Стив Кроу

Волчья мудрость

Конспективное изложение книги. Перевод выполнил Adrax

Переводчик благодарит за поддержку Михаила Горански, crevan izekil, Alexey Bilotsky, stray_stoat, Григория Верещагина, Zlatoslav Vyachaslovsky, Ростислава Купко, Артёма Устинова, Романа Юдина, Shakti, Воронье Гнездо, Semyon Boyko, Аргала, Emperor of Mankind, Лёху Каменского, Joseph Stalin, Донована, Michail Sautov, Беспокойного пассажира, Марка Овчинникова, Solothurn Flammenwerfer, Zloy Volk, Дмитрия Донского, OrangeRitsu, Alexander Romanov, Павла Денисенко, Vladislav Petlenko, Эрвина Роммеля, Alexey Pavlov, Owlbat, Ni0Kt0, Merfrist, Nobson, WOLF, Safition, Ивана Афанасьева, Andrey Katz, Skleroznic, Юрия Тетеревкова, Ондатера, tiririca, Даниила Къеро, zero nero, Alex Winters, Дмитрия Матвеева, Alexander_NSK, Aleksandra Zveryanskaya, Sorgal

Сказание о маико

На великом вече в каэрне собрались почти три сотни гару. Они подняли важные для племени вопросы, высказали свои мнения и долго их обсуждали. Договорившись о судьбе людей на год вперед, оборотни провели охоту на духов и исполнили танец огня.

Лунный Вой не принимал в этом участия. Он был стар, и ему не хотелось ни охотиться на духов, ни плясать у костра. Полная луна, освещавшая великое вече, не была его луной. Старый люпус был любимцем горбатой луны и собирателем мудрости – старейшим из галлиардов племени Вендиго.

Теперь его задачей было рассказывать щенкам о том, что было, что есть и что будет. Но не только лишь щенки устремили на старого галлиарда взор жадных глаз, в которых отражалось пламя костра, – старшие гару тоже ждали от Лунного Воя великой мудрости. Но никто не высказывал просьбу об этом вслух.

Лунный Вой медленно поднялся на четыре лапы и, как множество раз до того, воззвал к внутреннему Зверю. Его конечности вытянулись, голова и туловище уменьшились, и спустя несколько секунд он уже стоял перед собравшимися в форме хомид. Лунный Вой собирался рассказать историю на наречии гару, и для этого лучше подходил обезьяний облик.

Он обвел собравшихся взглядом и улыбнулся – вернее, оскалил зубы в приветственной гримасе. Ему могли бы ответить воем, но толпа промолчала из уважения.

Лунный Вой уже выбрал щенков, которые должны были помочь ему в представлении. Властным кивком головы он приказал им выйти вперед, и они немедленно выскочили из толпы, встав в трех метрах от галлиарда, высунув языки и высоко задрав хвосты. Принять участие в церемонии Теней от Костра у такого известного галлиарда, как Лунный Вой – то была великая честь.

На пару минут сосредоточившись, Лунный Вой заглянув внутрь себя, коснулся духа Гайи и высвободил дар, который превратил щенков в послушных ему актеров. Без лишних предисловий галлиард приступил к рассказу, а щенки принялись играть свои роли, став персонажами истории.

Все участники вече умолкли, и тишину нарушали лишь слова Лунного Воя.

* * *

Я расскажу о тех временах, когда волк жил бок о бок с человеком. Я расскажу о том, что было десять поколений тому назад. Я расскажу о родне нашего племени, об индейцах – о людях, что жили на этом континенте задолго до того, как пришла порча. Вендиго жили рядом с индейцами, наставляли их, охотились вместе с ними, защищали их. Мы спаривались с ними, и кровь наша была сильна.

Но порча Вирма медленно проползла от восточных берегов до западного побережья и пошла назад, словно волны по воде. Поезда отравляли землю дымом и грязью, а по дорогам начали ездить эти проклятые автомобили. Руки нечистых тварей оказались развязаны, и союзники Вирма, пиявки, устроили войну и повели людей против людей.

Вирм знал, что индейцы опасны для него, ведь они чтили Вильда и мудрость матери Гайи. Давным-давно величайшие шаманы дали бой тварям Вирма, не дав им закрепиться на этой земле. В те далекие времена Северная Америка была адом на земле и принадлежала Вирму, но пришли индейцы – родня племен Уктена, Вендиго и Кроатоан – и одолели его. Велико было желание Вирма поквитаться.

К тому времени Вирм владел умами многих новоприбывших людей. Священные курганы были разорены, договоры были нарушены, счет убитых шел на тысячи. Духи Умбры напали на шаманов. Одни индейцы были убиты, другие встали под знамена Великого Осквернителя, кто-то позволил загнать себя в резервацию и прозябал в отчаянии. Племя Вендиго потеряло свои земли и было вынуждено уйти на север – туда, откуда пришло много веков назад.

И вот тогда родилось трое щенят от одной матери, и в жилах всех троих текла кровь гару. Столько гару в одном поколении – редкость даже по тем временам, и то было хорошее предзнаменование. Все трое вместе прошли обряд перехода и были неразлучны, затем другие вендиго присоединились к ним, и они стали стаей.

Я назову вам имена тех троих. Бродящий по Темным Пещерам был теургом, великим укротителем духов. Он не боялся заходить в глубины Умбры и в миры за ее пределами. Говорят, что он был свидетелем такого, чего не видывал никто из гару ни тогда, ни после.

Воющая на Луну была аруном и самым грозным воителем в своем поколении. Ей не было равных, и многие слуги Вирма бежали от ее гнева, не рискнув испытать на себе ее зубы и когти.

Катающийся по Траве был галлиардом, но сражался настолько же хорошо, как и выл. Он путешествовал по Великим равнинам, рассказывая всем, кто мог услышать его голос, о том, что нового случилось у гару.

На тридцатом году жизни Катающийся по Траве принес стае весть о том, что индейскому племени навахо угрожает странное существо. Оно звалось маико, имело человеческий облик, держало целые деревни в страхе и требовало платить дань. Некоторые индейцы считали его ведьмой, некоторые – оборотнем.

Тех, кто выступал против маико, находили мертвыми. На некоторых трупах были следы когтей, будто бы принадлежащих огромной птице, у других были разорваны глотки, и потому нашлись те, кто верил, что маико – это гару. Они говорили, что мы, Вендиго, нарушили священные обеты, связывающие нас с племенами людей.

Навахо и остатки иных племен жили в страхе перед маико. С одной стороны их истребляли бледнолицые, с другой – чудовище. Бледнолицых и их машин становилось слишком много, и уже тогда было ясно, что индейцы разделят судьбу волков, что породили нас. Но Вендиго дали обет защищать индейцев, и стая из двенадцати гару поклялась прийти в поселение навахо и убить маико. Та стая покинула свои земли и пошла на юг через Великие равнины, а во главе шли трое, о которых я говорил – Бродящий по Темным Пещерам, Воющая на Луну и Катающийся по Траве.

Они были уже совсем близко к месту обитания маико, когда на стаю напали огромные черные звери, похожие на наших братьев-койотов, но в несколько раз крупнее. То действительно были койоты, но не простые, а койоты-фоморы. Вирм совратил их и наделил самыми разными силами: какие-то из фоморов плевались ядом, какие-то воспламеняли взглядом, какие-то пели Темную Литанию.

Воющая на Луну вступила в схватку, и ее когти засверкали серебром под светом луны. Ее прикосновение стало смертельным для фоморов, и вскоре у ее ног лежал десяток чудовищ. Серебро немилосердно жгло ее лапы, но она не обращала внимания на боль.

Бродящий по Темным Пещерам воззвал к самой Гайе, и земля обратилась против фоморов. Он произнес слово силы, и духи воздуха налетели на черных зверей, разметав их подобно тому, как ветер сдувает листья.

Катающийся по Траве не смог достучаться до разума чудовищ, но он был еще и мастером прокладывания лунных мостов. Он заманил черных зверей в ближайший каньон, а сам ушел оттуда и вызвал лавину, обрушив камни и убив многих.

Яростная битва длилась несколько часов. Койотов было вчетверо больше, чем гару, но стая встретила их без страха, а фоморы бились свирепо, не щадя никого и не прося пощады. Лишь когда луна ушла из зенита и покатилась к горизонту, сражение наконец закончилось.

Из двенадцати гару шестеро погибли, забрав с собой вдвое больше чудовищ. Ну а Воющая на Луну убила стольких, что ей пришлось откапывать себе путь наружу из-под горы трупов.

Те фоморы были лишь малой горсткой прислужников маико, впереди их было куда больше, но желание отомстить на павших товарищей и ненависть к Вирму заставили стаю продолжить путь. Вскоре они прибыли в деревню среди высоких скал, где обитал маико. В деревне было тихо – те люди, кто не сбежал и не был убит, спрятались в своих домах и боялись выходить.

Катающийся по Траве принял человеческий облик и зашел в один из домов. Там он нашел индейского воина, который накрылся одеялом и дрожал, словно дитя, испуганное ночным кошмаром.

– Чего ты боишься, человек? – спросил Катающийся по Траве у воина. Тот не отвечал, но галлиард знал, как мыслят люди, а язык его был хорошо подвешен. Применив дары, он смог убедить воина рассказать о том, что тот видел.

Дрожа и запинаясь, человек рассказал, что у маико глаза и уши повсюду, что ему служат вороны и койоты и что шаман получил от маико силу взгляда, способную сделать храбрейшего из мужей беспомощным как дитя.

Катающийся по Траве не отставал, и тогда воин рассказал, что маико живет на вершине скалы. Со слов воина, половина племени разбежалась или была убита, и духи погибших продолжали ходить по деревне, требуя мщения. Применив всё свое красноречие, галлиард убедил воина в том, что гару либо освободят деревню, либо погибнут, пытаясь. Покинув дом, Катающийся по Траве сказал Бродящему по Темным Пещерам:

– Маико живет наверху. Он убил многих, и, говорят, их духи всё еще бродят тут.

Бродящий по Темным Пещерам ничего не сказал в ответ, ибо он был настолько же молчалив, насколько говорлив Катающийся по Траве. Теург лишь кивнул в знак понимания, ведь он знал, что ему надлежит сделать.

Воздев лапы в криносе, Бродящий по Темным Пещерам воззвал к своим силам. Земля содрогнулась, ветер пронзительно взвыл, и удивленные гару увидели, как к теургу со всех сторон стремятся духи убитых навахо и летают вокруг него подобно

сверкающему вихрю.

– Поможете ли вы нам? – спросил Бродящий по Темным Пещерам.

– Дай нам силу, и мы отомстим той твари, из-за которой влачим это жалкое существование! – вскричали духи.

Теург ответил индейским жестом, означающим: «Да будет так», – и духи стремительным вихрем полетели к жилищу маико.

Навстречу им маико послал ворон, которые были испорчены Вирмом так же, как и койоты до того. Вороны стали огромными и бесформенными, а их тела наполнились мерзкими жидкостями, которые вытекали наружу из их клювов. Вихрь духов столкнулся со стаей ворон, и такова была сила порчи, что духи с ужасными криками погибали. Однако они не сдавались без боя, и вороны погибали тоже. Видимое лишь немногим воинство духов яростно сражалось со слугами маико по приказу Бродящего по Темным Пещерам, и последний дух погиб, вцепившись мертвой хваткой в последнюю из ворон. На глазах у гару оба безжизненно упали, и дух обрел свободу, и душа его ушла куда-то за пределы Умбры за заслуженной наградой.

Воющая на Луну первой помчалась наверх, и лунный свет отражался в ее глазах. За нею бежали Бродящий по Темным Пещерам и Катающийся по Траве, а за ними – еще трое оставшихся гару. Они почти достигли вершины скалы, когда огромное чудовище прыгнуло с обрыва и бросилось на аруна. Чудовище не издавало ни звука, ни запаха, потому Воющая на Луну заметила его лишь в последний момент, но ее изумление длилось не дольше мгновения. Без малейшего промедления волчица бесстрашно прыгнула навстречу врагу.

То был огромный ящер, искаженный Вирмом. Он был в несколько раз крупнее волка, а весил вдвое больше, чем Воющая на Луну в хиспо. Зубы его были подобны большим сверкающим мечам из слоновой кости, изо рта капал мерзкий гной.

Другие члены стаи могли лишь наблюдать, ведь дорога была слишком узкой и нельзя было обойти дерущихся, не свалившись в пропасть. Катающийся по Траве мог проложить лунный мост за спину чудовища, но боялся, что это заставит Воющую на Луну отвлечься и приведет к ее поражению. Арун и ящер вцепились друг в друга мертвой хваткой, и никто со стороны не мог вмешаться.

Воющая на Луну била когтями, оставляя глубокие раны, а ящер погрузил клыки в ее тело. Бой длился уже несколько минут, и чудовище казалось неутомимым, а арун начал уставать. Пусть ярость и не давала ей почувствовать боль, Воющая на Луну понимала, что становится слабее с каждой полученной раной.

Из последних сил великая воительница вцепилась зубами в глотку чудовища и, уперевшись задними лапами, рванула на себя. Ящер взвыл, задергался, защелкал зубами, но не смог стряхнуть аруна. Кровь хлынула ручьем. Воющая на Луну рванула еще раз, ящер обмяк, и волчица поскорее выплюнула кусок плоти чудовища, чтобы не осквернять свое тело ни секундой дольше.

Спихнув тело ящера в пропасть, гару продолжили восхождение и достигли входа в пещеру, где у костра сидел громадный человек в облачении шамана навахо. Стая безошибочно почуяла порчу Вирма, которую источал то ли сам человек, то ли те силы, которыми он владел. Воющая на Луну, Бродящий по Темным Пещерам и Катающийся по Траве бросились на него, и глаза шамана сверкнули нечестивым огнем.

Один из гару внезапно напрыгнул сзади на Катающегося по Траве и вцепился в горло, глаза его стали угольно-черными. Каким-то образом шаман смог подчинить его волю.

Воющая на Луну кинулась вперед, но шаман бросил на нее взгляд, и воздух вокруг аруна сгустился. Она продолжала бежать, но время перестало идти, и Воющая на Луну не сдвигалась с места.

Бродящий по Темным Пещерам, осознавая силу противника, воззвал к духам камня и воздуха внутри пещеры, но шаман подчинил их своей воле и они не ответили теургу.

Катающийся по Траве продолжал бороться с околдованным товарищем. Еще двое гару пришли на помощь галлиарду, но околдованный, казалось, обрел дьявольскую силу. Наконец Катающийся по Траве смог сбросить его с себя, околдованный кинулся на другого гару, и они выкатились из пещеры в пропасть, вцепившись друг другу в глотки.

Галлиард увидел, что его брат с сестрой беспомощны: Воющая на Луну обездвижена взглядом шамана, а Бродящий по Темным Пещерам не может призвать духов, которые всегда были его союзниками. Глаза шамана сверкали, и Катающийся по Траве понял слабость противника. Он кинулся к костру, зубами выхватил из него горящую палку и метнул через всю пещеру в лицо шаману. Тот с воплем упал на спину, и Воющая на Луну смогла освободиться.

«Сила шамана – в его взгляде», – подумал Катающийся по Траве. Он принял человеческий облик и достал из кармана осколок зеркала. Остатки стаи бросились на шамана, а галлиард поднял зеркало навстречу взгляду слуги Вирма.

Отраженный взгляд не утратил своей мощи, и сила шамана ударила по нему самому. Он вновь упал, схватившись за свое

лицо, из глаз потекли кровь и гной, а тело начало разлагаться. Спустя мгновение шаман был мертв. Галлиард вернул осколок зеркала в карман, где хранил всякие мелочи, и вновь принял волчий облик.

Четверо оставшихся членов стаи обыскали пещеру и нашли вход в туннель, проделанный не природой и не человеком, а как будто бы прокопанный гигантским животным. Туннель вел вниз, в толщу скалы, и стая без промедления шагнула во тьму. Там обитали духи, которых подчинил маико, и встреча с ними заставила сердца гару сжаться от боли, ведь там были духи навахо, духи белых людей (маико убивал всех без разбору) и духи, имевшие облик павших товарищей по стае. Но гару продолжали идти – ими двигало знание того, что Вирм уже потерял многих слуг, а вскоре потеряет еще одного.

Наконец они достигли большой подземной пещеры, где был ручей, в котором плавала странная рыба – с бледной чешуей, без глаз, кишащая паразитами. В пещере было жарко, как под палящим солнцем, а в воздухе висела вонь, и гару поняли, что совсем рядом горит вирмово пламя – нечестивый огонь, которым кичилось проклятое племя. Стая не видела и не чуяла никого из врагов, но на пределе восприятия ощущала присутствие великого зла.

Долго ждать хозяина пещеры не пришлось. Прямо в воздухе открылась дыра, ведущая в пустоту, и из нее вышел человек. Вышел медленно и с трудом, как будто пустота держала его подобно зыбучим пескам. Маико носил одежду бледнолицего – некрасивый наряд из плотной ткани, который враги природы надевали, путешествуя по равнинам. Лицом он не был страшен, но гару чувствовали в нем порчу. Сквозь него текла сила, и он явно был врагом, с которым стоило считаться.

Маико посмотрел на четверых гару, вторгнувшихся в его владения, и улыбнулся, словно был рад гостям.

– Что приводит вас сюда, влюбленные в Гайю? – спросил маико. – Хотите сложить здесь головы? Сколько еще ваших должно погибнуть, прежде чем вы примкнете к нам? Мир умирает, слуги Великого Осквернителя повсюду, а ваше время прошло давным-давно. Сдавайтесь и примкните к нам, как это уже сделали ваши товарищи – танцоры Черной спирали.

Воющая на Луну плюнула под ноги, услышав ненавистное название племени предателей, отвернувшихся от Гайи и ставших союзниками врага. Осторожно, чтобы не спровоцировать маико раньше времени, она шагнула вперед и рыкнула:

– Гайя еще не пала. Великая Мать борется, и мы боремся вместе с ней. Пока жив хоть кто-то из гару, вам не одержать победу.

– Но мы уже победили! – воскликнул маико. – Волков, ваших кровных родичей, истребляют тысячами. Люди ненавидят вас за то, что вы когда-то лишили их свободы, держали в загонах и убивали. Они массово вступают в наши ряды – пусть неосознанно, но вступают. Мы легко возродили в них старый страх и заставим их принять нашу идею, а вас с каждым поколением становится всё меньше. Многие из вас презирают наш путь, но не только танцоры Черной спирали встали под наши знамена. Они – лишь самые заметные из гару, что нам служат, но и в вашем племени есть те, кто принял нашу силу, и с каждым днем их всё больше.

– Хватит! – рявкнула Воющая на Луну. – Соблазняй слабейших из нас, пока можешь. Мы без них станем сильнее, а им всё равно уготовано встретить смерть на наших клыках. Заводи себе больше слуг среди людей – они сдохнут, и если понадобится второе Владычество, то да будет так! Мы защитим Гайю ценой своих жизней.

– Мы знали, что вы отвергнете мудрость нашего хозяина. Приготовьтесь же к смерти!

Воющая на Луну была в считанных шагах от маико и прыгнула вперед, на лету переходя в хиспо. Ее товарищи отставали от нее лишь на мгновения.

Рассмеявшись, маико сделал колдовской жест, и Воющую на Луну отбросило вспышкой нечестивого зеленого света. Бродящий по Темным Пещерам и Катающийся по Траве увернулись, но Воющая на Луну влетела в четвертого гару, и вся сила удара пришлась на его лапу. Раздался мерзкий звук ломающихся костей.

Двое братьев сообща кинулись на маико. Катающийся по Траве атаковал снизу и вцепился врагу в ногу, а Бродящий по Темным Пещерам подпрыгнул и повис на руке маико. Тот лишь рассмеялся:

– Защитники Гайи настолько слабы? Если все, кто ее защищает, подобны вам, то она падет еще быстрее.

С этими словами он стряхнул гару с себя. Сила его была неподобающе велика для столь скромного облика. Теург и галлиард упали оземь, немедленно перекатились и вскочили на ноги. Воющая на Луну также крепко стояла на ногах, а четвертый гару неуверенно поднимался, не наступая на сломанную лапу. Затем все четверо осторожно пошли на маико.

– Давайте! Все на меня! – пророкотал маико низким голосом, разведя руки в приветственном жесте. – Примите свою смерть!

Катающийся по Траве напал первым, чтобы отвлечь маико и дать своим товарищам шанс нанести удар. Но маико лишь отмахнулся, и из его руки вылетел огромный рой насекомых, и они облепили Катающегося по Траве. Своими челюстями они вгрызались в тело галлиарда, и полученных ран было больше, чем он успел бы исцелить. Насекомые заползли в эти раны и за

мгновения съели Катающегося по Траве изнутри – галлиард продолжал бежать на маико, но был уже мертв. Наконец его тело безжизненно упало, и насекомые полезли наружу изо рта, глаз и ушей.

Воющая на Луну и Бродящий по Темным Пещерам были потрясены смертью брата. Яростно завыв, они бросились на маико. Тот изящным движением поймал теурга за горло, а аруна отбросил, отправив в полет через всю пещеру. Затем маико улыбнулся, посмотрел в глаза Бродящему по Темным Пещерам, и тот против своей воли перешел в хомид. Шея теурга стала человеческой шеей, и маико, рассмеявшись и сжав посильнее, сломал ее подобно сухой ветке. Отбросив труп в сторону, слуга Вирма пошел к Воющей на Луну, что лежала в углу пещеры.

Но еще один гару остался стоять на ногах. Он завыл, и маико пришлось обернуться, ведь то был Зов к Вирму. Силы дара хватило лишь на то, чтобы маико сделал один шаг в сторону воющего гару, но и этого было достаточно. Из последних сил Воющая на Луну налетела на маико, и они вместе покатились по земле. Вцепившись зубами в горло маико, волчица погрузила свои когти в грудь врага и превратила их в серебро. Другой гару доковылял до дерущихся и выцарапал маико глаза. Крича от боли, слуга Вирма обеими руками схватил волчицу за шею и принялся ее сворачивать. Воющая на Луну напрягла мышцы, но враг был сильнее. В тот момент, когда ее позвонки сломались, она последним отчаянным усилием протолкнула когти глубже. Вцепившись друг в друга, арун и маико встретили смерть.

На какое-то время воцарилась тишина, а затем единственный оставшийся в живых член стаи задрал голову к потолку пещеры и провыл панихиду по павшим. Эхо от его голоса еще долго раздавалось в туннелях.

* * *

Лунный Вой окинул взглядом поляну. Щенки, измотанные участием в представлении, лежали на траве, высунув языки и тяжело дыша.

– Так был повержен могучий слуга Вирма, и сразившие его сами погибли, и уничтожена была великая стая. Но так было нужно, потому они и пожертвовали собой. Помните об этом и будьте готовы отдать свои жизни ради поражения Вирма. Этого требует Гайя.

С этими словами Лунный Вой отвернулся от собравшихся, принял волчий облик и, хромая, ушел в лес. За его спиной звучал хвалебный гимн – вендиго чествовали его как рассказчика и отдавали дань памяти тем, кто сражался тогда, много лет назад.

Введение

Волки оказали огромное влияние на культуру и тысячелетиями были персонажами сказок и басен. В большинстве европейских культур волка изображают как коварного убийцу без чести и совести, в восточных же сказках к нему относятся более благосклонно.

Волки крайне редко нападают на людей, но их считают жестокими человекоубийцами. Львы и тигры далеко в джунглях, а волки – очевидная угроза, они прямо за дверью, а мифы об оборотнях лишь усиливают ощущение этой угрозы. Фильмы и книги про оборотней остаются популярными и определенно продолжают ухудшать репутацию волков для большинства американцев, ведь за смерть и разрушения отвечает волчья половина оборотня – дикий зверь, противостоящий многовековой цивилизации.

На деле же волки в США практически вымерли, как и в большинстве стран мира. Предрассудки привели к тому, что люди охотились на волков с жестокостью, которой волки явно не заслужили, и истребили почти всех.

Эта книга пытается исправить образ волка как злобного кровожадного зверя. Немногие знают о том, насколько волки социальны, как они выживают и как помогают природному равновесию.

Отыгрыш зверя

Отыгрыш хомидов мало у кого вызывает трудности, да и метисы достаточно похожи на людей. Однако отыгрыш люпусов – гару, рожденных волками – может создавать неудобства. Люпусы менее социальны, не имеют ресурсов, имеют мало познаний и в чем-то более ограничены, чем прочие гару. Им никогда не спрятаться среди людей. Пусть гару – вымирающий вид, но люпусы – это воплощение вымирания. Их число уменьшается, влияние на племена снижается, так зачем ими играть?

Werewolf the Apocalypse дает игроку уникальный шанс стать ближе к природе, расширить рамки восприятия, примерить на себя роль мыслящего животного, посмотреть на людей с другой стороны и понять, что пропасть между людьми и природой не так велика, как принято считать. Надеемся, что эта книга подскажет, как мыслить как волк и действовать как волк.

Отыгрывая люпуса, постарайтесь уловить их чуждость для человека. Приоритеты люпусов отличаются от приоритетов хомидов, а человеческая деятельность приводит люпусов в ярость. Движение человечества к прогрессу не вызывает у люпусов симпатии и не кажется чем-то более важным, чем жизнь порождений Гайи. Не забывайте о том, что большинство люпусов считает людей главной угрозой для Гайи: Вирм опасен, но именно люди – его главные слуги. С точки зрения люпусов, истребление людей или повторение Владычества покончит с большинством козней Вирма – возможно, это действительно так.

И несмотря на загрязнение природы люпусы остаются ближе всех к матери Гайе. Из всех пород у них самый высокий гнозис, а их силы связаны с природой. В игре, где много сюжетов происходит в глуши, люпусы – самые эффективные бойцы. Кроме того, им проще путешествовать в Умбре и справляться с ее многочисленными угрозами, чем прочим гару. Отыгрывая люпуса, вы получаете наиболее полный опыт погружения в тему линейки Werewolf the Apocalypse – борьбу с теми, кто разрушает природу. Вы становитесь воплощением природы, восстанавливающим равновесие, которое нарушил человек.

Тема

Главная тема игры люпусами – это то, как мать-природа защищает себя. Между людьми и природой существует вражда, и обе стороны отчаянно нуждаются в примирении. Люпусы понимают мать Гайю так, как ее никогда не поймут хомиды и метисы. Другие породы пытаются осмыслить, а не понять, а люпусы видят, к чему всё движется, и не сомневаются в увиденном.

Настроение

В игре, где большая часть сюжетов вращается вокруг люпусов, настроение должно быть двояким. Хомиды должны почувствовать атмосферу глубокой таинственности. Лес – он совсем другой, его обитатели и их поведение подчиняются жизненному циклу, сложившемуся за вечность до того, как появились люди. Лес и волки – это нечто иррациональное, необъяснимое и пугающее.

А для люпуса дикая природа – дом родной. Лес для него – место не пугающее, а прекрасное. Дикая природа существует по замыслу Гайи и является чем-то цельным, а город – лишь обломки целого, сваленные в кучу безо всякого смысла по воле сумасшедшей Вивер. Люпус – тоже часть цельного, и ему нужно поглубже в лес, где всё имеет смысл. Если люпуса надолго разлучить с природой, ему конец.

Глава 1. Рожденный волком

Люпусы говорят, что тысячи лет назад волки были одними из первых зверей, созданных Гайей. Современный волк (Canis lupus) – представитель семейства собакообразных (Canidae) в отряде хищных (Carnivora) млекопитающих, родственник медведя, лисы, енота, гиены и хорька. Родство с енотом и гиеной оскорбляет люпусов, поэтому лучше при них лишний раз об этом не напоминать.

Как и большинство хищников, волки очень умны. Те, кто видел, как енот открывает дверь, а собака выполняет трюки, не станут сомневаться в том, что хищники обучаемы и умеют быстро приспосабливаться.

Люди, утверждающие, что разбираются в волках, говорят о том, что волки имеют общих предков с копытными животными, такими как олень и лось[1]. И хищники, и копытные были умны и умели быстро бегать, но одним было уготовлено убегать, а другим догонять.

Но люпусы знают, что волки всегда были совершеннейшими хищниками и верят, что Гайя создала их такими, какие они есть сейчас. Для них оскорбительна мысль о том, что их предки могли быть кем-то не хищным.

Есть хомиды, что мнят себя интеллектуалами и считают оборотничество не даром Гайи, а неким повторением эволюции. Т. о., смена формы – это переход от человека (наиболее развитого существа) к волку (наименее развитому). Но в таком случае всё портит форма хиспо, которая представляет собой существо менее развитое, чем волк[2], и должна идти после люпуса. Более умные хомиды знают, что этот антропоцентрический подход не имеет ничего общего с замыслом Гайи, а эволюция человека – с эволюцией гару.

Люпусы редко задумываются о таких вещах. Грядущий итог заботит их куда больше, чем вопросы происхождения.

Происхождение

Многие считают, что волки появились на территории Северной Америки тысячи лет назад. Племена Серебряных Клыков и Теневых Владык (пришедшие к власти в Европе и Азии) заявляют, что волки появились в Европе и Азии. Особо глупые серебряные клыки считают, что эволюция гару шла одновременно с эволюцией волков, и ведут свою родословную от первого волка. Большинство других оборотней отдает себе отчет в том, что гару не могли существовать до появления человека.

Так или иначе, волки расселились по всему миру. Когда племена Уктена, Вендиго и Кроатоан переселились в Северную Америку, там уже были волки, долгое время выживавшие под игом Вирма.

Стая

Те, кто ест крупную дичь, либо сами по размеру равны своей добыче, либо охотятся стаями. Волки из вторых. Волчья стая может состоять из 35 особей, но чаще их гораздо меньше, обычно 7–10. Малой стае проще добыть достаточно пищи на ограниченной территории (волку нужно около 26 км^2 леса, чтобы прокормиться).

Стая выстраивается вокруг плодовитой пары – альфа-самца и альфа-самки. В конце зимы они спариваются, и самка приносит потомство (обычно 6 щенков), которое осенью начинает путешествовать с родителями, а зимой учится охотиться. Волки достигают половой зрелости в возрасте 2 лет, поэтому следующую зиму они также проводят в составе стаи.

Достигнув половой зрелости, многие волки остаются в стае, заняв подчиненную позицию по отношению к паре основателей. Их называют бета-самцами и бета-самками. Подчиненные волки не размножаются. Но рано или поздно желание спариваться или нехватка пищи приводят к тому, что беты уходят и создают свои стаи, и придуманный Гайей цикл повторяется вновь.

Как уже говорилось выше, обычно в стае 7 волков: плодовитая пара и пятеро щенков (новорожденных и годовалых). Болезни, голод, охотники и другие причины ежегодно приводят к тому, что гибнет до половины помета.

В популяции волков количество самцов и самок примерно одинаково. Если рождается больше самцов, агрессивность вынуждает их уходить. По этой причине волки-одиночки – это обычно самцы.

Такая социальная структура приводит к снижению рождаемости. Увеличение численности приводит к усилению конкуренции за лучших партнеров для спаривания (например, за альфа-самку). Те, кто проиграл схватку, лишаются права на размножение.

Т. к. люпусов обычно забирают еще щенками, они редко успевают столкнуться с конкуренцией за партнеров. Многие,

---

[1] Если докапываться до сути, то это действительно так. Все млекопитающие, несмотря на их разнообразие, ведут род от цинодонтов из позднего триаса (*здесь и далее – примечания переводчика*).

[2] Хиспо соответствует Aenocyon dirus – вымершему в конце ледникового периода виду животных, которые на момент написания линейки WtA именовались Canis dirus и считались доисторическими волками.

впервые вернувшись в стаю и став новыми альфами, с удивлением наблюдают, как остальные дерутся за право спариться с ними.

Волки быстро взрослеют и быстро живут, смерть от старости приходит к ним в 10-16 лет. Т. к. в гару сильна кровь человека, люпусы стареют гораздо медленнее обычных волков.

Миграции

Когда какая-то территория больше не может прокормит стаю, волки мигрируют. Также к миграции могут привести иные причины, не все из которых понятны человеку (например, массовое заражение добычи паразитами). Некоторые волки говорили оборотням, что просто ощутили ниспосланное Гайей стремление куда-то идти, хоть на это и не было внятной причины. Люпусам сложно объяснить это хомидам и метисам.

Миграции могут создавать сложности. Люпус, отправившийся искать щенков после первого превращения, может столкнуться с тем, что его стая уже ушла. Хомиды обычно вынуждают кинфолков следовать за собой, люпусы же сами вынуждены догонять свою родню.

Волчья юность

В течение первого года жизни волка называют щенком, на втором году – переярком. В возрасте 22 месяцев волк достигает половой зрелости.

Недели за три до рождения потомства самка роет себе укрытие, иногда занимая норы других животных или используя свое же логово с прошлого года. Обычно такие укрытия расположены на возвышенности неподалеку от водоема.

Спариваются волки зимой, беременность у них длится 60-65 дней, и в период с марта по июнь на свет появляются щенки. Роды у волков длятся 1-8 часов, щенки (весом около половины килограмма) рождаются слепыми и глухими. В возрасте 12 дней волчата начинают видеть, 20 дней – слышать. Также они учатся стоять, ходить, рычать и жевать. Время от времени любопытство вынуждает их вылезать из укрытия, и, если щенок уполз слишком далеко, мать возвращает его назад.

Щенки знакомятся с социальной структурой волчьей стаи и выясняют, кто в помете главный. В течение ближайших десяти недель они сформируют сильные эмоциональные связи (волки, выращенные людьми, эмоционально прикипают к своим владельцам), а затем станут более «холодными»: так обеспечивается привязанность волка к родной стае и настороженность по отношению к другим. Люпусов часто забирают из стай после первого превращение, и разрыв этих эмоциональных связей является для них крайне болезненным.

Волки не рождаются убийцами, но очень хорошо обучаются убивать. В природе взрослые волки учат молодых охотиться, но даже воспитанный человеком волк может стать охотником.

Ближе к концу этого 10-недельного периода волчата покидают укрытие и меняют несколько временных логов, которые тоже часто повторно используются из года в год. В возрасте 16-26 недель молочные зубы сменяются постоянными, и волчата обретают способность убивать добычу. Этот период соответствует осени и началу зимы, когда пищи становится меньше, и юные волки начинают путешествовать вместе с остальной стаей, оттачивая свои охотничьи навыки.

Социальная структура

Жизнь в волчьей стае подчинена жесткой иерархии[3]. У самцов своя иерархическая цепочка, у самок своя. На вершине

[3] Важно понимать, что авторы книги находились в плену представлений о волчьей стае, основанных на наблюдениях за волками в неволе в 1940-х. Так сформировалось мнение о том, что среди волков существует пирамидальная структура, где индивиды постоянно состязаются за доминантность, потому что лишь высокоранговые волки имеют право на спаривание, а те, кто проигрывает это состязание, вытесняются на нижние ступени иерархии, лишаются доступа к половым партнерам и постоянно унижаются вышестоящими особями. Результаты тех наблюдений имели огромное влияние на развитие этологии и на разработку методов дрессировки, а также сформировали определенные идеи в популярной культуре и базис для теорий всяких лжеученых вроде Протопопова, Новоселова и прочих Ротожоповых. В конце 1990-х выяснилось, что в дикой природе у волков всё не так, но было уже поздно – ложные представления крепко угнездились в головах людей, и беловолки не исключение.
Стая волков представляет собой семью, состоящую из размножающейся пары и ее потомства прошлых 1-3 лет. Когда потомство взрослеет, оно покидает стаю, начиная с 9-месячного возраста. Волки не могут размножаться в возрасте моложе 22 месяцев, а некоторые особи достигают половой зрелости только в 4 года. Т. к. большинство волков покидает стаю до 2 лет и почти все волки делают это до 3 лет, в стае попросту нет источника для соперничества за размножение. Т. е. в стае спариваются только старшие самец и самка не потому, что они альфачи и остальным запрещают, а по той лишь причине, что стая – это семья, в которой они родители, а остальные – их

иерархии находятся альфа-самец и альфа-самка – это обычно (но не всегда) та пара, которая и основала стаю. Под альфами находятся остальные члены стаи, каждый из которых занимает свою ступень, подчиняется всем вышестоящим и доминирует над всеми нижестоящими.

Бывает такое, что альфа-самец не спаривается с альфа-самкой, и тогда ее партнером становится более низкоранговый самец. Однако альфа-самец при этом продолжает доминировать над другими самцами стаи. Но горе тому низкоранговому, кто пытается спариться с альфой по своей инициативе – стая безжалостно убьет его или, по крайней мере, выгонит. Многие люпусы оказывались в изгнании, потому что пытались спариться с самкой, которую считали равной, не имея для этого достаточного ранга. Лишь после первого превращения им удается вернуться в стаю.

На нижней ступении иерархии находится омега-волк, который ходит за стаей, питается объедками, а при попытке приблизиться натыкается на агрессию и укусы.

Существует три исключения из этого иерархического порядка. Первое – это молодняк: щенки и переярки. У них своя социальная структура, не связанная с полом, а порядок доминирования определяется, когда малыши играют. Люпусы обычно оказываются на вершине этой структуры еще до первого превращения. Второе исключение – волки-одиночки, которые слишком стары или слабы, чтобы охотиться вместе со стаей – они следуют за стаей, питаются мелкой дичью и падалью, а при попытке приблизиться их отгоняют. Третье исключение – гару. Если в стае есть гару, он доминирует над альфой своего пола. Даже если гару не возглавляет стаю, другие волки (даже другого пола) ему подчиняются.

Быввет такое, что в волчьей стае живут сразу несколько гару. В таком случае между ними выстраивается своя социальная структура, не связанная с порядком подчинения стаи – как у молодняка. Доминирование среди гару не зависит от пола, и даже находящийся на нижней ступени иерархии оборотень всё равно главнее альфа-волков. Даже если гару не является люпусом, волки всё равно подчиняются ему и он может спариваться с кем угодно.

Люпусы считают волчьи стаи своими эксклюзивными племенными угодьями, и, если в стаю для размножения придет гару другой породы, люпус в ожесточенной схватке опустит его на низшую ступень иерархии и, вероятно, выгонит.

С наступлением сезона размножения конфликты внутри стаи обостряются, т .к. самцы конкурируют за право спариться. Если в стае есть несколько гару одного пола, они также враждуют. Наиболее доминантный гару обычно спаривается с альфой противоположного пола, но может спариться и с омегой, обладающей уникальными качествами, – партнера выбирают так, чтобы получить наилучшее потомство.

Порядок подчинения определяет не только право на спаривание, но и другие привилегии. Альфа принимает решение о начале охоты, возглавляет нападение и первым ест добычу. Управление стаей – это странное сочетание абсолютной тирании и демократии. Волки рассчитывают на альфу как на лидера, а альфа не спрашивает подчиненных, но ориентируется на их поведение – если они устали идти, он вряд ли будет их заставлять.

Если альфа уходит (добровольно или нет), стаю возглавит второй по старшинству – бета. Он станет новым альфой и не отдаст лидерство старому вожаку, если тот вернется. Порядок подчинения в стае часто меняется, потому что волки постоянно дерутся за возможность подняться выше в иерархии (в сытое и стабильное время – реже, в случае нехватки пищи или смерти/увечья кого-то из вышестоящих волков – чаще).

Общение

потомство, которое по мере взросления уходит. Кроме того, «альфа» (продолжим условно называть так старшего волка) не забирает себе львиную долю добычи, ущемляя нижестоящих членов стаи, скорее наоборот – он может не подпускать щенков старшего возраста к еде, чтобы самые младшие успели поесть. Схваток за доминантность у волков в естественной среде не замечено, младшие волки сами охотно и активно демонстрируют свою подчиненность, выпрашивая еду. Если еды достаточно и у «альфы» нет необходимости контролировать распределение пищи, члены стаи собираются вокруг туши и едят одновременно без каких-либо ранговых привилегий. Любой волк может попытаться украсть пищу у любого другого волка, а тот будет защищать свою еду, и никакой зависимости от ранга при этом наблюдается. Можно предположить, что те волки, которые удачливы в воровстве, являются более сильными и ловкими, а потому доминантными, но это никак не мешает тому волку, которого часто обворовывают, с наступлением зрелости уйти, найти себе пару и основать свою стаю, т. е. он не становится забитым «омегой», в свое время он тоже будет «альфой». Как язвительно заметил David Mech (1999), традиционный подход к объяснению иерархии волчьей стаи «аналогичен попытке сделать выводы о динамике человеческой семьи на основе изучения людей в лагерях для беженцев». Поэтому, читая рассуждения беловолков о волчьей стае, помните – авторы заблуждаются.
Но это всё – о настоящих волках, которые животные (Canis lupus). Если же речь о гару, то там именно вражда, конкуренция, схватки за доминантность.

У волков развитая система коммуникации, полагающаяся на три чувства: зрение, обоняние и слух. Зрение играет важнейшую роль, потому что большую часть информации волки передают друг другу через позу, мимику и положение хвоста. Обоняние играет важную роль как при общении внутри стаи, так и при коммуникации разных стай: волки обнюхивают друг другу морды (дружественное поведение, берущее начало от выпрашивания еды щенком), нюхают под хвостом (установление порядка доминирования: подчиненный волк должен поджать хвост), делают метки мочой и катаются по земле, оставляя на ней свой запах.

Люпусы тоже метят территорию, и, если в одном септе проживают гару разных пород, хомиды часто подшучивают над этим. Умные хомиды шутят, когда люпусы этого не слышат.

Кроме того, волки умеют выть, скулить, рычать и тявкать. Разнообразные завывания гару основаны на волчьем вое и позволяют передавать специфическую информацию. Волки не в состоянии понять всё, что заложено в вое гару – только основную суть.

Охота

Волки не любят жару и потому летом охотятся с вечера до утра. Зимой они охотятся и днем, и ночью.

Поздней весной, летом и осенью стая отягощена щенками, которые не могут идти за взрослыми, поэтому стая охотится в радиусе 30-50 км от логова. Зимой и ранней весной волки в поисках пищи могут пройти 70 км в день.

Волки – хищники и питаются по принципу «всё или ничего». Добыв пищу, волк до отвала набивает живот. Запасов волки не делают, но могут в каких-то случаях припрятать недоеденное для молодняка или для того, чтобы не привлекать падальщиков.

Слизывая с земли кровь добычи, волк неизбежно наглотается грязи. Чтобы не страдать от паразитов, ему затем приходится есть растения. Люпусы после первого превращения тоже едят траву, но затем прекращают, ведь мать Гайя наделяет их превосходным иммунитетом.

Волки охотятся на крупных животных: оленей, лосей, карибу, снежных баранов. Если в угодьях стаи обитает несколько пригодных в пищу видов, волки охотятся на тех, кого проще добыть. Если же с крупной дичью всё плохо, волки могут ловить птиц, рыб, ящериц, грызунов и кроликов, а также есть падаль и мусор. Также волки могут поедать своих больных и слабых сородичей. Если еды нет совсем, волки могут голодать до 20 дней, не слабея.

Волки знают, что Гайя хочет, чтобы они истребляли слабейших. Летом волки охотятся на беспомощных новорожденных, в другие времена года – на годовалых и старых особей.

Учуяв добычу или взяв ее след, волки преследуют жертву и пытаются подкрасться как можно ближе. Когда добыча наконец замечает волков, и жертва, и охотники на мгновение замирают и смотрят друг на друга. Люпусы верят, что в этот момент между жертвой и охотниками устанавливается мистическая связь, и тогда на добычу нисходит многовековая мудрость лесов. Именно она заставляет добычу убегать, а волков – догонять: таков древний пакт между хищником и жертвой, заверенный матерью Гайей и звериными предками. Если жертва не убегает, волки уходят и ищут другую.

В Глубокой Умбре есть множество логов, куда отправляются духи убитых животных, чтобы потом вернуться в природу и продолжить цикл жизни и смерти. Если охотник как-то обидит жертву, звериный предок не отпустит ее дух, и животные медленно вымрут. Для волков, нуждающихся в огромных стадах карибу и прочих животных, это стало бы катастрофой, поэтому люпусы чтут святость этого пакта и жестоко накажут любого хомида, который посмеет его нарушить.

Хомиды (кроме разве что гару индейского происхождения) обычно не знают об этом и нападают на добычу, которая не дала согласие на погоню. Для люпусов это еще одно подтверждение того, что хомиды не понимают священных тайн природы. Однако и волки оказываются в подобной ситуации, когда нападают на скот, принадлежащий людям. Домашние животные не следуют пакту, и поэтому волки часто убивают больше скота, чем нужно для пропитания – хищники просто не получают надлежащий сигнал о том, что надо остановиться.

Условия пакта не запрещают жертве обороняться или убегать, а волки чувствуют, когда стоит остановиться. Поэтому погоня обычно длится недолго. Если же добычу удалось догнать и это крупное животное, часть волков атакует тазобедренную часть (там не достают копыта и достаточно места, чтобы несколько волков могли вцепиться и тяжестью своих тел помешать жертве продолжать бегство), часть – морду (приходится уворачиваться от копыт, но это позволяет отвлечь жертву от волков, нападающих сзади). Уронив добычу на землю, волки убивают ее.

Более мелкую дичь, способную легко убежать, волки атакуют исподтишка.

И крупная, и мелкая дичь может спастись от преследования, зайдя в водоем. Волки редко преследуют добычу в воде.

Если добыча пасется большими группами, как карибу, волки преследуют стадо целиком и нападают на тех, кто отбился. Такова воля Гайи: волки убивают тех, что стал бы обузой для остальных. Кроме того, недоеденное волками даст пищу разнообразным падальщикам, что также соответствует воле Гайи. Потому волки в хороших отношениях с в**о**ронами и не едят их[4]; ворон может даже подшучивать над волком, садясь ему на голову или клюя его хвост, не давая спать.

Болезни

Болезнями Гайя регулирует волчью численность в соответствии со своими замыслами. Особенно часто волков поражают паразитарные заболевания (некоторые из этих паразитов, например ленточные черви, опасны и для человека). Люпусы обычно обладают крепким иммунитетом и до первого превращения, однако случается и так, что приходится до полового созревания мучиться от лихорадки или собачьей чумы.

Сильнее всего волки боятся голода – он открывает путь болезням, приводит к мучительной смерти и снижает шанс на выживание щенков.

Выживание

Веками люпусы и хомиды пытались использовать свой интеллект для снижения естественной смертности волков, но не могут ничего поделать с болезнями. Можно сказать, что сама Гайя дает понять: доживать до старости должен лишь определенный процент волков. Люпусы смиряются с этим, а хомиды не оставляют попыток, но их усилия обречены на неудачу.

Некоторые хомиды спрашивают у люпусов, зачем Гайя убивает волков, если для нее важно, чтобы вид выжил. Но люпусы понимают: Гайя мудра и знает, что чем больше волков, тем больше внимания на них обращают люди. Осмелев и сбросив оковы Владычества, люди стали платить себе подобным за убийство волков, и такая практика длится уже 2700 лет. Кроме того, некоторые люди готовы убивать волков просто из удовольствия, а гару недостаточно, чтобы всех защитить.

Оборотням не удается уменьшить численность охотников, ведь необходимость сохранения Вуали препятствует массовым убийствам. Лишь малое число охотников может «пропасть без вести при загадочных обстоятельствах», иначе даже самые безразличные из людей поймут, что что-то не так. Большинство гару в попытках защитить опекаемые волчьи стаи полагается на страх.

Волки и люди

Все гару прекрасно понимают, что главная угроза для волков – это люди. Образ волка как человекоубийцы вписан и в сказки, и в мультфильмы; люди боятся и охотятся на волков уже больше двух тысячелетий. На деле волки крайне редко нападают на людей и предпочитают обойти человека стороной, даже если тот вторгся на волчью территорию.

Гару некого винить, кроме самих себя. Кровавое насаждение Владычества поселило в душах людских патологический страх перед гару, потому люди бессознательно и принялись истреблять волчью родню оборотней.

В последние десятилетия стала популярна охота на волков с самолета – охотники готовы раскошеливаться по заоблачным ценам, лишь бы пострелять с воздуха по волкам в тундре Аляски. В России войну волкам объявило правительство, и там охотники на самолетах практически истребили серых хищников.

Волчий ум

В рамках сеттинга Werewolf the Apocalypse волки умны и понимают свое место в мире. Это ни в коем случае не аналог человеческого разума, скорее близость к матери Гайе. Человеческие обычаи и технический прогресс им не понятны, деяния Вивер приводят их в замешательство. Волки делают то, что им предписано Гайей в великой схеме всего сущего, и живут одним днем, не сожалея и не оглядываясь в прошлое.

---

[4] Между вороном и волком действительно существует симбиоз (а точнее – клептопаразитизм). Вороны приводят волков к раненому животному/человеку, волки его убивают и начинают пировать, вороны воруют мясо. Однако это не значит, что волки убивают добычу *для* воронов. Вороны – крупные, прожорливые и при этом шустрые падальщики, они стремительно воруют мясо из-под носа у волков, что-то съедают, что-то прячут, возвращаются за добавкой, и волки не успевают их отгонять. Есть мнение, что именно в ходе коэволюции с воронами волки пришли к современной структуре и численности своих стай: по расчетам Vucetich (2004), если бы волки охотились парами, вороны успевали бы украсть половину добычи, однако стая из 4-12 особей успевает съесть оптимальную часть туши. Т. о., несмотря на то, что волки и вороны приносят друг другу пользу (вороны приводят к добыче, волки ее убивают, едят все), их симбиоз плейотропен, т. е. в нем сочетаются мутуалистические и антагонистические отношения. Тем не менее, исследователи часто замечают, как вороны играют с волками, включая волчат, и это потенциально может приводить к «дружбе» отдельных особей двух видов.

У волков нет разума и желания меняться. Они не изобретут колесо, не разведут огонь и не соберутся в отряд для охоты на людей, даже из мести. Они согласны со своим местом в великом цикле.

Волки знают, что у Гайи есть противник. Они инстинктивно обходят зараженные Вирмом места и чуют, кого из живых существ коснулся Осквернитель. Среди живущих на планете волков есть много кинфолков гару, но они, как и кинфолки среди людей, редко участвуют в прямых схватках с Вирмом. Гайя велела им поддерживать гару, а не лезть в драку.

Глава 2. Люпусы

Наследие гару пробуждается у люпусов в начале полового созревания, в возрасте примерно 20-30 месяцев. Самки взрослеют немного быстрее, чем самцы. Гару навещают свое потомство примерно через месяц после рождения и проверяют на наличие оборотневского наследия, и, если таковое обнаружено, над щенками проводят обряд Крещения Огнем. Однако у современных люпусов не всегда получается провести обряд: очень сложно на достаточное время отнять щенят у яростно защищающей их волчицы. Из-за этого им приходится ежегодно навещать стаю и проверять, не случилось ли с кем-то из щенков первого превращения.

Когда люпусы только появились, их было больше, чем хомидов и метисов, они не волновались за судьбы своих стай и не проводили Крещение Огнем. Но теперь волков стало меньше, и люпусам пришлось взять на вооружение этот способ отслеживания потомства – они создали свой вариант этого обряда, который привязывает незримого родича не к конкретному щенку, а к стае целиком. Часто люпусы проводят Крещение Огнем над всеми стаями, с которыми сталкиваются, в надежде, что в следующем поколении или позже там родится гару и незримый родич оповестит об этом.

Время от времени люпусы испытывают непреодолимое желание вернуться в родные места. Они считают, что их туда ведет «рука матери Гайи», и не сопротивляются. Хомиды считают, что так у люпусов проявляется инстинкт миграции.

Размножение

Хомиды порой спариваются с обычными волками – просто находят волчью стаю и случайным образом подбирают себе партнера внутри нее. Люпусы предпочитают спариваться не с простыми волками, а с волками-кинфолками.

Т. к. волки почти истреблены, найти подходящую для размножения стаю стало сложнее. Отыскав такую, люпус остается с ней и спаривается с альфой противоположного пола. Люпусы живут дольше обычных волков, и гару может породить много поколений щенков. Так Гайя обеспечивает люпусам выживание.

Т. о., стая, альфой в которой является люпус, оказывается состоящей из одних лишь волков-кинфолков. Каждый год гару порождает 4-8 щенков, которые растут среди кинфолков, а те с нетерпением ждут, когда же у щенят проявятся признаки оборотневского наследия. Бывает так, что пять лет подряд у гару родятся одни лишь кинфолки, но даже в случае везения оборотневское наследие редко проявляется более чем у одного щенка в помете.

Если гару рождается у обычных волков (как и у людей, у волков наследие гару может проявиться спустя многие поколения), те начинают относиться к щенку с агрессией, и даже старшие волки терроризируют малыша – это редко приводит к печальным последствиям[5], но определенно приносит юному вервольфу дискомфорт. В отличие от обычных волков кинфолки не пугаются странностей в поведении будущих гару – они чувствуют свою роль в замысле Гайи.

Управляемая оборотнем и состоящая из кинфолков стая действует сплоченнее и может быть крупнее, чем обычная волчья стая, при этом не испытывая проблем с пропитанием. Если кто-то из волков-кинфолков уходит и создает свою стаю, это обычно случается по воле альфы-люпуса, который продолжает следить за новыми стаями своих потомков и время от времени навещает их.

Если верфольф спаривается не в той стае, которую контролирует, а в какой-то другой, самец-гару просто осеменяет самку и уходит. Если же гару – самка, она остается в стае, вынашивает потомство (2 месяца), рожает и растит щенков до тех пор, пока они не становятся способны покинуть логово. После этого самка-гару оставляет щенят самке-кинфолку и уходит. Через два года, когда щенки достигнут нужного возраста, гару возвращается, чтобы проверить потомство на наличие оборотневского наследия. Бывают люпусы, которые каждый год приходят в стаю, доминируют над альфой, спариваются с альфой противоположного пола и уходят.

Бывает такое, что наследие гару проявляется через много поколений, когда люпус-основатель родословной уже мертв. Но если при жизни люпуса выясняется, что среди его потомков есть гару, он старается их найти. В отличие от хомидов, которые чаще всего не знают своего родителя-гару, люпусы старательно поддерживают семейные связи.

Выбор партнера

В последние годы некоторые люпусы пытаются вести селекционную работу, чтобы сохранить качество потомства. Особенно ревностно евгеникой занялись черные фурии, но и красные когти ведут племенную работу (хотя их больше интересует количество, а не качество). Серебряные клыки, заботящиеся о чистокровности племени, ведут эту работу изначально.

Не совсем понятно, приносит ли эта работа результаты. Волки, рожденные в последнее десятилетие, выносливее своих

[5] В W20 Changing Breeds говорится, что волки могут и убить щенка-люпуса, сочтя его больным и/или опасным для стаи.

предков, но хомиды утверждают, что это просто результат естественного отбора. Люпусы не знают теории Дарвина, но верят, что Гайя наделяет своих лесных детей силой, чтобы те могли противостоять человечеству и Вирму. Они видят в этом предзнаменование того, что люпусы вновь станут равны хомидам.

И черные фурии, и красные когти сообщают о некоторых успехах своих селекционных программ, но не предоставили каких-либо доказательств того, что их усилия повлияли на количество новорожденных гару или половую структуру потомства. Многие люпусы воспринимают эту селекцию как что-то неестественное и отвратительное для Гайи, и это вносит раздор в ряды красных когтей.

Обряд перехода

Навещая свое потомство и узнав о том, что в ком-то из щенков проявилось оборотневское наследие, люпусы обычно просят кого-то из своей породы (других люпусов, которые также пришли проверить своих щенков) помочь с традиционной охотой. Сообща они гонят щенка по лесу, пока он не выдохнется, а затем ведут его к месту проведения обряда перехода.

Иногда обряд перехода сообща проходят люпусы, хомиды и метисы, и это часто ведет к конфликтам. Хомидам крайне неловко смотреть на то, как щенки пытаются справиться со своими непривычными человеческими телами, а люпусы часто видят оскорбление там, где его нет.

Первое превращение

Осознание своего оборотневского наследия становится настоящим потрясением для щенка-люпуса: вместе с возможностью превращаться в человека он получает разум. Люпусы говорят, что это можно сравнить с тем, как если бы плохо видящего человека заставляли читать текст, который он физически не в состоянии разобрать, а потом внезапно надели на него очки. Хомиды приводят такое же сравнение, когда рассказывают о том, как впервые обрели обостренные волчьи чувства и восприятие мира духов.

В момент превращения люпусы не становятся умнее – содержимое головы у них не меняется – но начинают думать по-человечески. Например, в тех явлениях, которые волки воспринимают как данность, юные гару начинают видеть причинно-следственные связи. Кроме того, им приходится учиться ходить на двух ногах, и это сложнее, чем хомиду освоить передвижение на четырех. Старейшины-люпусы говорят, что причина в том, что превращаться в волка – естественный процесс, а в человека – неестественное явление, потому хомиды просто подчиняются воле Гайи, а люпусы вынуждены превозмогать.

Хомиды и метисы воспринимают разные оборотневские формы стратегически и учатся применять их сильные стороны. Типичный хомид примет человеческий облик, чтобы поговорить со стариком на заправке, затем перейдет в люпус и проследит путь машины, в хиспо перемахнет через забор, в глабро выломает замок монтировкой, в криносе вырвет решетку из стены. Люпусы же чаще всего остаются в форме люпус – не то чтобы они не любили превращаться, просто именно волчий облик кажется им подходящим для большинства задач. Они в люпусе и машину выследят, и через забор перепрыгнут, и дверь с разбегу выбьют.

Старение

Первое превращение приносит люпусу еще одно преимущество – продолжительность жизни увеличивается до человеческой. Так было не всегда: когда Гайя только создала гару, волчье наследие имело перевес и продолжительность жизни гару была ближе к волчьей, чем к человеческой (8-16 лет). Но с ходом времени волчье влияние слабело, а человеческое росло.

После первого превращения люпус в форме хомид выглядит на 12-13 лет. Дальше он взрослеет с той же скоростью, что и хомиды. Однако есть невезучие люпусы, которые большую часть своей жизни живут среди волков и не знают о своей истинной природе, а затем их настигает первое превращение. В форме хомид они будут выглядеть стариками (добавьте 5-8 человеческих лет за каждый год волчьей жизни после первого).

Средняя продолжительность жизни гару составляет 60-70 лет, у метисов – на 5-10 лет меньше. Отличный иммунитет дает возможность прожить до 120 лет, но большинство гару умирает не от старости, а на войне.

Стаи люпусов

Пройдя обряд перехода, люпус волен поступать так, как захочет. Часто он остается с той стаей, с которой проходил обряд, и бывает так, что в стае хомидов и метисов оказывается единственный люпус. Большинство люпусов считает, что так исполняют свой долг по поддержанию близости стаи к Гайе.

Также люпус может остаться в стае своих родителей, и тогда он становится частью системы подчинения, находящейся над иерархией волков. Крайне редко обычный волк доминирует над гару – такое возможно только в том случае, если в волчьей

стае есть лишь один оборотень и он ранен. Однако люпус может столкнуться с тем, что инстинкт вынуждает его подчиняться более высокоранговому волку. Чтобы побороть инстинкт, нужно перейти в форму хомид или глабро, но это может привести к конфликту с волками. Находясь в стае, люпус обычно пребывает в четвероногой форме (за исключением случаев боевого безумия, когда люпус переходит в кринос), и для преодоления инстинкта подчинения ему приходится тратить пункт силы воли.

Т. к. период течки у волчиц известен, люпусы могут свободно странствовать 9 месяцев в году и бороться с Вирмом и людьми, а затем возвращаться к стае на 3 месяца для спаривания и проверки потомства предыдущих лет. Кроме того, в течение этих 3 месяцев люпус старается духовно очиститься от скверны, которую нацеплял, пока якшался с хомидами. Также гару рассматривает проблемы стаи: насколько велика исходящая от охотников угроза, хватает ли пищи и нужно ли мигрировать. Что касается размножения, люпус не только спаривается с альфой противоположного пола, но и указывает альфе своего пола, с кем спариваться – всё для рождения самых сильных щенков. Некоторые люпусы кочуют между несколькими стаями, чтобы повысить шанс рождения новых гару.

В отсутствие гару стаю возглавляют альфа-волк и альфа-волчица. Если у временно отсутствующего гару-вожака в стае есть щенок-гару, то главным становится он. Если таких щенков несколько, они сражаются друг с другом за доминантность. Когда возвращается прежний гару-вожак, он вновь становится лидером стаи, подминая под себя всю социальную структуру и приводя к необходимости перетряхнуть весь порядок доминирования. Крайне редко бывает так, что волки не хотят подчиняться и вернувшемуся вожаку бросают вызов, и в таких случаях оборотень шутя наказывает зарвавшихся зверей. За последние сто лет вернувшиеся люпусы лишь дважды ухитрились проиграть, и в обоих случаях они потерпели поражение от юных гару, которые только-только прошли свое первое превращение, поэтому пришедшие вожаки об этом не знали и приняли противников за обычных волков. В обоих случаях поражение было воспринято с радостью, ведь в стае появился еще один гару.

Лунные покровительства

С первых же дней своего появления в мире гару сражались с людьми – главными слугами Вирма. Гару гордятся тем, что ведут эту войну, а люпусы считают, что из всех пород именно их Гайя сделала величайшими бойцами. Не стоит удивляться тому, что более всего люпусы уважают арунов.

Галлиардов также уважают. Те, кто слышал волчий вой в ночи, знают, насколько это прекрасная музыка – и волкам она тоже нравится.

К теургам относятся хорошо. Те немногие люпусы, кто добровольно отреклись от своих покровительств, новым покровительством выбрали именно серповидную луну. Высокий гнозис и знакомство с Умброй, особенно вильдовой ее стороной, делают люпусов хорошими теургами.

Когда люпусы обладали тем же влиянием, что и хомиды, они по достоинству ценили рагабашей. Но люди расплодились, а волки почти вымерли, и люпусы стали хуже относиться к шутникам в своих рядах. В племенах, кичащихся воинской славой, например у Серебряных Клыков, Красных Когтей и Потомков Фенрира, мало кто готов терпеть розыгрыши. Люпусу-рагабашу нужно быть грозным воином, и лишь тогда его примут другие люпусы. Их порода – вымирающий вид, потому люпусы грустны и серьезны, и лишь величайшие из рагабашей могут заставить их смеяться.

Люпусы-филодоксы обычно соперничают с арунами за лидерство и становятся сильными вожаками. В своих решениях они прямолинейны: еда либо есть, либо нет; люди либо угроза, либо нет; с вирмотой либо нужно драться при встрече, либо нет. Вряд ли люпус-филодокс скажет вам, что всё не так однозначно.

Красные Когти

Это племя состоит целиком из люпусов и потому заслуживает подробного рассмотрения в рамках этой книги.

Красные Когти не пытаются оспорить авторитет Серебряных Клыков, но считают себя истинными защитниками Гайи. Племя Серебряных Клыков впустую растрачивает великое наследие и больше не следит за судьбой Гайи, потому люпусы-когти не уважают люпусов-клыков.

Главной целью племени Красных Когтей было, есть и будет истребление людей. Человечество несет порчу, уничтожает целые виды животных (об этом когти знают из первых рук), каждый человек – слуга Вирма, даже если не подозревает об этом. Единственная причина, по которой Красные Когти не начали массовый геноцид людей – недостаточная численность племени. Их число неуклонно снижалось после окончания Владычества, и сейчас люпусы составляют лишь 13% от всех гару. Даже более жестокие племена, такие как Потомки Фенрира, не хотят обрушения Вуали, поэтому нация гару сообща ставит Красным Когтям палки в колеса. Сами когти тоже не хотят вымереть окончательно, поэтому воздерживаются от бездумной резни.

Две фракции[6]

Еще одной причиной отсутствия полномасштабного геноцида людей является малочисленная, но растущая группа противников тотального истребления человечества в рядах племени Красных Когтей. Эти странные люпусы игнорируют естественные стремления своего племени, ходят по городам в форме хомид и пытаются узнать больше о людях.

Старшим когтям не нравится наличие этого меньшинства в рядах племени и они доминируя над молодняком, насаждая свою точку зрения. К сожалению (для консервативно настроенной части племени), это не заставляет молодняк молчать. Не имея возможности положиться на силу и инстинкты, молодые когти сделали ставку на ум и хитрость. Противники истребления постоянно держатся вместе, чтобы старшие когти не могли их загнобить по одному[7]. Сторонники истребления считают такое возмутительное нарушение правил доминирования свидетельством порчи, которую молодняк подцепил у людей.

Поймите правильно: молодые когти не любят людей. Они верны племени и Гайе, и, если кто-то из людей проявил себя как слуга Вирма, противники истребления уничтожат его. Хоть среди этой фракции много филодоксов, там полно и яростных воинов. Однако в своих вылазках в города (которые они называют не иначе как «лишаями») молодые когти видят и тех людей, кто верит в Гайю и борется с загрязнением природы. Пусть старики этого не признают, но для гару человеческое наследие не менее важно, чем волчье. Не будет людей – не будет гару.

Наиболее влиятельным люпусом среди противников истребления является Ходящая по Лишаям. Большую часть времени она проводит в городах, выискивая как людей, заслуживающих жизни, так и слуг Вирма. У нее не всегда получается бывать не ежемесячном вече, но она не пропускает великие вече, где гару обсуждают истребление человечества.

Структура племени

Племя Красных Когтей устроено так же, как и волчья стая: есть невероятно властный альфа-самец, который сражался и пробился на вершину иерархии, а все остальные обязаны падать перед ним пузом кверху. Этим альфой является Кровавый Глаз, и он считает себя главным не только над всеми когтями, но и над люпусами других племен, и даже над хомидами, когда они переходят в форму люпус. Формально он правит всем племенем, но не выбирается за пределы Северой Америки. Крупнейшая популяция когтей обитает в Миннесоте и Канаде. Она состоит из многих стай, которые 9 месяцев в году держатся вместе, зимой и ранней весной разделяются и уходят к волкам для размножения и проверки потомства предыдущих лет, а затем в условленном месте вновь собираются и продолжают борьбу с Вирмом.

Главная слабость Кровавого Глаза как вожака – это то, что подданные не подчиняются ему на постоянной основе. Он тратит кучу времени, путешествуя между стаями, демонстрируя свою доминантность и требуя выполнения своих приказов, но, как только он уходит, лидером вновь становится прежний вожак стаи. Из-за этого у Кровавого Глаза не выходит организовать масштабный план против человечества. У каждой стаи есть свой альфа, и именно он, а не Кровавый Глаз, ежедневно ведет

---

[6] В более поздних книгах эти фракции стали лагерями внутри племени: сторонники истребления людей стали Ложей царственных хищников (Lodge of the Predator Kings), а противников стали оскорбительно называть Щенками-предателями (Whelp's Compromise).

[7] В трайббуке Red Talons говорится, что старые когти регулярно наезжают на противников истребления, а те даже не пытаются возражать и сразу переворачиваются пузом кверху, признавая правоту старших, после чего встают, отряхиваются и продолжают свои еретические разговоры и практики. В понимании сторонников истребления такая демонстрация доминации должна заставить молодняк изменить свое мнение, а они, сволочи этакие, говорят, что меняют, а на самом деле не меняют и после выволочки продолжают думать по-прежнему – старших это приводит в бешенство, но они своими звериными умами не могут придумать других мер.

стаю в атаку на добычу, людей или Вирма – и планы этого альфы могут не совпадать с планами Кровавого Глаза.

Если другие гару узнают, что когти всё-таки организовали что-то масштабное, туда отправляют какого-нибудь могучего воина из племени Серебряных Клыков или Потомков Фенрира, он побеждает Кровавого Глаза в драке и заставляет его валяться пузом кверху – этого проявления доминации вполне достаточно. Победитель отпускает Кровавого Глаза и уходит, а когти забывают о запланированном геноциде и принимаются драться друг с другом, ведь их альфа оказался слаб и нужно решить, кто будет новым. В итоге побеждает всё равно Кровавый Глаз. Такое случалось уже трижды.

Игровые персонажи тоже становятся частью этой социальной структуры и стартуют с нижних ступеней иерархии.

Раньше и сейчас

Как и большинство племен, Красные Когти появились в Европе, но теперь большая часть племени находится в Северной Америке. Когда люди стали угрожать их выживанию, многие когти в форме хомид сели на корабли переселенцев и отправились в недавно созданные США, другие пересекли океан по лунным мостам, ведущим в американские каэрны, такие как могущественный каэрн Фингер-Лейкс в штате Нью-Йорк.

В Азии тоже есть несколько рассеянных стай. Странствующие галлиарды сообщили им о том, что основная часть племени находится в Америке. В России еще недавно было множество стай, но во второй половине XX века началась великая охота на волков.

Возможно, когти есть и в других частях света, но их невладение современными технологиями усложняет взаимодействие между членами племени. Многие люпусы оказались приняты в другие племена.

Красные Когти в городе

Случается такое, что красный коготь переходит в форму хомид и спаривается с людьми. Другие красные когти, узнав об этом, убьют еретика и его потомство, а для этого приходится идти в город. Кроме того, в городах они выслеживают вампиров. Члены других племен приглядывают за ними во избежание эксцессов.

Люпусы разных племен

Ходят слухи, что волки в свое время спаривались с другими животными, например шакалами, гиенами и ягуарами. Некоторые ученые-гару заявляют, что именно так на свет появились племена Безмолвных Странников и Грызущих Кость, а также другие виды перевертышей.

Когда люпусов было больше (а когда-то они составляли значительную часть каждого из племен), они обвиняли в том же хомидов – мол, это они спаривались со всеми подряд, экспериментируя со своими свежеобретенными силами.

Черные Фурии

Много люпусов, включая нескольких альфа-самок. В последние годы проводят селекционную программу, спариваясь с лучшими волками, что привело к незначительному увеличению числа щенков женского пола в последнем десятилетии. Щенков мужского пола (если это не метисы) отдают в другие племена.

Грызущие Кость

Люпусы редко заходят в города, а если и заходят, то для борьбы с Вирмом, а не для размножения. Поэтому в этом племени люпусов почти нет. Исключения – люпусы, родившиеся в зоопарках, или пришедшие в город гару со значительной долей крови собак или койотов (другие племена их отвергают[8], а костегрызы примут в свои ряды).

Бывает такое, что люпус другого племени выслеживает вирмоту в городе и из-за отсутствия социальных навыков не может полноценно притвориться человеком, обитает среди бомжей, и члены других племен принимают его за костегрыза. Самим же костегрызам нет дела до этой путаницы.

В понимании костегрызов люпусы – наивные идиоты, не знающие ничего о настоящем хардкорном выживании. То, как люпус в форме хомид пытается притворяться человеком, вызывает у костегрызов испанский стыд. Бывает так, что сочувствующий костегрыз учит люпуса выживать в городе, но чаще всего эти советы неправильные и их дают для того, чтобы сильнее поугорать над тем, как люпус лажает.

Дети Гайи

Племя откололось от Серебряных Клыков[9] по причине разных взглядов на Владычество. Большинство люпусов считает, что людей нужно загнать обратно в пещеры, и мира между видами хотят немногие, поэтому процент волкорожденных в племени очень мал.

Люпусы в племени Детей Гайи – это обычно волчата, выращенные людьми. Они комфортно чувствуют себя в форме хомид и умеют подавлять свои природные инстинкты, взаимодействуя с людьми – настолько, что по поведению сложно понять, что перед тобой люпус.

Противники истребления из племени Красных Когтей пытаются сформировать союз с Детьми Гайи, чтобы больше узнать от них про людей.

Фианна

Волки веками населяли Ирландию и Британию, потому люпусов в племени не меньше, чем хомидов. Человекорожденные уважают волкорожденных за уникальную систему взглядов и мастерство повествования. Люпусы этого племени обожают петь человеческими голосами и в хомиде чувствуют себя почти так же хорошо, как и люпусы Детей Гайи.

В родных странах Фианна осталось мало волков, потому племя хорошо охраняет их и быстро расправляется с браконьерами.

Потомки Фенрира

Волки оказали большое влияние на многие европейские культуры, потому люпусы сыграли важную роль в истории племени. Галлиарды по сей день рассказывают о славных битвах могучих волчар со слугами Вирма (включая вампиров) в Восточной Европе.

---

[8] На самом деле все волчьи популяции в Северной Америке имеют примесь ДНК койотов, так что отвергать пришлось бы всех. Но на момент написания сеттинга геномные исследования волков еще не проводились, поэтому авторы об этом не знали.

[9] Сами Дети Гайи считают, что всё было не так. Они верят в то, что когда-то были душами щенков разных племен, которых гару убили в ходе очередной междоусобной войны. Гайя собрала эти души, оплакала их, нарекла своими детьми и вернула к жизни, чтобы усовестить убийц.

Падение нацистского режима и подписание Варшавского договора помешали Потомкам Фенрира оставаться у власти в родных землях. Но волков там еще много, поэтому число люпусов в племени не уменьшается. Кроме того, в свои ряды они приняли немало выходцев из Красных Когтей, поэтому Потомки Фенрира – самое «волчье» из племен, где есть хомиды.

Некоторые волкорожденные потомки Фенрира в Восточной Европе круглый год остаются со своими волчьими стаями и правят ими подобно тому, как хомиды племени когда-то правили мелкими королевствами.

Ходящие по Стеклу

Члены племени спариваются только с людьми, но порой кому-то из них хочется «вернуться к истокам» и совокупиться с волком. В отличие от когтей, стеклоходы заботятся о потомстве от таких союзов, но относятся к нему как к умственно отсталым детям.

Племена Красных Когтей и Ходящих по Стеклу – заклятые враги. Нехватка волчьей крови делает стеклоходов слабыми (а когти считают их поддавшимися порче), и они не любят драться, ведь дело любит тишину (а еще Вуаль же). Когда когти приходят в город за вампиром, стеклоходы не присоединяются к охоте, а тайно помогают люпусам (а потом прибирают к рукам имущество покойного кровососа).

Теневые Владыки

Когда-то среди них было много люпусов. Иерархическая структура племени очень похожа на систему доминации в волчьей стае, поэтому волкорожденным было легко приспособиться.

За последние лет сто число люпусов уменьшилось, потому что теневые владыки предпочитают спариваться с умными и хитрыми людьми для получения потомства, которое рано или поздно станет владыками всех гару. Они понимают, что утрата волчьей крови делает племя слабее, но слишком увязли в человеческой политике, чтобы волноваться по этому поводу.

Безмолвные Странники

Другие гару мало осведомлены об обычаях этого племени и не знают, сколько в нем люпусов. Люпусы других племен знают о Безмолвных Странниках, не понимают их тяги к странствиям и видят в ней риск подвергнуться порче Вирма.

В Египте (где, как считается, и появились Безмолвные Странники) мало волков, но племя сообща приложило усилия по сохранению сильного волчьего наследия.

Серебряные Клыки

Когда племя ратовало за Владычество, доля люпусов была велика, как и их влияние, и многие серебряные клыки гордились происхождением от великих арунов-люпусов. Сейчас племя делает вид, что люпусы не нужны. Как и теневые владыки, они долгие годы спаривались с умнейшими из людей и стали утрачивать связь со своим волчьим наследием и матерью Гайей.

Звездочеты

Племя было сформировано противниками Владычества, среди которых почти не было люпусов, поэтому доля волкорожденных среди звездочетов мала. Однако племя во многом разделяет философию люпусов относительно необходимости сбросить путы цивилизации. Но люпусам чужды интеллектуальные игры звездочетов и их стремление к уединению, в то время как волки – крайне социальные существа. Тем не менее, люпусы в рядах племени есть, и они отличаются наиболее глубоким пониманием мудрости Гайи.

Уктена

Индейцы тесно связаны с волками, а племя Уктена (как и Вендиго) тесно связано с индейцами. Но среди уктена меньше люпусов, чем среди вендиго: люпусы мало заинтересованы в постижении тайн Умбры и возможностей духов для использования в личных целях, потому члены племени чаще спариваются с людьми. Тем не менее, говорят (сами уктена скрывают численность своего племени и долю разных пород в нем), что в племени есть хотя бы несколько могущественных люпусов-теургов.

Вендиго

Хомиду, воспитанному в западной культурной среде, сложно совокупляться с волками, и потому современные потомки Фенрира и серебряные клыки испытывают трудности с восстановлением численности люпусов. Хомид, воспитанный индейцами, таких трудностей не испытывает, и потому процент люпусов в племени Вендиго довольно высок. Проблема лишь в том, что индейцы как носители культуры почти вымерли – как и волки.

Враги

Люпусы неудержимы в своей охоте на слуг Вирма и бесстрашно бросаются в бой на фоморов, руководителей предприятий и вампиров. Люпусы ближе всего к Гайе, и ее боль – их боль. Однако обычно они нападают на вирмоту, которая для реализации своих злодейских планов зашла в лес, а о кознях Вирма в городе люпусы (особенно красные когти) и не знают.

Бывает такое, что в городе гнездится какая-то угроза, с которой лучше всего справится люпус – тогда стеклоходы сливают инфу когтям, и люпусы несмотря на незнание человеческих обычаев и ненависть к «лишаям» врываются в город, и тогда слуге Вирма не скрыться.

Танцоры Черной спирали

Как бы это ни было неприятно для люпусов, среди танцоров довольно много волкорожденных. В Северной Канаде есть несколько рассеянных стай специально выведенных волков-кинфолков, которые избегают контактов с другими волками и используются танцорами для размножения.

Для люпуса, верного Гайе, убийство люпуса-танцора – это великая честь, и часто двое волкорожденных умирают, вцепившись друг другу в глотки.

Вампиры

Люпусы редко переходят в другую форму, поэтому среди них легко спрятаться вампиру, владеющему Превращением (Protean). К счастью, большинство таких вампиров – это гангрелы, которые редко внедряются в волчью стаю для реализации каких-то хитрых планов. Бывает такое, что в волчьей стае есть и люпус, и гангрел, и оба друг о друге не знают, считая друг друга обычными волками.

Другие вампиры, по какой-то причине покидая город, берут с собой кучу людей и гулей в качестве телохранителей. Вампиры понимают, что за городом начинается территория оборотней, и потому ведут себя скрытно и осторожно, а не лезут на рожон.

Отыгрыш люпуса

Отыгрывая люпуса, важно помнить, что он рожден волком и ведет себя как животное. Если отыгрывать его как человека, теряется изюминка игры люпусом.

Восприятие

Все гару обладают обостренным восприятием, но именно люпусы осмысляют окружающий мир с позиции всех органов чувств. Важнее всего для них чутье и слух, на втором месте – вкус и зрение[10].

Столкнувшись с чем-то/кем-то незнакомым, люпусы стараются его обнюхать и по возможности попробовать на вкус. Первое впечатление зависит именно от запаха: если кто-то плохо пахнет, в нем есть что-то подозрительное.

Само собой, «плохие» и «хорошие» запахи у волков и людей разные. Грязный небритый бомж, который никогда не мылся и живет в лесу, пахнет хорошо, потому что вонь его тела – природный запах, а не созданный людьми парфюм.

Говоря о ком-то, люпус может не называть его по имени и не описывать внешность, а рассказать о запахе – и в таком случае только люпус поймет люпуса. Хомиды попросту мыслят иначе.

Мышление

Люпусы не понимают причинно-следственных связей. Лишь в форме хомид они могут уловить идею того, что из чего-то одного может следовать что-то другое.

Люпусы не лишены памяти и способны делать выводы из личного опыта, но не считают былое чем-то важным и не корректируют свое нынешнее поведение на основании прошлых событий. Хомиды и метисы часто испытывают нерешительность, узнав о том, что их товарищ искажен силами Вирма. Люпус в таком случае без промедления убьет товарища.

Что касается будущего, люпусы живут одним днем и не умеют планировать более чем на 5 минут вперед. Что будет дальше – решит Гайя.

Хроника про люпусов

Приключения люпусов водить сложно: они ограничены в своих возможностях, им сложно выживать в городах, а их список стартовых способностей уступает таковому у хомидов и метисов[11].

Из тех сюжетов, которые приведены в базовой книге правил Werewolf the Apocalypse, одни лучше подходят для люпусов, другие хуже. Разово можно провести и игру люпусами в городе, но на постоянной основе лишать персонажей их сути – разве ж это весело?

Исторические сеттинги

Вплоть до Ренессанса люпусы являлись большинством среди гару, метисов почти не было, хомиды имели мало влияния. Людям нечего было противопоставить оборотням: дробовики и пулеметы еще не изобрели, а крестьянин с вилами – не самый опасный противник для кровожадного хиспо.

Сюжет может быть связан с первыми проявлениями Вирма. В Умбре появляются странные духи, которых себе сейчас и представить нельзя: некоторые связаны с Вирмом, другие преследуют свои собственные цели. Вирм будет становиться сильнее, а все сражения с ним не имеют смысла – что бы игроки ни делали, люпусы обречены на медленное вымирание (как и гару в целом).

Современность

---

[10] В более поздних редакциях авторы углубились в эту тему. Werewolf Storyteller's Handbook rev. уточняет, что при смене формы у гару меняется и восприятие мира, потому что человеческие и волчьи органы чувств работают по-разному. W20 Changing Breeds сообщает нам, что волчьи глаза не различают красный, оранжевый и зеленый цвета (для волков всё это – желтый), но воспринимают множество оттенков серого, потому люпус ночью видит лучше, чем хомид.

[11] В первой редакции список запрещенных для люпусов способностей чуть отличался от такового в ревайзде и включал в себя следующие трайты: вождение (Drive), этикет (Etiquette), огнестрел (Firearms), наука (Science), медицина (Medicine), компьютеры (Computer), лингвистика (Linguistics), политика (Politics), право (Law). Напомню, что запрет касается только возможности брать эти способности за стартовые точки (ну вот те самые 13/9/5), а за свободные очки их «покупать» можно.

Время люпусов прошло, их возможности ограничены. Несмотря на отчаянные усилия Красных Когтей и селекционные программы Черных Фурий люпусы всё ближе к окончательному вымиранию.

Сюжет может быть посвящен резне Красных Когтей в поселении людей. Если персонажи игроков поддерживают эту затею Кровавого Глаза, им придется противостоять гару из других племен.

Игроки могут создать персонажей из числа Красных Когтей, что против истребления людей. И вот Вирм в каком-то городе поднял свою голову, а других люпусов на помощь не позвать – соплеменники не разделяют взгляды персонажей.

Старейшины могут отправить персонажей-люпусов защищать каэрн где-нибудь в США или Канаде, причем этот каэрн находится близко к человеческим городам, в окрестностях шатаются охотники, застройщики хотят купить землю, а слуги Вирма уже начали догадываться о том, где находится место силы.

Известные люпусы

Кровавый Глаз

В 1958 г. в Миннесоте люпус по имени Три Лапы вернулся к волкам и узнал, что стаей управляет его годовалый сын Кровавый Глаз, у которого раньше времени проявились силы гару. Между отцом и сыном случилась дуэль, и Три Лапы еле-еле одолел щенка, забрал его из стаи и обучил мудрости Красных Когтей. В возрасте 25 человеческих лет Кровавый Глаз стал альфа-самцом и правителем всего племени.

Кровавый Глаз – главный приверженец философии племени, он лично возглавлял десятки нападений на поселения людей. Каждый месяц он устраивает вече, где с удовольствием побеждает всех, кто хочет занять его место. Трижды он был побежден лидерами других племен, которые вмешались, чтобы не допустить геноцида людей на Среднем Западе США и в Канаде. Из-за этого Кровавый Глаз испытывает неприязнь ко всем племенам (кроме, разве что, Вендиго) и доверяет только Красным Когтям. Но вожаки подчиняются ему только тогда, когда он физически присутствует в их стаях.

Ходящая по Лишаям

Эта молодая (родилась в 1970 г.) самка верит, что полное истребление людей недопустимо. Пусть большинство Красных Когтей с этим не согласно, сила гару – в сочетании человеческого и волчьего наследий, поэтому лучших хомидов нужно оставлять в живых.

Ходящая по Лишаям – опытный вожак, у нее есть люпусы-последователи, и вместе они посещают Чикаго, Миннеаполис и Сент-Пол, следя за представителями человеческого социального дна и пытаясь постичь человеческую мудрость. Люпусы пытаются понять, кто из людей достоин жизни, а кого следует убить.

Ходящая по Лишаям наивна, и Стеклоходы манипулируют ей, направляя ее стаю против слуг Вирма. Как-то раз вампирский примоген в Миннеаполисе хитростью заставил ее стаю убить нескольких вампиров клана Бруха. Ее наивность – причина того, почему высокопоставленные вампиры терпят ее в своих городах.

Ходящая по Лишаям сколотила обширную сеть осведомителей, у нее есть друзья в племенах Стеклоходов, Детей Гайи и Костегрызов, она умеет драться и избегает доминирования соплеменников, а еще она крайне хорошо (по стандартам люпусов) осведомлена о нравах улиц. Ходящая по Лишаям – нетипичный красный коготь, у которого форма хомид и обычаи людей не вызывают трудностей.

Бегущий по Тундре

Благодаря физической силе и несгибаемой воле этот 43-летний гару вот уже 20 лет является альфой остатков племени Красных Когтей в России. Российское правительство устроило великое истребление волков, и когтей в стране осталось меньше сотни.

Кроме того, недавно по стране прокатились волны сверхъестественных энергий, поражающих волков и гару. Племена Серебряных Клыков и Теневых Владык понесли большие потери, Красные Когти тоже пострадали. Бегущий по Тундре не умеет проводить секретные операции, но отправил несколько стай из теургов и филодоксов в Москву – очевидный источник тех энергий. Их цель – узнать, что было причиной и как с этим бороться.

Лунный Вой

Это самый старый из ныне живущих люпусов в Северной Америке – ему 112 лет. Будучи членом племени Вендиго, он помнит те времена, когда люпусы имели силу на континенте, а индейцы были друзьями волков. Впрочем, он помнит и то, чем всё закончилось для тех индейцев.

Он путешествует по континенту, рассказывая о прошлом, и многие племена рады приветствовать его на своих вече, особенно Красные Когти.

Ветер над Водой

Это самый могущественный люпус из числа тех Черных Фурий, что обитают в Северной Америке. Когда она говорит о делах люпусов, хомиды и метисы племени склоняются перед ее мудростью. Ее репутация как воина безупречна, и вряд ли кто-то убил больше нарушителей Литании, чем она.

Именно на нее легло бремя по поддержанию и увеличению числа люпусов в племени. И пусть Ветер над Водой не разбирается в генетике, у нее есть природная мудрость. Ее работу осложняет то, что племя состоит исключительно из самок гару, которые могут приносить потомство лишь раз в год, в то время как самец гару мог бы осеменить альфа-самок нескольких волчьих стай.

Ветер над Водой постоянно путешествует в поисках лучших волков-самцов. Она могучий теург, и поговаривают, что Ветер над Водой использует духов для манипулирования судьбами потомства, причем не все из этих духов добрые.

Глава 3. Первобытный лес

В Мире тьмы больше лесов, чем в нашем мире, и эти леса глубже и загадочнее, чем мы можем себе представить. Единственными из гару, кто по-настоящему знает эти леса, являются люпусы, причем они не могут поделиться этим знанием с другими породами. Как говорилось выше, у хомидов и метисов нет той духовной связи, которая есть между люпусами и матерью Гайей.

Люпусы воспринимают всё происходящее в природе как данность. Они не спрашивают, почему растения поворачиваются к солнцу, а мох растет на северной стороне дерева, и не понимают, зачем люди задаются подобными вопросами. Всё происходит так, как происходит, потому что такова воля Гайи.

Люди знают о природе Мира тьмы лишь то, что им удалось увидеть и изучить. Есть места, где не ступала нога человека, и там реки текут вспять, а в небе светят совсем другие звезды. Глупых хомидов это сбивает с толку, но такова воля Гайи: звезды другие, потому что Барьер тонкий, а река повернулась, чтобы исток не пересох. Природа Мира тьмы не враждебна к гару, но это чуждая среда – дайте игрокам это прочувствовать.

Оставаясь в форме люпус и применяя такие способности, как основной инстинкт (Primal-Urge) и выживание (Survival), оборотень не будет испытывать никаких трудностей в лесу. Почти никаких.

Еда

В хомиде гару может есть что угодно. В глабро он может есть фрукты и овощи, если мяса нет. В люпусе, криносе и хиспо гару питается мясом: свежим или замороженным, в крайнем случае – собачьим кормом. Или человечиной.

В люпусе и хиспо гару легче переносит голод, чем в остальных формах. Какие-то отрицательные эффекты начинаются лишь после 10 дней голодания. За 10-15 дней голодания гару получает -1 к выносливости, за 16-18 дней – еще -1 к выносливости и -1 к силе, за 19-20 дней – еще -1 к выносливости. После этого для поиска пищи гару должен делать бросок выносливости + выживания (Stamina + Survival), сложность = число дней без еды – 16. Наличие успехов означает, что оборотню удалось найти еду, чтобы продержаться еще день. Отсутствие успехов означает еще -1 к выносливости. Если выносливость от голода снижается до 0, то за каждый последующий день гару будет получать 1 уровень аггравированного урона до тех пор, пока не отыщет еду. Если здоровье гару таким образом упадет до уровня «небоеспособен» (Incapacitated), он умирает от голода.

Люди (и гару, которые по какой-то причине не могут принять форму люпус или хиспо) начинают получать вышеописанные эффекты после 3 дней голодания, а затем на пятый, восьмой и десятый дни.

Яды и болезни

Хваленый иммунитет гару – это не иммунитет вовсе. Оборотни попросту регенерируют урон настолько быстро, что яд не успевает его наносить. В форме хомид гару не может отлечивать этот урон[12] и потому уязвим к ядам.

Если ситуация мешает регенерации (например, гару был отравлен в бою), для отлечивания урона необходимо сделать бросок выносливости по сложности 8.

Чаще всего гару сталкиваются с природными ядами растительного и животного происхождения. Но есть и яды, созданные Вирмом, например токсичные отходы и смола больных деревьев – они наносят аггравированный урон. И природные, и вирмовые яды характеризуются числом кубов урона, которое варьирует от 3 (слабоядовитая древесная смола) до 12 (токсичные отходы). Гару могут поглощать этот урон как обычно.

Большинство природных ядов не остается в организме, но вирмовые яды продолжают наносить урон каждый ход до тех пор, пока гару не наберет 5 успехов на броске поглощения урона от яда.

Большинство гару не ест растения и грибы, но, если всё-таки пришлось, оборотень может сделать бросок интеллекта + выживания (Intelligence + Survival), чтобы случайно не полакомиться чем-то ядовитым. Большинство растительных ядов наносит 2-4 уровня[13] урона.

Сильноядовитые растения, такие как белладонна или болиголов, уже опаснее. Они наносят 5-8 уровней урона и остаются в организме до тех пор, пока гару не наберет 5 успехов на броске поглощения. Кроме того, сильный яд мешает превращаться – сложность броска на смену формы увеличивается на 2. Также гару получает от -1 до -3 к физическим атрибутам (рассказчик

---

[12] Правила по регенерации в первой редакции отличались от таковых в ревайзде. В первой редакции гару независимо от породы в форме хомид залечивает раны так же, как и простой человек.

[13] Да-да, я в курсе, что чуть выше на этой же странице сказано, что урон от яда измеряется не в уровнях, а в кубах, и нижняя планка равна 3. Видимо, редакторы беловолков проморгали это противоречие.

распределяет штраф между атрибутами по своему усмотрению), а если растение галлюциногенное, то к восприятию и сообразительности.

Есть и такие растения, что выделяют контактные яды (например, ядовитый плющ, сумах, крапива), и прикосновение к ним чревато ожогами и волдырями. Урон от них слабый, и регенерация полностью с ним справляется. Если гару не может сменить форму, чтобы отрегенерировать, он получает -1 к восприятию и ловкости на срок до 3 дней.

Змеиный яд наносит 5-7 уровней урона, и регенерация гару с ним обычно справляется (лишь 1 из 50 укусов оказывается смертельным). Если гару не может сменить форму, чтобы отрегенерировать, он получает от -1 до -3 к физическим атрибутам.

Волки страдают от многих болезней, включая бешенство и собачью чуму, но гару к ним практически иммунны. Однако биологическое оружие, созданное людьми и/или слугами Вирма, эффективно против оборотней.

Перворанговый дар Сопротивление Ядам (Resist Toxin) племени Фианна надежно защищает от ядов независимо от того, в какой форме находится гару. Он эффективен как против природных ядов (хотя защита от них редко нужна), так и от вирмовых.

Охотники

Большинство людей прячется в городах и боится заходить во владения Вильда. Однако некоторые люди в попытке доказать свою мужественность отправляются в лес. Среди них есть те, кто живут в мире с природой, и ненавидеть их могут разве что Красные Когти. Такие охотники уважают заведенный Гайей порядок, охотятся только ради пропитания и часто используют архаичное оружие (например, лук), чтобы быть «ближе к природе». Таких гару обычно не трогают.

Но есть и мерзкие себялюбивые охотники, считающие, что способны одолеть дикую природу своим интеллектом и вооружением. Обычно они имеют такие характеристики: сила 2, ловкость 2, выносливость 2, харизма 2, манипулирование 1, внешность 1, восприятие 2, интеллект 1, сообразительность 1; бдительность 1, атлетика 1, вождение 1, огнестрел 3, выживание 1. Вооружены ружьями и ножами, особо жестокие имеют при себе ручные пулеметы. Путешествуют к месту охоты группами по 4-8 человек. Некоторые убивают ради мяса и шкур, некоторые просто получают удовольствие от убийства опасной дичи.

Гару могут убивать охотников, выдавая свои действия за нападение медведя, но это потенциально опасно для Вуали. Поэтому чаще вервольфы с помощью даров и хитрости пугают охотников, и те покидают лес, так и не поняв, что же за ними гналось.

Растения

В лесу много съедобных растений, и гару в форме хомид или глабро может питаться ими. Люпусы поедают растения исключительно по воле инстинкта, доставшегося от волков, которые не имеют оборотневского иммунитета и едят траву, чтобы выгнать паразитов из кишок.

Если гару по какой-то причине застрял в форме хомид, он может поискать съедобные растения броском интеллекта + выживания (Intelligence + Survival). Основной инстинкт (Primal-Urge) тут не поможет: у волков нет инстинктов, чтобы искать растительную пищу[14].

Животные

Большинство диких животных боится и избегает гару. Хомиды говорят, что животные чуют в оборотнях хищников, люпусы же возражают, что животных отпугивает человеческая сторона гару. Галлиарды рассказывают, что в стародавние времена гару и животные жили в мире.

Лесная игромеханика

Гару, волки и прочие дикие животные в лесу могут полагаться на основной инстинкт (Primal-Urge), у людей его быть не может, и ои используют выживание (Survival). При использовании скрытности (Stealth) в лесу эта способность добавляет в дайспул не больше кубов, чем значение выживания.

Для **выслеживания** кого-либо люди бросают восприятие + выживание (Perception + Survival) по повышенной сложности, т. к. используют не нюх, а зрение, и им мешают различные препятствия. Гару бросают восприятие + основной инстинкт (Perception + Primal-Urge), причем форма кринос дает -2 к сложности броска, хиспо или люпус дают -3.

Для **поиска** (например, скрытого каэрна или потерявшихся детей) люди и гару используют те же трайты, что и для выслеживания. Сложность броска зависит от размера искомого объекта и варьирует в диапазоне 7-10. Бросок делает

[14] Сейчас известно, что в дикой природе волки охотно едят землянику, падалицу с яблонь и прочие плоды растений.

рассказчик взакрытую.

Если искомый объект – это живое существо или магический предмет, активно сопротивляющиеся попыткам их найти, они делают оппозитный бросок интеллекта + скрытности (Intelligence + Stealth).

Для **скрытного преследования** люди и гару используют те же трайты, что и для выслеживания. Сложность броска равна сумме восприятия + бдительности (Perception + Alertness) объекта преследования. Чтобы объект не заметил слежку, нужно сделать бросок ловкости + скрытности (Dexterity + Stealth).

Для бросков **охоты** в форме хомид гару использует либо выживание, либо половину значения основного инстинкта, т. к. в человеческом облике не может полноценно использовать свое звериное начало.

Новые дары люпусов

Ранг 1

Найти Воду (Find Water) – поиск водоемов в радиусе 32 км. Делается бросок восприятия + выживания (Perception + Survival) по сложности 6: 1-2 успеха дают направление, 3-4 успеха позволяют определить расстояние, 5 успехов сообщают о том, есть ли в воде какое-либо загрязнение.

Почуять Добычу (Sense Prey) – поиск съедобных животных (в количестве, достаточном для прокорма волчьей стаи численностью до 12 особей) в радиусе 80 км. Тратится пункт силы воли, делается бросок восприятия + основного инстинкта (Perception + Primal-Urge) по сложности 7, достаточно 1 успеха.

Ранг 2

Орлиный Глаз (Eye of the Eagle) – увеличение дистанции зрительного восприятия. Кидается восприятие + бдительность (Perception + Alertness) по сложности 8, и гару становится способен видеть на расстоянии во столько миль, сколько успехов набрал на броске (1 миля ~ 1,6 км).

Мировая Ось (Axis Mundi) – аналогичен одноименному дару племени Безмолвных Странников. Потратив пункт гнозиса, гару осознает свое местоположение относительно Гайи и понимает, в каком направлении движется – ему не заблудиться ни в одном из царств. Кроме того, гару становится «пупом земли», и мистическим образом территория вокруг оказывается его территорией – волки чуют это и не мешают оборотню передвигаться и охотиться. Прочие животные также считают, что гару находится на своей территории, поэтому не нападают на него как на нарушителя границ. Люпусам приходится сделать бросок силы воли, чтобы не поддаться этому животному восприятию.

Ранг 5

Покровительство Звериных Предков (Boon of the Animal Fathers) – обратившись к конкретному звериному предку, гару на одну сцену получает его в качестве тотема, обретая стандартные преимущества, которые имел бы в стае с таким духом-покровителем. Звериные предки – это особая разновидность тотемных духов, и дар работает лишь с духами реально существующих животных: к Единорогу или Пегасу с его помощью не обратиться. Для активации дара тратится 2 пункта гнозиса и делается бросок харизмы + основного инстинкта (Charisma + Primal-Urge), использовать дар можно не чаще раза в сцену.

Новые обряды

Уровень 1

Обряд Времени Родов (Rite of Birth Time) позволяет гару узнать, когда самка разродится. Хомиды считают этот обряд отвратительным, но люпусы с его помощью узнают, когда нужно вернуться в стаю и проверить новорожденных волчат на оборотничество. Для этого делается бросок восприятия + основного инстинкта (Perception + Primal-Urge) по сложности 7: 1 успех сообщает о времени родов с точностью до недели, 2 успеха – до 3 дней, 3 успеха – до дня, 5 успехов – до часа.

Уровень 2

Обряд Породистости (Rite of Pure Breeding) позволяет гару понять, может ли с волком противоположного пола получиться потомство с желаемыми характеристиками – например, с большим количеством щенков, с преобладанием щенков определенного пола или с повышенным шансом рождения оборотня. Для этого тратится пункт гнозиса и делается бросок интеллекта + основного инстинкта (Intelligence + Primal-Urge), сложность обычно 7 (для определения шанса рождения гару – 9). Обряд определяет не гарантированный результат, а лишь его вероятность (сработает ли она – решать рассказчику). Племя Серебряных Клыков пользуется этим обрядом, чтобы поддерживать свою чистокровность (Pure Breed).

Новые тотемы

Глускап (тотем уважения)

Цена в очках дополнений: 4

Глускап – воинственный дух, но очень часто он добивался победы не силой, а хитростью. А еще он мудрец, давший имена звездам. Он выглядит как человек, но по возрасту не моложе Гайи[15]. Выбранные им стаи получают +1 к выживанию и один раз за главу могут получить 2 дополнительных пункта силы воли. Сложность всех связанных с охотой бросков снижается на единицу, а каждый гару в стае получает 50 очков мудрости.

Табу: если какое-либо создание Гайи было извращено Вирмом так, что увеличилось в размерах (например, медведь был превращен в громадное чудовище), стая обязана биться с ним и не смеет убежать.

Заяц (тотем мудрости)

Цена в очках дополнений: 5

Это дух-трикстер[16], приносящий еду голодающим и спасающий людей от чудовищ, но всегда действующий хитростью, а не силой. Выбранные им стаи получают +2 к выживанию, +2 к хитрости и +1 к атлетике, а также дар Прыжок Кенгуру (Leap of Kangaroo). Сложность бросков, связанных с быстрым бегом, снижается на единицу.

Табу: нельзя обижать родню Зайца.

Ворон (тотем мудрости)

Цена в очках дополнений: 5

Это дух-трикстер, похожий на Койота, но не такой могущественный. Люпусы его любят: он играет с их щенками и веселит переярков и взрослых. Ворон – самый голодный из тотемных духов, но ему не хватает сил, чтобы самому убивать добычу, поэтому он приводит к ней волков и поедает остатки их трапезы. Выбранные им стаи получают +3 к выживанию, +1 к хитрости и +1 к загадкам, а также 50 очков мудрости. Кроме того, члены стаи могут общаться с воронами без использования даров.

Табу: гару не должны носить деньги в хомиде и люпусе – Ворон сам принесет своим подопечным всё, что им нужно, ведь он не только трикстер, но и дух богатства.

---

[15] Согласно легендам индейцев из группы племен абенаков, Глускап был отправлен на землю творцом, чтобы подготовить мир к пришествию людей. Именно Глускап создал небесные светила, воду и воздух (и еще много чего), а затем сотворил человека из ствола ясеня (по другой версии – расколол дерево стрелой, и из трещины вышли первые люди) и научил его шить, охотиться и рыбачить. Глускап является центральным персонажем абенакских легенд и предстает в них одновременно как борец со злыми силами и трикстер.

[16] Матокех – кролик из легенд племени пассамакводди.

Волшебные растения

Гару часто используют растения с магическими свойствами, превращая их в талены. Для этого растение освящают обрядом Пробуждения Духа (Rite of Spirit Awakening) – тогда дух выходит из спячки, и гару может с ним взаимодействовать. Зимой духи растений особенно сонные, и в ходе обряда приходится потратить пункт гнозиса.

У духов растений очень мало ярости, они охотно идут на контакт и делятся своей силой. При использовании талена из растения нужно его сжечь или иным способом уничтожить, и тогда дух вернется в почву, чтобы прорасти вновь.

Некоторые из растений, которые могут быть освящены и превращены в тален, перечислены ниже.

Лопух исцеляет аггравированные раны. Каждая доза позволяет сделать бросок интеллекта + медицины (Intelligence + Medicine) по сложности 8, каждые 2 успеха восстанавливают 1 уровень здоровья.

Сосна[17] дает смолу, которую освящают для получения мази от аггравированных ожогов, вызванных ядовитыми отходами и гноем, который источают всякие вирмовые твари. Каждая доза восстанавливает 1 уровень здоровья.

Освященные листья **коровяка** сжигают, а золу хранят в кульке из дубовых листьев. Когда гару вдыхает эту золу, он получает -3 к сложности сопротивления ядовитым газам и респираторным заболеваниям искусственного происхождения.

С **ирги** снимают кору, отделяют ее внутренний слой, освящают его и варят. Отвар можно хранить для последующего употребления. Он исцеляет слепоту, даже вызванную дарами или вирмовыми ядами. Однако отвар не восстанавливает здоровье, поэтому если глаза физически повреждены, урон сперва нужно отрегенерировать.

Корень **аира** освящают, а затем варят на медленном огне. Отвар можно хранить для последующего употребления. Выпив его, гару получает -4 к сложности сопротивления проглоченному яду.

Перья **дикого чеснока** используют, чтобы отпугивать насекомых. Освящение усиливает их запах, и он начинает отпугивать людей. Натеревшись освященными перьями, гару получает -2 ко всем социальным атрибутам, но люди не смогут подойти к нему ближе чем на 6 метров, если только не прокинут сообразительность + запугивание (Wits + Intimidation). Эффект длится 8 часов.

Наперстянка защищает от магии фей (+2 к сложности любых фейских заклинаний).

Розмарин стимулирует память (-2 к сложности попыток что-то вспомнить).

[17] Конкретнее – сосна скрученная широкохвойная (Pinus contorta var. latifolia), которая распространена в западной части Северной Америки.

Фетиши и талены

Палочка-выручалочка (Toolstick), уровень 3, гнозис 6

Это просто ветка, которую отломили от дерева. Но она способна превращаться в любой инструмент: молоток, гаечный ключ и т. д. – при этом инструмент остается деревянным, но имеет твердость стали. Превращение в инструмент требует броска интеллекта + ремонта (Intelligence + Repair) по сложности, равной гнозису фетиша.

При работе с палочкой-выручалочкой часто нужны гвозди, шурупы и т. д., и в их качестве можно использовать всё, что валяется под ногами в лесу: орехи, камни, кору и т. д. Их ссыпают в мешочек, проводят обряд Связывания (Rite of Binding), и мешочек превращается в **инструментальный тален** (гнозис 3). Каждый успех на броске интеллекта + ремонта (Intelligence + Repair) по сложности, равной гнозису талена, создает внутри мешочка 5 нужных гвоздей, болтов и т. д. Всего мешочек может дать 50 метизов, после чего нужно вновь проводить обряд Связывания.

Рыболовка (Fish Swatter), уровень 2, гнозис 5

Это палка, которой бьют по воде – и рыба сама выбрасывается на берег, как будто выхваченная медвежьей лапой.

Прыгающий камень (Bouncing Rock), уровень 5, гнозис 7

Это камушек, который несколько лет пролежал в реке и стал гладким. При правильном броске он способен отскакивать от препятствий и поражать нескольких противников. Делается бросок ловкости + атлетики (Dexterity + Athletics) по сложности 8. Число успехов определяет число целей, об которые ударится камень. Затем делается бросок на попадание по сложности 8 – при наличии хотя бы одного успеха все цели будут поражены. Камень наносит сила+1 урона и возвращается в руку владельца, если поразил хотя бы одну цель.

Броня из листьев (Leaf Armor), уровень 4, гнозис 4

Это рубаха, сшитая из листьев и весящая как листья, но добавляющая 2 уровня брони для поглощения урона. Есть подобные рубахи и из коры, и они дают 3 уровня брони, но также и +1 к сложности всех бросков ловкости.

Поджигатель (Fire Starter), уровень 1, гнозис 3

Две палочки, которые при трении друг об друга мгновенно дают огонь. Фетиш надежен, как зажигалка (или даже более), и может быть использован для розжига большого костра.

Огонь Прометея (Prometheus' Torch), уровень 6, гнозис 8

Это вечно горящий факел, который не гаснет даже при погружении в воду. Им можно отбиваться как оружием ближнего боя по сложности 5, нанося 1 уровень повреждений. Но есть у него и другое свойство – фетиш добавляет +1 кубик к броскам интеллекта и позволяет понимать любой язык в случае успешного броска интеллекта + лингвистики (Intelligence+Linguistics). Считается, что это священная реликвия Ходящих по Стеклу и они сделают всё, чтобы его найти. Говорят, что фетишем владеет люпус, который прячет его в лесах подальше от людей.

Создания природы

Волк

Сила 2, ловкость 2, выносливость 3, восприятие 2

Бдительность 2, атлетика 1, драка 3, уворот 1, основной инстинкт 2, скрытность 2, выживание 4

Может выполнять следующие маневры[18]: укус (Bite), захват (Overbear), удар всем телом с разбегу (Body Slam), удар когтями (Rake), удар когтями в прыжке (Leaping Rake).

Если это не просто волк, а волк-кинфолк, он получает сообразительность 1 и +1 к одному из физических атрибутов.

Олень

Сила 1, ловкость 3, выносливость 2, восприятие 2

Бдительность 3, атлетика 3, уворот 2

Увидев волка, олень старается убегать максимально быстро и максимально далеко.

Лось

Сила 3, ловкость 1, выносливость 3, восприятие 1

Бдительность 1, атлетика 2, драка 2, запугивание 1

Лось может как убегать, так и драться, и волки стараются нападать на него сзади. Лось может лягаться, кидая силу + драку, а его копыта наносят урон в количестве сила + 2.

Медведь

Сила 4, ловкость 1, выносливость 4, восприятие 1

Бдительность 1, атлетика 1, драка 3, запугивание 2

Волки часто сталкиваются с медведями и обычно стараются обходить их стороной. Но если медведь сам пришел к волчьей стае или волки подошли слишком близко к медвежьей берлоге, драки не избежать. Медведь предпочитает бить когтями, бросая ловкость + драку и нанося урон в количестве сила + 2. Вопреки распространенным заблуждениям медведи редко хватают противника в «медвежьи объятия», волков – вообще никогда.

Росомаха

Сила 2, ловкость 3, выносливость 3, восприятие 1

Бдительность 2, атлетика 3, драка 3, запугивание 2

Росомахи часто живут на волчьей территории, и волки стараются всячески избегать этих злобных зверей, которые сразу кидаются в бой.

Росомаха может выполнять следующие маневры: укус (Bite), удар когтями (Rake), удар когтями в прыжке (Leaping Rake).

Ворон

Сила 0, ловкость 3, выносливость 2, восприятие 1

Бдительность 2, атлетика 1, драка 1, уворот 1

Это любимчики тотемного духа Ворона и крайне социальные животные, достигшие определенного взаимопонимания с волками. Часто вороны играют с волчатами или в шутку нападают на взрослых волков, а те гоняются за ними, но никогда не ранят и не убивают.

[18] Это маневры из WtA core book 1st ed.

Сверхъестественные существа

Гамор

Сила 4, ловкость 3, выносливость 3, харизма 1, манипулирование 3, внешность 0 (в человеческом облике 2), восприятие 1, интеллект 2, сообразительность 1

Бдительность 1, атлетика 2, драка 4, уворот 2, эмпатия 3, запугивание 3 (в первозданном облике), хитрость 3, вождение 1, этикет 2, огнестрел 1, скрытность 3

Гамор имеет одну человеческую личину, а в первозданном облике выглядит как демоноподобное животное и обладает клыками и когтями, которые наносят аггравированный урон в количестве сила + 1.

Гару знают о гаморах лишь то, что это создания Вирма. Возможно, в далеком прошлом Вирм скрещивал людей и вывел эту полудемоническую расу. Гаморы живут среди людей, но свои богатства хранят на подземных базах в горах далеко от городов.

Гаморы питаются человеческими страданиями и несут ответственность за многие бедствия и катастрофы. Подстроив трагические события, они сбегаются туда, наблюдают и упиваются болью людей.

Гаморов не так много, и они прикладывают большие усилия к тому, чтобы никто о них не узнал. Большинство магов и вампиров понятия не имеет о гаморах, и мало кто из гару знает о них. Если кто-то из людей начал что-то подозревать, гамор принимает свой истинный облик, чтобы убить человека, а, если жертве удается отбиться и убить гамора, его труп принимает человеческий облик (а жертва обычно отправляется в психушку).

Т. к. гаморы вредят лишь людям, гару предпочитают заниматься более важными проблемами. Кое-кто из гару считает даже, что гаморы – вовсе не вирмовые твари. Другие считают, что они когда-то были главными из слуг Вирма в Северной Америке, но, когда три племени очистили континент, гаморы оказались в опале и живут теперь в изгнании, не принадлежа ни Вирму, ни Вильду, ни Гайе.

Некоторые безмолвные странники проявляют особое рвение, охотясь за гаморами по всему миру. Племени стало известно, что гаморы что-то копят в своих убежищах в горах и, очевидно, готовятся устроить великое бедствие – возможно, это связано с планами Вирма по уничтожению Гайи.

Волк-фомор

Сила 3+, ловкость 3+, выносливость 4+, харизма 0, манипулирование 1, внешность 0 (обычно), восприятие 3, интеллект 1, сообразительность 1+

Бдительность 3, атлетика 1, драка 2-4, уворот 1, скрытность 2, выживание 2

Может выполнять следующие маневры: укус (Bite), захват (Overbear), удар всем телом с разбегу (Body Slam), обдирание шкуры (Fur Gnarl), удар когтями (Rake), удар когтями в прыжке (Leaping Rake). Владеет силами, аналогичными силам фоморов-людей (см. в базовой книге правил и в Book of the Wyrm). Выглядит как обычный волк, но с очевидными следами порчи.

Волков, забредших во владения Вирма, подвергли искажению и отправили против стай люпусов. Некоторые из волков-фоморов не подчиняются Вирму, бродят по свалкам и полигонам захоронения отходов и охотятся на тех, кому не посчастливилось там оказаться. Люди-фоморы и волки-фоморы ненавидят друг друга и сразу бросаются в драку.

Ходят слухи, что танцоры Черной спирали спариваются с волками-фоморами, чтобы увеличить шанс рождения новых оборотней. Подтверждения этому нет, но многие гару в это верят.

Фоморами могут быть не только волки, но и другие животные, например койоты и гиены. Их характеристики похожи на волчьи, но ловкость и выносливость на единицу меньше.

Порченый волк

Сила 2, ловкость 2, выносливость 3, восприятие 2, интеллект 1, сообразительность 1

Бдительность 2, атлетика 1, драка 3, уворот 1, основной инстинкт 1, скрытность 2, выживание 3

Выглядит как обычный волк и владеет всеми боевыми маневрами.

В тайных лабораториях слуги Вирма пытались овладеть даром матери Гайи – умением создавать жизнь – и добились некоторых успехов. Они научились создавать волков, генетически запрограммированных на выполнение определенных

команд, и решили использовать этих волков, чтобы еще сильнее ослабить волчье наследие гару.

Порченые волки немного умнее обычных, хоть и уступают им в силе инстинктов. Они запрограммированы на то, чтобы жить как одинокие волки, внедряться в стаи и становиться альфами. Подчинив себе всех, порченый волк затем приводит стаю к гибели.

Пока что лишь один порченый волк выполнил свою программу – другие были растерзаны своими стаями, почуявшими порчу. Один из порченых волков смог восстановить связь с матерью Гайей и сломать заложенные в него программы. Но каждый год слуги Вирма выпускают из лабораторий всё новых и новых порченых волков.

Волосатый

Сила 5, ловкость 2, выносливость 6, харизма 2, манипулирование 0, внешность 0, восприятие 2, интеллект 1, сообразительность 2

Бдительность 2, атлетика 4, драка 2, уворот 1, основной инстинкт 5, обращение с животными 5, скрытность 4, выживание 5

Может использовать маневры захвата (Overbear) и удара рукой (Punch). Выглядит как человек огромного роста (270 см и выше), покрытый волосами с головы до ног. Крайне скрытен и стеснителен, старается не попадаться на глаза никому из чужаков.

Т. к. эти существа похожи одновременно на людей и обезьян, некоторые считают их представителями неизвестного науке переходного вида, утраченным звеном эволюции. Другие принимают их за йети, сасквочей и бигфутов. Гару называют их просто «волосатыми».

Волосатые тесно связаны с Гайей, но не принимают сторону гару в войне с Вирмом – они хранят нейтралитет. В материальном мире они избегают оборотней и практически не сталкиваются с ними, а вот в Умбре гару время от времени их видят. Кое-кто из старейшин говорит, что лично встречался с волосатыми, но подробностей не сообщает (мол, клятву дал).

Ложный Вендиго

Это джагглинг, когда-то служивший Вендиго, а затем ставший слугой Вирма. Отпочковывающиеся от него гаффлинги вселяются в жертв, превращая их в каннибалов.

Ярость 10, сила воли 6, гнозис 7, мощь 45

Материализуясь, имеет облик Вендиго со светящимися костями и следующие характеристики: сила 3, ловкость 2, выносливость 3, восприятие 1, драка 4, атлетика 3, холодное оружие 4.

Чары: Материализация, Смена облика (3 пункта мощи, превращение в доброго старика), Вызвать Панику (2-10 пунктов мощи, каждый потраченный пункт дает +1 к сложности броска сообразительности жертвы против лисьего безумия[19]), Осенние Заморозки (аналогично дару Chill of Early Frost племени Вендиго), Чувство Направления, Респаун, Одержимость.

Этот дух выглядит так же, как и великий Вендиго (гуманоидное существо синего цвета с горящими глазами), но может принимать облик доброго старичка с сосульками на бороде. Когда старичок взволнован, его кости начинают светиться синим и видны сквозь кожу.

Зловещий Вендиго – тотемный дух одного из выживших «чистых» (индейских) племен гару. Хоть этот дух время от времени и взывал к отмщению, после окончания Владычества он редко вкушал человеческую кровь. Один из его джагглингов, давным-давно совращенный Вирмом, явился к гару, притворившись своим хозяином. Несколько стай приняли обманщика, сделав его своим тотемом, и под его покровительством устроили кровопролитие, испортив репутацию Вендиго, из-за чего он и стал таким злым в индейских легендах.

Ложный Вендиго жаждет крови и бессмысленного разрушения и превращает тех гару (и одиночек, и целые стаи), что любят насилие, в свои инструменты. Легенды гласят, что любой гару, попробовавший человечину, будет совращен.

Первое испытание гару проходит во сне, где он оказывается в пустоши зимой. В попытках найти пищу он натыкается на другого охотника – старика с обледеневшей длинной седой бородой. Старик приглашает оборотня вместе поужинать, и гару понимает, что перед ним дух в человеческом обличье. Старик живет в пещере внутри холма. Там горит костер и жарится мясо: телятина, говяжий язык, утиные крылышки и т. д. Старик жадно кидается на ужин и приглашает гару присоединиться.

На самом деле всё это мясо – человечина. Чтобы гару заподозрил неладное, рассказчик при описании ужина должен хитро улыбаться, а также намекнуть, что в пещере жарко от огня, но лед на бороде старика не тает. Если всё равно не дошло, рассказчик может попросить игрока сделать бросок гнозиса персонажа, чтобы понять истинную суть ужина.

Если гару отведает человечины, морок спадает и в зубах у персонажа окажется детская рука. Если гару кинется на старика, тот примет облик Вендиго и станет убеждать персонажа в том, что пожирать плоть врагов Гайи – это норма. Он будет говорить, что это необходимо для восстановления равновесия, что этого требует сама суть оборотня, что он станет личным тотемом персонажа и будет помогать ему в восстановлении Владычества. Если гару не согласится, «Вендиго» отстанет. Если же персонаж проявит слабость, дух подошлет к нему гаффлинга.

Гаффлинг имеет следующие характеристики: ярость 8, сила воли 5, гнозис 5, мощь 25. Его чары: Одержимость, Осенние Заморозки. Собственно, чарой Одержимость гаффлинг и будет вселяться в гару.

Одержимость развивается в несколько стадий, каждая из которых длится от 1 дня до 1 недели (в зависимости от того, является ли история одержимости частью текущей хроники или отдельной игрой). Эффекты разных стадий суммируются.

1. Персонаж постоянно голоден и зол. Любое неудобство (например, красный сигнал светофора) ведет к броску ярости.

2. Сердце превращается в лед, персонаж теряет 1 точку эмпатии.

3. Лед заполняет внутренности персонажа, и голод вызывает у него жуткую боль. Гару получает 1 точку ярости.

4. Мышцы и кости начинают заменяться льдом. Персонаж теряет 1 точку эмпатии, получает 1 точку силы и 1 точку выносливости.

5. Лед распространяется на конечности, но его не видно под кожей. Персонаж холодный на ощупь, а проверки на безумие

[19] В первой редакции оборотни впадали в безумие гораздо чаще, а также чаще творили в безумии всякую дичь. Тогда не было правил на впадение в рабство Вирма, поэтому гару в обычном боевом безумии должен был прокидывать сообразительность и в случае ботча терял связь с реальностью, забивал на всё и начинал хавать трупы поверженных врагов. Чем чреват ботч на броске сообразительности в лисьем безумии, мне найти не удалось, но вряд ли это что-то хорошее.

нужно делать каждый раз, когда он видит или чует что-то съедобное (включая трупы).

6. Персонаж начинает сходить с ума и получает -1 ко всем социальным броскам. Вместо людей и кинфолков он начинает видеть животных и еду (например, ребенка он может принять за кролика, а родную тетку – за половину говяжьей туши) и может впадать в безумие из-за этого. Бросок гнозиса позволяет развеять наваждение. Когда персонаж взволнован, его кости начинают светиться синим и видны сквозь кожу.

7. Персонаж продолжает сходить с ума, и, если у него осталась эмпатия, его могут мучить чувство вины и суицидальные мысли. Плоть начинает облезать с костей, но это пока еще можно скрыть под одеждой. Персонаж получает 1 точку силы и 1 точку выносливости.

8. Плоть полностью облезает, и персонаж представляет из себя скелет из светящегося синего льда с бьющимся белым сердцем. Увидев его, люди испытывают первобытный ужас. Эмпатия снижается до 0, все социальные навыки снижаются до 0, значения всех познаний (Knowledges) уменьшаются на 1, дары остаются. Рассказчик забирает чарник у игрока, ведь персонаж становится орудием Вирма и будет мешать гару помогать Гайе.

На каждой стадии, начиная со второй, один уровень здоровья (начиная с нижнего, т. е. «небоеспособен» [Incapacitated]) закрашивается синим – это лед, который невозможно повредить обычными атаками. Дар Острые Когти (Razor Claws) способен его разрушить, фетишный кинжал из клыка или серебряное оружие – нет.

Традиционное орудие для убийства «Вендиго» – созданный теургом тален из обсидиана: стрела против бейнов (Bane Arrow) или кинжал против бейнов (Bane Dagger). Если стрела против бейнов вонзается в «Вендиго», на броске попадания было не менее 3 успехов, а урон составил 3 и выше, то стрела застревает в ледяном сердце чудовища и парализует его (такая рана отлечивается по правилам аггравированного урона). Технотален также могут сработать – обсидиан можно заменить титановым сплавом. Огонь сработает лишь в том случае, если помочь согласился лично огненный элементаль. Если лед уничтожить не полностью, «Вендиго» регенерирует.

Если персонаж игрока упивается жестокостью, он может стать жертвой одержимости ложным Вендиго. Если среди персонажей есть гару индейского происхождения, они могут встретить «Вендиго» не во сне, а при поиске видений.

Сложность исцеления заключается в том, что на 4-й стадии и позже гаффлинг уже слишком тесно связан с одержимым гару. Если товарищи гару зайдут в Умбру и ранят гаффлинга, гару также получит раны, если убьют – гару умрет. Товарищам одержимого придется найти старейшину, сведущего в мире духов, и отправиться в путь, следуя его советам. Цель путешествия – насытить целебное зелье, сделанное из вина, большим количеством гнозиса, и тогда дух вина в благодарность прогонит гаффлинга. Как вариант, стая может уговорить своего тотемного духа сразиться с ложным Вендиго, пообещав взамен сделать что-то очень непростое.

Великие звери

Это могущественные создания Гайи, которые ходили по земле задолго до появления гару, а ныне обитают преимущественно в мире духов. Однако если их правильно призвать даром Песнь о Великом Звере (Song of the Great Beast), великих зверей можно убедить вернуться и сразиться с тем, кто причинил боль Гайе. Тем не менее, гару редко встречаются с великими зверьми в материальном мире и воспринимают такие встречи как очень хорошие предзнаменования.

Все великие звери регенерируют 2 раны в ход независимо от того, отдыхают или ведут бой. У них по 10 пунктов ярости, силы воли и гнозиса, а в случае убийства они отправляются в Глубокую Умбру на респаун.

Йети

Сила 10, ловкость 4, выносливость 10, харизма 0, манипулирование 0, внешность 0, восприятие 3, интеллект 3, сообразительность 2

Бдительность 3, атлетика 6, драка 5, запугивание 5, основной инстинкт 5, обращение с животными 4, скрытность 2, оккультизм 4

Способен выполнять все боевые маневры.

Йети – зимний зверь, и попытка призвать его туда, где тепло, дает +2 к сложности броска дара (но не выше 10). Это покрытое шерстью гуманоидное существо с широким плоским лицом, полностью белого цвета за исключением черных восьмисантиметровых когтей.

Сасквоч/бигфут

Сила 10, ловкость 3, выносливость 10, харизма 1, манипулирование 0, внешность 0, восприятие 3, интеллект 4, сообразительность 3

Бдительность 4, атлетика 6, драка 5, эмпатия 1, запугивание 4, основной инстинкт 5, обращение с животными 5, скрытность 4, оккультизм 5

Внешне похож на йети, но покрыт красновато-коричневым мехом. В отличие от йети, ведущего себя как берсерк, сасквоч хладнокровен и безжалостен. Способен выполнять все боевые маневры.

Это горный зверь, и попытка призвать его на равнине дает +2 к сложности броска дара (но не выше 10).

Уиллавау

Сила 8, ловкость 4, выносливость 10, харизма 0, манипулирование 0, внешность 0, восприятие 4, интеллект 3, сообразительность 3

Бдительность 5, атлетика 3, драка 5, запугивание 4, основной инстинкт 5, обращение с животными 5, скрытность 2, оккультизм 5

Может выполнять следующие маневры: укус (Bite) и удар когтями (Rake).

Это аватар тотемного духа Совы, и выглядит он как огромная сова (размах крыльев – 6 метров) серебряного цвета с черными пестринами. Его крылья и клюв сделаны из сверкающего серебра. Уиллавау – защитник неба и всех, кто в нем летает, потому он безжалостно сражается с теми, кто загрязняет атмосферу. Гару часто призывают уиллавау, чтобы он помог им в бою.

На земле уиллавау ничего не нравится, а в Умбре он вольно парит в самых дальних пределах.

Динозавр

Сила 10-15, ловкость 2, выносливость 15-20, харизма 0, манипулирование 0, внешность 0, восприятие 1, интеллект 1, сообразительность 1

Бдительность 2, драка 5, запугивание 6, основной инстинкт 5, обращение с животными 2

Динозавры обычно используют следующие маневры: укус (Bite), захват (Overbear), удар (Punch) хвостом. У некоторых динозавров есть огромные шипы на хвосте или голове, наносящие урон в количестве сила + 5.

Несколько видов динозавров успели уйти в мир духов до того, как случилось великое вымирание: тираннозавр, трицератопс, анкилозавр, стегозавр и т. д. Существует по одному великому зверю каждого вида. Говорят, что где-то в Конго и на островах южных морей остались динозавры во плоти, но никто не может подтвердить эти слухи.

Динозавры любят теплый влажный климат, и попытка призвать их туда, где холодно, дает +2 к сложности броска дара (но не выше 10).

Гигантская акула

Сила 9, ловкость 2, выносливость 12, харизма 0, манипулирование 0, внешность 0, восприятие 3, интеллект 1, сообразительность 1

Бдительность 4, атлетика 5 (только плавание), драка 5, запугивание 5, основной инстинкт 5

Владеет следующими боевыми маневрами: укус (Bite) и удержание челюстями (Jaw Lock). Кожа акулы настолько шершава, что контакт с ней наносит урон, равный силе. Укус наносит урон в количестве сила + 3.

Это Carcharodon megalodon – первобытный предок Carcharodon carcharias, т. е. большой белой акулы[20]. Он почти во всём похож на своего потомка и является такой же машиной для убийства и пожирания всего на своем пути[21], но отличается размером: мегалодон имеет длину в 21 м[22], а в его пасти могут поместиться пятеро гару в криносе.

Призвать мегалодона можно только в воде, любые попытки призыва на суше автоматически безуспешны. Мегалодон не выслушивает ничьих объяснений и не занимает ничью сторону: его призывают, чтобы убивать и разрушать, и этим он и занимается без жалости, сомнений и чувства меры. Это безумная машина для убийства, которой доступна лишь одна эмоция – кровожадное безумие.

Оборотню, призвавшему мегалодона, рекомендуется поскорее свалить. Как только в воде окажется кровь, акула впадет в безумие и будет нападать на всё и всех, включая суда и даже низко летящие самолеты.

---

[20] Согласно современным представлениям мегалодон относится к семейству Otodontidae. Он не предок и даже не близкий родственник большой белой акулы.

[21] Некоторые исследователи полагают, что в отличие от большой белой акулы, которые активно преследуют и стремительно атакуют добычу, мегалодон был медленным, слабым и специализировался на объедании трупов усатых китов.

[22] Сейчас ученые склоняются к более скромной оценке в 15 м. Несовершенство дыхательной системы рыб накладывает ограничения на их размеры: при длине в 15 м (и массе в 35-40 т) мегалодону уже было бы тяжко, он имел бы медленный метаболизм и минимальную выносливость, а уж при длине в 21 м он бы вовсе дышать не смог.

Примеры люпусов

Ниже даны прегены персонажей.

Классический трикстер

Как же здорово сегодня светит луна! Давай побегаем под ней?

Персонаж-рагабаш родился на юго-западе Америки, рядом с мексиканской границей. Стаю перебили, но он и его отец уцелели и выживали совсем рядом с людьми, питаясь сельскохозяйственными животными и уходя от охотников. Наконец отца убили, но рагабаш шутя ушел из грамотно расставленной ловушки, а затем его подобрали гару, провели обряд инициации и приняли в племя Вендиго.

Рагабаш воспринимает себя как воплощение Койота и считает своим священным долгом быть трикстером. Как это всегда и бывает с рагабашами, он бесит окружающих, но гару нехотя смиряются с волей Луны. Лишь немногие товарищи по стае относятся к рагабашу с теплотой, пока его выходки не угрожают им самим.

Ментор персонажа – другой рагабаш стаи, обладающий достаточным влиянием, чтобы отвести от подопечного наказание за проделки. Союзники персонажа – другие рагабаши. Если же выходки персонажа всё же создали проблему, он почти всегда выкручивается с помощью лести – у него высокая харизма.

Рагабашу хватает воли, но у него мало ярости – он хотел бы прокачать ее, а также свои таланты и физические атрибуты. Он не трус, но предпочитает сам выбирать себе драку, а не оказываться в бою по чужой воле или по причине непредсказуемого безумия. Большинство волков более прямолинейны, но персонаж ведет себя подобно самому Койоту и полагается на скрытность и хитрость – это необычно для люпуса. Тем не менее, как уже говорилось выше, его нельзя обвинить в трусости: нужна недюжинная храбрость, чтобы исполнять такие трюки (например, переплыть реку и взобраться на утес) и не бояться встретиться с жертвами своих шуток.

Сила 2, ловкость 2, выносливость 2, харизма 4, манипулирование 4, внешность 2, восприятие 3, интеллект 2, сообразительность 3

Бдительность 1, атлетика 1, драка 1, уворот 3, эмпатия 1, экспрессия 1, основной инстинкт 2, уличные нравы 1, хитрость 2, обращение с животными 2, исполнение 2, скрытность 3, выживание 2, загадки 3, расследование 1, ритуалы 1

Союзники 1, ментор 1

Дары: Прыжок Кенгуру (Leap of the Kangaroo), Бельмо на Глазу (Blur of the Milky Eye), Морозный Бриз (Call the Breeze)

Слава 200, честь 100, мудрость 200

Ярость 1, гнозис 5, сила воли 5

Мрачный мистик

Серп луны заточен с обеих сторон. Будь начеку, иначе порежешься.

Персонаж-теург родился в болотах Луизианы, где кое-как выживала небольшая стая волков. Однако за этой стаей присматривали оборотни, и теурга (единственного из помета, в ком проявилось наследие гару) забрали и подвергли обряду перехода, где он чуть не погиб.

Став членом племени Теневых Владык, теург стал искать способы стать сильнее. Старейшины племени говорили о том, что в Умбре скрыта великая сила, и слуги Вирма знают о том, какие духи ее хранят. Потому персонаж, продолжая сражаться с Вирмом, пытается при этом выведать его тайны. Подобно другим членам племени, теург ради достижения своей цели готов пойти на что угодно, кроме подчинения Вирму – однако нужно понимать, что персонаж и другие гару могут совершенно по-разному понимать, что из себя представляет это самое «подчинение».

Ресурсы персонажа – это поддержка, которой он пользуется среди людей. Дополнения «прошлая жизнь», «обряды» и «фетиш» – это те мистические силы, которыми располагает теург. Несмотря на лунное покровительство у персонажа первичными способностями являются таланты, потому что ему нужно быть воином и участвовать в политических интригах гару. Социальные навыки развиты плохо, потому что персонаж полагается на силу и хитрость. Теург хотел бы прокачать ярость, силу воли, познания и дополнения.

В отличие от большинства теневых владык, которые лезут в политику людей, персонаж слабо интересуется миром материальным, предпочитая мир духов и мечтая выведать тайны Вирма, чтобы использовать их против него. Теург скрытен,

обдумывает хитрые схемы, сторонится товарищей по стае и готов пожертвовать ими, если иного выхода не будет.

Сила 2, ловкость 3, выносливость 3, харизма 2, манипулирование 2, внешность 2, восприятие 3, интеллект 3, сообразительность 3

Бдительность 1, атлетика 1, драка 2, эмпатия 2, экспрессия 1, запугивание 2, основной инстинкт 2, хитрость 2, обращение с животными 1, холодное оружие 1, лидерство 3, скрытность 2, выживание 2, загадки 1, оккультизм 3, ритуалы 1

Фетиш 1, прошлая жизнь 1, ресурсы 1, обряды 1

Дары: Обостренные Чувства (Heightened Senses), Почуять Вирма (Sense Wyrm), Роковой Изъян (Fatal Flaw)

Слава 150, честь 50, мудрость 300

Ярость 2, гнозис 5, сила воли 3

Посредник в делах с людьми

Хомиды и люпусы, гару и люди – все мы дети Гайи. Нам нет нужды сражаться друг с другом.

В раннем детстве люди, называвшие себя «исследователями», забрали персонажа-филодокса к себе домой, и он полюбил их как своих родителей. Когда филодоксу исполнилось 2 года, к нему в вольер ворвался волк, который принял человеческий облик и забрал персонажа в лес. Узнав о своей истинной природе, филодокс понял, что именно благодаря зерну человечности ему как волку было так комфортно жить с людьми.

Как и все дети Гайи, филодокс выступает за мирное сосуществование с человечеством. Персонаж по своему опыту знает, что люди могут быть хорошими и могут принять мудрость гару, если прийти в форме хомид и подготовить их, чтобы они решили, что всё происходит на их условиях.

В отличие от многих гару (и подавляющего большинства люпусов) филодокс не хочет стирать человечество с лица земли или возрождать Владычество. Персонаж своим примером показывает, что люди и гару могут сосуществовать.

Союзники филодокса – это те самые исследователи, которые могут знать, а могут и не знать про оборотничество персонажа. Филодокс чистокровен, и потому большинство гару вынуждены терпеть его точку зрения, однако драться всё же приходится часто. Персонаж хотел бы прокачать свои физические атрибуты, а также ярость и силу воли.

Как и положено филодоксу, персонаж стремится достичь баланса во всём, и приоритетнейшим из этого «всего» для него являются взаимоотношения гару и человечества. Само собой, сейчас мир с людьми невозможен, ведь люди сбиты с толку и служат Вирму. Но их нужно вернуть на истинный путь, а не убивать.

Сила 2, ловкость 2, выносливость 2, харизма 4, манипулирование 4, внешность 2, восприятие 3, интеллект 2, сообразительность 3

Драка 1, уворот 1, эмпатия 1, экспрессия 2, основной инстинкт 2, хитрость 2, обращение с животными 3, лидерство 3, исполнение 3, скрытность 2, выживание 2, загадки 1, расследование 2, оккультизм 1, ритуалы 1

Союзники 1, чистокровность 1

Дары: Обостренные Чувства (Heightened Senses), Запах Истинной Формы (Scent of the True Form), Убеждение (Persuasion)

Слава 125, честь 250, мудрость 125

Ярость 3, гнозис 5, сила воли 4

Воющий

У гару есть самые разные способы общения. Пойдем со мной, и ты узнаешь, как мы умеем выть.

Персонаж-галлиард родился в небольшой стае волков на востоке США. С щенячьего возраста его учили выть, и вскоре он понял, что способен выть лучше и выразительнее многих волков. Когда галлиарду было 2 года, его отец вернулся и поприветствовал стаю воем, которого персонаж никогда раньше не слышал и который у него не хватило умения воспроизвести.

Оказалось, что персонаж – перевертыш из славного племени Фианна. Пройдя обряд перехода, он узнал, что рожден под горбатой луной, и теперь странствует по миру (и в одиночку, и со стаей), сочиняя песни о своих приключениях. И в люпусе, и в хомиде галлиард обладает прекрасным голосом, потому переходит из формы в форму во время своих новаторских

выступлений.

Кинфолки персонажа – люди ирландского происхождения, ведь племя прибыло в США из Ирландии. Из-за европейского происхождения галлиард осведомлен о своих предках, и среди них были уважаемые гару. Союзник персонажа – другой галлиард (либо хомид-фианна, либо галлиард из другого племени). Первичными способностями персонажа являются навыки, поэтому талантов немного не хватает – это не делает галлиарда плохим бойцом, но драку, атлетику и уворот он хотел бы прокачать. Также он хотел бы прокачать силу воли.

Галлиард беспечен, никогда не унывает и любит общаться со всеми, кто может рассказать что-то интересное. При этом ему хватает мозгов, чтобы не доверять слугам Вирма. Галлиард любит выть для волков, гару и людей (хотя последние обычно этому не рады), но умеет и петь в форме хомид.

Сила 2, ловкость 3, выносливость 3, харизма 4, манипулирование 3, внешность 3, восприятие 2, интеллект 2, сообразительность 2

Бдительность 1, атлетика 1, драка 1, уворот 1, эмпатия 2, экспрессия 1, основной инстинкт 2, обращение с животными 3, лидерство 2, исполнение 3, скрытность 3, выживание 2, загадки 2, расследование 1, оккультизм 1, ритуалы 1

Союзники 1, кинфолки 1, прошлая жизнь 1, чистокровность 1

Дары: Прыжок Кенгуру (Leap of the Kangaroo), Звериная Речь (Speech of the Beast), Сопротивление Ядам (Resist Toxin)

Слава 200, честь 100, мудрость 200

Ярость 4, гнозис 5,сила воли 2

Воинственный волк

Двуногие истребят четвероногих? Скорее я украшу землю их кишками!

Персонаж-арун родился в одной из немногих оставшихся в Америке стай сильных волков. Ни сами двуногие, ни их ловушки, ни посланные ими странные птицы не нанесли никакого вреда этой стае, ведь ее альфа был не совсем волком. Когда выяснилось, что персонаж и еще один щенок из его помета тоже не совсем волки, радости стаи не было предела.

Обрядом перехода для аруна стало нападение на пьяных двуногих, которые решили поохотиться. Арун с легкостью справился с ними и с удовольствием рвал зубами их плоть.

Несмотря на то, что персонаж освоил все доступные формы, комфортнее всего ему в люпусе, и если он и меняет облик, то это обычно хиспо. Тем не менее, время от времени аруну приходится ходить среди людей в жалкой форме хомид. Он презирает людей и согласен с намерениями племени Красных Когтей по уничтожению человечества, но у двуногих есть мощное оружие, потому нужно хранить Вуаль и ждать подходящего момента.

Арун родился волком и мыслит по-волчьи, предпочитая полагаться на инстинкты. Он способен понимать сложные вещи, но не видит смысла в их обдумывании (например, он знает, что двуногие умеют летать на железных птицах, но его совершенно не интересует, как они это делают). Персонаж терпит существование хомидов и метисов, но считает люпусов лучшими из гару.

Кинфолки персонажа – опекаемая оборотнями стая, где он родился. Его уважают за происхождение, а среди его прошлых жизней был могущественный арун. Персонаж не видит смысла в социальных маневрах, он – четвероногая машина для убийства. Его атрибуты и способности соответствуют его образу действий, а прокачать он хотел бы силу воли и ярость.

Сила 4, ловкость 3, выносливость 3, харизма 2, манипулирование 2, внешность 2, восприятие 4, интеллект 2, сообразительность 2

Бдительность 2, атлетика 2, драка 2, уворот 2, запугивание 2, основной инстинкт 3, обращение с животными 3, скрытность 3, выживание 3, загадки 2, оккультизм 1, ритуалы 2

Кинфолки 1, прошлая жизнь 1, чистокровность 2

Дары: Прыжок Кенгуру (Leap of the Kangaroo), Острые Когти (Beast Speech), Звериная Речь (Speech of the Beast)

Слава 250, честь 125, мудрость 125

Ярость 5, гнозис 5, сила воли 3