

Племя

Если порода определяет кровь оборотня, и покровительство определяет его предназначение, то племя дает оборотню семью. Племя выше этнических или идейных категорий, это община, связанная в единое целое кровью, идеалами и духом. Принадлежность к племени дает много обязанностей, но означает единство цели.

Племя не определяется генами, это социальные узы, скрепленные защитой могущественного тотема и кровными клятвами. Оборотень обычно присоединяется к племени своих предков, хотя Серебряный Клык с блестящей чистотой рода может присоединиться к Стеклоходам, или ожесточенный люпус может отвергнуть вырастивших его Детей Гайи и примкнуть к Красным когтям. Когда новичок проходит через обряд перехода, тотем племени одобряет – или не одобряет – кандидатуру, и он переходит к «взрослой» жизни, становится полноценным Гару.

Нация Гару изначально была едина – во время Владычества изначальное племя разделилось на шестнадцать. За тысячелетия, их численность сокращалась. Одно племя искажено Вирмом, два уничтожено, и одно – вышло из Соглашения. Остальные двенадцать племен готовы вести войну Апокалипсиса до своего последнего вздоха. Племена делают все возможное, чтобы поддерживать свое племенное наследие, но они вынуждены тесно сотрудничать друг с другом в это тяжелое время, иначе никакого наследия и потомков не будет – только смерть и запустение.



Черные Фурии

Что-то тут сильно запахло тестостероном. Мы позволим мужчинам поспорить еще пару часов, а потом все сделаем по-своему. Пусть они выпендриваются на вече. Нам надо делать нашу женскую работу...

- **Тотем племени:** Пегас
- **Начальная Сила воли:** 3
- **Ограничения на Детали биографии:** Никакие. У тебя какие-то проблемы с этим?
- **Начальные Дары:** Дыхание Вильда, Обостренные чувства, Чувство Вирма

Гимн Черных Фурий - <https://www.youtube.com/watch?v=TLZ4RJ0XK20>

Черные Фурии практикуют воинствующий феминизм. Согласно легенде, Селена сначала основала этот культ воинственных женщин в Древней Греции. Воплощаясь в Артемиде-Охотнице, богиня сделала этих волчиц защитницами Вильда. С тех пор, члены этого племени вдохновлялись легендами о героических женщинах. Старейшины утверждают, что именно их племя дало миру воинственных амазонок, мстительных менад, Лисистрату с ее политическим переворотом, отважную королеву Боудикку и даже северных валькирий. Племя принимает в свои ряды только женщин, часто набирая щенков, обозленных шовинизмом и сексизмом других племен. Их гендерные предубеждения часто называют лицемерными, но они основаны на многовековой культуре. Для большинства Фурий основная идея – женщины заслуживают уважения и почета.

На протяжении всей истории ходили слухи, что Черные Фурии рожали только девочек. На самом деле некоторые Фурии совершали ритуальные убийства новорожденных сыновей, а остальные просто отдавали их в другие племена. Единственным исключением оставались метисы, по непонятной причине Фурии имели в своих рядах некоторое их число. В наше время Фурии продолжают отдавать свое мужское потомство в другие племена, но взамен они требуют права набирать щенков, выращенных другими племенами. Фурии заставили своих конкурентов относиться к женским щенкам с уважением, предоставлять им альтернативу оскорблениям и унижениям. В противоположность стереотипам, они не требуют от своих щенков ненавидеть всех мужчин. Напротив, они дают женщинам шанс открыто заявить о своих убеждениях и действовать в соответствии с ними.

Нет двух Фурий, которые одинаково бы воспринимали философию племени, но есть устоявшиеся культурные стандарты. Фурии известны своей мистической мудростью, чрезвычайной гордостью и политической активностью. Честь – это их наивысшая добродетель, если Черная Фурия дает слово, то она умрет, но не нарушит его. Дары племени и союзники-духи олицетворяют первобытную связь с Вильдом, и эти духи часто призываются для защиты живой природы этого мира. Фурии оберегают множество прекрасных и священных мест. Многие Фурии считают себя олицетворением своей Богини, так как у них более глубокая связь с Гайей, чем у любого мужчины.

Взамен этого благословения Гайи, каждая Фурия имеет обязанности по отношению ко всему племени. Первая и самая главная – они должны регулярно посещать закрытые для остальных племенные вече, на которых мудрые женщины проводят сложные и прекрасные обряды.

- **Куклохорос** – неформальное вече, куда приглашаются также помимо оборотней женщины-люди, часто с целью изучить пути Богини. Во времена Ренессанса многие подобные собрания принимались по ошибке за шабаши ведьм.
- **Улака магелис** – вече только для Черных Фурий, так как только у них хватает сил и выносливости выдержать длительность и эмоциональное напряжение проводимых обрядов.

Племя, несомненно, имеет собственные формы дискриминации, но эта практика зачастую необходима для изучения глубочайших таинств племени и сохранения их в секрете от окружающего патриархального общества.

В греческом мифе герой Беллерофон своей властью над животными укротил мифическое существо – Пегаса – и путешествовал на нем по всему миру. В версии Гайи, Пегас,

являющийся тотемом этого племени, люто возненавидел человека, укротившего его. Фурии пересказывают эту легенду в этой интерпретации, используя ее для того, чтобы показать, как мужчинам необходимо властвовать над всем живым и эксплуатировать мистические силы. Конечно, это племя поклоняется и другим тотемам, от Совы и Пантеры до Муз и Медузы.

Фанатичные приверженцы племени, имеющие одинаковые убеждения, объединяются в лагеря, называемые куклос или «круги». Черные Фурии, работающие с другими племенами, периодически могут выступать от имени этих куклосов, часто призывая остальных членов стаи себе на выручку. Каждый круг действует очень обособленно, хотя все они должны время от времени отчитываться перед Внутренним и Внешним Каликсами, высшим советом племени. Старейшины Внешнего Каликса хорошо известны, так как их выборы проводятся с большой помпой и оглаской. Внутренний Каликс хранит свою деятельность и своих лидеров в тайне, к большому раздражению щенков и клиатов.

Фурии также обладают сокровищами и артефактами, которые, как они считают, подходят только для членов их племени. Когда эти вещи попадают в чужие руки, женщины-воины спешат их вернуть обратно. Именно это может объяснить многочисленные истории о мстительности и мизантропии Фурий. Тем не менее, несмотря на предвзятые представления других оборотней, не все Фурии так радикальны в своих убеждениях. Несколько лагерей особенно нетерпимо относятся к мужчинам, и эти лагеря часто формируют стаи только из «своих». Многие Фурии присоединяются к стаям, в которых есть представители других племен. К несчастью, они иногда оказываются в оппозиции к наиболее нетерпимым старейшинам своего племени.

Разногласия между клиатами и старейшинами очевидны. Многие из старших Фурий консервативны в своих убеждениях, в то время как щенки привержены революционным идеям межполовых отношений, методов ведения войны и устройства общества Гару. Не каждая Черная Фурия придерживается убеждения, что *«мужиков надо мочить в сортирах»*, но все члены племени знамениты своей склонностью выражать открыто свои мысли и яростно их отстаивать, невзирая на возможную опасность такого поведения. Поступая так, они рискуют впасть в немилость даже в своем племени и навлечь на себя гнев старейшин. Каждая из них может связать свою жизнь с кем захочет, но старейшины племени требуют того, чтобы они поддерживали обычаи своих сестер. Таким образом, борьба между старым и новым продолжается. Фурии мстят за преступления против женщин, за оскорбления Богини и за осквернение ее творений.

Внешность: Хотя племя возникло еще в Древней Греции, с тех пор Фурии распространились по всему миру, адаптируясь к другим культурам (и изменяя их). В форме Кринос, Гиспо и Люпус у них необычайно темный мех, часто с белыми, серыми или серебристыми отметинами. Согласно древнему закону, единственные мужчины в племени – это сыновья-метисы некоторых Фурий. Древнегреческое искусство изображает Фурий-хомидов как грациозных, гибких воительниц, но в XXI веке Фурии не любят подпадать под один стереотип. У них нет универсального стандарта красоты, так же как и нет единого взгляда на феминизм. Несмотря на бесконечные дебаты о политике и практике, нет другой такой группы оборотней, которая собрала бы вместе с такой эффективностью городских панков, современных амазонок, интеллектуальных феминисток и стареющих светских дам.

Родня: Большинство Фурий называют себя защитницами женщин, принимая очень близко к сердцу преступления против их пола. Женская Родня часто живет во «вражеском» окружении до того, как их находят (иногда спасают) их родственницы-оборотни. Мужская

Родня многочисленна, поскольку они необходимы для выживания племени. Их контакт с племенем обычно приземлен, и взаимоотношения протекают вне септа. Мужчины-родичи обычно используются для распространения влияния в человеческом мире, и многих из них ценят не выше, чем племенной скот. Хотя многие Фурии демонстрируют открытую ненависть к мужчинам, тем не менее, это не мешает им поддерживать глубокие отношения с некоторыми мужчинами, которые иногда длятся всю жизнь.

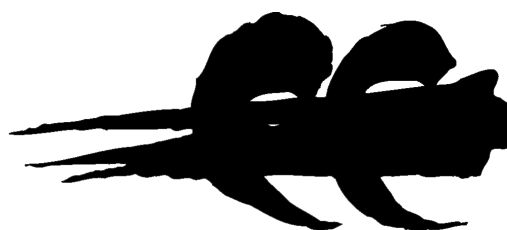
Территория: На протяжении всей своей истории Фурии жили очень уединенно. Защиту последних мест, посвященных Вильду, они считают своим религиозным долгом. Однако по мере приближения Последних Дней у них остается все меньше мест обитания. Когда-то мистическая защита препятствовала вторжениям чужаков на земли племени, но эти барьеры сейчас теряют свою силу. Воительницы до сих пор стойко обороняют тайные рощи и острова, но все большее количество Фурий мигрирует в человеческие города, вовлекаясь в политическую деятельность, выражающуюся в протесте и сопротивлении. Если их тайные долины и рощи будут захвачены, тогда, возможно, наступит пора принять бой, сражаясь на передовой. Время играть в прятки закончилось.

Тотем Пегаса: Пегас главным образом сосредоточен на защите священных мест. Он приходит к своим стаям в образе крылатого коня с огненными глазами и обучает их дарам, связанным с путешествиями и воздухом. Гару, выбранные Пегасом, всегда должны помогать женщинам всех типов, особенно молодым.

Стереотипы

- **Костегрызы:** Жалкие создания, но могут быть полезны, если отнестись к ним с сочувствием... или предложить бесплатную жратву. Только не поворачивайся к ним спиной.
- **Дети Гайи:** Я уважаю тех, кто так смело защищает свои убеждения, а особенно такую прекрасную вещь, как мир.
- **Фианна:** Такие страстные, артистичные и совершенные язычники в своих обрядах – как они могут не нравиться! Но их вечеринки уже и вправду устарели...
- **Потомки Фенрира:** Их эгоизм такой же раздутый, как мускулы. Если Потомок начнет трепаться, единственный способ его заткнуть – это дать ему пинка под зад.
- **Стеклоходы:** Хорошо иметь связи в большом городе, так что большинство из них заслуживает знакомства. Без них в городах было бы совсем плохо.
- **Красные когти:** Лучше всего оставить их в дикости. Их ненависть к людям просто обидна, чтоб не сказать больше. Я бы сказала, я не особенно терпимо отношусь к расизму.
- **Теневые владыки:** Неискренние, вероломные, подлые – все это мы уже слышали, верно? Несмотря на все это, Владыка может быть полезен, ловко проникнув в планы твоих врагов... а может и тебя им выдать, если не будешь осторожнее.
- **Безмолвные Странники:** Хорошие попутчики. Если ты в дороге, то из всех племен они лучшие союзники, находишься ли ты в глубинах Умбры или в сердце дикой природы.

- **Серебряные клыки:** Возможно, они чересчур гордятся своим прошлым, но когда предоставляется случай, они могут доказать на деле свой героизм. Не надо списывать их со счетов.
 - **Уктена:** Не поймите меня превратно. Я не возражаю, когда оборотень Уктена рассказывает мне, чего ждать от приспешников Вирма. Просто мне было бы спокойнее, если бы я знала его методы расследования...
 - **Вендиго:** Они, черт возьми, заслуживают лучшей участи. Мне очень жаль их – они встречают такую нетерпимость по отношению к себе. Если бы только они относились к нам так же...
 - **Звездочеты:** Я доверяю Звездочетам настолько, что могу показать им свою спину. Они не думают, что мы заслуживаем того же? Это их заблуждение.
-



Костегрызы

Эй, ты! Кончай ссать на эту чертову коробку. Ты не думал, что это, может быть, чей-то дом? Это мое логово, и если ты сейчас быстро не застегнешься и не свалишь, я укушу тебя. Ты слышишь меня? Я КУСАЮСЬ!

- **Тотем племени:** Крыса
- **Начальная Сила воли:** 4
- **Ограничения на Детали биографии:** Костегрызы не могут приобретать дополнения Предки, Чистота рода и Ресурсы. Такие преимущества могут получить только члены других племен.
- **Начальные Дары:** Стряпня, Сопrotивляемость ядам, Навязчивое единство

Костегрызы представляют собой отбросы общества Гару. Большинство других племен считают их чем-то вроде бомжей, роющихся в помойках, каких немало в человеческих городах. Противники говорят, что они плавают по-собачьи на мелководье генетического бассейна; в конце концов, если бы их щенки были способны вступить в другое племя, они давно бы уже сделали это. Многие оборотни презирают это племя – или, по крайней мере, считают их стайей смешных придурков – однако это племя одно из самых многочисленных. В сфере, где все остальные племена потерпели провал: в самом сердце человечества Костегрызы процветают.

Их пестрая родословная уходит корнями в Индию и Северную Африку, но их отпрысков можно найти везде, где есть бедность. На протяжении всей человеческой истории они

жили на окраине человеческого общества в качестве крестьян, рабов или простолюдинов. Хотя в реальности они вечные неудачники, их история полна рассказов о «помощи простым людям», успешно преодолевающей невообразимые трудности. Костегрызы утверждают, что их предки помогали Робин Гуду, принимали участие в борьбе за независимость Америки, свергали аристократов во времена Французской Революции и даже поддерживали пролетариат в коммунистической революции. Другие племена высмеивают эти истории, заявляя, что Костегрызы пьют слишком много всякой дряни, но новички и клиаты прислушиваются к ним, черпая в них вдохновение для продолжения борьбы.

Другие племена используют угрозы и запугивание, чтобы приобрести влияние среди своих сородичей, но септы Костегрызов твердо соблюдают принципы общинности и демократии. Когда ты упал на дно человеческого общества, рассуждают они, каждый, кого ты там встречаешь, должен рассматриваться как равный. Несмотря на эту гостеприимность, племя все же имеет несколько тайных традиций, которые хранит в секрете от чужаков. Другие считают их тотемы и обряды по меньшей мере чудными. Жертвуют ли они дешевое вино Великой Мусорной Куче, поют ли песню Фрэнка Синатры, чтобы вызвать Отца Нью-Йорка или оставляют арахисовое масло для Элвиса и Американской Мечты – Костегрызы веселятся вовсю, что для посторонних выглядит полным идиотизмом. Тем не менее, они утверждают, что эти действия имеют сакральный смысл. В септе Костегрызов все имеют право голоса, но некоторые их высказывания выходят просто за границы разумного.

Грязные и оборванные, питающиеся объедками и отбросами, Костегрызы обычно весьма циничны и измотаны жизнью, но они культивируют уличную хитрость и мрачное остроумие. Так же хитро, как они добывают пищу и нужные вещи из отбросов, они раскрывают тайны улиц. Хотя их внешность может быть жалкой, они хорошо приспособлены для партизанской войны и городских стычек. Как крысы, они собираются в неожиданных и тайных местах, нападают большими шайками и скрываются обратно в убежище. Если другие считают их психами и придурками - тем лучше: неожиданность атаки – большое преимущество, в конце концов.

Возвышенным идеалам Гару нет места в этом племени, где во главу угла ставится практичность. Превыше всего они ценят свободу и простое выживание. Большинство из них горячо сочувствует отверженным и часто вербует в союзники безработных людей (а также других отчаявшихся сверхъестественных существ). Старейшины племени, которых почтительно называют «матери» и «отцы», тщательно опекают эти разросшиеся семьи. Со временем они развили в себе глубочайшую ненависть к людям, которые эксплуатируют других, неважно, из жадности ли или из простой бесчувственности. Поэтому щедрость является одним из важнейших показателей статуса в этом племени.

Большинство оборотней обычно считают Костегрызов городским племенем, но некоторые их лагеря и родичи предпочитают сельские септы. Горцы обитают в Аппалачских горах, а также в сельской местности южных штатов и ведут очень простой и старомодный образ жизни, называя себя «детьми земли» (другие обычно используют в этом случае термин «деревенщина»). Пользующийся более дурной славой лагерь, Людоеды, хранит свою деятельность в строгом секрете, поскольку каннибализм запрещен как Литанией, так и человеческим законом. Некоторые из них охотятся в самых гнусных трущобах крупных городов, но большинство предпочитают возвращение к дикой природе, выходя на охоту только в случае крайней необходимости.

Племя имеет репутацию очень космополитичного благодаря своему таланту выживания в городе. Только Стеклоходы чувствуют себя так же комфортно в городах, и то только потому, что они могут позволить себе наивысшую человеческую роскошь. Костегрызы – мастера добывать всякий хлам, отбросы, воровские трофеи и прочие разновидности мусора, которые другим показались бы ничемными. Многие из их обрядов и Даров помогают им выжить в городских притонах, даже на диете из картона и сухих макарон. Они – мастера попрошайничества и раболепия, как в человеческом обществе, так и среди Гару. На лишнюю копейку Костегрызы могут устроить целый праздник, а каждый мусоропровод изобилует благодатью... если ты только знаешь, как использовать гниющий в нем мусор. Костегрызы намерены оставаться последними героями еще долгое время после того, как все остальные оборотни будут уничтожены Апокалипсисом.

Внешность: Костегрызы блуждают по улицам больших человеческих городов под личиной чернорабочих, бродяг и бомжей. Даже в форме Хомид они часто выглядят потрепанными, тощими, голодными и дикими. Используя эту уловку, они патрулируют улицы. В форме Люпус их шерсть представляет собой смесь кричащих цветов, пятен и запахов. Некоторые пытаются выдать себя за бродячих собак, потерявших шавок, но любой человек инстинктивно чувствует скрытую злобу и боль Костегрызов. Хотя некоторые из них скрещиваются с бродячими собаками, порождая странные гибриды, отчаянный член этого племени не может выдать себя за что-либо иное, кроме как за дикое и опасное животное, которое скорее волк, чем собака. Лучше вызовите службу очистки от бродячих животных, на всякий случай.

Родня: Костегрызы часто организуют для самозащиты городские стаи, принимая беглецов, беспризорников, бродяг и бомжей в свои уличные банды. Некоторые из этих союзников – родичи, другие – просто жертвы, отчаянно нуждающиеся в защите. Родича они могут найти среди любой расы и национальности мира, но большинство этих несчастных происходят из жалких или, по меньшей мере, борющихся со своей участью низов.

Территория: Ни одно племя не знакомо так хорошо с уличной жизнью, как эти дворняжки. В то время как Стеклоходы претендуют на обладание самой дорогой недвижимостью в городе, Костегрызы довольствуются самой худшей. Предназначенные к сносу или заброшенные здания, свалки и пустыри, темные тупики и гниющие трущобы – их обычные места охоты. Однако не все места обитания столь ужасны. Как самое демократическое и эгалитарное племя Костегрызы также курируют части города, предназначенные для средних горожан. Честные Гару защищают публичные библиотеки, музеи, игровые площадки, городские парки, ночлежки для бездомных и прочие места, доступные для широких (часто немых) масс.

Тотем Крысы: Быстрая и бесшумная, Крыса адаптирована к боевой тактике «ударить и убежать». В сражении Крыса ослабляет врага, калечит и, наконец, сокрушает, но будучи, загнанной в угол, она, как и любой другой, становится жестокой. Дети Крысы никогда не убивают вредителей.

Стереотипы

- **Черные фурии:** Крутые телки! Они только подтверждают известную истину: девочки могут здорово пнуть под зад. Им надо говорить, какие они крутые. Вот так, они будут стоять прямо перед тобой, когда назревает драка.
- **Дети Гайи:** Ну да, я обеими руками за мир. Особенно если он означает процветание септа. В конце концов, мир – это значит больше еды для каждого.

Однако Костегрызы все еще составляют последнюю линию обороны, поэтому вряд ли мы когда-нибудь станем полными пацифистами.

- **Фианна:** Эй! Я бы поменял то, что в моей бутылке на то, что в твоей!
- **Потомки Фенрира:** Видишь этого Потомка? Чувак, этот парень, который запихнул палку чести так глубоко себе в зад, должно быть, какой-то воин. Они о себе такого высокого мнения, что я даже рад, что они сдохнут, защищая нас. Я знаю, это грубо, но они меня уже достали – гоняют нас почему зря.
- **Стеклоходы:** Такой парень в стае просто необходим. У них всегда хватит наличных на все, что тебе понадобится. Попроси его выписать чек в ресторане – они это обожают.
- **Красные когти:** Не знаю, насколько я доверяю им. Я хочу сказать, если бы в мире не осталось людей, что случилось бы с городами?
- **Теневые владыки:** Ух. Они крадутся и подглядывают. А все-таки они еще не умеют так хорошо подслушивать на улицах, как мы. Они постараются использовать тебя по полной программе, так что смотри не продешеви.
- **Безмолвные странники:** Странники иногда помогают мне тырить всякие вещи, когда я путешествую. Жаль, что некоторые из них любят «жертвовать» мелких зверушек Сове. Если кто-то из них покусится на моих друзей-крыс, мне придется надрать ему задницу.
- **Серебряные клыки:** О да, сэр, мистер Серебряный клык, сэр. Вы вышли и стоите перед стаей, у всех на виду. Хотите, я помогу вам нарисовать мишень у вас на лбу?
- **Уктена:** Какая жалость, то, что произошло с их родичами! Это почти так же плохо, как то, что произошло с нашими.
- **Вендиго:** Эй! Кто опять выключил отопление? Тут жуткий холод!
- **Звездочеты:** Да, да. Вот дверь, урод, пошел вон, и все такое.



Дети Гайи

Я учу уважать природу, вместо того, чтобы бояться ее. Мы уничтожаем то, чего мы боимся. Так вот почему вы убиваете людей, не так ли?

- **Племенной тотем:** Единорог

- **Начальная Сила воли:** 4
- **Ограничения на Детали биографии:** Нет ограничений
- **Начальные Дары:** Милосердие, Ласка Матери, Устойчивость к боли

Музыка: <https://www.youtube.com/watch?v=V5M2WZiAy6k>

В древние века, когда оборотни господствовали над людьми и сражались против друг друга, недовольные этим собрались вместе в одно племя и назвались Детями Гайи. Они призывали к установлению мира и прекращению Владычества. Мольбы мучеников к племенам были услышаны и племена объединились... объединились, по крайней мере, чтобы прекратить резню. Таким образом, племя Детей Гайи появилось как единственное мирное племя. Сегодня Дети путешествуют от септа к септу, от стаи к стае, вступая в дебаты и показывая Гару, что их общая цель – защита Гайи – слишком важна, чтобы погрязнуть во внутренних разборках. Гармония, по мнению Детей Гайи, это лучшее оружие против своего истинного врага. Для Детей, Гайя – любящая Мать, и яд Вирма распространяется исключительно из-за отсутствия любви к ней. Когда сотрясаются устои мироздания, утверждают они, все несоответствия между племенами должны быть устранены в кратчайшие сроки.

Пока их репутация миротворцев вызывает (неохотное) уважение, Дети достойно терпят насмешки над своими методами. Некоторые мягко говорят, что они попусту теряют время, другие смеются над убежденностью пацифистов в обществе воинов. Но Дети Гайи не такие уж и безобидные. Разбуженная Ярость Детей страшна, особенно если она сдерживалась долгое время. И племя прекрасно понимает, что оборотень должен «выпускать когти и идти в город». К несчастью, насилие часто приводит к плачевным результатам (что обычно Дети говорят по отношению к Потомству Фенрира). Когда сражаются два Гару, один может погибнуть, а второй, вероятно, ослабеет для дальнейшей борьбы. И единственным победителем будет Вирм. Когда оборотень убивает нормального, неиспорченного человека, оказавшегося не в том месте, любящие этого человека страдают. И страдание питает только Вирма.

Пока остальные племена неуклонно сокращаются, Дети Гайи на удивление крепко удерживают свои позиции. Если они и не расширяются, то отступают гораздо медленнее остальных. Основной причиной является то, что они готовы принять любого обратившегося Гару. Они одни из немногих, кто терпимо или хорошо относится к метисам – и считает их за равных. Поэтому многие метисы стремятся влиться в это племя. Также, большинство самцов, родившихся у Черных Фурий, находят приют у Детей. Вдобавок члены племени зорко следят за потерянными волчатами, и если новичок не принадлежит конкретному племени, Дети охотно примут его в свою семью.

Дети Гайи не сильно привязаны к стаям и даже к септам. Они не так строго соблюдают ранги и иерархию, как остальные племена; и лидер септа может добиться согласия в септе исключительно демократическими методами. Каждый септ возглавляется двумя старейшинами, которые подводят предварительные итоги встреч. Они известны как Глас Богини (всегда женщина) и Длань Богини (всегда мужчина).

Как племя, они наиболее активны в человеческих организациях защитников окружающей среды. Через обширную сеть студентов, учителей, лоббистов и других активистов Родни, они добились значительных успехов в изменении отношения законодательства к проблемам экологии; это давление не ограничивается формальными ответами

конгрессменов *«благодарю Вас за проявленное внимание»*. Их меры по поддержке коренных американцев помогли поднять свой статус в глазах Уктена и Вендиго, хотя многие и ворчат *«слишком мало, слишком поздно»*.

Немногие за пределами племени знают о том, что среди Детей Гайи идет ожесточенная дискуссия относительно того, что образование – необходимо или даже допустимо. Одна фракция верит, что определенные люди не-родичи должны не только быть готовыми узнать истину о Гайе и оборотнях, но стать необходимыми союзниками. Эта фракция уже завербовала несколько избранных индивидуумов, но они собираются широко распространить эту практику. Другие более осмотрительны, понимая цену того что будет, если информация попадет не в те руки. Они осознают, что остальные Гару ополчатся против них из-за нарушения Завесы (соответственно, нарушения Литании). Небольшое, но растущее меньшинство чувствует, что время таких мер, во всяком случае, уже прошло. Они рассуждают, Апокалипсис уже сегодня, и нет времени ни на что, кроме последнего объединения сил. Наиболее бескомпромиссные Дети чувствуют, что остальные племена должны *«или доказать, на что они способны, или заткнуться»*. Они должны вместе сомкнуть собственные ряды или делать то, что нужно сделать. Последняя фракция считает, что окончание Владычества было правильным решением, но надо было найти другие способы остановить расширение Вивер. Выбирая из двух меньших зол, все равно выберешь зло.

Как ни грустно, но это показывает, что у Детей сейчас более трудные времена, чем когда они *«подставляли вторую щеку»*. Они тысячелетиями стремились к миру, пока не обнаружили, что в людях и оборотнях одинаково сильно заложено стремление к войне. За прошедшие века было сделано так много, и еще больше надо сделать, но времени почти не осталось. Необыкновенная горечь звучит в призыве Детей к согласию.

Внешность: Хомиды Детей Гайи происходят из всех культур и народностей. Дети-люпусы имеют опрятные и сильные лапы, мех серый или коричневый с белыми подпалинами. Форма Люпус остальных племен излучает опасность или звериное равнодушие, но Дети отличаются ореолом спокойствия, успокаивающей грацией, которая может как рассеивать страх, так и внушать его.

Родня: Родня Детей Гайи может иметь любое происхождение. Они проявляют необыкновенную активность в вопросах окружающей среды и связей с общественностью, создавая необходимую сеть контактов для своих родственников-Гару.

Территория: Дети Гайи первоначально происходят родом из культур Плодородного Полумесяца и Финикии, но племя в течение тысячелетий распространилось повсюду. В наше время большинство Детей считает Северную Америку своим родным домом, но их присутствие требуется везде.

Тотем Единорога: Тотем Детей Гайи, Единорог – это мудрый тотем мира, чистоты и гармонии. Он – само воплощение блаженной и всеохватывающей любви Гайи. Дети Единорога должны помогать слабым и эксплуатируемым и защищать их (но только, если эта помощь не означает пособничество Вирму).

Стереотипы

- **Черные фурии:** Подобно нам, Фурии видят необходимость излечить этот мир. Различие лишь в том, что они отвергают слишком многих, кому нужно милосердие.

- **Костегрызы:** Они - нашей крови; мы не можем позволить себе, чтобы они стали изгоями нашего общества.
- **Фианна:** Их сильные сердца не могут сдерживать той смеси печали и радости, которую они чувствуют. Многих из них я зову своими друзьями.
- **Потомки Фенрира:** Это хорошо, когда вы гордитесь своей работой... только если то что ты делаешь не является разрыванием в клочья всех, кто попадает под руку.
- **Стеклоходы:** Они устроили свою жизнь во владениях Вивер, но надолго их хватит за пределами своего аквариума?
- **Красные когти:** Я люблю их честность. Но все равно жестокость Когтей слишком велика.
- **Теневые владыки:** Гару должны помогать друг другу, за исключением Теневых владык, которые поглощены помощью самим себе.
- **Безмолвные странники:** Я завидую их свободе, но «прощай» слишком часто слетает с их уст.
- **Серебряные клыки:** Сильный и благородный лидер должен, несомненно, связать племена вместе. Так к чему все эти споры и разногласия?!
- **Уктена:** Если мы не можем вернуть им захваченное остальными племенами, так хотя бы залечим их раны.
- **Вендиго:** Мы пытаемся помочь им, но их гордость препятствует этому. Их сердца яростно горят, но их души переполнены горьким холодом.
- **Звездочеты:** Тяжелая утрата. Они помогли нам прекратить Владычество. Нам нужна их мудрость, как никогда ранее.



Фианна

Есть три вещи, которые восславят тебя на вече, парень: хорошо рассказанная история, незамутненный ум и чистый голос. (вздых) Парень, даже если поработаешь хотя бы над первыми двумя, ты все равно не выставишь себя дураком.

- **Племенной тотем:** Олень
- **Начальная Сила воли:** 3
- **Ограничения на Детали биографии:** Нет ограничений
- **Начальные Дары:** Волшебный свет, Убеждение, Соппротивляемость ядам

Говорят, что первый Галлиард был из Фианна. Самый скромный представитель этого племени покачал бы головой и сказал *«Не самый первый, а самый лучший»*. Происходя из Западной Европы и Британских островов, Фианна – племя, получающее море удовольствия от музыки, алкоголя, любви и драки (не обязательно в таком порядке). Племя также имеет превосходных хранителей знаний и бардов, которые знают легенды других племен также хорошо, как свои собственные. Никто не может превзойти память бардов Фианна, которые могут легко воспроизвести генеалогическое дерево клана на тысячу лет вглубь. Гару из других племен приходят к Фианна, чтобы узнать древние рассказы о героях и сражениях, историю рода или печальные истории. Представители этого племени, поклоняющиеся Оленю, часто избираются судьями из-за своей острой памяти и эксклюзивного знания прецедентов Литании.

Фианна имеют репутацию гедонистов. Песни, танцы, секс, алкоголь и всеобщее веселье для них нечто большее, чем простое развлечение. Племя Оленя очень серьезно относится к тому, как хорошо провести время. По этой причине Фианна считается менее серьезным племенем, чем остальные Гару.

Фианна стремятся быть более общительными, наслаждаясь вечеринками и собраниями любых типов. Они также подвержены резким сменам настроений; они впадают в Харано не реже, чем Серебряные Клыки. Нет, Фианна ничего не делают наполовину! Их деятельные персоны, вместе с их творчеством зачастую указывают на родственную связь с народом фей. Действительно, многие Гару (включая самих Фианна) подозревают, что немного крови фей есть в этом племени. Не каждый Фианна может прекрасно исполнить песню, но у всех есть особая креативность. Редкие теурги не украшают свои фетиши изысканными узорами, сообщающими об удерживаемых в них духах; а многие аруны делают свое оружие таким же красивым, как и смертоносным. Остальные племена тоже имеют художников, танцоров, писателей и музыкантов, но им далеко до Фианна.

В дополнение к общительности, Фианна невероятно влюбчивы как в смертных, так и (слишком часто) в других Гару. Такие романы гораздо чаще оканчиваются печальным исходом, чем счастливым, создавая тем самым сюжеты для рассказов и баллад, которые тысячелетиями печально звучат в ночи. Отведавшие запретного плода не могут рассчитывать на сочувствие. Фианна держатся твердой позиции относительно своих метисов, что искаженное тело свидетельствует об искаженной душе. Метисы никогда не займут достойного места в племени – обычаи запрещают это. Очень печально, но из-за этого многие метисы сильнее подвержены влиянию Вирма, что делает метисов еще более отвратительными в глазах неуступчивых старейшин.

Несмотря на эту скандальную репутацию, очень глупо думать о Фианна как о горьких пьяницах, которые пересказывают друг другу байки. Конец тех, кто так думал, был скор. Радость боя не меньшее из их удовольствий! Их свирепость неоднократно удивляла Потомков Фенрира или других незваных гостей, которые не ожидали, что любовники

могут быть воинами. Если кто-то скажет, что этот мир был бы поспокойней без их танцев и попок, Фианна взбесится, наверное, сильнее любого Потомка!

Сейчас племя в открытую разделяется – вековой раскол между старым и новым. Многие Фианна и их Родня используют привлеченные капиталы Евросоюза и дружественные партии по защите окружающей среды для исправления того ущерба, который был нанесен химическими загрязнениями Британским островам и остальной Европе. Другая фракция видит в так называемом экономическом буме «Кельтский Тигр» возможности для неограниченного роста и развития. *«Как можно бороться с загрязнениями Вирма над лесом, если этот лес полностью вырубается и на его месте воздвигаются дома?»* - спрашивают они. Другие племена тоже озабочены этой проблемой, но среди Фианна этот вопрос стоит особенно остро. Если для борьбы с Вирмом использовать инструменты Вивер, как потом бороться с Вивер?

Внешность: В форме волка Фианна исключительно выделяются. Они выглядят как свирепые волки (невольно смахивая на волкодавов) с отливающим рыжим или черным мехом. Они часто используют Дары, чтобы придать своим глазам зеленое свечение. Вой заставляет сердце останавливаться, такого звучания другие племена достичь не могут.

Их внешность в форме Хомид часто выдает кельтские корни. Происходящие от народов Британии и Западной Европы, Фианна могут быть везде, где говорят на английском языке. Фианна могут смуглыми и бледными; а цвет волос – блондины, брюнеты и рыжие.

Родня: Их Родня имеет прекрасный кельтский генофонд, многие из них иммигрировали по всему свету. Фианна следят за своей Родней и заботятся о них, не допуская открытых контактов. Некоторые волки-родичи живут в Северной Америке, а некоторые укрылись в европейских национальных парках и заповедниках.

Территория: В течение долгого времени, Фианна считали своим домом обширные торфяники, леса и трясины. Распространившись по миру, они нашли другие места для поселения. Хотя они и предпочитают жить в местах, напоминающих об истинной родине, на самом деле они могут существовать там, где живет их Родня. За пределами Британии они распространены в Австралии и Новой Зеландии, Канаде и, конечно, Соединенных Штатах (особенно в Аппалачах).

Тотем Оленя: Великий Олень – древний дух, намного древнее Фианна, считающих его своим тотемом. Он воплощает собой мужественность, плодовитость и дикую мощь природы. В Олене соединяются тёмное и светлое. Он даёт Гару их родство с природой и учит уважению к людям, но он также является хозяином Дикой охоты. Аватары Оленя иногда являются потерявшимся Гару, ведя их к спасению или оказывая помощь.

Дикая Охота – это персонификация неистового гнева и мести Оленя. Некоторые считают его «тактической боеголовкой» Фианна, поскольку те вызывают к нему в случае тяжелейшей угрозы Вирма. Его не так легко призвать, поскольку он легко может поймать Гару и поглотить его. Охотник и его стая не обладают такой же специфичной сутью, как дикая духовная энергия. Если его «убить», Охота отправится в Умбру, чтобы позже снова явиться на зов. Охотник выглядит как высокий человек с оленьими рогами, следующий за своими гончими, у них чёрные шкуры и глаза, горящие холодным зелёным огнём. Они легко могут преследовать Гару в форме Люпус, и никогда не устают.

Дети Оленя всегда должны проявлять уважение к добыче, включая произнесение молитвы за добычу после удачной охоты. Дети Оленя всегда помогают феям.

Стереотипы

- **Черные фурии:** Надо бы осторожнее с этими дамами, не похоже, что они шутят.
- **Костегрызы:** Они – на самом низу, но они очень добры и будут вашими друзьями на всю жизнь. Много друзей еще никому не вредило.
- **Дети Гайи:** С улыбкой на лице можно многое сделать, и этот народ всегда с тобой. Но когда дело дойдет до драки, они плюнут на все и уйдут.
- **Потомство Фенрира:** Это берсерки. Они нападут на дерево, если вы на нем нацарапаете «Вирм»... если, конечно, они умеют читать.
- **Стеклоходы:** Если Вам нужно получить доступ в город, Стеклоход подаст вам руку. Но не надейтесь на бесплатный ужин.
- **Красные когти:** Лучше, чем Фенриры, поскольку они разборчивые. Разборчивые психопаты.
- **Теневые владыки:** Высокомерные ублюдки. Не жмите им руку, в кольцо наверняка яд.
- **Безмолвные странники:** Странная компания, даже немного жуткая. Но стоит пригласить их к своему костру – и множество ночных историй вам обеспечено.
- **Серебряные клыки:** Представительные, чрезмерно традиционалистские, немного властные и упрямые. Что ж, король всегда остается королем.
- **Уктена:** Знаете что, они изрядно враждебны, пока вы с ними не знакомы. После этого они просто враждебны.
- **Вендиго:** У нас есть с ним общие истории. Не самые приятные.
- **Звездочеты:** Слишком мудрые для нас, простых смертных. Они, вероятно, счастливы в своих горах.



Потомки Фенрира

Здесь ощутимо смердит злом. Я думаю, они превосходят нас численно четверо к одному. Какая досадное недоразумение. Что? Вы думаете, что мы отступим? Никогда! Настало время великой славы!

- **Племенной тотем:** Фенрир
- **Начальная Сила воли:** 3
- **Ограничения на Детали биографии:** Потомки не могут приобретать Деталь биографии Контакты. Истинными друзьями могут быть только товарищи-Фенриры. Они могут иметь Наставника, но он будет только советчиком, защиты от него ждать не надо. Тот, кто не может самостоятельно выжить, заслуживает смерти.
- **Начальные Дары:** Отточенные когти, Устойчивость к боли, Образ Фенрира

Любой Потомок гордо демонстрирует собственные шрамы, это их вековое наследие воинов. Потомство Фенрира, или просто Фенриры, герои в истинном смысле этого слова. Они стремятся найти сражение и умыться кровью противника. Имея корни среди скандинавов, тевтонцев и саксов, они сохранили суровые отношения той жестокой эпохи. Саги, Эдды и поэмы тысячи лет назад вдохновляли их на великие проявления доблести. По общему признанию, оборотни других племен потрясены их чудовищным и безжалостным поведением, даже по отношению к другим Гару. Немногие отступят в бою, еще меньше способны на милосердие; но все одинаково полны желанием продемонстрировать свое боевое мастерство. Сила – величайшее достоинство среди Потомков. В бесконечных сражениях, они становятся сильнее... или погибают.

Фенриры кажутся остальным племенам свирепыми и агрессивными. Даже их щенки охотно отдадут свои жизни в ходе бесконечной кампании против Великого змея тьмы. Те оборотни с подобающей родословной, кто не родился в племени, должны сперва доказать, что они достойны стать Фенрирами. Лучше всего тем, кто рожден родней европейской группы, но септы часто принимают смельчаков из других этнических групп. Путь к славе, как известно, не легок. Племенные обряды перехода неизбежно кровавы и подчас смертельны. Принятые новички постоянно подвергаются испытаниям и вызовам на дуэли. Даже те оборотни, что не были рождены под полной луной, должны продемонстрировать способности воина. Слабый Потомок умрет, сильный – выживет.

Призывая к великим подвигам, галлиарды-Фенриры, именуемые скальдами, декламируют многочисленные эпосы, в которые оборотни-герои сражались с превосходящим противником. Пока они жаждут крови и славы, Потомки не видят тьмы в самих себе. Фатализм среди них очень распространен. Настоящему герою неважно, жив он или мертв; он уничтожает своих противников, вдохновляя своей доблестью галлиардов на написание героической саги. Как можно догадаться, потери среди Фенриров высоки. Даже если победить невозможно, Потомок Фенрира предпочтет геройски погибнуть, чем сбежать, поджав хвост. Назвать Фенрира трусом равносильно самоубийству.

Племя видит себя как авангард в бесконечной борьбе против Вирма. Их болезненное стремление к власти очевидно. Некоторые даже приняли идеи арийского расового превосходства, запятнав этим честь племени. Другие считают себя выше остальных Гару, поскольку сохранили свои высокие идеалы сквозь тяжелые испытания. Эти оголтелые шовинисты насмеваются над «гражданскими правами» и «демократией». Сильнейший должен командовать слабыми; ему нет места среди трусов и неудачников.

За последнее столетие племя было вынуждено модифицировать свое шовинистское мировоззрение. Другие племена считают их женофобами и грубиянами, но женщины всегда занимали особое положение среди Потомков. В ходе XX века самки Фенриров

изменили традиционную роль женщины в племени. В ходе противостояния они доказали, что они достойны быть равными мужчинам. Иногда иной старейшина косо посмотрит на равноправие женщин, но быстро меняет свое мнение, когда ему прокусят ухо. Самки Фенриров упрямы и сильны не менее Черных фурий. К несчастью, они слишком упорно настаивают на своем превосходстве. Как результат - дуэли, поражающие размахом.

Если Потомки соберутся, то никуда не деться от жестоких поединков и невероятных испытаний. Племенные вече всегда идут под полной луной, и всегда милитаристичны. Аруны доминируют на этих собраниях, стремясь в бою отстоять свое право на руководство. Любой присутствующий, чтобы участвовать в священных племенных обрядах, должен пробежать сквозь беспощадный строй оборотней. Пропускание через строй сопровождается ритуальным кровопусканием, нанесением на плоть рун и пытками захваченных противников. Мистические обряды включают в себя продолжительные поединки, часто с духами, которых подчиняют воле могучих Теургов.

Фенриры видят жизнь как долгую, трудную борьбу; мир для них – невообразимая мечта. С такой философией, они находят глубокое понимание своего внутреннего Зверя, чудовищных инстинктов и безграничной ярости. С приближением Последних Дней, эти герои имеют шанс с оружием в руках заработать себе место в Валгалле. Они верят, что величайшее поле боя уже подготовлено для них в Умбре: Вигрит, область, где состоится последнее сражение Апокалипсиса. «Последняя зима», Фимбулвинтер, станет концом всех народов. Армии зла незримо множатся, чтобы окончательно уничтожить Гару. Потомство Фенрира готовилось к этому не одно поколение. Если Рагнарек и наступит, они радостно встретят его с заточенными когтями и клинками.

Внешность: Фенриры – очень воинственное племя. Очень мускулистые, гордо несущие свои боевые шрамы. Их форма Люпус имеет большое сходство с крупными серыми волками Скандинавии, агрессивными зверями с широкими лапами и огромными челюстями. У многих есть темные пятна на меху, хотя считаются эталоном те Потомки, у которых мех однородного цвета. В форме Хомид многие похожи на скандинавов, германцев или англосаксов, но современные Фенриры могут происходить из любой культуры, порождающей достаточно сильных воинов. Почти все Потомки носят впечатляющие шрамы и татуировки. Некоторые даже церемониально выжигают на меху или вырезают на коже руны.

Родня: Потомство Фенрира сначала жили на своей племенной родине в Северной Европе, но они свободно проникали в другие земли через путешествующих викингов. Многие из их родни живут в сельской местности. Многие любят селиться в деревнях поблизости от своих родичей, нередко умышленно создавая для них враждебные условия, чтобы "отсеять слабых".

Территория: Любое священное место, должным образом не защищенное, может стать объектом агрессивной «защиты» Фенриров. Они имеют дурную репутацию захватчиков племенных каэрнов под видом их охраны. Подобно Вендигу, они выживают при очень неблагоприятных условиях, охраняя свои каэрны в свирепые шторма и жестокие зимы. Самые большие владения находятся в Шварцвальде и на скандинавских просторах.

Тотем Фенрира: Тысячу лет назад, северяне рассказывали о прожорливом Боге-волке Фенрире, чудовище, которого боялись другие боги. Он был силён, кровожаден, никогда не давал пощады, и сам не просил о ней. Покровитель Потомков Фенрира – тотем войны, презирающий слабых, он выбирает только те стаи, что часто омывают свои клинки и когти

в крови врагов. Фенрир требует, чтобы его последователи никогда не отказывались от возможности принять достойный бой.

Стереотипы

- **Черные фурии:** Их воины свирепы, но они должны с большим почтением относиться к великим героям. Возможно, мы должны проучить их снова.
 - **Костегрызы:** Помойные черви. Я полагаю, каждому септу нужны обыватели. В стаю их следует звать, когда все остальные потерпели неудачу. И даже тогда, своими методами они принесут вместо подвигов великий стыд.
 - **Дети Гайи:** Я терпеть не могу их невыносимого лепета! Их место в септе рядом с Костегрызами. Я видел как некоторые их аруны так делали что-то толковое в бою, но предпочел бы, чтобы они *убивали* врагов.
 - **Фианна:** Ох! Какая страсть в сражении! Какие горячие споры! Какие утонченные эпосы! Мы находим их забавными, но они все еще держат на нас зло. Я могу только представить, как наши предки надрали им задницу!
 - **Стеклоходы:** Я все еще не понимаю их. Они скорее люди, чем волки. Берегитесь их странных путей.
 - **Красные когти:** Мы должны сделать все, чтобы объединиться с Когтями. Их инстинкты сильны, а свирепостью своей они равны Фенриру. Пока они не видят своего настоящего противника. Слишком поздно отсеивать человеческие стада.
 - **Теневые владыки:** Иметь дело с ними – извечный риск. Вы можете неожиданно выиграть или потерять все из-за обмана. Слушайте свои инстинкты, разговаривая с ними. Их сладкие речи отравлены ложью.
 - **Безмолвные странники:** Беги дальше, Странник! Возвращайся, когда что-то найдешь... то, что мы можем убить вместо тебя!
 - **Серебряные клыки:** Те из них, что показывают себя достойными своего прошлого - хорошие правители. Остальные же лишь стремятся покрасоваться на своих вече, но я бы предпочел бы иметь рядом с собой сильных бойцов. Не удивляйтесь, если придется забрать власть у слабых Клыков во славу септа.
 - **Уктена:** Их предки были достаточно слабыми, чтобы потерять свои земли, что они сейчас заключают мрачные сделки и сомнительные пакты. Не забывайте следить за проявлениями среди них порчи Вирма.
 - **Вендиго:** Способность Вендиго отстоять свои суровые северные земли говорит об их несгибаемом духе. Мы стоим в авангарде, но они достойны идти сразу за нами.
 - **Звездочеты:** Оставить Нацию Гару в такое время равносильно суициду. Даже сильнейшее племя не сможет самостоятельно пережить Апокалипсис, не то что Звездочеты.
-



Стеклоходы

Эта маленькая магнитная консоль – не проблема. Меня больше беспокоит, что за существ они разводят в своей компьютерной системе. Сейчас мы перекинемся в Кринос и запустим нашу маленькую «антивирусную программку».

- **Тотем племени:** Таракан. Этот тотем чужд остальным Гару, но является прекрасным выбором для Стеклоходов. Его потомки выжили в течении 325 миллионов лет и отлично приспосабливаются к любым условиям, их практически невозможно вывести, и они просто кишат в городских каэрнах.
- **Начальная Сила воли:** 3
- **Ограничения на Детали биографии:** Стеклоходы перестали развивать в себе дополнение Чистота рода и утратили контакты со своими анахроничными Предками. Они также познают мир без поддержки Наставника. Старейшина, скорее всего, научит чему-то уже устаревшему, что давно переделано и усовершенствовано.
- **Начальные Дары:** Контроль простых устройств, Диагностика, Хитрый выстрел

Стеклоходы игнорируют многие концепции Соглашения. Большинство оборотней считают человеческие города раковыми опухолями на теле Гайи, сточными канавами грязи и разврата, но Стеклоходов города притягивают. Большинство предпочитает поддерживать связь с Вильдом на лоне дикой природы, но Стеклоходы – преимущественно городское племя. Эти оборотни имеют глубокую связь с Вивер, мировой силой, на которую обычно возлагают ответственность за чрезмерный рост человеческой цивилизации. Они мастера в обращении с человеческой техникой, самые настоящие технари, и близко знакомы с человеческим обществом. По этой причине другие Гару называют Стеклоходов «урра», т.е. «испорченными», которые пошли на преступный компромисс с человеческим обществом и его ценностями. Невзирая на эту репутацию, Стеклоходы понимают человеческий мир гораздо лучше, чем их сельские сородичи.

Как любые переселенцы, адаптирующиеся к новой культуре, это племя претерпело значительные изменения своей внешности на протяжении своей истории. Зародившись в Месопотамии, первые Стеклоходы называли себя «Защитники Людей». Отрезанные от сельских септов Гару, они существовали в своем отдельном мире и учились понимать людей, живя среди них. Задолго до того, как Костегрызы захватили городские улицы, они обосновались в крупнейших и богатейших городах, как волки в овечьей шкуре. На

протяжении средних веков «Стражи Городов» покровительствовали торговле и распространению знаний. На заре Викторианской эры они путешествовали по железной дороге, называя себя «Железными Всадниками». С каждым воздвигнутым телеграфным столбом и каждым положенным рельсом они помогали Вивер раскидывать свою паутину по всему миру. Племя постоянно обновляет свои культурные традиции, приспосабливаясь к меняющемуся миру вокруг. В наше время с помощью своих богатств они обосновались в самых высоких небоскребах, окружив себя искусственным комфортом и тщательно изучая новые технологии. Стеклоходы вознеслись над городами в высоких башнях из стекла и стали, чтобы наблюдать оттуда за человечеством. Только в последние несколько веков они начали возвращать утраченную связь с народом Гару, к большому неудовольствию оборотней, следующих совершенно иной традиции. Их «правила порядка» слишком человеческие, в них часто доминирует профессиональная этика, корпоративная философия и слепое поклонение всемогущему доллару.

Будучи первыми оборотнями, начавшими жить в человеческих поселениях, Стеклоходы всегда восхищались человеческой приспособляемостью и изворотливостью. Их искусство, мода и общественное устройство всегда отражает последние тенденции, и эта их склонность рождает подозрения их товарищей по стае и септу. Однако они утверждают, что это восхищение укрепляет их связь с Матерью Землей. В конце концов, эволюция – естественный процесс, а люди определенно занимают в нем передовые позиции. Если дикая природа умирает, все больше оборотней должны переселяться в города. Небоскребы – это просто деревья более мощного леса, окруженные бетоном и асфальтом, которые еще переживут не одно поколение. Пусть другие пытаются повернуть время вспять, Стеклоходы живут по принципу «здесь и сейчас». Некоторые полагают, что вся сила Стеклохода в его деньгах, но само это племя считает своим величайшим преимуществом высокую приспособляемость.

Независимо от того, какому пути они следуют в жизни, Стеклоходы прилагают максимум усилий для построения богатейших и прекрасно связанных между собой городских каэрнов. Они часто переделывают городские территории для «посвящения Гайе», даже те, что пали жертвой городской модернизации. В конце концов, это дает им прекрасную возможность выслеживать и убивать тех людей, которые получают прибыль от разорения природы. Они особенно гордятся своими «подсадными утками» - диверсантами, которых засылают в коррумпированные организации, особенно в те, которые попали под разлагающее влияние Вирма. Дочерние компании Пентекса - злейшие враги этого племени. Другой корпоративный враг намного моложе, это – компания «Дизайн Неогенетических Компонентов».

Еще одной достопримечательностью племени являются городские шаманы, теурги Стеклоходов, которые активно поддерживают отношения с городскими духами и заключают их в абсолютно технические артефакты. Безопасная на первый взгляд дискета или батарейка может содержать в себе могучие космические силы. К несчастью, племя конкурирует с другими сверхъестественными обитателями больших городов. Оборотни прекрасно осведомлены о существовании вампиров, и Стеклоходам часто приходится бороться за свою недвижимость и сферы влияния. Хотя Стеклоходы менее влиятельны, чем их соперники-вампиры, зато они богаче большинства остальных оборотней и гораздо более продвинуты в техническом отношении. Проникая в «систему», они используют современные приемы, чтобы сражаться бок о бок с остальными представителями народа Гару.

Внешность: Стеклоходы известны своей приверженностью к человеческой моде, представляющей широкий спектр различных субкультур. В этом племени состоятельные

уличные панки и политические «серые кардиналы» работают плечом к плечу. В форме Люпус (которую они принимают в случае крайней необходимости) их мех часто бывает разноцветным, в крапинку, он обычно хорошо подстрижен, а иногда и окрашен. Щенки и клиаты иногда в форме Кринос делают прически, представляющие собой странную смесь современных парикмахерских тенденций. Люпусы Стеклоходов встречаются редко, так что их кровь жидка. Многие демонстрируют необычайно высокий интеллект или, по крайней мере, тщательно скрывают свою способность к быстрому обучению.

Родня: Невозможно представить себе Стеклохода без электронной почты, пейджера, сотового телефона и прочих технических приспособлений. Многие Стеклоходы имеют родичей, с которыми никогда не встречались лично, поддерживая лишь виртуальный контакт. Другие рассматривают отношения с родней как отношения работодателей с работниками народа Гару, используя их для выполнения самых разнообразных заданий. Большинство родичей – технари, или, по крайней мере, чувствуют себя свободно в индустриализованном мире, так что другие племена кажутся им чуждыми и примитивными.

Территория: Племя Стеклоходов контролирует лучшие объекты недвижимости в городах; это гораздо более комфортные места, чем трущобы, в которых предпочитают селиться Костегрызы. Стеклоходы поддерживают тесную связь с людьми, независимо от того, представляют ли те крупные корпорации, научные институты, преступный мир или уличные банды. Естественно, большая часть денежных средств этого племени находится от них на расстоянии телефонного звонка. Старейшины предпочитают самые модные и дорогие места в городе, в то время как щенки и клиаты зачастую склоняются к сомнительным ночным клубам и упадничеству уличной жизни.

Тотем Таракана: Как говорят самые наглые среди Стеклоходов, Таракан – это тотем нового времени. Справедливости ради, стоит отметить, что Таракан – быстр, крепок и живуч. Едва ли в городе существует угол, где он и его род не смог бы приютиться. Члены стаи должны приложить все усилия, чтобы не убивать тараканов.

Стереотипы

- **Черные фурии:** В чем проблема? Почему остальные племена так не уважают этих женщин? Спорить с ними, конечно, утомительно, но их доблесть, пожалуй, еще выше, чем их гордость.
- **Костегрызы:** Да, я ценю тот вклад, которые они вносят в наши городские каэрны. Нет, я никогда не собираюсь принимать их как должное. И, конечно же, они мне уже надоели со своим попрошайничеством...
- **Дети Гайи:** Их тесная связь со своими родичами крайне полезна. Когда кажется, что весь мир против тебя, ты всегда можешь рассчитывать на их помощь в исцелении твоих душевных ран.
- **Фианна:** У них лучшие галлиарды во всем чертовом Соглашении. Они сражаются, как безумцы и пируют, как боги. Только будь с ними осторожнее. Одно неверное слово может вывести их из себя...
- **Потомки Фенрира:** Конечно, никто не спорит, именно вам предоставляется честь первого удара. Только перестаньте рассказывать, как вы собираетесь его нанести.

- **Красные когти:** Извините, но они терпеть меня не могут, да и мне уже надоело их брюзжание. Если тебе не нравится большой город, прячься в лесу сколько тебе угодно.
 - **Теневые владыки:** Всегда полезно иметь информаторов. Только не нужно полагаться на них слишком сильно. Они вряд ли будут помогать бескорыстно... а то и просто возьмут то, что им надо без разрешения.
 - **Безмолвные странники:** Зависеть от Странников в наше время – это, по-моему, весьма старомодно. Зачем мне посылать гонца, если у меня есть мобильник с полностью заряженной батареей? Однако, чем дальше ты находишься от города, тем они полезнее.
 - **Серебряные клыки:** Извините, я говорила что-то о старомодности? По сравнению с этими ребятами Странники отдыхают. Некоторые просто не осознают, что живут в 21 веке. Однако я буду уважать их, если они будут уважать меня. Ох, постойте! Они меня не уважают!
 - **Уктена:** Если вам нужен ловкий разведчик, или кто-то, кто проводит мистические ритуалы, или попутчик для путешествия в мир духов, вы всегда можете положиться на Уктена. Что же касается меня, то я гораздо комфортнее себя чувствую в реальном мире.
 - **Вендиго:** Хорошо, посмотрим правде в глаза. Ваш народ оказался в проигрыше. Ваши резервации вымирают. Смиритесь с этим и живите дальше. Кстати, у меня есть друг в игорном бизнесе, который мог бы помочь... Ладно! Ладно! Забудьте, что я сказала! Успокойтесь!
 - **Звездочеты:** Раньше я думала, что им есть что предложить, а теперь мне интересно, не страдают ли они от запланированного устарения?
-



Красные Когти

Почему мы должны подчиниться новому Владычеству, где люди правят волками?

- **Племенной тотем:** Грифон
- **Начальная Сила воли:** 3

- **Ограничения на Детали биографии:** Красные когти не могут иметь Союзников, Контакты и Ресурсы. Их родней могут быть только волки.
- **Начальные Дары:** Язык зверей, Запах текущей воды, Волк у ворот

Гару в древности держали под контролем популяцию людей, ибо знали об опасной тенденции человека к распространению, если за ним хорошенько не присматривать. В конце концов, племена стали меньше и покончили с Владычеством, и теперь человечество расплодилось по всему миру, подобно раковой опухоли так, что представить себе невозможно. И только одно племя чтит старые устои – это племя Красных когтей. Только люпус может стать членом племени; человек никогда не осквернит кровь этого племени. Для остальных Гару Когти являются предупреждением о том, что случается с теми, кто отказался от своей человеческой половины; без этого они стали зверьми в большей степени, чем простые волки. Их дикий рык тревожит любого хомида Гару.

Когти чутко соблюдают традиции, но не традиции Серебряных клыков, а своих братьев волков. Иерархия Когтей сильнее, чем в остальных племенах, определяется личной силой, хитростью и выносливостью. Члены стаи испытывают остальных, и только лучший может стать вожаком. Вожак требует от стаи полной лояльности, и стая дает ему это. Он получает лучшую долю добычи, остальные едят после него, но все члены стаи будут сытыми. Закон племени прост и четок. Если против Гару совершено преступление, стая не спорит и не критикует виновника – быстро вершит правосудие и идет дальше.

Красные когти обитают в глуши, подальше от шума и смрада человеческих поселений. Их территория часто помечена черепами нарушителей границ. Для Когтей непроходимые дебри – родной дом, в отличие от остальных Гару, которые не рискуют туда соваться. Даже их недруги из остальных племен знают, что у Красных когтей хорошая память, и что они, вероятно, совершают обряды и хранят секреты, давно забытые остальными Гару.

Сейчас, когда леса вырубаются, каэрны сносятся, охотничьи угодья сокращаются, Родня выслеживается и отстреливается, возмущение племени Грифона превысило всякий предел. Ненависть Когтей к человечеству – притча во языцех. Они живут памятью о том, когда во времена Владычества Нация Гару удерживала рост рода людского. Но не все Когти выступают за уничтожение людей. Некоторые верят, что достаточно вести политику ограничения рождаемости. Действительно, есть люди, которые живут на территории Когтей, которых немного, и они достаточно уважительно относятся к волкам. Обычно же стая дает урок тем, кто не испугался и не воспользовался безопасностью омерзительных городов.

Многих интересует, не испорчены ли Когти Вирмом; слухи говорят, что их жестокость по отношению к людям сопоставима со злыми обрядами Танцоров черной спирали. Когти убивают мужчин, женщин и детей без разбору, но делают это быстро. Одни получают от этого удовольствие, другие относятся к убийствам как к обязанности, но никто не заставляет жертву мучиться (хотя могут это с легкостью сделать). Некоторые молодые Когти в течение последних лет начали разрабатывать подробные планы об установлении мини-Владычества, и это тревожит старейшин. Упиваться ужасом жертвы – это одно, а вот продлить агонию на несколько дней... на это только люди способны. Мрачной тайной Красных когтей является то, что некоторые Гару поедают людей, игнорируя соответствующую часть Литании. Эти хитрецы говорят, что эта часть вошла в Литанию по требованию Звездочетов, а если они ушли, то и эта заповедь больше никого не касается.

Внешность: В волчьей форме Когти обычно очень крупны, с огромными лапами и челюстями. По остроте когти смахивают на кошачьи. мех варьируется от рыжеватого до коричневого. Очень выделяются включения кроваво- или ярко-красного меха. Когти хвастаются, что это сама Гайя отметила их как своих сторонников, кто должен указать истинное место людям. Менее категоричные племена говорят (шепотом), что это знак позора как единственных приверженцев устоев Владычества.

В форме Хомид (которую они редко принимают), Когти – неопрятные, лохматые и ссутуленные; никогда хорошо не выглядят. Они очень неуклюже ходят на двух ногах, а несовершенные органы чувств людей их здорово нервируют.

Родня: Красные когти охраняют по всему миру сокращающиеся волчьи стаи. Многие не признают человеческую родню, из-за чего было много кровавых конфликтов с другими племенами. Все волки, родич это или нет, драгоценны для племени, даже щенок важнее нескольких человеческих жизней. Смерть волка от истощения или болезни – повод для скорби, смерть от рук охотников – повод для мести.

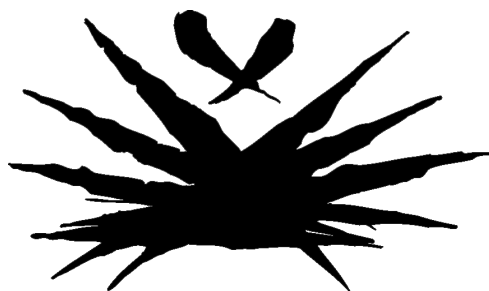
Территория: Красные когти селятся в глубокой глуши, где тлетворное влияние людей отсутствует напрочь. Иногда стаи располагаются около цивилизации, но только с целью нападения на противника.

Тотем Грифона: Гриффон оплакивает вымершие виды, и его гнев, направленный на людей, – так часто уничтожавших редких животных – делает его одним целым с его детьми, Красными когтями. Вечно голодный, вечно охотящийся, Гриффон нападает на врагов со скоростью молнии и убивает без малейшего промедления. Дети Гриффона не могут быть связаны с людьми. Гриффон никогда не примет Гару хомида.

Стереотипы

- **Черные Фурии:** Это неправильно – отвергать своего отца и любить только мать. Оба нужны.
- **Костегрызы:** В стае всегда есть низший. В Нации Гару это Костегрызы.
- **Дети Гайи:** Мир — это хорошо. Мир с твоим врагом – нет. Люди – твои враги.
- **Фианна:** Когда воют, у них красивый голос; в остальном случае они болтают и дерутся.
- **Потомство Фенрира:** Они дерутся как росوماхи, да и питаются они как росوماхи.
- **Стеклоходы:** Это отвратительно! Сражаясь с Вирмом, они продали свои души Вивер!
- **Теневые владыки:** Они хорошее испытание для Серебряных Клыков, только Владыки никогда не будут править. Своей ложью они скрывают свою слабость.
- **Безмолвные странники:** С ними что-то не так. Волки не выбирают одиночество.
- **Серебряные клыки:** Вождь стаи должен править. А они жирные, вялые и безумные.

- **Уктена:** Они хранят много секретов, которые неотличимы ото лжи. Слишком легкомысленны по отношению к Вирму.
 - **Вендиго:** Гордое племя, более честное, чем какое-либо другое.
 - **Звездочеты:** Хорошо, что они оставили нас. У них нет инстинктов, они только думали, думали, думали!
-



Теневые Владыки

Ты дурак! Наш неприятель – псих, тиран, который просто так все не оставит. Подобно многим честолюбивым людям, он имеет свои недостатки. Возможно, вы должны доверить мне совершить налет против него. Уж я-то знаю, о чем он думает...

- **Племенной тотем:** Повелители Тени почитают Деда Грома, хотя некоторые не связывают служение ему и Матери Гайе.
- **Начальная Сила воли:** 3
- **Ограничения на Детали биографии:** Теневые владыки не могут брать Детали биографии Союзники и Наставник. Любой такой союз будет временным в лучшем случае, в худшем – стимулом к предательству.
- **Начальные Дары:** Аура уверенности, Роковой изъяз, Перехват преимущества

Господство и подчинение, власть и зависимость – вот такие понятия формируют основу общества Теневых владык. Иерархия – это все. Никакое племя не организовано так твердо: их старейшины – мастера политики, да еще вдобавок с репутацией вероломных предателей. Пока остальной мир неотвратно погружается во тьму, они доказывают, что только политическая сила может удержать Нацию Гару вместе. Руководство – вот истинная ценность, и оно должно достигаться любыми средствами. Владыки, манипуляторы и макиавеллисты, весьма опасны. С затаенной яростью перенося подозрения и недоверие остальных, они скрывают свои темные планы и тайную деятельность. Отомстить лучше всего тогда, когда ваши конкуренты менее всего ожидают этого...

Щенки Теневых владык открыто льстят своим старейшинам, что они благородны, величавы, хитры и горды, поскольку весьма опасаются их. Старейшины племени прославились своим коварством и беспощадностью, но они также честолюбивы и

самонадеянны. Искреннее единство племени, сложные заговоры, талантливые шпионы и лидеры, работающие в состоянии постоянной конкуренции, создали этот порядок неукротимого политического механизма. И все же эта страсть к тиранической власти является их величайшей слабостью. Если племя перестает набирать власть, оно начинает бороться за власть внутри племени. Поэтому если амбициозный Теневой владыка получает власть, он должен быстро и решительно покончить с оппозицией. Послабление лишь приводит к ослаблению племени.

Теневые владыки сформировались на территории Восточной Европы. Во времена Владычества многие из них были тиранами первого порядка; в наше время некоторые Владыки с нетерпением мечтают возродить те времена вновь. Многие из Владык имели репутацию лояльных помощников, поддерживая и защищая власть вожаков. Но когда Владычество пало, Теневые владыки решили действовать отдельно от остальных Гару. В то время как остальные провозгласили мир, Владыки воевали с мятежными деревнями. С тех пор они заработали свою репутацию обманщиков.

В течение тысячелетий на Балканах, Владыки следили, как человеческие племена и страны предаются и сговариваются друг против друга... и многому научились на чужих ошибках. Вокруг их сильнейших каэрнов все время находились очень могущественные силы, включая древнейших вампиров. Выживание зависело от создания или разрушения альянсов с различными фракциями. В наше время Теневые владыки являются подлинными знатоками в искусстве сделок с темными силами, в том числе и с отвратительными кровососами. Немногие осмеливались понять мотивации таких изощренных в интригах монстров.

Традиции их общества сбивают с толку других оборотней, многие из которых предпочитают держаться подальше от политики Гару. Например, Теневой владыка будет строить заговоры против слабого лидера, но уважать сильного. Лидеры септа знают, что Владыке можно поручить задание раскрыть тайные сговоры и инакомыслие, но только если Владыка поддерживает политику лидера септа. Многие вожаки предпочитают держать Владык на виду, искореняя мятежи в зародыше, лишь замечая, с кем Теневой владыка общается чаще остальных.

Среди Теневых владык, вожаки-тираны удерживают свою силу и привилегии при помощи упорства, обмана и постоянных уловок. Увлеченные политикой среди Гару, они считают себя хранителями Литании, или, по крайней мере, «правильными» толкователями ее. Рагабаши утверждают, что спор с филодоксом Теневых владык также бесполезен, как переохладение Вендиге, также опрометчив, как обвинение Фенрира в трусости, и также бессмыслен, как обокрасть Костегрыза.

Любой Теневой владыка уважает сильного и презирает слабого, так что почти все Владыки рассматривают Серебряных Клыков как ослабевших и дряхлых реликтов прошлого. Их величайшая цель – узурпирование власти Клыков. После этого, власть над Нацией Гару, и как следствие, власть над родом человеческим. Поскольку они правят через страх и угрозы, Теневой владыка никогда не должен демонстрировать сочувствия или терпимости по отношению к слабому. Они постоянно разыскиваются агентами Вирма. Теневой владыка способен удивительно легко вспорхнуть на вершину власти, но может и чудовищно пасть со своего трона, если не будет соблюдать осторожность.

Внешность: Теневые владыки предпочитают пугающую внешность, считая, что страх вызывает уважение. Типичный владыка мрачен и задумчив, с повелевающими манерами. Некоторые – приветливы и открыты, даже чутки, тогда как другие крадутся и

раболепствуют, надеясь стать советниками каэрна. В форме Люпус Владыки очень крупны и коренасты, часто напоминая огромных питбулей: мех, соответственно, темный. Многие хомиды перекидываются в эту форму в промозглую или дождливую погоду.

Родня: Старейшие семьи происходят из Восточной Европы, но племя распространило группы родичей в остальные части мира. Интеллект является самым ценным признаком. Продолжение рода обычно происходит после долгих лет бурных и бестолковых романов. Женщины Теневых владык нередко бросают родню ради романов с людьми у власти. Безжалостный бизнесмен, превосходный криминальный воротила или военный диктатор – никто не сможет устоять перед напористостью своей поклонницы. Родня, между тем, никогда особо не избалована. Слабаки и жертвы недостойны продолжать род.

Территория: Мрачные пейзажи с темной, угрюмой красотой притягивают племя. Земли, окружающие их каэрны, прекрасно подошли бы для съемок классических фильмов ужасов. Крутые горы, темные леса и стелющиеся туманы прекрасно подходят для обрядов и медитаций Владык. Из-за регулярного поклонения Деду Грому, штормы – обычное дело там, где преобладают Теневые владыки.

Тотем Деда Грома: Дед Гром внушает Гару скорее страх, нежели уважение. Гром терпелив и проницателен, и редко посылает своих аватаров к стаям. Вместо этого он приказывает штормовым воронам следовать за ними.

Штормовые вороны - самые известные среди слуг Деда Грома, Штормовые Вороны - это глаза и уши тотема. Они готовы связаться с ним в любое время и часто служат аватарами тотема Грома для стай.

Дед Гром предписывает не оказывать своим вождям и противникам больше уважения, нежели они заслуживают.

Стереотипы

- **Черные фурии:** Их гордость – их гибель, и они определенно чувствуют необходимость доказать это. Пока вы с ними дружны, вы знаете как их завоевать... завоевать их доверие, я хотел сказать.
- **Костегрызы:** Отчаянно нуждаются в помощи. Если вы будете им покровительствовать, они покажут вам самые интересные тайны своего рода. Их талант к скрытности на войне значительно недооценен.
- **Дети Гайи:** Спокойствие – это их стихия. Это дает нам возможность основательнее подготовиться к войне.
- **Фианна:** Не забывайте, что они знают Литанию, почти как мы. Почти.
- **Потомки Фенрира:** Как говорится, «Скажите им слово о войне – они скажут два». Несколько правильно подобранных слов, и они сразятся – и, скорее всего, убьют того, кто стоит на вашем пути.
- **Стеклоходы:** Чем дальше остальные боятся или пренебрегают ими, тем нужнее им объединиться с нами. Пока они остаются урра, они не могут отказываться от нашей помощи.

- **Красные когти:** Излагайте им свои аргументы быстро и проще. Они не мастера логики, это уж точно.
 - **Безмолвные странники:** Будьте осторожны. У них есть несколько необычных союзников, которых трудно понять. Если Странники не могут разведать самостоятельно, то знают тех, кто может это сделать.
 - **Серебряные клыки:** Их время прошло, но не недооценивайте их. Они полны сюрпризов, как и мы. Но не удивляйтесь, когда мы наконец-то сможем поссать на их могилы...
 - **Уктена:** У них много скелетов в шкафу и предостаточно тьмы, чтобы шантажировать их. Следите и постигайте. Их репутация - не помеха в попытках включить их в наши планы
 - **Вендиго:** В своих ледяных сердцах они могут хранить злобу долго-долго.
 - **Звездочеты:** Вам требуется нечто большее, чем их дезертирство, чтобы понять, насколько нельзя доверять другим племенам?
-



Безмолвные Странники

Проснитесь! Вставайте! Дыхание Вирма идет за мной следом.

- **Племенной тотем:** Сова.
- **Начальная Сила воли:** 3
- **Ограничения на Детали биографии:** Безмолвные Странники не могут иметь Детали биографии Ресурсы и Предки.
- **Начальные Дары:** Почувствовать Вирма, Тишина, Скорость мысли

Загадочные путники, неутомимые разведчики, вестники – все это Безмолвные странники. Их корни тянутся из Африки и Среднего Востока, но их можно встретить где угодно, путешествующих и наблюдающих. Для них дом – это дорога, а каэрны и жилища родни не более чем простой привал. Они одинаково хорошо следуют по любому пути, из песка ли он, бетона или духа. Они изучают те места, где никогда не было остальных оборотней – или вообще никого. Они суют свои носы туда, куда не следовало бы, и идут дальше, пока не найдут следы Вирма или что-то не менее интересное. Они посещают каэрны остальных племен, а также ладят с магами, духами и феями. Другие пытаются разглядеть в них один из аспектов Вирма, но это не так. Странники идут путями мертвых в поисках скрытых знаний неуспокоенных призраков. Аромат Темной Умбры витает над ними, увеличивая таинственность, которая их окутывает.

Хотя не существует открытого противостояния между Странниками и остальными племенами, многие оборотни не доверяют последователям Совы. Возможно потому, что они путешествуют поодиночке или парами. Волк-одиночка – это всегда повод для подозрений, тем более, если это Странник. Возможно потому, что они появляются незванными, неся на устах тревожные вести и с темными предзнаменованиями в глазах. Возможно потому, что после беседы со Странником у собеседника остается чувство, что он сказал больше, чем получил взамен от загадочного наблюдателя. Все эти причины равно распространены.

Странники – племя очень противоречивое. Они стремятся к удобству и комфорту, но сами ничего для этого не делают. Подобно остальным Гару, они охотно вливаются в стаю, но не могут выдержать – и опять оказываются в пути. Септы обычно понятия не имеют о том, что Странники находятся в его пределах до той поры, пока сами Странники не объявятся, чтобы сообщить срочное предупреждение, из-за чего получили заслуженную репутацию гонцов плохих новостей. Также является истиной то, что Безмолвные странники – эксперты по сбору информации из случайных разговоров. Хотя они и умелые рассказчики, они предпочитают слушать, нежели говорить. У них есть ряд методик манипулирования собеседником, пока тот не выложит все, что знает.

Кроме Бэйнов и Танцоров Черной Спирали, самыми ненавистными противниками для них остаются вампиры. Оборотень, если он мудр, не будет иметь дел с вампирами, но Странники – это особые враги пиявок, хотя немногие за пределами племени знают почему. Легенды племени гласят, что в древности племя сражалось с армией вампиров под предводительством темного властелина, известного как Сутех. В последнем сражении Сутех наложил могущественное проклятие, которое рассеяло племя из родного Египта по четырем ветрам. В наше время, земли Нила – единственное место, где они не могут найти покоя. Но хуже всего было то, что проклятие разорвало контакт племени со своими предками. Ни один Странник не нашел духа своего предшественника, многие отправлялись на поиски в мир духов, но тщетно. Среди Безмолвных странников распространен обычай брать себе египетские имена в честь своего утраченного наследия.

Как ожидается от кочевников, Странники имеют меньшее число каэрнов по сравнению с остальными племенами, и там достаточно высокая текучка. Члены септа, которые продержались один или два сезона, достаточно подготовлены для служения септу, чтобы не поддаться зову дороги. Подобно септу Колесо Птах в Касабланке, септы часто размещаются на перекрестках, чтобы дорожные истории могли смягчить утрату путешествий.

Странники заводят много друзей, но удачлив тот друг, который встретит Безмолвного странника дважды. Когда они присоединяются к разноплеменным стаям, они показывают своим товарищам уважение к смерти – Странники особенно чувствуют ее. Они так же известны краткими, но интенсивными отношениями с родней, поскольку длительные отношения невозможны с тем, кто завтра будет очень далеко. Худшее, что Гару или родич может сделать со Странником – заставить его остаться против воли принуждением или чувством долга. Они вскоре понимали, что сердце Странника принадлежит только дороге; с подрезанными крыльями они становятся несчастными. Походные истории у костра гласят, что некоторые зачали и умерли от того, что не смогли выдержать утраты своей свободы.

Это – жизнь одиночки, и часто смерть настигает его также в одиночестве. Странники редко умирают среди друзей, их они больше никогда не увидят. Существует обычай,

согласно которому старый или немощный Безмолвный Странник отправляется в Умбру, чтобы никогда не вернуться. Они надеются найти там своих возлюбленных.

Внешность: Изначальные Безмолвные странники происходят из Северной Африки и Среднего Востока, и их лица сохранили характерные черты. Однако они скрещивались с самыми разнообразными народами. Независимо от этнического признака, все они – худые и подтянутые из-за постоянных путешествий. В форме волка, они поджаристы и тощи, словно шакалы с древнеегипетских рисунков, с гладким черным мехом и желтыми глазами.

Родня: Разбросанные по миру, родня Странников также в пути – кочевые бедуины, цирковые труппы, водители грузовиков или обычные бродяги.

Территория: Везде. Нигде. Как вечные путники, редки те Странники, которые две луны проведут на одном месте.

Тотем Совы: Бесшумная и всевидящая, Сова бьёт из темноты без предупреждения. Как и Безмолвные странники, ищущие защиты у этого тотема, Сова оберегает скрытую мудрость. Этот тотем также олицетворяет секреты смерти и тёмной Глубокой Умбры. Некоторые верят, что совы – это духи мёртвых движимые местью. Сова просит оставлять для неё и её рода маленького связанного или беззащитного грызуна в лесах.

Стереотипы

- **Черные фурии:** Достойны уважения, но позвольте им самим открывать себе двери.
- **Костегрызы:** Домоседы, но с ними все в порядке. Особенно, когда у вас насморк – не так воняют.
- **Дети Гайи:** Каэрны Детей Гайи – прекрасное место набить живот и смыть пыль. Но через пару дней они все же призовут примкнуть к их общему делу.
- **Фианна:** Только у них есть понимание, какие рассказы нам нужны. И тем лучше, что они больше любят болтать, чем слушать. По моему мнению, нет каэрна лучше, чтобы провести ночь.
- **Потомки Фенрира:** От них легко отделаться, если бы мы не знали, что если они сказали «умрем за Гайю», то так и будет. В Потомках скрыто больше, чем видно с первого взгляда.
- **Стеклоходы:** Гару – творения баланса. Стеклоходы слишком приблизились к человеческой стороне. Они приспособились к миру, но утратили часть себя.
- **Красные когти:** Недалеко ушли от Стеклоходов. Взрачивание в себе волка за счет человека сделало их жестокими по сравнению с нашей волчьей родней.
- **Теневые владыки:** Если бы они использовали с ту энергию, с которой они пытаются сместить Серебряных Клыков, уничтожая Вирма, наши дела были бы намного лучше.
- **Серебряные клыки:** Им следует покинуть свои тронные залы и пробежаться один-два круга. Свежий воздух вмиг вычистит всю паутину, накопившуюся в их головах.

- **Уктена:** Они – живое доказательство того, когда знаний становится слишком много.
 - **Вендиго:** Их гордость и благородство остальным не просто понять. Я уважаю их, и надеюсь, что придет время, и они воссоединятся с нами.
 - **Звездочеты:** С таким широким кругозором, и все время смотреть внутрь? Ну ладно, хорошо, они идут своей дорогой, а я – своей.
-



Серебряные Клыки

Я раньше кого бы то ни было встал под знаменем Сокола. Примкните свои штандарты к моему, и ни один Танцор не сможет помешать нам отбить утерянный каэрн. Вы со мной? Тогда за мной, во имя Гайи!

- **Племенной тотем:** Сокол.
- **Начальная Сила воли:** 3
- **Ограничения на Детали биографии:** Серебряные Клыки должны тратить не менее трех пунктов в дополнение Чистота Рода.
- **Начальные Дары:** Соколиная хватка, Сияющее пламя, Почувствовать Вирма

Музыка: <https://www.youtube.com/watch?v=6uifdYdQnss>

Серебряные Клыки – самое гордое и благородное племя. Прослеживая свое происхождение от Прародителя Волка, они выбрали в себя самое лучшее, что есть в Гару: сила, благородство, стойкость, преданность и величие. Своими героическими деяниями и внушающим уважение лидерством, они объединяют племена против общих врагов.

Это только одна сторона истории. Менее лестно выглядят они как врожденные правители, живущие памятью дел своих дедов-королей. Они увязли в строгой приверженности традициям, истинные цели которых давно утеряны во времени. Правление Клыков сменилось железным соблюдением регламентированных процедур. Они одряхлели: власть племени заканчивается за дверьми правящего совета.

Что истинно? Судя по всему, оба варианта. Безусловно, Серебряные Клыки соответствуют легендам древности. В бою Клыки были несравненны, вдохновляя своих соратников и сражаясь в первых рядах; в мирное время они были посредниками в спорах, удерживая племена от вражды... слишком часто. Они собрали лучшую родню из аристократии разных стран Европы и Азии.

Но через столетия все изменилось. Их могущество сократилось, как среди людей, так в обществе Гару. Многие оборотни в последнее время заметили, что Клыки стали чрезвычайно неврастениками, обнаруживая незначительные причуды, как например, рассеянность или сверхразвитое чувство мести. Тенденция впадать в Харано ими охотно объясняется ценой тяжкого бремени правителя в это беспокойное время. В отношении остального, у богатых свои причуды, не так ли? Некоторые судачат, что столетия селекции исключительных линий крови начинают давать о себе знать. Но племя Сокола настаивает, что их исключительность определяется чистотой крови, которая течет в их венах.

Серебряные Клыки позаимствовали много традиций у своей благородной родни. Территория поделена на «протектораты», управляемые королями (по традиции, всегда Арунами), которые возглавляют дворы. Двор разделен на ложу Солнца и ложу Луны. Первая имеет дела с мирскими вопросами, типа бизнеса или торговли, тогда как вторая занимается возвышенными материями вроде проблем популяции люпусов. Собрания двора и малые вече – продолжительные мероприятия, на которых все заинтересованные стороны пререкаются по каждому пункту. Формальные вече занимают всю ночь (одно только вступление Короля занимает полчаса). Обсуждение важных дел может продолжаться несколько дней.

Многие Гару все еще видят в Клыках лидеров, оказывая им уважение, выработанное тысячами обычаями. Другие считают их номинальными главами, не более чем животными-талисманами. Немало Гару считает их бесполезными, поскольку в самый отчаянный час скверное решение может стоить драгоценных жизней. В последнее время недовольный ропот стал гораздо громче. Теневые владыки не теряли зря времени, раздувая волнения, но открытого свержения власти так и не произошло. Лояльно настроенных оборотней пока достаточно, чтобы сила Клыков сохранилась, но племени Сокола настало время проявить инициативу. Движение внутри племени, Реноваторы, особенно энергично призывает возродить мощь племени, прежде чем оно развалится.

Одна из величайших сил Клыков – персональное обаяние. Лидер, часто встречающийся с другими Гару, может объединить враждующие фракции силой своей индивидуальности. К несчастью, многие занимаются делами двора и заставляют остальных прибыть к ним. Изолируясь таким образом, они уменьшают свою эффективность.

В это мрачное время, многие Гару ищут силы в собственных племенах и не стремятся цепляться за безумцев, которые тянут их в Бездну. Сейчас, когда воины Гайи находятся на грани поражения перед Вирмом и Вивер, Серебряные Клыки имеют шанс доказать то оказанное им доверие, которое еще у немногих сохранилось.

Внешность: Серебряные Клыки происходят от аристократии Европы и Среднего Востока, хотя одно благородное семейство основалось в Индии. В форме человека они имеют изящные черты, часто с семейными особенностями, как например, характерный нос или уши. Форма волка всегда очень изящна, мех серебристый или белый, морда вытянута, хвост роскошен и всегда расчесан. В любой форме они носят несколько ювелирных украшений.

Родня: Клыки хранят очень детализированные генеалогические древа своих Родичей, которые могут занимать целые библиотеки. Человеческая Родня – безупречного происхождения от знатных семей Европы. Россия всегда была особенной вотчиной Клыков. Финансовый вопрос в этом случае вторичен. Небогатая ветвь Романовых гораздо ценнее, чем новоявленное семейство индустриалистов, произошедшее от мелких воришек.

Также племя держит контакт со своей редкой волчьей родней, живущих на необъятных просторах России и западной Канады.

Территория: Септы Серебряных Клыков разбросаны по всем землям Гару. Они обычно держат под своим контролем определенные страны, к неудовольствию племен, у которых эти территории были изъяты. Они живут на землях с роскошными видами – цепи крутых гор, приморские утесы или лесистые долины – все должно соответствовать величию Серебряных Клыков.

Тотем Сокола: Сокол самый благородный дух. Своим острым взглядом он глубоко проникает в сердце Гару, поощряя и вдохновляя отважных и благородных. Будучи тотемом благородства, Сокол приносит единство Клыкам и всем прочим Гару. Слухи о том, что в последнее время Серебряные клыки стали далеки от совершенства, лишь слегка затронули репутацию Сокола. Для детей Сокола потеря чести хуже смерти.

Стереотипы

- **Черные Фурии:** Как такое благородное и заслуживающее доверие племя может так зайти в тупик?
- **Костегрызы:** Жалкие создания, они пререкаются на улицах, и затем ожидают, что мы пригласим их в наши особняки! Они – Гару... технически, но они относятся к той семейной ветви, которую следовало бы поскорее забыть.
- **Дети Гайи:** Радостные любители мира, нам приятно их внимание. Если бы они еще смогли облегчить наше бремя. Тем не менее, они помогают сдерживать остальных.
- **Фианна:** Мы благодарны им за их песни, которые успокаивают, ободряют и напоминают нам старые времена. Мы осмотрительны из-за их высмеивания нашего лидерства. Мы бессильны, наблюдая их пьяные выходки.
- **Потомки Фенрира:** Все жалуются, что Потомки все время жаждут войны. Но их нельзя назвать бесчестными, не назвав себя лжецом.
- **Стеклоходы:** Города сделали их мягкими. Городская жизнь сделала их странными.
- **Красные Когти:** Они слишком тесно связали себя со Зверем, и они страдают от этого. Они никогда не являются ко двору и редко делают то, о чем мы их просим; но, видев неповиновение в других племенах, я считаю, что они просто забывают про собрания.
- **Теневые владыки:** У них «голодный взгляд». Мы всегда сможем поставить их на место.
- **Безмолвные Странники:** Загадочные путники, которых я предпочитаю видеть в походе, нежели у себя – они редко приносят хорошие новости.
- **Уктена:** Хранители секретов высшего класса, которые могут указать истину среди своих тайн.
- **Вендиго:** Мудрые и могучие, обособленные и надменные. Я не уверен, что они – наши союзники, но мы все выиграем, если они добавят свою силу к нашей.

- **Звездочеты:** Они были мудрыми советниками, даже немного не от мира сего. Жалко, что они выбрали такой самостоятельный путь.
-



Уктена

Вас беспокоит предстоящая битва. Я же чувствую здесь что-то очень мощное, что вам не под силу. Это – древнее зло, притаившееся в тенях, мой народ уже сталкивался с ним. Слушайте внимательно, что я вам скажу. Если мне, как я полагаю, суждено пасть, надеюсь, вы продолжите то, что я начал...

- **Племенной тотем:** Уктена взяли себе имя своего тотема, духа воды коренных индейцев, сочетающим в себе черты змея, оленя и пумы. Тотем Уктена известен своей способностью скрывать свою внешность, и этот талант предоставляется тем стаям, кто ему поклоняется.
- **Начальная Сила воли:** 3
- **Ограничения на Детали биографии:** Нет. Некоторые вещи нельзя отнять, даже Вирмоносам.
- **Начальные Дары:** Почувствовать магию, Пелена, Речь духов

Песня Уктена: <https://www.youtube.com/watch?v=vr-To-2GTPY>

Племя Уктена сформировано анимистическими (некоторые говорят, примитивными) народами со всего мира. Они – «угнетенный мир» Нации Гару, племя разных культур, которые утратили свое наследие. В течение своей истории остальные культуры медленно вторгались и завоевывали их исконные территории. Их родня неоднократно изгонялась со своей родины. Поколения страданий взрастили в их темных сердцах ненависть и жажду мести. Ходят слухи, что в результате этого иные обратились к Вирму. Тогда как одни собирают по всему миру все мистическое и волшебное, многие занялись темным искусством, оккультными учениями и запрещенными знаниями.

В свое время, племя было одним из трех самых больших, беспрепятственно перемещавшихся по диким пустошам. Задолго до своего падения, племена Уктена, Вендиги и Кроатан происходили от одного народа. Нынешние Галлиарды зовут их племенами Чистых. Когда Гару провели свои первобытные людские стада через Берингов пролив, Уктена обосновались на территории нынешнего юга США и в Центральной

Америке. Среди оставшихся племен Чистых Уктена до сих пор носит имя «Старшие братья» и Вендиго – «Младшие братья».

В своих странствиях стаи Уктена контактировали с созданиями и духами, неизвестными другим племенам, обмениваясь таинственными знаниями и секретами. Вороны-перевертыши покровительствовали им, дети Койота со смехом подшучивали над ними, а веркошки племен Пумонка и Куолми делились с ними удивительными секретами. К их несчастью, Война Гнева вырезала этих союзников, а выученные знания сохранились до сих пор в сильно сокращенном виде. Племя тщательно передает свои знания следующим поколениям. Уктена умудрены в тех путях, которые остальные племена не понимают... и никогда не поймут.

Естественное изумление со временем сменилось неестественными ужасами. В течение столетий Уктена обнаружили могущественных Бэйнов, спящих в земле, и провели легендарные обряды, сковавшие их. Поколениями Пеленатели Бэйнов стерегли эти сверхъестественные земли, часто в результате этого получая полное понимание зла. Племя стало великолепно разбираться в Вирме, что вызывает подозрения у остальных племен. Их талант обнаруживать Вирма там, где остальные оказались бессильны, общеизвестен. Многие прославленные герои Уктена заслужили славу, находя заразу и ужасы в мире духов, обычно используя древние знания племени.

Несмотря на свою мудрость и бдительность, Уктена не смогли предсказать, чем обернется высадка европейцев в Новом Свете. Ожесточенные рассказчики племени до сих пор говорят о них как о «гонцах Вирма» из-за тех болезней и страданий, которые они принесли. Когда белые поселенцы привезли с собой рабов Африки и Азии, оборотни сжалились над их участью и обращались с ними как с братьями. Так как их родня постепенно была поработана и истреблена, многие Гару в поисках утешения обратились к миру духов, ища ответы за гранью действительности. Некоторые обратились за помощью к провидцам и пророкам, объединяя их мечты и кошмары со знаниями Уктена. Пока их мощь в мире физическом угасала, мастерство в мире духов возросло.

Века исследований сверхъестественного позволили мистикам племени обрести легендарные знания о духах и надежные методы прорицания. Клиаты Уктена в большей степени поощряются за изучение таких тайн, нежели в остальных племенах. С того момента, как новичок прошел свой обряд перехода, старейшины воспитывают у него стремление в постижении мистерий и хвалят его безграничное любопытство. Несмотря на то, что Теурги Уктена – самые лучшие эксперты в исследовании оккультизма и решения загадок, эти таланты присущи всему племени.

Но стремления племени часто сопряжены с риском. Уктена часто прельщаются в ходе своих поисков запретным знанием. Везде где жили их предки, они собирают секреты этих мест. Современный мир забыл древние таинства, но утраченное магическое искусство все еще передается от поколения к поколению. Мистики и оккультисты Уктена – самые сильные в Нации Гару. Они объявили своей собственностью множество могущественных фетишей, настаивая, что никакое другое племя не сможет их сохранить должным образом. В результате даже их братья Вендиго опасаются их... или по крайней мере, хотят знать, что они скрывают. Пока тайны прошлого живы, Уктена продолжают противостоять Вирму, как делали это тысячелетиями.

Внешность: В форме Люпус у Уктена бурый мех; многие крадутся так, словно выслеживают неких невидимых духов. В форме Хомид они окружены ореолом тайны и тревоги, у них есть раздражающая привычка пристально осматривать все вокруг.

Большинство предпочитает одежду и внешний облик своих предков. Некоторые «усыновленные» одноплеменники очень эклектичны, представляя собой мозаику из различных культур, которыми они интересуются. В то время, пока чистокровные Уктена – коренные американцы - племя включает в себя множество туземных народов со всего мира. Воины маори и мистики чероки действуют бок о бок с шаманами Африки. Размышляющий Уктена похож на духа Умбры, но в гневе он излучает холодную свирепость с силой пламени ада.

Родня: Уктена опекают бесправных, тех людей и племена, чьи земли были завоеваны колонизаторами. Родня Уктена состоит из различных угнетенных этнических групп. От индейских резерваций и городских гетто до джунглей Амазонии и островов Тихого Океана, родня создает прочные общины, чтобы сберечь свое наследие. Великие бедствия сделали их сильными. В неразрывные стаи объединяется даже волчья Родня.

Территория: В глубинах дикой природы, под открытым небом, Уктена практикуют древнее искусство. Есть несколько секретных мест, которые устояли перед «гонцами Вирма». Уктена способны на что угодно, чтобы покарать вторгнувшихся. Многие места были захвачены другими сверхъестественными существами. По мере наступления Последних Дней старейшины все чаще склоняются к идее призвать могучее волшебство, взимающее великую цену, и отбить эти места силой.

Тотем Уктена: Уктена – древний водный дух, обладающий чертами змеи, пумы и оленя. Он дух речных русел и темных мест, и знает множество секретов. Уктена просит своих Детей защищать мистические знания, вещи, места и животных от слуг Вирма

Стереотипы

- **Черные Фурии:** Такие же закрытые, как мы, они сообща работают над своими племенными ритуалами. Если бы только я знала, что они там делают...
- **Костегрызы:** У них есть талант незамеченными ходить среди людей. Хоть они и не выглядят здравомыслящими, они видят то, что мы не замечаем. Их понимание городского мира духов впечатляюще.
- **Дети Гайи:** Умения Детей как лекарей и кормильцев непревзойденны. Жаль, что их подходы к священному искусству так ограничены.
- **Фианна:** Они должны относиться к жизни более серьезно. Такое опрометчивое поведение уничтожит их.
- **Потомки Фенрира:** Они так горды своей силой, что не видят своей слабости.
- **Стеклоходы:** Эта племенная магия города – чрезвычайно любопытна. Когда они в своей стихии, они воистину ужасны...
- **Красные когти:** Тонкие чувства и отточенные инстинкты Когтей изумляют. Лучше них никто не знает естественного мира... а особенно его тайн.
- **Теневые владыки:** Слушайте очень тщательно, что они говорят. Одна половина вам пригодится, другая - обманывает вас. Если вы мудры, то выберете правильную половину.

- **Безмолвные странники:** Какую чудесную работу проделывают они в мире духов. Они были во всех тех местах, о которых я могла только подумать.
 - **Серебряные Клыки:** Подыграйте им, изобразив должное уважение. Мы все нуждаемся в союзниках.
 - **Вендиго:** Младший Брат, только тебе и себе могу я действительно верить. Мы следуем разными дорожками, но идем по одному пути.
 - **Звездочеты:** Мы могли бы с легкостью примкнуть к Звездочетам, но у нас есть братья, которых нельзя бросать. Звездочеты могли обрести свой дом здесь, но не думаю, что они знали об этом.
-



Вендиго

*Вы ищете своих друзей? Смотрите, их кровь все еще капает с моих когтей.
Я отправлю вас вслед за ними!*

- **Племенной тотем:** Вендиго
- **Начальная Сила воли:** 4
- **Ограничения на дополнения:** Вендиго не могут приобретать дополнения Контакты и Ресурсы.
- **Начальные Дары:** Призыв ветра, Маскировка, Сопротивление боли

Гордые, как Серебряные Клыки, и ожесточенные, как Красные Когти, Вендиго считают себя самыми безупречным племенем Чистых и наименее отравленными Вирмом Гару. Согласно их философии, оборотни Европы искажены Вирмом, Кроатан пожертвовали собой, а Уктена деградировали, смешав свою кровь с Вирмоносами – европейскими захватчиками.

Племя получило имя от своего тотема, великого кровожадного духа зимы. Вендиго научил племя способностям, что заключены в ледяных штормах, их силе и неумолимости. Бесшумные, как падающий снег, и быстрые, словно зимний ветер, Вендиго правят в своих лесистых владениях. Никакая добыча не уйдет от них – ни на двух ногах, ни на четырех. Они заняты скрытой борьбой против Вирмоносов, концентрируясь на тех, кто активно стремится осквернять земли и родню и уничтожать их культуру. Ведь, в конечном счете, разве на европейских Гару не лежит доля ответственности? Разве своим простым присутствием они не притягивают Вирма? Боевые группы Вендиго можно встретить далеко от их земель, даже в сердце городов – везде, где можно выследить источники искажения.

Контакты племени с другими Гару незначительны. Они пока находятся в хороших отношениях с Безмолвными странниками и Красными когтями, и они уважают Черных фурий, но подозрительно относятся к остальным племенам. После столетий упорной борьбы они стали ненавидеть Потомков Фенрира, Фианна и Теневых владык. Вендиго могут объединяться с европейцами для выполнения краткосрочных заданий, но в целом держатся особняком. Заслужить доверие этого племени очень тяжело. Вендиго получали слишком много пустых обещаний.

Вендиго – очень традиционалистское и духовное племя, прилагающее много усилий, чтобы убедиться, что их ритуалы не запятнаны порчей. Вендиго проводят свои обряды в священных местах, которые никто не должен видеть; любой Гару-европеец, попытавшийся подсмотреть ход вече, бесследно исчезал. Соплеменники ритуально самоочищаются перед охотой или сражением; Вендиго часто обращаются к духам за помощью, чтобы решать всевозможные задачи. Многие стаи ведут свои поиски в мире духов, разыскивая следы своих братьев племени Кроатан.

Цель Вендиго – сохранить земли, на которых они теперь живут. Что делать дальше – вопрос, который уже долго обсуждается. Некоторые старейшины, особенно родившиеся под половиной Луны, хотят открыть глаза Вирмоносам на старые традиции: оставить города, вернуться в лоно природы и жить в гармонии с духами и землей. Другие, преимущественно Аруны, ставят одинаково невозможные задачи изгнания всех захватчиков с земель племен Чистых и смывания заразы Вирма кровью тех, кто впустил его на континент. Хотя большинство и считает это несбыточной мечтой, этот тип мышления становится преобладающим. Союз с подобно мыслящими Красными когтями уже не за горами.

Хоть они не так щепетильны, как Серебряные клыки, Вендиго чрезвычайно разборчивы в продолжении своего рода. Они сохраняют линию крови исконных американцев, предпочтительно с носителями старых устоев; спариваются только с теми волками, кто живет на воле, с теми, кто не забыл дикие силы, будучи запертым в зоопарке. Они учат своих родичей старым путям, хотя такая наука может быть легко позабыта под соблазнительными посулами современного капиталистического общества.

В настоящее время перенаселенные города видят в Севере свободное пространство и источник сырья. Силы Вирма и Вивер собираются, чтобы уничтожить поредевшее племя и осквернить последние земли Чистых. Но пока Вендиго стоят на границе своих владений, этому не бывать. Никаких переговоров, никаких соглашений, никаких уступок. Если бульдозеры и лесопрокладчики двинутся на лес, им сперва надо будет пройти по телам павших Вендиго.

Внешность: Фактически все Вендиго происходят от коренных народов Северной Америки (хотя есть слухи, что некоторые родом из Сибири). На четырех ногах они напоминают огромных лесных волков, для которых тундра – дом родной. Их мех имеет множество оттенков серого, благодаря которым они растворяются среди лесных стволов, подобно призракам.

Родня: Все родичи Вендиго – коренные жители, независимо от того, загнаны ли они в резервации или существуют в глуши, подобно своим предкам. Большой удачей племени является относительно высокая пропорция родни среди волков, живущих на Севере.

Территория: Оплот племени – Канада, Аляска и безлюдные равнины США, но их можно обнаружить в резервациях, помогающих своим людям, или в городах Вирмоносцев, где они борются с укоренившимся злом.

Тотем Вендиго: Облачённый льдом, завывающий как ветер, пожирающий сердца врагов – таков Вендиго, дух-каннибал морозного севера. Он учит Гару быть неумолимыми как буря, возвращать холод и горечь своих сердец и обращать их в смертельную ярость.

Вендиго в своей форме аватара выглядит как гуманоид синеватого цвета с огромными когтями и клыками, горящими глазами и чёрными, похожими на копыта, обрубками вместо ног. Будучи призванным ради мести, Вендиго может преследовать свою жертву, несясь по небу со скоростью около 50 миль в час (80 км/час). Если ему удастся её настигнуть, он убьёт цель и съест её сердце, если же ему что-то помешает, он найдёт того, кто его призвал, и съест его сердце взамен.

Дети Вендиго должны всегда помогать в беде людям, живущим по первобытному укладу

Стереотипы

- **Чёрные фурии:** Эти женщины храбры, но они сбились со своего пути.
- **Костегрызы:** Гару, живущий в грязи – это не Гару. Но все же они лучше остальных.
- **Дети Гайи:** Их обещания заманчивы, но они не остановили своих кузенов, когда те проливали нашу кровь. Дети знают, как любить, но забыли, когда стоит ненавидеть.
- **Фианна:** Сладкоречивые Вирмоносцы помнят собственную славу, и забыли про смерть, которую принесли нашим людям. А теперь они вопрошают о причине нашего гнева.
- **Потомки Фенрира:** Не уважают никаких соглашений, никаких территорий, вообще ничего, кроме умения сражаться. У них нет чести. Фенриры достойны только одного – без промедления вонзить в них серебряный клинок.
- **Стеклоходы:** Они забыли землю, и она умирает под их ногами. Они подобны пауку, свившему свою паутину в пустом черепе.
- **Красные когти:** Мы тоже познали горечь утраты, но не стали отбрасывать часть своей природы.
- **Теневые владыки:** Эти буревестники вобрали в себя все худшее, что есть в Вирмоносах: жадность, предательство, бессмысленная жестокость и эгоизм. Они берут все, но ничего не заслужили.
- **Безмолвные странники:** Они не принесли нам вреда. Мы уважаем их, но и сочувствуем. Никто не заслуживает жить вдали от своего народа.
- **Серебряные клыки:** Эти «короли» родились за морем, но, тем не менее, утверждают, что они правят всеми оборотнями. Но их духи слабы – если не могут помочь сами себе, как они могут указывать нам дорогу?
- **Уктена:** Старшие Братья больше не идут правильным путем. Уктена смешиваются с полукровками и ищут тайные места, которые ничего хорошего им не принесут. Мы должны вернуть их раньше, прежде чем они попадут в утробу Рогатого Змея.

- **Звездочеты:** Много мудрости накоплено Звездочетами. Мы могли бы поверить им, даже если и не всегда понимали их. Я надеюсь, они приняли верное решение.
-



Звездочеты

В стремлении пошире раскинуть наши ветви, мы лишились своих корней. Простите нас, братья, но мы должны привести себя в порядок, прежде чем сможем быть чем-то полезны другим.

- **Племенной тотем:** Химера.
- **Начальная Сила воли:** 4.
- **Ограничения на детали биографии:** Когда новичка принимают в племя Звездочётов, то первое, чему его там учат, это полагаться только на себя. Часть этого учебного процесса связана с тем, чтобы освободиться от материальных вещей, на которых можно было бы положиться. Персонажи-Звездочёты не могут начинать игру с Ресурсами или Фетишами. Более того, Звездочёты в большинстве своём сожгли свои мосты к Нации Гару - Звездочёт не может брать каких-либо Союзников из Нации Гару или их друзей, не получив чёткого разрешения Рассказчика.
- **Начальные дары:** Баланс, Оглушающее Касание, Почувствовать Вирма.

Звездочёты всегда были чужаками для остальной Нации Гару. В отличие от прочих волков-оборотней, им, похоже, нравилось оставаться в стороне и в одиночестве, присоединяться к стаям, но никогда внешне не стремиться к товариществу. У них не было собственных земель, по крайней мере, в пределах обычных границ Нации Гару. Они умели использовать спокойствие в качестве оружия, и куда больше преуспели в овладении собственной Яростью, чем любое другое племя. Их понимание тела, разума и духа наделило их прекрасной целостностью, которая выражалась как в мастерском владении загадками, так и посредством особого боевого искусства, Кайлиндо. Они были немногочисленны, странные одиночки, выступавшие в качестве сильных союзников, хотя редко — в качестве закадычных друзей.

Несмотря на всё это, для остальных племён стало большим потрясением, когда Звездочёты огласили своё намерение покинуть Нацию Гару на неопределённый период времени. Лишь немногие предвидели подобный ход - те немногие, кто внимательно наблюдал за тем, как Звездочёты медленно чахли из-за недостатка сосредоточенности.

Может показаться, что проблемы Звездочётов в немалой мере произрастали из их философии. Чтобы сбросить нити паутины Вивер, Звездочёты учились отказываться от привязанностей к материальным вещам, ресурсам и даже другим людям. Численность племени падала с ростом его просветлённости - размножение для Звездочётов было чем-то вроде запоздалой мысли, а удержание территории казалось почти таким же бременем, как и всё остальное. К сожалению, это сделало племя ещё более уязвимым, когда небольшая территория, которой они всё же владели, оказалась поставлена под удар.

В последнем отрезке XX столетия силы Вирма захватили несколько каэрнов Звездочётов на их родине предков - в Гималаях и Индии. Звездочётов это привело в смятение, но они не были достаточно многочисленны, чтобы оказать достойный отпор. Когда старейшины племени попросили помощи у союзных племён, полученный ответ был печальным. Земли Нации Гару попросту не дотягивались до Азии - территории Звездочётов находились на границе того, что Нация могла назвать своим. Что ещё хуже, Гару было слишком мало, чтобы расплыться на подобные действия - отправка собственных воинов вглубь вражеской территории оставила бы множество Каэрнов недоукомплектованными и уязвимыми перед атаками. Учитывая тот факт, что Танцоры Черной Спиральи на территории Нации Гару слишком сильны, всё это было слишком рискованным. Пусть это и причинило боль множеству старейшин всех племён, у них не было возможности оказать помощь. Если Звездочёты хотели вернуть земли своих предков, им нужна была помощь из другого источника.

Как ни удивительно, но в начале 2000 года Звездочёты её получили.

Отдельные старейшины племени давно поддерживали контакты с оборотнями Азии, которые были организованы в общество, отличающееся от Нации Гару. Эта коалиция восточных оборотней, Дворы зверей Изумрудной матери, давно стремилась к постоянному союзу со Звездочётами. В итоге, в конце 1999 года Дворы отправили к почтеннейшим старейшинам Звездочётов посланников с простейшим сообщением:

«Нас глубоко опечалила весть о потере Монастыря Шигалу, издавна перевозносимого как жемчужина мудрости на челе Гималаев. Мы выражаем соболезнования почтенному племени, называемому Звездочётами, и предлагаем следующее: Если Звездочёты пожелают вступить в союз с нашими скромными дворами, мы будем польщены возможностью обеспечить наших двоюродных братьев боевыми отрядами и разведкой, чтобы помочь им в их битве по возврату своих земель».

После длительных споров Звездочёты приняли решение. Они отправили Дворам зверей послание с простым согласием и благодарностью - и начали разъяснять своё решение остальной Нации Гару. Пусть новость и не была принята хорошо, Нация согласилась, что лучше позволить Звездочётам уйти мирно, чем разжигать новую кровавую гражданскую войну во имя «единства». И вот Звездочёты начали уходить.

Разумеется, не все Звездочёты согласились с такой точкой зрения. Многие, прежде всего - молодежь, считали себя в первую очередь западными оборотнями и гордыми представителями Нации Гару. Эти инакомыслящие начали споры, добиваясь компромисса со своими старейшинами. По общему решению, они некоторое время будут оставаться

там, где захотят, и помогать своим союзникам из других племён. В обмен они станут посылать всех недавно превратившихся щенков Звездочётов к их старейшинам, чтобы те прошли обучение среди основного племени, и они откликнутся на призыв старейшин, если возникнет такая необходимость.

Для Звездочётов, находящихся одной ногой в каждом из миров, жизнь непроста. Большинство их соплеменников мягко не одобряет подобную самостоятельность, а остальная Нация Гару склонна смотреть на них с подозрением, словно они могут покинуть поле боя в любой момент, чтобы воссоединиться со своими родичами. Но никто никогда не говорил, что быть Гару - легко, и эти Звездочёты решили, что честь требует от них следовать голосу совести не взирая на препятствия.

Дворы Зверей

Дворы Зверей Изумрудной Матери - это основное общество перевертышей Востока, формирующее облик Азии, так же, как Нация Гару является выдающейся организацией зверей-оборотней в западном мире. Однако из-за более разнообразной популяции перевертышей (например, волки не являются распространенным видом), Двор Зверей состоит из множества рас оборотней, в частности, различных подплемен Кораксов, Бастет, Моколе, Гару и Раткинов. Поскольку Война Гнева никогда не проводилась в Азии, этим различным Фера намного легче ладить друг с другом (хотя это все еще вызывает напряжение).

Дворы Зверей обычно не имеют дело с западниками (которых они называют «Люди Заката»), хотя несколько эмиссаров установили дипломатические отношения с несколькими септами в Австралии, западной части Северной Америки и на Ближнем Востоке. В наши дни эти эмиссары, скорее всего, будут Звездочотами, чем любая другая раса, так как Дворы Зверей обнаружили, что оборотни лучше всего реагируют на свой вид.

Внешность: Звездочёты - воистину многонациональное племя. Они приняли в свои ряды детей из множества народов. Многие из них - европейского, африканского, средне- или ближневосточного происхождения, однако в большинстве чистокровных Звездочётов видно, что изначальные территории зарождения племени находились в Гималаях, Индии и на Дальнем Востоке. Диапазон цвета их меха - от бледно-серого до угольно-чёрного. Нередко встречаются и светлые полосы. У них обычно худощавое и атлетическое сложение, а не плотное и мускулистое, и большинство из них двигается в тихом спокойствии.

Родня: Племя Звездочётов, увы, лишено сильной поддержки родичей - их склонность исповедовать самодисциплину и ограниченные связи с людьми или волками отсекает многочисленные случайные зачатия. Племя изначально плодилось с помощью народов Индии и Гималаев, но когда Звездочёты расселились по всему земному шару, они породнились с множеством других этносов. Племя особенно заинтересовано в том, чтобы поддерживать силу своей волчьей крови и инстинктов, и поэтому Звездочёты склонны подыскивать партнёров-волков куда чаще, чем можно было бы подумать. Их человеческие родичи обычно являются интеллектуалами, и помимо этого нередко бывают людьми твёрдой веры. Большинство из них не слишком богаты или влиятельны, но обычно владеют разнообразными навыками, которыми могут воспользоваться их родственники.

Территория: У Звездочётов осталось очень немного драгоценной территории, которую они могут назвать своей. Множество их древних каэрнов в Гималаях были захвачены силами Вирма, которые воспользовались для прикрытия военными маневрами Китая. Кроме того, племя не желало силой отнимать каэрны у других племён, и в результате

владеет лишь несколькими каэрнами в Америке и Европе. Это почти полное отсутствие четкой «территории Звездочётов» облегчило принятие решения об исходе старейшинами племени, которые сейчас изыскивают средства, чтобы отвоевать некоторые из родных территорий у Вирма.

Тотем Химеры: Тотем Звездочётов, Химера – загадочный дух, таинственная Многоликая, помогает найти глубинную мудрость, сокрытую под слоем головонок и лжи.

Химерлинги – это джагглинги тотема Химера. Они – сама Загадка, обретшая форму, и могут изменять свою внешность по первому желанию. Они появляются перед Гару в конце сна-квеста или преследуют его во снах, чтобы обучить Дарам или доставить сообщение, которое получатель редко может понять.

Племя должно искать просветления, но на способ этого поиска Химера не накладывает никаких ограничений.

Стереотипы

- **Черные фурии:** Нам всем назначено воплотиться в виде мужчин и женщин в свой черёд; как много могут знать Фурии, если отказываются от опыта половины своей жизни?
- **Костегрызы:** Они отважнее, чем кто-либо может подумать. Они охраняют двери, которые больше никто не будет охранять.
- **Дети Гайи:** Мы во многом похожи. Если они решат добиваться своих целей отдельно от Нации Гару, мы будем рады их компании.
- **Фианна:** Они всерьез влюблены в собственные тела и радость жизни. Они всегда были сильнее числом, пусть и слабее дисциплиной.
- **Потомство Фенрира:** Сильны телом, сильны духом, обделены состраданием. Если бы они только понимали, что на треть увечены.
- **Стеклоходы:** Сам факт того, что Стеклоходы наделены таким влиянием в Нации Гару - знак правильности нашего ухода. Мы не можем успешно рвать нити Вивер там, где оборотни с радостью крепят ее паутину.
- **Красные когти:** Я уважаю чистоту их инстинктов, из которых проистекает мудрость, и скорблю по их привязанности к ненависти - и отчаянно надеюсь, что одно не равняется другому.
- **Теневые владыки:** Они ценят хитрость и считают её мудростью. Они - одна из важнейших причин, почему мы больше не можем полагаться на других, чтобы понять собственные нужды.
- **Безмолвные странники:** Они всегда будут желанными гостями в наших землях. Если кто-то и понимает, почему мы должны идти своим путём, так это они.
- **Серебряные клыки:** Даже если и существует причина для подобной гордыни, то позволить ей поглотить вас - по-прежнему недостаток.

- **Уктена:** Они предостерегающе иносказательны. При созерцании природы вашего врага всегда есть опасность раскрыть двери своей души, сквозь которые он может проникнуть внутрь.
- **Вендиго:** Мы расстались, так и не побыв настоящими друзьями. Это скромная потеря.