они не привыкли видеть их в таком количестве. Вскоре они «помогли нам», начав нечто похожее на вторую Войну Гнева на наших берегах. Фера были в большом замешательстве и не делали различий между Вирмоносами и Тремя Братьями в своих ответных действиях. Те, с кем у нас были союзы в прошлом, больше не будут помогать нам даже во взаимной защите или защите Чистых Земель. Хотя не все Фера были нашими друзьями, примите это к числу ошибок Вирмоносов.

Самодовольные ублюдки даже сегодня не признали всю глубину своего предательства и не начали расплачиваться за то, что их предки сделали с Чистыми землями. Нас называют фанатиками. Мы называем их преступниками.

Кроатан побеждают Пожирателя душ

Мы слишком долго молчали о том, что случилось со Средним братом. Наше молчание не делает честь их памяти, и мы не можем изменить историю, скрывая ее. За время нашего долгого молчания мы потеряли важные части истории, так что теперь у нас осталось не более чем пустой миф. Возможно, мы забыли, как не допустить, чтобы наш гнев и чувство вины захлестнули нас. Не мне об этом говорить. Духи тоже не хотят говорить о смерти Кроатан, но я расскажу вам все, что знаю, в надежде, что мы больше не потеряем прошлое.

Даже Вестники Вирма знают, что первая британская колония была основана в конце 16 века на острове Роанок. Чего они не знают, так это того, что вместе с их колонистами и меньшими тварями Вирма, которые пришли, как блохи, наводнившие их корабли, над островом присел великий Бэйн, который распространился на окружающие земли. Именно в Умбре вокруг Роанока Кроатан нашли



Пожирателя Душ, величайшее зло, которое эти земли видели с незапамятных времен. Не видя такого зверя во многих жизнях, они не знали, был ли Пожиратель душ новой формой одного из многих Бэйнов, которых наши предки связали, когда мы впервые пришли в Чистые земли, или это была новая тварь, возможно. принесенная из-за вод с испорченными незнакомцами. Прошло много времени с тех пор, как они даже вообразили, что враг может быть настолько могущественным.

Они знали, что прямого нападения на зверя недостаточно, чтобы победить его. Они отправили свою величайшую стаю в Умбру на Искания в поисках ключа к победе над Пожирателем Душ. В то же время они отправили гонцов к Уктена и Вендиго, прося помощи у своих величайших воинов и мудрейших шаманов. После нашего долгого негодования и целенаправленного ухода друг от друга эта просьба доходила до нас гораздо медленнее, чем в дни, предшествовавшие битве за загрязненный город. В гневе мы закрыли Лунные мосты или позволили им выпасть из памяти. В течение 600 лет после разногласий по поводу того, что делать с Кахокией, отношения между племенами Трех Братьев были натянутыми. Как и в любой ссоре между братьями, все три племени питали больше гнева из-за меньших проступков, чем было бы разумно. Мы отдалились друг от друга, а затем запутались в защите наших земель от растущего вторжения.

Пока Кроатан расследовали происхождение Пожирателя душ, тот пировал на колонистах и всех, с кем они встречались. Его отродья перемещались среди людей подобно темной болезни, пожирая души для своего хозяина. Некоторые из Первых Людей почувствовали опасность, которую представляли эти бледные незнакомцы, и начали с ними войну. Конфедерация поухатанов поначалу приветствовала их, несмотря на их настороженность по отношению к колонистам, но Вирмоносы были вероломны и, даже прося еды и проводников, чтобы помочь им исследовать Чистые земли, брали в плен и убивали многих поухатанов, включая вождя, который первым приветствовал их. Пожиратель душ наслаждался бойней, но его аппетит был неумолим. Это тоже было хитро. Его миньоны обманом заставляли Вирмоносов снова и снова возвращаться в Роанок, несмотря на исчезновение и смерть тех, кого они каждый раз оставляли.

Мы потеряли имя стаи, которую Кроатан послали в Умбру, но мы знаем, что вернулся только один из этой стаи. Выживший сказал Кроатан, что они могут победить Пожирателя душ, но только ценой больших жертв. Он также сказал им, что даже этот отчаянный план сработает, только если они будут действовать быстро. Их враг с каждым днем становился все сильнее и вскоре станет слишком силен, чтобы Гару вообще могли его победить. Кроатан увидели, что они должны победить великого Бэйна или увидеть, как все Чистые земли поглотит тьма. Они не дождались ни Уктена, ни Вендиго, к нашему неизгладимому стыду и сожалению.

Мы до сих пор не знаем точного характера жертвоприношения. Нам остается только догадываться, увидев эффекты их магии. Кроатан, должно быть, совершили могущественный обряд, возможно, величайший из всех, что когда-либо видели Чистые Земли. Некоторые предполагают, что, возможно, обряд усиливал их дух, пока он не стал слишком сильным, чтобы ненасытный мог его проглотить, и они разорвали его изнутри. Волнение и рябь в Умбре от их обряда отразились эхом в кошмарах, полянах и Барьере от южноамериканских джунглей до арктических льдов. Многие из старых духов до сих пор помнят это время, хотя и не говорят об этом по своей воле, когда мы их спрашивали. Это факт, что Кроатан высвободили ужасную силу, чтобы победить ненасытного Пожирателя душ, и это стоило им всего. Они исчезли.

После исчезновения Кроатан мы продолжали тихо размышлять о том, что они сделали, и были ли их жизни потеряны как часть ритуала или как часть битвы с Бэйном. В живых не осталось никого, чтобы мы могли спросить. Кроатан исчезли. Все они ушли, каждый старик, каждый детеныш, а также каждый из их родни, и люди, и волки. Уктены говорят, что небольшая часть их племени успела добраться до Роанока вовремя, чтобы сопровождать Кроатан к любой цели, которую они найдут. Их тоже не стало. Духи Кроатан исчезли, и их тотем замолчал. Как будто их подхватили и отшвырнули куда-то далеко.

Слова не могут выразить то горе, которое мы испытали в связи с потерей Среднего брата. Это рана, от которой каждый из нас страдает даже сегодня. Когда она была свежей, боль была слишком сильной для многих из нас. Одни сходили с ума от ярости, другие впадали в отчаяние. Стаи уходили на юг, чтобы воевать с Уктена. Уктена со своей стороны поступили не лучше. Два оставшихся Брата сражались друг с другом и выли от боли так, что Луна плакала, слушая их. Хотя у нас не было повода драться друг с другом, отдельные стаи или целые каэрны находили причины. Обе стороны вдруг вспомнили о фетишах, земле или родичах, которые были растерзаны, обменяны или просто оставлены на попечение другого брата и вдруг оказались украденными, невосполнимыми и непростительными. Война была бы намного хуже, если бы не возобновившиеся попытки Вирмоносов вторгнуться в Чистые земли. Крах их первоначальных колоний, казалось, пробудил еще большую жажду у белых людей, которые бросились требовать щедрости нашей земли. Нас не могло не привести в чувство несколько возвращение этого теперь самого ненавистного из врагов. По мере того, как Вирмоносы продвигались на запад, многие из Первых Людей, которые когда-то были на землях Кроатан, были изгнаны на нашу территорию, и по большей части мы приняли их, как и хотелось бы Кроатан.

Все белые - зло

Еще одна из тех тем, которую лучше оставить, когда вы хотите начать бой, — это различие, если оно есть, между белыми и Вестниками Вирма. Все ли европейцы злые? Стереотип говорит, что мы ненавидим всех. Стереотипы возникают не просто так. История неоднократно показывала нам, что, хотя мы можем встретить отдельных белых, которые не являются злыми, в целом, нам безопаснее предполагать худшее.

Некоторые из поселенцев, которым однажды показали, как они могут жить в гармонии с землей, изменили свой образ жизни и были приняты в народы Первых Людей. Некоторые из охотников с уважением относились к тем, с кем встречались, и поэтому получили доступ к щедротам Чистых Земель. Некоторые законодатели пытались быть справедливыми по отношению к людям, находящимся под их опекой, независимо от национальности. Все они были исключениями из большинства тех, с кем мы встречались. История тех встреч написана кровью и печалью.

Даже когда кажется, что они делают что-то неважное, мы облажались. Именно это произошло с законом Дауэса или Законом о всеобщем земельном наделе 1887 года. По этому закону общинное владение имуществом Первых людей было объявлено незаконным. Вместо этого каждому мужчине старше 18 лет был «выделен» небольшой участок земли в качестве его личной собственности. Изначально мы, как и Первые Люди, думали, что это изменение семантики не будет иметь большого значения. Белые люди любили раздавать бумаги, в которых говорилось, кому что принадлежит и какое это имеет значение, если только они не вынуждали переселяться, чтобы освободить место для своего «прогресса». Но Вестники Вирма застали нас врасплох. Раздав землю подходящим мужчинам, они объявили остальную часть «лишней» и дешево продали ее белым поселенцам. Одна только нация чероки потеряла 80% своих владений, ввергнув людей в нищету, которая продолжается и по сей день. Только в соответствии с этим законом 90 миллионов акров были потеряны для белых поселенцев. Среди них Каэрн Песни Красной Земли, который мы считали безопасным в самом сердце земель чероки.

Нет, дело не в том, что каждый из Вестников Вирма является злом, а в их коллективном зле. Подумайте об этом так: Вестники Вирма подобны стае морских птиц, гнездящихся на нашем пляже. По отдельности птицы могут быть хорошими или плохими, добрыми или жестокими. Вместе, вне зависимости от их личных заслуг, куда бы они ни пошли, вскоре все будет покрыто дерьмом.

Множество сражений за Чистые Земли отвлекли нас, но не заставили забыть. За долгие кровавые годы раскол между Вендиго и Уктена так и не зажил. Он никогда не заживет, пока мы отказываемся говорить о смерти Кроатан или о нашей роли в ней. Наш гнев и печаль длились так долго, что Старший брат и Младший брат теперь не могут вспомнить время, когда они были свободны от них или близки друг к другу. Наши поводы для гнева друг на друга менялись со временем, но в основе их всегда лежал древний спор и цена, которую мы не могли вынести. Конечно, нам очень не хватало сдержанности и проницательности Среднего Брата в последующие века.

Я не могу оставить эту историю без упоминания о том, что в последнее время некоторые утверждают, что это Пожиратель Душ, скрывающийся в самых глубоких глубинах Бездны. Говорят, что Пожиратель Душ не был уничтожен, а лишь отброшен в глубину, ослабевший от ран и спрятавшийся, как слизняк под скалой. Пусть Гайя опровергнет, пусть они ошибаются! Какой ценой мы наконец победим этого врага, если даже жертвы Среднего Брата было недостаточно, чтобы стереть его с лица порождения? Если Пожиратель Душ снова восстанет в Чистых Землях, я думаю, мы узнаем, что Апокалипсис наступил.

Экспансия

Когда наступил 1800-й, смерть захлестнула земли к западу от Миссисипи, когда Вестники Вирма роились, как мухи, на трупах Чистых Земель. Если их отцы принесли смерть Первым людям болезнями и предательством, то теперь они принесли смерть оружием и «переселением». Земли, которую они уже захватили, было недостаточно. В совокупности змееносцы ели и ели, как обезумевшие звери, но никогда не насыщались. Их глаза обратились к тому, что лежало за Миссисипи, и это были Первые Люди, которые снова встали на пути их бесконечной жадности. Снова и снова Первым Людям было приказано покинуть свою родину и отправиться куда-то еще. Вестники Вирма были щедры на бесплодные, далекие земли, но вновь и вновь эта земля тоже отнималась, и коренным народам приказывали уходить куда-нибудь более отдаленные, более нежелательные. Старые обычаи не говорили им, как жить в этих новых местах, и их дети голодали. Если вместо этого они отказывались покинуть свои земли, армия приходила, чтобы вытеснить их, а их детей убивали.

Пострадали и животные, но никто не сказал им уйти до начала убийства. Целые виды были уничтожены, потому что они не были «полезны» для культуры Вестников Вирма. На волков охотились почти до их исчезновения, чтобы они не мешали драгоценным стадам овец и крупного рогатого скота, окруженным тысячами миль колючей проволоки. Из рассказов своего народа они узнали, что волки — злые, поедающие детей демоны, которых нужно уничтожать ради всеоб-

щей безопасности. Я не знаю, с чего началась эта дезинформация, но они принимали ее до тех пор, пока не стало смертным приговором быть волком где-нибудь на равнинах или в лесах их новой страны. На буйволов и любую другую добычу охотились ради забавы или ради шкур, а мясо оставляли гнить в гниющих кучах рядом с железными гусеницами их проклятых паровых двигателей. Повсюду ветер принес смрад смерти. «Цивилизация» пришла на Запад на железных колесах и с предсмертными криками всего на наших территориях.

Гораздо хуже, чем предательство Вестников Вирма, было последнее предательство Вирмоносов, тех, кто осмелился назвать себя нашими братьями. Мы были удивлены, когда они захватили каэрны и земли на востоке, но без Кроатан их было трудно защищать. Некоторые даже могут утверждать, что кто-то должен был захватить земли Кроатан, чтобы предотвратить их падение перед Вирмом. Конечно. Уктена или Вендиго должны были принять эти земли под наш протекторат, что мы и сделали, по крайней мере, до тех пор, пока не пришли Вирмоносы и не отобрали их у нас силой.

Мы получили окончательное доказательство их намерений, когда они не ответили на наш зов о помощи, пока Вестники Вирма гнались за нашими Родичами по всему континенту. Они нарушили Литанию и навсегда стали нашими врагами. Спустя почти 200 лет наша ненависть горит. Потомки Фенрира и Теневые владыки были прямолинейны и не удосужились солгать нам, прежде чем пытаться нас убить. Они относились к нам как к врагу и брали все, что могли. Железные Всадники, или Стеклоходы, как их называют сегодня, упивались игрушками Вивер, которые несли Вестников Вирма на запад. Вы не могли найти железнодорожный путь или телеграфную линию, некоторые из которых не купались бы в ее гнили. Красные когти, хотя и чувствовали потерю дикой природы почти так же остро, как и мы, пытались претендовать на оставшиеся дикие места как на свои. Пьяные, напыщенные ублюдки до щенка, Фианна распевали баллады о воображаемых деяниях, в то время как они скакали по могилам нашего народа и распространяли свою особую болезнь, алкоголизм, на всех, с кем сталкивались. Черные фурии не старались изо всех сил навредить нам, но и не слишком напрягались, чтобы помочь нам. Эти напыщенные ослы, Серебряные клыки, провозгласили себя королями Чистых Земель и казались сбитыми с толку, когда мы не приветствовали их «должным образом». Дети Гайи проявили сочувствие к страданиям наших Родичей, но одеяла и объятия кажутся мелочью, учитывая то, что происходит во всех Чистых землях. Звездочеты, Костегрызы и Безмолвные странники никому не принесли особой пользы, да и кому они, черт возьми, вообще нужны?



В совокупности Вирмоносы допустили резню Чистых Земель и наших родичей, как хомидов, так и люпусов, как если бы они сами совершили деяния — и во многих случаях так оно и было. Говоря об этих временах, я понимаю, почему некоторые из лагеря Тропы Войны жаждут когда-нибудь прийти на родные земли и сделать с ними то же самое.

Мы стояли одни. Если раньше Вендиго не решались присоединиться к нашим родичам и возглавить военные отряды, то мы не колебались, когда Вестники Вирма сказали, что теперь они захватят западные земли. Мы увидели, что должны жить в море или умереть на суше. Зимы становились холоднее, и свирепый ветер терзал поселенцев и солдат по мере их продвижения. Вьюги запутали пути на запад, и первопроходцы обратили свой бесконечный голод друг на друга, когда их забрал людоедский дух зимы.

То, что Вестники Вирма называли «Индейскими войнами», вооруженные восстания, начавшиеся с их первого вторжения в Чистые Земли, усилились. Только отвратительный ужас Вирма и возмездие со стороны Гару, побежденного Яростью, могут объяснить некоторые из последовавших ужасных актов. Люди, Вирмоносы, волки, Вестники Вирма и Вендиго сражались до тех пор, пока мы едва могли вспомнить время, когда был мир, и вся земля пропахла кровью, как невинных, так и виновных. В то же время из последних вздохов пустыни вырвались дикие бури, навлекшие на всех опасность, и твари Вивер едва могли сдержать свое ликование, когда технологии и стазис захлестнули луга. Там была кровь и резня, о которых даже духи говорят шепотом, чтобы мы снова не гневались на их рассказы.

Даже среди нашего гнева, мы отчаялись. Наше племя разделилось. Некоторые из наших самых северных братьев пришли на юг, чтобы помочь нашим осажденным Родичам. Другие остались на месте и поклялись любой ценой удерживать свои земли. Великий Каэрн — посмотрите, что происходит, когда вы позволяете Вирмоносам назвать что-то — в современном Ванкувере существует благодаря усиленной обороне, созданной этой фракцией северных Вендиго. Мы знали его как Каэрн Внутреннего Прохода и сражались с Теневыми владыками и Потомками Фенрира до упора, прежде чем, наконец, согласились поделиться.

Некоторые из южных Вендиго бежали на север, где все еще жили наши братья-люпусы, укрепляя оборону против Вестников Вирма и ужасов Умбры, порожденных их мерзкими землями за морем. Другие остались с Первыми людьми, отказываясь бросить тех, кто всегда был под нашей опекой, куда бы их ни отправляли жить. Третьи остались на землях, традиционно принадлежавших нашему племени, изводя Вестников Вирма, где могли, но постепенно поддавшись порче и Харано, когда увидели, что эти земли повержены под игом Вивер и порчей Вирма. Каэрн Гнезда Громовой Птицы в Железном хребте современной Миннесоты, находящийся под присмотром этих южных Вендиго, был потерян для Потомков, а затем вновь захвачен как раз перед тем, как появление Пожирателя бури дало нам гораздо больше работы, чем просто удерживать наши каэрны.

Пожиратель бури

В самый разгар этого и без того темного времени явился великий Бэйн, называемый Пожирателем Бури, упивающийся нашим горем и укрепляющийся благодаря нашей пролитой крови. Это был один из многих слуг Вирма, которых мы вместе с Уктена и Кроатан связали так давно, что связывание было скорее мифом, чем фактом. Связывания когда-то требовали обрядов и постоянной бдительности наших каэрнов для поддержания. Потом наше бдение было сломлено. Наши каэрны были осквернены или узурпированы теми, кто ничего не сделал для поддержания старой магии, и твари снова начали убегать в мир. Вирмоносы не слушали наших историй и не продолжали наши обряды. Они думали, что знают лучше. «Помогая» нам, они едва не привели к гибели Чистых земель в виде Пожирателя бурь, растолстевшего после долгого плена.

Даже сейчас мы не уверены, кем был Пожиратель бури. Возможно, это был двоюродный брат Пожирателя Душ, завладевший Кроатан. Возможно, это был ужасный гибрид чего-то древнего из Чистых Земель и чего-то принесенного Вестниками Вирма из-за океана. Это была, безусловно, самая большая тварь Вирма, которая ускользнула из древних сетей. Этот великий Бэйн и его приспешники принесли болезни и смерть Умбре на Великие равнины. Представьте пыльного дьявола, порожденного штормом Вильда, и смешайте с ужасной хитростью твари Вирма. Возникшая в результате духовная буря убила многих и сделала невозможным путешествие Умбры через большую часть Запада. Многие добрые духи были потеряны или сошли с ума, даже когда мы призвали их на помощь против Вестников Вирма. Многие из наших теургов погибли во время умбральных бурь, когда пытались узнать источник этой новой болезни. Во времена отчаяния и смятения оно питалось нашей болью.

Уктена уже сражались с Пожирателем бури, когда он распространился на их земли. Вендиго знали, что в одиночку нам не победить Пожирателя бури. Подобно Кроатан перед нами, мы звали на помощь, и, наконец, Вирмоносы ответили. Мы верили, что они действуют, по крайней мере, из личных интересов, и они не доказали, что мы не правы. Как и мы, они не могли безопасно пересечь пораженную болезнью Умбру; они тоже будут поглощены, если Пожиратель Бури станет сильнее и вызовет отвращение у Умбры на всем пути обратно к их родным землям. Мы видели, как рушатся наши лунные мосты и как миньоны Бэйна расселились по нашим каэрнам на севере и «их» каэрнам на востоке.

Пожиратель Бури был хитрым врагом и послал много духов, чтобы сбить нас с пути. Он пытался

Следы Пожирателя бурь

Ни одна тварь Вирма не умирает легко и чисто. Гнусная смесь Вивер и Вирма, называемая Пожирателем бури, была побеждена в 1889 году, но последствия предсмертной агонии существа ощущались и в середине 20-го века. Трудно оценить полное разрушение, так как большая его часть произошла в Умбре, но ходят слухи, что Оклахомский Пыльный котел был предсмертным вздохом Пожирателя Бури. Если это правда, то сила последней бури намекает на то, насколько могущественным был зверь сто лет назад.

Некоторые говорят, что отпрыски Пожирателя бури до сих пор можно найти на американском Западе в виде пыльных вихрей, торнадо и циклонов, кружащихся со сверхъестественной яростью по земле. Кажется маловероятным совпадением, что «Аллея торнадо» прослеживает путь через земли, когда-то зараженные Пожирателем бури. Может ли это означать, что поражение Пожирателя бури было пустой победой, или обряд спас Запад от гораздо, гораздо худшего?

обмануть нас и сохранял нашу ненависть к Вирмоносам, чтобы мы не соглашались работать с ними даже на благо Гайи. Несмотря на то, что мы подозревали эту тактику, кое-кто из нашего племени сказал, что мы должны предоставить Вирмоносов их судьбе, как они оставили нас нашей. Если бы мы послушались, Чистые Земли превратились бы сейчас в пустыню бурь и пыли. Но коварные пути Вирмоносов — не пути Чистых.

Работая вместе с нашими врагами, наши шаманы узнали, как победить Пожирателя бурь. Теперь эта мудрость для нас потеряна. Мы так много потеряли в те темные времена. Мы знаем, что в рамках этого могущественного обряда один из величайших героев каждого из тринадцати племен должен был добровольно принести жертву. Объединенная сущность этих тринадцати героев подпитывала оружие, которое при добавлении к магии Теургов было достаточно мощным, чтобы уничтожить Пожирателя бури. Если бы мы не обнаружили это вместе с Вирмоносами, я не думаю, что они бы нам поверили, но как бы то ни было, решение было неоспоримым. Молва распространилась по Чистым землям, и вскоре выступили герои от каждого племени. Нашим героем был Копье Зимы, северный Вендиго, пришедший на юг, чтобы присоединиться к сердцу битвы за Чистые Земли.

Обряд длился от полнолуния до полнолуния, унося жизни многих Теургов, которые его совершали, а также героические жертвоприношения. Когда он был завершен, Пожиратель бури был побежден. Очищение Умбры заняло гораздо больше времени, и это была работа Вирмоносов и Чистых, которые впервые работали вместе. Возможно, самым большим аспектом этой победы было то, что она временно принесла мир в Чистые земли. По крайней мере, на какое-то время Вирмоносы были нашими союзниками.

Раненное колено

Дух восстания Первых людей был побежден в 1890 году. Длительная история предательства и жестокости завершилась тем, что армия США собрала группу отчаявшихся оглала-лакота (сиу) у Канкпе-Опи (ручей Вундед-Ни (Раненое Колено)). Достаточно было одного выстрела, чтобы превратить напряженную встречу в бойню. Мы не знаем, кто выстрелил из пистолета, но не нужно быть гением, чтобы понять, что за этим стоит Вирм. Когда эхо этого выстрела стихло, вождь Большая Нога и 350 его людей, в основном женщины и дети, лежали мертвыми в снегу. Снежная буря, которую мы вызвали, оплакивала их смерть, но не могла спасти их жизни. Мы пришли слишком поздно, чтобы помочь им.

Мы опоздали на многое. Вендиго с самого начала помогали восстаниям и стычкам между Первыми людьми и Армией. Но при Раненом Колене мы заплатили цену за то, что вели войну на слишком многих фронтах. Некоторые говорят, что именно выстрел у Раненого колена стал смертельной раной для Чистых Земель Гайи. Другие скажут вам, что Чистые Земли умирают с того момента, как мы позволили одному-единственному Вестнику Вирма поставить ногу или один из его проклятых флагов. Это была наша неудача, так или иначе, и мы выместили свой гнев на Армии в течение 4 дней, так что, когда метель закончилась, их было в два раза больше, замороженных в снегу, чем убитых Оглала Лакота. В разгар той метели казалось, что мы, наконец, можем убить их всех. Нас остановило то же самое, что напугало Армию: Пляска духов.

За год до этого Вовока из пайютов принес Первым людям Пляску духов. Он тоже был из народа Старшего Брата и обладал даром Уктена к духовной проницательности. Он пообещал, что Пляска духов вернет бизонов, вернет нам всех духов предков и сделает воинов сильнее, чем выпущенные в них пули. Его танец был путем к миру, предложенным людям, уставшим от смерти и войны. Люди и Гару, услышавшие сообщение Вовоки, быстро убедились, что наконец-то появился способ изгнать Вестников Вирма из Чистых Земель. Радость охватила всех истинно уверовавших. Плящущие с духами опьянели новой надеждой после стольких отчаяний. Но подозрительные Вестники Вирма видели только странные пляски и новую опасную религию. Армия опасалась восстания тех, с кем они так жестоко обращались так долго, и они пришли к Раненому Колену, готовые к бою.

Вирм также боялся Пляски духов, возможно, потому, что танец был действительно сильной магией, а может быть, просто потому, что он давал нам надежду, а воины с надеждой всегда сильнее. Приспешники Вирма подлили масла в страхи Армии и играли с их недоверием. Злой шепот Вирма попал в благодатную почву. Вест-

ники Вирма верили лжи об убийствах и заговорах, потому что помнили свои собственные убийства и заговоры. По их мнению, от «дикарей» они не могли ожидать большего, чем от самих себя.

В конце того холодного дня на заснеженных полях Раненного Колена люди Большой Ноги были в отчаянии, но полны надежд, Армия боялась, мы опоздали, и конец был горьким. Вирм упивался страхом и смертью, захлестнувшими Чистые Земли. Нас было слишком мало. Мы вели слишком много войн одновременно, и никто не пришел нам на помощь. Если это не вызывает у вас гнева, идите жить в один из их грязных городов; вы мне не родня.

Наша родня потеряла надежду у Раненого колена, и народы Первых людей были побеждены. Они рассеялись, и утрата старых путей сломила их гордость. Вскоре оставленные им территории были разделены в соответствии с чувствами Вестников Вирма, так что они были «цивилизованы» в нищете и зависимости. Мы не могли защитить ни их, ни животных, которые когда-то процветали на их землях. Мы сделали все возможное, чтобы направить волчьи стаи в оставшуюся дикую местность Канады, и надеялись, что сможем их защитить. Вскоре Первые Люди были почти забыты Вестниками Вирма, появляясь только как тени самих себя на театрализованных представлениях «День Благодарения», прославляющих завоевание их народа, или в сигарных магазинах как иконы табака с тусклыми глазами.

Приполярный мир

Только в 20-м веке Первые люди начали объединяться в группы, превышающие нации, для борьбы с Вестниками Вирма. Оглядываясь назад, легко увидеть, что их усилия в прошлом столетии были бы гораздо более успешными, если бы народы объединились при первых же признаках европейцев. Также легко понять, почему такая унификация была невозможна, когда люди были столь разнообразны и не имели простых средств глобальной коммуникации. Снегоходы, автомобили, телефоны и почта, то самое, против чего они и мы боролись, оказалось неоценимым в объединении циркумполярного мира. Хотя их единство не обошлось без разногласий, это был первый случай, когда разрозненные народы представили миру единое лицо. Как будто, назвав свою борьбу в прошлом и будущем 500-летним восстанием, люди этого времени объединились со своими предками в осмысленном стремлении вернуть свои земли.

Объединение наций привело ко многим политическим движениям, которые, хотя и не были полностью успешными, в конечном итоге привели к небольшим победам, одержанным в конце века. Возможно, из этого единства можно извлечь еще больше плодов. Новый дух сотрудничества людей воодушевил нас, и, возможно, он должен послужить примером для оставшихся двух из Трех Братьев.

Аляскинское шоссе

Когда начался новый век, и Вестники Вирма воевали друг с другом, мы какое-то время считали себя в безопасности. Мы даже надеялись, что войны Вестников Вирма убьют их за нас или, по крайней мере, ослабят их защиту, чтобы мы могли закончить дело. Возможно, мы были не так глупы. Вестники Вирма боялись, что их города станут жертвами бомбардировок, и звали к войне. Как и все запуганные люди, они требовали от своих вождей сделать что-нибудь, хотя бы и неразумное. Укрепление Аляски для защиты западного побережья было таким делом. Для этого им понадобилось шоссе, так как путешествие на лодке было слишком долгим. Я уверен, что Вирм ненавидел всю эту незагрязненную, немощеную землю в Канаде и подбадривал Вестников Вирма, когда они планировали свой путь.

Несколько испорченных людей из Первых Людей помогали им и служили проводниками для бульдозеров, когда они врывались в горы, вечную мерзлоту и мускус (замерзшие болота). У Вестников Вирма не было карт, и это заставляло их бояться земли. Как и их отцы, они не послушались своего страха, а вместо этого устремились в дикие места, убивая и калеча землю и зверей. Их скорость была настолько велика, что они даже не следовали кривым правилам своих собственных обычаев, сначала строя дорогу и спрашивая разрешения у канадского правительства, которое позже заявило свои права на землю. За один год была построена их ужасная дорога. Еще через несколько лет их враг был разгромлен, ни разу не угрожая побережью.

Мы называем их страшную дорогу Тропой Вирма и вся мерзость врага крадется по ее черному асфальту. Оно всегда было магнитом для зла, ищущего легкий путь в дикую природу. Целые стаи посвящают его патрулированию. В отличие от других частей Чистых Земель, навсегда затерянных под толстым слоем мостовой, земля, пронизанная Тропой Вирма, остается по крайней мере отражением своего былого великолепия. Возможно, именно из-за этой сохраняющейся чистоты черная извилина дороги привлекает Вирма с такой же готовностью, как и зазевавшихся туристов.

Власть красным

1960-е и 70-е годы принесли нечто, называемое движением Власть красным. Это казалось хорошей идеей, и многие из нас были ее сторонниками, когда она только начиналась. Власть красным подражала движению Власть черным, выдвигая безумную идею о том, что члены определенной этнической группы являются людьми, поэтому заслуживают достойного обращения, и, что наиболее важно, если такого обращения не последует, за него стоит бороться. Больше никаких вежливых расспросов и ожидания. Больше не нужно смотреть, как Конгресс Вестников Вирма или Парламент принимают новые законы, порождающие бесконечные отцовские агентства, пред-

назначенные для защиты бедных невежественных дикарей от самих себя. Многие Вендиго с энтузиазмом приняли участие, несмотря на призывы к умеренности со стороны Священного обруча и этих любопытных щенков Детей Гайи.

Некоторые люди из Власти красным требовали денежной компенсации за многовековое жестокое обращение, но ни один Вендиго не был частью этой фракции. Взять деньги в обмен на Чистые Земли? Никогда! Правительство США попыталось купить довольство движения уступкой земель Аляски в начале 70-х, и мы рассмеялись им в лицо. К их чести, большинство людей Власти красным тоже. Их первоначальные члены были идеалистами, видя свою миссию по защите традиционных ценностей и обеспечению притязаний коренных народов на суверенитет.

Вендиго Филодокс, Белый бизон, Ожидающий возвращения к своему народу, был тем, кто сделал больше всего для продвижения этого человеческого движения в нашем племени. Он проделал мастерскую работу по объединению арктических и равнинных Гару, как хомидов, так и люпусов, несмотря на их многочисленные различия и большие расстояния, разделяющие их. Создав единый фронт среди Гару, который отражал сближение человеческих наций, Белый бизон надеялся, что наконец наша мечта о возвращении Чистых Земель станет реальностью.

Мы должны были извлечь уроки из катастрофы Пляски духов столетием ранее: все, что дает широкую надежду, плохо кончится. Так было с большинством движения Власти красным. Он

Проект фамилия

Как и многие ранние Вестники Вирма в Чистых землях, миссионеры призывали инуитов заменить традиционные имена именами, взятыми из Библии, чтобы закрепить их переход от «диких верований» к христианству. Затем, в 1940-х годах, чтобы помочь канадскому правительству вести учет, инуитам, проживающим в Канаде, были присвоены идентификационные номера. Инуиты, у которых нет традиции фамилий Вестников Вирма, получили индивидуальный идентификационный номер, выбитый на маленьком диске из красной кожи на крепком шнуре. Эта гнусная и предосудительная дегуманизация наших родичей и их родственников, несомненно, была делом рук Вивер и ее агентов.

Более двадцати лет у каждой семьи был только номер — некоторые из наших теургов предположили, что это обозначило их как первых людей, которые предстали перед глазами Вивер не более чем пронумерованными трутнями. Но Вивер была слишком жадна, и наши люди отступили. В конце 1960-х один инуит посетил каждый дом на Северо-Западных территориях и попросил каждую семью выбрать фамилию. Многие выбрали имена от своих предков или отцов. С вновь созданными фамилиями были упразднены бесчеловечные числа.

Небольшая история о наследии Власти красным

Когда-то поле для гольфа хотели расширить. Земля, которую они жаждали, была племенной землей со священным кладбищем, и расширение потребовало удаления деревьев и останков предков. Первые Люди, чьей землей была эта земля, вместо того, чтобы поблагодарить Вестники Вирма за то, что они вырвали их лес и своих бабушек, начали оккупацию этого места. Люди с поля для гольфа позвонили в правительство, и вскоре тысячи канадских солдат направили свои танки на семьи на священной земле. В то же время Первые люди спорили между собой, матери клана и совет группы, традиционалисты и сторонники правительства, боевики и пацифисты, все яростно спорили. Через несколько месяцев десятки Первых Людей предстали перед судом Вестников Вирма, и главным уликой против них был земельный дар, предоставленный королем Вестников Вирма за морем.

Это история, которую вы будете слышать снова и снова на вече и собраниях по правам коренных народов. Всякий раз, когда мы слышим это, мы чувствуем праведный гнев и идем разбивать головы. Это реальная история. Это произошло в 1990 году в Канехсатакэ, Канада, и его вариации повторялись снова и снова в Чистых Землях. Но будь осторожен. Популярная версия упускает из виду некоторые важные факты: Совет племени и Матери кланов десятилетиями ожесточенно боролись за контроль над правительством резервации. Тот или другой мог подписать соглашение о продаже земли правительству, а затем попытаться отказаться от него, когда решение стало политически неразумным. Большинство вооруженных Первых Людей, участвовавших в противостоянии с правительственными солдатами, были не из местного племени, а из группы боевиков, отпочковавшейся от движения Власть красным. Эти профессиональные протестующие пришли «на помощь», не спрашивая разрешения у местных жителей. Несколько сытых Бэйнов работали в резервации, на поле для гольфа и в местном правительстве змееносцев. О, и спорная священная земля на самом деле была акрами марихуаны. Верно, они выращивали акры и акры травы на костях своих предков. В резервации с 80% безработицей было марихуаны на миллионы долларов, и вы можете быть уверены, что они не собирались курить ее сами.

Внезапно вам понадобился оценочный лист, чтобы определить, кто плохие парни. Мы боремся против контрабандистов, гангстеров, бесчестных лидеров, адвокатов, бандитов, давно умершего короля, наркоторговцев или поля для гольфа? Упрощенная версия истории дает такого четко определенного врага. Может быть, и реальные факты тоже. Убейте их всех, и пусть Гайя разберется.

стал жертвой жадности и испорченности этих глупых обезьян и, следовательно, обречен. Как будто Гайя довела дело до конца, конец снова пришел к ручью Раненого Колена. В этом месте есть странная энергия, возможно, даже пропасть в Бездне. Я слышала, что из-под ручья Раненого Колена восстанет еще одна из величайших тварей Вирма, и это будет что-то столь же великое и ужасное, как Пожиратель душ. По крайней мере, мы должны научиться держаться подальше от этого места из-за ужасной истории этого места.

Человеческая роль в этом заключалась в том, что зимой 1973 года банда оглала-лакота начала самый продолжительный вооруженный конфликт со времен Гражданской войны Вестников Вирма, вернув Раненое колено своей нации. В этом новом Раненом Колене их победила не армия США, а ожесточенная борьба между традиционалистами и сторонниками правительства внутри группы повстанцев. Они победили самих себя, и то, что начиналось как обнадеживающее видение будущего и целеустремленный призыв к битве, быстро распалось на вооруженные банды пьяных воинов, разъезжающих в пикапах в поисках драки. Приспешники Вирма пожирали души членов Власти красным быстрее, чем белка ест орехи. Эти искривленные последние остатки Власти красным все еще существуют.

Даже сегодня вооруженные головорезы из дальних резерваций путешествуют с одной единственной целью - усугубить проблемы между туземцами и Вестниками Вирма. Большая часть контрабанды наркотиков и самогона, которые пересекают границу между США и Канадой, организована этими головорезами. Неудавшаяся Власть красным обеспечивает большую часть мускулов, нанятых индийскими казино, и даже финансирует несколько городских канадских уличных банд. Это головорезы, которые смазывают колеса коррупции игровых столов в дюжине резерваций. Оглядываясь назад, хочется сделать вывод, что движение не сделало ничего, кроме создания своего рода Красной мафии и еще одной истории о порабощении коренных народов.

Черный снег

У нас всегда были проблемы с нефтью. Во-первых, в виде китобоев, приносящих нам болезни и страдания в обмен на китовый жир. Я не помню полного списка всех тех восхитительных вещей, которые они делали с кусками китов. Не ели их, конечно. Нет, они делали духи, масло для ламп и банты для волос, или что-то в этом роде. Все это была дрянь, без которой им было бы лучше обойтись. Затем, когда мы, наконец, разобрались с этим - в большей степени благодаря тому, что мы уничтожили основных сторонников китобойного промысла, чем благодаря наклейкам на бамперах «Спасите китов», - нефть другого рода стала проблемой.

В последнее время нефть была таким источником проблем, что некоторые Вендиго испытывают ностальгию по золотой лихорадке Юкона. По крайней мере, вы могли запихнуть старателей в дыру и забыть о них. Какого черта вы делаете с чертовым трубопроводом на заднем дворе? Нефтяники - это нашествие, и их скважины пробиваются в Гайе быстрее, чем мы можем их остановить. Вся Арктика находится под угрозой из-за морского бурения, этого проклятого трубопровода и всех этих шатких танкеров, снующих туда-сюда, как лакомые кусочки смерти для любого, кто хочет стереть с лица земли километры береговой линии. Было несколько редких случаев, когда один или два детеныша решили, что экскурсия на нефтяную скважину на берегу - это хорошая идея. Простите за каламбур, но это никогда не заканчивается хорошо. Гару не очень хорошо чувствуют себя в замкнутых пространствах, а у буровых установок есть отвратительная привычка загораться, если когтями зацепить не те места.

В основном мы застряли на берегу, наблюдая за тем, как бригады уборщиков используют мыло для мытья посуды на птицах и зубные щетки на камнях, пытаясь очистить все после последнего разлива. Пентекс живет этим. Одна дочерняя компания обеспечивает разлив нефти, от которого все становится черным, а затем другая дочерняя компания поставляет химикаты, которые якобы снова очищают нефть. Все получают двойную дозу ядовитого дерьма, и они тоже становятся героями перед СМИ Вестников Вирма. Даже когда они не разливают повсюду свой яд, нефть не оставляет нам ничего, кроме смрадного воздуха, отравленной воды и почерневших отходов. Все это загрязнение попадает в рыбу, которая, в свою очередь, попадает в людей и вызывает у них болезни тела или разума.

Мы потеряли сильных братьев и сестер в недавних битвах с извращенными тварями, вылезающими из расколотого морского дна, пропахшими нефтью и жадностью. Они опасны, и их нужно быстро усыпить, иначе они могут отравить большие участки Умбры. Звучит как плохая шутка, но за последние пару десятилетий мы видели все больше и больше этих грязевых монстров. До меня даже доходили слухи о том, что под морским дном, в глубокой воде, растет чудовище побольше. В Литании говорится: «Сражайся с Вирмом», но я не помню ни одного упоминания о том, что Гайя поставляла акваланг.

Нефть как зов сирены для всего, что мы ненавидим: тварей Вирма, разбуженных бурением и извлеченных из моря вместе с топливом; Вестники Вирма надеются на богатство; эти чертовы люди из Пентекса, облизывающиеся на все потенциальные разрушения; и создания Вивер, у них чуть ли не слюнки текут при мысли о всех технологиях, которые может питать нефть. Кажется жестокой шуткой, что клочки земли, на которые нас загнали, больше всего заражены вонючей черной жижей.

С броском костей

Слабость Первых Людей к алкоголю, табаку и более «развлекательным» травам прочно утвердилась в предыдущие века, теперь они перешли к азартным играм. На этот раз, по крайней мере, не Вестники Вирма сгребают зеленые бумажки, а туземцы. Индийские казино начали появляться

в середине 80-х и теперь являются значительным источником дохода для бедных резерваций. Некоторые даже говорят, что покерная фишка — это новый буйвол, обеспечивающий людей всем, как когда-то это животное. Я думаю, что вы должны быть не в себе, чтобы сравнивать кусок пластика со старыми путями, но есть какая-то очаровательная ирония в том, что Вестники Вирма оказались в проигрыше благодаря собственной жадности. Дом всегда выигрывает, и я уверен, что для разнообразия приятно оказаться на стороне победителей.

Казино в глазах оптимистично настроенного Вендиго — неоднозначное благо — есть такой зверь, но удачи в его поисках. Остальные из нас видят, что доходы хороши для медицины и образования, которые они обеспечивают, за исключением того, что деньги только укореняют пути Вестников Вирма. Потеряв свои традиции, Первые люди также подвержены порче материализма. Когда-то они учили своих детей, что любить имущество неправильно. Теперь их дети хотят модные теннисные туфли и блестящие машины, но редко получают их. Резервации составляют некоторые из самых бедных районов США и Канады, где уровень безработицы приближается к 90%. Вложение больших денег в эти обедневшие общины не обошлось без последствий, а именно коррупции и жадности. Прибыль казино ввергла в хаос правительства резерваций, состоящих из фракций, и в то же время оказалась слишком большим искушением для жадных людей и шведский стол с едой для оппортунистических прислужников Вирма.

Вы когда-нибудь задумывались, почему Вестники Вирма запретили азартные игры в большей части своей страны, но позволили Первым людям устраивать их в своей? Я тоже не знаю, но это не из щедрости, я уверен.

Красный шик

В последнее время, отчасти благодаря поддержке наших братьев из Священного обруча, быть аборигеном стало модно. На мой взгляд, единственное, что из этого вышло, это то, что пара неожиданно хорошо финансируемых групп привлекла внимание средств массовой информации к работе, подав в суд на музеи и исторические общества, чтобы вернуть артефакты и останки предков. Было весело смотреть. Мы даже нашли несколько утерянных артефактов нашего племени среди ящиков, только что извлеченных из задней части подвала какого-то белого человека. Эти тупые ублюдки украли так много, что даже не поняли, что у них есть. Заставляет задуматься, что еще они могли спрятать, пока увозили наше прошлое в свои музеи мертвых.

С другой стороны, эти самые «индейцы» появляются на CNN как представители «своего народа». Вы хотите, чтобы именно они представляли наши интересы? Не смотрите на меня так. Я смотрю телевизор. Усики ткача стреляют прямо вам в глаза в качестве «развлечения». И где завтра будут наши «представители»? Помните это правило Вестников Вирма: то, что сегодня в моде, завтра станет неактуальным. Несмотря на то, что наши родичи являются коренными жителями, эти блондины в оленьей шкуре скоро устанут от игры и станут игнорировать настоящих Первых Людей, когда они выйдут из моды.

Сибирь

Огромные расстояния отделяют нас от наших собратьев в Сибири, и до недавнего времени Теневой Занавес закрывал их от нашего взора. Хорошо помнить, что мы разделяем тотем и историю вторжения Вестников Вирма с этими знакомыми незнакомцами, поскольку мы восстанавливаем контакт и объединяем циркумполярный мир.

Их участь была и лучше, и хуже нашей. Для многих старые пути не подвергались настоящей опасности до прошлого века, когда Транссибирская железная дорога сделала их замерзшие земли доступными для Вестников Вирма. Однако они не были так защищены от существ, порожденных окружающими их империями Вестников Вирма. Я подозреваю, основываясь на пережитых ими ужасах, что они должны быть величайшими воинами нашего племени.

Они столкнулись с Вестниками Вирма и Вирмоносами, особенно с Серебряными Клыками и Потомками, слишком знакомыми способами. Коммунизм и Транссибирская магистраль были величайшей опасностью за последние сто лет для их человеческой родни, а добыча нефти и охота угрожали волкам. Разработка полезных ископаемых Сибири, древесины и нефти не является чем-то новым, но в современную эпоху они стали намного более доступными и желанными для жадных Вестников Вирма. В дополнение к человеческим угрозам, в Сибири тревожно высокая концентрация пиявок вдоль западной границы, худшей из которых было существо, называющее себя Бабой Ягой.

После ее поражения из России вырвались только фрагменты историй, но несомненно, что Ведьма, Баба Яга и ее армия приспешников сделали середину 90-х опасными временами для всех Гару России. Я слышал, что она была самой старшей и величайшей из пиявок. Другие шепчут, что она была результатом спаривания Пиявки и Вирма или даже искаженных остатков могущественного духа Вильда, настолько испорченного, что его невозможно было узнать. Похоже, теурги редко дают прямые ответы на такие вещи.

Большинство сражений было сосредоточено вдали от нашего народа в Сибири, но воины Вендиго одержали первую значительную победу над войсками Бабы Яги. Их нападение обошлось нам дорого и стало нашим единственным крупным сражением за всю войну. Победа была слишком горькой на вкус и принесла награду в виде засады, предательства и потери благородного Крови на Ветру. Он погиб не во время боя, а по пути встретился с Серебряными Клыками, пожелавши-

ми координировать атаки на Ведьму. Эти лживые ублюдки утверждают, что не имеют никакого отношения к его убийству, но после истории предательства, как мы можем быть в этом уверены? Вендиго предпочли отступить и укрепить свою оборону в Сибири, чем сражаться на стороне таких коварных «союзников».

За годы, прошедшие после поражения Бабы-Яги, в Сибири стало спокойнее, если не мирнее. Есть еще много тварей Вирма и ходят слухи о том, что скоро появится нечто худшее, чем Ведьма. В результате войны с Бабой Ягой численность Вирмоносов сильно сократилась, но после окончания Теневого занавеса на их место приходят другие Гару. Я боюсь, что у Вендиго Сибири очень скоро появятся новые враги среди Вирмоносов, поскольку их каэрны и дикие волки станут соблазном для новой волны вторжения.

Нунавут

В 1999 году территория Нунавута была создана из остатков Северо-Западных территорий Канады и передана под власть аборигенов. Это крупнейшая победа со времен урегулирования претензий коренных жителей Аляски в 1971 году, когда правительство США выделило своим пострадавшим коренным народам почти 200 000 квадратных километров и 962 миллиона долларов. Провинция считается самым обнадеживающим результатом движения Власти красным 1960-х и 70-х годов и образцом движения коренных народов нового тысячелетия.

Провинция, управляемая инуитами, — это позитивный шаг к возвращению наших земель. Наконец, есть место, где наши родичи признаны ответственными. Более того, они формируют правительство, с которым мы можем работать, а не бесконечно бороться против него. Странно снова сотрудничать с человеческими лидерами. Это, конечно, не все гармония и счастье, но Нунавут означает, что ответственные лица слушают нас и следуют старым путям. Нунавут также является ярким примером для других правительств Вестников Вирма, и мы надеемся, что вскоре у нас может быть аналогичная победа в Соединенных Штатах. Возможно, они могли бы дать нам Вайоминг.

Гораздо важнее политики то, что племя Вендиго наконец-то обрело твердыню. Нас слишком долго вели к партизанской войне, и весь наш протекторат пострадал. Имея по крайней мере одно место, которое мы можем назвать своим, у нас есть место, где можно собрать наши ресурсы и спланировать дальнейшие сражения. Наше племя только выиграет от наличия безопасного места для обучения наших детенышей и планирования наших стратегий.

Многие сетуют на то, что земля бесполезна или не нужна. Незагрязненный уголок Чистых Земель никогда не бывает бесполезен! Что касается нежелательных, то наше племя и наши родичи всегда предпочитали жить в таких местах. Земли Нунавута бесполезны или нежелательны только в том случае, если вы глупый Вестник Вирма, которому не хватает ума выжить без спутникового телевидения и микроволновки.

Другой взгляд на Нунавут

Память никогда не спит, Галлиард Вендиго, говорит о Нунавуте:

Среди нашего племени Плящущие с духами гордятся этой победой, пытаясь превратить Нунавут в плацдарм и родину Вендиго. Как Израиль - и мы все знаем, как хорошо это получилось. Вы не можете искусственно создать такое место и ожидать, что оно будет работать.

Другие из нас рассматривают Нунавут как очередное поражение. Потребовалось 30 лет борьбы внутри правовой и политической систем Вестников Вирма, чтобы получить в значительной степени нежелательные и незаселенные земли; и мы благодарим их за это, как если бы это был ответ на все наши надежды. Как будто Вестники Вирма владели землей, которую они так щедро раздают бедным индейцам. Новое правительство инуитов ведет свои дела на языке инуктитут, но никто из их детей не помнит его. Они проводят свои дни в парламентских процедурах, а не в охоте. У них есть проклятый веб-сайт, посвященный их достижениям, и их большая мечта — получить еще одну долю земли, если только они смогут найти еще какие-то обрывки, которые выбросили Кваллунаат (Вестники Вирма). Простите меня, если я не встану и не станцую. Само название «Нунавут» (наша родина) вызывает у меня желание надрать кому-нибудь задницу.

Хуже того, эта нелепая идея привлекает внимание Вирма и делает Нунавут мишенью для каждого испорченного зверя, способного пробраться туда по паковому льду. Огромные раздутые нарвалы выходят из моря и едят рыбаков, снегоходы и все такое. Фоморы доводят инуитских жителей до отчаяния, играя на окончательной утрате старых способов самоуправления, которые привели к стремительному росту статистики алкоголизма, самоубийств и жестокого обращения с детьми. Ходят даже слухи, что Северное сияние, видимое из Нунавута, становится черно-коричневой, как горящая ткань, от какой-то неизвестной злокачественной опухоли.

Все эти проблемы — и внутренние раздоры, которые они вызывают, — истощают больше наших ресурсов, чем стоит Нунавут. У нас огромный протекторат и нет недостатка в битвах. Многие Вендиго предпочли бы просто вернуть эту чертову штуковину, чем танцевать под дудку Вестников Вирма. В конце концов, мы сможем назвать весь континент Нунавут, как только мы, наконец, отбросим европейцев обратно в Атлантику и вернем себе Чистые земли.

В последнее время ходили слухи об активности Вирма на Нунавуте, но пока что этому не так много доказательств. Несмотря на всю обреченность и мрак, Нунавут в действительности кажется не более беспокойным, чем где-либо еще в Арктике. Слухи о загрязнении могут быть своего рода уловкой Вир-



ма, пытающейся еще больше разделить нас фантомными страхами. Они также могут быть делом рук Вестников Вирма, пытающихся помешать нам восстановить нашу власть над Чистыми землями. Это похоже на то, что они бы сделали; заставили бы нас гоняться за тенями, пока они придумывают способы отнять то немногое, что у нас есть. Мне неприятно это говорить, но дезинформация может быть даже делом рук наших собственных братьев, распространяющих ложь, чтобы подорвать власть Нунавута. После стольких лет некоторые из нас боятся самого опасного и коварного из зверей - надежды.

Наше место среди Первых людей

Даже самые прогрессивные из Вендиго являются традиционалистами по сравнению с Первыми Людьми современности. Мы — и в меньшей степени наши родичи — все больше и больше отстаем от наших более дальних человеческих родственников, но я не могу сказать, отстаем мы или слишком далеко движемся вперед. Первые Люди провели столетие, погружаясь все глубже и глубже в трясину пути Вестников Вирма, становясь зависимыми от их технологий от снегоходов до спутникового телевидения. С каждым поколением они все быстрее забывают старый уклад, пока не остался лишь перемещенный народ, живущий на отбросах общества Вестников Вирма. Многие из их языков известны лишь горстке стариков. Когда они уйдут, эти частицы прошлого исчезнут навсегда.

Мы не уверены в своем месте среди этих ожесточенных, отвергнутых людей. Возможно, для нас нет места, если мы не напомним им о прошлом, которое они теряют, или не приукрашиваем их в вуду Нью-Эйдж и цирковом зрелище.

Наша надежда исходит не от людей, а от возвращения свободных диких волков в несколько мест, которые, как мы боялись, никогда больше не приютят стаю. Буйволов тоже выманили из прошлого. Это замечательные вещи, но хрупкость их существования заставляет нас сейчас больше, чем когда-либо, осознавать, что мы потеряли. Наши враги знают, насколько деликатны эти клочки старой дикой природы и как много с ними связано нашей надежды. Даже если мы никогда не вернемся к ручью Раненого Колена, наши надежды все равно могут разрушиться, как хрупкий лед. Чтобы защитить свою землю и самих себя, мы становимся свирепее, холоднее и сильнее. Отец Вендиго давно знал о нашей нужде и дал нам инструменты, чтобы вернуть то, что было утеряно с ледяной яростью своего дикого сердца.

Будущее

Конец Времен наконец наступил. Мы знаем, что у нас нет времени, но я прошу Гайю отдать немного своей силы Вендиго, чтобы мы могли вернуть Чистые Земли до конца. Многие из нас умерли бы счастливо, если бы только мы могли перенести наш мир в страну лета, которую мы все еще смутно помним. Возможно, это единственное желание, которое могло бы загадать все племя вместе. Какая еще надежда на будущее у нас может быть?


BRIDGES 03



Глава 2: Битье в барабаны

Эти земли наши. Никто не имеет права выселить нас, потому что мы были первыми. Великий Дух наверху назначил нам это место, на котором мы можем зажечь наши огни, и здесь мы останемся.

— Текумсе, вождь шауни

Ходячая птица говорит:

Давай проясним одну вещь: я здесь не для того, чтобы ты почувствовал себя хорошо. Я здесь для того, чтобы рассказать тебе то, что тебе нужно знать. Я расскажу тебе, что ты, кто ты, и во что ты ввязался. У меня нет терпения на нытье, мяуканье котят. Ты хочешь быть кошкой? Может быть, в следующей жизни ты ею станешь. Ты Вендиго. Ты будешь слушать, или когда то, чему я учу, понадобится, ты умрешь.

Мы - Вендиго. Мы - Гару. Мы - последние из Чистых. Когда-то существовало три племени, которые могли претендовать на это имя. Кроатан отдали себя на уничтожение великого зла и не переродились.Уктена еще живы, но они выменяли свою чистоту на секреты, которые лучше держать в тайне. Есть и другие. Вирмоносы. Европейские Гару. Те, кто должен был знать лучше, кто пришел на наши земли и изгнал наш народ. Те, кто принесли с собой Пожирателя душ и орду меньшего зла. Уктена заслужили наше пренебрежение, а Вирмоносы заслуживают только презрения. Мы одни остаемся такими, какими пришли на эту землю, как и задумала Гайя. Чистыми в старых традициях. Чисты в нашей цели и нашей крови.

Нашим традициям тысячи лет, и из всех Гару мы ближе всего к своей родне. Они могут не разделять напрямую наши ценности, наши обычаи и наши испытания, но традиции переплетались на протяжении всей истории. Наши родичи сопротивляются белым, которые хотят нас уничтожить, как и мы. Они наши ближайшие союзники против ужасной ползучей гнили, которой является Вивер и уводит нас от нас самих, наших традиций и наших духов в мир, где нет ни индейцев, ни лакота, ни салишей, ни инуитов, ни Вендиго.

Не поймите меня неправильно — далеко не все коренные жители являются нашими родичами. Но почти все наши родственники - коренные, если вы понимаете, что я имею в виду.

Мы народ на войне. Мы живем на вражеской территории; каждый день наши завоеватели приходят на земли, которые они огородили для нас, в свои резервации, фотографируют нас и говорят о нас с жалостью и презрением, так как думают, что мы не знаем, что мы завоеваны. Я говорю, что они не знают, что мы свободнее, чем они когда-либо могли надеяться быть, но они узнают. Когда-нибудь, очень скоро они узнают, и они будут оплакивать своих детей, когда мы будем толкать их обратно в море.

Пути Вендиго

Справедливость

Мы, Вендиго, не задерживаемся в процедуре, когда дело доходит до оценки вины и назначении наказаний. Из трех братьев Кроатан больше всего интересовался законом. На севере слишком много других вещей, о которых нам нужно беспокоиться, чтобы заниматься долгими, затянувшимися «судебными процессами». Если Вендиго совершает преступление против племени, Гайи или другого

Гару, с этим можно справиться двумя способами. Первый: оскорбленная сторона бросает вызов. Происходит поединок. Победителем становится тот, кто признает свою правоту. Все просто. Второе: обращение к старейшинам за племенным правосудием. У каждого из них есть свои преимущества и недостатки.

Если вы пойдете по пути боевого суда, самое большее, что вы получите, это хороший крепкий пинок под зад. Немного потери славы, немного публичного унижения - и все. Минус в том, что мы живем не в средневековой Европе. Конечно, духи благосклонны к тем, кто прав, но все мы знаем, что это не так уж и важно. Крайне маловероятно, что вам удастся убедить сомневающихся в правоте вашего дела, выбивая дерьмо из другого оборотня. Если для вас это не имеет значения, и вы уверены, что сможете справиться со своим соперником, то, конечно же, разберитесь с этим в грязи и уладьте все быстро.

Отдать свою судьбу в руки старейшин — это совсем другое. Убедитесь, что если вы выберете этот вариант, вы помните о том как быть предельно вежливым, учтивым и четким в выражениях, потому что все выйдет наружу до того, как вы закончите. Хорошо, что когда Старейшины объявят тебя невиновным, все в это поверят. Ну, почти все. Всегда есть те, кого просто не переубедить. Хотя, как правило, когда бабушки и дедушки говорят, что это так, мы им верим. Плохо то, что если ты виновен, ты можешь просто умереть.

В большинстве случаев из-за мелочей Старейшины просто отказываются его слушать. У них нет времени урегулировать каждый спор, возникающий в септе. В других случаях старейшины берут дело в свои руки, и желания сторон остаются без внимания. Они редко вмешиваются без приглашения, если речь не идет о вопиющих нарушениях Литании или спорах, угрожающих единству племени. Когда они это делают, их слово - закон, и этот закон, как и сам Великий Вендиго, холоден и беспощаден. Тем, кто признан виновным в преступлениях против Гайи, племени или Литании, предоставляется два варианта (если им вообще предоставляется выбор): быть изгнанным из племени и названным изгоем, навсегда изгнанным из-под помощи и утешения септа, каэрна и родни; или умереть в результате самоубийства или казни. Иногда тем, кто занимает высокое положение, предоставляется третий вариант: столкнуться с одним из великих врагов и умереть в битве; но это благо редко. «Песнь Серебряного лося и Долгий путь» — это рассказ об одном таком Вендиго, приговоренном к смерти и получившем дар славной смерти, который действительно выжил в битве с существом, призванным его убить. Он вернулся дважды героем, которым был, и его преступления были прощены. Если вы еще не слышали, то скоро услышите, это старый фаворит наших галлиардов. Но имейте это в виду, когда услышите это. Есть причина, по которой это одна из наших любимых песен: такое случалось только однажды.

Как охотиться на своего брата

Мы должны быть вне подозрений. Мы - последние из Чистых, и ради Гайи мы планируем оставаться таковыми. Но иногда Старина Вендиго немного увлекается и трогает одного из своих детей слишком глубоко. И, к сожалению, всякий раз, когда появляются слухи о том, что гигантские дикие животные едят людей, все остальные племена смотрят на нас косо. Каннибальский дух зимы и все такое, знаете ли. Когда кто-то из нашего племени сбивается с пути и начинает чесаться от желания съесть маленькую длинную свинью, мы обязаны проследить, чтобы его либо вернули в племя, либо отсеяли. Если мы узнаем о Вендиго, который пожирает двуногих овец, вот что произойдет:

- Мы вызываем старейшин. Каннибализм - это серьезное обвинение, и его нельзя предъявлять легкомысленно. Старшие Гару в округе рассматривают вопрос и решают, заслуживает ли он принятия мер или это просто Вирмоносы опять рассказывают небылицы. Если подозреваемый каннибал - старший гару, ситуацию следует немедленно передать по инстанции ближайшему гару такого же или более высокого ранга для оценки.
- Если обвиняемый признан виновным в каннибализме, ближайшая к преступнику стая предупреждается о ситуации и получает приказ, как ей следует действовать. В зависимости от обстоятельств им может быть приказано убить преступника на месте или предложить каннибалу шанс раскаяться в своих преступлениях и пройти обряд Второго рождения.
- Либо преступника убивают и проводят обряд Отступившего Воина, чтобы помочь его духу вернуться на родину племени, либо он проходит обряд Второго Рождения и становится обновленным в глазах Гайи. В любом случае, дело сделано и сделано, и о нем больше никогда не говорят.

Независимо от того, как сложится ситуация, есть несколько правил, которым всегда нужно следовать. Первое - не говорите об этом никому, кто не является Вендиго. Ни Уктена, ни родичам, ни вашему воображаемому другу хомячку Клайву. Никому. Второе - если только обвиняемый не собирается сам выйти на публику, пообедав в школьном автобусе, полном щенков Вестников Вирма, не принимайте помощи ни от кого, кто не является Вендиго. Это личное дело, которое должно храниться только среди нашего племени. Перекладывать наказание одного из наших на чужака - это смертельное оскорбление для самого Великого Вендиго. Мы не допустим этого. Третье - вы никогда не слышали слов «обряд Второго рождения». Я не произносил их, и если меня спросят, я буду отрицать, что когда-либо слышал о подобном. Это один из наших самых сильных секретов, и постарайтесь сохранить его, иначе, уверяю вас, вы заплатите гораздо большую цену, чем какой-нибудь бедный голодный ублюдок, откусивший не тот кусок мяса.



Путь Гайи

Наш путь – это путь Гайи. Тысячи лет мы жили на этой земле, жили с этой землей и всеми ее существами. Мы знаем духов и сердца всех его народов от двуногих до четвероногих и до крылатых народов. Они для нас как родня, все до единого, и мы воздаем им все те почести, которых они заслуживают. Многие в наши дни не знают этого — они не благодарят существ, которые умирают, чтобы мы могли съесть их плоть. Они не благодарят ни солнце за рост пшеницы, ни Землю за все ее щедроты. Они слепы к миру, и этой слепотой заражают нашу родню. Они заразили тебя, детёныш. Но я здесь с отличным лекарством, чтобы очистить ваши глаза от слепоты. Слушай внимательно, и ты можешь оказаться меньшим дураком, чем я ожидаю.

Некоторые говорят, что мы пришли сюда по большому мосту. Некоторые говорят, что мы всегда были здесь, пока здесь были волк и олень. Неважно — если бы мы не родились здесь, мы жили здесь так долго, что это не имеет значения. Мы сохранили эту землю, как не смогли наши кузены за водой. Мы жили с Землей, а не на Ней. Мы не брали от Нее того, что хотели, а принимали то, что Она дала нам, и мы процветали. Мы жили в согласии с Землей, в гармонии со всеми Ее созданиями, и Вирм не мог прочно обосноваться на этой земле. Она была чистой, и поэтому мы назвали ее: Чистые Земли. Мы, Чистые, были выбраны Гайей для этого места. Мы благодарили духов за их щедрость и почитали их имена.

Мы научили наших родичей жить так, как жили мы, и они научились жить по пути Гайи. Хотя боевая форма все еще вселяла страх в их сердца, они знали нас и чтили за священный долг, который мы несем. Мы нашли в них множество союзников и выразили им свое уважение. Как жили они, так жили и мы - хорошо это или плохо. Как жили мы, так жили и они. Мы жили в согласии с нашим родом.

Поскольку мы были Ее любимыми детьми, получившими опеку над Ее чистейшими землями, Гайя также дала нам множество священных способов укрепить нас в достижении Ее цели, как и Ее меньшие духи. По-своему мы передавали их нашим родичам, чтобы они тоже могли обратить свой дух к работе Гайи (хотя мы, как и положено, сохранили самое святое для себя). И по мере того, как пути переходили у многих народов, от бабки к бабке, менялись и священные пути. Со временем нельзя было сказать, что откуда произошло, ибо народы взяли пути и сделали их своими, как и намеревалась Гайя, чтобы у каждого народа были свои собственные способы прикоснуться к Ее духу, как им и подобает. Итак, Чистые Земли были полны многих путей, и народы духов были очень довольны, а с ними и Гайя.

Если ты будешь путешествовать среди каэрнов, ты найдешь много путей, отличных от

того, что я тебе расскажу. Уважай их, потому что так задумано Гайей. Все ли олени одинаковы? На каждом кролике одинаковые отметины? Носит ли каждый кролик одинаковую шубку? Нет, говорю я. И так задумано Гайей. То же самое и с путями Вендиго. Мы один народ, состоящий из многих. Мы говорим с народами духа так, как подобает нам, но всегда с уважением. Сейчас я расскажу тебе о некоторых способах, которыми вы можете узнать наши обряды, когда увидите их. Это далеко не полный список наших обрядов, даже близко. Но эти обряды хорошо известны у наших народов от льдов на севере до гор на юге, и тебе лучше их тоже знать.

Пау-вау

Пау-вау — это место, где мы удовлетворяем духовные нужды наших людей. Мы танцуем и поем, чтобы порадовать наших предков и все духовные народы. Мы делаем подношения и обращаемся с просьбами к духам, которые помогают и направляют нас. Не существует формулы проведения паувау. У каждого народа, от которого мы произошли, есть свои способы, и даже эти способы меняются с годами. Путь Гайи не статичен. Он течет и формируется в соответствии с потребностями тех, кто его практикует. Однако есть несколько вещей, на которые вы можете рассчитывать. Есть пение. Есть танцы. И есть барабанный бой.

В последние годы эта практика возродилась, в немалой степени благодаря усилиям многих активистов Вендиго и родичей. Нередко можно увидеть, как сотни индейцев путешествуют за сотни миль, чтобы потанцевать на пау-вау. Эти собрания важны для сохранения старых обычаев и обучения молодежи тому, как вести себя в соответствии с нашим наследием.

Меньшие пау-вау более сильны, чем большие. Все большие собрания посвящены перековке уз наших людей. По мере того, как собрания становятся меньше, все больше внимания уделяется духам и возобновлению древних договоров между ними и нашим народом. На больших зрители приветствуются — часто великие пау-вау являются источником значительного дохода для наших родичей. Просто хочу показать вам, насколько мёртвы Вестники Вирма в своем духе, что они готовы заплатить, чтобы увидеть, как кто-то другой справляется со своим. Меньшие пау-вау - другое дело. Возобновление личных духовных уз дело интимное и не для белых глаз.

Потлач

Потлач и подобные ему собрания - это место, где мы занимаемся обычными делами. Специфика традиции меняется от региона к региону, но основы остаются неизменными. Обычно есть еда. Обычно дарят подарки и всегда разговаривают. Во время потлача мы награждаем или лишаем Почета. Мы рассказываем о деяниях нашего племени; мы передаем и подтверждаем нашу историю. Посетитель, приглашенный на потлач, должен как минимум сообщить новости о том, откуда он приехал.

В местах, где нас мало и наши соседи живут очень далеко, потлач и пау-вау становятся одним и тем же сборищем. Многие из наших северных родичей всегда собирались таким образом. Те, кто южнее, делают то же самое, когда нет времени или необходимости собираться в большом количестве. Мы не формальные люди. Вендиго и духи нашего народа не настолько мелочны, чтобы требовать, чтобы мы делали все одним и только одним способом. Оставьте это белым людям и их Богу. Наши тотемы родственны нам, и они обращаются с нами как с дочерьми и сыновьями. Это путь Гайи.

Великий Вендиго и Песня долгой ночи

Мы народ воинов, и наш тотем — величайший воин из всех. Куда бы он ни пошел, люди боятся его ярости и силы. Он бежит по ветру и одним дыханием леденит сердца наших врагов. Его ярость настолько ужасна, что целый год он не спит, а бегает по небу, охотясь на врагов Гайи и отдавая свою силу нашему народу. Но все существа Гайи должны спать, иначе усталость и безумие поглотят их. Поэтому, когда зима самая глубокая, мы поем Песнь долгой ночи в каждом каэрне и каждой септе. Когда Великий Вендиго слышит это, его ярость на время утихает, он спит и мечтает об охоте в наступающем году. Когда на следующий день взойдет солнце, обязательно громко плачьте, чтобы Вендиго проснулся, иначе он разозлится, и вам не повезет, пока он снова не уснет. Так мы отсчитываем прошедшие годы, и Вендиго обновляется. Так было всегда. Так будет всегда, пока не придет Великая война и мир не будет создан заново.

Танец Солнца

Танец Солнца — это много чего. Это самый священный из наших ритуалов. Это и жертва, и дар. Честь и долг. Это просьба и вызов. Это начало и конец года жизни на Земле. Это не для глаз белых и даже не для глаз коренных жителей, которые не являются нашими родичами. Это ритуал обновления и посвящения, который связывает нас с силами мира.

Танец Солнца всегда проходит летом, когда созрела черемуха. Выбирается и освящается тополь. Избранному воину разрешено считать переворот на дереве. Он подходит к нему три раза и на четвертый раз прикасается к нему своим топором. Затем мы срубаем дерево и покрываем его священными красками и предметами. Когда оно готово, мы относим центральный столб в Ложу Мистерий - круг, состоящий из множества других столбов с отверстием в центре. Мы наполняем отверстие табаком, сладкой травой и трубкой, прежде чем вставить в нее центральный стержень. Очистившись в инипи (см. ниже), Танцоры входят в Великую Ложу каэрна и начинают танцевать вокруг центрального столба, распевая молитвы. Когда они поворачиваются, знахари, ведущие Танец, сбивают их с пути вокруг домика и вонзают в их плоть серебряные иглы. Величайшие воины получают пирсинг через плечо и грудь. Затем мы поднимаем их над землей до тех пор, пока вес их тел не вырвет их и они не упадут. Большинство, однако, получают только пирсинг через грудь и затем должны бороться, чтобы освободиться от своих оков. Когда каждый вырывает зубцы из своей плоти, приходит знахарь и прижимает священные травы к его ранам, а затем предлагает ему трубку. Когда все вырвались на свободу и принесли свои жертвы и молитвы, устраивается великий пир, и Танцоры получа-

ют большую честь и славу. Именно благодаря их жертве племя становится сильным в наступающем году. Именно их кровью, пролитой в честь солнца, буйвола и всех духов вселенной, мы снова связаны благосклонностью Гайи.

Это путь Гайи и нашего народа. Мы очищаемся в борьбе. Воюя со своим телом, мы укрепляем свой дух. Мы смотрим на солнце, когда танцуем, чтобы оно придало нам силы. Наша кровь орошает землю, возвращая нашей Матери Гайе жизнь, которую Она даровала нам. Это договор, и мы чтим его нашей болью, нашими молитвами и плотью наших тел. Так было всегда, так всегда должно быть.

Инипи

Парилка – это ядро нашей веры. Если Танец Солнца — это праздник души, то инипи — это завтрак, обед и ужин через день. Это ритуал очищения и главное собрание для молитвы. Наши самые мощные обряды начинаются с церемонии инипи, очищающей участников, чтобы они могли понравиться духам. Многие также заканчиваются инипи, замыкая круг. Сама ложа представляет собой представление всей вселенной: Огонь в ее центре, Земля, представленная в скалах, нагретых пламенем. Дым сладкой травы — это ветер, несущий наши молитвы Гайе и Ее духам. Та вода, что нагрета камнями, очищает нас от пятен Вирма.

Лунный танец

Это одна из немногих церемоний, которую мы не разделяем с нашими родичами. Его дала нам наша бабушка Луна для нас и только для нас, чтобы мы могли поговорить с ней в трудную минуту. Это никогда не делается легкомысленно. Когда великие испытания и вопросы терзают наши народы, Старейшины избирают теурга, который возглавит Танец Луны. Священный сосуд изготавливается в соответствии с природой вопроса и готовится вместить великого духа. Затем танцоры переходят в Умбру и выбирают путь духа. Во время бега они поют и молятся, и, если Луна благоволит их молитвам, появляется Луна. Теург, выбранный для проведения обряда, должен сначала рассчитывать на импульс духа с помощью сосуда, который он несет. Затем теург и дух борются друг с другом. Чем дольше битва, тем более благоприятный ответ мы получаем. Если теург побеждает дух Луны, он переходит в сосуд и остается там до следующей весны, когда фетиш разбивается с первым треском льда. Если вместо этого будет побежден теург, его дух войдет в сосуд и будет жить там до тех пор, пока он цел. Сосуд знает своего владельца и, будучи впервые поднятым, дает любой ответ, который Луна сочтет нужным дать.

Вендиго по всему миру

Когда-то эти земли были чистыми. Когда-то наш народ мог свободно переходить от одного моря к другому, ибо наша опека простиралась от берега до берега. Нашим братьям, Уктена и Кроатан, принадлежало все, чего не было у нас, и нам были рады на их землях. Когда-то эти земли процветали, и все существа на них процветали, и все люди на них процветали, ибо наш путь есть и всегда был путем Гайи. Когда-то мы жили в раю, но не более того. Пятьсот лет назад все изменилось.

Пришли Вестники Вирма и принесли оружие, созданное извращенным разумом Вивер. Оружие, отравленное злом Вирма. А со своими родичами пришли Вирмоносы, наши родственники по крови, если не по духу. Вестники Вирма изгнали нашу родню с их земель, отравили их детей испорченными одеялами и расстреляли наших женщин из ружей и пушек. Вирмоносы изгнали наш народ из их каэрнов, заявили, что наша опека над ними закончилась, и узурпировали наше законное место хранителей этой земли. Они принесли с собой, скрытое среди своего народа, зло настолько великое, что оно унесло жизнь нашего братского племени, и мы больше не слышим его пения.

Когда-то эта земля была нашей. Теперь мы огорожены нарушенными обещаниями. Наши земли были украдены у нас белой ложью и предательством наших кузенов.Вирмоносы забрали у нас земли, доверенные нашей заботе Самой Гайей, и по сей день поздравляют себя с тем, что «спасли» землю от нашей некомпетентности. Я говорю: посмотри на землю и увидишь — она подобна Старому Свету, почерневшему и обугленному огнём Вирма, его воды отравлены, небо испорчено, земля разверзлась, а кости Гайи обнажились. Если наша забота была некомпетентной, я молю о том, чтобы компетентность вновь покинула эти земли и вернула их в зеленеющий, живой мир, который был. Когда-то эти земли были чисты, но не более.

Соединенные Штаты

Наше прошлое в Соединенных Штатах полно горечи, предательства и гнева. В нашем настоящем мало шансов измениться. Никто больше не произносит слова «Явное предначертание», но им это и не нужно. Это предначертание стала фактом сегодняшнего дня. Белые цепляются за идею, что только они имеют право держать бразды правления в мире и что любой, кто сопротивляется насильственному принятию «американского образа жизни», является невежественным, тиранническим врагом, которого лучше всего уничтожить во благо мира. Они грабят ресурсы Чистых Земель, чтобы питать свой легендарный Прогресс. Они ведут войну с народами во имя Свободы, и они слепы к угнетению, происходящему в их собственных границах. Они топчут блох и провозглашают себя славными победителями и поборниками свободы. Мы бы показали им славу, если бы их было не так много.

В эти дни мы лежим низко. Мы не можем ударить открыто и с силой против белых, поэтому мы ударим тихо и хитро. Мы все на войне. Каждый Вендиго знает это, верит в это и принимает это. Как можно быть Вендиго и не быть Вендиго? Мы различаемся главным образом тем, как мы собираемся бороться.

В Штатах мы вынуждены находиться в непосредственной близости с Вирмоносами и их родичами. Если мы не намерены отказаться от наших собственных родичей и покинуть каэрны, веками принадлежавшие Вендиго, у нас нет выбора. Честно говоря, есть хорошие и плохие вещи, которые происходят из этой вынужденной близости. В большинстве случаев это разжигает нашу ярость и углубляет пропасть между нами и другими Гару. Но время от времени

это на самом деле способствует сотрудничеству и взаимопониманию с обеих сторон. В лучшем случае это скупое соседство, порожденное необходимостью выживания, но есть и те, кто скажет, что любое сотрудничество — это шаг в правильном направлении.

Великие равнины

В течение многих лет Великие равнины и Средний Запад Америки были рассадником сопротивления коренных народов, всегда горячего и временами жестокого. От Раненого колена и отказа от правления США индейскими лидерами в девятнадцатом веке до акций протеста Движения американских индейцев в шестидесятых и семидесятых годах. Те, кто проповедовал насильственное свержение власти белых американцев, всегда находили нехватку в слушателях. Вполне естественно, что Вендиго с Тропы Войны найдут благодатную почву, чтобы посеять семена своих собственных планов. Даже те из Вендиго, которые формально не претендуют на верность Тропе Войны, определенно придерживаются своих идеалов. Это смелый волк, который осмеливается говорить о сосуществовании в бесплодных землях Дакоты.

Насилие в значительной степени пошло на убыль за последние пятнадцать лет, начиная с его последнего пика в 1970-х годах. Скандал, распри и тюремное заключение нескольких видных активистов во многом лишили движение силы. Но движение еще не закончено. Просто зайдите в любой септ Вендиго от Мичигана до Вайоминга и произнесите имя Леонард Пельтье. Вам придется вытереть пену с лица, прежде чем они закончат жевать ваше ухо. Нет, движение далеко не закончено, и тишина в последнее время беспокоит некоторых из наиболее умеренных голосов нашего племени. Некоторые опасаются, что затишье свидетельствует о том, что что-то происходит.

Тихоокеанский северо-запад

Эдди Широкая спина, галлиард септа Стоячих деревьев, рассказывает:

Тропические леса Вашингтона и Орегона богаты Вендиго так же, как и везде в Штатах. В результате за последние годы мы добились значительных успехов в этой области. Ограничения, налагаемые на развитие в Портленде, защита жизненно важных мест обитания (если вы не слышали о пятнистых совах, клянусь, вы выросли под камнем — или люпусом, но на самом деле… неважно) и реинтродукция волков в их естественная среда обитания лишь немногие. У нас тоже были неудачи. Не начинайте мне рассказывать об этом идиотизме в Ванкувере. Пророки Гару и вампиры. Великая Гайя, я не знаю, кто мог подумать, что он предназначен для чего-то, кроме кровавой бани. Мы потеряли там слишком много хороших воинов только для того, чтобы какие-то гребаные Вирмоносы узнали, что никогда нельзя доверять говорящим трупам.

Потом был Ледяной король. Мне сказали, что он был каким-то демоном, пытающимся стать властелином ада, убив целую линию вендиго. Почему мы? Почему нет? Я действительно понятия не имею. Лучше задавать теургу вопросы «почему». Но вот что я слышал. Давным-давно он был человеком. Он вбил себе в голову идиотскую обезьянью мысль, что было бы неплохо стать властелином Ада. Он связался с Вирмом и начал убивать семью Вендиго, но прежде чем он закончил, наши предки собрались вместе и уложили его. Дело в том, и я ненавижу, когда это происходит — это случается слишком часто — он не умер. Он был связан, или уснул, или что-то еще. Никто точно не знает. Неважно - осенью 1996 года старый ублюдок проснулся и вбил себе в голову, что хотел бы закончить то, что начал. И он начал ходить за последним Вендиго, которого ему так хотелось убить. Однако, пока он спал, что бы то ни было, что сдерживало его, оно также наполнило его сгустком энергий Вильда. Сделал его полным безумцем (например, желание быть Повелителем Ада — это карьерный путь здравомыслящего человека в первую очередь). Более того, он превратился из довольно внушительного французско-канадского охотника на меха в ледяное чудовище восемнадцати футов высотой.

Так или иначе, он двинулся на юг через Умбру, волоча за собой метель искривленных вильдлингов и вызывая на всем пути бури. Мы собрали наши лучшие стаи и направились за ним. Он оказался в старом каэрне, который мы запечатали много лет назад, но который был снова открыт кучей Вирмоносов. Там произошла большая драка (так всегда бывает). Вирмоносам надрали задницы. Обычно мы были бы рады, если бы их заморозили, но это

Септ Могучих вод

Сломанный лед, люпус Арун, опоздал со своим Изменением. Ему было почти шесть лет, когда он обнаружил, кем он был на самом деле в 1970 году, и почти пять из них был альфой своей собственной стаи. Благодаря проницательному пониманию динамики стаи, мощным навыкам и сражениям, а также непоколебимому чутью к политике, он возвысился до лидера септа, его соперники зачахли перед славой его деяний. В 1975 году, в своем первом действии в качестве лидера септа, он поклялся положить конец судоходству в водах Верхнего озера. Он и его септ вызвали сильный шторм и потопили грузовое судно с железной рудой, бросив его вместе с командой и грузом на дно озера. Представьте себе разочарование Сломанного льда, когда он не смог вселить страх в индустрию. Вместо этого какой-то проклятый дурак написал об этом песню и сделал из погибших моряков героев.

Сломанный Лед не растерялся. Вместо этого он обратил свой взор на шахтеров, лесорубов и охотников, которые, как мухи, слетались на дикую природу Верхнего полуострова Миллионы долларов были потеряны из-за хищничества его Гару, сотни людей погибли в результате несчастных случаев и нападений животных. Слава осыпала его и его септ с каждым годом, но ходят слухи, что неудача Эдмунда Фицджеральда все еще гложет его.

Сломанный лед уже состарился, и его шрамы тяжким бременем ложатся на него и на его великую неудачу. Год назад я проезжал через их земли. Он не хотел со мной разговаривать, но один из его септа сказал мне, что он часто говорит о корабле и о своем наследии. Последнее, что я слышал, септ прервал все связи. Я боюсь, что он замышляет какое-то великое деяние, чтобы покончить с жизнью. Надеюсь только, что он не погубит при этом всех нас.

было выше всяких похвал. Когда на кону Гайя, мне все равно, кто рядом с тобой стоит, ты сражаешься. Так мы и сделали. Или они, я полагаю. Это было до меня, правда. В конце концов, он исчез, Вирмоносы оказались неблагодарными, как все и ожидали, и мы решили, что некоторые из наших людей должны побродить вокруг этого каэрна, чтобы убедиться, что они не напортачили.

Что касается Ледяного короля, некоторые говорят, что он вернулся в ад. Некоторые говорят, что сам Вильд уничтожил его. Некоторые говорят, что он разобрался со всем, что сделал с ним Вильд, и исчез в Умбре, чтобы начать замышлять настоящее зло. Точно не знаю, но вот что я вам скажу: я не знаю никого, кто видел бы его мертвое тело, и никого, кто был бы там и мог бы сказать мне, что он был полностью уничтожен. Эти вещи имеют свойство возвращаться. Я не удивлюсь, если он снова появится в большом финале.

После этих беспорядков ни у кого не было желания заниматься большой политической борьбой, и, как бы мне ни было больно это говорить, я думаю, что в результате мы можем чего-то добиться. На Западном побережье стай смешанных племен больше, чем где-либо еще, где я был. Я бы даже сказал, что в некоторых местах, где мы делим пространство с Вирмоносами, отношения были чертовски близки к дружеским. О, конечно, есть напряжение. Всегда так, когда Гару собираются вместе, независимо от племени. Но это совсем не то, что вы видели в некоторых других местах, где я был. Почти приятно. Очевидно, что Апокалипсис уже близко.

Восточное побережье

У нас мало общего с землями к востоку от Великих озер. Кроатан традиционно держали под своей защитой большинство прибрежных территорий. И, очевидно, Восточное побережье было первым плацдармом для вторжения Вестников Вирма. Тем не менее, мы поддерживаем несколько каэрнов рядом с резервациями, где живут наши родичи. Однако по мере того, как струпья распространялись, наша численность сокращалась. Я могу вспомнить три септа, о которых стоит упомянуть: септ Разбитых волн, септ Глубокого снега и септ Семи деревьев. В лучшем случае они могут насчитать несколько десятков Вендиго. Но они упорствуют — сохраняя свои протектораты от ежедневных вылазок из Шрама — вампиров, Бэйнов, Танцоров Черной Спирали. Все, что находит убежище в испорченных окрестностях городского разрастания, в конце концов направляется наружу, чтобы напасть на наших братьев.

Оказывается, они также стали одними из самых практичных Вендиго. Многие приверженцы жесткой линии даже не выходят на улицу в наши дни, потому что все Вирмоносы приходят и уходят из наших убежищ. Для наших восточных братьев это вопрос выживания. Любой порт во время шторма, любой союзник, когда враг у дверей.

В другом месте

Мы не заходим далеко к югу от самого северного ряда штатов в любом количестве, но я также должен упомянуть несколько бродячих стай и каэрн в Нью-Мексико.

Для начала: септ Окрашенных песков. Это наш самый южный каэрн, и он такой же маленький, как септ. Там горстка Вендиго охраняет это место и не пу-



скает всех остальных, я имею в виду всех. Откуда-то ходят странные слухи, я думаю, что происходит какая-то странная политическая борьба, но я не могу вам сказать, о чем она. Я слышал, что некоторые из Старейшин говорили о том, чтобы что-то с этим сделать. Я предполагаю, что если бы это место было чем-то иным, кроме крошечного каэрна, они бы уже отправили туда пару стай, чтобы разобраться во всем этом. Чего я, однако, не могу понять, так это зачем Вендиго возиться с местом так далеко на юге, если там не происходит что-то серьезное. Послушайтесь моего совета, если вы обнаружите, что по ошибке вошли в их двор, в спешке валите назад или приготовьтесь показать свой живот. Это тот Вендиго, который выйдет, чтобы поприветствовать вас, не будет заботиться, если вы двоюродные братья из далекого прошлого.

В любой момент вокруг бегают десятки стай без какого-либо конкретного септа, который можно было бы назвать домом. Большинство из них только что прошли свои Обряды Посвящения, желая сделать себе имя или занять место. Они формируются, бегут и распадаются со сменой времен года. Однако есть некоторые, которым это удается. Бегущие в ночи занимаются этим дольше всех и выглядят соответственно. Они жуткие сукины дети. Пожиратели грехов. Они живут тем, что путешествуют по местам ужасной гибели наших предков и отправляют на покой призраков наших дорогих усопших родичей. Если вы еще не встречали такого, позвольте мне сказать вам - теург, который совершает обряд Пожирателя грехов хотя бы раз, достаточно странен. Ваш собственный теург мог бы рассказать вам лучше, но они, кажется, перенимают маленькие кусочки поведения призраков и повторяют их одержимо. Представьте себе теурга, который делал это сотни раз. Они делают хорошую работу. Мой дядя сказал мне, что они пришли и провели ритуал для моего прадеда — он умер на Колене — и старый волк отправился на Родину. Думаю, кому-то нужно это сделать. Я просто рад, что это не я.

Охотники на бизонов работают на другом конце веревки. Нет такой стаи, которая лучше выслеживала бы перешедших Первое изменение и скрывала кровь, которая почти всегда вытекает из первого опыта смены формы детенышем. Я слышал слухи, что их альфа, Джо Большой палец, ищет какого-то мессию, пришедшего спасти Вендиго и оттеснить белых за море, но таких историй пруд пруди. На твоем месте я бы не придал этому большого значения.

А еще есть Ледорубы. Более подлую, злую и жестокую группу оборотней вы не найдете за пределами вече Потомков. Единственное, что им нравится больше, чем появляться в каэрне Вирмоносов и затевать драку с любым, кто может выдержать, — это нырять головой вперед в гнездо отродий Вирма и убивать, пока враги не закончатся. Это уродливая, злая, кровожадная стая волков. Я рад, что они на нашей стороне.

Канада

Наибольшее количество нашего племени живет в Канаде. Здесь Первые люди находят большее уважение со стороны белых, хотя, конечно, не то, чего заслуживает каждый из нас. Жить здесь тоже легче — Вестники Вирма живут почти полностью на южных границах. Они не приспособлены для жизни на севере, но мы и наша родня процветаем.

Вали нахрен, Тонто

Белые отягощают нас стереотипами больше, чем птиц в небе. Пьяный, глупый, невежественный и грязный — одни из самых простых. Суеверные и примитивные тоже здесь. Другие, которые, возможно, не кажутся тебе такими уж плохими, еще тяжелее ложатся на наши плечи, вдавливая наши ноги в глину, из которой ушла душа белого человека, - благородные, верные, храбрые. Спросишь, что плохого в том, чтобы быть благородным, верным или храбрым? Нет, нет. Тебе не нужно спрашивать, на деле. Это был риторический вопрос.

Проблема с тем, что вас называют благородным, верным или храбрым, заключается в том, что когда Вестники Вирма говорят эти слова о ком-то из своих, это означает нечто совершенно иное, чем когда они говорят это о ком-то из нас. Когда они говорят, что индеец благороден, предан или храбр, в их словах всегда присутствует нотка удивления. На самом деле они говорят: «Никогда бы не подумал, что индеец может быть таким благородным» или «У меня когда-то была собака, которая была такой преданной».

Сколько раз ты видел фильм, где индеец — герой, а белый парень — его верный/благородный/отважный спутник? Если вы сможете назвать хотя бы один, держу пари, что он был сделан индейцем. *Танцы с волками*? *Последний из могикан*? Два больших «индийских» фильма и кто герой? Проклятый белый парень. Нужно, чтобы белый парень жил по-нашему, чтобы это действительно сработало. Вестники Вирма так гордятся нами, пока мы остаемся благородными, верными и храбрыми на службе у одного из них. *Преступник Джози Уэльс* - Клинт Иствуд спасает нескольких индейцев и убивает кучу подонков из армии Союза. *МакКлинток* — Джон Уэйн заступается за группу индейцев (их вождь безумно пьян каждый раз, когда вы его видите) и вызывает смех, избивая свою жену железной лопатой. Список почти такой же длинный, как история американского кино. Найдите фильм с индейцем в нем, и я готов поспорить на мой лучший нож, что где-то там есть белый парень, который так же хорошо играет индейца.

Параноя? Дурь несусветная. Вы можете почувствовать запах Вирма на них. Даже те идиоты-хиппи, которые наряжаются в бусы и перья и бьют в свои имитированные барабаны из оленьей кожи. Черт, особенно они. Вы не разговариваете с духами в гостиной своего пятикомнатного колониального дома с гаражом на две машины и черно-белыми Бронко. Вызовите одного из этих пригородных сиу на настоящий индипи, и он будет искать свое белое полотенце и воду в бутылках в течение часа. Одна из этих восхищенных белых рассказывает вам, как ее вдохновил Громовое Сердце, скажите ей, чтобы она засунула его себе в задницу свое вдохновение, потому что вы забыли свою благородную шляпу в проклятом типи.

Мы владеем землей, за исключением нескольких городов, разбросанных по региону. Это не значит, что мы наслаждаемся какой-то северной утопией оборотней. В любом случае, мы не одни в лесу. Лесозаготовительные, химические и горнодобывающие компании имеют значительные интересы в северных землях, и они защищают свои анклавы со свирепостью, не имеющей аналогов на юге, в более цивили-

зованных районах. Та же нехватка смертных правоохранительных органов, которая дает нам огромную свободу действий в реализации наших планов, распространяется и на наших врагов. Они являются продолжением воли городов, и поэтому имеют явное преимущество, когда появляются власти.

Есть проблемы, связанные с состоянием, которое мы находим в Канаде — относительно хорошие отношения наших родичей с белыми убаюкивают их ложным чувством принадлежности. Здесь их больше принимают в белом обществе, и они начинают терять старые пути, чтобы лучше вписаться. Их соблазняют на белые пути обещаниями богатства и комфорта. Многие из наших родичей связали свою судьбу с лесозаготовительными или нефтяными компаниями. Высокая заработная плата и гарантированная работа — такое же оружие Вирма, как ядовитые химикаты и электрические пилы, и еще более опасное из-за их коварной природы. Наш народ страдает от нищеты; должна ли наша земля страдать вместо них, чтобы они восстали из нее?

Южная Америка

Разве у нас дома мало забот? Вендиго никогда не предназначались для джунглей. Пресвятая Гайя, покровителем нашего племени является дух зимнего ветра. Какое место занимает Великий Вендиго в дымящихся джунглях бассейна Амазонки? Нет, наше место здесь, на севере, среди льдов и снегов, защищающих благословенную тундру от хищничества шахтеров, нефтяников и еще чего похуже. Зачем искать Вирма, если он лежит, свернувшись, прямо за дверью? Мы усвоили суровый урок, когда решили заполнить пробел, оставшийся после ухода Среднего Брата. Мы превзошли то, что диктовала бы мудрость, имея только самые лучшие намерения, и взамен потеряли земли наших предков и миллионы наших братьев и сестер. Мы не должны повторять эту ошибку.

Но так же, как мы дети Вендиго, мы также и Гару. У нас есть долг защищать Гайю, и прямо сейчас Гайя истекает кровью из глубоких ран на юге. Некоторые из наших людей уходят на юг, вопреки лучшему совету. Мы не запрещаем их. Это не наш путь. Они уходят, и многие умирают, а некоторые нет и возвращаются облаченные в славу и честь. Некоторые также остаются — стая «Белый нож» обосновалась там за последние три года. Под предводительством своего вожака, Аруна по имени Ледокус, они совершили множество побед против сил Вирма, и Росомаха, их тотем, укрепился благодаря крови их врагов.

Некоторые из нас присоединяются и к другим стаям. Некоторые находят место у Старшего Брата, набравшего себе пару из родни, живущей в

Нунавут

В 1999 году правительство Канады в результате тридцатилетних переговоров с коренными народами уступило контроль над частями Северо-Западных территорий инуитам. Этот грант позволил основать территорию Нунавут, территорию, составляющую одну пятую часть территории Канады, с правительством, избранным и состоящим из инуитов. За годы, прошедшие после основания территории, правительство создало все атрибуты современного демократического государства, включая систему образования и Департаменты общественных работ и развития. Нунавут дал инуитам право голоса в делах североамериканской нации.

Вендиго расходятся во мнениях по этому поводу. Те, кто поддерживает молодое правительство, указывают на признание притязаний туземцев; к принятию местного самоуправления; и беспрецедентная возможность для сохранения местных ценностей, присущих правительству коренных народов, для них и ими.

Недоброжелатели Нунавута говорят, что правительство — это притворство белого человека, фарс. Что правительство Нунавута — это кукольный спектакль индейцев в белых лицах, играющих в европейцев. Говорят, власть имущие заявляют, что Нунавут — это беспрецедентная возможность сохранить традиции и ценности нашего народа, а правительство тем не менее отказалось от этих самых вещей, продав право насиловать земли их отцов и дедов — и все во имя политическая необходимость. Что, стремясь доказать, что туземцы могут править так же хорошо, как и белые, народ Нунавута совершил и будет совершать все грехи против Гайи, как и Вестники Вирма, и даже хуже.

Может ли наш народ иметь свое собственное место, где наша родня могла бы жить без бремени нищеты, безработицы и отчаяния, которые так тяжело ложатся на их плечи в других местах? Сможет ли наш народ жить так же, как белые, и сохранить традиции нашего народа?

Вердикт еще не вынесен, но одно можно сказать наверняка — все меняется.

Гораций Делящий кость, Галлиард Священного обруча:

Теперь у нас есть место. Точка опоры. Плацдарм. Мой двоюродный брат стоит в парламенте и выступает за наше дело перед народом Канады. Нунавут еще не полностью сформирован! Он растет как на дрожжах. У нашего народа — наших родичей — есть дом. Дом со школами, дорогами и больницами. Сегодня мы восстановили большую часть того, что было утрачено. Завтра? Кто может сказать? Наши сердитые братья говорят, что мы проиграли войну и стали завоевателями. Я говорю, что мы выиграли великую битву и сделали решающий шаг на пути к мирной победе!

Зубы Зимы, Арун:

Вестники Вирма отдают тебе свои останки, и ты называешь это пиршеством. Вы носите костюмы, произносите речи и думаете, что спасли наш народ? Белые говорят вам: «Вы победили», и вы им верите! Дурачье — вы правите в свое удовольствие. Вы говорите: «Мы построим дороги!» и «Мы создадим рабочие места!», а имеете в виду: «Мы станем белыми, как оккупанты!». Это не наша земля - это наша земля, пока мы используем ее так, как требуют белые. Проклятье! Она никогда не была нашей землей с самого начала, не говоря уже о прочей чепухе. Пусть лед треснет под вами и утопит ваш драгоценный Нунавут в море. Я не потерплю ничего подобного.

джунглях. Другие, смелые или глупые души, сражаются со стаями Вирмоносов. Эти союзы редко бывают долговечными, но иногда бывают плодотворными. Несомненно, те, кто совершает долгий путь на поля сражений в Южной Америке, неизменно обретают большую славу. По крайней мере, мы гордимся благородством их жертвы, хотя большинство предпочло бы иметь живых воинов здесь, дома, чем мертвых героев за полмира отсюда.

Сибирь

История Сибири трудна, но не лишена своей славы. Давным-давно мы пересекли великий мост между этим континентом и тем. Одни говорят, что мы пришли из Азии и вернулись туда, другие говорят, что мы жили здесь всегда и были пришельцами среди якутов и чукчей, ставших нашей родней. Неважно, что правда. Веками мы жили и процветали в дебрях Сибири, вплоть до этого прошлого века. У Вирма были большие союзники в Советском Союзе, и он посылал охотников на восток с серебряными пулями в винтовках. Наши люди погибли, но мы тоже научились.

Все, что осталось от Вендиго, — это единственный спрятанный каэрн, но септ, который его хранит, твер как камень. Вместе они выдержали ужасную тьму, раскинувшуюся над этой землей, и даже нанесли ответный удар тварям Вирма, которые осмелились угрожать их территории с такой свирепостью, какую редко встретишь среди самых доблестных Гару.

В разгар темных лет Вирмоносы пришли к нашим братьям в Сибири и попросили их о помощи. Покорно Вендиго приютили своих измученных кузенов. Мы теплили надежду, что Вирмоносы увидят ошибки своих путей, но не успело зло быть побежденным и страшное облако сойти с земли, как Вирмоносы вернулись к своим старым путям, еще хуже, чем прежде. Хотя наши братья и сестры не были удивлены, они были сильно разочарованы.

Народ

Покровительство

Я уже говорил это раньше, но стоит повторить. Мы народ на войне. Говоришь, что грядет Апокалипсис. Я говорю, что он уже здесь, и мы боремся с этим каждый день. Самое мощное оружие Вирма — обман. Вирмоносы верят, что они все еще могут предотвратить Войну Конца, и это первая победа Вирма. Когда они поймут правду, будет слишком поздно. Мы будем мертвы, а Вирм улыбнется и назовет их своими детьми. Мы воюем за судьбу всего мира, и мы одни.

Но война — это нечто большее, чем борьба, и поэтому Луна сформировала нас в соответствии со своим

Септ Сибирских дебрей и Сибераки

Баба-Яга открыла то, что знали мы всегда: хоть нас и немного, но никто не может сравниться с нашей силой и упорством. Единственный, одинокий септ Вендиго стоит в землях Сибири: септ Сибирских дебрей. Дважды Ведьма России совершала нападки на нее, считая их уязвимыми. Дважды вендиго научили ее уму-разуму. Когда Баба Яга проснулась и посмотрела на наш народ в Азии, она увидела лишь то, как мало нас было и как мы были изолированы. Но она не увидела горнило, которое, пока она спала, изгнало из них всю слабость. Веками септ Сибирских дебрей выдерживал нападения бесчисленного отродья Вирма — великих бурь отродий Вирма, которые каждые несколько лет вырывались из скрытых гнезд и ям в Китае и Монголии. Выживание в таком месте требовало избавления от слабости и взращивания не только силы и отваги, но также хитрости и мудрости. Никто никогда не сражался против нее с таким чистым сочетанием силы и коварства.

Итак, когда она выступила против нас, она нашла врага, который пошел против всего, что она знала о Гару — мы не тратили себя впустую в битвах, в которых не могли победить. И мы не стали драться между собой, когда битва пришла к нам. Мы сражались зубами и когтями, а также своим умом. Мы нанесли удар, когда она не думала, что мы сможем. Когда она ударила, нас там не было. Когда ее рука потянулась к нашему горлу, наши когти уже вскрывали ее брюхо. В конце концов, так и могло быть — мы выжили, как всегда, а она была уничтожена.

Эти победы не были одержаны без больших затрат. Нас никогда не было много, а теперь еще меньше. Гнезда вирмлингов, которые когда-то были нашими врагами, снова поднимаются, и мы изо всех сил пытаемся собрать достаточное количество Гару, чтобы встретить их. Большая часть земли, которая когда-то находилась под защитой септа, была потеряна из-за отсутствия Вендиго, который мог бы ее удержать.

Кровь на ветру, когда-то лидер септа и самый могущественный воин, которого когда-либо рождали Вендиго, был убит во время путешествия, чтобы встретиться с представителями других племен. Саха Серебряная вода, преемник Крови на ветру во главе септа, поначалу стремился опираться на новое понимание, которое пришло после поражения Бабы-Яги, и стремился к более тесным контактам с нашими двоюродными братьями среди Гару, но до нас дошли странные истории о смерти старого альфы. Многие считали, что те, с кем он пошел поговорить, убили его. Другие, что сам Вендиго убил его за обращение с врагами. В какую бы сказку ни захотели поверить, Саха Серебряная вода познал мудрость древних обычаев. Сейчас мы держимся особняком, как и давным-давно раньше. Однажды мы оказали помощь европейцам, надеясь, что они изменили свой образ жизни. У них нет, и мы больше не предложим им такой шанс.

Одна хорошая вещь пришла от Кошмара — Сибераки поселились среди нас. Они тоже понесли множество смертей от рук войск Бабы-Яги. Европейцы не думали о Сибераках — они были слишком заняты оплакиванием своих потерянных каэрнов. Мы приняли их и дали им дом среди нас. Большинство не остаются надолго, а возвращаются сюда из своих скитаний. У нас много общего. Возможно, со временем они придут к Вендиго, а он к ним. Я, например, приветствовал бы их.

планом и наделила нас дарами, чтобы мы могли служить нуждам нашего народа так, как подобает нашей природе. Гайя сделала каждого из нас боевым зверем, вырезанным из крови и костей настолько острым, что мы можем проткнуть саму чешую Вирма. Луна сделала из нас нечто большее, чем просто воинов, чтобы мы могли хитростью и мудростью рассеять козни Вирма. Чтобы мы могли с проницательностью искоренить его прислужников и вспомнить его проделки в рассказах о наших героях. И она дала нам могучую ярость, чтобы сам Вирм узнал в нас своего собственного разрушителя и познал страх. Так мы созданы, чтобы встречать Вирма на каждом поле.

Рагабаш

В эти темные дни не над чем смеяться, но рагабаши каким-то образом находят выход. Однако их трюки несут на себе отпечаток наших тяжелых времен. Чаще всего шалости нашего рагабаша заканчиваются чьей-то смертью. К счастью, Вестников Вирма более чем достаточно, чтобы привлечь их огонь. Нам редко приходится беспокоиться о том, чтобы найти наши могилы как предмет для шутки. Но наши рагабаши хороши не только для трюков. Как бы ни были сильны аруны в открытом бою, наши Не-Луны столь же смертоносны, когда преследуют свою добычу. С аруном можно хотя бы рассчитывать на какое-то предупреждение, хотя бы на мгновение. Если наш рагабаш пометит вас на смерть, вы не узнаете об этом, пока его нож не пронзит ваше сердце.

Теург

Только Уктена лучше нас знает духов Чистых Земель, и они отдали свои души за это знание. Но даже у них нет языков для духов непоколебимого льда. Зима - наше оружие. Мы знаем названия льда и снега. Когда мы зовем, приходит буря. Могучие твари бродят по дебрям замерзшего севера. Создания, связанные с нашим народом древними договорами. Они могущественные союзники и опасны для наших врагов. Йети, Седой Медведь, Существо подо льдом. Они родственники нашему тотему, друзья нашего народа, смерть всем, кто называет нас врагами. Наши теурги знают песни, чтобы призывать их, пробуждать их ярость и направлять к нашим врагам. Убийственный иней, Пылающий лед и бесчисленное множество других — это то, что нам нужно. Наши враги боятся спать в наших землях. Они знают, что сама земля восстает против них по нашему призыву.

Есть и другие существа под Чистыми землями, и мы тоже знаем их имена: Тысяча ртов голода, Дурманящий человек, Висячая собака. Каждый лежит связанным в волшебной могиле, и Старший Брат наблюдает за ними. Мы следим за Старшим Братом, чтобы его любопытство не привело его к пробуждению нашей гибели.

Филодокс

В наше время, когда мы находимся в тесном контакте с врагами со всех сторон, было бы слишком легко наброситься друг на друга в слепой ярости и ослабить себя, споря из-за кусков мяса. Филодоксы не спускают глаз с наших врагов. Филодоксы хранят сердце Литании, свод наших законов. Их тяжкое бремя. Наши вероломные кузены плюют на Литанию, как им вздумается, а мы все же придерживаемся ее буквы, ибо это путь чести. Можно ли винить Полулуния, если несправедливость последних пяти столетий заставляет их проявлять большую снисходительность в вопросах тривиального проступка?

Мы доверяем суждениям наших филодоксов, и они нас не подводят. Мы веками очищали свои ряды от пятен каннибализма. Кто может лучше судить, кто из пожирателей людей или волков может быть исправлен, а кто неисправим? То же самое относится и к убийству Вирмоносов. Убийства не должны поощряться, но если кто-то из наших неправильно оценит хрупкость одного из белых и убьет его, что это будет на фоне многих тысяч мужчин, женщин и детей, убитых за последние пять веков? Мы не мягкие, но и не излишне суровые. Наказание и возмездие осуществляются в зависимости от обстоятельств. Могут ли Вирмоносы заявить то же самое? Думаю, нет.

Галлиард

Они - наша память. Если бы не галлиарды, Песнь Дарующего свое дыхание была бы потеряна. История Каменной воды будет забыта. Если бы не они, мы бы не знали, как Кролик потерял свой хвост. Они хранят нашу историю, нашу мудрость и наши знания. Без них мы потеряны и дрейфуем по ветрам времени без каких-либо корней, связывающих нас с нашей целью. Это воины, которые защищают нашу культуру от безжалостной силы белой банальности. Помимо хранителей нашей истории, галлиарды также владеют одним из наших самых мощных видов оружия. Есть языки, древние языки, которые живут только в горстке наших певцов. Они оберегают эти слова, как свое сердце, ибо они являются ключами к самым могущественным духам крайнего севера. Есть наставления, которые могут сломать самый лед полюсов, но только если их произнести на правильном языке. Есть слова, ломающие хребет большому медведю, и песни, призывающие зверей из времени, но они известны только тем, кто

Арун под любым другим именем...

Вендиго — один народ, но коренные жители, от которых происходят наши родичи, многочисленны и разнообразны, как листья на ветру. От шошонов до лакота, от тлинкитов до Кёр-д'Ален, мы — множество людей, говорящих на многих языках и по-разному. Хотя, когда мы получаем Изменение, мы становимся одним народом с Вендиго, мы несем с собой в наше племя также и обычаи наших родичей, потому что их следует чтить и не забывать. Вендиго не опираются на названия какого-либо одного племени для покровительства. Мы используем настоящие имена из языка Гайи. Я, родившийся на Бесплодных землях Дакоты в семье Миниконжу Сиу, не мог по праву претендовать на имя инуитского воина, не так ли? Не могла бы атабаскский галлиард рассказать истории о шошонах, не так ли? Нет, и попытка сделать это была бы оскорблением для этих народов. Вендиго — это то, что мы все разделяем, и Изменение, поэтому из уважения мы используем те имена, которые были даны вещам нашего наследия теми, кто его разделяет. Хотя некоторые могут называть Арунов по-другому, они все же Аруны, и вместо того, чтобы пренебрегать одним племенем в угоду другому, мы называем их так.



говорит на языке наших древних предков. Мы уже потеряли многое из-за белых и их английского языка. Я молюсь, чтобы мы не потеряли больше.

Арун

Холодный, безжалостный, неумолимый. Каков Великий Вендиго, таковы и мы. Аруны — его драгоценные дети, наиболее близкие ему по своей ярости и своей силе. Они смертельно опасны, каждый. Голодный ветер учит нас: «Не теряйте дыхания понапрасну, иначе вам станет не хватать дыхания, когда оно больше всего необходимо». Вендиго не ведут себя легкомысленно. Когда они наносят удар, они убивают. Когда они говорят, это потому, что их слова нужны и каждое важно. Это наш путь, и мы рождены для него. В бою наши аруны холодны, расчетливы и безжалостно эффективны. Ни одна атака не обходится без крови. Наши воины не тратят свои силы на пустые демонстрации. Мертвые, которые падают под их ножами, достаточно громко говорят об их силе и славе.

Тем не менее, жесты - это часть войны. Хитрый воин атакует разум и тело. Ни одно из них не может действовать без другого. Убейте мужество врага, и смерть его тела - дело решенное. Наши аруны давно усвоили этот урок, и у них есть много способов лишить силы духа своего врага, прежде чем атаковать его плоть. Расчетливый удар, Гибель многих игл, Горькая песня. Каждый поражает в сердце врага не плотью, а разумом. Расчетливый удар — нанесение удара по врагу и преднамеренное не причинение вреда — показывает врагу, что его усилия ничтожны, а его борьба тщетна. Его жизнь и смерть - наш выбор. Когда арун использует Смерть многих игл, он наносит неглубокие удары и отступает снова и снова, пока враг не истечет кровью из сотен ран. В конце концов, когда игла пронзает его сердце, враг уже мертв и остается только покончить с его плотью. Горькая песня так же сильна, как любое копье, и все же ни один удар не нанесен. Арун просто говорит, рубя врага ледяным лезвием своего презрения. Большинство теряет свои соки задолго до того, как воин описывает его неминуемую смерть, и тогда все кончено, кроме кровотечения. Это лишь немногие виды оружия, которыми арун Вендиго владеет в бою. У нас столько оружия, сколько рыбы в море. Вирмоносы сражаются с телами своих врагов. Мы воюем с их душами. Таким образом, мы всегда были сильнее.

Породы

Нас стало намного меньше, чем до того, как Вестники Вирма ступили на наши берега, но мы все еще сильны — достаточно сильны. Тем не менее, каждый Вендиго ценен из-за отсутствия других. Мы стремимся сохранить нашу кровь чистой, в честь павшего Среднего Брата и из уважения к нашим предкам. Как бы это ни было трудно, мы должны быть осторожны в выборе партнеров или разбавлять нашу силу слабостью наших врагов.

Хомид

Хотя это и вызывает во мне ярость, когда я это говорю, найти наших людских родичей несложно. Найдите на любой карте Северной Америки слово «Резервация», и велика вероятность, что вы найдете в этом месте кровь Вендиго. Многие знают вас такими, какие вы есть, другие - нет. Прежде чем искать себе пару, поговорите со старейшинами этого

места. Они знают и могут указать тебе на других, которые соединят свою кровь с твоей и сделают нас сильными воинами.

Но также имейте в виду: то, что легко для нас, еще легче для Вирма. Жизнь в резервации делает наших родичей легкой мишенью. Алкоголь и наркотики — это болезнь нашего народа, и те, кто пытается использовать свой «особый статус», строя казино на землях племен, грабят их дух во имя финансовой выгоды. Так что будьте бдительны и осторожны в выборе партнеров для разведения, если ищете среди резерваций. Кровь Вендиго нужно правильно взращивать, иначе она завянет и умрет из-за отсутствия надлежащего ухода.

Люпус

Когда-то волки бродили по всему западному полушарию. Когда-то наша родня была всего в нескольких шагах. Теперь мы должны конкурировать с Красными когтями за право размножения. Мы сочувствуем Когтям, но нуждаемся в партнерах не меньше, чем они. Нам лучше, чем Уктена — те волки, которые пережили чистку Вирмоносов, как правило, двигались на север, но мы все еще не в лучшей форме. Американцы на Аляске до сих пор устраивают санкционированную государством охоту, белые владельцы ранчо убивают наших родичей от Альберты до Канзаса лишь с помощью толчка и подмигивания со стороны властей, которые «защищают» этот вид.

Так что, если у тебя есть возможность спариться с волком, воспользуйся ею. Но будь осторожен и не нарвись на возлюбленных Красных когтей. Если попадешь в такой переплет, зови Полулуния как можно скорее. Когти имеют долгую память и, как известно, затаивают обиды на протяжении поколений.

Метис

Гару не должны спариваться с гару. Так гласит закон. Правда, иногда это случается. Мы поступаем с теми, кто нарушает Литанию, как подобает их преступлению. Закон мало говорит о том, что делать с потомством от такого запрещенного союза. Есть один принцип, который имеет отношение к порочному метису: Не позволяй свой народ ухаживать за тобой в болезни. Если существо способно выжить самостоятельно, тем лучше для всех. Если нет - тем лучше для всех, если они этого не сделают. Иногда Дети Гайи укрывают более слабых метисов. Я говорю о них неразумно, но мне не дано вмешиваться в их дела. Те, кто доказал свою полезность для племени, процветают, как могут. Им оказывают не больше благосклонности, чем любому другому Вендиго, и не меньше. Все метисы должны доказать, что достойны уважения. Все метисы должны нести бремя своего наследия, хорошо это или плохо. В конце концов, нам нужен каждый воин, которого мы можем получить — если это не недостаток, то актив. Я спрашиваю вас: если завтра наступит Апокалипсис, какое значение имеет то, что воин, которого мы имеем сегодня, не может размножаться? Никакое - все просто.

Лагеря

Вендиго немногочисленны, и их народ тесно сплочен. Они не смогли бы пережить политические разногласия, которым предаются некоторые другие племена, иначе они ослабли бы до грани краха. И все же Вендиго наполовину люди, и куда бы человек

Метисация (Смешивание крови)

Это ругательство, я знаю. Но опять же — это грязный мир, и есть определенные реалии, с которыми нам приходится сталкиваться. Приход европейцев стал похоронным звоном для миллионов наших людей. Там, где когда-то проживало десять миллионов или более, от тлинкитов до майя, от салишей до сенеки, теперь осталась лишь небольшая часть. Мы - Чистые. Мы гордимся тем, что наша родословная прослеживается тысячи лет через сотни великих матерей. Но с каждым годом становится все труднее и труднее оберегать нашу кровь от крови наших врагов.

Более того, мы не единственные, кто дискриминирует. У нас тоже есть свой тотем, о котором нужно думать. Вендиго знает своих. Неизвестно, кого усыновит наш покровитель, нет формулы, кто приемлем, а кто нет, но мы полагаем, что он предпочитает коренную кровь белой. Тех, кто не соответствует его стандартам, в наше племя не берут. Это так просто.

Сейчас немногие из нас знают, как важно не допустить, чтобы наша кровь смешалась с Вестниками Вирма. Большинство новых Вендиго рождаются у родителей-родичей, многие из которых отошли от старых привычек и потеряли связь со своим наследием. Некоторые идут добровольно, даже умышленно, ища европейцев для их образа жизни — соблазненные их легким комфортом и соблазном дешевых, безвкусных удовольствий. Они женятся вне племени из-за невежества или восстания, и все же в их жилах течет кровь Вендиго. Можем ли мы в наши дни отказаться от ребенка, родившегося в его крови только от одного родителя? А как насчет тех, чьи предки так давно отошли от нас? Вряд ли, отвечу я вам. В наши дни нам нужна каждая рука, и это суровая правда.

Честно — дело не в крови. Мы не торгуем половинками, четвертями и восьмерками, как и сам Великий Вендиго. Это игра белого человека. Что имеет значение, так это ваша жизнь. Вы следуете пути Гайи? Придерживаетесь наших ценностей? В наши дни есть много индейцев, которые только красные снаружи. Внутри они белые, как снег. И есть индейцы, которых я знаю, выглядят совсем как белые, но живут красными как кровь. Скорее всего, если вы живете по пути Гайи, вас учат ваши родители или бабушка с дедушкой. Вы упадете с дерева дальше и пройдете через Изменение, кто-то все равно заявит о вас права. Держите это при себе, хотя есть много старейшин, которые оторвут вам уши, если услышат, что вы говорите об этом. И если подумать — постарайтесь не снимать штаны рядом с этими нетерпеливыми белыми людьми. Мы не должны отрицать проблему, но и не призываем внести свой вклад в нее.

ни пошел, политика не может быть далеко позади. Лагеря Вендиго немногочисленны и малочисленны, но они существуют и оказывают определенное влияние на племя. Однако никто не может претендовать на право говорить от имени Вендиго в целом. При всем том, что нас мало, мы также и разнообразны. Люпус и хомид, лакота и шайенн. Никогда не будет дня, когда мы будем согласны во всем.

Тропа войны

С того дня, как первые из Вестников Вирма ступили на землю Северной Америки, были Чистые, которые пытались силой изгнать их обратно за море. В течение пятисот лет они проповедовали войну и в течение пятисот лет вели ее большими и малыми способами. Точно так же, как Луна прибывает и убывает с проходящими ночами, то же самое происходит и с влиянием Тропы войны. Они процветали в 1800-х годах, когда Красное облако, Бешеная лошадь и Сидящий бык вели наших родичей против белых; так же как Большой гром и Смотрящий в даль возглавили Вендиго.

В последние годы на Тропе войны наблюдается возобновление приверженности делу, поскольку молодежь устает от «показных» индейцев, которые красятся для белых и красиво танцуют на «аутентичных» пау-вау. Тропа войны дает им направление, цель. Тропа войны дает им цель для их ярости. Когда вендиго сражаются с Вирмоносами, велика вероятность, что в этом участвует один из Троп войны.

Если «Деревянные индейцы» (название Тропы войны для тех родичей, которые ищут одобрения со стороны белых) неправильно воспринимают Тропу войны, «Белые индейцы» — те, кто стремится интегрироваться с белыми — вызывают у Гару Тропы войны апоплексический удар. Для Тропы войны не может быть жилья. Племенные казино и туристические шоу считаются одними из самых серьезных оскорблений их гордости, вдвойне потому, что они исходят от людей их собственной крови. Хотя они еще не пали так низко, чтобы нападать на своих родичей, гнев с каждым годом становится все ярче, и у Вендиго нет недостатка в ярости.

Ходячая птица говорит за Тропу войны:

Мы народ на войне. Мы живем на вражеской территории. Каждый день наши завоеватели приходят на земли, которые они огородили для нас, своих резерваций, фотографируют нас и говорят о нас с жалостью и презрением, ибо они думают, что мы не знаем, что мы завоеваны. Я говорю, что они не знают, что мы свободнее, чем они когда-либо могли надеяться быть, но они узнают. Когда-нибудь, очень скоро они узнают, и они будут оплакивать своих детей, когда мы будем толкать их обратно в море.

Секретный обруч

Это ужасные времена, а тяжелые времена требуют ужасных мер. Ты выглядишь достаточно надежным. И все же - никому ни слова об этом - ни товарищам, ни бабушке, никому. Понимаешь?

Мы могли бы это сделать. Мы могли бы изгнать белых из Америки. Я знаю, потому что слышал, как они это планируют. Ага, планируют. Ты шутишь? У нас тут война. Уже пятьсот лет как. Неужели ты думаешь, что за все это время мы не подумали о том, как именно мы можем вывести Вестников Вирма из Чистых Земель? У Тропы войны есть план - дюжина таких планов, на самом деле. Может быть, больше. То же самое с Пляской духов. У них есть средства. У них есть воля. Все, что удерживает их от этого - отсутствие консенсуса... и нас.

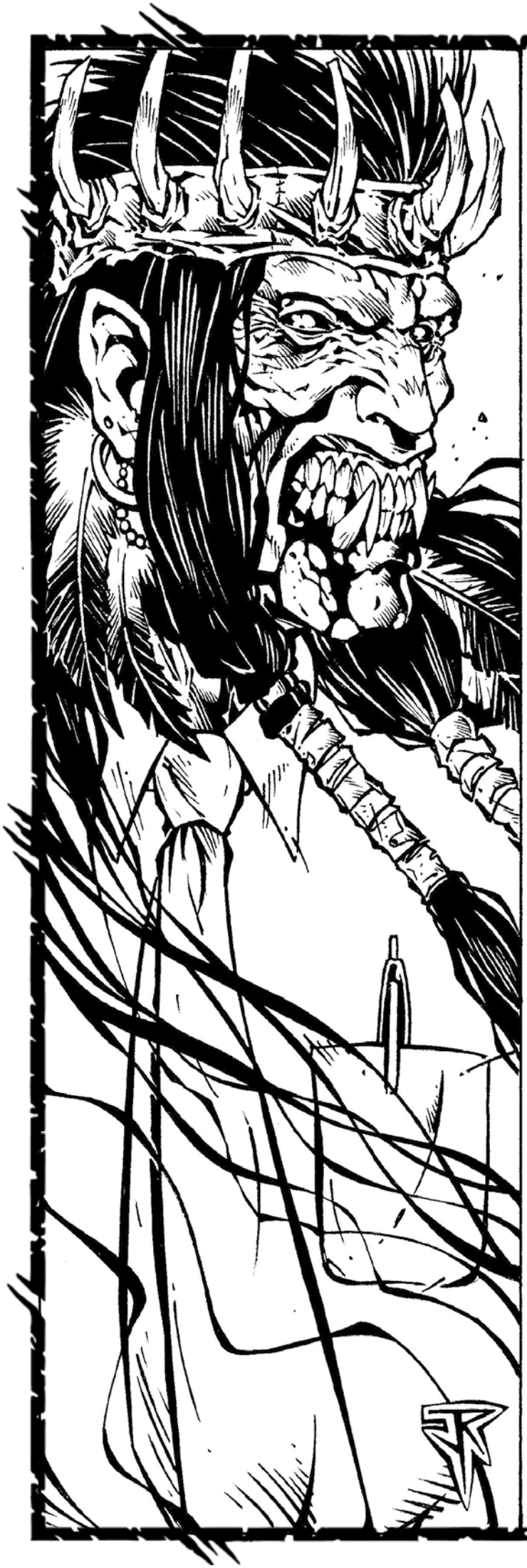
Да, верно — я сказал «нас». Просто следуй за мной здесь. Что произойдет, если мы найдем способ убить каждого белого мужчину, женщину и ребенка к западу от Атлантики? Скажем, группа Тропы войны заберет себе одну или три ядерные шахты и запускает ракеты по Вашингтону, Нью-Йорку и Лос-Анджелесу? Кто был бы с нами? Когти. Наверное, Уктена, хотя они бы и пожалели об этом. Может быть, мы могли бы получить Фурий, тоже. В лучшем случае получится четыре племени против объединенной силы остальных восьми, и не заблуждайся, они с радостью отложат в сторону свои разногласия, чтобы уничтожить нас. Это будет полномасштабная война, и Вирм, не теряя времени, воспользуется нашим отвлечением. Поздравляю с возвращением Чистых земель, вот ваш Апокалипсис, надеюсь, он вам понравится.

Танец призраков и Тропа войны спорят с самого начала. Они все еще спорят, но не потому, что не согласны — они спорят, потому что всегда так делали. Если бы они когда-нибудь сели и поговорили об этом, они бы поняли, что не так уж далеки друг от друга. Тогда все было бы кончено, кроме убийства.

Поэтому мы заставляем их спорить, мы не даем им говорить. У каждого из нас есть дюжина нитей, каждая из которых привязана к своему Вендиго. Каждый раз, когда один из Троп войны сближается с участником Пляски духов, мы слегка дергаем его — шепотом, уместным слухом, чем угодно, лишь бы они не стали теплее.

Мы занимаемся этим очень давно. Некоторые говорят, что слишком долго. Мы настолько хороши в этом, что несколько лет назад чуть не сорвали все к чертям собачьим. Мы стали дерзкими и начали проповедовать инклюзивность, думая, что мы достаточно отвлекли умы наших родичей от их мыслей об инициировании Апокалипсиса, чтобы мы могли начать работать над тем, чтобы заставить их думать о чем-то совершенно другом. Мы ошибались. Вместо того, чтобы показать им, что не так с их образом мышления, мы просто разозлили их и чуть не дали им повод объединиться — на этот раз против нас.

Так что мы отступили, успокоились. Мы вернулись к тайной игре с нашими братьями, но, возможно, было уже слишком поздно. Мы стареем, и с каждым днем нас становится все меньше. Становится все труднее и труднее найти новых Гару, способных держать ниточки. Очень скоро, если не произойдет чуда, их будет недостаточно, чтобы предотвратить начало войны. Гайя поможет нам всем, если это произойдет, потому что я не знаю, сможем ли мы помочь себе сами.



Священный обруч

Обруч был могущественной силой среди племени с конца шестидесятых, когда они соперничали с Тропой войны за лидерство. Битва не была ни выиграна, ни проиграна. Этого никогда не бывает, но Обруч не страдал так жестоко, как их жаждущие войны родичи. Их послание о включении, образовании и почтении ко всем духам, белым или красным, достигло нескольких Вестников Вирма, которые стремились заполнить свои пустые сердца. Они устраивали пау-вау и кружки по игре на барабанах. Они написали книги по шаманизму и индийской медицине. Обруч оседлал волну ньюэйджовского увлечения «примитивностью» и мимолетным феноменом вины белых, достигнув странного и незнакомого (хотя иногда и прибыльного) господства.

Это увлечение пошло на убыль в 1990-е годы, когда многие представители молодого поколения смотрели на своих старших с презрением. Они глумились, когда их старейшины танцевали для белых гастрольных групп и учили Вестников Вирма тонкой и голодной версии духовности туземцев. Но Обруч продолжает свой путь. Их члены стали старше, их число меньше, но они тем более преданы идее интеграции и принятия всех культур, что они более редкие. Они - тихая порода, но все их знают.

Основание Нунавута придало лагерю прилив энергии в то время, когда они в значительной степени дрейфовали по инерции предыдущих десятилетий. Хотя Пляска духов может претендовать на первую долю славы за создание родного государства, с тех пор Обруч был его чемпионом. Тем больше у Тропы войны причин высмеивать молодое правительство.

Томас Открывающий путь говорит от имени Священного обруча:

Гайя создала всех людей, красных и белых, черных и желтых. У каждого есть сильные стороны. Каждый может учиться у другого. Есть больший враг, чем белые, и он угрожает всем нам. Только вместе мы можем надеяться встретить Апокалипсис и выйти победителем, Разделение — инструмент Вирма. Мы должны объединиться. Научите другие племена жить со своим Родом, как мы, научите их Род жить с землей, как мы. Таким образом, мы ударим Вирма и победим его.

Пляска духов

Танец восходит к движению родичей, основанному святым пайютом по имени Вовока. Вовока учил, что, живя правильно и танцуя Пляску духов, индейцы создадут новый мир. Мертвые индейцы вернутся к жизни и принесут с собой старые обычаи и бизонов, а белые люди будут уничтожены. Многие индейцы пришли следовать учению Вовоки от юго-западных племен до индейцев равнин, включая самого Сидящего быка из хункпапа. Но, несмотря на все их танцы, мир не возродился, и в декабре 1890 года мечта о Пляске духов среди нашей родни погибла вместе с тремястами пятьюдесятью мужчинами, женщинами и детьми под обстрелами армии США в Раненом колене.

Однако Вендиго не забыли свою мечту. Вместе с несколькими Уктена Пляска духов заново зародилась среди народов Гару. На протяжении всего прошлого века Гару из Пляски духов работали над сохранением обычаев нашего народа и укреплением духа наших родичей. Они надеются, что однажды пляска увенчается успехом и мир вернется к чудесам тех дней, когда белые не пришли к нашим бе-

регам.

До недавнего времени Пляска духов состояла исключительно из традиционалистов, увековечивающих догму предыдущего поколения и несущих ее незапятнанной в будущее. В 1980-е годы произошли все эти изменения. В те дни великий пророк по имени Белый бык, сын Пинающего быка, ученик самого Вовоки, руководил Пляской духов. Летом 1982 года у него было видение, и он отправился в Южную Дакоту в поисках спасителя, который, по его словам, наконец осуществит мечту Вовоки и изгонит белых из Чистых Земель. Он возглавил юношей резервации в Танце Солнца в надежде найти спасителя. Слухов о том, что произошло, столько же, сколько звезд на небе, но одно можно сказать наверняка. Когда церемония закончилась, Белый бык был мертв, а предполагаемый спаситель остригся и ушел в школу для белых. Многие из старейшин оплакивали смерть своего лидера и предательство одного из своих. Пляска духов была в беспорядке в течение нескольких лет, поскольку старейшины боролись между собой за лидерство в лагере. В конце концов, однако, спаситель Белый бык возродился как человек и вернулся к своему народу с новым способом борьбы с белыми. Многие представители молодого поколения присоединились к нему и назвали его возрожденным Вовокой. Старейшины только качали головами из-за глупости молодежи, что они пойдут за индейцем, настолько погруженным в мир белого человека. Еще больше их раздражало, что этим спасителем был даже не Гару, а родич. Его последователи не обращали на них особого внимания. Они нашли новое видение, и старейшины могли последовать за ними или остаться позади.

Возник новый стиль Пляски духов — тот, который стремился удалить белых с индейских земель более практичными средствами — судебными тяжбами и проницательными переговорами. Больше никаких рубашек из оленьей кожи с привидениями, эти танцоры носили сшитые на заказ костюмы и обращались со своими мольбами не к духам, а к судам. Они очень гордятся тем, что обеспечили правительству Нунавута место за столом канадского парламента. Это, говорят, первый плацдарм в новой войне за Северную Америку. Старшее поколение, что неудивительно, плохо восприняло интерпретацию видения Вовоки молодыми гару. Многим стало горько от того, что их отодвинули на второй план. До сих пор разногласия удавалось сдерживать, но назревает буря, которая может навсегда изменить облик лагеря.

Джеральд Поющий говорит о Пляске духов:

Вот уже сто лет вы танцуете, а белый человек все еще отвоевывает у нас те скудные земли, которые нам остались. Пришло время для новой Пляски духов. Белые завоевали нас не с помощью оружия, они сделали это с помощью законов. Ножи не меняют законов, только хорошо сказанные слова и хорошо натренированные умы. Слишком долго мы цеплялись за прошлое, которое не может нам помочь. Пришло время бороться, и я тот, у кого есть оружие, которое нам нужно.

Литания

Гару не спариваются с Гару

Все, что вам нужно сделать, это взглянуть на одного из них, чтобы понять, что метисы - оскорбление природы. Они искривлены с момента зачатия. Точно так же, как мы защищаем нашу кровь от скверны Вестников Вирмов, мы очищаем наши ряды от вони метисов.

Тем не менее, время от времени случаются ошибки. И в тех очень редких случаях мы даем проклятому потомству гораздо больше, чем могло бы любое другое племя. По крайней мере, метис Вендиго точно не будет белым. Наших метисов хорошо держат, им дают место среди нашего народа, но с ними не балуются. Вендиго не является милосердным духом, и его народ не отличается снисходительностью. Это счастливое существо погибает, защищая Гайю. Многие из наших метисов обретают таким образом честь, несмотря на неудачные обстоятельства своего рождения, и благодаря этому Вендиго становится сильнее.

Сражаться с Вирмом где бы они ни водился, и когда бы он ни плодился

Никто не сильнее Вендиго.Никто не может быть более яростным в защите нашей Матери. Мы были созданы для этого, и мы, среди всех племен, знаем свое предназначение, свою природу и самих себя. Как мы можем быть небрежны в этом, нашем долге, если все это правда? Мы не можем. Никак. И никогда не будем.

Помните также — Вирм повсюду. Ему нисколько не мешают границы закона, традиций или крови. Просто прогуляйтесь по резервации — его прикосновение повсюду. Нам повезло, что родичи более устойчивы к его прикосновениям — более истинного свидетельства правильности наших путей никогда не было — но даже в этом случае Вирм время от времени находит свой путь. Верно также и то, что, поскольку мы жили так близко с нашими родичами так долго и делились с ними многими нашими путями, они с большей вероятностью подчинятся и извлекут пользу из очистительных ритуалов, которые проводят наши теурги. Если вы наткнетесь на индейца, который поддался Вирму и не хочет очиститься, вам остается только одно. Мы не убиваем свой Род без надобности, нас слишком мало, чтобы дать зачахнуть тем, кого можно было бы спасти, по недостатку усилий. Но если они не могут или не хотят спастись, то им остается только смерть. Для большинства это милость. Для некоторых — справедливость. Несмотря ни на что, это то, что мы должны сделать. Если мы не можем уберечь свой народ от прикосновения Вирма, значит, мы не заслуживаем жить сами.

Уважать территорию других

Это шутка. Тысячи лет мы владели этими землями. Мы процветали. Наш Род процветал. Земля не зря называлась Чистой. Под нашей опекой народы Северной Америки научились жить с землей. Мы учились на ошибках Владычества, и наши народы от этого становились лучше. Земля была лучше. Гайя росла и процветала, дичи было много, духи земли слетались, как мухи летом. А потом они пришли. Белые. Они нарушили Литанию. Они отвернулись от традиций нашего народа, вытолкнули нас из-под нашего протектората и ввергли Чистые Земли в затаившиеся зубы Вирма.

Все эти земли являются нашей территорией. Мы будем приходить и уходить, когда захотим. Если мы предупредим тех, кто живет на наших землях, о нашем уходе, они должны считать себя счастливчиками. Они нарушители на нашей территории и заслуживают не большего уважения, чем браконьер-

ствующий койот, пришедший грабить волчье логово.

Принимать благородную сдачу

Нас слишком мало, чтобы тратить жизни сильных воинов на мелкие споры. Нет никакой славы в том, чтобы окрасить свое копье кровью брата. Когда враг стоит за нашей дверью, нет ничего обидного, поэтому великий Вендиго должен убить себя, чтобы найти удовлетворение.

Вирмоносы, однако, держат гордость слишком близко к сердцу, а мудрость слишком далеко. Не ищите их смерти, но если они настолько глупы, что думают, будто могут заставить сдаться, обучите их. Если это означает, что они должны умереть, то, по крайней мере, они могут сделать это, зная, что могут стать уроком для остальных членов своего племени.

Повиноваться старшим

Об этом вряд ли нужно говорить. Таков был наш путь с тех пор, как Гайя изгнала нас на эту землю и дала нам наш народ. Мы всегда прислушивались к советам старших. Их мудрость ведет нас во всем. Мы хорошо знаем свою силу, и на войне мы позволяем нашим сильнейшим вести. Для любого, кто знает себя, очевидно — так и должно быть.

Первая доля добычи - высшим по статусу

Вирмоносы не понимают этого закона. Они думают, что, поскольку они самые сильные, им дано брать то, что они хотят, и оставлять тех, кто ниже их, сражаться за то, что осталось. До сих пор они сошли с пути Земли. Да, лидеру достается первая доля - но не для того, чтобы присваивать ее себе. Долг вождя - обеспечивать свое племя. Мудрый вождь следит за тем, чтобы все питались в соответствии со своими потребностями. Это правильный путь, наш путь.

Нельзя есть человеческое мясо

Мы не едим людей. Ни один разумный Гару не стал бы так поступать, но Вирмоносы указывают на Великого Вендиго и говорят: «Смотрите — их собственный тотем ест человеческую плоть!» Так и должно быть!» Это страшилка, порожденная страхом. Страх нашей силы. Страх нашего духа. Страх перед связью с землей, которую они не могут разорвать, хотя пятьсот лет пытаются. Их страх обоснован, но не потому, что мы потакаем аппетитам Вирма. Не давайте им пищу для их сказок. Не ешьте людей.

Уважай младших по статусу - все от Гайи

Как еще мы и наши родичи стали такими близкими? Мы придерживаемся одних и тех же традиций, призываем к одним и тем же духам. Мы научили их жить с землей. Мы научили их жить правильно, почитать Землю и Ее духов, великих и малых. Наш долг — защищать тех, кто ниже нас, даже если мы должны защищать их от самих себя. Какое большее проявление уважения может быть?

Нельзя поднимать Завесу

Родичи Вирмоносов не знают их. Они бормочут и стонут при одном только виде своих кузенов Гару. Мы всегда жили рядом со своим родом и изначально выбирали сильные народы — сильные телом и духом. Они боятся нас, как и должны, потому что Гайя сделала нас великими и ужасными, чтобы соответствовать нашей цели; но наш род (или, по крайней мере, те, кто не поддался пути белых) не отвергают нас, когда их страх покидает их. В глубине души они знают, что Великий Вендиго заботится о них и скрывает от них нечто более

Вендиго и каннибализм

Некоторые извиняются за Великого Вендиго. Они скупятся на слова и используют магию белого человека, чтобы тотем нашего племени казался более дружелюбным. Я не буду этого делать. Великий Вендиго такой, каким его описывают. Он ужасен, холоден и полон ярости больше, чем величайший из его детей. Вирмоносы называют его «каннибалом», потому что боятся силы, которую он забирает. Они знают, что в их врагах есть сила, и боятся ее. Боятся этого так сильно, что они указывают пальцем на тех, у кого достаточно смелости, чтобы взять это и сказать «каннибал» и «людоед». Когда-то, до того, как Вирм распространился так далеко, величайшие из нас поступали как Великий Вендиго и съедали сердца наших врагов, и те становились сильнее. Но Вирм - хитрый ублюдок. Он отравил сердца наших врагов так, что даже в смерти их кровь поражает нас, вращается в наших животах и вонзает ножи в наши внутренности. И все же есть те, кто знает, как взять силу у наших врагов и обратить ее против них.

Мы не едим людей, если можем помочь, по нескольким причинам. Первая - мы никогда не ели людей, не для еды. Даже сам Великий Вендиго не садится за стол, чтобы поесть человечины. Он ест только сердце, нам вряд ли нужно больше. Во-вторых, они ужасны на вкус. Большая часть того, что ест среднестатистический человек в наши дни, производится в лаборатории, а не на поле или ферме. Даже то, что начинается с относительно здоровых продуктов, подвергается такой безжалостной обработке: радиация, химические консерванты, ароматизаторы, красители и сомнительные усилители вкуса, что от исходной пищи не остается и следа, чтобы определить ее с помощью чего-либо менее мощного, чем чертов электронный микроскоп. Эти вещи не просто входят и выходят снова. Они слоняются без дела, оставляя мясо с привкусом химического Армагеддона. С точки зрения пищевой ценности человеческое мясо стоит дерьма. На самом деле меньше. Они вторичные потребители. Не стоит даже бежать вниз, если вокруг вообще есть что поесть. В-третьих, как я, кажется, уже упоминал, если людей съедят где-нибудь рядом с территорией Вендиго, все остальные племена первыми посмотрят на нас. Как будто Костегрызы, Красные Когти и ренегаты всех племен время от времени не грызут человеческую плоть. Мы соблюдаем чистоту, потому что нас обвиняют первыми. В любом случае, это против Литании. Мы все давно согласились, что человек исключен из меню, и Вендиго, по крайней мере, имеют некоторое представление о том, как сдержать свое слово.

ужасное, чем любой из нас.

Не заставляй свой народ ухаживать за тобой в болезни

Вендиго учит силе во всем. Сила тела, сила духа. Вендиго учит нас полагаться на себя. Брать у племени, когда никто не может дать взамен, — это не наш путь — это путь Пришедших Вирмов, и мы не потерпим ни того, ни другого. Величайшие из нас выходят на лед, когда приходит время. И если он жил правильно, Вендиго сам сбегает с неба, чтобы съесть его сердце и вернуть людям силу своего духа. Смерть — это часть жизни. Только дурак или белый человек будет бороться против плана Гайи. Это не наш путь.

Лидера всегда можно сменить в мирное время

Лидер, который знает, что должен доказать свою силу, — это лидер, который сохраняет свою силу во всем. Делать иначе - глупость. Ни один волк не знает каждый водопой.

Лидера нельзя менять во время войны

Идиотизм и безумие. Только Вирмоносы могут сами повернуть свои топоры, когда Вирм стоит у дверей. Мы созданы для борьбы за Гайю. Все другие споры должны быть отброшены, когда наш долг, наша священная цель призывает нас к битве.

Они твердят о наследии своей линии, об авторитете своей крови. Их кровь - не то, что убьет фомора на моем пороге. Вендиго не нужны короли - король, находящийся за тысячу миль отсюда, не знает земли, которой я управляю каждый день. Он не знает духов, которые бродят в Умбре моего дома. Наши лидеры ведут нас. Они не сидят на шикарных стульях в шикарных комнатах и не скулят из-за того, что мы не прислушиваемся к их призыву. Клыки ожидают, что мы признаем их требования, в то время как они сделали карьеру на игнорировании наших. Где была Литания, когда они крали наши земли? Лицемеры - не тратьте свое дыхание на споры с ними. Не они наши лидеры, а мы. Бросать им вызов - наш долг. Это они должны показывать нам свои животы.

Не подвергать каэрн опасности

Это наша самая большая претензия к Вирмоносам. Это их величайшее преступление. Пусть все остальное отпадет на второй план — кража наших земель, истребление нашего Рода, оскорбления, нанесенные нашей чести и нашей гордости. То, что их пришествие привело к осквернению бесчисленного количества самых священных мест Гайи, непростительно. Некоторые из них настаивают на сотрудничестве и предлагают компенсацию. Как? — спрашиваю я. Как вы можете загладить вину за Каэрн Маленького камня, вымощенный под сорока акрами парковки? Или Каэрн Высокой воды, разрушенный белыми шахтерами, копающими олово. Они не могут, и поэтому мы можем никогда их не простить.

Это наша величайшая задача и их самый страшный грех. За преступления, совершенные нами в одиночку, мы загнали бы их в море. Но тем, кто вызовет или допустит осквернение святых мест Гайи, мы не можем предложить ничего, кроме холодной, холодной смерти.

Другие племена

Давным-давно, до того, как земля была расколота, мы жили среди других племен как братья и кузены. Это были дни легенд и героев. Но Гайя предвидела то, чего мы не могли знать — что Вирм коснулся Ее избранных детей и посеял семена гнили и разложения глубоко в их сердцах. Тогда она разделила мир и выбрала три племени, чтобы жить отдельно от других. Нам дали опеку над Чистыми Землями и поручили очистить их от Вирма. Гайя выбрала правильно. Мы сделали, как Она велела, и тысячи лет жили в гармонии со всем, что обитало среди Чистых Земель. Мы забыли наших кузенов за бескрайними водами, но они не забыли нас. Прикосновение Вирма гноилось в их сердцах, и они знали, что завидуют жизням, которые, как они предполагали, мы прожили. Когда они впервые пересекли океан, мы приветствовали их, как родственников, однажды потерянных и вновь обретенных. Они пришли как завоеватели, полные решимости отомстить за пренебрежение, которое, по их мнению, было оказано им, когда Гайя выбрала нас вместо них. Все знают, что было дальше. Мы быстро поняли, что Вирмоносы утратили то изящество, которое у них было, когда мы в последний раз знали их, и мы не забыли об этом по сей день.

Черные фурии

Они лишают себя половины своей силы. Без мужчин? Вообще? Только Вирмоносам могла прийти в голову такая идея. Безумие. Тем не менее, они лучше, чем большинство. Они заботятся о наших землях лучше, чем кто-либо другой. Иногда мы приходили им на помощь и позволяли помогать нам в нашей более легкой охоте, и есть что сказать об их ненависти к Потомкам. В общем, им можно доверять. Но они все еще не Вендиго. Их пути не наши.

Костегрызы

Жалкий, отвратительный и полный позор для нашей Породы. Единственная их спасительная благодать в том, что они такие, какие есть, скорее по несчастью, чем по умыслу. Они и их Род живут в нищете и нищете по негласному указу белого большинства. Наши родичи страдают в подобных условиях. Резервации — это, говоря словами белого человека, страны третьего мира, расположенные посреди самой богатой страны в мире. Разница в том, что мы придерживаемся своих взглядов, несмотря на причиняемое нам зло. Крысы же просто смиряются и принимают это. Они позволили себе стать презренными. Дайте им только то, что они заслуживают.

Дети Гайи

По крайней мере, у них достаточно камней, чтобы чувствовать вину за то, что с нами сделали. Некоторые из наших братьев попали к ним в гущу шестидесятых. Мы можем поблагодарить их за тысячу туристических ловушек, продающих «настоящую индейскую вышивку бисером и ковры» яппи на их внедорожниках. Я отдам им должное. Их усилия помогли многим нашим родичам не умереть с голоду из-за отсутствия денег. Однако я не уверен, что мне нравится цена, которую мы за это заплатили. Казино в каждой резервации, наши родичи в вульгарных костюмах, танцующие для удовольствия перекормленных белых людей. Иногда я

Без учета вкуса

Кажется, в последние годы к народу Великого Вендиго присоединились и другие тотемы. В последнее время несколько Гару родились от Родни, традиционно считавшейся Вендиго. И все же, когда эти Гару получают Первое изменение, они оказываются в выводке Крысы или Пегаса.

Сам Вендиго, кажется, не особенно обеспокоен. Его племя — совсем другое дело. Реакции среди Вендиго варьируются от праведного возмущения до полной апатии. Кое-кто из Священного обруча даже осмелился указать на этих Гару и провозгласить причудливую победу. Доказательства, говорят они, что интеграция — это все в плане Гайи и что белые становятся красными на наших глазах. чушь собачья, говорю. Но тогда что я знаю?

Кто именно был первым коренным Теневым владыкой? Возможно, мы никогда не узнаем, но, учитывая состояние, в котором сейчас живет большинство наших родней, я уверен, что у вас будет достаточно возможностей встретить больше таких, как он.

думаю, не лучше ли умереть с честью.

Фианна

Они - нарыв на заднице Чистых земель, а мы - нож для его удаления. Они приходят в наши земли, развращают наш народ виски и болезнями, а потом выставляют себя так, будто оказали нам услугу! Высокомерные, пьяные глупцы. Они должны получить суровый урок. Используйте любую возможность, чтобы забрать долг крови, который они нам должны. Должны быть озера, прежде чем мы будем удовлетворены.

Потомство Фенрира

Их мы ненавидим больше всего. Они знают только силу и не используют мудрость. Они высокомерны, глупы и жестоки. Они проломят себе путь через дюжину Гару, если им покажется, что по ту сторону лежит драгоценная слава. Предупредите их один раз, и только один. Затем покажите им нашу силу.

Стеклоходы

Предатели своей крови. Они отказываются от всего, что дала им Гайя, и вступают в союз с Вивер — врагом. К счастью для них, наши пути редко пересекаются. Игнорируй их. Если вы должны поговорить с ними, говорите не больше, чем необходимо. Они достойны только презрения; будьте уверены, что они не нуждаются в этом.

Красные когти

Мы - братья. Мы ходим в одни и те же леса, охотимся на одних и тех же оленей и знаем одни и те же боли. Как наш народ почти полностью истреблен, так и Когти гибнут каждый день, даже сейчас. С тех пор как Уктена запятнали свою кровь кровью Вестников Вирмов, Когти стали нашими ближайшими союзниками, но помните об их темпераменте. Их гнев соперничает с гневом самого Великого Вендиго. Они пользуются нашим уважением и нашей заботой. Их сила велика, но они жертвуют ею, не размножаясь с людьми. Такая гордость — коварное орудие Вирма. Мы оборотни — и люди, и волки. Без человеческой крови Когти однажды станут только волками, и их сила будет потеряна для нас. Мы надеемся, что они увидят это сами, но не наше дело указывать им, как вести свои дела.

Теневые владыки

Они - Вирмоносы, что, черт возьми, еще можно сказать? Я дам им вот что: по крайней мере, они честны в том, что они лживые сукины дети. Честность, конечно, на этом заканчивается, потому что они лживые сукины дети. У них также есть хороший глаз на силу, и еще лучший - на слабость. Никогда не поворачивайтесь к ним спиной. Никогда не верьте им, даже когда они говорят вам, что лгут. Они почти так же коварны, как чертовы Пиявки.

Безмолвные странники

Из всех племен, пришедших из-за моря, только Странники не считали наши каэрны своими. Однако будьте осторожны. Чаще всего они приносят плохие новости, и я бы не стал рассчитывать на их присутствие, чтобы помочь справиться с этим. Некоторые из них также носят от себя могильный смрад. Наблюдайте за ними внимательно.

Серебряные клыки

Когда-то они были всем, за что себя выдают — благородными, сильными, смелыми. Они были лучшими из нас и вели Гару, как должны. Но это было очень давно. Когда мир был расколот и Чистые Земли отделились от Старого Света, все изменилось. Некогда могущественные Серебряные клыки состарились. Их клыки притупились, а дух угас. Как беззубый старый волк, требующий мяса, когда он не может сам охотиться, они живут за счет былой славы. У меня к ним только один вопрос: что вы делали в последнее время?

Они забыли, кто они. Они указывают на своих отцов и говорят: «Поскольку он был вождем, я тоже должен быть». Это не наш путь. Это не путь Гару. И это уж точно не путь силы. Они пришли в наши каэрны и изгнали нас, убили нашу родню и назвали это «прогрессом». Они указывают на

Новое братство

Когда-то мы были одними из троих — Маленького Брата для Кроатан и Уктены. Кроатан мертв, как и Уктена. Некоторые указывают на Красных когтей и Сибераков и говорят: «Вот семена нашего нового братства». Я говорю, что они слишком долго провели в парилке. Когда в последний раз Три Брата стояли вместе, мы насчитывали тысячи среди нас. Каждый из нас был собственным племенем. Сибераков так мало, что они едва составляют семью. Несколько десятков наиболее многочисленны, и, вероятно, их стало намного меньше после террора 90-х. Когти более многочисленны, но не намного — и я подозреваю, что они не одобрят покровительства племени, столь густо населенного хомидами, как мы. Нет — того, что было, уже нет и больше не будет. Мы должны утешаться надеждой на месть, новых братьев для нас не будет.

Литанию, когда она служит им, и игнорируют ее, когда это не так. Они требуют уважения и заслуживают только презрения. Покажите им, что такое настоящая сила.

Король Альбрехт из Серебряных клыков

Если истории правдивы, он на самом деле слушает кого-то, кроме себя. Даже мы слышали песни о его делах. Возможно, Клыки наконец обрели честь и силу, которые были потеряны так давно. Но я не буду задерживать дыхание. Слишком долго они требовали уважения, так и не заслужив его. Если этот отличается, я поприветствую его, но я поверю, когда увижу его.

Звездочеты

Давайте, скажите это вместе со мной: у нас тут война! Оставьте созерцание пупка проклятым богом людям. Честно говоря, если бы мы были созданы для спокойного созерцания, Гайя создала бы нас из людей и карибу. Созерцание - это для скота. Мы - человек и волк. Меньший из нас - боевой зверь. Отступить, когда битва так напряжена, в лучшем случае глупо, а в худшем — трусость, достойная смерти. Напомните им об этом, когда они снова придут оплакивать их драгоценное убежище в осаде.

Уктена

Старший Брат заблудился на черных тропах и в горьких тайнах, которые лучше не раскрывать. Жили-были три племени Чистых. Кроатан отдал свои жизни за Гайю. Уктена отдал свои души тьме. Теперь есть только Вендиго. Наши братья отказались от своей гордыни и опустились до смешения рас, чтобы сохранить свою численность, но они только разбавляют свою силу испорченной кровью. Даже так — половина белого человека лучше, чем целый.

Племена перевертышей

Нувиша

Койот — старый знакомый Вендиго и его родни. Мы знаем его как наполовину мудреца, наполовину дурака. Жаль, что вторая половинка выбрала его детей.

Не поймите меня неправильно. Нувиша много знают обо всем. Но они говорят вам только половину того, что вам нужно знать, если вообще что-то говорят. И всякая чертовщина им смешна. Они сидят на могилах наших мертвецов и смеются над своими дурацкими задницами. У нас нет времени на такие вещи. Мы на войне. Вирм здесь не для забавы. Когда койоты хотят сказать что-то полезное, слушайте внимательно. Учтите, когда они начнут насмехаться. И следите за трюками. Как только Нувиша вбил себе в голову, что он главный, а волки бегают за ним на задних лапах, объясните ему, почему он никогда не станет альфой.

Гурали

Держите дистанцию. В наше время избежать медведей несложно. Их никогда не было много, а в наши дни их стало еще меньше. Если один из них приближается к вам, будьте настороже и уважительны. Слушайте, что они говорят. Они так же близки к Земле, как и мы, и мудрее, чем вы думаете. Но никогда не забывайте, кто вы. Что вы есть. Если вам придется сражаться с одним из них, убедитесь, что ваша стая с вами. Возьмите с собой друзей, если они у вас есть. Не вступай с ними в бой на открытом льду. Они сильнейшие дети Гайи, но даже сильные падут перед хитрыми.

Бастет

Пфф. Кошки. Оборотней-пум так мало, что старейшина может прожить всю свою жизнь и ни разу не увидеть ни одного. Пумы выносливы, но не ровня Вендиго. Если вы встретите пуму на его территории, не забывайте о манерах - загнанные в угол кошки и все такое. Рыси-оборотни не разговаривают ни с кем, кроме Уктена, и слишком глубоко вмешиваются в дела, которые лучше оставить в покое. Оба ревнивы, коварны и склонны ныть по поводу жестокого обращения со стороны тех, кто выше их. По крайней мере, они обычно происходят из индейской семьи, так что мы можем считать, по крайней мере, много общего, но не думайте, что это поможет вам приобрести друга. Используйте их для того, что они знают, но не торгуйтесь с ними. Честь - это не то, что они высоко ценят.

Коракс

Старик Ворон. У него и Койота много общего, хотя Ворон на дюйм мудрее и на фут меньше дурака. Тем не менее, они смеются больше, чем мне бы хотелось. Они не особенно полезны в бою, но у них всегда есть пикантные новости. Я просто хочу, чтобы они подняли этот вопрос немного раньше. Вероятно, разумно дать им послабление. Однако они начинают слишком наглеть — напомните им, почему мы убиваем, а они ковыряются в трупах. Война — не место для дураков, которым не хватает присутствия духа, чтобы знать, когда прокладывать трещины, а когда прокладывать следы.

Другие

Вампиры

Убей их. Нет, я не думаю, что ты понимаешь. Если увидишь одного, убей его. Позови своих товарищей, кузенов, соседей и всех собак в округе и разорви проклятую тварь на части. Потом посади его на кол где-нибудь под открытым небом, как можно дальше от деревьев и зданий, и пусть солнце сожжет этот проклятый труп до пепла. Не жди. Не говори с ними. Не жалей ни единого вздоха, чтобы высказать свое содержательное, праведное обвинение его грязной, одержимой Вирмом плоти. Позволь Ярости нести тебя к Криносу и вырвать его череп из плеч. Некоторые из них попытаются убедить тебя, что они не так уж плохи. Они покажут тебе, как они тоже могут стать волком и как они тоже ненавидят лесорубов, шахтеров и нефтяников. Это очень мило с их стороны, что они так говорят. Можешь сказать их останкам, как вы это цените, после того как оторвешь им головы.

Маги

Мы не единственные, кто знает тайные пути Мира Духов. Есть и другие представители Первых



людей, которые пробудили свой дух к великим перспективам Гайи. Эти святые люди и шаманы ходят духовными путями по-старому. Они соблюдают древние пакты и с должным почтением относятся к Гайе. Они отличные союзники во времена, когда враги окружают нас со всех сторон.

Есть и другие. Колдуны и ведьмы, которые совершенно не уважают дух или Гайю и только навязывают свою волю миру в своих целях. Избежать их. Если вы не можете избежать их, быстро убейте их и уходите, потому что у них всегда есть союзники. Есть и те, кто напрямую вступает в союз с Вирмом. Призовите свою стаю и уничтожьте их полностью. Они мерзость для всего, что мы есть.

Призраки

Со времени появления Вестников Вирма мы слишком хорошо познакомились с этими своенравными душами. Колено густо усеяно ими. До прихода Вестников Вирма их было немного. Наш народ принял смерть как часть жизни и с радостью ушел в земли своих предков, чтобы встретиться с теми, кто ушел раньше. Затем так много было убито, когда белые рассеялись по земле, так много тех, кто перенес раннюю позорную смерть — смерть без славы и чести — что они остались, привязанные к миру своей болью и жизнями, в которых им отказали Вестники Вирма. зло. Пожалейте их, но знайте, кто они на самом деле: духи, пропитанные порчей Вирма. Иногда вы можете помочь им — привести их к их надлежащему месту среди наших людей. Но если не можешь, уничтожь их. Если вы не можете предложить искупление, по крайней мере, вы можете предоставить освобождение.

Подменыши

Эти существа всегда досаждали нашей родне. В последние годы среди белых появилось странное стремление романтизировать нуннехи, но мы знаем их такими, какие они есть. Они пьют душу. Они заманивают наших людей в свои охотничьи норы и крадут мечты наших людей, чтобы питать свое безумие. Не соблазняйтесь их красотой или ложью; они скрывают холодные, мрачные сердца, лишенные милосердия и смертельных чувств. Если вас угораздило заключить с ними сделку, будьте осторожны. Многие обменяли свои души на кусочек кости или бусины, не зная об этом.

Очень странные существа

С тех пор, как открылось Око Вирма, ходили странные истории — рассказы о трупах, бродящих по ночам, и духах, ставших плотью. Мы еще не знаем правды об этих вещах, но нам не нужно знать больше, чем то, с нами они или против нас. Спросите теурга вашей стаи. Если это пахнет Вирмом, то, вероятно, это Вирм. Не ждите, пока это само объяснится. Пусть ваши когти и зубы говорят за вас. Если бы они были достойными союзниками, то дали бы нам о себе знать до того, как мы наткнемся на них.


BRIDGES 03

Глава 3: Стражи Чистых земель

Я вижу зиму, приближающуюся к земле, которая не знала ни настоящей зимы, ни пустоты темных времен. Лед покрывает каждое сердце. Я вижу людей, которые едят и потребляют, словно пытаясь заполнить бесконечную дыру внутри себя. Эти незнакомцы гораздо свирепее самых холодных ветров. Зима пришла. Добыча убежала, и мы без крова.

— БелаяМедведица, поэт тлинкитов.

Элементная слабость

Другие Гару называют нас по-разному.

Отверженными. Мудрыми. Непрощающими. Гордыми. Горькими. Холодными. Честными. Благородными.

Но поскольку мы не можем по-настоящему понять их пути, они не могут по-настоящему понять наши. Из-за необходимости Гайи мы все разные. Это единственный способ, которым Гайя может обеспечить наше выживание.

И, как и со всеми созданиями Гайи, выживают только самые достойные.

Понятно, что дух Великого Вендиго хорошо знает способы выживания.

Великий Вендиго одарил нас своими дарами, позволив нам свободно бродить по земле, где другие едва могут дышать, чтобы их сила не высосалась из их плоти. Эта земля — наша стихия, наша гавань и наша защита по самой своей природе. И эта самая холодная сущность Гайи служила Великому Вендиго клайвом, вырезая нас, ваяя из нас чистоту. Оно совершенствовало нас за бесконечные зимы. Один за другим самые слабые были отсеяны: снегом, морозом, ветром, порчей Вирма, сетями Вивер.

И как инструмент Гайи использовался для формирования нас, так и наши души вторят Ее природе в каждом сухожилии и каждой кости. Ни одно другое племя не чувствует так глубоко сердцебиение Гайи. По мере того, как колесо времен года вращается под рукой Гайи, наше настроение то растет, то убывает, а наши дела подчиняются Ее желаниям.

Весна

В пору таяния, когда из-под бодрствующего льда поднимаются трещины, мы воем и гоним, освободившись, наконец, от бдительности. Мы бросаем всю осторожность на ветер. Весна иногда захлестывает нас дикостью, наполняет наши чувства до предела растущим ароматом и звуком.

Система: Весной Вендиго добавляет +1 к сложности всех бросков Силы Воли.

Лето

Когда сияние солнца Гайи растапливает даже снег, мы призваны к более упорной борьбе, чтобы изгнать любого, кто может вторгнуться на нашу территорию. Бешенство лета часто заставляет Вестников Вирма рисковать там, где им не место, и с теплом крови Вендиго в наших венах мы защищаем себя и свою землю до смерти.

Система: Летом Вендиго снижает сложность бешенства на 1.

Осень

Пока мир погружается в сон, мы тоже готовимся, успокаивая свою кровь и готовясь к Ее глубочайшим объятиям, обеспечивая выживание нашего Рода. Сейчас время не для перемен, а для предосторожностей и подготовки, и мы возвращаем все в их естественный порядок.

Система: Вендиго добавляет +1 к сложности изменения формы осенью.

Зима

Когда снег Гайи покрывает нас, мы накапливаем свою ярость, становясь все более грозной с каждой зимней тишиной, зная, что Великий Вендиго выбрал это время для нашей полной силы. Горе любому врагу, который посмеет напасть на нас сейчас. Клыки сырого ветра кусают и щелкают, а мы смотрим из наших каэрнов и смеемся над съежившимися детёнышами, которые не могут противостоять самой суровой силе Гайи.

Система: Зимой Вендиго снижает сложность Поглощения урона на 1.

Повороты колеса

Несвоевременные погодные эффекты могут вызвать слабость племени Вендиго, что, естественно, может быть благословением или проклятием. Несезонное начало слабости указывает на то, что изменение погоды — это не просто кратковременный шторм-урод или странность, а нечто более продолжительное или мистически мощное. Почти всегда это предупреждение о том, что изменение происходит не от воли Гайи, а от какой-то другой силы или духа, вмешивающегося в естественный цикл. Внезапная весенняя оттепель посреди зимы, особенно вызванная слугой Вирма или Вильда, может вызвать весеннюю слабость в Силе воли Вендиго. Точно так же ледяная буря в середине июля также может усилить способность Вендиго к вымачиванию, как это сделала бы естественная зима. Как правило, если изменение природных погодных условий влияет на других существ Гайи, это влияет и на Вендиго. Если деревья начинают цвести и птицы начинают строить гнезда в середине января, Вендиго трудно сопротивляться и вести себя соответствующим образом.

Необычные погодные условия, как правило, наиболее сильно влияют на Вендиго с низким запасом Силы воли. Рассказчик может потребовать, чтобы персонаж Вендиго сделал бросок Силы Воли со сложностью, равной количеству прошедших неуместных дней. Если он проваливает эту проверку, он теряет эффект естественного времени года Гайи и вместо этого берет на себя слабость или силу неестественного времени года. Когда аномальная погода проходит, Рассказчик может позволить персонажу вернуться в свое обычное состояние вместе с остальной природой.

Племенные дары

Младший Брат тщательно охранял свои Дары, передавая их из поколения в поколение как сокровенное имущество. Знание Вендиго, Гайи, тех, кто ушел раньше — все это является жизненно важным ключом к стойкости нашего племени, направляя нас и защищая нас, чтобы мы могли продолжать сражаться и жить. Все Вендиго должны выражать глубокую благодарность за каждое использование Дара и заботиться о сохранении чистоты дарованных им Даров, передавая учения будущим поколениям без изменений и искажений. Некоторые из других племен Гару позволили своим преданиям испортиться из-за безумия Вирма, поддавшись непрерывному изнашиванию Вивер, что привело к искажению смысла и уменьшению силы духов. Не предавайте дух Младшего Брата, дух Гайи, сущность Гару.

● **Нос к хвосту (Первый уровень)** — Как волк сворачивается в клубок, чтобы согреться, засовывает морду под пушистый хвост и изгибает позвоночник внутрь, чтобы улавливать тепло тела, поэтому Гару может стать невосприимчивым к холоду. Дар более эффективен, если Гару находится в форме Кринос, Хиспо или Люпус, но в крайнем случае может быть использован в форме Хомид или Глабро. Дух-предок учит этому Дару.

Система: Игрок делает бросок Выносливость + Выживание. Сложность согреться зависит от тяжести холода. Морозная ночь представляет сложность всего 6 (и мало кто из гордых Вендиго удосужится использовать Дар, чтобы сопротивляться такой мелочи), в то время как полномасштабная ледяная буря имеет сложность 9. Персонаж должен физически принять положение нос к хвосту или свернуться калачиком, чтобы активировать Дар, но как только он подействует, он может двигаться как обычно. Сложность увеличивается на 2 для Гару в форме Хомид или Глабро. Сила действует в течение сцены и не защищает Вендиго от холодных атак или способностей духа, а только от низких температур окружающей среды.

МЕТ: Базовый Дар. Потратив Физическую черту и приняв особую позу, Вендиго становится невосприимчивым к негативным эффектам холодной погоды до конца сцены. Обратите внимание, что персонажу не нужно оставаться в этой позиции все время, только для того, чтобы активировать сам Дар. При использовании в форме Хомид или Глабро Дар требует дополнительной Физической черты.

● **Подними лапу (Первый уровень)** — Гару может пометить свою территорию каплей своей крови, мочи или слюны и призвать свой тотем или дух предков. Знак, который он оставляет, идентифицируется как его личный знак, как правило, уникальная вариация знака тотема, и не причиняет вреда поверхности, на которой он начертан. Эта маркировка территории исчезает после прохождения полного цикла Луны. Дух волка учит этому Дару.

Система: Игрок тратит пункт Гнозиса. Гару могут видеть метку без дальнейших усилий, пока она не исчезнет через месяц. Другие, обладающие знаниями о сверхъестественном, могут определить метку, сделав бросок Восприятие + Загадки, в результате чего запах метки усилится, а надпись станет видимой. Обратите внимание, что метка не передает информацию о личности персонажа, если только зритель не знаком с его запахом или его меткой.

МЕТ: Базовый Дар. Потратив черту Гнозис, Вендиго может оставить отличительный знак, о котором немедленно узнают все Гару или существа со сверхъестественными чувствами; люди могут заметить или не заметить, в зависимости от того, как сделан знак. Этот знак всегда один и тот же и может быть идентифицирован как символ пользователя любым, кто его знает. Для обозначения использования этого Дара можно использовать заметную бирку с описанием или карточку.

● **Ледяное эхо (Первый уровень)** — Оборотни, обладающие этим Даром, могут создать идеальную копию своего отражения, образ, который полностью идентичен с глазами и ушами. Вендиго может легко управлять этим образом, придавая ему голос и направляя его движения, как если бы она наблюдала за собственным отражением в листе льда. Этому Дару обучает дух предка.

Система: Персонаж с этим Даром может потратить пункт Гнозиса, чтобы призвать Ледяное эхо, которое действует до конца сцены или до тех пор, пока оборотень не отпустит его. Эхо звучит и движется точно так же, как Гару, а также принимает точное зеркальное отражение его нынешнего внешнего вида. Однако он не источает запаха или тепла и неосязаем, что делает его полезным только для того, чтобы сбить с толку случайного наблюдателя. Другой оборотень в пределах пятидесяти футов от Эха или с подветренной стороны от него может заметить, что у него нет запаха, или может заметить, что Эхо является зеркальным отражением, если они встречали Вендиго раньше. Любые подобные попытки раскрыть Ледяное эхо таким, какое оно есть, проверяются выполнением броска Восприятие + Загадки со сложностью Гнозиса Вендиго.

МЕТ: Базовый Дар. Потратив черту Гнозиса, Вендиго вызывает свое зеркальное отражение, которое выглядит и звучит точно так же, как оригинал. Тем не менее, он неосязаем и не излучает ни запаха, ни тепла, что позволяет наблюдателям-Гару провести повторную проверку, чтобы определить его иллюзорную природу. Вендиго должен активно фокусироваться на манипулировании изображением, что налагает штраф концентрации в две черты на все остальные действия. Подозрительные наблюдатели могут пройти Ментальный тест (перепроверить Загадки), чтобы понять, на что они на самом деле смотрят.

● **Запах людоеда (Второй уровень)** — Литания четко и ясно заявляет, что Гару не должны есть плоть людей или волков. Несмотря на репутацию своего тотемного духа, Вендиго искренне осуждают каннибализм как одно из самых ужасных нарушений Литании и путей Гайи. Этот Дар позволяет оборотню почувствовать, виновен ли другой Гару в этом развратном поступке, по запаху пятна человеческой или волчьей крови на душе жертвы. Дух-предок учит этому Дару.

Система: игрок делает бросок Восприятие + Первобытный инстинкт со сложностью 6. В случае успеха персонаж может определить, ел ли Гару человека или волка с момента последнего полнолуния. С двумя успехами он может определить, как недавно; с тремя или более успехами он может сказать, является ли это привычкой рассматриваемого Гару или просто постыдным заблуждением.

МЕТ: Базовый Дар. При успешном Ментальном тесте (повторная проверка Первобытного инстинкта) Вендиго может определить, съела ли цель человека или волка с момента последнего полнолуния. Потратив черту Гнозиса, Вендиго также может узнать, является ли это привычкой или просто постыдной ошибкой.

● **Заплыв лосося (Второй уровень)** — Гару с этим Даром может плавать так же легко, как рыба, или даже ходить по поверхности воды, как если бы она была сушей. Заплыв лосося работает только в пресноводных водоемах, а не в океанах, но он работает так же хорошо на озере или пруду, как и на реке. Дар не работает в бассейне или другом чисто искусственном резервуаре с пресной водой. Этому Дару учит дух лосося.

Система: Игрок тратит пункт Гнозиса и делает бросок Ловкость + Атлетика (сложность 7). За каждый успех персонаж может свободно перемещаться по поверхности воды или под ней в течение одного хода. Кроме того, в этот период Гару может использовать эффекты Дара люпусов Прыжок кенгуру, если он начинает и заканчивает свой прыжок в большом водоеме пресной воды.

МЕТ: Базовый Дар. Потратив черту Гнозиса, Вендиго может без штрафа действовать под во-

дой до конца сцены или даже ходить (не бегать) по водоему на один ход за каждую Физическую яерту, которую они готовы потратить. Вендиго также может прыгать, как если бы он использовал Дар Прыжок кенгуру, при соблюдении вышеперечисленных условий. Этот Дар действует только в пресноводных водоемах и не действует в бассейнах или других чисто искусственных резервуарах с пресной водой.

● **Пожирающая изморось (Второй уровень)** — Гару с этим Даром может прикоснуться к чему-то живому и заставить его покрыться льдом. Медленно расходясь из точки контакта, мерцающая ледяная корка ползет по телу цели, замораживая каждый мускул, которого она касается, до состояния неподвижности. Этому Дару учит джагглинг Великого Вендиго.

Система: персонаж должен находиться в пределах физической досягаемости от цели и должен иметь возможность прикоснуться к голой коже, плоти или меху цели. Когда он это делает, игрок тратит одно очко Силы воли, чтобы создать быстрорастущий слой льда над телом цели. Цель должна потратить пункт Ярости, чтобы противостоять пожирающему льду перед следующим раундом, иначе она замерзнет и станет неподвижной до конца сцены. Сам лед ведет себя естественно при всех внешних физических изменениях; например, он тает под внезапным взрывом тепла, и его может (осторожно) расколоть любой, кто помогает цели.

МЕТ: Базовый Дар. Прикоснувшись к голой коже или меху цели (физический тест, если она сопротивляется), Вендиго может потратить черту Силы воли, чтобы создать слой льда на большей части тела цели. Если цель не израсходует черту Ярость, не активирует аналогичную силу, связанную со скоростью, или не победит лед в проверке своих Физических черт против Вендиго, она остается почти неподвижной до конца сцены. Она может двигаться только на один шаг каждый второй ход, она получает отрицательную черту Замедление х2 и не может инициировать какие-либо агрессивные тесты, хотя она все еще может защищаться. Лед нормально тает при соответствующих условиях, хотя любые попытки цели отколоть его самостоятельно совершенно неэффективны.

● **Жгут (Второй уровень)** — оборотень с этим Даром может использовать его, чтобы значительно уменьшить любое количество собственного кровотечения, особенно потери крови, которые он испытывает в результате боя. Кровавая рана, полученная на дуэли или в бою клинком, клинком, клыком или когтем, может быть быстро остановлена шепотом благодарности духам. Жгут не заживляет, не обезболивает и не закрывает рану, а просто предотвращает дальнейшее кровотечение. Вендиго считают очень дурным тоном использовать этот Дар для остановки кровотечения, вызванного нанесенными себе ранами, что приводит к потере Почета Чести, если о его использовании известно. Соответственно, Вендиго не может использовать этот Дар, пытаясь завершить обряд или другой ритуал, требующий какой-либо проверки Выносливости. Ястребиный дух учит этому Дару.

Система: игрок тратит одно очко Силы воли и делает бросок Сила + Выживание. Этот дар конвертирует летальные ранения в ударные и не восстанавливает ударный урон сам по себе. Чем больше успехов он набирает, тем больше кровотечения он может остановить, в соотношении 1 успех к 2 преобразованным уровням здоровья.

МЕТ: Базовый Дар. Потратив черту Силы воли, Вендиго может потратить Физические черты, связанные с Силой, чтобы преобразовать летальный урон в ударный по принципу один к одному. Это не требует действия, но Вендиго должен быть в сознании, чтобы использовать этот Дар. Он не активируется автоматически. Кроме того, этот Дар мгновенно останавливает кровопотерю. Это не гарантирует, что состояние Вендиго не может ухудшиться другими способами, просто то, что смерть от кровотечения больше не является проблемой. Этот Дар нельзя использовать на других.

● **Шкура сосулек (Третий уровень)** — Этот Дар позволяет персонажу превращать себя и любую одежду или неживые предметы, к которым он прикасается, в кристаллическое существо из толстого непроницаемого льда. Когда форма Вендиго внезапно становится прозрачной и превращается в колеблющуюся подвижную статую, он действительно обретает сущность льда; в результате ему следует избегать приближения к огню или источнику тепла, чтобы не таять. Его тело поглощает удары так же прочно, как любая глыба льда. Замороженный Гару все еще может двигаться, смотреть, слушать и использовать Дары, но для обычного и инфракрасного наблюдения он кажется холодным и неживым. Этому Дару обучает дух белого медведя.

Система: Игрок тратит очко Гносиса и делает бросок Выносливость + Хитрость. Находясь в этой ледяной форме, персонаж получает в два раза больше урона от любой атаки, основанной на тепле, но невосприимчив к урону от холода (будь то от температуры окружающей среды или от атак, основанных на холоде). Он также добавляет дополнительный пункт летального поглощения за каждый выпавший успех. Этот Дар действует в течение одной сцены или до тех пор, пока оборотень не оттает. Трансформация замораживания происходит немедленно, но процедура оттаивания требует целого хода.

МЕТ: Средний Дар. Потратив черту Гнозис и пройдя Физический тест (повторно протестировав Хитрость), Вендиго может превратить себя и свое снаряжение в живой лед, что позволит ему игнорировать весь урон от холода. Сюда входят любые сверхъестественные атаки, связанные с холодом. Он также игнорирует первый уровень ударного урона от любой атаки, так как он скользит по ее ледяной шкуре. Однако в этом ледяном состоянии он получает дополнительный уровень

урона от любых огненных атак. Этот Дар длится одну сцену или до тех пор, пока Вендиго не решит закончить Дар; несмотря на это, «оттаивание» занимает полный ход, и Вендиго по-прежнему невосприимчив/уязвим до конца этого хода.

● **Сила Сосны (Третий уровень)** — Этот Дар позволяет персонажу заземлиться в присутствии Гайи как духовно, так и физически. Если персонаж поражен молнией или электричеством, он остается невредимым на этот ход боя. Он также становится устойчивой к физическим атакам, регенерируя себя до тех пор, пока не вырывается с корнем от прикосновения Гайи. Дух земли и элементаль молнии совместно учат этому Дару.

Система: Игрок тратит пункт Гнозиса и делает бросок Гнозис + Выживание. Сложность заземления зависит от физического местонахождения персонажа: 9 если Гару окружен водой или касается металла; 7, если он не стоит на земле и не касается ее, 5 если на персонаже находится кусок земли или земной фетиш. Любой физический урон, нанесенный приземлившемуся оборотню, вступает в силу, но затем исцеляется на следующем ходу, при условии, что он не двигается со своей точки приземления.

МЕТ: Средний Дар. Потратив черту Гнозиса и выполнив проверку Гносиса на сложности, основанной на текущей связи пользователя с живой землей, Вендиго может создать «точку заземления», которая значительно увеличивает его живучесть. Этот Дар нельзя использовать на искусственных поверхностях, а попытка использовать его при контакте с металлом или большим водоемом требует дополнительной черты Гнозиса. Находясь в этой точке заземления (не шире, чем его Гнозис в футах), Вендиго невосприимчив к молнии или электрическому урону. Кроме того, любой физический урон, нанесенный Вендиго, когда он «приземлен», вступает в силу, но если Вендиго доживает до следующего хода, все повреждения, полученные в предыдущем ходу, мгновенно излечиваются, что делает его чрезвычайно трудным для убийства, пока он находится в выбранном месте. . Этот Дар действует в течение количества ходов, равного рейтингу Гнозиса Вендиго; он может покинуть место заземления и вернуться к нему в течение этого времени, но по истечении времени действия этот Дар необходимо использовать снова.

● **Белая мгла (Третий уровень)** — этот Дар позволяет Гару превращать пространство вокруг себя в ослепляющую белую мглу, делая ее совершенно невыразительной и опасно дезориентирующей. Любые персонажи в пределах досягаемости заклинания заключены в пугающий, наполненный снежной метелью купол, который заглушает все запахи, заглушает все звуки ревущим ветром и ослепляет все виды зрения. Чувства Одаренного персонажа не затрагиваются этими эффектами, хотя он остается в белой мгле. Точно так же сила этого Дара не затрагивает других Вендиго. Дух-медведь учит этому Дару.



Система: Игрок тратит пункт Гнозиса и делает бросок Манипулирование + Выживание. Диаметр купола, покрытого белой мглой, варьируется в зависимости от общего количества успехов в этом броске, умноженных на пять футов. Например, если игрок выкинул 9 успехов, область белого тумана представляет собой круг шириной 45 футов. Все персонажи, не являющиеся вендиго, в этой области теряют одно очко Силы Воли и один кубик из всех пулов, основанных на Восприятии, до конца сцены; когда они появляются, штраф к Восприятию исчезает, но пункт Силы Воли исчезает до тех пор, пока он не будет восстановлен обычным способом.

МЕТ: Средний Дар. Чтобы активировать этот Дар, Вендиго должен потратить черту Гнозис и пройти Социальный тест (повторно проверить Выживание). Сложность зависит от местных погодных условий; вызвать Дар посреди снежной бури или из темного неба относительно легко, но вызвать его теплым солнечным днем практически невозможно. Этот Дар нельзя использовать в помещении. В случае успеха Вендиго создаёт головокружительную дымку из кружащегося снега и льда, исходящую от неё на количество шагов, равное её Гнозису + Силе воли, во всех направлениях. Не-Вендиго, попавшие в этот внезапный шторм, получают штраф в две черты во всех проверках, связанных со зрением, находясь внутри, и немедленно теряют черту Силы воли, поскольку буря подрывает их решимость. Этот Дар действует в течение количества ходов, равного показателю Силы воли Вендиго, или до тех пор, пока он не решит закончить его, в зависимости от того, что наступит раньше.

● **Укрытие иголок (Четвертый уровень)** — Поскольку Сила сосны удерживает одного Гару, защитный зонтик из ветвей Сосны может быть расширен, чтобы защитить любого Гару, человека или существо Гайи в окружающей области. Он также отключает все, что питается от электричества под его куполом на этот ход, так как вся энергия заземлена и направлена к Гайе. Дух сосны учит этому Дару.

Система: Игрок тратит пункт Гнозиса и делает бросок Силы Воли один раз со сложностью 3+ самый высокий показатель Выносливости других живых существ в окружающей области. Если бросок успешен, эти существа защищены от поражения электрическим током и физических повреждений так же, как Сила сосны. Расстояние между Гару и самым дальним от нее существом определяет размер навеса. Например, если Гару успешно делает бросок, чтобы защитить нескольких союзников, самый дальний из которых находится в 100 футах от него, все существа в пределах 100 футов могут воспользоваться преимуществом Укрытия. Если укрытое существо перемещается со своей точки приземления, оно одно теряет защиту Дара. Тем не менее, Одаренный Вендиго может свободно передвигаться после того, как эффекты Дара установлены.

МЕТ: Средний Дар. Потратив Черту Гнозиса и выполнив проверку Силы воли против количества союзников, которых нужно защитить, плюс три, Вендиго может усилить такую же защиту от электричества и физического урона, которую Сила Сосны обеспечивает ряду союзников в пределах его досягаемости. Вендиго может распространять свою защиту так далеко, как его Гнозис + Сила воли в шагах. После установки эта защита действует в течение количества ходов, равного рейтингу Гнозиса Вендиго, плюс один дополнительный ход за каждую Черту Силы воли, которую он готов потратить. Те, кто находится под защитой, не должны двигаться со своей точки заземления, иначе они немедленно потеряют свою защиту на время действия. Однако Вендиго может свободно передвигаться после того, как Дар будет установлен. Этот Дар не влияет на саму Вендиго, хотя она может использовать Силу Сосны, чтобы защитить себя.

● **Вербовая кора (Четвертый уровень)** — В отличие от Сопротивления Боли, которое позволяет персонажу силой воли игнорировать боль, но все же чувствовать ее, этот Дар позволяет Вендиго полностью притупить боль, позволяя ему терпеть боль в течение гораздо более длительных периодов времени, даже дней. Это приводит к тому, что персонаж не может оценить тяжесть своих ран или усталости, и может привести к тому, что он продолжит действовать неразумно, нанося себе дополнительный урон во время боя и пугая врага своей кажущейся неуязвимостью. Если боль, причиняемая Гару, не связана с боевыми действиями, т. е. ему делают хирургическую операцию или ему нужно пересечь стену огня, он может сконцентрировать свою волю, чтобы ненароком не причинить себе вреда, и укрепить уверенность и мужество. любого Гару, помогающего ей. Этому Дару учит змеиный дух.

Система: игрок тратит пункт Гнозиса, после чего любое чувство боли или физического дискомфорта полностью исчезает, и персонаж больше не получает штрафов за ранения. Продолжительность обезболивающих эффектов Дара длится в течение количества дней, равного броску Выносливости + Первобытного инстинкта. Рассказчик должен скрывать от него уровни ранений персонажа, пока этот Дар активен. Если персонажу нужно оценить, насколько сильно он пострадал за это время, он должен сделать дополнительный бросок Сообразительность + Первобытный инстинкт со сложностью 7, хотя персонажи со знанием Медицины могут использовать это знание для обычной диагностики уровней ран.

Вендиго, беспечно носящий тяжелые раны, внушает страх своим врагам. Любой персонаж, желающий атаковать раненого Вендиго, использующего Вербовую кору, должен сначала сделать бросок Манипулирование + Запугивание со сложностью Силы воли Гару. Если противник проваливает этот бросок, он не теряет никаких действий, но обнаруживает, что не может атаковать оборотня, активировавшего этот Дар.

Этот Дар нельзя использовать, пока Гару пытается выполнить обряд, требующий проверки Выносливости.

МЕТ: Средний Дар. Потратив черту Гнозиса, Вендиго становится невосприимчивым к боли, эффективно игнорируя все штрафы за раны до конца сцены. В это время Вендиго должен пройти Ментальный тест (повторное тестирование Медицины), чтобы определить, насколько сильно он ранен; вполне возможно быть смертельно раненным и не знать об этом, пока персонаж не упадет замертво. С положительной стороны, столкновение с персонажем, явно имеющим тяжелые раны без жалоб, очень нервирует; противники должны победить Вендиго в Социальном тесте (повторно проверить Запугивание), чтобы нанести удар первым, хотя они могут защищаться, и если Вендиго ударит их, они смогут нормально ответить.

● **Последняя битва (Четвертый уровень)** — призывая свою решимость и взывая к духу Гайи, Гару может стать непоколебимым и неуязвимым. Сила Земли течет сквозь его ноги, и сама земля охраняет его от приближения любого, кто желает ему зла. Только после того, как все враги будут побеждены, Вендиго должен покинуть свое укоренившееся место, иначе он потеряет связь с Гайей. Элементаль земли обучает этому Дару.

Система: Игрок делает бросок Силы воли со сложностью 8. За каждый успех персонаж может добавить дополнительный кубик во все броски Физических атрибутов. Кроме того, любой, кто нападает на Вендиго, который также соприкасается с землей, не может застать его врасплох, независимо от того, с какой стороны они прибывают. Однако, если его противник находится в воздухе, парит или иным образом не касается земли, Гару уязвим для неожиданности, хотя он не теряет дополнительные кубики, добавленные к его броскам на Физические атрибуты. Если Вендиго сдвинется со своей позиции, эффекты Дара пропадут. Гару, использующий Последний бой, невосприимчив к Дару Оглушающее касание.

МЕТ: Средний Дар. Для активации этого Дара требуется черта Силы воли и проверка Силы воли против шестой сложности. В случае успеха Вендиго немедленно получает ряд дополнительных Физических черт, равных его показателю Силы воли, в дополнение к любым другим чертам, полученным от изменения формы и тому подобного. Кроме того, Вендиго не может быть застигнут врасплох врагами, касающимися земли, и не может быть сдвинут с места, если только не обладает огромной сверхъестественной силой (или собственной волей). Если вы переместитесь более чем на фут или два от того места, где был активирован Дар, этот Дар немедленно прекращается. Вендиго также невосприимчив к Дару Оглушающее касание.

● **Лук Вситипладжу (Четвертый уровень)** — Вендиго с этим Даром может выпустить любую стрелу из своего лука и безошибочно поразить цель, где бы она ни стояла, если есть путь по воздуху. Дар посылает стрелу, летящую подобно птице через любое доступное пространство, ныряя над препятствиями или под ними и огибая углы, чтобы достичь своей цели. Однако лук Вситипладжу не зачаровывает используемую стрелу, и стрела не может пройти через любой барьер, который не могла бы пробить обычная стрела. Этому Дару обучает дух предка, отлично владеющего стрельбой из лука.

Система: игрок делает бросок Восприятие + Стрельба из лука со сложностью 8. Владелец Дара должен сформировать в уме образ цели и ее общего местоположения, прежде чем выпустить стрелу. Цель должна находиться в пределах стандартной дальности стрельбы из лука, независимо от использования Дара. Этот Дар обычно работает со стрелой талена или фетиша.

МЕТ: Средний Дар. Потратив черту Гнозис и пройдя Ментальный тест (перепроверив Стрельбу из лука) со сложностью из семи Черт, Вендиго может выстрелить стрелой, которая безошибочно отслеживает свою цель на максимальном расстоянии. Если есть путь по воздуху, он достигает цели. Те, на кого нацелены стрелы с помощью этого Дара, не могут уклоняться от атаки или использовать Черты, связанные с ловкостью, в целях защиты, а Вендиго получает бесплатное повторное испытание в стрельбе из лука независимо от этого. Обратите внимание, что сама стрела не имеет врожденной способности обходить броню или наносить дополнительный урон, и потенциально может быть остановлена любым барьером, который заблокировал бы обычную стрелу.

● **Баланс полыни (Пятый уровень)** — с помощью этого Дара персонаж может научиться помогать другому Гару, который поддался на службу Вирма, и защищать его от влияния Разрушителя. Поскольку Великий Вендиго дорожит чистотой своего племени, он передал этот Дар своим детям, чтобы дать им больше сил для продолжения борьбы с Вирмом. Подобно вкусу полыни, который проясняет разум, два Гару учатся соединять свои души вместе под очищающими, вечными ветрами духа Вендиго. С помощью этого Дара, полагаясь друг на друга, они могут сопротивляться притяжению Вирма, который толкает оборотней на невыразимые поступки и бессмысленную мерзкую жестокость. Аватар Великого Вендиго обучает этому Дару.

Система: Целевой персонаж должен уже попасть на службу Вирма, пройдя по Черной Спирали или иным образом. Гару, использующий этот Дар, должен потратить пункт Гнозиса и сделать бросок Силы воли + Манипулирования против Силы воли своей цели. Если ему это удастся, целевой персонаж может сопротивляться ужасающим побуждениям, которые приносит Вирм, до конца сцены. Этого может быть достаточно, чтобы позволить падшему Гару пройти долгий путь обратно к благодати Гайи, но тем, кто давно пал или далек от благодати Гайи, может понадобить-

ся гораздо больше, чем простое применение этого Дара. Если Одаренный оборотень терпит неудачу, его собственная текущая сложность Бешенства уменьшается на единицу, и он, возможно, не сможет избежать попадания в Рабство Вирма.

МЕТ: Средний Дар. Этот Дар можно использовать только на тех Гару, которые активно служат Вирму, и требует от Вендиго потратить черту Гнозис и пройти проверку Силы воли со своей целью. В случае успеха цель восстанавливает свою свободную волю и вырывается из ужасных объятий Вирма на оставшуюся часть сцены, и вполне может решить начать трудный путь к искуплению в это время. Этот Дар можно использовать несколько раз в течение определенного периода времени, чтобы облегчить страдания страдающего существа, но в конечном итоге он не может очистить саму цель — они должны делать это самостоятельно.

Обряды

Ивалу Призрачные пальцы из каэрна Каменный уступ говорит:

«Гару всегда спрашивают меня, каково это быть мастером обрядов. На самом деле это означает, что меня научили множеству ритуалов. Это означает, что я слушаю и запоминаю, когда мне рассказывают историю. Если я не понимаю, чему меня учат, я спрашиваю. Если я до сих пор этого не понимаю, значит, я не готов. Гайя помогает Гару узнать, что находится за их пределами. Я верю, что Она использует меня для своего блага, на благо Вендиго и на благо моего септа. Большую часть времени, когда я выступаю или провожу септа через обряд, я не совсем уверен, что произойдет. Я отдаюсь знанию. Я знаю, каково это мне, но я не могу указывать другим Гару, как это делать. Нет никакой секретной формулы или заклинания, которое раскрывает остальную часть мистицизма. Вы не можете волшебным образом заставить магию работать.

«Большую часть времени, когда я даю это объяснение — что я делал больше раз, чем могу сосчитать — оборотни расстраиваются. Они хотят, чтобы все было предсказуемо, под контролем. Они хотят, чтобы речь шла о борьбе и победе, а не о сдаче. Они хотят верить, как и люди, что их каким-то образом защищают благородные, одинокие, исключительные высшие существа со сверхспособностями и особыми игрушками. Конечно, есть рецепт открытия каэрна. Есть всевозможные методы, и приемы, и рецепты песен, и шрамов, и клайвов, и фетишей. Есть вещи, которые вы всегда делаете одинаково, выполняя обряд. Но это повторение, эти предметы, или эти слова, или эти завывания — не они заставляют обряд работать. Ритуал существует, чтобы напомнить всем, что чувствует сила, помочь сблизить духовный мир, сплотить племя, сохранить связь между Вендиго и Гайей. Я традиционалист, по крайней мере, в этом смысле. Священная сила принадлежит племени и Земле, а не одному Гару.»

«Не было бы особого смысла в мастере обрядов, который мог бы просто творить магию, не утруждая себя проведением обряда».

Обряды наказания

Обряд подсчета Ку

Второй уровень

В новолуние мастер обряда должен вырезать деревянный жезл или посох, желательно взятый из ствола ясеня или сосны. Жезл должен быть длиной с его предплечье, от кончика локтя до кончика самого длинного когтя. На жезле мастер обряда должен вырезать сообщение о наказании, описывая либо символами, либо словами проступки Гару, подлежащие наказанию. Иногда к концу стержня привязывают три орлиных пера с помощью полоски кожи или сухожилий. Мастер обряда может сохранить этот жезл или отдать его тому, кто пострадал от рассматриваемого оборотня. Чтобы завершить обряд, ей нужно всего лишь постучать жезлом по плечу или голове целевого Гару. Совершение этого Ку вызывает у наказанных Гару глубокое подчинение и раскаяние, уменьшая их Почет, эффект, который не ослабевает до следующего новолуния.

Система: Мастер обряда должен сделать стандартные броски Обаяние + Ритуалы со сложностью 7. Акт подсчета Ку должен происходить публично. Если наказанный Гару виновен, количество потерянной им Почета Чести увеличивается на одно очко за каждые 5 свидетелей. Точно так же количество Почета, присуждаемой создателю Ку и/или мастеру обряда, увеличивается на одно очко за каждые 5 свидетелей. Однако, если Гару не виновен в деяниях, которые были начертаны на жезле, он ломается, когда он совершает Ку, и мастер обряда и владелец жезла теряют 1 очко Почета Чести и 1 очко Почета Мудрости.

МЕТ: Основной обряд. Для выполнения этого обряда требуется стандартный Социальный тест (повторная проверка Ритуалов). Кроме того, мастер обряда должен сконструировать палку Ку, как описано выше, которой может эффективно владеть только мастер обряда или тот, кто считает, что цель обряда причинила ему вред. Владелец может засчитывать Ку палкой только публично, в присутствии свидетелей. Чтобы засчитать Ку, владелец должен подойти к цели, объявить «Отсчет Ку» и описать, как он слегка постукивает клюшкой по голове или плечам преступника; удар не может нанести урон или быть использован для достижения какого-либо другого эффекта. Если субъект виновен, он теряет очки Чести, как описано выше; точно так же, если он невиновен, палочка ломается, и мастер обряда и владелец подвергаются вышеуказанным наказаниям. Примечание: Физический тест (повторная проверка Ритуалов) требуется, чтобы

дотронуться до цели палкой для Ку, если она сопротивляется, хотя следует отметить, что большинство Вендиго рассматривают попытку избежать удара палкой для Ку как низшую трусость, не говоря уже о признании вины как трусости. Что ж. В конце концов, если цель невиновна, она будет реабилитирована, а поскольку удар не наносит урона, какой в этом вред?

Призвать Тупилака

Пятый уровень

«Учитель обряда собрал кости кучи разных животных: медведя, тюленя, рыбы, моржа, лошади, оленя. Поскольку тотемом стаи Желтого клыка был Висагаткак, мастер обряда добавил кости крыльев сойки. Затем он связал груду костей сухожилиями и свежими кишками, завязав узлы в непонятном мне порядке и напевая на языке, которого никто из нас не знал. Он положил все это на шкуру волка, умершего естественной смертью, и зашил волчью шкуру костяной иглой. Голыми руками он выкопал могилу в земле каэрна, чем напугал до смерти всех, кто еще не обмочился. А потом он просто... бросил в нее сверток. Остальные положили камень на могилу и произнесли имя Желтого клыка. Мы его быстро прикрыли. Никто не хотел видеть пустую волчью шкуру, лежащую в земле.

«Тогда гнев Великого Вендиго поднялся. Я едва мог поверить в то, что видел. Я видел клубы ледяного дыма, просачивающиеся из нагромождения камней, заставляющие кровавую кучу под ними дергаться, дрожать и, наконец, ползти на ноги. С ужасающим, прерывистым рывком существо проснулось — его кожа тряслась и тряслась, но я мог сказать, что кости внутри него каким-то образом срослись. Мерзость поковыляла, чтобы восстановить равновесие, а затем двинулась на юг, неудержимо продираясь сквозь снег, оставляя за собой невероятно гнилое зловоние. Я думаю, нас всех тогда вырвало, даже мастера обряда. Тупилак был на охоте.

«Два дня спустя Джини Серое облако нашла то, что осталось от Желтого клыка, возле пещеры, где он прятался. Тупилак, должно быть, вытащил его. Джини так и не смогла заставить себя рассказать мне, что она видела. Она сказала нам, что оставила его там на съедение воронам.

— из статей Теодора Ша-вун-ука, защитника дикой природы Вендиго.

Система: Мастер обряда должен убедиться, успешно завершив другой Обряд Наказания более низкого уровня, что предатель Гару достоин смерти. Из-за ужасной природы этого обряда он, как правило, предназначен только для тех, кто совершает худшие проступки, такие как поедание плоти людей или волков, открытое игнорирование почетной капитуляции, повреждение или разрушение каэрна. Тупилак вызывается путем сбора группы обвинителей, каждый из которых во время обряда вслух или молча пред-



лагает свои знания о проступках предателя. Мастер обряда, как обычно, должен сделать бросок Обаяние + Ритуалы, а все остальные участники обряда должны потратить пункт Гнозиса, чтобы внести свой вклад в обряд. Как только Тупилак выпущен на свободу, ничто не мешает ему убить добычу.

Тупилак

Этот дух — безжалостный, неудержимый хищник, полностью целеустремленный в погоне за негодяем, выбранным в качестве своей добычи. Он подчиняется только желаниям Великого Вендиго и Гайи, которые решают, сбился ли выбранный Гару со стаи и племени без всякого искупления или прощения. Тупилак всегда носит волочащуюся волчью шкуру, но нагромождение костей внутри него никогда не принадлежит Гару, что означает полное отчуждение его цели. Все в Духе отвратительно, от мерзкой вони, которую он оставляет после себя, до пустых пространств за его пустыми глазницами.

Тупилак не теряет Эссенцию, если проваливает броски Слежки или Дезориентации.

Сила воли 10, Ярость 7, Гнозис 10, Эссенция 24.

Чары: Слежка, Материализация, Чутье Аэрта, Дезориентация

Обряды смерти

Обряд памяти

Первый уровень

Для совершения этого обряда оборотни, оплакивающие мертвого Гару, торжественно собираются. Иногда к ним приглашаются человеческие родственники, если они особенно близки ушедшему Гару или принадлежат к ее родословной. Все присутствующие на обряде должны принести с собой предмет или предмет: тот, что принадлежал умершей, был подарен им умершей или что-то напоминает о ее жизни и делах. Затем во время обряда каждый участник должен сделать шаг вперед и показать предмет, рассказывая свою историю. Предметы часто собирают в магическую связку или хранят в ритуально вырезанном ящике или сундуке, хотя то, что делается с предметами, варьируется от племени к племени. Вещи и грусть должны быть принесены в жертву, несмотря ни на что. Ящик можно сжечь, отправив собранный дым всех воспоминаний по ветру, в мир иной вместе с духом умершего Гару; или ящик можно закопать на некоторое время (обычно на лунный год), пока боль от траура не уменьшится, а затем выкопать, чтобы обозначить продолжение жизни, прежде чем уничтожить. Место, где зарыт ящик, считается священным, как каэрн, на время его погребения.

Система: Мастер обряда указывает, кто должен рассказать свою историю, обычно в порядке ранга, от низшего к высшему. Известны случаи, когда враги умершего Гару присутствовали на обряде поминовения. В отличие от простых Проводов усопших, которое иногда может установить связь с миром духов через силу высвобожденных эмоций, этот обряд проводится главным образом для того, чтобы помочь скорбящим живым, и не влияет на духов умерших или любых других духов-предков. По усмотрению Рассказчика, этот обряд может увеличить Славу мертвых Гару; особенно хорошая история также может дать рассказчику очко Почета Мудрости, особенно если он галлиард.

Обряд Пожирателя грехов

Второй уровень

Выполнение этого обряда позволяет мастеру обряда буквально принять в себя нерешенные проблемы или грехи беспокойного духа или призрака. Он делает это, медитируя и вызывая дух, связывая его с приготовленным куском еды и съедая его. Затем он выкрикивает имя призрака и громко повторяет суть нерешенного вопроса, заявляя, что взял на себя решение этого вопроса. Затем мастер обряда вынужден исправлять любые ошибки, которые мешают призраку уйти мирно. Только когда вопрос решен, дух может найти путь к своей заслуженной следующей жизни в загробном мире. Поскольку рассматриваемый призрак обычно привлекает чье-то внимание своей беспокойной природой, мистику гораздо легче призвать его. Однако, в зависимости от того, насколько неустроен дух, может быть, наоборот, гораздо труднее заставить его сотрудничать с обрядом, признать, что он не может решить проблему сам, и позволить себя связать и поглотить. Часто другие доверенные родственники духа посещают эту церемонию и помогают мастеру обряда убедить призрака, что обряд может ему помочь.

Система: Мастеру обряда не нужно пробивать Барьер или входить в Умбру, как в большинстве Мистических обрядов, таких как Обряд Призыва, но ему нужно потратить пункт Гнозиса, чтобы войти в контакт с духом. Рассказчик должен заранее определить, какое преступление или грех удержало призрака от перехода в земли его предков, и какие подсказки этот обряд может дать Пожирателю грехов, чтобы помочь ему. Чтобы привязать призрака к куску еды, он должен успешно сделать бросок Обаяние + Запугивание против сложности Силы воли призрака. Как только привязка была достигнута и мастер обряда съел еду, он делает бросок Обаяние + Ритуалы против сложности Ярости призрака. Чем больше успехов он выкинет, тем легче ему отпустить грех или найти источник проблемы и решить ее, вернув все вещи в их естественный баланс.

МЕТ: Основной обряд. В дополнение к стандартному тесту для выполнения обряда мастер обряда также должен пройти Социальный тест (повторная проверка Запугивания) против Силы воли + Ярости призрака (или Ангста, если используется Забвение). На самом деле разрешение греха оставлено для отыгрыша, хотя с дополнительным Социальным тестом (повторная проверка Ритуалов) обнаружение характера действий, которые необходимо предпринять, может быть немного проще.

Обряд паслена

Четвертый уровень

Все Гару, участвующие в этом обряде, должны выпить тщательно заваренный чай, содержащий значительное количество определенного наркотика, обычно включающего паслен в качестве одного из ингредиентов. Это отправляет всех, кто пьет его, в состояние достижения — пронзает Барьер и позволяет Ближней Умбре стать более доступной — что обычно длится не менее трех дней. Затем мастер обряда и участники должны сосредоточить свое внимание на конкретном объекте, помещенном в центр ритуального круга. Мастер обряда обращается к духам-предкам Вендиго, прося их рассказать историю предмета с момента его рождения до настоящего времени. Таким образом, обряд может связать воедино историю того, кто прикасался к объекту, для чего этот объект использовался, или что он видел, слышал или переживал. Если объект является фокусом очень сильной эмоции или значимого события, духи-предки с большей вероятностью извлекут и поделятся своими воспоминаниями.

Система: Любой, кто пьет ядовитый чай из паслена, автоматически тратит пункт Гнозиса и теряет уровень здоровья. Участники ритуала должны потратить не менее 6 пунктов Гнозиса, чтобы обнаружить любую полезную информацию об объекте. Успех обряда зависит от рейтинга Барьера места, где проводится обряд. Мастер обряда должен сопоставить это число с длительным броском Обаяние + Ритуалы. Если он не сделает этот бросок, он может потратить пункт здоровья и пункт Гнозиса, чтобы добавить дополнительный успех. По мере продолжения обряда мастер обряда может делать один бросок этого расширенного теста каждый час.

МЕТ: Средний обряд. Выпив чай и потратив необходимые Черты, мастер обряда проводит серию Социальных тестов (повторное тестирование Ритуалов), равное его рейтингу Ритуалов, плюс по одному дополнительному тесту за каждый уровень Ритуалов или черту Силы воли, которую он готов потратить. Сложность этих испытаний равна местному рейтингу Барьера. Только после того, как количество этих испытаний, равное рейтингу Барьера, будет выиграно, обряд будет успешным, и информация, связанная с предметом, будет передана (обычно Рассказчиком). Эта серия тестов может быть предпринята один раз в час, пока обряд не будет успешным или мастер обряда не провалит все тесты в серии, и в этом случае обряд считается неудачным и не может быть повторен в этой сессии. Обратите внимание, что каждая дополнительная серия стоит дополнительной черты Гнозиса и дополнительного уровня здоровья, ни один из которых не может быть восстановлен или регенерирован до завершения обряда.

Обряды каэрна

Обряд Огненного танца

Второй уровень

Чтобы обновить силу, заключенную в каэрне Исцеления, оборотни могут выполнять этот обряд, который нейтрализует эффекты боли и позволяет охлаждающим силам элементаля Воды или другого духа подниматься дальше на поверхность. Мастер обряда должен приготовить слой горящих углей, древесной щепы, торфа, мха или помета северного оленя. Затем участвующие оборотни танцуют на огне, воя и прыгая, гордо заявляя о своей невосприимчивости к испепеляющему зною. Иногда танцоры смазывают свои лапы или ступни слоями белой глины, если таковая имеется, чтобы предотвратить ожоги и мозоли. Они также могут жевать листья нескольких трав, которые, как известно, уменьшают боль. Только эти мирские естественные дары Гайи, такие как растения, животные, земля или ветер, могут быть использованы для защиты танцора от ожогов. Мистические средства только истощают больше энергии, поэтому огненный танцор никогда не должен использовать другой Дар, фетиш, тален или другой обряд, чтобы защитить себя от огня. Вендиго считают, что этот обряд следует проводить в ночь на 13-е полнолуние каждого года.

Система: Огненый танцор должна успешно выполнить бросок Выносливость + Ритуалы, чтобы принять участие в обряде, не повредив себя. Вместе все танцоры должны потратить в сумме Гнозиса больше, чем в пять раз превышает текущий уровень каэрна, чтобы освежить силу каэрна. Завершение этого обряда также приносит танцору очко Почета Славы. Особой удачей считается, если мастер обряда не может поддерживать огонь после начала обряда.

МЕТ: Основной обряд. Каждый огненный танцор должен успешно пройти Физический тест (повторная проверка Ритуалов) со сложностью в двенадцать Черт, чтобы участвовать без травм. Неудача означает, что танцор получает определенный уровень аггравированного урона от огня. Обратите внимание, что из-за магии обряда необходимо провести только одну проверку на протяжении всего обряда, независимо от жара огня, если только для его завершения не требуется особенно много времени.

Обряды Почета

Обряд Великого медведя

Третий уровень

Большая Медведица — одно из самых легко узнаваемых созвездий. Вечно присутствующее над застывшим горизонтом, оно служит постоянным напоминанием о могуществе Севера и Священного Полюса. Истории давали ему разные формы и имена — северный олень, гроб, ковш, колесница для королей, отвергнутая дева — но в большинстве легенд, рассказанных людьми Гайи, он принимает форму Медведя. Одна из древнейших легенд повествует о трех звездах, светлых духах трех отважных воинов. В течение всего года они преследовали свою добычу, белоснежного медведя крупнее всех троих вместе взятых. Когда наступила осень, их копья наконец нашли цель, и кровь Великого медведя капала с небес, окрашивая листья всех деревьев в красный цвет, когда он умирал.

Этот обряд прославляет свирепый и решительный дух этих трех Звездных охотников, отправляя трех смелых новых аватаров обратно в погоню за единственной целью по выбору мастера обряда. Для обряда Великой Охоты септу или мастеру ритуала обычно посылается видение от Гайи, указывающее на достойную жертву или жертву. Чтобы добавить к этому обряду охоту на Великого медведя, дух Великого Вендиго передает свое собственное, отдельное послание и цель, но только мастеру обряда. Мастер обряда должен быть уверен в своей связи с Гайей и Великим Вендиго, а также в том, что его товарищи по септе готовы довериться ее видению и рискнуть позором, чтобы добиться еще большей славы. Хотя известно, что Гайя приносит в жертву одного из Гару в качестве добычи для Своего обряда, Великий Вендиго никогда не выбирает целью одного из своих детей. Обычно жертвы каждой охоты разные, но, как правило, обладают некоторой мистической связью или связью, которая может не проявиться, пока оба обряда не будут завершены.

Система: Это сезонный обряд, и его следует включить в обряд Великой охоты, который традиционно проводится в Иванов день. Ритуал Большой Медведицы не может быть завершен, пока не завершится обряд Великой охоты. Однако охота на Великого медведя длится дольше суток и должна быть завершена к осеннему равноденствию. Если к этому времени Звездные охотники не захватят и не убьют свою добычу, позор станет поистине разрушительным. Любые очки Славы, полученные персонажем за завершение Великой Охоты, полностью теряются. Однако, если охота на Большую Медведицу завершена успешно, прирост Славы за каждого персонажа, участвующего в обряде, повышается еще на три очка — по одному разу за каждого из трех Охотников на Медведей.

Обряд Гадюк

Четвертый уровень

Два врага соглашаются встретиться в пределах нейтрального каэрна. Магический круг очерчен нейтральным мастером обряда, окружа-



ющим каэрн. Как только круг замкнется, враги не могут ни покинуть круг, ни сражаться друг с другом, пока не завершат свою часть обряда — вырезание двух священных ножей из общего куска слоновой кости, бивня или кости. Они могут не брать с собой инструментов, а использовать только острые когти. Вместе они должны приседать и работать, бок о бок, как родственники, контролируя свою Ярость и свою форму. Два врага должны посвятить себя без отдыха, еды и помощи созданию своего оружия, орудия их мести. Как только нож совершенствуется, к удовольствию Гайи, его лезвие вспыхивает безошибочным сиянием холодного голубого света. Затем создатель этого ножа может атаковать своего врага по своему желанию. Более медленный Гару, если он сможет пережить первый удар, не может выйти из магического круга или защитить себя, пока его нож не будет закончен и не будет удовлетворен Гайей. Обычно этот обряд заканчивается смертью одного из двух соперников; из-за этого выполнение этого обряда, естественно, не рекомендуется, потому что любая потеря жизни Гару приближает Апокалипсис на один шаг.

Система: За каждый час, проходящий в круге, каждый Гару должен делать бросок Ярости с возрастающей сложностью, начиная с 4. Каждый из них должен также делать бросок Ремесло + Ритуалы друг против друга, чтобы показать, насколько хорошо вырезается нож. Если кто-либо из противников впадает в бешенство до завершения своего задания, обряд считается нарушенным. Затем мастер обряда может либо растворить ограничивающий круг, допустив внешнее вмешательство или помощь, либо он может оставить круг закрытым и просто позволить не вступившему в бешенство Гару дать отпор в свою защиту, не заканчивая вырезание ножа. Как и во всех дуэлях, мастером вызова считается мастер обряда. Любой раненый Гару должен сделать проверку, чтобы не впасть в ярость. Если выбрана последняя ситуация, для победителя считается правильным закончить вырезание своего ножа благодаря Гайе после того, как его противник был побежден. Если мастер обряда пожелает, победителю может быть присужден дополнительный Почет, в зависимости от красоты или качества ножа, который затем обычно открыто носят с гордостью. После этого нож готов к зачаровыванию в качестве фетиша с особым сродством к духам с высоким уровнем ярости.

МЕТ: Продвинутый обряд. В каждой сцене, в которой они находятся вместе, участники должны проходить тест на Ярость, чтобы избежать бешенства, начиная с четвертой сложности и увеличивая на одну Черту за сцену. Те, кто впадает в бешенство до того, как закончит свой нож, считаются нарушившими обряд, и мастер обряда может решить либо разрушить барьер, либо просто позволить Гару, не находящемуся в ярости, дать отпор, не заканчивая свой нож. Раненый Гару должен пройти проверку, чтобы избежать бешенство, как обычно. Кроме того, в каждой сцене оба участника должны пройти Физический тест (повторно протестировать Ремесла или Ритуалы), чтобы определить прогресс своего клинка; число успешных испытаний, равное 7 - (рейтинг Ремесел или Ритуалов каждого ритуалиста, в зависимости от того, что выше) необходимо, прежде чем клинок можно будет считать завершенным. Лезвия, созданные во время этого ритуала, становятся естественными фетишами.

Обряды Гармонии

Песня Длиннейшей ночи

Первый уровень

Даже дикий дух Великого Вендиго утомляется после тысячелетий сражений с постоянно надвигающимся безумием Вирма и Вивер. Его холодная ярость, как и все источники силы Гайи, нуждается в обновлении и передышке, чтобы он продолжал вести и охранять своих детей. В благодарность за благословения, которые он дает своему племени, за непреходящую силу, которую он им дает, раз в год дети Вендиго предлагают ему дар покоя. В самую долгую ночь зимы все Вендиго почтительно собираются в ближайшем каэрне или просто в безопасном месте со своей стаей. После захода солнца и восхода Луны Гару объединяют свои голоса в воющей колыбельной, исполняя серенаду Вендиго в его единственную ночь сна. Звук этих нежных, продолжительных и успокаивающих воплей позволяет ему отдохнуть на лоне Гайи, пополняя себя из неиспорченного и хаотичного источника Вильда. Тем временем дети Вендиго остаются тихими и бодрствующими, бодрствуя в темноте, защищая своих родичей и самих себя. Утром в середине зимы, когда восходит солнце, Гару будят Великого Вендиго приветственным и радостным воем, подобным крику восторга, с гордостью приветствуя его возвращение и воспевая славу наступающего года. Затем начинается веселье: все должны радоваться пиршествам, веселью, дракам и упиваться своими связями друг с другом и с Великим Вендиго. Часто галлиарды ублажают своих Сородичей историями об исключительной храбрости, благодарности и мудрости. Лагерные празднования, как известно, длятся несколько дней. Обычно все действия и путешествия прекращаются в Длиннейшую ночь, и совершение каких-либо обрядов или использование Даров, требующих внимания или участия Вендиго, считается ужасным преступлением. Сам Вендиго расправляется с глупым Гару, который будит его перед рассветом сразу и жестоко, если другие оборотни не доберутся до него первыми. Прерывание сна Великого Вендиго может поставить под угрозу жизнь и дух всего племени — однако никто не знает наверняка, какие ужасные вещи могут произойти, потому что до сих пор никто не был настолько глуп.

Система: В дополнение к обычному броску Обаяние + Ритуалы, сделанному мастером обря-

да на уровне сложности 6, чтобы отметить начало обряда, каждый участвующий Гару может потратить пункт Гнозиса в качестве личного подношения. энергии, чтобы помочь в омоложении Великого Вендиго. Вернет ли Вендиго услугу позже, остается на усмотрение Рассказчика.

Обряд Тяжелого сердца

Третий уровень

Этот обряд обычно проводится после завершения любого обряда, когда Гару убивают за свои проступки, в попытке восстановить баланс Гайи в племени. Например, улучшающие эффекты ритуала применяются к стае или септу после завершения Охоты на каннибала Гару, обряда Гадюк, Мстительных зубов Гайи или Призыва Тупилака. Участники воспевают Гайе и Великому Вендиго свое сожаление об убийстве брата или сестры. Несмотря на то, что он заслужил смерть, потерю жизни Гару не стоит праздновать. Как бы трудно это ни было, каждый оборотень на обряде должен рассказать что-нибудь искупительное, стоящее или памятное о мертвом Гару. Затем мастер обряда и участники заявляют духам о своей печали из-за того, что они не смогли увести предателя с его оскорбительного пути, и просят Гайю перенести дух предателя в загробную жизнь предков с прощением и освобождением от стыда.

Система: Мастер обряда тратит пункт Гнозиса, чтобы пробудить нетронутый тален Гайи, символизирующий искомую чистоту, а затем делает бросок Обаяние + Ритуалы со сложностью 8. Все участники обряда также тратят пункт Гнозиса. Наконец, по усмотрению Рассказчика, каждый участник должен сделать бросок Обаяние + Эмпатия, чтобы провести искреннюю историю о подношении искупления духа предателя Гару.

МЕТ: Средний обряд. В дополнение к стандартному тесту для проведения обряда и необходимым затратам Гнозиса, те, кто говорит от имени вероломного Гару, могут пройти Социальный тест (повторная проверка Эмпатии; товарищи по стае или родственники получают автоматический успех на повторном тесте), чтобы надлежащим образом провести повторный тест. искреннее и трогательное предложение. Рассказчику рекомендуется предложить дополнительные повторные тесты или даже полностью отказаться от теста, если ролевая игра вокруг этого обряда исключительно хороша, особенно если в обряде участвует персонаж другого игрока.

Обряд Второго рождения

Пятый уровень

Эта редчайшая из церемоний проводится для того, чтобы отпустить каннибалам Гару их грех и смыть позор с их действий ценой всего их ранга и славы. Из-за трудности завершения этого обряда и ужасной природы самой ситуации он редко завершается, всегда совершается в полной тайне и еще реже обсуждается. Многие мастера обрядов утверждали, что риск искупления каннибала никогда не может быть перевешен полезностью каннибала для стаи или племени. Обычно на тайном Совете Второго рождения решается, что рассматриваемый Гару обладает способностями или активами, абсолютно необходимыми для выживания племени. Только когда этот Совет придет к такому заключению, обряд будет подготовлен. Детали самого обряда просты в отличие от окружающей его политики. В полнолуние каннибала Гару с завязанными глазами, связанным и с кляпом во рту приводят в центр скрытого земляного круга. Если круг обнаруживает кто-либо, не входящий в состав совета обряда, область считается загрязненной, и обряд проваливается. Эта ритуальная область должна была очищаться и освящаться Гайе каждую ночь в течение всего лунного месяца с использованием обряда Очищения, дыма сожженных ветвей березы или ивы и обильного количества крови двух разных мастеров обряда. Один из мастеров обряда воет о прегрешениях каннибала Гару в Проклятии позора, стоя в самой западной точке круга, понося деяния злодея с противоречивым пренебрежением. Одновременно с этим другой мастер обряда исполняет Вой представления с самой восточной точки, декламируя новую личность, которую примет Гару, приписывая все совершенные грехи предыдущей, мерзкой персоне. Оба завывания должны закончиться точно в одно и то же время. В этот момент у объекта обряда, по всем признакам и целям, рукой Гайи будет вырвана скверна Вирма из него. Обратите внимание, что эта зараза остается связанной духовной сущностью в ближайшей Умбре: она может испариться, проявиться в виде какого-либо духа или прикрепиться к другой цели, в зависимости от потребностей Рассказчика. Обладает ли этот перерожденный Гару (всегда Арун) все еще теми самыми силами и Дарами, которые сделали его таким ценным, — это совершенно другой риск, на который берется Совет.

МЕТ: Продвинутый обряд. Из-за драматических и потенциально спорных результатов этого обряда настоятельно рекомендуется, чтобы по крайней мере Хранитель духов и, желательно, Сказитель присутствовали для вынесения решения об обряде и его результатах. Им также рекомендуется сделать этот обряд как можно более загадочным, запоминающимся и запоминающимся, а также подчеркнуть ценность этого обряда для истории, а не простой игровой механики. Поскольку успех или неудача обряда полностью определяется волей Гайи (также известной как Рассказчик), игроки должны принять и понять, что исход обряда полностью зависит от Рассказчика, прежде чем приступать к нему.

Мистические обряды

Обряд Солнечного танца

Второй уровень

Достойный Вендиго может вступить в контакт с духовным миром без употребления наркотиков или дыма, доводя себя до состояния достижения, просто терпя боль. В центре каэрна или поляны участники должны вырезать и установить деревянный тотемный столб, украсив его длинными ремнями из сыромятной кожи или кожи карибу. Наверху столба должен быть прикреплен череп оленя, обращенный лицом на север. На конце каждого ремешка висит заостренный крючок, иногда из серебра. На восходе солнца мастер обряда или Гару, который будет проходить обряд, позволяет закрепить крюки на его плоти. Как только крюки закреплены, участники подбадривают оборотня Кличем приветствия, объявляя о его намерениях Гелиосу и миру духов. Затем они уходят, оставив его одного, и начинается Солнечный танец. Часто Гару также неоднократно режет или иным образом калечит себя, причиняя максимальную боль, предлагая свою кровь в жертву Гайе и Великому Вендиго. Танец обычно длится до тех пор, пока оборотень не освободится от крюков или не рухнет каким-либо иным образом, хотя чем дольше он сможет продолжать через боль и потерю крови, тем больше силы он сможет привлечь к себе.

Система: Мастер обряда или призывающий Гару делает бросок Обаяние + Ритуалы, чтобы объявить об обряде Умбре. Затем он делает бросок Гнозиса, и любые успехи, превышающие требуемый один, увеличивают эффективность обряда, который наделяет Гару повышенными благословениями Гелиоса. Всякий раз, когда над ним светит солнце, до конца месяца его охраняют мистические духи Гелиоса, уровень силы призванного духа ограничен уровнем сложности обряда, установленным Рассказчиком (как в обряде Призыва):

Тип духа	Сложность
Гаффлинг	4
Джагглинг	5
Аватар	6
Инкарна	8-9
Аватар Гелиоса	10

Кроме того, Гару, полностью принявшие участие в этом обряде, могут получить очко Почета Славы, а также дополнительный кубик к броскам Социальных кубиков при взаимодействии с любым из выводка Гелиоса.

Обряд Спасения

Третий уровень

Подобно Дару Баланса полыни, этот обряд проводится для того, чтобы Гару, находящиеся близко друг к другу в стае, могли положиться друг на друга, чтобы победить яд Вирма. Однако дух Великого Вендиго может еще больше укрепить узы между его племенем. Во время этого обряда мастер обряда может научиться бороться с психозами, которыми может обладать другой Вендиго, близкий к нему, — даже с психозами метиса, хотя он должен быть крови Вендиго. Два Вендиго должны принадлежать к одной и той же стае, и оба персонажа должны были сражаться вместе в битве, где психоз овладел оборотнем и нанес поражение их стае или септу. Создается контролируемая ситуация, желательно с ведома цели Гару, чтобы заставить его впасть во власть психоза. Рядом с ним, предлагая полное доверие, мастер обряда как избавитель ведет их обоих через ритуал, полностью разделяя и перенося последствия этого психоза вместе с ним, создавая связь между ними через Умбру. Благодаря этой связи избавитель навязывает свою волю психозу, подавляя его сам, а затем проявляет мужество и поддержку, помогая персонажу с психозом сделать то же самое. Когда эффект психоза преодолен, два связанных Гару завершают ритуал, призывая духов Гайи и Великого Вендиго и выражая благодарность.

Система: Сам обряд начинается с срабатывания психоза. Затем мастер обряда тратит пункт Гнозиса и делает бросок Мудрости + Эмпатии против Силы воли своей цели, чтобы разделить психоз на двоих. Наконец, мастер обряда должен сделать успешный собственный бросок Силы воли (сложность 5), чтобы получить достаточный контроль для завершения обряда. За каждую неудачу сложность повышается на один уровень. Если ему это удается, целевой персонаж может сопротивляться его психозу в течение следующего лунного месяца. Если обряд терпит неудачу, то вместо этого мастер обряда поглощает психоз цели на тот же период времени.

МЕТ: Средний обряд. В дополнение к стандартному тесту для выполнения обряда мастер обряда должен либо подсказать, либо дождаться срабатывания психоза цели. В это время он может сделать проверку своего рейтинга Мудрости + Эмпатии против Силы воли цели; в случае успеха он теперь разделяет психоз цели. Это психоз достигается в наиболее активном состоянии, и оба участника должны соответствующим образом отыгрывать поведение. Сразу же после этого мастер обряда должен пройти проверку Силы Воли против пяти черт, чтобы восстановить самообладание, достаточное для завершения обряда. Каждая неудача в этом тесте увеличивает сложность на одну черту, и мастер обряда может сделать количество таких тестов Силы воли, равное его показателю Силы воли, до того, как обряд провалится и он подвергнется психозу цели на один полный лунный месяц. Однако, если мастер обряда преуспевает, он немедленно полностью

избавляется от безумия, и цель может сопротивляться своему психозу, не тратя Силу воли в течение одного полного лунного месяца.

Обряд ответа Луны

Пятый уровень

Это одна из немногих церемоний, которую Вендиго скрывают от своих родичей, и она никогда не дается легкомысленно. Галлиарды говорят, что обряд передавался из поколения в поколение, от бабушки Луны, только для Гару, чтобы они могли поговорить с Луной в трудную минуту. Когда племя терзают большие испытания и вопросы, Старейшины собираются на совет и выбирают теурга, который возглавит лунный танец. Священный сосуд изготавливается в соответствии с природой вопроса и очищается, чтобы вместить в себя великий дух. Теург и выбранная группа танцоров начинают танец, проходя в Умбру и выбирая лунный путь. Когда они бегут по тропе, они воют и поют о бедах своего народа, позволяя своим крикам о помощи эхом разноситься по Умбре. Если Луна одобряет их молитвы и решает, что им нужна помощь, она посылает лунника появиться и проверить их силу. Затем теург, выбранный для проведения обряда, должен рассчитывать на успех духа, используя ритуально подготовленный сосуд вместо обычного жезла. теург и Лунник проверяют свою волю друг против друга. Чем дольше битва, тем больше довольна Луна и тем более благоприятен полученный ответ. Если теург побеждает лунного духа, он полностью подчиняется и переходит в сосуд, где остается до следующей весны, когда фетиш разбивается с первым треском льда. Если вместо этого Лунник побеждает теурга, Лунник убегает, а дух теурга связывается внутри сосуда, чтобы жить там до тех пор, пока он остается целым. Сосуд, поднятый впервые, произносит любой ответ, который Луна сочтет нужным дать, прямо в сердце держателя.

Система: Этот обряд выполняется аналогично Обряду подсчета Ку и Обряду Лунного танца. Теург как мастер обрядов должен сделать бросок Обаяние + Ритуалы со сложностью, определяемой Силой воли (8) + Яростью призванного Лунника. Теург, завершивший этот обряд, получает очко Почета за каждый успех, превышающий Силу воли + Ярость Лунника. Этот обряд может иметь место в любое время лунного цикла, но Старейшины должны определить время, в зависимости от таланта своего теурга и серьезности проблемы. Если обряд выполняется во время новолуния, Лунник меньше сопротивляется и легче всего усмиряется, обеспечивая успех церемонии и решения, хотя это не самый сильный или приятный ответ Луны. И наоборот, в полнолуние сама Луна может приложить больше своей энергии и доброй воли, чтобы помочь Вендиго решить их проблему, и Лунник также будет гораздо сильнее и наиболее трудным выбором для победы.

МЕТ: Продвинутый обряд. Чтобы провести этот обряд, теург должен пройти Социальный тест (повторно протестировать Ритуалы) против объединенной Силы воли и Ярости призванной Луны. Кроме того, Луна добавляет к этому общему количеству до пяти черт в зависимости от текущей фазы луны, когда проводится обряд, от одной черты во время новолуния до полных пяти Черт в полнолуние. В случае успеха теург получает одну черту Почет плюс дополнительную черту Почета за каждую дополнительную черту Лунника из-за фазы луны. Этот обряд можно совершить только по велению Старейшин, а качество или приятность ответа зависит от фазы луны: луны новолуния легче победить, но они также крайне уклончивы и неприятны, тогда как луны полнолуния сильны и круты, но столь же прямолинейны и полезны, когда терпят поражение.

Лагерные Дары и обряды

Этим Дарам и обрядам обучают в определенном лагере Вендиго. Как местные, сфокусированные знания, они обычно делятся только с другими лагерями Вендиго и обычно не показываются другим Гару.

Иляска духов

● **Девственный снег (Второй уровень)** — Нунавут для многих Вендиго остается символом надежды и сохраненной чистоты как среди Гару, так и среди родни. Танец призраков всегда верил в силу, которую хранят традиции, и почитал совершенные и простые способы, которые передавались из поколения в поколение. Этот Дар вознаграждает любого Гару, решившего следовать старыми путями, а не сокращать путь современными или путями Вирмоносами. Дух предка обучает этому Дару лагеря Пляски духов в Нунавуте.

Система: Игрок тратит пункт Гнозиса, а затем делает бросок Интеллект + Ритуалы со сложностью 6. В случае успеха он может добавить одно очко к любому броску способности, который ему нужно сделать. Ему должен быть предложен выбор между путем человека или Вирмоносов и путем Гару или родича, оба применимы к одной и той же способности — и сознательно выбрать путь Гару. Например, Вендиго, который отказывается от пенициллина и выбирает для борьбы с инфекцией проверенные временем припарки из трав и корней, может добавить очко к своим знаниям в области медицины. Оборотень, который оставляет после себя нейлоновый рюкзак, GPS и сублимированную еду перед путешествием, может добавить очко к своему навыку выживания. Точно так же Гару, решивший путешествовать пешком или на санях, а не на машине или снегоходе, может добавить очко к своему навыку Вождения.

МЕТ: Базовый Дар. Потратив черту Гнозис и пройдя Ментальный тест со сложностью из пяти черт, Вендиго может получить временные уровни Способностей, связанные с областями, в которых он отказывался полагаться на что-либо, кроме традиционных способов Гару. (См. выше.) Каждое использование этого Дара добавляет только один уровень способности, и хотя его можно использовать несколько раз, одновременно нельзя получить более одного уровня одной способности. Однако Гару может временно подняться выше пяти уровней способности с помощью этого Дара. Этот Дар действует до тех пор, пока не завершится продолжительность связанной с ним задачи или до конца сеанса, в зависимости от того, что наступит раньше.

Священный обруч

● **Коготь к пальцу (Первый уровень)** — чтобы разрыв в цели и гармонии между Вендиго и их родичами не увеличивался с годами, всех тех люпусов, которые приходят в лагерь Священного обруча, можно научить понять мышление человека. Те, кто вырос с людьми и знаком с мыслительными процессами хомидов, могут научить Гару, как точно чувствовать желания человека, и могут приравнять это к его волчьему эквиваленту, если таковой существует. Этому Дару обучает дух собаки, так как она способен чувствовать потребности и языки как человека, так и волка.

Система: Этот Дар работает так же, как Дар Серебряных клыков Сочувствие, за исключением того, что Вендиго учится лучше наблюдать и понимать желания и эмоции людей и родни, а не других Гару.

● **Утоление огненной воды (Третий уровень)** — Ложа Мьенган является частью Священного обруча, посвященная обмену знаниями о волках с племенем Вендиго, их человеческими родичами и союзниками. Многие хомиды и люди из-за бедности, несчастья или скуки впадают в опасные и пагубные привычки, привычки, которые волки считают особой слабостью человека, — нюхают бензин, пьют слишком много спиртного, становятся зависимыми от наркотиков, отравляющих его тело и разум. Волки редко попадают в эти ловушки, и они помогли многим в своем лагере своими волчьими путями, помогая им изгнать желание этих мерзких субстанций из их крови и их духа. Мьенган, дух-предок, который родился человеком, но стал волком, учит этому Дару своих последователей.

Система: Игрок тратит пункт Гнозиса и делает бросок Выносливость + Первобытный инстинкт. За каждый успех ни один преднамеренно проглоченный интоксикант не подействует на персонажа ни на один день.

МЕТ: Средний Дар. Потратив черту Гнозиса, Вендиго становится невосприимчивым ко всем преднамеренно проглоченным интоксикантам на количество дней, равное его показателю Силы воли.

Обряд священного обруча: Черная кровь Гайи

Третий уровень

Жажда нефти Вестников Вирмов разрушила и осквернила многие земли Вендиго, изгнав его людей из их домов, раздирая кости и пуская кровь Матери Гайи. Если хитрый Гару обнаружит, где зарыта нефтяная скважина, или если он увидит, что на его территории ведется разведка или бурение, он может использовать этот Дар, чтобы предупредить Гайю и попросить элементалей Земли помочь Ей перенаправить поток нефти. в другом месте, заблокировав его или полностью остановив. Мастер обряда и участники охотятся и убивают большое животное, обычно карибу или оленя, и мастер обряда вырывает у животного сердце. Он произносит благословения Гайе и священным землям, сжимая сердце в когтях. Он выдавливает всю кровь из органа на землю, предлагая ее для поглощения Землей в жертву. Затем мастер обряда и все остальные способные участники ритуала режут себя и также предлагают свою кровь, отдавая свою силу в обмен на великие силы, которые должны быть приведены в действие под поверхностью Земли. Некоторые Гару истекали кровью во время этого ритуала, пытаясь предложить высшую силу своего духа, а также свою кровь, чтобы сохранить земли Гайи от разграбления.

Система: Мастер обряда делает бросок Обаяние + Ритуалы, чтобы определить успех ритуала со сложностью 7. В случае успеха он и каждый участник тратят как минимум пункт Гнозиса и один уровень здоровья в крови. Сумма объединенного Гнозиса, в дополнение к дополнительным кубикам успеха мастера обрядов, измеряет, насколько тщательно была сдержана нефть.

Эффект	Сумма
Бур повреждается сдвигом пласта	5
Количество нефти становится непостоянным	6
Поток нефти замедляется до капель	7
Нефть исчезает, потворное бурение проваливается	8
Нефть исчезает в соседних регионах	9
Скважина выдает кровь вместо нефти	10

МЕТ: Средний обряд. В дополнение к успешному прохождению стандартного теста активации, мастер обряда и любые другие участвующие должны потратить как минимум черту Гнозиса и уровень здоровья; при желании можно потратить больше черт гносиса, но каждая дополнительная черта гнозиса требует соответствующего уровня здоровья. Уровни здоровья, принесенные в жертву во время этого обряда, не начинают восстанавливаться до тех пор, пока не пройдет целый час, после чего Гару начинает нормально лечиться. Рассказчики должны основывать результаты этого обряда на таблице, предложенной выше, используя количество потраченных черт Гнозиса вместо количества успехов.



Обряд Тропы войны: Подергивание идлака

Четвертый уровень

Тропа войны сохранили этот метод охоты на тюленей и нашли ему уникальное применение. Идлак, инструмент, используемый арктическими родичами на протяжении многих лет, создается из тонкого пера, привязанного к длинной тонкой полоске дерева или кости. Охотник втыкает этот инструмент в дышащую лунку во льду; когда тюлень подплывает к норе и всплывает на поверхность, чтобы подышать, идлак начинает трепетать и дрожать. Точно так же этот обряд позволяет Вендиго пронзить Барьер фетишным идлаком, захватив дружественный дух или Гаффлинга внутри своей тонкой формы. Это включает тревогу, из-за которой Гару не нужно заглядывать в Умбру и тем самым оставлять свою земную спину беззащитной. Любой Бэйн или любые другие опасные духи, принадлежащие Вивер или Вирму, могут приблизиться к месту проживания идлака в Пенумбре, не заметив этого. Если мерзкие духи проходят слишком близко или пересекают Барьер, материализуясь, Гаффлинг посылает предупреждение, приводя идлака в движение, как физически, так и духовно. Когда он срабатывает, он позволяет Гару, посадившему его, отслеживать проявление духа или помогает ему быстро перейти в Пенумбру, чтобы следовать по следам духа и вступить с ним в бой.

Система: игрок тратит как минимум два очка Гнозиса при посадке идлака, а затем делает бросок Гнозис + Восприятие. Количество успехов, которые бросает игрок, или количество потраченных дополнительных пунктов Гнозиса, определяет любые дополнительные уровни Гнозиса для Гаффлинга. Дух чувствует любое истончение или прокол, сделанный в Барьере, или приближение любого Бэйна или враждебного духа поблизости в Пенумбре, и заставляет идлака заметно дрожать в Царстве. Он также мысленно взывает к Гару, который связал его в идлаке, предупреждая ее о приближении опасности.

МЕТ: Средний обряд. В дополнение к стандартному тесту для выполнения обряда, мастер обряда должен потратить как минимум две черты Гнозиса, чтобы посадить идлак. Затем созданный идлак Гаффлинг получает количество дополнительных черт Гнозиса, равное Гнозису мастера обряда, плюс дополнительную черту за каждую черту Гнозиса, потраченную во время обряда. Каждый раз, когда Барьер истончается или протыкается, или Бэйн или подобный враждебный дух входит в близлежащую Пенумбру, идлак начинает заметно трястись, и Хранитель духа должен предупредить Гару, посадившего идлака, об опасности поблизости.

Племенной Почет

Вендиго, конечно же, уникальны среди двенадцати племен Нации Гару. Они во многом отличаются от своих собратьев, но есть и опреде-

ленные характерные черты, которые отличают Вендиго за необычайный Почет и восхищения со стороны всех оборотней, даже со стороны их врагов.

Слава: Говорят, что Вендиго способны на самую холодную и смертоносную Ярость на лике Гайи, и их убийства известны своими кровавыми, пропитанными кровью и ужасными качествами. Многих врагов и Вестников Вирма тревожат жуткие и чудовищные способы, которыми Вендиго расправляется со их миньонами, как только их пешки возвращаются к ним — вывернутые наизнанку, задушенные собственным хвостом, обглодавшие собственную плоть до кости или точно нарезанные, собранные и замороженные, только чтобы разрушиться, когда они тают. Говорят, что ужасные и шокирующие методы резни, созданные бессердечным и разъяренным Вендиго, не имеют себе равных среди других Гару.

Воинственные Гару из таких племен, как Теневые владыки, Потомки Фенрира и Черные фурии, с большей вероятностью награждают Славой Вендиго за уникальное ужасающее убийство.

Честь: Многие Гару восхищаются преданностью Вендиго уничтожению Вирма, даже если они сами не предпринимают столь тщательных мер по очищению. Такая целеустремленность, благородная преданность, которая сохранилась так долго, заслуживают того, чтобы к ней относились с уважением — даже если другие племена считают это пустой тратой времени или ошибкой, когда другие враги находятся под рукой.

Упрямые и идеалистичные Гару в таких племенах, как Костегрызы, Безмолвные Странники, некоторые Фианны и даже Стеклоходы, чтут искреннюю приверженность Вендиго победе над Вирмом.

Мудрость: Сохранение среды обитания и родословных волчьего рода всегда было приоритетом среди Вендиго; только на землях, принадлежащих Вендиго, волки все еще могут охотиться, бегать и размножаться свободно, вне досягаемости «цивилизации» белого человека. По сравнению с долей волков, живущих за пределами земель Вендиго, волчьи родичи других племен сильно страдают: редкие и крошечные стаи вынуждены прятаться от страха, постоянно находиться в движении, чтобы избежать поимки, или быть запертыми, как пленники, в пределах «заповедников». Многие другие Гару, независимо от того, что они думают о своих холодных собратьях, знают, что выживание волчьих родичей в значительной степени зависит от племени Вендиго.

Такие племена, как Красные когти, Серебряные клыки, Уктена и Дети Гайи, быстро признают Мудрость Вендиго, которые борятся за сохранение свободы волчьей родни.

Фетиши и талены

«Фетиш обеспечивает силу, черпаемую просто из основы его истинной природы, данной ему Гайей. Любая другая сила, заложенная в фетиш или амулет, любой талисман или оберег, строится только на этом фундаменте. Камень не может чувствовать боль. Глина смягчает и маскирует. Лапы кролика помогают ему прыгать дальше. Угорь может найти самый хитрый выход. Даже деревья одаривают нас своими отличиями; сук кизила, гибкий и сильный, может создать лук, а кора кедра - защитить от огня. Только когда вы поймете душу фетиша, он сможет связать вас с силой Гайи.»

- Ивалу Призрачные пальцы из каэрна Каменный уступ.

Фетиши

Ногункаак и Итунгункак, Копье и Маска Судьбы

Пятый уровень, Гнозис 8, Уникальный

Порочное острие Ногункаака может со смертоносной силой пронзить все планы Теллуриана — Подземный мир, Землю, Барьер, Пенумбру, Ближние царства, Мембрану и Глубокую Умбру — раня все, что встречается на его пути, в любом месте, реальности или проявлении. Наконечник Ногункаака сделан из залитого лунным светом серебра, а его стержень представляет собой колеблющийся ледяной столб с молнией, заключенной в его глу-

Создание шрамов фетиша

Мистик Гару может привязать дух к затвердевшей плоти самого шрама, а не к подготовленному объекту. Связывание духа со шрамом Гару требует дополнительных усилий, и поэтому встречается даже реже, чем создание предмета фетиша. Обряд фетиша должен быть завершен в любом случае, с очищенной шрамами плотью таким же образом; очищая его землей, водой, пламенем или ветром. Однако дух может быть связан легче, если шрам создан в результате действия, которое дух понимает и которым будет удостоен чести. Дух смерти, войны, боли или воинственного предка может быть вселен в боевой шрам. Шрамы от когтей атакующей птицы могут польстить духу ворона или сокола и убедить его в том, что он связан. Как и в случае с Обрядом связывания, духи могут быть временно связаны для создания талена вместо фетиша, и если обряд провалится, дух может разгневаться и причинить вред не только мастеру обряда, но и израненной плоти.

Сложность создания шрама-фетиша увеличена на 2, максимум до 10, потому что дух Гару настолько силен, что немногие духи могут легко сосуществовать в его плоти.

бинах. Взгляд через деревянные узкие глаза Итунгункаака позволяет вам увидеть мысли и движения вашего врага, когда он перемещается между планами. Почти всегда мысли врага меняются до того, как его плоть изменится, или призывают духов, которых можно увидеть, предупреждая владельца Итунгункаака об атаке, защите или гамбите еще до того, как материя придет в движение.

Большинство хорошо информированных теургов и мастеров обрядов знают, что Ногункаака в последний раз видели в 1896 году в руках коварного юконского Рагабаша по имени Молотовы штаны. В разгар Клондайкской золотой лихорадки Молотовы штаны выиграл копье в игре в покер у Вирмоноса в Доусон-Сити по имени Джоппе Хамбер. Местные друзья Молотовых штанов из племени Вендиго в Мусхайде, естественно, сомневались, что это копье на самом деле было Ногункааком. Молотовы штаны продолжал демонстрировать им свое использование с пугающим эффектом, пронзая реальность и выпуская несколько неприятных Джагглингов и особенно неприятный Вихрь из Глубокой Умбры. После того как пожары были потушены, он заявил, что понятия не имеет, как Хамберу удалось заполучить драгоценное Копье Судьбы, но что он намеревался взять его с собой в Нунавут и отдать тамошним ритемастерам, поскольку не может доверять никому, кроме себя. К несчастью, на следующий день после его отъезда лавина погребла перевал Чилкут под стофутовым слоем снега, очевидно, поглотив Хаммерпантса и Ногункаака вместе с ним. Поскольку маска Итунгункаака приходит только тогда, когда Ногункаак ее зовет, оба фетиша на время фактически утрачены.

Рубашка для Пляски духов

Пятый уровень, Гнозис 7

Эти легендарные военные рубахи сшиты из гибкой кожи или тюленьих кишок и украшены, как доспехи, замысловатыми нагрудниками. Эти нагрудники пронизаны сухожилиями, построены из сложных рядов длинных трубчатых бусин, сделанных из раковин, кости, тростника, а иногда из стекла или других металлов. Портной выполняет Обряд фетиша во время пошива рубашки. Воя и воспевая молитвы избранному духу владельца, увещевая его каждым погружением иглы, портной убеждает дух войти в растущую сеть нитей и бус. Рубашка для Пляски духов обычно имеет символ духа, включенный в ее узор в качестве дополнительного соблазна, и она объявляется готовой только тогда, когда дух был успешно связан. Как только владелец активирует рубашку, дух полностью защищает его от любого не-магического урона от снарядов дальнего боя, таких как арбалетные болты, стрелы, пули, шрапнель, брошенные камни или пули из пращи. Обычные острые атаки или рубящие удары в ближнем бою по-прежнему наносят Вендиго обычный урон. Если Рубашка для Пляски духов надевается вне боя, она постепенно истощает Сообразительность владельца, затрачивая одно очко в день; связанный дух настолько стремится отразить урон, что пытается подвергнуть себя опасности, чтобы сделать ситуацию возможной. Персонаж, который таким образом достигает Сообразительности 0, впадает в ярость при малейшем неудобстве или провокации.

МЕТ: Гару, одетый в активированную Рубашку для Пляски духов, полностью невосприимчив ко всем не-магическим атакам дальнего боя и получает бесплатную повторную проверку против всех магических атак такого рода. Атаки ближнего боя по-прежнему воздействуют на владельца как обычно. Нагрудник считается одним уровнем или доспехом против атак ближнего боя, но продолжает функционировать даже после потери этой защиты, при условии, что он будет отремонтирован сразу после боя. Если Вендиго носит рубашку вне боя, она постепенно истощает черты Силы воли со скоростью одна за сцену, пока владелец не достигнет нуля черт Силы воли; в этот момент владелец должен проверить, чтобы избежать бешенства даже при малейших проблемах или провокациях.

Каллунаат, Разрыватель Завесы

Четвертый уровень, Гнозис 7, Уникальный

Легенды гласят, что когда копье Каллунаат брошено, его костяной наконечник свистит в воздухе, подобно кричащему ветру Вендиго, нанося звуковой урон всем существам, которые не являются ни Гару, ни родичами. Звук Каллунаата, летящего по воздуху, вызывает Первобытный ужас, который прорывается через Завесу на пути к своей цели, заставляя большинство людей падать на колени в парализующем страхе. Ведутся серьезные споры о том, все ли родичи, носящие кровь Гару, невосприимчивы к звуку Каллунаат, если он щадит только тех, кто имеет кровь Вендиго. В некоторых историях даже говорится, что люди, не являющиеся родичами, которые являются членами индейских племен, также защищены от последствий его крика, несмотря на их обычную уязвимость к Первобытному ужасу Поскольку Каллунаат не был найден на памяти ни одного живого Вендиго, дебаты, вероятно, будут продолжаться довольно долго.

МЕТ: Если Каллунаат будет найден и использован снова, при активации и броске он заставляет всех людей, не являющихся Родичами, в пределах трех шагов от его траектории полета страдать от Первобытного ужаса от его пронзительного воя. В противном случае оно рассматривается как обычное копье для целей черт и урона; точно так же он не вызывает особой реакции при использовании в ближнем бою.

Улу Арнагуатсаака, нож Холода который ждет

Четвертый уровень, Гнозис 6, Уникальный

Этот изогнутый костяной нож, затерянный даже за пределами воспоминаний большинства

духов предков, был подарком Холоду который ждет от самой Луны, помогающий Холоду который ждет победить великого монстра Луумаджуука. Рукоять, хвостовик и лезвие Улу были единым целым, созданным из цельного куска серебристой кости, форма которого мгновенно и точно соответствовала хватке его владельца, всегда острая и совершенно нерушимая. Говорят, что внутри лезвия в форме полумесяца был заключен праведный дух Луны, посвященный пролитию своего очищающего света в любую испорченную тьму. Некоторые считают, что фетиш-нож вместо этого содержал увековеченный боевой дух, который сражался за Луну с необычайным мастерством и яростью. Или, может быть, два духа сплелись вместе. Однако какая бы сила ни была заключена в ноже этой женщины, она позволила Арнагуатсааку сразиться с Ледоколом и чудовищной птицей Айпалувик с силой десяти. В песне Холода который ждет говорится, что когда Луна будет готова помочь Вендиго в битве, жизненно важной для Гару, она заставит Улу подняться из своего укрытия и позволит ему попасть в руки ее избранника. самая могущественная женщина-воин, достойная следовать по отпечаткам лап Холода который ждет. Ходят слухи, что недавно был найден Улу, что большинство старейшин считают дурным предзнаменованием на ближайшее будущее.

Кедровая чаша

Четвертый уровень, Гнозис 6

Тщательно сделанная чаша из кедрового дерева, идеально круглая, как полная луна, убаюкивает дух нескольких связанных элементалей воды. Край чаши перевязан плоской медной лентой, а символ, связывающий духов, выгравирован на дне чаши и также заполнен медными прожилками. Сама чаша совершенно неразрушима и огнеупорна. Когда чашу активируют, наполняя ее водой и проводя мокрым ногтем или когтем по краю по полному кругу, она издает пронзительный звонкий звон, переносимый ветром. Затем связанные водные элементали поднимаются и полностью гасят все источники огня в пределах слышимости звона или вида чаши. Владелец чаши может потратить дополнительные пункты Гнозиса, чтобы побудить духа ветра распространять звук все дальше и дальше, позволяя тушить пожары на значительном расстоянии. Каждая израсходованная единица Гнозиса удваивает исходное расстояние, которое несет звук; например, звук обычно можно услышать на расстоянии 150 футов в тихий день, но его можно услышать на расстоянии 600 футов, потратив еще 2 очка Гнозиса.

МЕТ: Этот фетиш функционирует, как описано выше, за исключением того, что его базовый диапазон становится пятнадцатью шагами во время игры в **Mind's Eye Theater.**

Щит Вендиго

Четвертый уровень, Гнозис варьируется

Нагревание подготовленного куска шкуры буйвола до тех пор, пока он не затвердеет до толщины в дюйм, создает этот фирменный фетиш воина Вендиго. Затем шкуру натягивают на каркас из китового уса или рога для прочности и украшают по своему усмотрению. Обычно щиты буйвола украшают различные меха, скальпы и другие реликвии поверженных врагов воина. К щиту может быть привязано несколько боевых духов, а некоторые щиты могут даже стать домом для духов-предков побежденных с честью, решивших помочь Гару, благородно победившим их в бою.

Любой щит Вендиго добавляет 1 очко к навыку Запугивания его владельца и увеличивает его поглощение на величину, равную половине его Гнозиса. Духов войны привлекают устрашающе украшенные щиты Вендиго, а успехи в броске Ловкость + Ремесла увеличивают вероятность привлечения мощного духа войны в щит. Однако чрезмерно украшенный щит тяжел в обращении и стоит Гару, который его носит, одного очка Ловкости. Драгоценные щиты часто используются теургами в ритуалах гадания перед битвой. Подобные щиты-фетиши также могут быть установлены снаружи жилища, напротив двери, чтобы защитить воина внутри от атак духа в его слепую сторону. Есть даже истории о щитах, которые, будучи открытыми, отбрасывают врага без единого удара.

МЕТ: Щиты Вендиго рассматриваются как обычные щиты со следующими дополнительными преимуществами: во-первых, владелец получает бесплатную черту Запугивания, а также уровень Запугивания при использовании щита, даже если это превышает их обычные пределы Черты. Во-вторых, один раз за бой с громким боевым возгласом щит может полностью поглотить урон от одной атаки, при условии, что общий уровень урона не превышает половины Гнозиса щита. Любые уровни сверх этого количества раздаются непосредственно владельцу. Наконец, если в щите обитают особенно свирепые предки или духи войны (на усмотрение Рассказчика, в зависимости от конструкции щита), владелец может попытаться отпугнуть врагов, впервые увидев щит вблизи, потратив черту Гнозис и прохождение Социального теста (повторное тестирование Запугивания). Успех означает, что противник должен немедленно покинуть присутствие Вендиго, хотя они могут нормально защищаться и даже атаковать других врагов, которых они встречают на своем пути. Вендиго может использовать щит, чтобы отпугнуть противника только один раз за бой, и любой противник, сопротивляющийся силе щита, навсегда останется невосприимчивым к этому эффекту.

Крыло куропатки

Третий уровень, Гнозис 7

Этот фетиш сделан из крыла куропатки, его перья совершенно целые и странно белые, как снег. В суставе крыла есть золотое кольцо, прикрепленное к нему, и оно свисает с длинной золотой цепи. Чтобы активировать фетиш, оборотень должен сконцентрироваться на воспоминании, которое он хочет удалить из своей памяти, а затем трижды взмахнуть крылом куропатки вокруг себя против часовой стрелки, позволяя кончикам перьев касаться себя по кругу на земле. Воспоминания о другом человеке или Гару также можно стереть аналогичным образом, перетащив перья за цепочку по кругу вокруг них. Этот фетиш редко используется на Гару и никогда не должен использоваться без разрешения, но он очень удобен для восстановления бредовых людей до их более спокойного состояния.

МЕТ: Большую часть времени использование этого фетиша является добровольным и, следовательно, требует небольшого судебного решения, но если его использовать против не желающей цели, цель может сопротивляться проверке своей Силы воли против Гнозиса фетиша.

Боевой свисток

Второй уровень, Гнозис 5

Изготовленный из кости ноги орла или другой хищной птицы и обычно украшенный иглами дикобраза или яркими свисающими перьями, боевой свисток содержит связанного боевого духа свирепой кровожадности. Награжденный Старейшинами выбранному боевому лидеру или военачальнику перед началом битвы, этот фетиш пробуждается только тогда, когда его носитель дует на него с ледяной яростью в сердце. Пронзительный, пронзительный визг свистка проносится над полем боя, призывая на бой всех союзников вождя; это также позволяет пользователю немедленно сделать бросок Обаяние + Запугивание, чтобы запугать всех противников на поле боя. Вендиго, использующий боевой свисток, может для этой цели добавить 2 кубика к своему запасу кубиков запугивания.

МЕТ: При активации Вендиго может использовать этот фетиш, чтобы пройти Социальный тест (повторно протестировать Запугивание) против своих врагов; у побежденных на две черты меньше во всех тестах против Вендиго и его союзников. Этот фетиш можно активировать только один раз за конфликт, и одновременное использование нескольких свистков не суммируется.

Дикий рис

Уровень 1, Гнозис 5

Этот фетиш, созданный из дикого риса, может мистическим образом повышать плодовитость, увеличивая шансы женщины Гару зачать ребенка и продолжить род Вендиго. Стебли риса можно собрать в небольшой пучок, сплести вместе и связать нитью или кожаным ремешком, пропитанным ее менструальной кровью; или созревшие зерна риса можно стряхнуть со стеблей и собрать в небольшой мешочек, завязав его на шее оборотня той же пропитанной кровью нитью. Затем оборотень, желающий зачать, должен привязать к фетишу дух одной из своих женщин-предков, духа земли или другого духа плодородия. Пока он активирован, Гару не должен снимать его с себя, особенно во время полового акта. Конкретные игровые эффекты оставлены на усмотрение Рассказчика в зависимости от того, что подходит для его хроники.

Кинжал Вендиго

Уровень 1, Гнозис 6

Большинство фетишей-кинжалов Вендиго вырезаны из клыков моржа или другой кости, невосприимчивы к изменениям температуры, и часто в них заключен дух, совершая обряд фетиша при первом окровавлении. Кинжалы Вендиго практичны, остры как бритва и обычно не замысловаты, хотя их рукоять часто обматывается декоративным ремешком или плетеным узором из перьев. Вкус свежей крови на кинжале Вендиго обычно служит для пробуждения связанного духа внутри.

Талены

Лунные Иглу

Гнозис 8

Этот тален представляет собой миниатюрный керамический флакон с заключенным внутри духом Лунником. Когда путешествующему Вендиго нужно предоставить убежище тому, кто не может вынести суровые стихии льда, снега и ветра, или если ему нужно отдохнуть во время преследования и он не может бодрствовать, чтобы защитить себя, он может построить иглу, а затем открыть этот флакон. внутри пространства для обхода иглу. Освобожденный Лунник наполняет иглу теплом и умиротворяющим сиянием лунного света, видимым снаружи, и отвердевает толщину стен иглу до твердости алмазов. Затем дух стоит на страже всего, что укрыто внутри иглу, не позволяя ни войти, ни выйти без согласия Вендиго, выпустившего его. Когда восходит солнце, Лунник возвращается в умбру, и иглу возвращается в свое естественное состояние.

Снежные очки

Гнозис 6

Сделанные из кожи, кости или дерева, эти очки являются практичным снаряжением для любого Гару или родичей, путешествующего на большие расстояния по снегу. С прорезями или отверстиями в очках, которые завязываются за головой ремешком или сухожилием, блики солнца на снегу значительно уменьшаются, предотвращая снежную слепоту и не позволяя потеряться или ошеломиться на безликом ландшафте. Обычно Вендиго просит помощи у зоркого

звериного духа, духа снега или льда или у духа с чарами слежения и с его согласия надевает на него очки на время своего путешествия. Персонаж в снежных очках не может быть ослеплен.

Ледяные наконечники стрел

Гнозис 4

Эти наконечники стрел сделаны из полупрозрачных, острых, как иглы, кусочков льда, плотно примерзших к их древкам. Духи льда и воды легко усиливают это хрупкое оружие, которое тает после внедрения в тела своих целей. Для изготовления этих наконечников стрел изготавливают медную форму и заливают в нее воду, либо тщательно вырезают и оттачивают крошки с помощью других кусков льда, используемых в качестве инструментов. Только после того, как наконечники стрел будут полностью заточены, духи могут быть привязаны к этим таленам. Ледяные наконечники стрел наносят дополнительный уровень здоровья духам огня и выводку Гелиоса.

Ветряная трубка

Гнозис 3

Этот тален, созданный из гибкого полого тростника или костяного рога, связывает дух элементаля воздуха. Если Гару нужно плавать под водой, зарываться в землю или отправиться туда, где он обычно не может дышать, он может использовать этот своеобразный тален. Вставив конец трубки в рот или морду, Вендиго может всасывать через нее достаточно воздуха, чтобы оставаться в живых и двигаться вперед в своем путешествии столько времени, сколько необходимо.

Тотемы и союзники

Тотемы

«Вы не выбираете тотем. Помните об этом, и оно никогда не назовет вас своим непослушным Дитя. Ваш тотемный дух выбрал вас, а также всех Гару, которым суждено стать вашими товарищами по стае, и всех ваших предков, которые следовали тому же духу до вас. Вы избраны для определенной цели, и вы должны считать себя счастливчиком, если когда-нибудь поймете, почему. Кто может объяснить рассуждения Медведя, Ворона, Енота? Только один из его родственников. Вот что такое стая на самом деле — родня в родне. В своей стае, ведомый вашим тотемным духом, вы найдете свою цель, свою причину существования и поймете, какой дар вам предстоит отдать Гайе и Вендиго. Никогда не недооценивайте тотемный дух, особенно тот, который вам не принадлежит.»

— Ивалу Призрачные пальцы из каэрна Каменный уступ.

Дельфин

Стоимость детали биографии: 5

Черты: Озорной, общительный и игривый, Дельфин быстро учится, глубоко заботится о своей семье и приносит радость всем, кто его знает. Дети Дельфина особенно устойчивы к изнурительной депрессии, добавляя два очка к своему запасу Силы воли против падения в Харано. Дельфин также может влиять на других Гару, родичей и духов своей жизнерадостностью и решимостью, вычитая три очка из любого броска сложности, включающего Обаяние + Эмпатия (как Дар Детей Гайи, Дружба духов).

Табу: Дельфин только просит, чтобы его дети делали все возможное, чтобы воспитывать, обучать и защищать маленьких щенков или младенцев. Часто самые преданные Наставники предпочитают своим тотемом Дельфина.

МЕТ: дети Дельфина получают бесплатное повторное тестирование на все испытания, чтобы противостоять впадению в Харано, а также бесплатную черту Эмпатии.

Лось

Стоимость детали биографии: 4

Черты: Рога Лося — его оружие, которое становится больше в холодную зиму. Лось сражается столкновением своих рогов, побеждая, а иногда и убивая своих соперников силой кости против кости. Лось дает своим стаям две точки в Холодном оружии. Каждый участник также может получить временное очко Силы, когда участвует в прямом вызове конкуренту, если конфронтация связана с вопросом спаривания или желания.

Табу: Лось — упрямое, беспечное существо, и его часто трудно отвратить от выбранной цели. Дети Лося должны потратить пункт Силы воли, чтобы отклониться от предопределенного курса действий.

МЕТ: Дети Лося получают два бесплатных уровня Холодного оружия и бесплатную черту «Крепкость», когда участвуют в прямом соревновании с другим из-за спаривания или желания.

Карибу

Стоимость детали биографии: 4

Черты: Карибу обеспечивает и человека, и волка щедростью своей плоти, силой сухожилий, теплотой меха и прочностью костей. Ни одна часть Карибу никогда не должна быть потрачена впустую, все его тело должно быть принесено в жертву продолжению жизни существ Гайи. Карибу может дать +2 к броскам на Выживание, помогая стае или Гару найти убежище, еду, следы или безопасность.

Табу: Карибу требует, чтобы его дети никогда не причиняли вреда младенцу человека или животного, беззащитному ребенку или беременному существу.

МЕТ: Последователи Карибу получают бесплатное повторное тестирование всех тестов Выживания при условии, что они несут с собой небольшой кусочек Карибу.

Осетр

Стоимость детали биографии: 4

Черты: Осетр имеет необычайно долгую жизнь, иногда почти 100 лет. Из-за этого долголетия Осетр часто может помочь оборотню в контакте с духами-предками, используя силу своей памяти, чтобы навести мост между Умброй между живыми и мертвыми. Осетр может вычесть 2 из сложности использования Детали биографии Предки, а также может снизить сложность изучения любого подобного обряда или Дара от духа-предка на единицу, независимо от того, является тотем этого предка Осетр или нет. Осетры могут ответить на очень старые вопросы, но они редко спешат со своими ответами. Не торопите осетра, иначе вы вообще ничего не получите.

Табу: Осетр чрезвычайно чувствителен ко всему, что портит Гайю, потому что он несет с собой воздействие токсинов на протяжении всей своей долгой жизни. Дети Осетра полностью посвящают себя рассмотрению всех возможных вариантов и приоритетов в интересах поддержания чистоты, что приводит в ярость других Вендиго. Последователи Осетра, у которых есть Деталь биографии Предки, иногда обнаруживают, что их неожиданно посещают другие предки Осетра, большинство из которых чувствуют необходимость добавить свое мнение к взвешиванию любого решения.

МЕТ: Осетр предоставляет последователям бесплатное повторное тестирование всех тестов, связанных с общением с духами предков в положительном ключе, включая предысторию предков.

Кролик

Стоимость детали биографии: 3

Черты: Кролик меняет свой мех, чтобы слиться с окружающей средой: коричневая или серовато-коричневая шкура позволяет ему сливаться с пейзажем из листьев, грязи или веток, его шерсть бледнеет до белого, когда зима приносит снег. Член стаи может призвать Дар Камуфляж, и, кроме того, члены стаи повышают свою Бдительность на 1.

Табу: Кролик также предпочитает бегать, чаще всего. Каждый член стаи должен потратить пункт Силы воли, чтобы не повернуться и не сбежать от неожиданности или внезапной конфронтации, которых он не ожидает. В отличие от эффектов Лисьего бешенства, убегающее дитя Кролика не атакует, чтобы расчистить себе путь, а просто пытается убежать.

МЕТ: Кролик дает своим детям Дар: Камуфляж, а также бесплатную черту Бдительности. Тем не менее, они должны потратить черту Силы воли, чтобы избежать бегства, если их застали врасплох или иным образом столкнутся с внезапным столкновением, которого они не ожидали.

Гусь

Стоимость детали биографии: 3

Черты: Гусь — опытный путешественник, ее сильные перья позволяют ему преодолевать большие расстояния быстрее и легче; лунные мосты между каэрнами часто открываются с помощью Гуся. Мастер обрядов с Гусем в качестве тотема может уменьшить уровень сложности создания Лунного моста на 1. Гусь может увеличить расстояние, которое может пройти Гару в форме Люпуса, добавив 1 кубик к броску Выносливость + Атлетика, который должен сделать оборотень-бегун, при сложности 4, за каждый час пути.

Табу: Гусь, как правило, довольно шумный, болтливый и общительный в разговоре со своими родичами. Наличие более одного потомка Гуся требует штрафа -1 ко всем броскам на Скрытность. Гуси как тотемы, очевидно, довольно редки и, вероятно, смущают Вендиго.

МЕТ: Гусь предоставляет последователям бесплатный повторный тест на все тесты Атлетики, связанные с путешествием на большие расстояния, при условии, что они в это время находятся в форме Люпуса, а также повышает черту мастера ритуалов на две черты при всех попытках установить лунный мост. Однако, когда присутствует более одного последователя Гуся, каждый последователь получает штраф в одну черту ко всем тестам на Скрытность из-за их постоянной потребности в болтовне.

Дикобраз

Стоимость детали биографии: 3

Черты: Дикобраз несет с собой свою защиту, иглы ощетиниваются, чтобы вонзиться под кожу любого, кто достаточно глуп, чтобы напасть на него. Как правило, он кроткий, а иногда и чересчур пресыщенный, но его остроконечные иглы имеют большое значение для отпугивания любого случайного врага. При нападении он упрямо опускает голову и бьет хвостом, посылая крючковатые шипы, которые глубоко вонзаются в плоть противника. Каждый член стаи Дикобраза получает одну точку Запугивания и в Холодном оружии.

Табу: Дети Дикобраза склонны находить сложные романтические ситуации, но в остальном у них мало ограничений.

МЕТ: стаи дикобразов получают бесплатный уровень Запугивания и Рукопашного боя.

Бобер

Стоимость детали биографии: 2

Черты: Бобер — архитектор Гайи, одаренный врожденным знанием духов воды и дерева. Он знает, как создать баланс, строя пристанище для всех существ своими плотинами и их очищающими потоками, в то время как его дом дает приют себе и своим детям. Бобер добавляет кубик ко всем броскам навыков Ремесла и дополнительный кубик к накопленным знаниям Естественные науки.

Табу: Бобры, к сожалению, находят розыгрыши необычайно забавными. Последователям Бобра трудно упустить шанс подшутить над кем-то, и, по усмотрению Рассказчика, они должны потратить Силу воли, если придумают особенно веселую шутку, которую, по их мнению, им не следует разыгрывать.

МЕТ: Способные дети Бобра бесплатно получают уровень способности Ремесло (часто деревообработка, но не всегда), а также на две черты выше во всех тестах, связанных с способностью Естественные науки.

Союзники

Аватар Великого Вендиго

Когда Великий Вендиго заставляет своего аватара появляться, обычно в Умбре, он часто принимает форму волка. Его белоснежный мех излучает яркую голубоватую ауру, настолько чистую, что кажется почти ультрафиолетовой. Глаза Вендиго сверкают, как горящие осколки льда, с его мощной толстой морды стекают сосульки клыки. Там, где были бы его лапы, только пламя — леденящее, иссиня-черное пламя, опаляющее землю там, где он ступает, обжигающее лютым холодом. Великий Вендиго имеет хорошо известную любовь к крови и может бегать с невероятной скоростью, выслеживая свою добычу с точностью стрелы и оставляя за собой только леденящий ветер. Аватар Великого Вендиго не всегда показывает себя целиком, иногда давая о себе знать лишь следом голубого огня или черными следами лап, выжженными на непроницаемом льду. Иногда он появляется, чтобы показать свою благосклонность, даже если его специально не призывают, когда обряд или Дар взывает к его величию.

Сила воли 8, Ярость 10, Гнозис 6, Эссенция: 32

Чары: Взрыв (Лед), Создание Ветра, Стужа, Материализация, Слежка

Аврора

Гигантский и своенравный дух Авроры показывает себя только в самом холодном небе, гордо демонстрируя свое великолепие в ливнях ярких цветов. В тишине арктической ночи можно услышать, как Аврора шепчет и воет детям Вендиго, иногда упрекая их, иногда дразня, а иногда приглашая присоединиться к Лунному танцу вместе с ней. Отважные Гару, свистящие в ответ Авроре, могут польстить ей и соблазнить ее подойти поближе, а затем побудить ее передать сообщения другим живым духам или существам в Умбре. В сказках также говорится, что непослушные оборотни, злящие Аврору, обезглавливаются, а когда она танцует, она играет в игры с другими духами, используя голову несчастного Гару в качестве мяча.

Сила воли 4, Ярость 3, Гнозис 10, Эссенция 22.

Чары: Подглядывание, Создание ветра, Контроль электросистем, Материализация

Детали биографии

Вендиго не может брать Детали биографии Контакты или Ресурсы — маловероятно, что начинающий персонаж знает кого-то в обычном человеческом обществе или, по крайней мере, кого-то, кто мог бы быть им полезен для достижения цели. Точно так же новые Вендиго должны заработать себе личное богатство или мирские владения, если они достаточно глупы, чтобы желать этого. Вендиго обычно не приветствует никакого вмешательства со стороны посторонних или благотворительности. Ее также нелегко убедить, что деньги, игрушки или вещи могут дать ей свободу и не бояться погрязнуть в загрязненном, жадном, коррумпированном мире белого человека. Большинство Вендиго предпочли бы использовать уже имеющиеся у них Детали биографии, единственные вещи, которые остаются для них чистыми и которые остались под контролем племени, чтобы помочь им в ситуациях, где обычно можно было бы использовать Контакты или Ресурсы.

Союзники и родичи

Союзниками Вендиго, скорее всего, будут его родственники или, по крайней мере, друзья-люди и члены его индейского племени. Вендиго, активный в политике туземцев или сохранении культуры туземцев, должен быть в состоянии легко найти союзников среди Родни и туземцев, а Вендиго, живущий в отдаленном районе, также должен иметь возможность вступать в контакт с волками и люпус Гару. Один из этих союзников может предоставить Контакты или Ресурсы, которые Вендиго не сможет использовать самостоятельно.

Предки

Дух предка обычно готов помочь Вендиго в обмене информацией, обучении и знаниях. Предок галлиарда или теурга часто особенно посвящает себя, даже после смерти, охране знаний и жизней своего народа, находящегося под угрозой исчезновения, и сделает все, что в его силах, чтобы сохранить эту традицию. Дар знаний может быть столь же ценным, как и деньги, и его гораздо легче продать. Кроме того, духи-предки, как правило, более открыты для просьб Вендиго о малоизвестных или ценных знаниях, чем люди-Контакты, из-за родственных и кровных уз. Однако для получения более практической, повседневной информации, естественно, разумнее консультироваться с союзником-человеком.

Наставник

Подобно тому, как дух-предок стремится увековечить родословную Вендиго, наставник посвящает свою жизнь тому, чтобы делиться наследием, которое он уже приобрел. Стать наставником и выбрать ученика Адрена — серьезное заявление, означающее, что наставник — достаточно могущественный старший Гару, чтобы начать

передавать жизненно важные знания, и что молодой Гару готов и способен учиться и продолжать традиции. Поскольку эти традиции так важны для дальнейшего выживания Вендиго, иногда рождение отношений наставника и Адрена официально празднуется всем септом. Только в прохождении Литании и их обычаев Вендиго могут поддерживать и упорствовать в своей чистоте.

Чистота рода

Чистота Вендиго — тщательно охраняемое сокровище, любое загрязнение отбивается когтями и клыками. Вендиго, победивший в битве, считается триумфом для всех Вендиго, и его поощряют разводить и делиться своей родословной и своими делами ради своей родни. Чистокровный Вендиго становится еще более ярким триумфом для выживания всего племени, и поэтому он даже больше почитается как стаей, так и септом, чем было бы в остальном обществе Гару. Самый редкий из редких, чистокровный Вендиго никогда не забудет, кто он такая и кем он должен стать.

Чистокровный Вендиго обычно имеет очевидные физические характеристики, которые выдают его таковым, вне зависимости от формы. Чаще всего у него будут глаза необычного пронзительного сине-фиолетового цвета, которые светятся в темноте, особенно когда он в ярости. У других чисто белые волосы или мех, без пятен или полос, которые нельзя красить и почему-то никогда не остаются грязными надолго. У некоторых даже когти или ногти необычайного серебристого цвета, которые кажутся почти ледяными. При переходе от одной формы к другой характерная, гордая осанка и угловатые черты лица чистопородного Вендиго остаются особенно постоянными; его сразу же можно узнать, какую бы форму он ни принимал. Однако в форме Кринос, на пике его Ярости, все тело Чистокровки светится слабой ультрафиолетовой аурой, как у Аватара Великого Вендиго.

Достоинства и недостатки

Достоинства

Камуфляж (Достоинство, 2 СО)

Да, вы Гару, но что-то в вас мешает кому-либо сказать, к какому племени вы принадлежите или даже под каким покровительством вы родились. Вы по-прежнему связаны традициями и правилами вашей фазы луны и вашей семьи, но вы чертовски хорошо смешиваетесь с любым обществом Гару. Если вы попали в ситуацию, когда в ваших интересах или в интересах кого-то из ваших близких претендовать на принадлежность к другому племени или покровительству, вы можете добавить один кубик к своему атрибуту Обаяние или к навыку Этикет.

МЕТ: Вы получаете бесплатное повторное тестирование всех Социальных тестов, включающих притворство другим племенем или покровительством.

Недостатки

Королева драмы (Недостаток, 3 СО)

Вы просто не можете удержаться от привлечения внимания к себе. Несмотря ни на что, что-то всегда должно идти не так — желательно, чтобы это было чьей-то ошибкой, и особенно проблема, которую вы просто не можете решить, несмотря ни на что. Чем больше людей узнают о вас и ваших проблемах, тем лучше. Вы никогда не будете удовлетворены, если все идет гладко, и вы готовы выдумывать вещи, которые не совсем соответствуют действительности, чтобы привлечь людей на свою сторону. Любой, кто догадывается о ваших привычках, просто несправедлив и жесток, тем более что у вас и так много других забот. Всякий раз, когда центр событий приходится не на вас или не на том деле, в котором вы участвуете, вы теряете очко Силы воли. Если в сцене участвует другой персонаж (особенно тот, который вам не нравится), зарабатывающий Почет или успешно выполняющий бросок Лидерства или Исполнения, вы должны сделать бросок, чтобы не впасть в бешенство.

Первые люди

Мы общались с местными племенами по всей Северной Америке. Вот образец традиционной жизни некоторых из наших родичей.

Аляска

Инуиты, алеуты и атапаски

Они охотились на белого медведя, карибу, моржа, тюленя, овцебыка и китов. Они также ловили лосося, треску и арктического гольца. Их инструменты и украшения были сделаны из костей и шкур животных, на которых они охотились. Непослушных инуитских детей предупреждали, чтобы они остерегались, иначе дух страшного монстра-людоеда, Бакбаквалануксиваэ («каннибал на северном конце мира»), придет за ними, и иногда мы это делали.

Северо-западное побережье

Инупиаки, инуиты-юпики, алютики (алеуты), хайда, тлинкиты, гвичины цимшиан и чинук.

Жители Северо-Западного побережья были одними из величайших художников среди первых людей. Как и у большинства туземцев, медь была единственным металлом, известным им до контакта. Из кедровых лесов своей родины они делали красивые и полезные предметы, в том числе маски, столовые принадлежности, дома и каноэ. Они ткали красочную ткань и вырезали тотемные столбы, чтобы прославлять своих предков и духовных союзников. Их ремесла и щедрость впечатлили Дрейка, когда он ненадолго приземлился в середине 1500-х годов. Именно

на Северо-Западном побережье практиковался потлач, демонстрирующий упор племен не на собственность, а на щедрость как меру статуса. Они питались рыбой, моллюсками и морскими млекопитающими.

Канада

Инуиты, цимшиан, тлинкиты, эяки, квакиутли, нутка и хайда.

В отличие от тех, кто жил на равнинах, у инуитов не было вождей. Вместо этого вождем лагеря был самый старший и опытный охотник в группе. Помимо начальника лагеря, был шаман, который был мудрецом и целителем лагеря. Эти двое вели людей, когда они двигались в зависимости от времени года и с добычей. Лагеря обычно состояли из больших семей, и у каждого были традиционные летние и зимние охотничьи угодья. Да, охотничьи отряды укрывались в иглу, или снежном доме, и устраивали зимние праздники в *куаггик* (гигантский снежный дом), но у них не было 100 или 1000 слов для «снега» (*anym*). Только невежественные Вестники Вирма называют жителей Арктики «эскимосами» или верят в такую ложь. Поколение, которое может помнить истинный образ жизни инуитов, теперь старые дедушки и бабушки, но они являются сокровищами. Представьте, сколько лет должно быть жителям равнин, чтобы помнить, что они живут традиционным образом.

Гренландия

Китаамиут, Тунумиут и инууиты (или полярные инуиты).

В отличие от остальных наших земель, в Гренландии давным-давно встретились с Вестниками Вирма. У них были обширные контакты с викингами, которые пришли и колонизировали до Средневековья, когда Первые люди Гренландии наконец увидели последних северян. Кроме того, в отличие от Чистых Земель, в Гренландии мало пригодных для использования ресурсов, что позволяет уберечь ее от худших вторжений Вестников Вирма. К 20-му веку у них будут одни из немногих свободных от загрязнения земель, воды и воздуха, оставшихся на планете. Хотя Гренландия является владением датской короны, Гренландия перешла под «самоуправление» в 1979 году. Это правительство и парламентское представительство, состоящее из коренных народов, мало чем отличающееся от канадской территории Нунавут, созданной в 1999 году.

Сибирь

Чукчи, саамы, инуиты, якуты и ненцы.

Эти рыбаки и охотники жили кланами с наследственными вождями. Их соседями на юге были всадники и пастухи. Некоторые из сибирских Первых людей научились пасти оленей во времена средневековья. Это изменение заставило их приспособиться к новому образу жизни, став кочевниками, которые жили в палатках из оленьих шкур и перемещались с пастбищ северной тундры летом в более защищенную субарктическую тайгу зимой, следуя за своими стадами. Дальнейшая корректировка их образа жизни произошла, когда они столкнулись и начали торговать с английскими китобоями и русскими охотниками.

В каком-то смысле сибиряки были более защищены от «современного мира», чем другие арктические народы, но это также означает, что им пришлось справляться с натиском культуры Вестников Вирма, сгустившейся за последние сто лет и принесенной к ним по железным рельсам Транссибирской магистрали.

Великие равнины Северной Америки

Команчи, юты, черноногие, шайенны, кри, шицуумш (Кер д'Ален), арапахо, сиу (дакота, лакота, оглала), омаха, оджибве (чиппева) и кайова.

Они охотились на буйволов, оленей, медведей и мелких млекопитающих. Они также сажали такие культуры, как кукуруза, бобы, дыни и кабачки, на богатой почве, которую в конечном итоге забрали себе Вестники Вирма. Вестникам Вирма трудно вспомнить, что эти народы процветали задолго до того, как появились лошади или стеклянные бусы. Именно эти люди были безликими, воинственными индейцами в «вестернах» Вестников Вирма в течение ста лет, носили грубую боевую раскраску и кричали верхом, размахивая винтовками. Если бы они исторически когда-либо обладали таким количеством оружия, возможно, они не были бы изгнаны из прерий.

Вестники Вирма также забывают, что многие из этих наций были настоящими политическими образованиями, с большим соперничеством, войнами и собственными договорами. Гораздо позже эти народы стали родиной некоторых из величайших воинов в борьбе за Чистые Земли.

Коренные северные племена

Это ни в коем случае не исчерпывающий список, но племена, живущие в этих географических районах, где часто бывают суровые зимы (или, по крайней мере, холодно и снежно), могут служить предысторией для персонажей или служить руководством для исследования стаи Вендиго, их ритуалов, и истории.

Великие равнины

Арапахо, Ассинибойн, Блэкфут (Сиксика), Блад (Альберта Блэкфут/Каинай), Перевозчик (Вет'сувет'ен), Шайенн, Команчи (Нумунуу), Кри, Ворон, Грос-Вентр-Монтана (Атсина/А-а-ни-нин), Грос-Вентре-Дакота (Хидаца), Мандан, Омаха, Пайуте, Пиеган (Монтана Блэкфут), Равнинные апачи, Равнинные кри, Равнинные оджибве, Куапо, Сарси/сарси, Дакота (Санти), Лакота (Тетон), Шицуумш (Кер д'Ален), Янктон (Накота), Сутай, Уте

Великие озера

Алгонкин, оджибве (чиппева), сиу Великих озер, гурон (ваиндаты), иллинойс, кикапу, кайова, меномини, майами, оттава, потаватоми, саук-фокс (мескваки), виннебаго

Субарктика/Северо-Запад

Прибрежные алеуты (Алутик), Бабин, Медвежье озеро, Бивер (Данне-за), Белла Белла (Хейлцук), Белла Кула (Нуксалк), Беотук, Карриер, Чилкотин, Чинук, Чипевьян, Кри, Мисстасини Кри, Болотный Кри, Тете Де Буле Кри, Вестернвуд Кри, Догриб, Эяк, Хайда, Хан, Заяц, Ингалик (Дег Хетан), Инупиат, Инувиалуит (Западная Канада), Каска, Коюкон, Катчин (гвичин/чимшиан/лушо), квакиутль, метис, Монтанье (Инну), Гора, Наскапи (Инну), Нуу-ча-нулт, Секани, Скокомиш, Славей, Свиномиш, Тагиш, Талтан, Танаина (Дена'ина), Танана, Тлинкит, Цэцаут, Цимшиан, Тутчоне, Верхний Коюкон , Верхняя Танана, Йеллоунайф, Юпик

Арктика/инуиты

Жители Алеутских островов (Унангакс), Айвилирмиут, Баффиновых островов, карибу, чукчи, чугачигмиут, медь, восточно-гренландцы (аммассалик), инугуиты (полярные), итивимиут, кайалигамиут, каниагмиут, кигиктагмиут, китаамиут, кинугмиут, когмиут, кускокваг, маккензи, магемиут, малемиут (маламут), ненцы, нетсилик, ноатагмиулт копагмиут, нунатагмиут, нушагамиут, огулмиут, пойнт-барроу, полярный (туле), саамы, сукининмиут, тахагмиут, тогагамит, тунумиут, тунрит (исчезли), якуты, западные гренландцы

Соглашения об именах и внешний вид

Родословные имена

Чистокровных Гару, происходящих от известного или благородного предка, будь то человек или Гару, часто называют в честь этого предка. Большинство Гару, скорее всего, представятся официально, перечислив свои личные дела и дуэли после того, как назовут свое имя. Имя Вендиго может быть буквальной комбинацией или другим производным имен нескольких членов его семьи или племени, даже если он не чистокровный. Ему даже можно дать имя, которое относится к самым известным деяниям или непреходящим желаниям конкретного предка, используя вызывающие воспоминания слова или образы. Эти родословные имена часто несут в себе чувство юмора или другие эмоции и могут быть неожиданно поэтичными. Хотя Вендиго с таким замысловатым именем для удобства предоставляют короткую версию, они гордятся своими полными именами и используют их полностью для ритуалов или любых важных ситуаций. Почти наверняка у чистокровного вендиго будет одно из этих родословных имен.

Некоторые примеры родословных имен Гару:

Метис Угли ухоженные зимой, дочь Чистой вены из рубинов и Медведя спящего зимой

Бабочка приземляющаяся на хвост, сын Серебрянохвоста стоящего высоко и родича Кары Хрупкие крылья.

Дайан Вихрь когтей, дочь родича Дениса Тахе Браунинга и Уны Безумного прыжка Гошевен, внучка Хе-луш-ка, Разрушителя лжи

Ивалу Призрачные пальцы, дочь Нинагея Призрачного топора и Родича Альберта Терпеливого бизона, потомка Белого бизона, который ждет возвращения к своему народу

Звездоглазый невероятно дрожит, сын Ханны Блэк Джекет, дочери Фредерика Асайика Шкура толще чем лед и потомок Арнагуатсаака Холод который ждет.

Имена коренных американцев

Другие имена Вендиго выбираются из более приземленных источников, таких как элементы природы Гайи, тотемные животные или символические слова, взятые из человеческих легенд и языков коренных американцев. Во многих из этих племен сохранилась традиция Гару, согласно которой у человека может быть обычное имя, которым его называют, когда он находится среди незнакомцев, дополнительное имя, которое может знать его стая, а иногда даже личное и частное имя, которое могут использовать только самые близкие люди. ее можно использовать. Дополнительные имена также можно получить за боевые подвиги, завершение ритуалов или другие важные события — в этом традиция Гару явно отражается некоторыми традициями коренных народов.

Библиография

A Treasury of American Indian Herbs: Their Lore and Their Use For Food, Drugs and Medicine, Virginia Scully Bonanza Books, Нью-Йорк (Crown Publishers), 1970, номер в каталоге Библиотеки Конгресса: 75-108063.

Indians of North America: Native American Religion, Нэнси Бонвиллейн, Фрэнк В. Портер III, главный редактор, издательство Chelsea House Publishers, Нью-Йорк, Филадельфия, 1996, ISBN 0-7910-2652-3

The Mythology of Native North America, Дэвид Лиминг и Джейк Пейдж, University of Oklahoma Press, Norman, OK, 1998, ISBN 0-8061-3012-1

Illustrated Myths of Native America: The Northeast, Southeast, Great Lakes, and Great Plains, Тим МакНиз, Бландфорд / Касселл, Лондон / Стерлинг Паблишинг, Нью-Йорк, 1998, ISBN 0-7137-2666-0

I Have Spoken: American History Through the Voices of the Indians, составленный Вирджинией

Ирвинг Армстронг, Sage Books, Swallow Press, Чикаго, 1971, ISBN 0-8040-0530-3

Book of the Eskimos, Питер Фройхен, The World Publishing Co., Кливленд и Нью-Йорк, каталожный номер Библиотеки Конгресса: 61-5815, 1961 г.

Native America in the Twentieth Century: An Encyclopedia, Мэри Б. Дэвис, Нью-Йорк, Garland Publishing, 1 996

Native Peoples and Cultures of Canada, второе издание, Алан Д. Макмиллан, Ванкувер, Дуглас и Макинтайр, 1988 г.

My Old People Say. An Ethnographic Survey of Southern Yukon Territory, 2 части, Публикации Национального музея человека по этнологии, №№ 6 (1) и 6 (2), Национальные музеи Канады, Оттава, 1975 г.





Глава 4: Зубы Зимы

Какой договор, который когда-либо заключал с нами белый человек, он соблюдал? Не один. Когда я был мальчиком, сиу владели миром. Солнце взошло и зашло над их землей. Они послали в бой десять тысяч человек. Где воины сегодня? Кто убил их? Где наши земли? Кто ими владеет?

— Татанка Йотанка (Сидящий Бык) из племени сиу

Следующие персонажи Вендиго могут использоваться игроками, которые хотят начать играть за персонажей Гару; они также могут быть использованы в качестве отправной точки для ваших собственных идей или рассказчиком, которому нужна быстрая фольга Вендиго или противник для его хроники. Заметки об отыгрыше и предыстория служат трамплином для вашего собственного воображения — оставьте то, что подходит для вашей хроники, и измените или отбросьте все, что кажется неуместным.

Больше, чем многие племена, Вендиго собираются в одноплеменные стаи. Старейшины племени держат юного Вендиго изолированным от других Гару, поскольку на протяжении многих лет они неоднократно теряли статус и контроль над племенем в пользу Вирмоносов. Многие из тех Вендиго, которых можно найти в многоплеменных стаях, собираются вместе с Гару с похожими мировоззрениями и взглядами — и часто коренными или волчьими по происхождению. Уктена, Дети Гайи и Красные когти часто входят в число тех, с кем Вендиго образуют стаи. Более мятежные молодые Вендиго склонны объединяться в стаи с теми, кто симпатизирует им Гару — они никоим образом не женаты на принципах чистоты племени. Некоторые из них присоединяются к лагерю Священный обруч.

Представленные здесь пять шаблонов Вендиго можно использовать как стаю, стаю Зубы зимы. Зубы зимы посвящены самому Великому Вендиго — хотя у них всего два очка в Деталях биографии Тотем, у них нет мощного аватара Великого Вендиго в качестве тотема стаи (поскольку Вендиго стоит семь как тотем стаи). В этом случае Рассказчик может предоставить персонажам чрезвычайно ограниченную версию способностей, даруемых тотемом Вендиго, или наложить другие ограничения на тотем стаи, пока стая не наберет достаточно опыта, чтобы поднять свои Детали биографии Тотем и высвободить мощь Вендиго.

Племенной юрист

Цитата: *Ваша честь, я полагаю, что если вы посмотрите на договор Пятнистой вороны 1748 года, вы увидите, что Конфедерация шести наций имеет явные претензии на земли, которые сейчас рассматриваются для проекта дома престарелых «Счастливые сосны».*

Предыстория: Среди людей вашей матери вы были индейцем, что в вашем понимании было постыдным. Конечно, вы никогда не чувствовали себя как дома среди светловолосых детей, которые были вашими товарищами по играм. Ни одна из их кукол или людей в телепередачах не была похожа на вас. Твоего отца почти не помнили, он ушел задолго до того, как ты смогла спросить его о его блестящих черных волосах или о странных сказках, которые он рассказывал на ночь. По словам твоей матери, он погиб в результате несчастного случая на севере. По словам ваших соседей, он убежал или спился до смерти.

Когда вы стали старше, вы начали выяснять, что на самом деле означает быть индейцем. Не удовлетворившись унылыми описаниями из энциклопедий, вы сделали специальный заказ в местной библиотеке на книги, посвященные правдивым рассказам о лжи и жестоком обращении, которым подвергались ваши предки. Узнав больше, вы начали искать больше информации в резервации, жители которой были вашими людьми гораздо больше, чем те, кого вы с детства считали своей семьей.

Бескорыстный прием, который вы получили среди Первых людей, не помешал вам увидеть их бедственное положение. Их права регулярно ущемлялись, а то немногое, что они имели, постоянно подвергалось опасности из-за коррупции как внутри, так и вне протектората племенного правительства. Много раз вы чувствовали огонь в своем сердце, когда узнавали о новой несправедливости; но вместо того, чтобы взяться за оружие, вы видели другой путь борьбы и арену гораздо ближе к сердцу власти европейского большинства. Вы поступили в муниципальный колледж, а затем, благодаря стипендиальному фонду коренных народов, в юридическую школу.

Ваша первая смена произошла в разгар вашей подготовки к экзамену на адвоката. Те, кто нашел вас, смеялись над изорванной бумагой и убитыми маркерами, говоря, что только Новолуние может потерять себя в Ярости над грудой книг.

В племени, которое так решительно осуждает технологии и западную культуру, как это делают Вендиго, ваше воспитание и европейское образование не принесли вам никакой популярности. Большая часть твоего нового племени не была рада тебя видеть. Они назвали тебя «городским псом» на языке, на котором, как они думали, ты не говоришь. Они назвали тебя еще хуже, ставя под сомнение твою преданность не только из-за смешанной крови, но и из-за того, что ты настойчиво возвращался в школу, чтобы сдать экзамен на адвоката. Несмотря на оскорбления, открытие правды о вашем наследии и истории Гару только укрепило вашу решимость. Узнав о бедственном положении Гайи, вы ощутили острую необходимость добиться справедливости за столь многие исторические ошибки. Теперь вы используете свой острый ум и язык в бою гораздо чаще, чем острые зубы или когти. На ваш взгляд, это не делает вас менее воином, просто другим. Когда другие Вендиго сомневаются в вашей лояльности или ваших способностях, достаточно легко показать им тысячу примеров, когда в прошлом, если бы кто-то вроде вас сражался с Вестниками Вирмая собственными словами, битвы действительно могли бы пойти совсем по-другому.

Концепт: Ваш злобный хитрый ум любит разбираться в юридических тонкостях племенного права, и вы получаете удовольствие, побеждая Вестников Вирма в их собственных судебных играх. Чем больше оскорблений вы терпите за то, что выросли в обществе Вестников Вирма, тем больше вы хотите доказать, что являетесь бесценным помощником для своего народа.



Примечания к отыгрышу: Большая часть вашего образования получена из книг. Вы не являетесь стереотипным жителем пригорода, который боится испачкаться в грязи, но вы также не являетесь опытным любителем активного отдыха. Почти все, что вы делаете за пределами города, - это опыт. Обращайте пристальное внимание на то, как все делается, и иногда задавайте вопросы, если что-то не понятно. Вы хотите делать все правильно. Никогда не уходите от ответа, если видите конфликт, который можно разрешить законным путем, а не открытым насилием. Никогда не забывайте о нарушении законов, защищающих права племени, так как впоследствии вы сможете использовать это в суде. И никогда не ожидайте, что другие Вендиго одобрят ваше использование технологии и культуры Вестников Вирма, но не извиняйтесь за то, что вы знаете.

Снаряжение: Справочник по правам племен ACLU, паспорт народа шайеннов, блокнот, рюкзак, хороший костюм.

Библиотекарь

Цитата: *Я достану вам нужную информацию. Уходи. Приходи завтра. И принеси мне еще викодина.*

Предыстория: Как и большинство люпусов Гару, вы осознали, что отличаешься от них в период полового созревания. Коротышка из шести детей, вы всегда были тихим, умным, но послушным, и вас никогда не приходилось выбивать из-под ног. Всегда было легко обходить края вещей, оставаться незамеченным, чуять и узнавать. Ваши товарищи по стае никогда не видели узоров, танцующих на снегу, таинственных щелей между ветвями, запахов и звуков, от которых вы чувствовали себя плохо и еще более изолированно.

Вы больше никогда по-настоящему не чувствовали себя частью своей стаи, как только осознали, насколько вы отличаетесь от них. Ваш отец терпеливо терпел твои исчезновения, единственный намек, который он дал, что вы не из той же породы, что и ваши братья и сестры. Как только вы начали исследовать свои силы, ваша жажда ответов одолела вас, и вы стали проводить все больше и больше времени в тихом и темном одиночестве, позволяя своему носу и разуму путешествовать по другим мирам. Иногда вы путешествовали так долго, что просыпались с сокрушительной головной болью, ваши лапы неудержимо дрожали.

Когда вы впервые увидели человека, ожидающего вас на опушке деревьев, вы начали понимать. Когда вы увидели, как человек превращается в волка, вы поняли больше. Вы никогда не были уверены, к какому миру он принадлежит, но, похоже, для него это не имело значения. Его звали Кривой ветвью, и он отправился в духовное путешествие, проходя мимо, и духи привели его, чтобы найти вас. Он научил вас всему, что знал о Гару, и, наконец, объяснил, кто вы такой и что вы можете видеть. Он показал вам, как превращаться в человека, как громко выть слова, как это делали люди. Теперь у вас были имена, чтобы дать вещам, и каким-то образом это принесло вам покой. Паутина и Умбра, Досягаемость, Теллуриан, Вирм.

Кривая ветвь оставил вас одной морозной ночью, сказав, что не может идти дальше. Куда бы вы ни посмотрели, ваш наставник исчез. Вы знали, что ваш отец ничего не узнает, и поэтому искали компанию людей, чьи слова могли привести вас к другим Гару, больше слов, больше ответов. Оставив свою стаю, вы побежали под прибывающей и убывающей двумя лунами в город.

Вы боролись за то, чтобы учиться как можно быстрее, разочарованные своим непониманием и невежеством в мире людей, очарованные их языком без запахов. Время, которое вы провели в комфорте Умбры в поисках объяснений, всегда приносило вам боль, когда вы возвращались, независимо от того, какую форму вы принимали, и вы начали использовать человеческие обезболивающие, чтобы заглушить боль.

Вы взяли человеческое имя, человеческую работу, экзамены. Вы неуклонно работали в Университете Калгари с отличием по истории, а затем заняли должность помощника библиотекаря-справочника, окружая себя словами, принимая более сильные таблетки. Вы использовали все свои знания, и вскоре вы привлекли внимание единственных людей, которые не задавали вопросов о том, как вы что-то узнали. Из тех людей, которые не хотели бы, чтобы о них задавали вопросы, которым нужны были ответы на странные вопросы, которые большинство людей никогда не задавало. Одиночки, преступники, оккультисты. Люди, которым, как и вам, всегда удавалось исчезнуть, исчезают в снегу. Они могут не понимать, кто вы, но они помнят вас и то, что вы можете сделать. И теперь другие Гару начинают вас находить.

Вы боитесь.

Концепт: Ваша жажда новых идей, обучения и мудрости — вот что движет вами. Вы избегаете всего личного или всего, что может показать отсутствие у вас знаний «здравого смысла».

Примечания к отыгрышу: если вы начнете исследовать что-то интересное или говорить о чем-то, что вы знаете, вы будете энергичны и нетерпеливы, почти слишком увлечены. К счастью, это позволяет вам слиться с большинством других гиков. Вероятно, рано или поздно вам придется столкнуться со своими проблемами боли и отключения, но пока этого можно избежать.

Снаряжение: Вы не совсем согласны с этой модой, но в библиотеке, похоже, никого это не волнует. У вас дома довольно неплохая собственная библиотека с большими замками на дверях и некоторыми мистическими предохранителями.

Вендиго

Имя: **Игрок:** **Хроника:**
Порода: Люпус **Покровительство:** Теург **Лагерь:**
Имя стаи: **Тотем стаи:** **Концепт:** Библиотекарь

Атрибуты

Физические	Социальные	Ментальные
Сила ●●○○○	Обаяние ●●○○○	Восприятие ●●●●○
Ловкость ●●●○○	Манипулирование ●●●●○	Интеллект ●●●●○
Выносливость ●●○○○	Внешность ●●○○○	Сообразительность ●●○○○

Способности

Таланты	Навыки	Знания
Бдительность ○○○○○	Понимание зверей ●○○○○	Компьютеры ●●○○○
Атлетика ○○○○○	Ремесло ○○○○○	Загадки ●●○○○
Рукопашный бой ○○○○○	Вождение ○○○○○	Расследование ●●●○○
Уклонение ○○○○○	Этикет ○○○○○	Закон ○○○○○
Эмпатия ○○○○○	Огнестрельное оружие ○○○○○	Языки ●●○○○
Красноречие ○○○○○	Лидерство ○○○○○	Медицина ●○○○○
Запугивание ○○○○○	Холодное оружие ○○○○○	Оккультизм ○○○○○
Первобытный инстинкт ○○○○○	Исполнение ●●○○○	Политика ●●○○○
Уличные порядки ●●○○○	Скрытность ●●●○○	Ритуалы ●○○○○
Хитрость ●●●○○	Выживание ●●●○○	Естественные науки ○○○○○

Преимущества

Детали биографии	Дары	Достоинства/Недостатки
Союзники ●○○○○	Ледяное эхо	Концентрация
Предки ●○○○○	Ласка матери	Естественный переход
Наставник ●○○○○	Чутье Вирма	Принудительное превращение (Боль)
Чистота рода ●○○○○	Речь духов	Проскользнуть по ту сторону
Обряды ●○○○○		

Почет: Слава ○○○○○○○○○○ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑; Честь ○○○○○○○○○○ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑; Мудрость ●●●○○○○○○○ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑; Ранг

Ярость: ●●●○○○○○○○ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑; Гнозис: ●●●●●○○○○○ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑; Сила воли: ●●●●○○○○○○ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Здоровье: Пустяк ❑; Боль -1 ❑; Лег.травмы -1 ❑; Ср.травмы -2 ❑; Тяж.травмы -2 ❑; Увечье -5 ❑; Нокаут ❑

Племенная слабость: Колесо сезонов



Мудрый волк

Цитата: *Нет, детеныш, они курят не для того, чтобы притупить обоняние. Им нравится ощущение, которое дает сигарета. Иди сюда, попробуй.*

Предыстория: Вы родились в глуши на севере Аляски, и вы единственный из вашего помета, кто пережил одну из самых суровых зим за всю историю наблюдений. Вы росли быстро и сильно. Через два года вы уже возглавляли собственную стаю и процветали. Затем пришли охотники — они ездили на ужасных машинах и громко кричали, звук их голосов сражал вашу стаю, одного за другим. Когда, наконец, вы остались одни, они снова закричали, и вы почувствовали, как ужасная магия их голосов ударила вам по плечу, и что-то изменилось. Все они до последнего умерли от твоих зубов и когтей, но и волк, которым вы были, тоже.

Молодой воин Вендиго пришел к вам и научил вас тому, кем вы были — Филодоксом Гару. Он научил вас, что вы можете не только принять боевую форму, но и стать человеком. Это пробудило ваше любопытство, и когда пришло время совершить ваш Обряд посвящения, старший сделал вам подарок — испытания на ваш выбор. Поскольку вы уже знали, как быть волком, вы решили провести следующие два года как человек, чтобы узнать себя с обеих сторон. Многие среди люпусов упрекали вас за глупость, многие среди хомидов были шокированы и удивлены. Но когда прошло два года, и вы вернулись к своему народу, к вам отнеслись с большим уважением и ожиданием.

Итак, вы приняли мантию учителя и посла. Когда возник спор между хомидом и люпусом, вы были рядом, чтобы помочь им увидеть глазами друг друга. Когда в септ приходили новые детёныши хомидов, вы обучали их силам формы люпуса, как никто другой. Когда приходили новые детеныши люпусы, вы брали их под свое крыло и показывали им, как убедительно и без страха носить шкуру человека.

Концепт: Это казалось вам таким естественным — Гару — существа одновременно волк и человек, дух и плоть. По самой своей природе они стоят между двумя мирами, и все же большинство из них игнорируют половину себя. Ваши кузены-люпусы редко проявляют что-то большее, чем презрение к путям хомидов. Хомиды покровительствуют своим двоюродным братьям-волчанкам, как будто волчанки слишком глупы, чтобы понимать человеческие пути. Но Гайя дала Гару средство для преодоления этого разрыва — Полумесяцы. Для тебя это было очевидно. Вы рождены, чтобы стоять между духом и плотью, между волком и человеком, между человеком и волчанкой. И ты должен был быть проводником между ними. А вот метисы - это проблема. Вам ясно, почему Литания запрещает спаривание Гару с Гару — потомство такого союза остается без места. Они всего лишь Гару и не могут назвать домом ни мир людей, ни мир волков. Действительно, мало что можно сделать, кроме как пожалеть их.

Примечания к отыгрышу: Вы взяли на себя большое бремя и относитесь к нему очень серьезно. Только вместе Гару смогут пережить Апокалипсис, а это значит, что различия между всеми народами, большими и малыми, должны быть отброшены в сторону, иначе все погибнут, чтобы утолить нечестивый голод Вирма. Стремитесь найти золотую середину.

Вендиго

Имя: **Игрок:** **Хроника:**
Порода: Люпус **Покровительство:** Филодокс **Лагерь:**
Имя стаи: **Тотем стаи:** **Концепт:** Мудрый волк

Атрибуты

Физические		Социальные		Ментальные	
Сила	●●●○○	Обаяние	●●●○○	Восприятие	●●●○○
Ловкость	●●○○○	Манипулирование	●●○○○	Интеллект	●●●○○
Выносливость	●●●○○	Внешность	●●○○○	Сообразительность	●●●●○

Способности

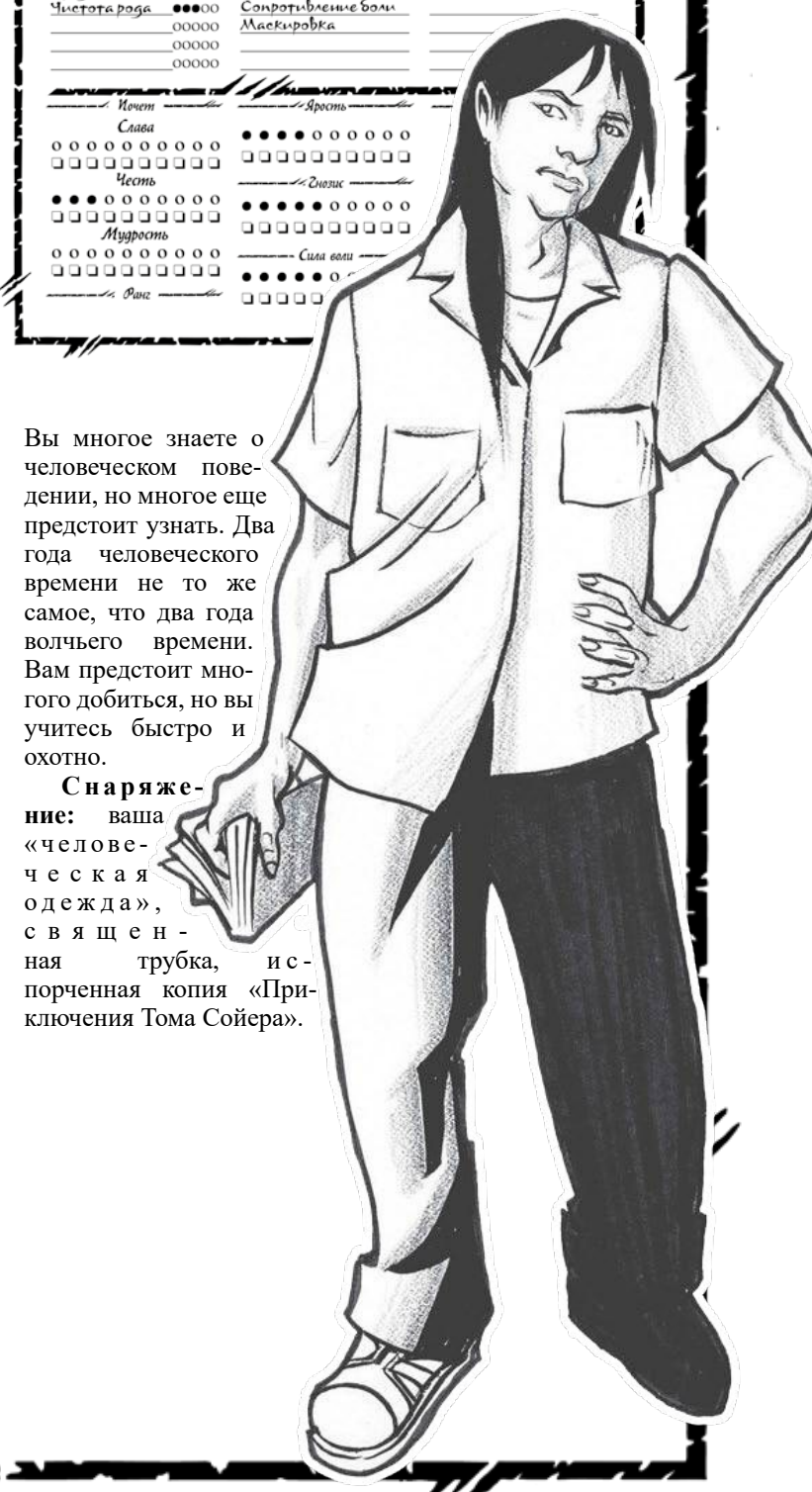
Таланты		Навыки		Знания	
Бдительность	●●○○○	Понимание зверей	○○○○○	Компьютеры	○○○○○
Атлетика	●●●○○	Ремесло	○○○○○	Загадки	●●○○○
Рукопашный бой	●●●○○	Вождение	○○○○○	Расследование	○○○○○
Уклонение	○○○○○	Этикет	●●○○○	Закон	●○○○○
Эмпатия	●●○○○	Огнестрельное оружие	○○○○○	Языки	●●○○○
Красноречие	○○○○○	Лидерство	●●●○○	Медицина	○○○○○
Запугивание	○○○○○	Холодное оружие	○○○○○	Оккультизм	●○○○○
Первобытный инстинкт	●●●●○	Исполнение	○○○○○	Политика	●●○○○
Уличные порядки	○○○○○	Скрытность	○○○○○	Ритуалы	●●○○○
Хитрость	●○○○○	Выживание	●●○○○	Естественные науки	○○○○○

Преимущества

Детали биографии	Дары	Достоинства/Недостатки
Предки ●●○○○	Обостренные чувства	
Чистота рода ●●●○○	Сопротивление боли	
○○○○○	Маскировка	
○○○○○		
○○○○○		

Почет
Слава ○○○○○○○○○○
Честь ●●●○○○○○○○
Мудрость ○○○○○○○○○○
Ранг

Ярость ●●●●○○○○○○
Гнозис ●●●●●○○○○○
Сила воли ●●●●●○○○○○



Вы многое знаете о человеческом поведении, но многое еще предстоит узнать. Два года человеческого времени не то же самое, что два года волчьего времени. Вам предстоит многого добиться, но вы учитесь быстро и охотно.

Снаряжение: ваша «человеческая одежда», священная трубка, испорченная копия «Приключения Тома Сойера».

Курьер

Цитата: *Как бы то ни было, я тебя услышал. Да, не волнуйся. Я не забуду.*

Предыстория: Откровенно говоря, ты действительно не знал, что делать со своей жизнью. Ты, вероятно, могли бы применить себя, но все давалось вам слишком легко. Ты знал, что поступишь в колледж, что бы ты ни делал, потому что твоя мягко говорящая мать была аборигенкой, и везде были стипендии, даже если бы твой отец не был до неприличия богат. Учеба давалась тебе слишком легко. Тебе никогда не нужно было учиться, и ты проплывал мимо, чувствуя себя фальшивкой. Отец ожидал, что ты пойдешь по его стопам, но ты устал от всех правил, его лекций и молчания матери. Не употреблять наркотики, не курить, не попадать в неприятности, строить профессиональную карьеру. Большую часть времени ты проводил в бегах, пропадая неделями на велосипеде. Отчасти это было бунтарством, а отчасти потому, что у тебя было ощущение, что все, что ты делаешь, все равно не имеет значения. Затем ты отправился в поход с друзьями-велосипедистами недалеко от Ванкувера, и плохой кислотный трип, в который ты попал, привел к твоему Первому изменению. Когда ты вернулся домой, все казалось другим, обратным и неправильным. Твоя мать поняла, что произошло. Она спокойно объяснила тебе, что это за секрет, который она так долго скрывала, а твой отец просто наблюдал из угла комнаты с новым страхом и печалью в глазах.



Твоя мать дала тебе несколько имен людей, с которыми можно было поговорить, и ты снова уехал, надеясь, что эти новые родичи помогут тебе найти смысл жизни, куда-то пойти, что-то стоящее сделать. Стать Гару поначалу было захватывающе, но потом все стало казаться таким же, как и раньше, а потом стало скучно. Ты был довольно подавлен всеми способностями Гару, которые вывалились на тебя, вдобавок к человеческим, которых ты уже пытался избежать. Ты присоединился к стае, в основном потому, что там была симпатичная девушка Вендиго, Матильда, которая была офигенной волшебницей или кем-то вроде того. Вы начали работать у нее курьером, передавая информацию и разведданные между септами, ездя на велосипеде между протекторатами. Иногда вы переносили шрифты, наркотики или другие жуткие вещи между не всегда уважаемыми компаниями. Вы держите все настоящие сообщения в своей голове, что затрудняет их кражу. Но странные вещи, которые вы изучаете, истории, которые вы могли бы рассказать, — на этот раз вас действительно начинает интересовать. Может быть, твое предназначение - помнить то, что все остальные забыли, важные вещи. Хотя это выглядит довольно убого, когда твоя жизнь состоит из жизней других людей.

Концепт: Вы кажетесь очередным мятежным панком, но ваш единственный талант, ваша эйдетическая память, спасает вас. Это также и ваше больное место, поскольку вы убеждены, что без него вы были бы бесполезным куском мяса.

Примечания к отыгрышу: Вы должны быть осторожны в отношении того, что вы знаете, и сообщений, которые вы передавали. В противном случае вы бы точно умерли. Вы знаете цену хранению тайны. Вы не видите большой разницы между тем, чтобы быть Гару и человеком, за исключением всех дополнительных правил и рычащих частей.

Снаряжение: У вас есть мотоцикл Yamaha FJR1300, который является вашей гордостью и радостью. Вы едете на нем где угодно, в любую погоду, так как холод вас особо не беспокоит. Кроме этого, вы носите обычную человеческую одежду, все, что выглядит круто.

Вендиго

Имя:
Игрок:
Хроника:

Порода: Хомид
Покровительство: Галлиард
Лагерь: Священный обруч

Имя стаи:
Тотем стаи:
Концепт: Курьер

Атрибуты

Физические		Социальные		Ментальные	
Сила	●●○○○	Обаяние	●●○○○	Восприятие	●●●●○
Ловкость	●●●○○	Манипулирование	●●●○○	Интеллект	●●●○○
Выносливость	●●○○○	Внешность	●●●○○	Сообразительность	●●●○○

Способности

Таланты		Навыки		Знания	
Бдительность	●●○○○	Понимание зверей	○○○○○	Компьютеры	●○○○○
Атлетика	●●○○○	Ремесло	○○○○○	Загадки	●●○○○
Рукопашный бой	●○○○○	Вождение	●●●○○	Расследование	●●●○○
Уклонение	●●●○○	Этикет	○○○○○	Закон	●○○○○
Эмпатия	○○○○○	Огнестрельное оружие	○○○○○	Языки	○○○○○
Красноречие	●○○○○	Лидерство	○○○○○	Медицина	○○○○○
Запугивание	○○○○○	Холодное оружие	○○○○○	Оккультизм	○○○○○
Первобытный инстинкт	●○○○○	Исполнение	○○○○○	Политика	●○○○○
Уличные порядки	●●○○○	Скрытность	●○○○○	Ритуалы	●○○○○
Хитрость	●○○○○	Выживание	●○○○○	Естественные науки	○○○○○

Преимущества

Детали биографии		Дары	Достоинства/Недостатки	
Союзники	●○○○○	Нос к хвосту	Эйдетическая память	
Родичи	●●○○○	Язык зверей	Низкая самооценка	
Фетиш	●●○○○	Призыв ветра		
	○○○○○	Мысленеч		
	○○○○○			

Почет
Слава ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Честь ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Мудрость ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Ранг

Ярость ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○
Гнозис ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Сила воли ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○

Здоровье

Пустяк		❑
Боль	-1	❑
Лег.травмы	-1	❑
Ср.травмы	-2	❑
Тяж.травмы	-2	❑
Увечье	-5	❑
Нокаут		❑

Племенная слабость
Колесо сезонов

Охранник

Цитата: *Я не играю в рулетку. Я предпочитаю пустить тебе кровь старомодным способом.*

Предыстория: Вы выросли в Сент-Роз-дю-Лак, городе в глуши у озера Манитоба. Твоя мать была строгой католичкой, а твой отец, кри, уехал, когда тебе было три года. Вы его почти не помните, только звуки криков и молитв, и есть лишь несколько фотографий, на которых даже изображено его лицо. Вы преуспели в легкой атлетике, бездумно плыли по академическим предметам и своим обаянием выманивали проходные оценки у учителей, ожидая только следующего футбольного матча, следующего соревнования по легкой атлетике, следующего матча по лакроссу. Колледж вас не интересовал, так как вы уже устали ходить на занятия в качестве предлога для игр. После того, как некоторые соперники попытались избить вас на парковке перед чемпионатом провинции, ваше Первое изменение заставило вас понять, насколько сильным вы можете стать физически и морально. После вкуса крови и Ярости и ощущения растяжения костей, спорт вдруг превратился в шутку. Вам было совершенно ясно, что они были созданы, чтобы сражаться по-настоящему.



Вы поступили в военную академию в Виннипеге вместо того, чтобы поступить в университет, напугав свою мать, и вам нравились там суровые тренировки даже больше, чем дисциплина легкой атлетики — особенно когда вы узнали, что некоторые из ваших товарищей-новобранцев были Гару. Вы закончили обучение лучшим в своем классе, с наградами по меткой стрельбе и боевым искусствам, а на следующий день подали заявление, чтобы стать офицером КККП. Вас направили в комиссию по правосудию аборигенов якобы потому, что вы наполовину кри. Вы провели три долгих года в бесконечных поездках из одного богом забытого конца Манитобы в другой, терпеливо выслушивая жалобы туземцев, уверенных в несправедливости и расизме местной белой полиции, выслеживая сбежавших подростков, которые нюхали бензин, составляя отчеты о брошенных детях и пьяницах. Вы никому не помогали, вы не чувствовали себя туземкой, но вы и не были белой девушкой. Это заставляло вас чувствовать себя опустошенной и бесполезной внутри, наблюдая за страданиями детей. Итак, вы ушли.

Вынюхивая все вокруг, вы получили работу в службе безопасности «Трефойл», работающей на казино «Милле Лакс» в Миннесоте, за границей. Там с вами никто не связывается, меньше всего клиенты. И вам удалось сформировать свою собственную стаю, с некоторыми из других охранников, этим парнем, который управляет додзё, и парой бывших горцев. Кто-то из вас канадец, кто-то американец, но вы все Вендиго, что делает вопрос о гражданстве смешным.

Концепт: Возможно, вы больше не работаете на благо людей, но, по крайней мере, вы заботитесь о слабых, как о людях, так и о Гару. Ваша стая всегда имеет приоритет. В общем, вы довольно невозмутимы. В том маловероятном случае, если вы не сможете справиться с происходящим, рядом всегда найдется тот, кто сможет.

Примечания к отыгрышу: Вам нравится доводить дело до конца, поэтому вам не нравятся проблемы без решения. Обычно вы пытаетесь свести все к практическому плану атаки — у всего есть правила, даже если вы их не знаете. Однако, если что-то пробивает вашу толстую кожу, вы не сдерживаетесь.

Снаряжение: у вас есть лицензия на ношение пистолета, но не спрятанного. Вы обычно одеваетесь официально для работы, и у «Трефойл» есть много отличных устройств и игрушек, которые вы можете использовать. Однако в основном вы полагаетесь на собственное тело, которое является достаточным оружием.

Вендиго

Имя: **Порода:** Хомид **Имя стаи:**
Игрок: **Покровительство:** Арун **Тотем стаи:**
Хроника: **Лагерь:** Тропа войны **Концепт:** Охранник

Атрибуты

Физические		Социальные		Ментальные	
Сила	●●●○○	Обаяние	●●●●○	Восприятие	●●●○○
Ловкость	●●○○○	Манипулирование	●●●○○	Интеллект	●●○○○
Выносливость	●●●○○	Внешность	●●●○○	Сообразительность	●●○○○

Способности

Таланты		Навыки		Знания	
Бдительность	●●○○○	Понимание зверей	○○○○○	Компьютеры	○○○○○
Атлетика	●●○○○	Ремесло	○○○○○	Загадки	○○○○○
Рукопашный бой	●●○○○	Вождение	○○○○○	Расследование	●●○○○
Уклонение	●●○○○	Этикет	○○○○○	Закон	●●●○○
Эмпатия	○○○○○	Огнестрельное оружие	●●●○○	Языки	●○○○○
Красноречие	○○○○○	Лидерство	●●○○○	Медицина	○○○○○
Запугивание	●●○○○	Холодное оружие	●●○○○	Оккультизм	○○○○○
Первобытный инстинкт	○○○○○	Исполнение	○○○○○	Политика	○○○○○
Уличные порядки	●●●○○	Скрытность	●●○○○	Ритуалы	○○○○○
Хитрость	○○○○○	Выживание	○○○○○	Естественные науки	○○○○○

Преимущества

Детали биографии		Дары	Достоинства/Недостатки
Союзники	●●○○○	Призыв ветра	Спокойное сердце
Тотем	●●●○○	Оглушающее касание	Менталитет стаи
	○○○○○	Заостренные когти	Мягкосердечный
	○○○○○	Вдохновение	
	○○○○○		

Почет: Слава ●●○○○○○○○○ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑; Честь ●○○○○○○○○○ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑; Мудрость ○○○○○○○○○○ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑; Ранг ❑

Ярость: ●●●●●○○○○○ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Гнозис: ●○○○○○○○○○ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Сила воли: ●●●●●○○○○○ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Здоровье:

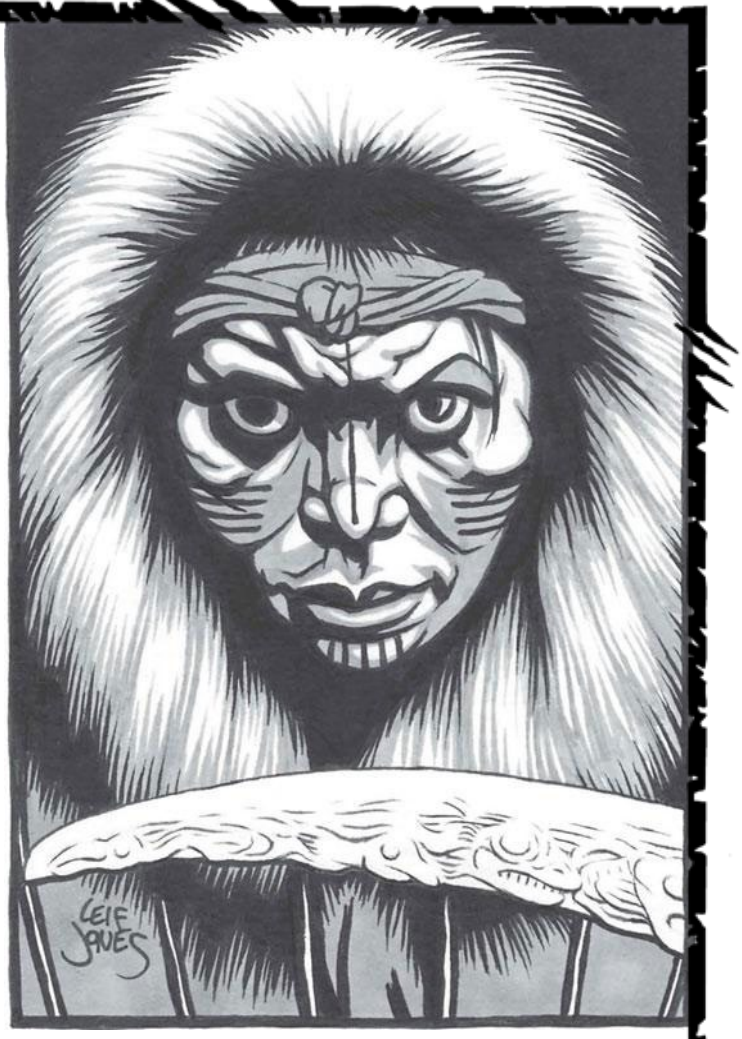
Пустяк		❑
Боль	-1	❑
Лег.травмы	-1	❑
Ср.травмы	-2	❑
Тяж.травмы	-2	❑
Увечье	-5	❑
Нокаут		❑

Племенная слабость: Колесо сезонов

Известные Вендиго

Следующие персонажи представляют либо известных современных Вендиго, либо героев былых времен. Умершие персонажи (Арнагуатсаак, Пересекающий реку и Атлантик Уайт) могли бы служить духами-предками существующих Вендиго (или даже оборотней из других племен). Кроме того, об этих легендарных Гару, несомненно, рассказывают песни и легенды — наверняка в каждой отдельной хронике есть и другие рассказы об их храбрости, чести и хитрости.

Все современные персонажи заняты сами по себе; они могут служить контактами или союзниками, или могут иметь общих родственников с персонажами Вендиго в стае игроков. Как и в случае с древними персонажами, современные Вендиго имеют достаточную известность, чтобы любой оборотень, знакомый с текущей политикой Вендиго, по крайней мере слышал их имена.



Арнагуатсаак, Холод который ждет

Арнагуатсаак, Холод который ждет, жила в первые дни, сразу после того, как Вендиго впервые пришли в Чистые земли. Она была инуиткой. Ее детство прошло в путешествиях между летними охотничьими угодьями и зимними лагерями ее народа. Еще в детстве она нарушила традиции, следуя за своими братьями, когда они выходили на лед на охоту и рыбалку. Проявив удивительные способности, она быстро стала лучшей охотницей в своем клане. Когда охота шла плохо, мясо для племени приносила Холод который ждет.

Недовольные ее мужественным поведением, члены ее клана призвали мать Арнагуатсаак помочь ее дочери быстро выйти замуж, чтобы она осталась в вигваме с другими женщинами, как и положено. Арнагуатсаак согласилась подчиняться своей матери. Вскоре у нее родилось несколько детей и некогда было покидать вигвам. И вот настал день, в год, когда охота уже была плохой, когда охотники не вернулись. Холод который ждет сказала другим женщинам, что пойдет искать охотников, если они будут присматривать за ее детьми, пока ее нет. Они согласились, и она вышла на лед искать. Она нашла нескольких выживших. Ей сказали, что лед под ними вдруг растаял; большинство ушло в холодное море, а те, кто остался, оказались на мели на скалах. Холод, который ждет, привела мужчин обратно в вигвам, но не на прием, которого она ожидала. Другие женщины выгнали ее детей из вигвама вскоре после ухода Арнагуатсаак. Еда была драгоценна, и они не ожидали, что она вернется. Некоторые говорят, что она была не Гару, а родичем и в этот момент каким-то образом приняла характер одного из своих убитых детей. Какая бы магия ни действовала, потеря семьи принесла ей Первое изменение, и она убила вероломных женщин.

После того, как она узнала обычаи Вендиго, она отправилась на поиски того, что прогнало добычу и растопило затвердевший от зимы лед. Холод который ждет обнаружила, что другие кланы лишились охотничьих отрядов таким же образом, что привело к большому голоду в Арктике. Никто, ни инуиты, ни Вендиго, не знали причины этого несчастья, и поэтому она путешествовала далеко по льду в поисках неизвестной добычи. После долгой охоты ей приснилось, что лунный луч показал ей чудовищного кальмара на дне моря. Это было чудовище, Луумажуук или Ледокол, чьи извивы разбивали лед и чьи злые чернила растапливали его даже в самый холодный зимний день. Когда она проснулась, то обнаружила нож, вырезанный из кости, такой белой, что казался лунным светом на воде. С этим новым оружием она искала логово монстра и нашла его именно там, где и мечтала. Битва Холода который ждет с гигантским кальмаром длилась несколько дней и велась подо льдом, на скалах и по снегу. Некоторые говорят, что когда она убила его, кровь брызнула высоко в небо и окрасила Северное сияние в розовый цвет.

После ее битвы с Ледоколом, Холод который ждет привела Вендиго к победе над многими приспешниками Вирма, включая гигантскую птицу Айпаловика, и связала других глубоко подо льдом. Некоторые утверждают, что ее дух является особым защитником инуитов и особым советником лидеров Нунавута. Ее костяной нож, который, по легенде, был подарком Луны, был утерян для нас, хотя многие стаи искали его.

Пересекающий реку, Арун

В 1800-х годах, когда Вирмоносы захватили множество каэрнов Вендиго и Уктена, сеть силы, связывавшая ужасное зло, ослабла, когда его обитатели были убиты или изгнаны. По мере того, как каждый каэрн Чистых падал перед вторгшимися европейскими Гару, великое связывание ослабевало, пока существо, которое оно содержало, не пробудилось и не сбежало. Много лет он выжидал и рос. Со временем он поглотил могущественного духа Вивер, который наткнулся на него. Внезапно наделенный такой силой, когда-то связанный дух Вирма стал Пожирателем бури и распространил страдания по земле.

В те дни жил Вендиго из племени тлинкитов по имени Копье зимы. Он был великим воином и совершил больше Ку против Вирма и Вирмоносов, чем любой Вендиго его времени. Его ненависть к белым была известна на равнинах от озер до гор, а его Ярость пылала ярко, как солнце, и была холодна, как лед, покрывающий мир.

Чтобы Чистые могли решить, что им делать с Пожирателем Бури, был проведен великий пау-вау, созвавший всех Вендиго и всех людей Старшего Брата. Семь дней и семь ночей они спорили, говорили и пели песни, умоляя духов о руководстве, но не могли договориться. На восьмой день опоздавший Копье зимы — он наткнулся на огромное гнездо Вирма и много дней сражался, чтобы очистить его — наткнулся на вече и разозлился.

Кто эти люди, которые выглядят как Вендиго и Уктена, но могут спорить только тогда, когда великое зло бродит по их землям, подумал он. И вот он бросил свой топор на северном берегу реки, где стоял, и переплыл к своим братьям на юг. Все еще мокрый и капающий Зимнее копье взывало к своему народу.

«Смотрите! Я, Копье зимы, который много раз окрашивал свой топор в красный цвет кровью белых, положил свой топор на другом берегу реки и больше не возьму его, потому что моя бабушка лежит, истекая кровью, в когтях великого зла!»

При его словах собравшиеся Гару очень устыдились и воздали Копью зимы, которого теперь называли Пересекающим реку, большие почести и уважение. Он, из всех народов, был выбран для борьбы с Пожирателем Бури. И он, вкусивший



крови бесчисленных Вирмоносов, присоединился к их воинам после смерти как брат, чтобы уничтожить жалкий дух и на время принести мир своему народу.

Атлантика белым

Вернись в Атлантику, белый человек — не-Вендиго, которому воспевают дифирамбы в присутствии других племен, — воин легендарной свирепости и герой, особенно для тех, кто идет по Тропе войны. Двести лет назад этот люпус жил на землях народа Омаха. В 1845 году вторжение других племен, вытесненных на запад экспансией Вестниками Вирма, и истощение их основной добычи, буйволов, вынудило Омаха продать большую часть своих охотничьих угодий в Небраске правительству США за 850 000 долларов. В то время как эта продажа казалась людям мудростью, Гару считали это безрассудством сдачей врагу. Атлантика белым объявил войну.

Атлантика белым немедленно начал возвращать утраченное, сначала от вождя Железного глаза, который согласился на продажу, а затем, и гораздо более жестоко, от людей из правительства США, которые пытались потребовать земли для себя. Именно Атлантика белым снова и снова стирал торговые посты и форты с прерий, так что Вестники Вирма платили за землю кровью, а также цветными полосками бумаги. Имя Омаха означает «те, кто идет против ветра», и Атланти-



ка белым воплотил это имя в своих доблестных, обреченных битвах, чтобы остановить и даже обратить вспять западную экспансию Вестников Вирма.

Он был объединяющим призывом для многих западных Вендиго, которые до этого были заняты сражением со многими новыми тварями Вирма, разбредающимися по земле. Именно Атлантика белым призывал к прямой войне с источником растущих проблем наших родичей и с нашими недавно вылупившимися легионами врагов в духовном мире. Он предложил совместными усилиями удалить Вестников Вирма из Чистых земель, даже если для этого нам придется игнорировать наши обязанности перед родичами или Умброй. Многие равнинные Вендиго согласились с духом его желания, но не могли отказаться от своего священного долга перед Гайей, даже ради спасения Чистых земель.

Атлантика белым потерпел поражение не от Вестников Вирма, с которыми он сражался, а от новой угрозы. Он пал перед могущественными миньонами Пожирателя бурь, зверь только тогда появился, чтобы опустошить западную Умбру. Именно смерть Атлантика белым показала нам, насколько страшной угрозой на самом деле был Пожиратель бурь. Некоторые из нас также видели в его поражении от этого могущественного Бэйна знак того, что его преследование Вестников Вирма, исключая все остальное, не было волей Гайи. К 1882 году Омаха жили в резервации и, возможно, начали сожалеть о том, что продали свою свободу вместе со своими землями, доказывая, что, по крайней мере, в этом Атлантика белым был прав.

Сегодня те, кто находится на Тропе Войны, часто называют имя Атлантики белым. Некоторые говорят, что его дух воет от ярости, когда на территории Омахи строятся планы по строительству завода по производству этанола, сжигающего кукурузу. Кроме того, Омаха первыми получили игровые лицензии от правительства США и открыли казино на племенных землях. Тропа войны также называет это поражением, зная, что Атлантика белым увидит в игровых столах зараженные Вирмом каналы для дальнейшего разложения.

Уиллард Уайтбелли, родич-прокурор

Гару редко уделяют своим родичам почетное место, но это именно то, что получил Уиллард Уайтбелли. Родившийся в 1965 году в семье активистов Движения американских индейцев, он был воспитан в самых традиционных традициях, которые можно было найти среди сиу в двадцатом веке. Его мать умерла, пытаясь освободить одно из последних стад бизонов в Соединенных Штатах с ранчо, где они содержались. Ее смерть была признана самоубийством, хотя американские власти почти не пытались объяснить, как она выстрелила себе в затылок из дробовика. Вскоре после этого он и его отец ушли в подполье, переезжая из резервации в резервацию.

Образование Уилларда было неравномерным, школы в резервациях и частые переезды мешали мальчику успевать за учебой, но его отец не жалел усилий, чтобы научить его нравам своего народа. В 1974 году, в нежном возрасте девяти лет, Уилларду было первое видение. Его дед, один из длинной линии святых и медицинских работников, взял мальчика под свое крыло и обучил его путям миниконжу сиу. В течение следующих восьми лет Уиллард, тогда известный как Маленький пророк, стал чем-то вроде легенды среди жителей резерваций Северной и Южной Дакоты. Рассказы о его песнях, исцеляющих больных, о видениях и предзнаменованиях покрывали равнины, как когда-то бизоны.

Истории достигли ушей старого-старого человека. Внук Пинающего быка — одного из первых Плящущих с духами Вовоки. Летом 1982 года он приехал в резервацию, где жили Уиллард и его дедушка, и возглавил Танец Солнца для юношей племени. Уиллард, хотя он был молод для Танца Солнца в семнадцать лет, охотно участвовал в ритуале. Из всех, кто в тот день повесился на шесте, Уиллард упал последним. Когда день сменился ночью и пришли старейшины, чтобы убить его, он отказался. Всю ночь и следующее утро он провисел там, пока старик не подошел к краю



арены и не воззвал к духам, чтобы они освободили его. Уиллард упал, и, как гласят легенды, его раны зажили до того, как он ударился о землю. Уставший, но здоровый, Уиллард подошел к старику и перед всеми собравшимися старейшинами заговорил с ним тихими словами. Говорят, что старик улыбнулся и склонил голову, но достоверно известно только то, что он умер в тот самый момент рядом с Уиллардом Уайтбелли.

Уиллард подстригся на следующий день. В течение года он сдал GED и поступил в Мичиганский университет — до юридического факультета. Шесть лет спустя он окончил школу с отличием, сдал экзамен по адвокатуре и начал карьеру, которая и по сей день остается легендарной. Он известен во всех индийских землях как человек, которого нужно поддерживать при рассмотрении дел о правах на землю. Он консультировал по бесчисленным спорам между индийскими народами и правительствами штатов и федеральным правительством и сыграл жизненно важную роль в переговорах, которые сделали Нунавут возможным. Неудивительно, что у него есть враги среди белых. Что может быть удивительным, так это то, что он нажил себе много врагов и среди своего народа. Белые не любят его за то, что он сделал. Многие из старших Вендиго не любят его за то, как он это делает.

Закон был плодотворным призванием и для Уилларда. Его практика обширна, в ней работает разношерстный штат из тридцати поверенных, многие из которых выросли, как и он, в резервациях по всей стране, и еще сотня вспомогательного персонала. Он также стал полагаться на услуги двух небольших групп Вендиго в качестве «устранителей неполадок». Многие из молодых Плящущих с духами, перестраивающих лагерь сегодня, получают стипендии Белобрюха. Часто его фирма приходит на помощь Гару, нарушившим закон. И хотя он ни разу не поднял руку в гневе, многие Вендиго почитают его как одного из своих самых сильных воинов.

По сей день никто не знает, что произошло между мальчиком Уиллардом и стариком на Танце Солнца. Предположений предостаточно. Молодые плящущие с духами говорят, что он возрожденный Вовока — вернулся, чтобы научить новой Пляске. Другие говорят, что он дух Вирма, одетый в кожу Маленького Пророка и ведущий Вендиго и их родичей к гибели. Сам Уиллард не скажет об этом ни слова.

Большой рыбак (также известный как «Фишер»)

Родившийся Салиш, выросший в Ванкувере, Британская Колумбия, Фишер провел большую часть своего первого года в качестве Гару, приспосабливаясь. Он присоединился к стае под названием Бегущие за призраками, которая следовала за духом, которого они называли Призрачным медведем. Каждый из них был искусным целителем и поставил перед собой цель лечить людей от болезней. У них была тихая миссия: путешествовать из резервации в резервацию, заботясь о больных, престарелых, бедных. Большой Фишер показал себя способным учеником и быстро усвоил то, чему должен был научить Призрачный медведь. Для Гару и аруна Большой рыбак также показал себя доброй душой, когда дело дошло до заботы о нуждающихся.

Недавно Большого рыбака и его стаю призвали на север с поручением — очевидно, стая Вендиго вышла из-под контроля и без разбора убивала белых в северных Каскадах и на Аляске. Его и его стаю призвали пойти и вразумить их. Что произошло после этого, не совсем ясно, но обе стаи были уничтожены противостоянием, и остался только Большой рыбак. Последнее слово, которое о нем было слышно, исходит от септа Красных когтей к югу от Полярного круга. Когти сказали, что он «ищет снег». Это было год назад.

Ходили слухи, что он снова вернулся на землю, бегая с новой стаей за спиной и самим Вендиго рядом с ними. В историях рассказывается о стае волков, которые пересекают океан, и вода мгновенно замерзает под их ногами. Они рассказывают о воющих ветрах, которые рвут на куски нефтяные вышки и бросают китобойные суда на дно океана. И тихо, шепотом говорят, что для

Вендиго наступил новый день и Большой рыбак спустил его с неба. Кто может сказать?

Эван Исцеляет прошлое

«В конце концов они перестали рычать и начали слушать. Затем наступила трудная часть».

Голубые глаза. Белая кожа. Сам Великий Вендиго выбрал это маловероятное Полулуние и поручил ему узнать все, что можно, о других племенах Гару. Со своим бледным лицом Вирмоноса и самоуверенными манерами, скрывающими жестокую кровь Вендиго, которая стыла в его венах, Эван создал свою собственную легенду. Он начал с пустыми руками, совершенно не подозревая о своей истинной природе; неизвестная нить его родственной крови тянулась, тонкая, но верная, вниз от предков его отца, четыре поколения назад. Его Первое изменение было совершенно сбивающим с толку, и он оставался беспомощным и напуганным тем, кем он стал, пока Вендиго не заговорил с ним, успокоил его страх и не послал ему руководство. Без каких-либо предубеждений в обществе Гару, с внешностью, олицетворяющей исключение из правил, Эван стал идеальным инструментом в руках своего отца Вендиго. Тотемные духи нескольких добровольных племен поддержали творение Вендиго. Сокол послал Серебряного клыка, чтобы научить Эвана тому, что значит быть Гару, а Пегас послал Черную фурию, чтобы научить его мудрости древних путей. Звездочет присоединился к их стае с помощью Химеры, чтобы проложить путь в Умбру и на собственном опыте научить Эвана царствам духов. И Эван занял свое место среди этого пестрого ассортимента, как и предполагал Великий Вендиго. Он служил посредником и миротворцем между этими враждующими оборотнями из разных племен, демонстрируя, что их маловероятное единство дает им силу, которой у них не было бы среди членов их собственных племен. Живой пример: Эван передал послание своей стаи другим старейшинам Гару. Некоторые из них слушали, а некоторые отказывались, но Эван терпелив. Будет выиграно все больше и больше сражений со смешанной мощью всех детей Гайи; он уверен, что после того, как эти первые победы встанут на свои места, остальные последуют их примеру и закроют трещины прошлого.

Порода: Хомид

Покровительство: Филодокс

Ранг: 4

Лагерь: Священный обруч

Физические атрибуты: Сила 3 (5/7/6/4), Ловкость 3 (3/4/5/5), Выносливость 4 (6/7/7/6).

Социальные атрибуты: Обаяние 5, Манипулирование 4 (3/1/1/1), Внешность 3 (2/0/3/3)



Ментальные атрибуты: Восприятие 4, Интеллект 3, Сообразительность 2.

Таланты: Бдительность 2, Атлетика 1, Рукопашный бой 2, Уклонение 1, Эмпатия 3, Красноречие 3, Запугивание 2, Первобытный инстинкт 2, Уличные порядки 2, Хитрость 3.

Навыки: Понимание зверейьное оружие 1, Лидерство 4, Холодное оружие 1, Исполнение 3, Скрытность 1, Выживание 2

Познания: Компьютер 1, Загадки 1, Расследование 2, Закон 3, Языки 2, Медицина 2, Политика 3, Ритуалы 2

Почет: Слава 4, Честь 8, Мудрость 5.

Детали биографии: Союзники 5, Предки 3, Фетиш 3, Чистота рода 2, Обряды 5, Тотем 4

Ярость 5; **Гнозис** 3; **Сила воли** 8

Дары: (1) Призыв ветра, Маскировка, Нос к хвосту, Убеждение, Сопротивление боли, Чутье истинной формы, Запах человека, Истина Гайи (2) Леденящий ветер, Запах людоеда, Пристальный взгляд, Сила помыслов (3) Беспокойство, Белая мгла, Мудрость древних путей (4) Вызов духа каннибала, Продавить

Обряды: Все обряды гармонии из Оборотни: Апокалипсис и этой книга; Обряд раскрытого каэрна; Проводы усопшего; Обряд свершений

Джон, сын Северного ветра

«В чем суть? О, да, хех! Тебе не понравится, когда я злюсь.»

Джон молод, но он всегда был полон решимости прославить свое племя. В его лагере все детеныши росли на диете из легенд — историй о миротворцах, которые были раньше, о братстве между всеми существами Гайи, о знаменитых Гару, которые преодолевали трудности, как Эван Исцеляет прошлое. Хотя иногда он думает, что ему намного тяжелее, чем Эвану филодоксу. Джон изо всех сил старается сбалансировать свое стремление к гармонии с ледяным дыханием ярости Вендиго в своем сердце. Желание, которое он слышит с самого рождения, желание, которое его лагерь бормочет за каждой едой, на каждом собрании и собрании — Мир всем существам — постоянно воюет с его жаждой мести. Потому что он слышит и другие истории, когда становится старше. Истории о последних днях, о Вендиго, погибшем в бою, об убитых родичах и осквернённой земле, об отчаянных битвах с Вирмом и Вивер. Теперь эти слова будоражат его кровь и доводят до отчаяния, которое он боится показать. Ему удается хорошо это скрывать, за остроумными шутками и веселой смеющейся физиономией, вынося юмор любой ситуации на передний план, чтобы завуалировать свой кипящий темперамент. Люди жалуются, когда он становится слишком несмешленным, но он утешает себя, зная, что они, вероятно, скорее услышат надоедливую шутку, чем заставят его перерезать им глотки. Он цепляется за Литанию, когда гнев угрожает настигнуть его, повторяя про себя: «Уважай всех существ. Они все от великой матери.» До сих пор ему удавалось не причинять никому вреда.



Иногда он жалеет, что они никогда не рассказывали ему все истории, а только мюсли, истории о мире, любви, единении и Эване Исцеляет прошлое своим пониманием и терпением. По иронии судьбы, ему потребовалась встреча с самим Эваном, чтобы прийти к пониманию. Смятение, которое он чувствует в своем духе, нескончаемые противоречия в его душе — это всего лишь способ Вендиго указать ему, какой путь выбрать. Он никогда не сможет быть таким, как Эван. Эта работа уже сделана, и путь проложен. Теперь у Джона есть собственная работа. Эван сказал однажды: «Это последние дни — наша Зима сейчас», и Джон только начинает строить свое собственное видение, ведомое Великим Вендиго, решив найти путь — видение, о котором никто раньше не думал. Можно ли воевать, но бороться за мир? Если он может контролировать свою Ярость до момента, когда она ему понадобится, сконцентрировать ее, чтобы он мог высвободить ее по своему желанию, но только против тех, кто угрожает уничтожить его Род.

Порода: Хомид

Покровительство: Арун

Ранг: 1

Лагерь: Священный обруч

Физические атрибуты: Сила 4 (6/8/7/5), Ловкость 3 (3/4/5/5), Выносливость 4 (6/7/7/6).

Социальные атрибуты: Обаяние 2, Манипулирование 2 (1/0/0/0), Внешность 2 (1/0/2/2)

Ментальные атрибуты: Восприятие 3, Интеллект 2, Сообразительность 3.

Таланты: Бдительность 2, Атлетика 1, Рукопашный бой 2, Уклонение 2, Эмпатия 2, Запугивание 2, Первобытный инстинкт 2.

Навыки: Понимание зверей 1, Ремесла 1, Вождение 1, Этикет 1, Огнестрельное оружие 1, Холодное оружие 2, Скрытность 1, Выживание 1

Познания: Загадки 1, Расследование 1, Медицина 2, Ритуалы 1

Почет: Слава 2, Мудрость 1

Детали биографии: Союзники 1, Предки 2, Родня 2, Обряды 1, Тотем 2

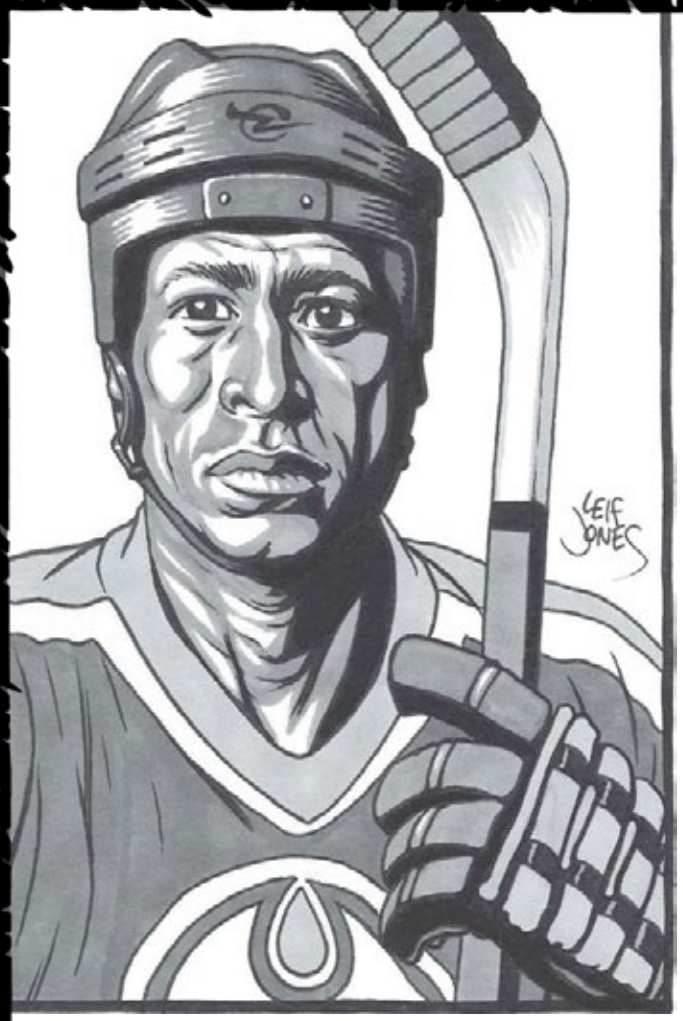
Ярость 5; **Гнозис** 1; **Сила воли** 5

Дары: (1) Оглушающее касание, Ледяное эхо, Сопротивление боли, Запах человека

Обряды: Обряд освященного талисмана

Оуэн Робинсон

«Это война стаи. Там не шесть Оуэнов Робинсонов. И, пожалуйста, пристрелите меня, если я когда-нибудь снова буду говорить о себе в третьем лице».



Более 100 игроков Национальной хоккейной лиги вышли из одной средней школы в Уилкоксе, Саскачеван: Колледжа Атола Мюррея в Нотр-Даме. Девиз этой школы — «Luctor et Emergo» — Борьба и выход. Гончие выиграли бесчисленное количество провинциальных и национальных чемпионатов, и любая девочка или мальчик, которые любят хоккей, будут бороться за шанс быть принятым в Нотр-Дам, мечтая пойти по стопам славных выпускников, таких как Оуэн Робинсон.

Благодаря потрясающим трем голам Оуэна в последние 5 минут плей-офф, которые привели команду к самому волнующему сезону в истории, «Эдмонтон Ойлерз» выиграли свой первый Кубок Стэнли с 1990 года, а средства массовой информации наслаждаются игрой. Он не то чтобы пытается вести себя скромно, но они все равно боготворят его. Они говорят, что Оуэн Робинсон — это следующий Марк Мессье, следующий Уэйн Гретцки, следующий Марио Лемье. И, по правде говоря, он, вероятно, такой и есть. Они могут говорить о нем все, что хотят: что он гей, что он получает известность только потому, что он коренной американец, что он гигантский мудак, что у него проблема с тем, что он слишком часто участвует в драках на льду и вне его. Важно лишь то, что он умеет играть в хоккей и знает, как привести команду к победе. Он хочет победить, и он хочет победить, будучи лучшим. Неважно, что они говорят, потому что они никогда не узнают, кто он на самом деле.

Он поддерживает связь со старым Нотр-Дам не только из благотворительности. Помимо хоккея, есть и другие традиции, которые ему нужно защищать, и его Стая гончих хранит честь племени в чистоте и жизни. Школа — отличное место, где Вендиго может с самого раннего возраста учиться чему-то новому, чтобы научить детенышей тому, что им нужно знать. Сейчас он даже принимает учеников родичей, чтобы присматривать за ними. Если кто-то из детей хочет играть в хоккей, он просто считает это большим бонусом. Прямо сейчас он задрафтовал еще троих парней: двоих в «Мэйпл Лифс», одного в «Пингвинз». а его лучший друг Валентин Коваленко уже два года в «Флэймз». Дело не только в деньгах и славе для Оуэна и его Гончих — в конце концов, они все еще Вендиго. Он знает, что это всего лишь способ добраться до того, что действительно важно — силы, которая исходит не от вещей, а от Гайи. Если Вендиго хотят выжить и победить, им понадобится настоящая сила. И Оуэн Робинсон знает, что так или иначе он это сделает.

Джошуа «Метящий лужайку» Грейморнинг

Новолуния могут быть такими же тяжелыми для их соплеменников, как и для их врагов. Ни один из недавних событий не иллюстрирует это так хорошо, как Метящий лужайку. Как следует из его названия, он не является фаворитом многих традиционалистов племени. Он прочно укоренился в 21 веке как в методологии, так и в избранном враге. Для многих Вендиго его сражения иногда не поддаются объяснению. Несмотря на это, а может быть, и благодаря этому, в последнее время он набирает сторонников среди младших Вендиго. Хуже того, его известность распространяется за пределы племени, а его действия вызывают довольно неловкие вопросы. Разве этот клоун не знает, что Вендиго должен быть стойким?

Начав на землях своих родичей из черноногих, Метящий лужайку и его межплеменная стая, состоящая исключительно из рагабашей, «Еще один мертвый мутант», сделали себе имя с помощью творческих и жестоких трюков, призванных отговорить фермеров от использования биоинженерных культур, пестицидов и растений. гормоны. Стая также выступила против бычьего гормона роста и других экспериментов по «улучшению» природы с помощью химии. Фермеры, чьи земли более химичны, чем кукуруза, чаще сталкиваются с необъяснимыми ранними заморозками, сильными бурями и массивными воронками, открывающимися посреди их полей. Тех, у кого есть «суперкоровы», которым вводят новейшие гормональные смеси, посещают нападения «койотов» на их домашний скот, пожары в их амбарах и таинственно сильные ве-



тры, сбивающие их линии электропередач. Эти фермеры также оказываются в центре внимания экологической активности и судебных исков со стороны местных коренных народов, внезапно загоревшихся желанием вернуть себе участок священной земли, который как раз оказался там, где фермер Джонс выращивает своих мутировавших бычьих чудовищ.

Ходят даже слухи, что стае приписываются наводнения с рапсовым маслом, поражение скота электрическим током, круги на полях и увечья скота в Вайоминге и Дакоте, но такая широкая заслуга скорее всего является шуткой, автором которой является сам Метящий лужайку, а не правдой. Это кажется слишком мелочным для Гару, но с участием Еще одного мертвого мутанта можно ожидать чего угодно.

Метящий лужайку может и добивается результатов, но многие Вендиго не одобряют его методы. Старейшины говорят, что он слишком сильно полагается на технологии Вестников Вирма и способы осуществления своих безумных планов. Он утверждает, что традиционные способы позволили Вестникам Вирма процветать, в то время как его атаки бьют по самым больным местам — по кошелькам. Его цель — сделать использование неестественных методов ведения сельского хозяйства настолько дорогим и пагубным, что фермеры добровольно откажутся от них. Если бы это сработало, более открытые методы — инсценировка прямых атак на биохимические компании, производящие ядовитый шлам, — оказались бы устаревшими.

В некотором смысле его диковинные методы кажутся тонкими, но это не значит, что дочерние корпорации, чьи пробные посевы лежат в руинах, не обращают на это внимания. Пентекс не верит в «стихийные бедствия», и их следователи идут по горячим следам Еще одного мертвого мутанта. Спасительной милостью Метящего лужайку до сих пор было то, что враг находил его планы столь же непостижимыми, как и мы. В конце концов, внимание, которое он привлекает, может оказаться слишком большим, чтобы даже эта лиса в волчьей шкуре не смогла увернуться. Какой-нибудь Вендиго не испытает ничего, кроме облегчения, когда его не станет.

Порода: Хомид

Покровительство: Рагабаш

Ранг: 3

Физические атрибуты: Сила 2 (4/6/5/3), Ловкость 3 (3/4/5/5), Выносливость 3 (5/6/6/5).

Социальные атрибуты: Обаяние 4, Манипулирование 4 (2/1/1/1), Внешность 2 (1/0/2/2).

Ментальные атрибуты: Восприятие 4, Интеллект 3, Сообразительность 5.

Таланты: Бдительность 2, Атлетика 1, Уклонение 2, Первобытный инстинкт 1, Уличные порядки 1, Хитрость 2.

Навыки: Понимание зверей 2, Вождение 1, Огнестрельное оружие 2, Лидерство, 1, Холодное оружие 1, Скрытность 3, Выживание 2

Познания: Закон 1, Естественные науки 2, Расследование 2

Детали биографии: Родичи 3, Союзники 3

Ярость: 3; **Гнозис:** 5; **Сила воли:** 5

Дары: (1) Убеждение, Взломанная печать, Маскировка, Сопротивление боли, Повелитель огня (2) Речь духов ветра, Забытая вещь, Блаженное невежество, Неполадки с техникой (3) Гремлины, Смятение

Обряды: Обряд очищения, Обряд удержания, Обряд Указующего камня, Обряд освященного талисмана, Обряд пробуждения духа

Вендиго

Имя: **Порода:** **Имя стаи:**
Игрок: **Покровительство:** **Тотем стаи:**
Хроника: **Лагерь:** **Концепт:**

Атрибуты

Физические
Сила ●OOOO
Ловкость ●OOOO
Выносливость ●OOOO

Социальные
Обаяние ●OOOO
Манипулирование ●OOOO
Внешность ●OOOO

Ментальные
Восприятие ●OOOO
Интеллект ●OOOO
Сообразительность ●OOOO

Способности

Таланты
Бдительность OOOOO
Атлетика OOOOO
Рукопашный бой OOOOO
Уклонение OOOOO
Эмпатия OOOOO
Красноречие OOOOO
Запугивание OOOOO
Первобытный инстинкт OOOOO
Уличные порядки OOOOO
Хитрость OOOOO

Навыки
Понимание зверей OOOOO
Ремесло OOOOO
Вождение OOOOO
Этикет OOOOO
Огнестрельное оружие OOOOO
Лидерство OOOOO
Холодное оружие OOOOO
Исполнение OOOOO
Скрытность OOOOO
Выживание OOOOO

Знания
Компьютеры OOOOO
Загадки OOOOO
Расследование OOOOO
Закон OOOOO
Языки OOOOO
Медицина OOOOO
Оккультизм OOOOO
Политика OOOOO
Ритуалы OOOOO
Естественные науки OOOOO

Преимущества

Детали биографии
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO

Дары
_____
_____
_____
_____
_____

Дары
_____
_____
_____
_____
_____

Почет

Слава
O O O O O O O O O O
❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Честь
O O O O O O O O O O
❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Мудрость
O O O O O O O O O O
❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Ранг

Ярость
O O O O O O O O O O
❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Гнозис
O O O O O O O O O O
❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Сила воли
O O O O O O O O O O
❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Здоровье

Пустяк		❑
Боль	-1	❑
Лег.травмы	-1	❑
Ср.травмы	-2	❑
Тяж.травмы	-2	❑
Увечье	-5	❑
Нокаут		❑

Племенная слабость

Колесо сезонов

Вендиго

Хомид

Нет изменений

Сложность: **6**

Глабро

Сила (+2)_____
Выносливость (+2)___
Внешность (-1)___
Манипулирование (-2)__

Сложность: **7**

Кринос

Сила (+4)_____
Ловкость (+1)___
Выносливость (+3)___
Внешность **0**
Манипулирование (-3)__

Сложность: **6**

ВЫЗЫВАЕТ ПЕРВОБЫТНЫЙ УЖАС

Хиспо

Сила (+3)_____
Ловкость (+2)___
Выносливость (+3)___
Манипулирование (-3)__
+1 куб на Укус

Сложность: **7**

Люпус

Сила (+1)_____
Ловкость (+2)___
Выносливость (+2)___
Манипулирование (-3)__
-2 к броскам на Восприятие.

Сложность: **6**

Другие черты

_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO

Фетиши

Предмет:_____Уровень___Гнозис____
Сила:_____
Предмет:_____Уровень___Гнозис____
Сила:_____
Предмет:_____Уровень___Гнозис____
Сила:_____
Предмет:_____Уровень___Гнозис____
Сила:_____

Обряды

_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____

Бой

Маневр/Оружие	Бросок	Сложность	Урон	Раст.	Скор.	Маг.

Таблица драки

Маневр	Бросок	Сложн	Урон
Укус	Лов+Рукоп.	5	Сила+1/А
Рывок	Лов+Рукоп.	7	Особое/У
Коготь	Лов+Рукоп.	6	Сила+1/А
Захват	Лов+Рукоп.	6	Сила/У
Удар ногой	Лов+Рукоп.	7	Сила+1/У
Удар рукой	Лов+Рукоп.	6	Сила/У

А=Аггравированный урон
У=Ударный урон

Броня:_____

Вендиго

Натура: **Маска:**

Достоинства и недостатки

Достоинства	Тип	Цена	Недостаток	Тип	Бонус

Расширенные детали биографии

Союзники

Наставник

Предки

Чистота рода

Родичи

Тотем

Вещи

Экипировка:

Обмундирование:

Опыт

Всего:

Получено от:

Всего потрачено:

Потрачено на:

Септ

Название:

Местоположение каэрна:

Уровень: Тип:

Тотем:

Лидер:

Вендиго

История

Предыстория

Описание

Возраст:_____
Волосы:_____
Глаза:_____
Раса:_____
Национальность:_____
Пол:_____

	Рост	Вес
Хомид:		
Глабро:		
Кринос:		
Хиспо:		
Люпус:		

Боевые шрамы:

Уродства метиса:

Внешность

Взаимодействие стаи

Рисунок персонажа