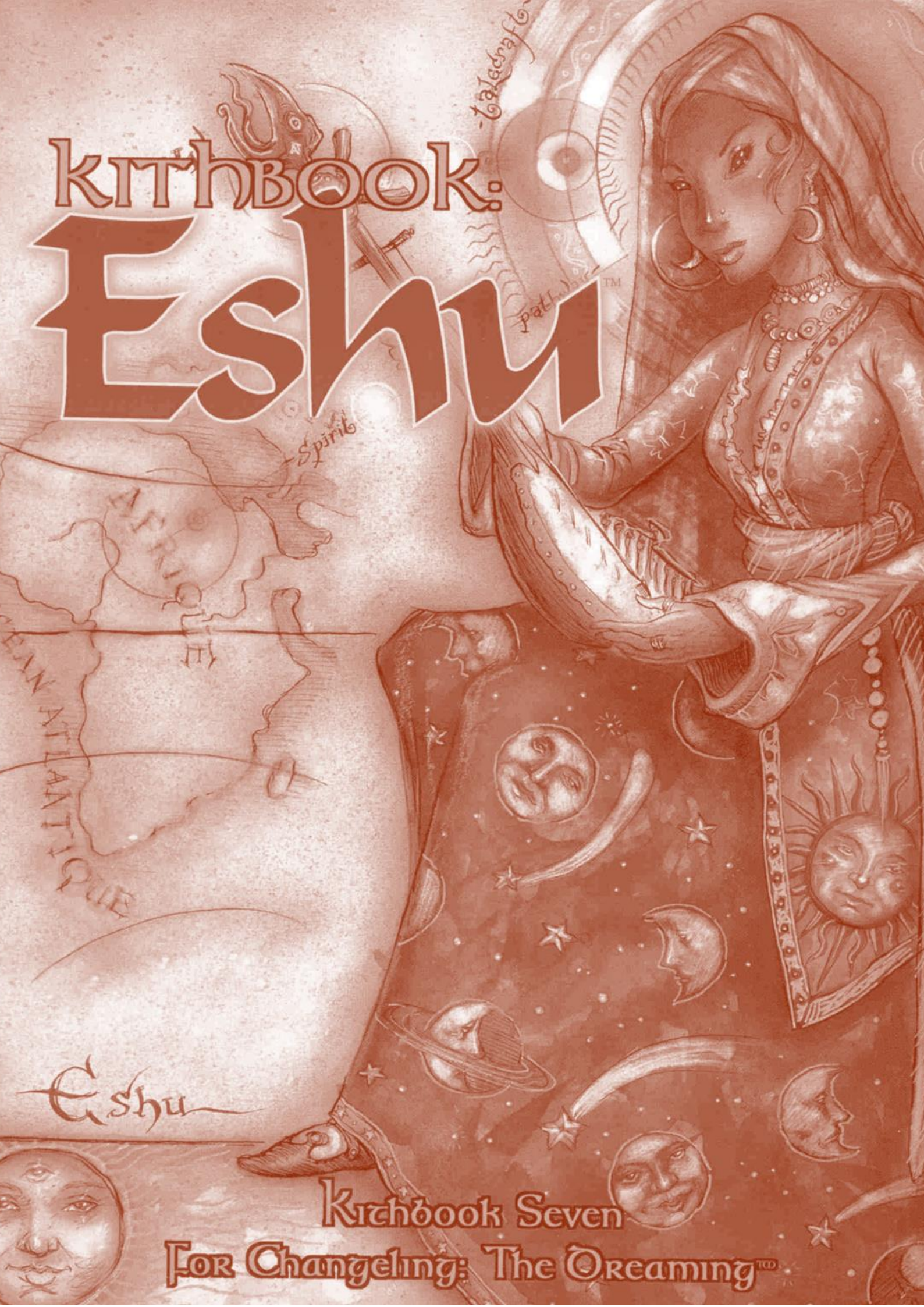
Kithbook: Eshu



Kithbook Seven

For Changeling: The Dreaming™

КИТБУК: ЭШУ

Содержание

Прелюдия: Как Эшу заставил мир вертеться

Глава 1: Сказания из Зари Времен

Глава 2: Культура без границ

Глава 3: Весь огромный мир

Глава 4: Легенды среди племени

Глава 5: Ориша, которые прибудут

Приложение: Дары дорог

Благодарности

Автор: Питер Вудворт

Продвижение: Ники Риа, Джеки Кассада

Редактор: Жанне Леду

Арт-директор: Ричард Томас

Оформление и набор: Рон Томпсон

Иллюстрации: Майк Чейни, Аарон Сидалл, Мелисса Уран

Обложка: Тони ДиТерлицци

Посвящается:

Прежде всего, бабушке и тете Пэт, которые научили меня слагать истории и жить как эшу; Энди, которая разведывала дорогу и убедилась, что путь безопасен; Нам (вы знаете, кто вы), потому что вы мирились с пересказом одних и тех же историй вновь и вновь, и, самое главное, вы знаете, как много значите для меня; и Эли, маленькому солнышку, к которому я иду всю свою жизнь.

Перевод: Индех

Как Эшу заставил мир вертеться

И случилось так, что в давние дни, однажды поздней ночью, пестрая компания подменышей собралась вокруг костра и обменивалась историями. Тролль поведал сказание об отваге и чести, которым всех впечатлил. Слуаг говорил о временах, когда по земле ползали темные твари, и все слушатели содрогнулись. Речью сатира было сказание о великой страсти, свершившейся любви, и остальные улыбались и веселились. Пак, дабы не остаться в тени, поднялся и торжественно рассказал сказку, полную величайшей чепухи и веселости, и все покатились со смеху. Даже красная шапка поведал историю, и собравшиеся нашли ее стоящей, даже если после этого никто из них некоторое время не притрагивался к еде.

Когда в конце концов все киты закончили свои сказания, поднялся ши и обратил повелительный взгляд на одинокого Элегбара из рода Эшу, который молча сидел за пределами общего круга все это время.

— Итак, странник, — сказал надменно ши, поднимая свой золотой кубок в шутливом тосте, — кажется, твое привычное место уже заняли, ибо сегодня ночью услышали мы все виды фантастических сказаний, а ты так и не высказался. Что ты на это ответишь?

Элегбара не сказал ничего.

— В чем дело, чудак? – продолжил подстрекать его ши. — Оскорблен ли ты, что мы захватили твою роль?

Но Элегбара все так же молчал, и теперь ши разъярился, ибо было нечто в легкой улыбке Элегбара, отчего ши чувствовал себя глупо, а простейший способ вывести из себя ши – хоть в чем-то умалить их достоинство.

— Держу пари, что молчишь ты оттого, что не припасено у тебя такой истории, чтобы превзойти уже услышанные сегодня, и тебе известно об этом.

Конечно же, Элегбара не мог оставить подобный вызов без ответа — как ши прекрасно знал, — и, если раньше он оставался верным намерению слушать, то теперь поднялся на ноги и шагнул к границе круга, туда, где жар от костра был горячее всего. Остальные киты собрались вокруг него, чтобы внимать повествованию, ибо все любили сказания Элегбары о приключениях и далеких землях. Ши позавидовал этому вниманию, как и всегда… но это касается другой истории, и сейчас для нее не время.

Элегбара начал:

— Однажды, давным-давно, когда ориша ходили среди людей и великий рай Илейша был не дальше чем в паре дней пути, из какой точки мира не отправился бы в него путник, Эшу отдыхал в тени фигового дерева. Неожиданно его отдых был прерван шагами множества ног. Эшу поднял взгляд и узрел царей со всего мира, идущих к нему, и лица их были исчерчены слезами, и глаза их были широко раскрыты от страха.

Подойдя к нему, они бросились к нему в ноги и взмолились все как один:

— О Эшу, наиболее возлюбленный нами ориша, спаси нас, спаси нас! Мы умоляем тебя, передай эти приношения Олоруну и попроси его вернуть все на круги своя.

И они возложили множество сокровищ из золота, серебра и слоновой кости к его ногам, ибо Эшу был посланником Олоруна, величайшего из всех ориша, и доставлял к нему молитвы и дары из всех уголков мира смертных. Когда узрел он эти великие сокровища, у

Эшу зародилась одна мыслишка, но он нацепил на себя самое серьезное лицо и хмуро обозрел просителей.

— Что такого вы требуете от всесильного Олоруна, что я должен беспокоить его вашими пустышками? — спросил он.

И цари со всего мира вздрогнули и сказали ему:

— Оджо, даритель рассвета, и Ику, хранитель смертной тьмы, борются за девицу. Каждый хочет ее для себя, и пока спор не разрешен, они отказываются поворачивать мир. Уже половина наших царств покрыты льдом, и люди наши замерзают в темноте, а другая половина горит в едином нескончаемом дне, и люди иссыхают и умирают от жажды. Пожалуйста, Эшу, скажи Олоруну вернуть все на круги своя!

И Эшу пообещал им, что все вернется на круги своя, и отослал их, но не отнес подношения Олоруну, ибо был сам заинтересован поведанной историей и решил взять все в свои руки. Таков был его путь, поскольку Эшу был ориша случайности и удачи, и никому из смертных или даже других ориша не было дано предсказать его поступки. И потому он набил свой кошель сокровищами и отправился на поиски Оджо и Ику.

* * *

После многих странствий и многих приключений в морозных пустошах и пламенеющих пустынях, Эшу прибыл на то место, где Оджо и Ику вели свою борьбу: во дворец, сотворенный наполовину из сверкающих солнечных лучей, а наполовину из замороженных потоков тени. Когда он вошел в главную залу, он узрел двух ссорящихся ориша, стоящих на разных ее концах. Оджо возвышался в своем сияющем одеянии, и сжимал в руке свою великую книгу прозрения. Ику скорчился в другом углу, одетый как простой крестьянин – но лицо его был прекрасно, и при нем был внушающий страх шамшир, которым он пожинал души умерших. Когда Эшу увидел этих двоих, вооруженных своими самыми могущественными артефактами, его зародившаяся ранее идея дала всход, но он скрыл свою ликование покашливанием и объявил о себе.

— Я Эшу Элегба, хранитель трактов, посланник всесильного Олоруна, величайшего из ориша, — провозгласил он, и оба спорщика отошли на шаг, ибо Эшу был могущественным ориша, и оба знали, зачем он пришел. — Ваш раздор опустошает множество царств этого мира и должен окончиться сегодня же. Явите же причину вашего спора, чтобы я смог увидеть воочию, что же заставило двух настолько могущественных ориша забыть о своих обязанностях и вести себя как малые дети.

И тогда занавеси в конце зала раздвинулись, и самая прекрасная юная женщина из всех, что Эшу когда-либо видел, выступила вперед. Любая попытка описать ее великолепие не увенчалась бы успехом, ибо только уста бога могли бы изречь слова, способные воздать ей должное, но им нет подобия ни в одном земном наречии. Одним лишь взглядом обменялись они, и тут же прониклись друг к другу любовью, и план, созревающий в голове Эшу, полностью расцвел. Он потер свой подбородок, словно бы был в серьезных раздумьях – а на самом деле скрывая улыбку, — и торжественно молвил:

— Теперь, расскажите мне о своем споре, чтобы можно было честно его рассудить.

— Однажды утром, я шел свой дорогой по миру, о великий Эшу, — начал Оджо, — когда наткнулся на это грациозное создание, пьющее воду из оазиса. Ее красота поразила меня, и потому я спрятался за облаком и тайно наблюдал за ней. Она умная женщина, предсказательница, и исполнена мудрости. Я требую ее по праву родства, поскольку она стремится распространить просвещение во тьме – так прорезают лучи солнца сумрак на рассвете.



Довольный Оджо засиял, гордясь тем, что его знания ему помогли.

— Он может считать, что первым приметил ее, о могущественный Эшу, — возразил Ику, — но она принадлежала мне с рождения. Когда она была юной, я одарил ее способностью видеть мое царство и говорить с духами мертвых, и намеревался забрать ее к себе, как только она войдет в возраст. Я тоже утверждаю на нее свое право по родству.

И Ику продемонстрировал свой шамшир, уверенный, что его предчувствия выиграли ему победу.

Эшу долгое время сидел в задумчивости, затем поднялся и заговорил с нетерпеливыми ориша.

— Вы оба имеете убедительные причины потребовать эту деву, и как посланник Олоруна я не могу отказать одному из вас в вашем праве в ущерб второму, иначе священная традиция будет нарушена. Кроме того, вы не можете вступить в поединок, ибо поражение любого из вас уничтожит мир в тот же миг. Остается лишь одно решение: дева должна выбирать сама.

В этот миг оба ориша повернулись к девушке, и она сжалась под их тяжелыми полыхающими взглядами. Но Эшу был умен и знал, что нужно сделать.

— Немедленно остановитесь! — повелел Эшу, и они озадаченно взглянули на него. — Вы что, не видите, что бедная девочка подавлена присутствием двух настолько могучих существ, как вы? Как она может решить свою судьбу, если ее воля колеблется между вами, словно волны на море? Она не может.

Эшу позволил своим словам дойти до них, а потом заговорил вновь, и глаза его проказливо сверкнули.

— Есть простой способ помочь ей, — сказал он, — но мне потребуются ваши артефакты, чтобы сделать все правильно.

Когда оба ориша запротестовали, Эшу поднял руку и сказал:

— Они олицетворяют вашу суть, не правда ли? Так что дайте их мне, и я выведу деву во двор, где она сможет изучить их и понять, что она предпочтет. Я сам буду пристально следить за ней, чтобы убедиться, что она рассудит честно и правильно. Если она изберет книгу, я вверю девушку в руки Оджо, если же выберет она шамшир, Ику сможет забрать ее себе. Согласны?

Оджо и Ику были довольны таким справедливым решением столь сложной проблемы и радостно передали свои сокровища Эшу. Потом они остались ожидать решения девы. Час прошел, затем другой, а после и третий, но никто из них даже не двинулся, дабы не навлечь на себя гнев Эшу. Когда прошел день, но до сих пор не пришло ни единой весточки, Ику и Оджо все же вскочили на ноги, будучи слишком нетерпеливыми, чтобы переживать о последствиях, и прошли во двор; Оджо несмело следовал позади. Но ничего они там не обнаружили, кроме того, что Эшу и дева давно пропали, оставив позади одни лишь следы в изменчивых песках пустыни! Ибо, соревнуясь за обладание девушкой и ослепнув от гордыни своего могущества, они забыли, что Эшу – ориша случая, тот, кто ходит за гранью правил и не нуждается в уважении к традициям.

С громогласным воем ярости, Ику выскочил из дворца и отправился в погоню, а за ним вслед мчался разъяренный Оджо. Пока они кружили по миру в поисках Эшу, мир вновь начал вращаться, и день с ночью заняли свое законное место. Все царства и люди были спасены. Так Эшу заставил мир вертеться вновь.

* * *

— Конечно же, это не совсем конец сказки, — сказал Элегбара, а его глаза озарились мистическим сиянием. Слушатели его были зачарованы. — Потому как Оджо и Ику до сих пор все еще преследуют его, разыскивая свои сокровища. Со временем Эшу разделил их артефакты на части и погрузил их в сердца своих детей. Таким образом, сколько бы два ориша ни искали, сокровища так и останутся вне их досягаемости. Именно поэтому истинные дети Эшу обладают чертами как дня, так и ночи, но не отдают предпочтения ни первому, ни второму, ибо так научил их Эшу. Поддаться одной лишь своей половине — значит потерять вторую половину своего сердца, и кто бы смог так жить?

Отсюда же происходит наша традиция прятаться от Оджо в полдень, когда его взгляд наиболее зорок, и не подавать голоса некоторую часть каждой ночи, — Элегбара взглянул на ши, чьи щеки заалели от смущения, — чтобы Ику прошел мимо нас. А поскольку цари со всего мира вскоре обнаружили, что Эшу забрал их дары и не передал их Олоруну, они позабыли, как он героически спас их царства, и отправились на его поиски. И поэтому до сих пор мы никогда не остаемся долго ни в каких землях – в честь хитрого побега Эшу.

— А что же с девой? Что с ней случилось? — спросил слуаг.

Элегбара улыбнулся.

— У нее и Эшу было много детей, а сама она прошла через множество приключений… но это история для другой ночи.

И, закончив на этом, Элегбара поклонился своим слушателям, которые смеялись, радовались и аплодировали ему громче, чем остальным рассказчикам. Это еще больше расстроило ши, и он сцепил пальцы на ручке деревянного трона, а в голове его роились темные завистливые мысли.

Когда восторги и смех наконец-то утихли, ши придал своему лицу наиболее снисходительное выражение, намереваясь не позволить какому-то проходимцу одержать над ним победу.

— Хорошо сказано, друг путей, хорошо сказано, но кажется мне, что я однажды уже слышал гораздо более удачный пересказ этой легенды, и там упоминалось… — ши прервался, когда тролль настойчиво потянул его за плащ: все сидящие у огня смеялись. Разозлившись было, ши открыл рот, чтобы укорить простолюдинов за то, что прервали его, но затем медленно оглянулся, и потрясение, разойдясь как волны на пруду, отразилось на его лице.

Элегбара исчез – как и золотой кубок ши. Эшу выиграл очередное пари.





ГЛАВА ПЕРВАЯ: СКАЗАНИЯ ИЗ ЗАРИ ВРЕМЕН

Стоя за Границей огня

О великий, я склоняюсь пред тобой
Юное дитя не смотрит в лицо
Могущественному;
Я склоняюсь пред тобой,
Элегба Эшу, который всегда в пути…
Прекрасный Эшу,
Могучий нож!
Прекрасный, всегда в пути.

— Традиционная молитвенная песнь Йоруба

Подойди поближе к огню, прошу тебя. Нет, ближе. Еще ближе… Не бойся – мы не причиним тебе вреда. Я читаю по твоим глазам, что ты ждешь, когда мы представимся. Еще ты гадаешь, откуда же нам было ведомо, как именно тебя отыскать в том месте, которое ты считал своим домом; скоро этот вопрос прояснится. Достаточно сказать, что мы — твоего рода, и собрались здесь, чтобы помочь тебе понять новую жизнь, в которую ты недавно, наконец-то, вступил.

Прошу! Не паникуй! Когда я сказал, что нечего бояться, я был искренен. Мы желаем только помочь. Ты не только стал частью странного и прекрасного мира, но также унаследовал древнее и могущественное наследие, благородную родословную, уходящую в прошлое к самой заре времен. Наша обязанность — открыть тебе твое настоящее наследие, чтобы ты, зная о нем, смог уверенно встретить грядущие дни. Заинтригован? Превосходно! Верь мне, начиная с этого момента история будет становиться только лучше.

Так что, пожалуйста, присядь, погрей свои руки у огня и позволь мне начать. Мое имя Ив; это я был тем, кто первым заметил, как просвечивает твоя истинная суть, и я привел всех остальных поприветствовать тебя. Да, я тоже называю Филадельфию своим домом, однако это не существенно. Я начну с того, что поведаю тебе о ранних временах, когда наш род странствовал по землям на заре мира и глубоко вдыхал первозданную магию созидания. Слушай, и просвещайся.

Эра Легенд

Мы были первыми, и мы будем последними. Никогда не позволяй никому сказать тебе иное, Дитя.

Ши жаждут заставить всех поверить в то, что в самом начале были только они, но это не так. Откуда мы это знаем? Простой вопрос, юнец: потому что мы *были* там, и мы смотрели на юный мир, а вот их не было нигде в поле зрения. Ты смеешься, но это чистая правда. Минуло много лет, прежде чем у нас появилась хоть какая-то компания; очень много лет прошло до тех пор, пока ши не выползли из-под земли, со ртами, набитыми землей, и не решили, что они алчут стать владыками мира. Но они не имеют никакого отношения к нашей истории — по крайней мере, пока что.

Нет, в самом начале времен появился Олорун, чье имя означает *Хозяин Неба*. Из своего небесного дворца он обозрел пустынность мира, в котором не было ничего, кроме неба и пустоты, и оглядел обширные пространства темной воды, лежащие далеко внизу. И повелел

Олорун своему младшему сыну, Обатале-Создателю, измыслить для него мир и наполнить его людьми. И сказал он своему старшему сыну, Орунмиле-Предсказателю, сплести для мира такой узор, чтобы те, кто использует *ифа*, магию будущего, смогли увидеть его изгибы. Как только мир был создан и все виды существ, включая людей, распространились по его поверхности, Олорун повелел Эшу, своему мастеру языков и посланнику, сойти вниз в мир и начать собирать дары для него в честь того, что он сделал существование всего этого возможным.

Эшу был только рад, поскольку был повелителем дорог и любил проказничать над теми странниками, кто не выказывал ему уважения должным образом. Пойми, что тогда, как и сейчас, Эшу не был ни добрым, ни злым: он просто был собой. Он устраивал проделки, потому что таков был его путь. Хорошие люди усваивали преподанные им уроки, нечестивцев настигала заслуженная кара, но ни то, ни другое почти не заботило Эшу, поскольку он был слугой Олоруна, и только эта роль и была ему нужна. Звучит жестоко? Может быть. Но таков путь ориша, и кто мы такие, чтобы его оспаривать?

Во время своих странствий Эшу породил множество детей, поскольку таким его путь был тоже. Эти дети были лишь отчасти божественны, но разделяли отцовский смех, его взгляды на мир, а кроме того, еще и некоторые его способности. Неугомонные в своей магии и неспособные смирно жить в деревнях, где были рождены, эти дети уходили на дороги в поисках своего отца, вверив себя удаче и приключениям. Некоторые стремились соревноваться с Эшу и бродили по земле, обучая встречных людей, наказывая нечестивцев и исследуя места, которые никто никогда ранее не видел. Они были первыми из Оджо, последователей жизни, света дня и судьбы. Другие озлобились на отца за то, что тот покинул их, и воровали, лгали и мерзко подшучивали над теми, кто переходил им дорогу. Они стали Ику, последователями смерти, темноты и хаоса. К тому времени появилось так много детей Эшу, что встречавшие их люди начали думать, что они все на самом деле *и были* Эшу, в одном из множества его обличий, и стали поклоняться им вместо того, чтобы приносить дары настоящему Эшу.

Разумеется, Эшу скоро прослышал об этом. Полный гнева за то, что его имя похитили, он спустился в мир, намереваясь разобраться с узурпаторами. Но когда он узрел, что творили его дети, и как люди боялись их и обожествляли их, Эшу засмеялся и забыл свой гнев. Он увидел, что обе половины его детей усвоили его уроки слишком хорошо, и если люди обманули сами себя, ну, разве ж стоит винить его детей за это? Но, даже так, он не мог смотреть сквозь пальцы на то, что они украли его имя, со злого умысла или нет, и их требовалось подвергнуть наказанию, иначе имена всего сотворенного могли бы быть похищены, и тогда мир вернулся бы в исконную пустоту.

Эшу размышлял много дней и ночей, пока не придумал подходящее наказание, а затем созвал всех своих детей, начиная с благороднейшего из Оджо и заканчивая нижайшим из Ику. Часть его детей, испугавшись кары, скрылись от него, прячась в далеких пустошах и охотясь на слабых и изможденных, чтобы поддерживать в себе жизнь. Эти трусливые создания стали первыми айту, нашими древними врагами, и до сих пор они таятся на границах наших преданий, пытаясь урвать клочки нашей славы. Я расскажу тебе о них больше, но позже, ибо все, что тебе нужно знать сейчас так это то, что только они не откликнулись на зов Эшу и не услышали его слов.

Ибо что рассказал детям Эшу, как не великий и могущественный секрет, первое сокровенное знание, которое было доверено Племени на сохранение. Начиная с того дня, они стали Элегбара, избранными детьми Элегбы Эшу, Могучего Ножа, хранителями его тайников и его посланниками к миру. Произнеся торжественную речь, он приказал им учить своих собственных детей следовать по его стопам, бродить по дорогам, изучать тайны мира и испытывать тех, кого они встречали на пути. Сказав все это, он благословил их и запечатлел у каждого из них на лбу поцелуй, запечатывая в них навсегда свою магию, а затем взлетел обратно на небо — и смеялся.

Хотя некоторые из новых Элегбара остались вместе, беседуя о волновавших и интересующих

их вещах, большая часть вновь развеялась по всем ветрам. Тогда в мире было слишком много нового, невиданного и неизведанного, чтобы отдыхать и размышлять. Переполненные своими новыми силами и поддерживаемые благословением ориша, Элегбара десять раз уходили за горизонт в поисках края мира. Вскоре фантастические истории следовали за ними куда бы они ни шли, ибо не было того, чего бы они страшились, и принимали они любую предложенную им рисковую затею. И так легенда об Эшу и его диких деяниях разрасталась еще больше. Те немногие, кто остались позади, стали правителями своих земель, и связали себя со своими владениями, изучая их загадки и заботясь об их потаенных уголках. Эти хранители до сих пор обитают там, наблюдая за остальным Племенем и поддерживая огонь очагов. Только они остались верными чистому роду Эшу и принесли свободу открытых путей в жертву сохранению нашего наследия. Они дают нам наставления, когда мы заходим угрожающе далеко. Мы знаем их как *оба*, вождей нашего рода. Если ты достаточно удачлив, чтобы пройти через их земли и попасться им на глаза, то однажды сможешь сам встретить одного из них. Будь вежлив, Дитя: кровь нашего отца течет по их венам, не разбавленная ни временем, ни случаем, ни расстоянием, как наша, и у них припасено мало терпения для дураков. Ты можешь научиться у них мудрости.



Так начинается наше становление теми, кем мы являемся ныне. Дети Эшу получили свое собственное имя силы, Элегбара, и магию, чтобы выполнять наши священные обязательства перед отцом любым способом, который сочтем нужным — будь то праведная справедливость Оджо или злобное отмщение Ику. Итак, ты спрашиваешь, что получил с того Эшу? Ха. Ты никогда не сможешь обмануть судьбу, Дитя, или, если ты предпочитаешь думать об этом иначе, ты никогда не сможешь подчинить себе случай. Эшу всегда будет идти на шаг впереди, как он обошел и нас, собственных детей. Он заставил нас выполнять свою работу и еще радоваться этой сделке. Видишь? Я говорил тебе, что он был умен.

Разъединение

Конечно, ничто не может оставаться идеальным вечно. Пока Элегбара странствовали по дальним далям и видели невиданное, люди тоже обучились паре вещей, и не последней из них был страх перед нашим родом. Их страх, помноженный на зависть к нашим умениям и жажду отхватить власти и для себя, медленно обращал мир смертных против нас. Они создавали грандиозные орудия уничтожения и еще более хитроумные устройства, которые могли бы позволить им делать то, в чем их ограничивали хрупкие тела. Заходя в города, мы дивились тому, насколько фантастическими они становились, какими витиеватыми узорами обрастали человеческие традиции, какими впечатляющими становились их творения, но мы так и не смогли осознать мотивы этих нововведений. Мы были настолько увлечены попытками учить, что забыли учиться сами, так что, когда началось разделение королевств сна и плоти, оно застало нас врасплох. Разделение это представляло для нас бóльшую угрозу, чем для остальных, поскольку привычные нам пути, которыми мы частенько пользовались, становились опасными и трудными, и расширяющаяся дистанция между мирами пугала нас — тех, у кого никогда не возникало сложностей с тем, чтобы отправиться куда бы мы ни захотели. Если бы только мы доверяли чтению *ифа* и заметили знаки, но нас отвлекли.

На самом деле, будет не совсем честно винить нашу близорукость, поскольку кроме странствий в новые земли и знакомства с новыми народностями, мы как раз начали знакомиться и с фейри, обитающими в тех краях среди смертных. И мы были заворожены. Многие из нас задавались вопросом, были ли мы единственными благодатными из всех ориша, был ли Эшу единственным, кто одарил своих детей силами, подобными нашим, и потому мы пребывали в смешанных чувствах, когда столкнулись с остальными племенами фейри. Было славно встретить других, кто понимал суть нашего существования. Некоторые из них даже казались способными понять и жизнь в том виде, в котором мы ее видели. С другой стороны, никто из них не смог отбросить предрассудки своих смертных соседей, и все они мгновенно нас невзлюбили. Я не могу утверждать, что мы не вернули им частично эту ненависть — нельзя ткнуть кого-то в лицо мечом и ожидать за это благодарности. Но даже в те дни мы уже повидали мир достаточно, чтобы осознавать, какими маленькими и незначительными были подобные раздоры. Мы всеми силами старались оставаться выше этого. Из-за этого некоторые племена посчитали нас высокомерными и надменными, утверждая, что мы были убеждены в своем превосходстве. Но нас это не заботило. Мы знали лучше, и мы продолжали рассказывать свои истории и пытаться учить остальных нашим путям, чтобы они смогли нас понять.

То было тяжелое противостояние, ибо многие из них были варварами, и, хоть у них и были собственные богатые истории и легенды, они все еще имели смутное представление о цивилизованности. Не возмущайся; твоя реакция принадлежит современному жителю и не подходит к этому сказанию из древних времен. Конечно, благодаря нашему таланту к языкам, мы были способны поглощать учения великих империй, встретившихся нам на пути. От мусульманских математиков и ученых, от египетских астрономов и мистиков до мореходов и до кузнецов наших собственных прибрежных королевств, мы зачастую были на годы — если не десятилетия, — впереди окружающих народов. Это утверждение основано не на предубеждениях, а на фактах. Да, определенно, они тоже многому нас научили, но

в конце концов именно северные варвары имитировали города наших соотечественников. Это был взаимный обмен. Со временем, мы даже стали наслаждаться странными путями илутиту, бледного народа, ибо мы сделали их пути частью собственных.

В конечном счете мы ладили с большинством иных племен. Но потом мы одолели ледяные ветры и обманчивые моря, которые принесли нас к берегам родины ши. Встреча эта определит наш политический курс на тысячелетие и больше, и поставит на нас метку изгоев среди других племен.

Наконец мы встретились: Ши

Наша первая встреча с ши прошла не так гладко, как мы надеялись. Они пропустили нас в свои чертоги и выслушали наши дипломатичные заверения в дружбе, которую мы свято чтили. Однако по их поведению было очевидно, что они считают нас не ровней, а всего лишь очередным племенем, которому вскоре суждено преклонить перед ними колени. До нас давно доходили рассказы про них — сказания о правителях, каждый жест которых был исполнен властности, и которые были столь прекрасны, что одно лишь их слово могло разбить сердце — или остановить его биение. Ши, которым для усмирения иных племен не требовалось даже обнажать меч, которым хватало одной лишь красоты и ауры могущества, источаемой ими.

Возможно они полагали, что мы будем не менее впечатлены и немедленно бросимся им в услужение. Но мы привыкли к великолепию *оба*, и, пусть изящество ши в своей насыщенности и было опасным, его было недостаточно, чтобы покорить нас. Как недостаточно было и их чарующих речей, которые они использовали на других, ибо и у нас самих были бойкие языки, и мы могли разглядеть истинный смысл за их витиеватыми словами. И даже их воители не страшили нас, ибо мы умело сражались, а наша делегация была собрана из лучших и храбрейших Элегбара своего поколения. Каждый из них стоил сотни воинов. Вскоре, как только ши осознали, что ни их очарование, ни их угрозы не оказывают привычного эффекта, разговоры прекратились. Они пытались найти другой способ контролировать нас. В свою очередь, мы делали все, чтобы побороть вспыхнувшее в нас отторжение. Мы искали дипломатичные способы убедить их признать титулы наших собственных земель. Некоторое количество наших ученых все еще спорит о том, был ли какой-либо шанс договориться: если бы только они не старались так усердно нас подчинить, или если бы нашу гордость не было так легко уязвить… За свою жизнь я был знаком с многими ши — некоторые из них были хорошими, некоторые были плохими, а некоторые были беспристрастными, — и я должен признать, как бы печально это ни прозвучало, что сильно сомневаюсь в том, что у наших племен была возможность разойтись мирно. Мы слишком похожи в наших отрицательных сторонах и слишком различны в остальных чертах. Мы могли бы стать друзьями, только если бы нам было дано больше времени, которое можно было бы потратить на то, чтобы испытать друг друга и задать вопросы, ведущие к взаимопониманию. К несчастью для всех заинтересованных, тупиковая ситуация обострилась до насилия. Ши велели принять их власть, прежде чем они признают нас — требование, которое мы немедленно отклонили. Обнажились мечи, пролилась кровь, и Элегбара покинули замок хозяев ши, твердо убежденные в намерении никогда не подчиниться этому странному новому племени.

Разумеется, слухи быстро разошлись по остальным племенам. Кто-то осмелился выступить против всемогущих ши? В их собственных владениях? И выжили? Некоторые взглянули на нас с еще большим подозрением, чем раньше, посчитав нас предвестниками анархии и неудач. Другие аплодировали нашему неповиновению — но за закрытыми дверьми, не выступая в открытую. Неожиданно баланс был нарушен, во тьме приоткрылся иной путь, и так называемое Сияющее Воинство его ни на йоту не одобряло. Они жаждали быть единственными лидерами, единственными, к кому все могли бы тянуться, так что они отрицали правду о том, что все мы в равной степени дети ориша, и обладаем возможностью взять свою судьбу в собственные руки.

Ответ был неотвратим. Ши отправили посыльных на все стороны света, и они несли с

собой истории о том, что все Элегбара злобные обманщики, бесчестные бандиты и беспомощные чужеземцы: чужаки, которым нельзя доверять. Никогда не недооценивай хитрость ши, Дитя. Вместо того, чтобы встретить нас на поле боя — чего мы ожидали, — они обратили наши же методы против нас, распространяя сказки, которые извращали наши сильные стороны в слабости в глазах тех, с кем мы путешествовали, и использовали свою власть над племенами, чтобы придать вес этим небылицам. Так что, вместо того, чтобы видеть в нас то, чем мы являлись, остальные племена лишь вписывали наш образ в очередную ложь, порожденную ши. Как бы отчаянно мы ни старались убедить их в обратном, большинство приняло сторону ши, либо по причине преданности своим хозяевам, либо же из страха перед репрессиями.

Что мы могли этому противопоставить? Мы не могли объявить им войну, иначе бы подтвердились их сказочки о «злобных варварах-завоевателях». Более того, мы прекрасно знали, что ши угрозами отправят остальные племена воевать за них, что лишь распалит пламя ненависти. Даже когда мы обороняли свои семьи во времена Крестовых походов, всего лишь пытаясь защитить свой род, они все равно выставили нас варварами и каннибалами, вставшими на пути их Бога. (Мы! Варвары! Только подумай об этом!) И все же мы не могли молчать в ответ на подобные обвинения, и, в то время как мы не могли выступить против наших врагов, мы делали все что могли — историями и добрым примером, — чтобы дать остальным понять, что мы не являлись трусливыми бандитами, о которых их предупреждали повелители. Это была длинная и тяжелая дорога, но только такие дороги и приносят нам наслаждение. И старания наши принесли свои плоды, когда мир вновь изменился.

Раскол

Мы почувствовали приближение Раскола раньше, чем остальные племена, но благодаря клейму, поставленному на нас словами ши, они не прислушались к нам — к последующему всеобщему сожалению. В свою очередь, мы усвоили урок Разъединения и теперь ждали что *ифа* откроет нам проблеск воли ориша. То, что мы увидели, повергло нас в ужас, ибо хоть мы наблюдали и даже поощряли просвещение смертных родичей, мы никогда не подозревали, что таящаяся в их сердцах тьма поглотит их настолько, чтобы заставить полностью отрезать свой мир от Грезы. Я полагаю, Дитя, что с выси сегодняшних дней такое развитие событий выглядит очевидным, но помни, что эти изменения происходили в течении десятилетий или столетий, а не за одну ужасающую ночь. Поэтому было очень просто отрицать происходящее, понимаешь, ибо медленный сдвиг редко заметен кому-либо кроме тех, кто открыт для самых неприятных истин. Остальные племена непоколебимо верили, что повреждения, нанесенные Разъединением, сугубо временны, что время их исцелит. Когда мы предупреждали о грядущих разрушениях, они затыкали уши. Элегбара как обычно странствовали и наблюдали, обманывали и рассказывали истории, но несли с собой горькое знание о том, что всему привычному скоро предстоит разлететься на осколки.

Да, мы насладились мигом триумфа, когда Раскол наконец грянул. Мы смотрели, как ши, такие отважные и сильные, спасались бегством словно напуганные дети при первом проблеске настоящей опасности. Мало кто остался, лишь изгои собственного рода. Их капелька благородства — единственное проявление чести, которое мы видели у их народа. Лишь эти отступники заслужили наше уважение, и мы не изменили свое отношение к ним и по сей день. Но даже эта победа имела горький привкус, ибо в своем спешном бегстве в Илейша, ши убивали любого простолюдина, оказавшегося у них на пути. И как только они пробили себе путь в королевство, они захлопнули ворота перед своими подданными. У нас нет сожалений, что иллюзия величественных правителей разбилась. Но потери, сопутствующие позорному отступлению ши, были ужасающими — величайшее страдание, которое судьба когда-либо возлагала на фей. Потерю эту мы горько оплакивали, ибо был шанс ее избежать — если бы только остальные были свободны в своих суждениях и могли услышать наши слова.

Путь Подменыша

Ты просишь меня прерваться и спрашиваешь, не были ли Элегбара и так наполовину смертными — дети Эшу и человеческих женщин? Не было ли у них и так смертных обличий? И да, и нет. Да, Эшу имел детей от смертных женщин, и Элегбара могли пользоваться своим происхождением, чтобы казаться людьми, когда желали. В то же время, они не были ни на каплю людьми, по крайней мере, пока не приняли Путь Подменыша, чтобы сокрыться от Банальности. Они были тем, что западные ученые назовут полубогами: больше, чем люди, но не всецело божественными. Мы знаем их как ориша. Те Элегбара, что жили до Раскола, являются для нас тем же, чем человек является для муравья, или тем, чем Туата де Данан являются для ши. Мы не более чем тени их силы и величия.

То, что они порой принимали человеческую форму, действительно отчасти помогло легче принять ритуал. Большинство Элегбара провели хоть какое-то время, живя среди смертных. Более того, их господство над человеческой историей и традициями означало, что они имели представление о том, какую жизнь ведут люди. Это помогло сгладить травму от переселения. О, не заблуждайся, Дитя, процесс принятия смертных оболочек проходил для нас не менее долго и болезненно. Просто мы были лучше к этому подготовлены.

Междуцарствие

Чтение *ифа* подготовило нас, так что изменения ударили по Элегбара меньше, чем по иным племенам — но даже так ледяная хватка Банальности не стала менее жестокой. Конечно, в то время как большая часть Европы, включая наших кузенов и кузин из числа фейри, погружалась в панику и отчаяние от рушащихся старых путей и ползущей по улицам Черной Смерти, наша родина была несравненно безопаснее, и мы в общем-то наслаждались нашей точкой спокойствия среди северного хаоса. Да, *оба* больше не могли напрямую управлять смертными, но смертные уже и так многому научились у нас. *Оба* превратились в мифы, пример для подражания, которому следовали будущие халифы и вожди. Схожим образом, сказания о странниках Элегбара стали баснями и поговорками, упоминаемыми в назидание глупцам, но не подтверждающими больше нашего существование. Полагаю, такова была цена нашей маскировки.

В то же время, остальные племена стали искать нашего общества, и мы снова начали взаимодействовать. Принесенных извинений не было достаточно, но мы не возражали, ибо они много выстрадали под гнетом своих вероломных хозяев. Нам не хотелось волновать омут большей злобой во времена и так переполненные ей. Формировались первые таборы, предлагая защиту и товарищество вне племенных границ. Фригольды зажгли свои Очаги, даря тепло против стужи снаружи, создавая места утешения и надежды. Мудрые агемо собирали общества тех, кто знал наши пути, и поддерживали нас. Сообщество фейри выдерживало невзгоды. Капля за каплей, надежда тоже возвращалась.

И это, Дитя, последний урок, который можно извлечь из Разъединения, Раскола, Междуцарствия и даже нынешних дней — надежда. Неважно, какое испытание нам предстоит, мы одержим победу и будем процветать. Неудивительно, что случилось дальше, с такими-то мыслями в голове.

Эпоха Великих Географических Открытий

Вслед за страшными эпидемиями чумы и нашим принятием ритуала Пути Подменыша, смертные вошли в самое интересное время, которое мы когда-либо заставали: дни исследований, когда люди обратили взгляд к горизонту в поисках приключений, открытий и процветания. Историки плюются на те времена, и не без причины. В конце концов, множество этих исследователей были малодушными

пиратами, заинтересованными лишь в собственной выгоде. Но факт остается фактом: это было волнительное время, чтобы жить, Дитя! Мы все еще шатко стояли на ногах после Раскола, и эти путешествия предоставили нам столь нужный способ восстановить хоть немного прежней славы. Мы могли снова оказаться в родной стихии: среди бурных морей, загадочных берегов, странных народов, запретных рисков. И, более того, к нашему благу, большинство капитанов не заботились цветом кожи своих матросов или их «суевериями», покуда они могли держать корабль на плаву и в движении. Это позволило нам преодолеть традиционные предрассудки того времени и свободно смешаться с остальными народами. Это было время новых идей и новых начинаний, и смертные, также, как и феи, нуждались и в том, и в другом, не говоря уж о дивном новом мире, который только предстояло открыть.

Разумеется, никто толком не знал, что будет делать с обещанным раем, ждущим по ту сторону океана. Я верю, что каждый видел в нем именно то, что хотел видеть. Некоторые из нашего рода искали землю за морем, потому что верили, что она свободна от Банальности. Остальные просто желали мира и спокойствия; дома, где они могли бы растить своих детей вдали от древних раздоров и враждующих королевств своей родины. А другие были взволнованы песней завоевания и открытий во имя высших сил, или же во имя собственной славы. Вне зависимости от причины, смертные так же жарко мечтали об этом, и во время длительных странствиях мы могли окунаться в их сочный, полный надежды Гламур, чуть не пьянея от его чистой радости!

Внушительное число кораблей того периода несли на себе команды, состоящие целиком из Китэйнов, и бороздили моря Грезы так же, как океаны смертного мира. Они послужили основой для множества легенд о кораблях-



призраках, которые появлялись в одном месте и оказывались совсем в другом на следующий день. Многие из них перевозили поселенцев, как и их смертные копии, но большинство кораблей предназначались лишь для исследований. Элегбара могли быть как капитанами, так и командой таких судов.

Конечно же, не каждый из наших предков избирал столь же достойную профессию. Как только Элегбара вышли в море, множество из них стали вызывать страх своими навыками пиратства и каперства. Следует признать, что их стиль и склонность к драматизму, как и их реальные победы, породили множество сказаний. Пирушки в кабаках вместе с буйными сатирами (пока надежный тролль, первый помощник, следил за кораблем, разумеется), скрещенные мечи, обмен колкостями с гнусными красными шапками и жестокими нокерами были в то время в порядке вещей. Как и было привычным обмениваться историями о странствиях с паками в дымной таверне, или морщить нос на флот смертных, поднимая паруса на пути в Грезу. Это были дни истинного величия, Дитя.

Даже теперь, во Владениях Светлого Рая, обитает множество пиратов, как реальных, так и химерических, и руку даю на отсечение, что больше половины из них Элегбара. Разумеется, самопровозглашенная Пиратская Королева региона, Ханна «Темный Прибой» Алавэ — одна из наших. Она владеет саблей, парусами и чтением ифа настолько, что опережает на шаг любого, кто пытается ее поймать.

Треугольная Торговля

Я читаю по твоим глазам, что ты гадаешь, когда же мы затронем эту тему. Мне мало есть что сказать, ибо даже мы теряем дар речи от ужаса. Практика захвата рабов и работорговли — это, вероятно, старейшее и самое позорное изобретение человечества. Не могу отрицать, что порой самые жестокие из фей похищали смертных чтобы сделать их рабами в своих иле-игбо, и вышвыривали их прочь, когда они переставали приносить пользу. Но эти факты ни в какое сравнение не идут с Треугольной Торговлей — жестокие набеги, унизительные аукционы, омерзительные плаванья в набитых трюмах судов, и ужас несчастных, выживших только для того, чтобы умереть в чужой стране под гнетом безжалостного труда. Мы потеряли многих вместе со своими родными. В случае, когда железные оковы, предпочитаемые большинством торговцев, не убивали нас на месте, ограничение нашей свободы уничтожало если не наши тела, то наш разум.

Если и можно в чем-то быть твердо уверенным, то только в одном. Ни один Элегбара не был вовлечен ни в одну отрасль работорговли, никогда. Это может звучать как оправдания и попытка убедить себя в этом, но я клянусь, что это такая же правда, как и то, что Олорун правит на небе. Лишение свободы слишком противоречит самой сути нашей натуры. Торговля рабами уничтожила бы одного из нас за считаные дни, ибо это самое жесткое надругательство над Ухуру, какое только может быть.

Так почему же это продолжалось в наших землях, спросишь ты, если работорговля настолько нам противна? Нас было слишком мало, а смертных, одержимых алчностью — слишком много. Нами была создана всемирная организация, известная как Мечи Свободы, поставившая себе цель пошатнуть гнусную отрасль. Их битвы проходили под покровом тайны, и легенды об их хитроумных уловках, отчаянных спасениях и полуночных рейдах с тех пор стали для Элегбара эквивалентом историй о Робине Гуде. Но и они были лишь жалкой горсткой героев, выступающих против стойкого и монументального зла. Никогда не недооценивай цепкую хватку денег. Ничто не сравнится с этим позором, и он оставил после себя след из вины, страданий и печали, который тянется и в современные дни.

Индустриальная Революция

Мы были мало заинтересованы в новых поползновениях смертных в сторону фабрик и конвейерной сборки — ну, если только не пытались их избегать. Вместо этого мы сфокусировали внимание на продолжающемся освоении земель в многочисленных колониях, и как обычно пытались вырваться за пределы заселенных смертными ареалов. Мы скорбели по нуннехи, которые в хватке поселенцев жили под гнетом лишений, слишком схожих с нашими, и как могли всюду трубили об

угрожающих им атакам, пока не стало слишком поздно. К прискорбию, потеря родины уже оставила на них глубокие шрамы, и большинство из них лишь просили нас идти мимо и не задерживаться, и не прислушивались к нашим словам.

Атмосфера продвижения на Запад была совсем другой. В отличие от бурного восторга перед открытым морем, это путешествие приводило смертных в мрачное, безрадостное настроение, что нас озадачивало. Неужто их земля обетованная казалась им такой угрюмой? Мы чувствовали, что здесь сокрыто нечто более глубокое, но мы так и не смогли полностью осознать, что именно.

Единственным, что целиком зацепило наш интерес, была развивающаяся транспортная отрасль — паровые двигатели, локомотивы, автомобили, даже первые попытки полетов тяжелее воздуха. Как Племя, мы были изначально разделены. Оджо предпочитали ходить по земле, каков был наш древний обычай, и использовали транспорт только если совсем уж поджимало время. Ику полюбили новые устройства и вскоре овладели ими, в процессе связавшись узами дружбы с китом нокеров — и узы эти нерушимы и по сей день. Возможности, открывшиеся при помощи новых машин, и Гламур, пожинаемый с мечтающих об их потенциале, были долгожданным приливом сил в мире, который на глазах менялся до неузнаваемости.

Двадцатое Столетие

С началом двадцатого века кто-то словно дернул за невидимый рычаг, отчего мир завертелся еще быстрее. *Ифа* запуталась и смешалась, ее стало еще тяжелее понять, поскольку будущее неуверенно клубилось в руках ориша. Вскоре стало очевидным, что означало мрачное затишье прошлого столетия. Человечество приблизилось к точке закипания из-за своей науки, технологий и многочисленности, и это варево наконец начало бурлить. Дикость 20-х бросила нас в дрожь, мы по всему миру бились с отвратительным злом во время Второй мировой войны, вышли на дороги вслед за вольным духом битников в 50-х и хиппи в 60-х, и отпраздновали торжество свободы и демократии в конце 80-х. Да, человечество показало, что способно на зло громаднее того, что оно измышляло ранее, но также продемонстрировало, что направило свои труды и в сторону великих достижений. В 1969-м году, окунувшись в прилив Гламура из музыки и духа того времени, мы с не меньшим трепетом следили, как люди делали свой первый шаг на луне. Мы радовались и уверяли себя, что, возможно, теперь все будет хорошо. Мы и не догадывались, что этот же акт человеческой славы принесет за собой наших древних соперников — тех, кого мы считали сгинувшими навеки. Ши.

Возрождение

Когда поток Сияющего Воинства вырвался из врат Илейша, мы не могли пошевелиться от подобного зрелища. В то время как остальные племена онемели от страха и трепета, мы обмерли от великого чувства ярости и горести, ибо мы знали, что принесет за собой их возвращение. За столетия, прошедшие после отступления ши, мы объединили усилия с остальными племенами и удержали разваливающееся на куски сообщество фейри. Все вместе мы вынесли много тягот и даже возродили частично нашу прежнюю славу — если и не пред людскими очами, то отстроив химерический мир. Никогда еще между Китэйнами не было такого единения и братских чувств. Более того, восход демократии и идей свободы и равенства делали каждое последующее поколение все более эгалитарным.

Хоть это и была тяжелая дорога и конец ее — всеобщее единство, — был все еще далек, мы видели, сколь многого со времен Раскола достигли племена, работая сообща. И мы знали, что ши смогут разбить все это в мгновение ока.

Война Соответствия

Роль, которую мы сыграли в Войне Соответствия, хорошо известна. Мы были послами и дипломатами, торгуясь за мир с ши в задних комнатах и кабинетах для аудиенций, пытаясь показать им, что мир никогда не был и никогда не будет их маленьким и аккуратным феодальным владением. Когда наши способы не принесли никаких результатов, мы

превратились в разведчиков, застрельщиков и ассасинов, используя свои умения, чтобы попадать точно в цель и растворяться в ночи. Наши страстные речи подталкивали простолюдинов сопротивляться ши, а наша убийственная сталь подтверждала, что мы горазды не только разговаривать, но и подкреплять свои слова действием. Когда прилив войны потемнел, мы вступили в легендарные ныне «отряды самоубийц», такие как благородная Тринадцатая Бригада Оклахомы, непокорные Штормовые Вороны из Джерси и фанатичные проповедники из числа бесславных простолюдинов — Волчья Стая. Одни лишь последние были повинны в смерти почти сотни врагов в финальном противостоянии, хоть в лица им и щерился целый лес из копий ши. Элегбара яростно сражались, слишком хорошо понимания, что власть ши приведет только к возвращению тирании и недоверия прошедших веков.

О да, это правда, что некоторых из нашего рода служили на стороне ши во время войны, в основном Оджо, которые верили, что ши возвратились по воле ориша, чтобы взять власть в свои руки. Но большинство Элегбара бились до последней капли крови, неважно, будь они Оджо или Ику. Хоть мы и в силах понять некоторые клятвы и обязанности, которые заставили лоялистов из остальных племен вновь вернуться под крылышко ши, мы можем только скорбеть о том, что могло бы быть, если бы они отказались ответить на призыв бывших хозяев. Если б только у остальных племен было достаточно отваги, чтобы выпрямить спину и признать, что они не нуждаются в указаниях ши, что всех своих величайших заслуг они добились *после бегства ши* (позорного, конечно же)… мы могли бы сейчас жить совсем в ином мире!

Верховный Король восходит на престол

Должен признать: когда Верховный Король Дэвид Ардри ап Гвидион занял трон, у Элегбара наступил долгий период горьких предчувствий, ибо мы заметили некоторое недовольство среди ши и всецело ожидали, что он последует



примеру сородичей и будет относиться к нам с презрением. К нашему величайшему удивлению, он не последовал, и не отступал от своих обещаний создать представительский парламент, пожаловать амнистию простолюдинам, захваченным в плен во время войны, и дюжины других посулов, которые он щедро раздавал в первые дни царствования. Даже под давлением своих собратьев-ши, убеждающих его отодвинуть на задний план простолюдинов и править холодно и единолично, он не предал своих обетов всеобщей дружбы, и сделал все что мог, чтобы залечить раны, оставленные войной, и исцелить фей Конкордии. Если уж на то пошло, это мы были неблагонадежной стороной, изучая каждое его слово или поступок на предмет предательства или неприязни. Мы отказывались принять его постоянные заверения в гостеприимстве, и поэтому мы пропустили множество его ранних политических решений, касающихся Конкордии.

Хоть мы и не смогли заставить себя доверять ши в целом, с течением времени мы загорелись желанием принять Дэвида как короля и последовать за ним. В королевстве, несмотря на беспокойство в смертном мире и слухи о клубящейся на горизонте Зиме, расцвела надежда. У аристократов и простолюдинов были свои разногласия, и порченая кровь текла по жилам некоторых представителей обеих сторон, но Дэвид прилагал все усилия к тому, чтобы сократить дистанцию между ними, и благодаря ему наш род получил возможность излечиться и обновить узы.

Король потерян

Это печальнейшее из сказаний. Далеко за морем, *ифа* подарила Котойеси, правителю Царства Ифе и величайшего из *оба*, видение, в котором Верховный Король исчезал в облаке тьмы, и королевство Конкордия ввергалось в хаос, распространяя по миру кроваво-красную полосу. Пока королевства рушились под огнем и мечом, с небес соскочил волк, сжимающий в челюстях луну, и помчался по миру. Там, куда ступали его лапы, земля трескалась и замерзала, словно тронутая страшным морозом. В небесах родилась черная звезда, а затем настала тишина — словно смерть поглотила все вещи, существующие в поднебесье. Котойеси немедленно отослал Хазира и Акуко, своих самых скорых бегунов, по быстрейшим из известных ему тродов, в то же время пытаясь связаться с Верховным Королем с помощью современных устройств связи, но все было напрасно. Хазир и Акуко пропали без вести где-то на больших тродах, пересекающих океан, а попытки Котойеси предупредить королевский дворец в Тара-Нар, или кого-либо еще в Конкордии, были встречены гнетущей электронной тишиной. К тому времени, когда связь восстановили, было слишком поздно — Дэвид исчез, и Конкордию поглотили беспорядки.

И ныне кажется, Дитя, что война снова показалась на горизонте, ибо возгораются старые неприязни и темные племена фейри возвращаются в этот мир. Смертные же достигли бесподобных высот прогресса, но снова разделяются на фракции, грозящие всеобщему равновесию. На грани ли мы новой Весны или Бесконечной Зимы? Это темное время, но и рассвет нового тысячелетия — коротко говоря, время величайшей непредсказуемости, когда случай и случайность имеют такую же власть, как предназначение и судьба.

Правильно, Дитя. Настало наше время. Наконец-то, наше время пришло.

СЛОВАРЬ

Поскольку Элегбара странствовали по всем концам света, не удивительно, что они придумали некоторое число названий и описаний, отличающихся от привычных остальным подменышам. Хотя язык имеет тенденцию варьироваться от региона к региону, некоторые термины так и остаются примерно одинаковыми с самого зарождения Племени.

Абе́окута́ — дословно, «под камнями»; название города. Элегбара обозначают этим словом подземный мир и его обитателей.

Абику — призрак или неупокоенный дух. Слово происходит из легенд о мертворожденных детях, которые постоянно возвращались, чтобы мучить своих родителей. Также — **му́ле**.

Аге́мо — в буквальном смысле, хамелеон; слово используется Элегбара по отношению к своим сородичам или кровной родне, так как они обитают одновременно в обществе фейри и смертных.

А́йту — опозоренные собратья Элегбара из числа Таллэйнов. Эти падальщики избежали заключения в Глубокой Грезе и недавно вернулись на Землю. Они собираются в стаи и живут за счет воровства и преступных махинаций.

Аво́ — секретный культ или общество, или просто одиночный секрет.

Бе́те — оборотень, одно из многих племен зверолюдей.

Эле́гба́ — имя, использующееся для молитв к ориша Эшу.

Элегбара́ — другое имя ориша Эшу; взято как название рода его потомками-подменышами, которые также называют себя Избранниками Эшу или иными вариациями этого титула. Слово используется как в единственном, так и во множественном числе не склоняясь.

Энга́й — разумная химера, или химерический зверь; словом шаманы Элегбара называют духов природы.

Эшу — ориша случая, случайности и непредсказуемости, посланник и языковед великого ориша Олоруна, хитрец, который наблюдает за путями и проходами. Отец племени подменышей Элегбара. Китэйны также называют эшу всех Элегбара; хоть это и не оскорбительно, но все же сами они предпочитают использовать последнее, поскольку это название для них более уникально.

Гри́о — рассказчик и хранитель устной истории, ответственный за сохранение знаний племени и передачу их следующему поколению. Множество *оба* эшу являются грио для своих племен.

Ифа́ — имя ориша предсказаний, Орунмилы. Также обозначает способы предсказаний и предсказание как процесс. Кроме того, так Элегбара называют Искусство Прорицания.

Иджапа́ — буквально: черепаха; древний герой-обманщик из легенд народа Йоруба. Так Элегбара называют паков.

Ику — смерть и тьма; этим понятием у Элегбара обозначается их эквивалент Неблагих.

Илэ-И́гбо́ — буквально: «место в джунглях»; любой мифический город или локация. Также, термин Элегбара для фригольда, иногда называемого еще хонфоур.

Иле́йша — переводится как «Дом Бога»; рай, в представлении эшу, который соотносится с идеей остальных Китэйнов об Аркадии.

Иле́-Титу́ — молитвенное имя для ориша Шонпонно; также стало разговорным термином Элегбара, которым обозначают их сотоварищей, имеющих европейское происхождение, так как в буквальном смысле означает «из холодной земли». Шонпонно же является ориша болезни,

что отражает угрозу времен первого контакта с белыми расами.

Ироко — разновидность дуба; также название Элегбара для кита Гилли Ду.

Итийе́ре́ — малораспространенное разговорное наименование ши, происходящее от слова, которым называли традиционных церемониальных персонажей с преувеличенно длинными ушами.

Джа́кута́ — молитвенное имя для ориша молний Шанго, означающее «Швырятель Камней». Название Элегбара для троллей.

Ко́и́ндэ — дословно: «младший из близнецов»; название Элегбара для кита пикси.

Ко́ку́мо — личное имя, переводящееся как «Он Никогда Не Умрет»; титул Элегбара для египетского царя Осириса в частности, и для всех, кто прошел превращение в Немертвых в общем.

О́ба — правитель или царь. Также используется для обозначения благородных представителей Элегбара, последних чистокровных детей Эшу, которые остались сторожить древние земли предков Племени и предлагают покровительство своим странствующим кузенам и кузинам. Их известно меньше сотни, и большинство других Китэйнов не имеют о них ни малейшего представления.

Обатала — ориша, который создал сушу и первых людей. Сын Олоруна и младший брат Орунмилы.

О́гун — ориша железа. Название Элегбара для Даунтэйнов и остальных охотников на подменышей.

Оджо — дневной свет и жизнь; у Элегбара — эквивалент Благого Двора.

О́ло́кун — ориша моря. Название Элегбара для селки, и в меньшей степени для остальных водных китов.

О́ло́кута — ориша камня; название Элегбара для кита нокеров.

Оло́рун — всевышний ориша и правитель неба; примерный эквивалент западного представления о Боге.

Олу-И́гбо́ — ориша растительности и диких земель; название Элегбара для кита сатиров.

Опа́ — посох, излюбленное оружие многих Элегбаа.

Ориша — бог или полубог, зачастую — древний предок. Их считают «святыми покровителями» своих владений; им возносятся молитвы и приносятся жертвоприношения, чтобы снискать их благодарность. К примеру, все Элегбара приносят молитвы и дары Эшу, своему отцу, чтобы получить удачу в странствиях. Также — **лоа**.

Ориша-Нла́ — буквально: «Большой Ориша». Еще одно имя Обаталы, создателя земли. Также используется для обозначения некоторого числа меньших ориша, сотворенных из различных частей тела Обатала, которые следят за стихиями. Название Элегбара для Неодушевленных.

Ориша-О́ко́ — ориша сельского хозяйства и очага. Элегбара обозначают кит богганов этим именем, а иногда его сокращенной версией **о́ко́**.

Ору́нмила — старший сын Олоруна, ориша предсказания.

Ошоси — ориша охоты; название Элегбара для красных шапок.

Племя – для Элегбара, это род подменышей с покровителем-ориша; эквивалент термина *кит*. Пишется с большой буквы, когда обозначает самих Элегбара.

Ром — обычно известные как цыгане, этот вольный народ имеет давние связи с Элегбара, особенно с их родом Урмен. Они не доверяют не-цыганам настолько, что даже цыганские Элегбара не доверяют остальным представителям рода Эшу. Они говорят на цыганском языке.

Та́йаво – старший из близнецов; название Элегбара для клурихан.

Ши́лмуло — вампир или иной телесный не-мертвый.

Шонпонно – ориша болезней, особенно тех, что вызывают язвы и сильные повреждения. Название Элегбара для кита слуагов, происходящее от их непритязательного внешнего вида. Название в основном не несет под собой унизительного подтекста.

Ухуру – буквально: «свобода». Философия Элегбара о свободном выборе всех живых существ и их праве следовать своей судьбе; их название для Права Рождения – Духовных Путей.





ГЛАВА ВТОРАЯ: КУЛЬТУРА БЕЗ ГРАНИЦ

It just doesn't get any better –
There isn't a captain
There's only a crew!
The storms we weather together –
The places we've been
And the things that we do!
– The Mighty Mighty Bosstones, "Pirate Ship"

Общество Элегбара

Bonsoir, Дитя. Меня зовут Мари. Эти галантные джентльмены решили, что будет лучше, если именно я расскажу тебе пару вещей о том, что из себя представляет жизнь в Племени, чтобы ты смог понять, что стоит ожидать после того, как догорят последние угли нашего сегодняшнего костра. Что такое? О, благодарю тебя, Дитя! Вижу, что ты уже обладатель родового таланта к лести. Знаешь что? Когда окончится эта ночь, я поведаю тебе свой маленький секрет – может, слегка поумеришь свой пыл по части комплиментов... Неплохо звучит, *cherie*? Ну, тогда устраивайся поудобнее, и давай продолжим лепить это повествование.

Вырастая среди эшу

Неудивительно, что разные представители нашего Племени открывают свою сущность фейри множеством способов, в зависимости от того, где они выросли и как общество относится к обладателям особых талантов. Некоторых постепенно вводят в курс их новых жизней, и они могут осознать каждый шаг этого процесса с терпением и мудростью; остальных вбрасывают в нее быстрее, чем они успевают сообразить, и они прикладывают усилия, чтобы усвоить простейшие вещи. К счастью, как ты и сам уже узнал сегодня, сородичи Элегбара имеют привычку являться, чтобы помочь новичкам с переходом и поведать им об их наследии.

Что ж, я знаю, что это не всегда было так, Дитя, но за прошедшие годы я много раз была свидетелем того, как один из нашей родни осознает себя, и я не считаю свои слова экспромтом.

Африка и Средний Восток

Те Элегбара, что были рождены в землях наших предков, получили больше преимуществ, как ты можешь и сам догадаться. Множество тамошних народов все еще помнят об ориша и чтят Эшу; среди них немало нашей кровной родни, и они всегда настороже на случай, если кто-то из нас проявит себя. Может статься, что Дитя всю свою жизнь будет расти среди рассказов о наших путях, даже если и посчитает их небылицами; так будет гораздо проще справиться с Кризалисом, когда он произойдет. Дитя Элегбара, рожденное в этих землях, может даже быть достаточно удачливым, чтобы расти при дворе *оба* – такое часто случается в регионах, густо населенных нашим родом. Остальные племена фей редко забираются в эти земли. Мы совершенно вольны учить тому, чему мы считаем нужным учить, и ходить, куда мы хотим идти, без их вмешательства – особенно проклятых ши.

Те из нас, кто был рожден в возлюбленных краях Эшу обычно лучше подходят для передачи наших истории и легенд, и мы обычно

сильнее осознаем наше грандиозное предназначение. Даже Ику, выросшие там, хорошо понимают истины и подтексты, лежащие в основе всех вещей – они просто выбирают для себя отрицать их, вот и все. Также это очаг концентрации наших родичей, следующих мусульманской вере – что вполне ожидаемо. Вследствие их влияния, Элегбара этого региона предпочитают фокусироваться на взаимоотношениях со своим сообществом, а не рассматривают себя полными одиночками в мире. За то, что мы стали единоличными обладателями этих территорий после окончания колониальной эры, мы расплачиваемся ответственностью за них, и, если случится катастрофа, нам будет некого винить, кроме себя.

Индия

Немногие из нас рождаются ныне в этой части света, по крайней мере, в последнее время, но индусы поглотили достаточно наших легенд, чтобы здесь все еще появлялись наши сородичи, и у *оба* есть тут пара владений – так что я решила, что Индию все же стоит упомянуть. Индия – родина Ромов, нашей цыганской крови, и, хотя они наравне со смертными раскиданы по всей мировой карте, их корни ведут сюда, и мы пользуемся этой связью, если нам нужно найти повод с ними поговорить. Индия окружена акцентами на мистицизм и иллюзии реальности, что устраивает нас более, чем полностью. Те из нас, кто рожден в этих краях, чаще всего склоняются к стороне Оджо, и у большинства есть предрасположенность к нашим Искусствам, благодаря чему они становятся странствующими мистиками и святыми. Некоторые из них, однако, решают, что если реальность иллюзорна, то и в самом деле ни в чем нет ни малейшего смысла, и мыслящие таким образом принимают сторону Ику – и становятся самыми дьявольскими и отчаянными душами Племени. В любом случае, у индийских Элегбара наше общее влечение к сказаниям зачастую принимает форму загадок и притч, расшифровка которых остается на откуп слушателям, которые могут почерпнуть из них важные вещи на пути к просветлению. Их *оба* обыкновенно еще более туманно излагают свои догмы, однако поверь мне, Дитя – если один из них о чем-то тебе скажет, приложи все силы, чтобы расшифровать скрытый смысл, потому как эта загадка непременно научит тебя чему-то, что всецело перевернет твое мировоззрение.

Ромы

Несмотря на то, что многие племена уверены в том, что мы разделяем родословную с Ромами, в действительно наше число среди них невелико. Даже для нас они остаются чрезмерно гордыми и скрытными людьми, и вряд ли когда-нибудь изменятся. Нет, настоящая причина этого мнения заключается в том, что цыгане были одним из первых в нашем роду, кто перемещался среди Китэйнов Европы и двух Америк, и именно эти Элегбара были первыми, с кем повстречались эти племена – и так впечатление закрепилось, к добру или к худу. Однако можешь не сомневаться, Дитя – наши родичи, воспитанные среди Ромов, представляют из себя самых умных, самых приспосабливающихся из ныне живущих Элегбара; их страсть к дорогам обжигающе жарка, и они способны улизнуть из тех ситуаций, откуда не мог бы выкрутиться и самый скользкий слуаг. С самого рождения в них поселяют веру в магию и темных существ, таящихся в ночи, не говоря уж о всевозможных народных преданиях и иже с ними. Большинство превращаются в настоящих Элегбара безо всякой сложности; полагаю, что когда ты и так уже обитаешь на самом краю «культурного» общества, сделать шаг до еще более отдаленного от обыденности мира не требует особых усилий, не правда ли? Порядочное число подменышей остаются рядом со своими смертными семьями, путешествуя с ними в качестве хранителей и представителей своего рода, хотя все увеличивающееся количество Элегбара решают идти своим путем, присоединяются к таборам и заменяют прежнюю семью своими сородичами-Китэйнами. Но те, кто оставляют свое цыганское прошлое за спиной, редко о нем говорят, даже с возлюбленными и близкими друзьями – для них узы крови включают и узы молчания, и, если и есть вещь, которую цыгане более всего ценят, так это уединенность от назойливых взглядов чужаков.

Хоть и все Элегбара смыслят в словесном мастерстве, те, кто имеют цыганскую наследственность, по-настоящему в нем

гениальны, и могут подобно паукам соткать паутину лжи – такую тонкую и деликатную, что ее никто не заметит, и в то же время прочную и держащую крепкой хваткой любого, кто в нее угодил. И уж есть причина тому, что мы связываем их имя с хитростью и азартными играми, Дитя! Но не пойми меня превратно: несмотря на века предубеждений, говорящих об обратном, Ромы не коварны от рождения. Более того, большинство из них скорее вырежут свой глаз, чем соврут тем, кто им дорог! Они жили вдали от остального мира слишком долго, и слишком долго боролись против ненависти и жестокости, так что неудивительно, что не-цыгане кажутся им не стоящими доверия или уважения. Так что они не испытывают угрызений совести, забирая у чужаков то, что хотят – любыми доступными способами. Это не хорошо и не плохо – просто таков их путь. Если ты заслужишь их доверие, цыган-Элегбара или цыган-людей, ты поймешь это; до тех пор будь к ним дружелюбен и не забывай, что ты все еще для них чужак.

Америка и Европа

Так, Дитя, позволь мне кое-что тебе сказать. До нынешнего столетия, Элегбара рожденные от европейских предков были так же редки, как грешники на рождественской службе, что здесь, что в Старом Королевстве. Практически единственным исключением были испанские мавры, которые в то время несли наше учение варварам, и португальцы, которые разделяли нашу тягу к исследованиям и были нашей ближайшей родней в гонке к Новому Свету. Конечно, у нас были кузены среди тайаво и кехинде в Британской Империи, но, как бы близко они ни были к нам, они больше не являлись настоящими Элегбара. Кроме случайных страстных свиданий или запретных бракосочетаний, наша кровь не мешалась с кровью остальных племен. Затем началась треугольная торговля и движение в Новый Свет, и множество представителей нашего рода либо уволокли в цепях через океан, либо они сами отправились на поиски новых горизонтов, или же бежали от тирании старых традиций. К несчастью, в бешеном темпе путешествия, множество наших древних представлений и легенд были утеряны, так что, когда эти Элегбара прибыли во владения за морем, они остались с восхитительной новой землей для освоения – но утратили представление о своей истинной сущности. Дела в Южной Америке обстояли несколько лучше, поскольку она была заселена колонистами, с большим дружелюбием взирающими на наши пути, однако в целом большинство приехавших в Новый Свет Элегбара были вынуждены поддерживать угасающий огонек своих традиций.

Все чаще и чаще получалось так, что те из нас, кто был рожден от рабов и поселенцев, получали наши силы, но не наши знания. Эта ситуация постепенно исправлялась с ходом времени, и предубеждение против нас и наших родичей уменьшилось, когда все научились ценить свои корни, однако эта проблема остается существенной для многих рожденных в Конкордии или Старом Королевстве. Если только кто-то из Племени своевременно их не отыщет, многие из них путаются в том, каково их место в мире, и становятся просто неприкаянными проходимцами – потому что именно такого поведения ожидают от них другие племена. Если взглянуть на это более оптимистично, можно сказать, что необходимость жить самим по себе превращает их в ярых индивидуалистов и бравых путешественников – что мы очень ценим. Однако без знания о том, кто они есть на самом деле, большинство проявляют свой сказительский дар в виде любви к народным поверьям и, в последнее время, к «городским легендам», окружающим их места обитания, а некоторые предаются азартным играм, поскольку по словам других это их Право Рождения. Так как Конкордия наращивает свое влияние, и число рожденных здесь Элегбара увеличивается, задача поиска тех, кто не знает истинного наследия, становится важнее, чем когда-либо. К счастью, Дитя, нет такого испытания, которое нам, Элегбара, не было бы по душе!

Неплохая фея (для белого)

Несомненно, в других племенах жарко спорят, существуют ли в действительности Элегбара среди остальных рас. Несмотря на то, что тебе, Дитя, уже очевиден ответ на этот вопрос, я лучше окончательно проясню все недоразумения. Хоть и в большинстве своем

смертные родословные Племени уходят корнями в Африку, Индию и Средний Восток, или даже к цыганам, в конечном итоге лишь сам Эшу Элегба решает, кто станет носителем его метки. Он, в конце концов, ориша случая и случайности, и разве можно чем-то лучше охарактеризовать генетику, как ни этим описанием? Существуют семейства древние, как сама Африка, которые никогда не давали жизнь младенцу Элегбара, в то время как другая семья, собравшая в себе мешанину всяческих народностей еще похлеще, чем в любом таборе, обнаружит у себя дитя Элегбара спустя всего пару поколений. Избранники Эшу появлялись по всему свету – никто никогда с уверенностью не скажет, где проявится их влияние!

Конечно, такие представители Элегбара все же не в порядке вещей, и из-за своего наследства им не живется легче. Им приходится справляться не только с их новым существованием феи, но и бороться с мнением (и собственным, и окружающих, к несчастью), что они не «настоящие» эшу лишь из-за причуды наследственности. В заключение скажу, что даже если они в меньшинстве среди Племени, раз Эшу нашел их достойными быть одними из его Избранников, тогда к черту мнение всего мира!

Коренные американцы

Что я могу сказать? Да, Дитя, ты верно меня услышал. Есть очень, *очень* небольшое число подменышей среди Племени, в чьих жилах течет кровь коренных американцев. Многие из них – результат поздних миграций, и лишь малая горсточка являются потомками древних исследователей, осмелившихся пересечь океан по тродам или на кораблях задолго до рождения Колумба и его сограждан. Те счастливчики, которые пережили этот переход, открыли культуру, восприимчивую к ориша, и спустя некоторое время влились в нее, построив прочную связь, протянувшуюся до наших дней. Многие из них открыли свое наследие среди нуннехи, и мало кто догадался, что отличается от своих духовных братьев и сестер, пока не встретил других представителей нашего рода. Из того что я слышала – они разделяют связь нуннехи с землей, и могут взывать к родным тотемам, как и к ориша, когда творят свою магию. Некоторые из них уверяют, что способны входить в мир духов, как Бете, но по правде сказать, Дитя, я поверю в это, только если увижу доказательство собственными глазами. Мы, Элегбара, несомненно пронырливы, когда нам надо куда-то попасть, но я сомневаюсь, что кто-то из наших мог побывать в настолько фантастическом месте и не разболтать об этом всему свету!

Ну, веришь ты в это или нет, Дитя, большинство этих Элегбара хорошо ладят с приемными племенами и передают свой сказительский дар в виде племенных легенд и тайн – ценный талант во времена, когда забрасывают прежние пути и позволяют им рассыпаться в прах. В основном они нас не трогают, но даже если их родне из числа нуннехи нет до нас дела, мы тоже остаемся их дальними родственниками.

Азия

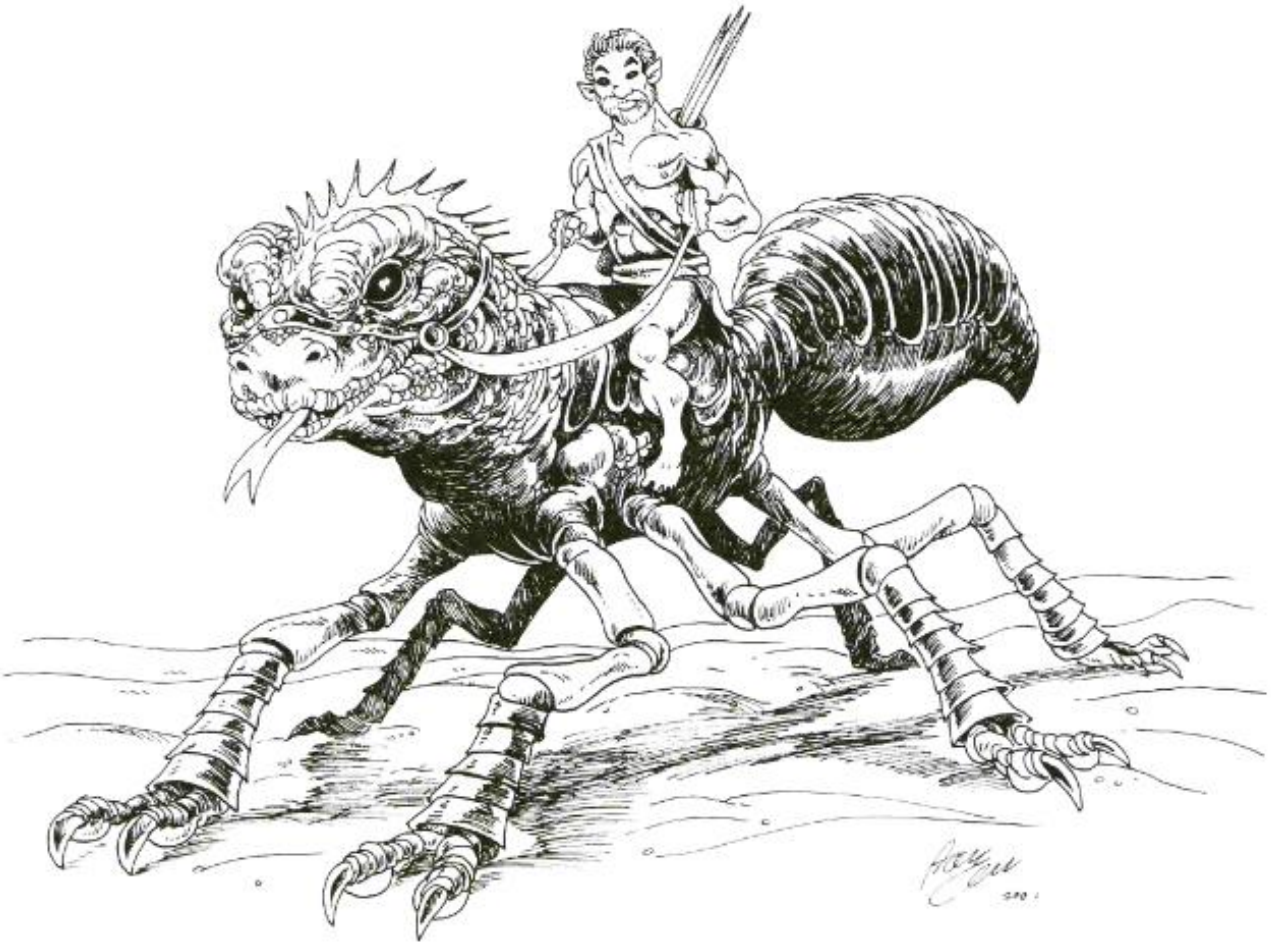
Если ты внимательно прислушивался к рассказу, то слышал, что народ фейри из Срединного Королевства (так они называют Азию) вежливы, но не слишком гостеприимны к нашему роду. Они утвердились властителями своих территорий, и даже если они не оберегают свои границы с агрессией, даже и не думай, Дитя, что они не… *уберут* тебя, если поймают в своих владениях. И все же, когда установленный знак «Не входить» был для нашего Племени чем-то, кроме как вызовом? Так что – да, хотя они и являются редкостью и в основном ограничены числом островитян и кочевых племен северных земель, Элегбара азиатского происхождения все же существуют. Но наш образ жизни раздражает местные сообщества. Они, конечно, приветствуют Оджо и одобряют их представления о чести и ответственности, но кочевые привычки Племени кажутся им не вызывающими доверия – для них это признак слабохарактерности, черта смутьянов. Кроме того, за пределами малого числа местных народностей, поддерживающих подобные обычаи, мы слишком сильно выделяемся этими отличиями, что позволяет легко нас заметить (пускай и не поймать), а поверь мне, Дитя, нет ничего хорошо в столкновении с *хсин*, местными подменышами. Поэтому большинство Элегбара, рожденных и выросших в Срединном Королевстве обычно учатся подавлять свои Юношеские порывы (что, к прискорбию,

подталкивает немалое их число к погружению в Банальность) или находят себе такое занятие, которое могло бы замаскировать эти их черты. Они становятся актерами, рыбаками, странствующими монахами, и так далее. Это рискованное существование, будь уверен, и многие из них бегут в поисках свободы куда-то еще. Но поверь мне – тому, кто видел краем глаза древние города и плавные контуры пейзажей, лежащие в сердце Срединного Королевства, - для некоторых это риск, который стоит того.

Возможно из-за нежелания публично демонстрировать свои таланты из страха привлечь внимание *хсин*, Элегбара азиатского происхождения обращают свой сказительский талант в поэзию и прозу. Некоторые даже утверждают, это именно один из Избранников Эшу изобрел азиатскую письменность в давние-давние времена. В любом случае, их творения чрезвычайно яркие и завораживающие, и услышать то, как они их зачитывают… о, нет слов, способных описать, как ласкают слух их точеные фразы и гармоничные голоса. От такого просто дух захватывает.

Туземцы

Я слышала легенду о том, что один из первых детей Эшу отправился на юг, через море, по мосту радуги вслед за падающей звездой. Это не доказательство тому, откуда взялись Элегбара среди аборигенов, но с учетом нашего пути это не выглядит невозможным. По правде сказать, Элегбара рожденные среди Первых Жителей, как они называются, редко отходят далеко от родных берегов. Будто бы что-то держит их, или будто они пытаются защитить что-то – в любом случае, они не спешат приоткрыть завесу тайны над этим. О, они вполне дружелюбны, однако, когда они разговаривают с тобой, можно заметить отстраненность в их взгляде, словно они сейчас предпочли бы оказаться где-то еще – эта потребность в них даже больше, чем в обычном представители Племени. Из того что я видела и слышала, могу сделать вывод, что Элегбара туземного происхождения обладают



сильной связью с Дальней и Глубокой Грезой – полагаю, это наследие, оставшееся от их связи с туземным Временем Творения. Кажется, большинство из них крепко связаны и с Улуру, священным местом Первых Жителей, хотя они и отказываются объяснять, в чем эта связь выражается. Кто знает, в чем на самом деле причина всему этому? Я лишь одно могу сказать с уверенностью: имя того, кто вызнает этот секрет, станет легендой Племени!

Благословение Эшу

Всегда, всегда помни об этом, Дитя: покуда мы заботимся о своей смертной родне, уважаем Китэйнов и чтим ориша – мы Элегбара, и мы отличаемся от всех остальных. Эшу одарил нас многими замечательными способностями, чтобы мы исполняли его задачу в этом мире, и пришло тебе время узнать пару вещей о том, что они собой представляют и зачем нужны. В конце концов, какой прок отправлять солдата на войну безоружным, или заставлять писателя писать без слов? *Mais non!* Слушай внимательно, Дитя, и я открою тебе такие тайны про тебя, о которых ты никогда не мог и мечтать.

Духовные Пути

Вероятно, самый известный наш талант. Мы, Элегбара, всегда умудряемся быть в нужное время в нужном месте – и подумать нельзя, что нам могло быть суждено скучное существование! Где бы и что бы ни случилось, будь уверен: ты уже будешь на месте событий, а если нет – то на пути туда, даже если еще и не догадываешься об этом. Прежде чем я продолжу, я хочу привлечь твое внимание к кое-чему, что я сказала, и убедиться, что ты услышал это хорошо и четко: я сказала в «нужном» месте и в «нужное» время, не правда ли? Не «счастливейших», не «наиболее приятных», не «самых очевидных», и уж тем более не «простейших» - именно «нужных». Теперь, сядь и хорошенько подумай о том, что это значит. А значит это, что где бы ты ни был в этом мире (или любом другом), ты находишься именно там, где должен быть; ты не должен этого страшиться, сомневаться в этом или колебаться. О да, Оджо и Ику вечно спорят, как старые кошатницы, о том, *почему* все устроено именно так, как есть, но сейчас это неважно, ибо обе стороны соглашаются, что таков порядок вещей – и это все, что имеет для нас значение. Единственное, что может столкнуть тебя с истинного пути – так это если ты провалишь испытания, посланные тебе ориша (как верят Оджо), или будешь отрицать свои истинные желания (так говорят Ику). В противном случае, никакая сила в этом мире (или любом другом) не может не позволить тебе достичь следующей остановки на твоем пути. Даже если место, в котором ты оказался, не совпало с твоей изначальной целью странствия, значит, ты должен был появиться именно там. Если ты не можешь понять, почему, то этот дар превратится для тебя в тяжкую ношу.

Аналогичным образом, ты должен смириться с тем, что однажды придет время двигаться дальше, к чему-то новому, будь то просто смена обстановки или выбор новой сердечной привязанности. Никакими усилиями ты не сможешь удержаться за что-то прежнее, если твой путь указывает тебе, что настал час искать новое. Ах, я вижу, Дитя, что эта истина уже открылась тебе. Что ж, я еще поговорю позже о тонких материях, но сейчас запомни это: большинство других племен забывают о том, что на каждый новый горизонт, к которому мы устремляемся, приходится один, оставленный позади – и зачастую это к лучшему. Вся жизнь – это постоянный круг, где остаются за спиной старые вещи и открываются новые; мы остро это ощущаем и не задерживаемся там, где нам больше нет места, в буквальном или переносном смысле. Тяжело постоянно помнить об этом, я знаю, но тем не менее – такова истина нашей жизни.

Ухуру

Со временем, подобные взгляды на жизнь нашли выражение через философию, известную как Ухуру, или «свобода»: она сводится к тому, что всем созданиям должно быть позволено следовать своей судьбе, и лишь ориша позволительно вмешиваться так, как они считают нужным, чтобы испытать достойных и проклясть нечестивцев. Эта свобода выходит за пределы физических границ – роду Элегбара отвратительны любые попытки ограничить их, удержать или манипуляциями заставить

действовать против воли, и они яростно сопротивляются такому давлению, если приходится. Даже те из нас, кто живет за счет легковерности окружающих, рассчитывают, что жертва имеет свободный выбор довериться или не довериться их обману. Таким образом, жертва получит назидательный урок за свою жадность – и поможет набить наши кошельки. Если же мы говорим, отдаем или делаем что-то не по своей доброй воле, то это порочно и недостойно нашего имени, и мы просто-напросто этого не допустим. Возможно, кажется глупым сражаться за нечто настолько эфемерное, как собственное достоинство, но как-никак, Дитя, что есть жизнь без достоинства?

Добровольно отказаться от своей свободы – значит передать свою судьбу в руки другому, и никто не может потребовать от любого живого существа большего дара. Как и нельзя измыслить большего оскорбления, чем забрать у тебя твою свободу. Так у плененного существа крадется самая его суть, и он остается приговорен вечно бесцельно блуждать в посмертии. Даже самые бездушные Оджо или зловредные Ику удерживаются от похищений или обращения в рабство именно по этой причине, ибо и с учетом всей свой испорченности, они все равно предпочтут быть ответственными за смерть физического тела их врага, но не его души. Теперь ты понимаешь, почему мы так редко приносим клятвы, даже другим Элегбара? Никто не запрещает тебе делать это, но советую давать обеты с величайшей осторожностью. С каждым кусочком отданной свободы ты теряешь часть себя, скорее всего – навсегда, - и вспоминай об этом каждый раз, когда в страстном порыве даешь клятвы.

Гостеприимство

Вследствие нашего странствующего образа жизни, мы, Элегбара, обладаем старыми и замысловатыми традициями гостеприимства. Я не буду утомлять твою бедную голову всеми из них, но научу тебя, чего от тебя в основном будут ожидать. Древний обычай, наравне с Хартией Китейнов, налагает на тебя обязанность не отвергать соплеменника, оказавшегося в беде, вне зависимости от обстоятельств. Это обязательство вряд ли причинит тебе много неудобств, Дитя, - нас мало, и мы слишком разрозненны, - но также значит, что ты никогда не можешь в нем отказать, если только тебе не придется принять под своей крышей заклятого врага. Мало кто заботится об Элегбара, кроме нас самих, и если мы не сможем рассчитывать на взаимопомощь, то Племя быстро развалится на кусочки. Так что, если один из нас покажется на твоем пороге, будь вежлив и сделай все, что можешь; это не просто одолжение семье, а вопрос рациональности, потому что однажды ты обнаружишь себя на пороге бывшего гостя, так же нуждаясь в помощи.

Пока гости пребывают в твоем доме, ты должен уважать их просьбы (в разумных пределах – большинство из нас едва ли состоятельны, да и самодостаточность высоко ценится в нашей семье) и проследить за тем, чтобы о нем внимательно позаботились. Если гостю причинен какой-либо вред, ты должен свершить правосудие, как если бы он был твоей кровной родней. Ты не можешь выгнать гостей, только если они не украли у тебя или не навредили кому-то из твоих домочадцев, но дам подсказку, Дитя: если шаромыга не понимает намеков о том, что чрезмерно задержался, ты вправе немножко накалить обстановку. Но все-таки, гостеприимству не задают цену. Ты можешь принять любую плату, предложенную тебе гостем добровольно, или возмещение за нанесенный ущерб, но эту оплату запрещено требовать – в конце концов, гостеприимство под твоей крышей является даром. И, наконец, когда в путешествии полагаешься на чужое гостеприимство, ты должен относиться с крайним уважением к традициям хозяина и приложить все усилия, чтобы не быть чрезмерной обузой, вне зависимости от материального положения хозяина. Не укради у него - ни стакан со стола, ни целомудрие одного из его детей, - и, самое главное, не приноси под его крышу ссоры и насилие. Уходи так же благожелательно, как и пришел.

Видишь? Неплохой обычай. В следующий раз, когда будешь искать, где остановиться в незнакомом краю, не будешь переживать о том,

что можешь случайно обидишь местную ветвь семьи какой-нибудь глупой ошибкой.

Искусство Сказаний

Остальные племена часто смотрят свысока на нашу любовь к историям. Они считают, что это мило, но не стоит отдельного упоминания, мол, у нас просто выходит рассказывать их особенно складно и не более того. Что ж, Дитя, это все равно как сказать, что солнце яркое; это правда, но не воздаст должного солнцу, не правда ли? Мы любим сказания, потому что мы и *есть* сказания, и никогда не забывай, что Эшу заметил нас и признал своими детьми, потому что люди начали слагать сказки о наших приключениях. Сказания позволяли нам поддерживать связь в темнейшие времена, и мы превратили сказания не только в развлечение, но и в поучения. Кроме этого, как посланники и странники, мы видим и слышим больше остальных, и это естественно, что мы развили талант передавать наши знания так, чтобы еще и доставить удовольствие другим.

Есть и мистический аспект в том, что мы делаем: сказания цепляют за живое, обучают, и изменяют тех, кто рассказывает их – равно как и тех, кто их слышит. Мои старческие глаза наблюдали, как ребенок всего парой слов окрасил все столетие в яркие краски. Я слышала, как собрание детей подбадривает принца в решении спасти возлюбленную из когтей подлого злодея. Я видела, как плачут камни в финале трагической повести. Однажды, во время темных часов Войны Соответствия, я была свидетелем тому, как Элегбара обратил терпящий поражение отряд простолюдинов в орду стойких героев, равных по силе войску ши, дважды превосходящему их числом – одними лишь словами, льющимися из его губ. И это лишь малая часть историй, которые я могла бы поведать о сказаниях, живительно текущих в нашей крови, и как они понемногу или во многом меняли мир.

Но больше всего, Дитя, мы любим сказания как таковые, вне их подтекстов или целей. Красиво поведанная повесть уже сама по себе награда, и мы верим в это всем сердцем и душой. Как же иначе? Хоть вычеркни из историй все, что они должны значить, все, на что они могут вдохновить, и мы все равно будем их рассказывать, потому что истории – сама наша суть. Скорее мы перестанем дышать, чем они прекратят звучать из наших уст.

История

Конечно, немалая часть сказительского таланта происходит от нашей священной обязанности хранить знания племен, как Китэйнов, так и смертных. Умение оказаться в нужном месте в нужное время позволяет нам стать свидетелями множества важных событий. Как чужаки, мы можем глядеть со стороны и запоминать события объективно. Странствуя, мы сохраняем истории свежими в памяти других; мы не даем им легко забывать ошибки прошлого и вдохновляем их сказаниями о славе и отваге. Когда-то нам не было дела ни до чего, кроме наших собственных легенд и преданий наших смертных родичей, но со временем мы собрали сказания всех, с кем когда-либо взаимодействовали. Я подозреваю, что в своих познаниях о других племенах мы можем превзойти даже слуагов. И все они вечно забывают, что даже в сказках, являющихся самым смелым порождением чистого воображения, все еще содержатся частицы правды – если не о предмете повествования, то об авторе. Так что, пока большинство остальных Китэйнов считает нас отщепенцами, незаинтересованными в их социуме, на самом деле мы понимаем его гораздо лучше, чем многие из них.

Умение слушать

Только научившись слушать, ты сможешь узнать, как добиться мастерства в Искусстве Сказаний – и многих людей удивляет, насколько мы всегда жаждем услышать хорошую повесть. Запомни, что я сказала, Дитя, и всегда открывай шире глаза и держи уши наготове для новых путей и новых сказок. Не бойся – задавай вопросы, заходи издалека, будь настойчив и, что важнее всего, никогда не упускай шанс преобразовать свои знания в историю, которая обогатит опыт слушателей. В этом заключается не только священная обязанность нашего рода, но и наше удовольствие.

Духовные Пути Рассказчика

Рассказчики-новички зачастую озадачены тем, как справиться с удивительным талантом эшу всегда оказываться в нужном месте в нужное время. В конце концов, в действительности ролевой игры кажется, что персонажи игроков и так всегда появляются, когда происходит что-то интересное; в противном случае, игры были бы крайне скучными! Другие беспокоятся, что это Право Рождения ограничивает креативность Рассказчика – когда игрок-эшу объявляет: «Я отправляюсь на поиски пропавшего герцогского меча!» и затем ожидает, что достигнет искомого объекта раньше, чем привезут пиццу, и зачастую быстро выполняет задание ценой истории, запланированной Рассказчиком.

Чтобы избежать подобных проблем, примите во внимание изложенные ниже советы по обращению с двумя главными аспектами данного Права Рождения; нижеизложенное не является Евангелием, но может помочь облегчить участь Рассказчиков, измученных попытками понять это классное, но временами загадочное Право Рождения.

- **Удачное Совпадение**. Фокус в том, чтобы во время Рассказа использовать своевременное появление эшу для усиления драмы и для продвижения истории, а не ее краха. Не позволяйте персонажам легко достичь победы; напротив, ставьте перед ними еще больше испытаний, шанс (пускай и маленький!) превозмочь которые игроку даст его предрасположенность к удачным совпадениям. Любой персонаж может появиться как раз вовремя, чтобы обезвредить бомбу. Но только эшу появится с форой в пару секунд, чтобы решить, хочет ли он просто обезвредить бомбу и предотвратить катастрофу, или он желает вместо этого забросить ее в злодейскую Машину Судного Дня, и устранить таким образом одновременно две угрозы. Все не обязательно должно быть настолько преувеличено – это быстро утомит игроков, - но должно быть интересным сюжетным поворотом в уже интригующей ситуации.

  Другой хороший сюжетный поворот на эту же тему состоит в том, что совпадения и случайности могут происходить не только к благу персонажа, но и обернуться против него. К примеру, эшу может вовремя заметить направленный пистолет, и вытолкнуть смертного из-под прицела – и обнаружить, что спас мафиозного босса, или вампирского прихвостня или любую другую подлую душонку. Теперь у него не только появится новый набор врагов, но за ним могут охотиться еще и правоохранительные органы, не говоря уж о сомнительной благодарности печально известной личности. Парочка таких ироничных поворотов судьбы, и игроки перестанут считать дар удачных совпадений своей халявным пропуском в лучшую жизнь.

- **Заявленный Квест**. Если игрок выбирает определенную личность, место или предмет, на поиски которых он отправляется, будьте вольны нагромоздить на его пути испытания, отклонения от маршрута, внезапные повороты, неожиданные перевороты с ног на голову и другие сложностей. Напомните ему, что Право Рождения гарантирует наиболее интересный (и опасный) маршрут, и не обязательно такой, какой игрок сам выбрал. Более того, успех никогда не гарантирован – в конце концов, если бы эшу никогда не могли бы сплошать или умереть, в приключениях не было бы никакого интересного риска!

  Убедитесь, как бы вы ни повернули сюжет, чтобы остальные персонажи из табора не оказались массовкой в биографическом фильме об эшу, иначе вы обнаружите себя среди толпы весьма разочарованных игроков.

Безрассудство

Конечно, поскольку Элегбара идут против многих учений, преподносимых в эти дни осмотрительности и век осторожности, естественно, что не все понимают наши пути. Остальные племена любят называть нас безрассудными, говорить, что мы примем любой риск или любой вызов, и неважно, насколько невозможным он выглядит. Как будто бы это что-то плохое! Они живут подобно смертным, отвергая испытания и восторг приключений в пользу рутины, растянутой на годы, опасаясь, что малейший риск порушит их места при дворах и их карьеры. Мы же не боимся жить своей жизнью, Дитя! Они называют это безрассудством лишь потому, что мы отказываемся придерживаться унылых маршрутов, по которым они предпочитают ходить. Конечно, некоторым Китэйнам удается ухватить настоящее значение Ухуру, и они заслуживают нашего уважения; мы можем быть для них друзьями и союзниками, но мы все равно никогда не поймем их нужду притворяться глухими, когда раздается зов приключений. Мы - Избранники Эшу и не боимся сложностей.

Да, все так и есть – если кто-то приходит к нам с предложением, скорее всего мы примем его, если оно не выглядит как очевидное самоубийство (и, по правде сказать, некоторые из наших Юношей достаточно легко согласятся и на последнее). Почему бы и нет? Никогда не знаешь, когда ориша испытывают тебя, Дитя. Или, как предпочитают смотреть на это некоторые Ику, как ты узнаешь, где пролегают твои пределы, если никогда не будешь испытывать их? Однако будь осторожен с теми, кто пытается обратить это себе на пользу. Большое различие пролегает между тем, будешь ли ты героем, или попадешь в сети манипулятора, и тебе стоит об этом помнить, если ты хочешь продержаться подольше среди других племен. Конечно, даже так, мало что будет слаще, чем вернуться с задания, которое какой-то сопляк считал самоубийственно рискованным, и забрать его деньги.

Ориша

Позволь мне уделить время объяснению другого вопроса, представляющего религиозную важность для Племени – ориша. Они не то чтобы святые заступники, пускай это и лучший способ объяснить их суть жителям запада, и они не обязательно связаны с вуду, хотя эта религия многое от них унаследовала (и немало из нас ее практикуют, Дитя). Возможно, лучше всего представлять ориша как тотемных духов всевозможных диких племен; духов-создателей, избравших определенную общину или группу под свою защиту и дарующих им покровительство в обмен на молитвы и подношения. Некоторые ориша являются богами или полубогами, и всегда были ими, задолго до начала времен; иные из них – предки, поднявшиеся к божественности через великий триумф (или трагедию). Даже если не все Элегбара выбирают поклоняться им, все Элегбара верят в них. Даже мусульмане или христиане из нашего числа обычно не сомневаются в их существовании, но скорее считают их ангелами-хранителями, посланниками Бога или схожими сущностями.

Все Элегбара преклоняются перед Эшу, даже если кто-то делает это только ради одной видимости уважения. Некоторые устанавливают крепкую связь и с другими ориша, хотя это скорее исключение, чем правило. Мы каждый день наблюдаем работу ориша повсюду вокруг нас в мире, в котором живем, и в испытаниях, выпадающих на нашу долю. Кто знает, Дитя? Если ты отважен и предание о тебе далеко разойдется, возможно, однажды и ты присоединишься к ним во дворце над небесами. Это величайшая почесть, которая может быть нам дарована, и уже столетия никто не был ее достоин. Но это лишь означает, что теперь это может случиться в любой момент…

Ну, $%#@! Только не очередной вызов!

Рассказики рано или поздно столкнутся с вопросом о том, когда применить Слабость эшу. Вопрос обычно поднимается после того, как другой персонаж – чаще всего товарищ по табору, - узнает, что эшу обязан принять любой вызов. Он начинает терроризировать злополучного персонажа-эшу бесконечной чередой вызовов, стопорит приключение и вызывает у игрока эшу впечатление, что его персонаж скорее общинное имущество, а не героический странник. Главный вопрос заключается в балансе. Заставлять эшу принимать абсолютно любой вызов - значит ограничить свободу игрока, особенно если другие персонажи откровенно пытаются злоупотреблять этой Слабостью ради личной выгоды или эгоизма. Однако, налагать эту Слабость слишком редко будет несправедливо по отношению к киту и персонажу.

Таким образом, чтобы иметь представление о типах вызовов, которые подходят и не подходят под действие этой Слабости, рекомендуем Рассказчикам ознакомиться с нижеизложенными советами для принятия решения, какие вызовы стоит уважить, а какие можно проигнорировать. Эти ограничения не рассчитаны на то, чтобы сделать жизнь игроков более комфортной – они созданы для защиты от злоупотребления Слабостью, а не для того, чтобы оградить персонажей от всех неприятных для них ситуаций, которые могут возникнуть. И, наконец, этот список включает в себя лишь вызовы и предложения, сделанные другими персонажами; «естественные» риски (широкое расстояние между зданиями, поднимающийся впереди разводной мост, и т.п.) – это совсем другая история.

- **Клятвы** – Эшу в праве отклонить вызов, если тот в процессе выполнения повлечет за собой нарушение сути или формального содержания клятвы, которую они приносили (например, подпитанную Грезой). Хитрая игра слов, однако, может подвести их к самой грани. Но на обещания, данные без поддержки Гламура, охота дозволяется. С учетом того, как редко эшу дают формальные клятвы, этот пункт не должен причинять больших неприятностей.
- **Срочность** – Эшу даже не нужно обдумывать предложение, сделанное в момент, когда он и так находится в самой гуще событий, требующих срочных действий – когда друг в беде, фригольд атакуют, и т.п. Заметьте, однако, что большинство эшу все еще будут помнить об этих вызовах, даже если не приняли их на месте, и могут вернуться позже, когда кризис минует.
- **Взять на слабо** – Эй, это же должен быть *вызов*, правильно? По определению это означает нечто выходящее за рамки обычных усилий, навыков и удачи. Таким образом, тривиальные высказывания в духе «спорим ты не можешь завязать мои шнурки» или «Хей, пацан эшу, ставлю десять баксов, что ты не подвезешь меня до торгового центра» не считаются за вызовы, стоящие этой Слабости, хотя эшу и может исполнить их, если пожелает.
- **Достоинство** – Эшу в праве отклонить вызовы, задуманные лишь для того, чтобы оскорбить и унизить их, даже если они в силах преуспеть в этом задании, как, например, в случае с дурно известным вызовом: «Эшу, спорим, что ты не сможешь вычистить этот общественный туалет своим языком». Заметьте, это не значит, что запрещается любой вызов, из-за которого эшу может запачкаться или попасть в постыдное положение – совсем нет. Эшу могут – и окажутся – униженными и грязными, в буквальном и фигуральном смысле, если того потребует их задание. Этот совет лишь указывает на предложения, в которых нет иного смысла или предназначения, кроме как оскорбить эшу вне зависимости от того, добьется он успеха или нет.

Социальная структура

Мы, Элегбара, представляем собой парадокс в наших семейных делах, особенно для чужаков. Мы – тесная семья и многое сделаем во имя взаимопомощи во времена нужды, но в то же время мы разбросаны по всему миру и зачастую видим друг друга лишь изредка в несколько лет. Они задаются вопросом, что же держит нас, одиноких странников, вместе, и как нам удалось сохранить так много из нашей культуры, раз за разом приспосабливаясь к традициям окружающих. Они удивляются тому, что большинство из нас обладает сильным ощущением собственной индивидуальности, даже в тысячах милях и сотнях лет от места, в котором больше всего чувствуем себя дома. Они озадачены тем, мы возносим множество собственных аристократов, особенно в наших родных краях, но не подчиняемся определенной иерархии. Я с радостью добавлю, что это особенно ши это приводит в настоящий ужас! Итак, в чем же наш секрет?

Все просто, Дитя: каждый Элегбара в первую очередь заботится о себе, а затем, если у него остаются средства и силы, об остальном Племени. Вот и все. Если это звучит слишком просто, чтобы быть правдой, то ты не настоящий Избранник Элегбара.

Что такое? Ну, я полагаю, в некотором роде ты прав, Дитя – какой умный ребенок в таком-то юном возрасте! У нас *есть* «высшая власть» в некотором роде, совет *оба*, который наставляет нас и убеждается, что важные сказания достигнут самых отдаленных Элегбара. Но даже они не наши хозяева, а лишь те, чья судьба – быть твердой опорой для Племени, и они сами будут первыми, кто лишний раз это подчеркнет.

Ох, конечно, у нас есть и другая знать тоже, но, как я сказала, не существует глобальной схемы власти, в которую их можно было бы вписать. Халиф может иметь в подчинении дюжину аристократов статусом пониже, с собственными небольшими владениями и возложенной на них ответственность, или может и не иметь, и быть единственным в своем дворе. Нижестоящие по статусу уважают вышестоящих. Но в целом каждый аристократ заботится лишь о своих землях и занимается своими делами, так что нет никакой нужды в запутанной и наследственной иерархии ши. Если у одного аристократа возникает спорный вопрос с другим, или его дела заводят его во владения знатного собрата, они решают проблему открыто и прощают все обиды, как только передряга заканчивается. Мы можем позволить себе быть настолько «расслабленными», как ты выражаешься, именно потому что мы ценим мудрость нашей знати больше, чем их титулы. Поскольку все мы должны выживать сами по себе на дорогах, мы уважаем только тех, кто заслуживает этого, и это наше фундаментальное мерило власти.

Таборы эшу

Хоть и изредка, но мы порой собираемся в постоянные таборы, как называют их Китэйны. Подобные сборища обычно происходят в ответ на некие сильные угрозы Племени или в целях защиты одного из тех редких фригольдов, которые мы называем своими. Эти соглашения обычно длятся столько, сколько необходимо для завершения одного задания или поддержания одной клятвы, и не дольше; и хотя участники табора могут остаться друзьями, они редко продолжают путешествовать вместе, Дитя. Нам нравится компания друг друга, но на ограниченный срок – после этого страх, что нити наших судеб начнут сплетаться, гонит большинство из нас вновь на пути одиночества.

Нет, Дитя, в большинстве своем мы странствуем сами по себе, а если прибиваемся к табору, то состоящему из множества различных Китэйнов, чтобы в пути уж наверняка было задорно. Единственный кит, с которым мы точно откажемся путешествовать – это ши; если отдельные представители еще и могут заслужить наше уважение, чтобы мы позволили им разделить с нами путь, как правило, они слишком склонны к жалобам и раздаче приказов, чтобы представлять из себя что-то кроме хлопот. Конечно, некоторые из остальных племен могут иметь свои причины не желать сближаться с нами, и это лишь их проблема – но в свою очередь, мы считаем всех в некотором роде хорошей компанией, ну, не считая ши.

Фригольды (Иле-Игбо)

Что такое? «Противоречие в терминологии»? Едва ли, Дитя! Да, мы контролируем очень мало иле-игбо за пределами земель наших предков, но дела обстоят таким образом скорее из-за нашего нежелания быть к чему-то привязанными, чем из-за неодобрения к фригольдам в целом. Большинство из тех, что нам принадлежат, являются личными жилищами Старцев, которые используют их как круг историй или место сбора, где они могут услышать последние новости племен и передать свои сказания юнцам, все еще ходящим по дорогам. Самый знаменитый из таких домов это тот, что находится в Барселоне, в Испании, и зовется Ареной Быков, хоть точно и неизвестно, заслужил ли он свое имя благодаря проявлениям отваги, продемонстрированным гостями, или благодаря количеству правды между строками историй, разделенных в круге. В любом случае, это действительно приятное место, выглядящее как стильный современный жилой комплекс в глазах смертных и величественный старый замок в мавританских традициях для взора фей, которые там гостят. Один из немногих признанных аристократов Элегбара в Европе держит там свой двор, отпрыск из рода Орзаиц, и в любую ночь года ты можешь найти его там, развлекающим гостей или рассказывающим сказки у огня. Его семейство старо и обладает хорошими связями, и он сделает все, чтобы спрятать тебя или помочь тебе в неприятностях. Только помни о хороших манерах под его кровом и отплати ему чем-нибудь, если сможешь – он многое сделал, чтобы поддерживать Племя в лояльном ши европейском окружении и благодаря этому заслужил наше высочайшее уважение.

Что касается других мест, ну, они не настолько формальны, а скорее похожи на химерические эквиваленты популярных в Европе и Австралии молодежных хостелов, обслуживаемых Элегбара, когда те могут, или агемо, если нет. Эти местечки простые, но комфортные, и никто не против, если ты задержишься надолго, пока ты готов подбросить историю и помочь по хозяйству. Раскрой глаза, и ты найдешь такой практически в каждом большом городе, хоть и невозможно предсказать, встретишь ли ты другого Элегбара, остановившегося там в это же время.

Странствуя по Грезе

Остальные племена приходят к нам за указаниями, когда дело доходит до прохождения по Серебряному пути из привычных королевств Ближней Грезы в настоящие дебри Грезы. С самим Эшу в роли провожатого мы ходили путями *энгай* с тех пор, как первые смертные научились мечтать, и не будет преувеличением, если я скажу, что мы знаем о них больше, чем все остальные племена вместе взятые. Большинство из нас отправляются по заданию в Дальнюю Грезу хотя бы один раз в жизни, и немалое число регулярно ступает по этим тропам. Тем не менее, даже наш род не отправится в Дальнюю Грезу без хорошей на то причины. Слишком легко навсегда потеряться там, Дитя, и это не будет на руку ничьей судьбе.

Потребуется времени больше, чем видела Земля, чтобы описать обширность Грезы. В любом случае, если в тебе течет настоящая кровь Элегбара, ты все равно захочешь повидать ее сам, так что я пропущу описания и сфокусируюсь вместо этого на том, что объясню тебе, о чем важно помнить в землях за пределами Ближней Грезы. Прежде всего, чем дальше ты заходишь, тем больше блекнет твоя смертная сторона. Это может звучать восхитительно, и так и кажется первое время, но становится трудно вспоминать, почему ты там находишься, и, если ты недостаточно осторожен, ты можешь потерять представление о мире смертных, просто исчезнуть в глубинах Грезы и не вернуться никогда.

Во-вторых, когда ты ныряешь глубже, твои истории начинают оживать, порождая иллюзорных или настоящих химер, исполняющих твои слова. Если ты потеряешь контроль над своим сказанием, будь осторожен, ибо бытуют легенды о химерах, нападающих на своих создателей, чтобы сохранить себя. В-третьих, и это наиболее важно – посмотри мне в глаза, пока я говорю тебе это, Дитя, – *никогда не сворачивай с Серебряного пути*. Никогда! Ни в коем случае, ни в какое время. Мы обычно

ничего не слышим больше о тех, кто нарушил правило, а если они и умудряются выползти обратно, мы предпочитаем положить конец их страданиям, ибо их разум безнадежно разбит на куски тем, что лежит за пределами пути.

Ты осознал эти правила? Замечательно. Я вижу, что ты уже чешешься от желания увидеть, что именно лежит за пределами Ближней Грезы, и это хорошо. Просто помни, что я говорила, и сделай так, что *когда* ты вернешься, сказания о твоем путешествии разойдутся повсюду. А я буду ждать того времени, когда смогу послушать обо всем, что ты узрел.

Образ жизни

Еще одна маленькая вещь, Дитя, и я передам тебя моему старшему другу для финального урока сегодняшней ночи. Что же это? Что еще тут может быть? Конечно же, уклад. Теперь, когда ты знаешь все о том, что представляют из себя Элегбара, тебе необходимо усвоить, каково это быть одним из них.

Стиль

Спроси любого представителя из другого племени (особенно кого-то из фей Конкордии) как выглядит эшу, и скорее всего они опишут тебе нечто подобное: яркие ткани и цветные шарфы, тяжелые золотые кольца в ушах, и развешанные всюду маленькие колокольчики, которые звучат как перезвон ветра, когда эшу идет. Или, того хуже, они отвернут глаза и пробубнят что-то про набедренную повязку и, возможно, еще что-то про тюрбан. Ох, Дитя, mais non. Будь уверен, мы все гордимся своим происхождением, и среди нас есть те, кто одеваются с почтением к древним путям нашего народа, особенно по святым дням, но как правило, традиционное одеяние находится в меньшинстве, когда выбор доходит до повседневной одежды. Вместо этого, большинство Элегбара перенимают одежду тех культур, среди которых они путешествуют – но скорее с целью понять их обычаи, чем намереваясь смешаться с толпой. Конечно, мы с трудом можем удержаться от того, чтобы не добавить пару собственных мазков к этому полотну – разнообразие отмечает наши прошлые странствия и обособляет нас от обыкновенных жителей королевства. В результате, у большинства из нас очень уникальный и импозантный вид, как в обличье смертного, так и в облике феи; я понимаю, что другие племена находят это экзотично-соблазнительным.

Подумать только, какое удивительное совпадение, non? Хорошо выглядеть для нас это больше чем мода; это способ выразить, кто мы есть. Одно дело, если наш внешний вид выдает долгие часы, проведенные в пути, и припорошен дорожной пылью, а совсем другое – позволить себе скатиться в неопрятность и неряшливость. Последнее значит не уважать благородное наследие наших предков и подкинуть больше дров в очаг ханжей и стереотипов о «грязных чужеземцах». Одно лишь выживание – ничто без достоинства, и неважно, что мы выберем носить, мы будем носить это с гордостью по праву рождения.

Кутежи

Хоть мы и не обладаем репутацией весельчаков, как олу-игбо, мы наслаждаемся вечеринками и фестивалями с жаром, удивляющим большинство других племен, которые, кажется, постоянно приходят к выводу, что мы несчастны, пока не находимся в центре внимания. Ну, конечно же мы не против рассказывать сказки собравшимся гостям, и мы уже давно полюбились всем в главных ролях небольших кабинетных спектаклей и импровизированных представлений, украшающих каждое собрание подменышей, но остальные племена забывают, что наше величайшее наслаждение заключается в том, чтобы *слушать* истории, а не только их рассказывать. Еще, Дитя, считай, что ты не видел настоящего праздника, пока один или двое наших не оказались под одной крышей, и кто-то не начал игру подобную «Я никогда» или «Правда или действие» – вот это самые легендарные сборища в истории фейри!

Романтические связи

Таким же образом нас считают одними из самых желанных сердцеедов в обществе Китэйнов, и тому есть причина – кто не хотел бы получить любовника, способного декламировать самые прекрасные стихи,

обладающего страстью к странствиям через весь свет и который примет любой вызов во имя любимого? И это не говоря еще о том, насколько мы всегда оказываемся вовремя – а у этого дара больше одного применения, Дитя. Мы умеем увлечь, греться в лучах обожания, а в порыве страсти для нас не существует ничего «невозможного», если затронута любовь. Другие племена только рады насладиться этими чувствами наравне с нами. Проблемы начинаются, когда они не могут совладать с нашей нуждой отправляться дальше, будь то новый город или новый любовник. Они знают о нашем кочевом образе жизни, но все равно убеждают себя, что они будут тем самым, кто сможет «укротить» нас, заставить отказаться от дороги, остепениться и жить в своем ритме. Они просто не понимают, что это не вопрос счастья или несчастья, а наша суть, и нам настолько же сложно отказаться от нее, как для них – выжить с остановившимся сердцем. Все заканчивается тем, что мы разбиваем им сердце и зарабатываем из-за этого незаслуженную репутацию вероломных любовников. Печально, Дитя, но это горькая правда.

К счастью, даже такая плохая репутация, кажется, не останавливает новых любовников в попытках понять, как работает наше сердце. Если ты по-настоящему везунчик, то однажды, возможно, найдешь того, кто не попытается отговорить тебя от дороги, но разделит твою жизнь и твое существование. Такое происходит редко, но как прекрасно, когда все же случается. До тех пор наслаждайся остальными плодами из сада. Лишь помни, что ты в ответе за свои поступки, с какими бы намерениями ты их ни совершал.

Выступления

Хоть устное сказительство и остается самым священным способом, которым мы передаем истории, это не значит, что мы не утоляем наш голод по ним в иных формах. Обладатели страсти к словам становятся одаренными писателями и поэтами в Племени, а те, кому нравится выступать, становятся исключительными певцами, актерами, лириками и ораторами. Единственное значение имеет то, что у всех Элегбара есть врожденная потребность рассказывать истории, и эта потребность предъявит свои права еще до Кризалиса и проявит себя в любом возможном виде.

Ну, кажется, это все. Пришла моя очередь отодвинуться поглубже в тени и передать историю в руки моего старого друга. Главное помни, Дитя – мы теперь все одна семья.

Позаботься о нас.





ГЛАВА ТРЕТЬЯ: ВЕСЬ ОГРОМНЫЙ МИР

It is sometimes necessary to travel a great distance
out of your way to come back a short distance correctly.

— Edward Albee, "Zoo Story"

Взгляд в сторону от пути

Мари многое поведала тебе о том, какими мы себя видим и как мы живем. Теперь я открою тебе наши представления об окружающем нас обществе.

Дворы

Многих Элегбара раздражает кельтская классификация на Благих и Неблагих фей. Для удобства взаимопонимания мы используем эту терминологию в общении с остальными Китэйнами, но в своем кругу большинство Избранников Эшу предпочитают обозначать эти различия более привычными понятиями. Тех, кто следует путями чести и традиции зовут не Благими, а Оджо, дневными. Аналогично, поскольку наша философия также заключается в отказе от старых путей и потакании нашей страсти, и, таким образом, в «смерти» традиций Элегбара, считающиеся Неблагими, видят себя сторонниками Ику, или смерти, когда объявляют о своей принадлежности к Дворам.

Не заблуждайся – нельзя сказать, что все Оджо добры и щедры или что все (или даже большинство) Ику убийцы и разгильдяи. Обе группы следуют принципам чести и Ухуру, но в своем собственном понимании. Одинаково плачевно будет оказаться как в когтях судьи-Оджо, отказывающегося пренебречь законом по действительно важным обстоятельствам, так и перейти дорогу злопамятному и безжалостному Ику. Аналогично, кроме как в экстренных случаях, мы не ставим клеймо на последователях любого из этих путей, и больше чем любое другое племя ценим индивидуальность каждого и гордимся ей. Суди другого Элегбара за избранную философию, но на свой страх и риск.

Благой Двор (Оджо)

Я думаю, можно сказать, что большинство встреченных тобой Элегбара причисляют себя к Оджо; это для нас естественно, и последователи Оджо черпают силу из тысячи лет традиций и истории. Однако, вместо того, чтобы поддерживать обычный Благой кодекс (который появился на свет гораздо позже, чем мы), у нас есть собственный набор стандартов, по которым мы оцениваем верен ли кто-то из нашего рода философии Оджо. Имей в виду, из-за этого мы в любом случае не перестаем меньше уважать Благой кодекс Китэйн, поскольку наши правила редко противоречат друг другу. Просто наши центральные установки различаются.

Учитывай зов судьбы

Предопределенность, судьба, рок – называй это и представляй как хочешь – все Оджо верят, что все, что происходит, было предрешено ориша. Конечно, как же еще мы смогли бы всегда быть в нужное время в нужном месте, если бы не существовало некоего величайшего плана или порядка вещей? Мы – Избранники Эшу; по праву нашего происхождения, ориша помнят о нас и вписывают нас в свой план, чтобы мы смогли сделать и сказать великие

вещи. Я совсем не имею в виду, однако, что мы просто расставленные по местам марионетки, или что ты можешь просто сидеть на месте и ожидать, что на тебя снизойдет грандиозная судьба. Вместе с верой в ориша и их всеобщую задумку приходит осознание, что они могут – и будут – создавать препятствия на нашем пути, чтобы проверить наши силы и увидеть, насколько мы достойны своей судьбы. Тем, кто не сумел преодолеть подобные испытания, можно только посочувствовать, ибо заблудилось не их тело, а потеряла свой путь их душа, и многим потребуются годы стараний, чтобы вернуться обратно на свою дорогу. Именно поэтому мы можем, нет, мы *должны* принимать любой вызов и проходить любой тест, поставленный перед нами – никогда не знаешь, не испытание ли это ориша, и, кроме того, обычно это достаточно весело. Единственный способ узнать свои пределы – постоянно их проверять.

Конечно, это не всеобщее правило. Если друг берет тебя на слабо, что ты не сумеешь пересечь весь город за полчаса, и у тебя не получается, то это не значит, что твоя душа теперь проклята на веки. Уверяю тебя, ты почувствуешь разницу между тем, что ты подвел только себя или провалил испытание ориша.

Передавай дальше то, что сам услышал

Устное творчество только недавно стало модой среди западных интеллектуалов, для нас же никогда не было новым. Бесчисленные поколения Элегбара были сказителями в своих деревнях, и даже те из нас, кто был воспитан в иных культурных средах, сами по себе являются ходячими историями из городов и земель, откуда они прибыли. Мы создания сказаний, и для нашей сути просто неправедно упустить шанс услышать новую сказку или узнать историю некоторого места и его жителей. Конечно, недостаточно просто запомнить, что ты прочитал или что тебе сказали. Как странствующий сказитель, ты видел больше и имеешь более широкие взгляды, чем практически все, кого ты можешь встретишь, поэтому твоя обязанность – поделиться с ними своими знаниями и подарить им такую же «широкую картину мира». Все великие сказания создают связи между людьми, показывают им, что все разделяют схожие эмоции и переживания. То же самое касается и истории; если ее не рассказывать и не пересказывать, она легко забывается, и все уроки, которые можно было бы из нее почерпнуть, оказываются утерянными. Каждая забытая сказка, каждая осыпавшаяся в прах история – это удар по нам. Тысячелетиями мы служили памятью для смертных народов, для всех семей Элегбара, даже для всех племен Китэйн. Если мы не оправдаем это доверие, никто больше не сможет занять наше место. Учить – такая же наша обязанность, как и помнить, приносить изменения через знания и понимание (даже если они и замаскированы под развлечения).

Добивайся правосудия для тех, кого не слышат

За исключением оба, которые гордо ходят по своим землям на обозрении публики, мы – вечные изгои, странники без родины и бродяги, которым никогда полностью не смогут доверять те, с кем мы разговариваем. Неважно, как часто мы посещаем некое место, как хорошо мы знаем местный язык или насколько мы разделяем их традиции, в глубине души местные уроженцы никогда не станут считать нас одними из них. Временами эта дистанция ощущается очень остро. Порой одно лишь наше присутствие напоминает о чем-то, чего местные страшатся или что ненавидят, из-за нашей ли расы, наследственности или потому что мы не говорим то, что они хотят услышать. Даже тот благословенный народ, который понимает, что нам просто свойственна жажда странствий, и это не проявление отрешенности и равнодушия, редко когда полностью *доверяет* нам, и неважно, насколько они *заботятся* о нас. Мы слишком непредсказуемы, слишком склонны к тому, чтобы однажды ночью сбежать без предупреждения, и поэтому мы не можем остаться в их сердцах. Мы объясняем, мы приносим с собой развлечения, но мы не остаемся.

Из-за этой дистанции, мы чувствуем близкое родство с теми, кто находится на самой периферии общества, и делаем все что можем, чтобы помочь беглецам, изгнанникам и нуждающимся, или хотя бы запомнить их истории, если ничего больше нельзя сделать. Более того, если нет никакой другой альтернативы, наша неугомонная жизнь делает

из нас превосходных мстителей, способных просочиться и устранить несправедливость наилучшим способом, а затем исчезнуть за горизонтом, прежде чем кто-то заметит. Это вопрос не только философии, но и выживания – эти же люди скорее всего помогут и нам, и хорошая репутация скорее подвигнет их рискнуть ради нас, когда придется.

Благой Кодекс

Здесь приведено краткое изложение, касающееся отношения Оджо к традиционным ценностям наших Благих кузенов. Мы больше следуем своим заповедям, но не пренебрегаем и этими.

Лучше смерть, чем бесчестье

Бесчестные лишены достоинства, а без достоинства твое существование не лучше, чем существование животного. Вопреки популярному мнению, нам порой случается отступать, но трусость и клятвопреступление непростительны в любых обстоятельствах.

Любовь побеждает все

Мы можем сменить множество любовников за свою жизнь, но те, кто по-настоящему становятся нашими возлюбленными, являются центром нашего существования, ибо мы отдаем им самое ценное из того, чем владеем – часть нашей свободы. Храни возлюбленных ценой своей жизни, отмсти за любое нанесенное им оскорбление, и, прежде всего, всегда возвращайся к ним.

Красота – это жизнь

Мы можем найти красоту в вещах, несколько отличающихся от тех, которыми наслаждаются наши кузены Китэйны – в прекрасном восходе, когда проснешься на берегу моря, в панораме неизведанного вида, который открывается с горной вершины, в возбуждении, охватывающем перед началом нового путешествия – но эти восхитительные моменты настолько же часть нашей жизнь, как дыхание или ходьба.

Всегда отдавай долги

Нам неприятно быть кому-то в чем-то должными – это ограничение нашей свободы, - и мы стремимся избавиться от любых долгов как можно быстрее. А вот непогашенный долг – совсем другой случай, который мы не терпим. Если нельзя верить твоему честному слову, как можно считать и любые твои истории значимыми?

Хартия

Хотя мы не вкладываем столько же ценности в правила Хартии, сколько большинство Китэйн, мы признаем, что в этих уставах есть определенный смысл. Мы бы предпочли, чтобы феи следовали им по позыву души, а не разучивали в школах и писали на память на стенах, но пока что придется смириться с тем, что мы имеем.

Право Владения

Этот закон мало когда приходится нам по душе. Если мы уважаем правителя, мы прислушаемся к его словам, но, поскольку мы редко задерживаемся на одном месте, мы редко попадаем под феодально-вассальные связи. На практике, мы в основном пренебрегаем этим правилом, просто проходя через территорию, и большинство правителей не трогают нас, считая, что пусть лучше уж мы уйдем, чем останемся и будем творить неприятности.

Право Мечты

Мы наставники и смертных, и фей, и поэтому должны уважать своих учеников и их естественное право мечтать. Разумы, из которых вырвали творческую способность, не принесут пользу уже никому и будут только множить Банальность.

Право Неведения

Мы быстры, но быстры не настолько, чтобы навсегда обогнать наших врагов, и уж никто не сможет оторваться от Банальности. В любом случае, чем меньше твои противники о тебе знают, тем тяжелее тебя отыскать, и это нас вполне устраивает.

Право Спасения

Многие Китэйны обращаются к нам за помощью в организации спасительных групп, полагая, что наша ловкость в выживании в опасных ситуациях – именно то, что им необходимо. К их счастью, они правы. Спасти сородича-фею из опасности не только полезно для Грезы, но и является превосходным

способом заработать репутацию среди товарищей.

Право Безопасного Убежища

Гостеприимство очень дорого нам. Уважай привычки твоего хозяина, не задерживайся чрезмерно и отплати вдвойне такой же гостеприимностью, если прежний хозяин придет под твой кров. Если же ты этого не сделаешь, ты мы прослышим об этом и накажем тебя.

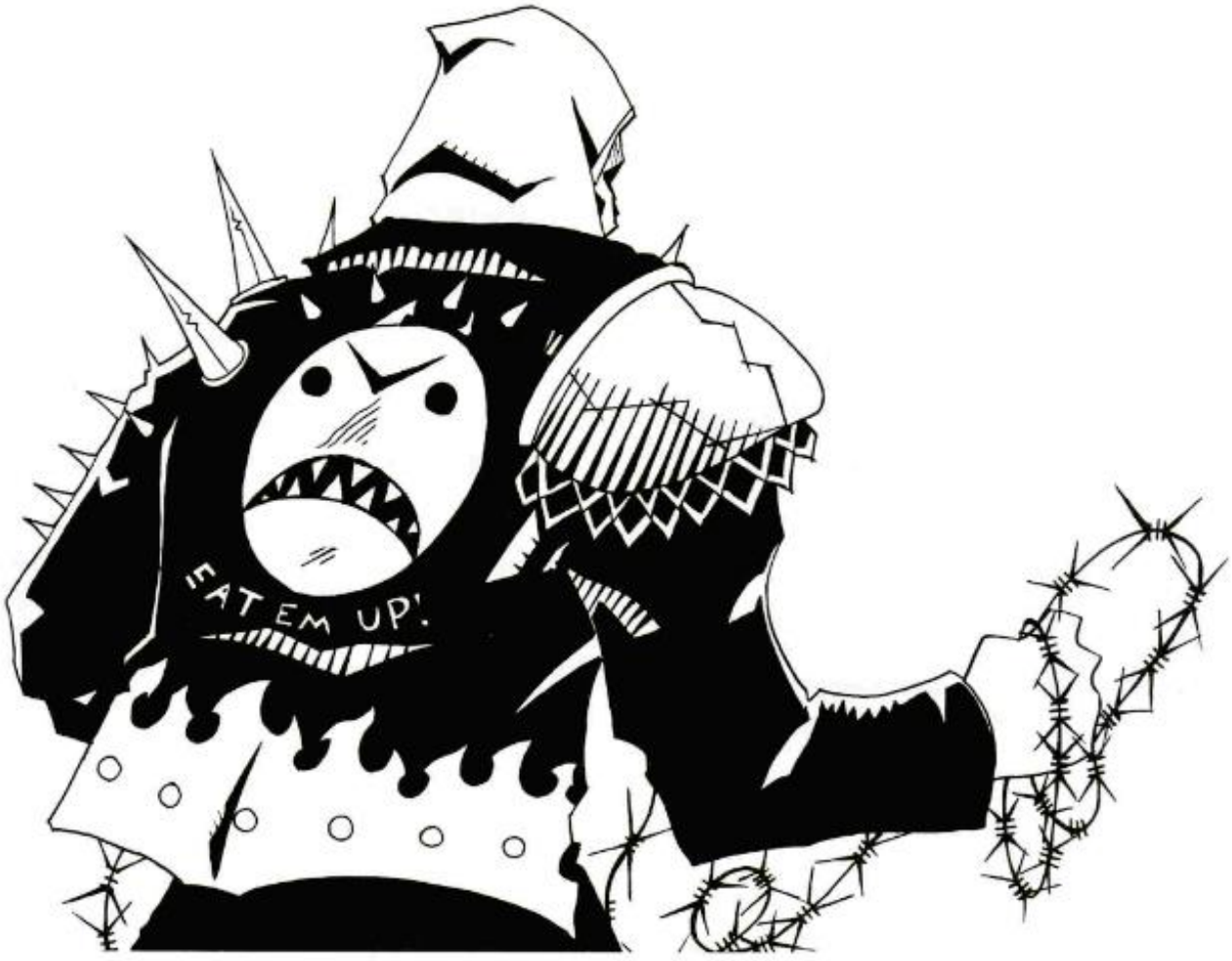
Право Жизни

Те, кто забирает жизни своих сородичей-фей, вскоре Уничтожаются Банальностью. Требуется ли иное доказательство тому, насколько это глупо и неправильно?

Неблагой Двор (Ику)

Хмм. Поскольку он лучше разбирается в вопросе, чтобы высказаться по поводу Ику, я передам тебя моему юному и нетерпеливому приятелю Джеку, а сам пойду поищу еще растопки в костер. Пристально слушай его с таким же уважением, как и меня.

Привет, детеныш. Ну как, наслаждаешься пока этим представлением? Верь мне, дальше будет лучше, особенно для нас, Ику. А-а, конечно, старик был само очарование, пытаясь не выглядеть рассерженным и разочарованным по поводу нас, но знаешь что? Они считают нас какой-то гадкой шуткой, притом еще и горькой, и стоит тебе только объявить о себе как об Ику, и все, ты скатываешься на дно их неофициального списка. Что такое? Какой список? Ты и правда наивный, ты знаешь? На каждой вечеринке есть список первых лиц, малыш. Они считают, что если мы не преклоняемся и ползаем перед некой невидимой «судьбой», то мы не истинные Элегбара, но это бред. У нас есть свой собственный кодекс, как и у них, и хоть его и нельзя полностью соотнести с кодексом Неблагих Китэйнов, мы все равно находим с ними общий язык!



Судьбы не существует

Оу, черт, сотри этот глупый вид со своего лица. Ты меня верно услышал. Чего, думал, что быть Избранником Эшу – это как заключить какой-то контракт, что если ты получаешь сексуальный голосок, острые ушки, зуд в пятках и сногсшибательное очарование, то тебе придется подписаться на всю эту метафизическую развлекуху с бондажем, о которой постоянно трындят Оджо? Ну, знаешь что я тебе скажу, малыш – это не так. Пусть ориша и существуют, и это я тебе гарантирую, но даже так это совсем не значит, что они проводят все свое божественное время изыскивая способы поставить подножку таким космическим муравьям, как мы. Ну серьезно, подумай об этом. Если бы ты был царем мира и обладал любой силой, которую только можешь представить, ты правда думаешь, что посвятил бы все свои дни придумыванию того, как еще бы проверить стоимость Джо Шлуба, никчемной черни, который в жизни не сможет подняться на твой уровень? Или ты скорее однажды помашешь ему рукой по дороге к ночным развлечениям с обнаженкой в огроменном горячем бассейне, полном пойла и шлюх, и *никогда больше не вспомнишь о сраном Джо*? Вот и я так подумал. Ну и где мы тогда оказываемся? Безнадежными! В свободном плавании по вселенной безо всякой цели и смысла!



Ага, правильно. Мы эшу, малек, Избранники Эшу; потребуется что-то дохрена большее, чтобы нас испугать.

Нет, видишь, это значит, что причина, по которой ты всегда оказываешься в нужном месте в нужное время заключается не в какой-то высшей силе, двигающей тебя по космической шахматной доске в соответствии с каким-то всеобщим планом, а потому что это единственное место, в котором ты мог оказаться, из-за принятых тобой выборов и направлений. Смекаешь, что я говорю? Мы свободны, по-настоящему, совершенно *свободны*. Это означает, что в глазах тех, кто пытается смотреть на мир из-под козырька великого смысла судьбы, наша способность оказываться вовремя, а не ползать в грязи повседневных событий, выглядит ошеломительной. Они ожидают, что их жизнь будет бесконечной цепочкой глупой, унылой хрени, потому что их всего-навсегда научили этого ожидать. Но мы-то лучше знаем, и потому выбираем не подчиняться этому порядку вещей. И, сюрприз! Неожиданно, наша жизнь не сплошной отстой, в отличие от них. Потому что жизнь никому ничего не должна – нет никакого плана, высшей цели, или привязывающей кого-либо к чему-либо судьбы! Черт побери, кто угодно мог бы жить, как мы, если бы только махнул рукой на свои устои, но, пока что, как бы они ни старались, мы не видели никого, кому бы удалось. Но это их проблемы.

Оставляй за собой беспорядки

Если и есть что-то, в чем мы сходимся с этими щепетильными ублюдками Оджо, то только в одном: обществу нужно измениться, и я имею в виду, что крупно измениться. Какому именно обществу? Боже, ну ты и тугодум. *Всем* обществам, мелкий. Я говорю об обществе в целом. Когда-нибудь замечал, что правительство везде хреновое, но никто с этим ничего не делает? А если и делает, то рожает полупропеченные идеи, которые на практике оказываются еще хуже, чем предыдущие, и в итоге люди жмутся к фашистским гарантиям безопасности еще сильнее, чем раньше? Помнишь, наша позиция в том, чтобы собирать сказания и учить истории, правильно? Иначе общество все забудет. Не это ли всегда говорят Оджо? Серьезно, я знаю, что у них хорошие намерения с этой их чепухой про «эволюцию, а не революцию», но вот ты кажешься мне достаточно прагматичным типом, и имеешь представление о том, куда приводят в этом мире хорошие намерения и жизнерадостные мыслишки. И у людей, и у фей были *бесчисленные* возможности поучиться на своих ошибках, рассмотреть истории, которые мы им рассказываем и наконец-то осознать, почему именно они все еще продолжают биться башкой об стену, но они то ли не въезжают, или, того хуже, вырезают тех, кто понимает – за то, что они «представляют опасность». Сколько бы добра ни было в их помыслах, Оджо практически ничего не сделали за последние тысячелетия – или больше – только раз за разом повторяли каждому поколению тупиц одни и те же истории, а потом удивлялись, когда ничего не менялось. Хочешь знать, почему все так? Потому что проходило совсем немного времени и все, пуф, и эти рассказы и уроки превращались в фоновый шум, унылый и предсказуемый, и не были простыми для восприятия и *опасными*, как им стоило бы.

Так что хотелось бы знать, где это в нашем рабочем контракте было указано, что мы должны честно играть с тем, что мы имеем? Давай-ка соединим наши знания и наш талант к словам, чтобы развернуть ад и подтолкнуть мир к изменениям – зажигать бунты, распространять слухи, искажать слова, поддувать пламя гражданского беспокойства, все такое. Именем Огуна, мы должны быть воплощением удачи, случая и непредсказуемости, а не локальными общественными агитаторами! Хаос хотя бы растолкает людей из их самодовольной современной спячки, и поверь мне, ничего не приковывает полное внимание аудитории так же сильно, как страх. Так что, поучай, когда можешь, но убедись, что ты преподашь этим мразям такой урок, что они надолго его запомнят, и если это подразумевает под собой нарушение пары правил вежливого общества, чтобы вдолбить им правильную точку зрения, то что? Именно поэтому мы перемещаемся с места на место так быстро! Общество и так стекает вниз по канализационным трубам, так что тебе стоит придать ему ускоряющего толчка, который поможет ему лучше скользить. Пусть идет к черту вся эта ерунда про «хранителей древних историй и тайн». Всегда заставляй власть имущих бояться того, что ты знаешь и

вдвойне бояться того, что ты можешь с этими знаниями сделать. И если кто-то в частности перейдет тебе дорогу, ну, раз ты способен поставить целый город на колени парочкой грязных секретов и провокационными речами, представь, что ты можешь сделать с одной-одинешенькой личностью.

Мщение божественно

Как и мы. Не заблуждайся, малыш. Мы Элегбара, Избранники Эшу, любимые дети могущественнейшего, самого устрашающего ориша из всех, что когда-либо был. Так соответствуй же этому! Хорошо одевайся, красиво говори и всегда пытайся произвести еще более лучшее впечатление, когда уходишь, чем когда пришел. Заставляй их страшиться, заставляй их завидовать, заставляй их нестерпимо желать тебя – делай все, что доставляет тебе радость, - но *никогда* не позволяй им считать, что они годятся тебе хотя бы в подметки. Если у тебя есть стиль – а он есть у нас всех – они даже не подумают о том, что ты нахальничаешь; нет, они будут заняты планами о том, как бы походить на тебя, все, включая ши. Прежде всего, никому не позволяй обращаться с собой, как с дерьмом, особенно людям. Если кто-то пытается нарушить в общении какое-то табу, или оборвать тебя на середине хорошего рассказа, или вклиниться в твои попытки подкатить к некоему обворожительному созданию, которое ты возжелал, заставь их пожалеть о том, что их папаша вообще когда-то сообразил, как расстегнуть ширинку. Нафиг эту робингудскую «все изгои должны опекать друг друга» хрень. Я жил на улицах, так что я знаю, как это работает. Приглядывай за собой прежде всего, и удостоверься, что все, кто пристает к тебе, закончат, потеряв что-то важное – будет то их эго или их кишки, зависит от личного вкуса, но конечный результат должен стремиться к одному: еще одна персона, которая больше никогда, *никогда* не будет с тобой связываться. Понял меня? Хорошо.

Неблагой Кодекс

Окей, держи всю подноготную о Неблагом «кодексе», чтоб ты не отдавил всем ноги, зависая в подобной компании. Но помни, все эти правила Неблагие, и их нарушают так же часто, как и соблюдают. Усек?

Изменение – благо

Ну, прикинь! Мы и есть изменение, сырое воплощение непредсказуемости. Честно говоря, остальные должны бы приплачивать нам за уроки, которые мы им даем о подобном образе жизни.

Гламур свободен

Уж не знаю, как это донести до тебя, малыш, но на дороге у нас обычно не хватает времени, чтобы взращивать длительные, сентиментальные отношения, когда дело доходит до получения Гламура. Ну, ты понимаешь, что это значит – приходит времечко Опустошения! В конце концов, мы привносим некоторое оживление в их жизни, так почему бы не получить что-нибудь взамен?

Честь - это ложь

Мы *ненавидим* давать обещания, потому что это значит, что мы не свободны, пусть даже и в самом небольшом смысле. К счастью, наше обращение со словами позволяет сделать так, чтобы всем только *казалось*, что мы что-то пообещали, в то время как на самом деле мы не клялись в подобных вещах, и поэтому у нас обычно не возникает таких проблем. Только остерегайся клятв, подкрепленных Грезой. Поклянешься одной из них – и никакой красноречивый язычок не спасет тебя от пощечины Грезы, если ты нарушишь клятву.

Страсть превыше долга

Очередная легкодостижимая цель нас, к слову. Когда ты придешь к пониманию, что ты один из немногих людей на планете, кто осознает, что обладает истинной свободой делать все, что только пожелает, становится неимоверно просто потворствовать себе во всем. Наслаждайся, малек.

Теневой Двор (Ику-Абеокута)

Хей, старик все еще не вернулся, так что позволь мне посвятить тебя в еще один маленький секрет, детеныш. Когда-нибудь слышал о такой штуке, как Теневой Двор? Слышал? Круто. Позволь мне начать с того, что то, кем они являются и что они делают, выходит *далеко* за пределы Самайнских игрищ, о которых ты слышал. Это всего лишь их

публичная маска, чтобы просеивать честолюбцев и убедить Оджо, что они не представляют собой ничего страшнее панковатых детишек с трюками и костюмами. Нет, настоящий Двор гораздо серьезнее – и гораздо секретнее – чем это, настолько, что я даже не могу рассказать тебе все, что знаю о них. Не здесь.

Достаточно сказать, что существуют некоторые представители Ику, которым недостаточно облегченных стандартов и оздоровительной распутной деятельности своей группы и которые давят в себе жажду мятежей и шумихи. В результате, многие из них разыскивают Теневой Двор, или, как мы зовем его, Ику-Абеокута. Если они докажут, что всецело преданы философии Ику и пройдут через по-настоящему пугающие, кровавые ритуалы инициации, то – они в деле. Чего? Чем на самом деле занимается Ику-Абеокута? Ну, никто за пределами их компании этого на самом деле не знает. Ходят слухи, что они действительно расстроены тем, что Благие раскрасили всех Неблагих в злодейские цвета и отказываются передавать власть в традиционный для этого день, так что эти ребята составили всякие планы про революцию простолюдинов, анти-аристократический терроризм и тому подобное. Некоторые из них еще более радикальны – порождения двух последних столетий демократии и индивидуализма, – и жаждут уничтожить всю знать вместе взятую. В общем-то, они фейская версия «Синоптиков», если ты достаточно взрослый, чтобы понимать, что это значит; если нет, то поищи про это где-нибудь. А твой препод истории – полное дерьмо.

Вполне естественно, что наши сородичи, присоединяющиеся к ним, становятся настоящими звездами – мы и так не переносим ши, мы хорошо взвинчиваем толпы и мы любим риск. Звучит как идеальные революционеры? Вот и я так думаю. Так что, почему бы всем нам, Ику, не взять и не присоединиться, и не покончить с этим? Не могу сказать с уверенностью, кроме… ну, что-то не так с этими типчиками из Теневого Двора, не так в том ключе, который нам совсем не нравится. Ближе всего я могу описать это как некое нигилистическое прикосновение, которое проникает тебе под кожу и оставляет тебя с ощущением… *что ты грязный*. Будь осторожнее, если тебе кажется, что ты в компании этих парней, и вдвойне – если они пытаются тебя к чему-то подначивать. Я слышал, что они порой пытаются взять нас фатально на слабо, просто чтобы посмеяться, глядя, как мы умираем. Жизнерадостно, а? Так много «простолюдинского» единства и братства!

Ну, это все, что можно вкратце рассказать… и кто бы мог подумать, вот и старик с дровишками. Увидимся, малек. Ага, представь себе. Удачные совпадения.

Китэйн

Я надеюсь, что за время, проведенное с Джеком, ты получил ответы на свои вопросы. Тогда давай перейдем к другим вещам, пока разгорается огонь.

Избранники Эшу забирались дальше и видели земли более странные, чем любая другая раса, будь она волшебной или смертной. Естественно, что наш взгляд на остальных сородичей более сбалансированный, чем у наших более домоседливых товарищей. Когда ты встретил восход солнца в чужом доме, тебе легче оценить, какой вид открывается хозяину жилища весь оставшийся день. Более того, так как ожидается, что мы вернем любое полученное в наших странствиях гостеприимство, будет честно, если и мы примем иноплеменных гостей с наибольшим для них комфортом – при условии, что они решат воззвать к этому древнему праву. А это будет сложно устроить, если ты не подстроишься под нравы своего хозяина, пока у него остаешься!

Хотя мы редко когда надолго задерживаемся с определенной компанией, за время, проведенное вместе, мы уделяем пристальное внимание традициям остальных и благодаря этому накопили целую сокровищницу знаний, касающихся привычек и воззрений тех, чьи земли мы пересекаем.

Имена, которые я намереваюсь сообщить, были даны не самим китам, а скорее ориша, под чьим покровительством они находятся. Я



расскажу тебе и о других прозвищах, которые мы дали им за долгие годы. Однако, в последнее время подобные названия племен и их отдельных представителей стали прерогативой сугубо разговорной речи. Если ты слышишь, что на имя ставится акцент, или видишь, что оно пишется с большой буквы, то перед тобой имя самого ориша; если название просто соскальзывает с языка и пишется в нижнем реестре, то используется как раз в разговорном смысле, обозначая племя или его представителя. Просто имей в виду, что если переймешь привычку использовать эти названия, тебе все равно следует выражать уважение к ориша,

чье имя ты используешь в речи, особенно если делаешь это небрежно, иначе ты рискуешь стать похитителем имени и понесешь за это соответствующую кару.

Богганы (Ориша-Око, Малый Народец)



Мнение о том, что мы не испытываем к этим трудолюбивым маленьким домохозяевам ничего кроме презрения – в корне ошибочно. Кто-то же должен следить за очагом, в конце концов. Мы всего лишь радуемся, что это не наша обязанность! Также нам тяжело понять, как они могут быть по-настоящему счастливы жить в мире, ограниченном их задним двором. С другой стороны, они все еще признают ценность гостеприимства. Этим они заслужили наше неизменное уважение. Их оседлый образ жизни делает их идеальной аудиторией для наших рассказов. Наши описания лежащих на горизонте видов и далеких земель держат их зачарованными целыми часами. И, что лучше всего, большинство из них считают подобное развлечение достойной оплатой за ночной постой и еду, и если и есть вещи, которыми никогда нельзя пренебречь в дороге, то это горячая пища и место, где можно остановиться!

Тем не менее, есть что-то такое в их благодушии и любви к материальному комфорту, что действует на нервы нашим кузенам Ику. В большинстве своем их недоверие к нашему роду происходит из рассказов о том, как любовник-Элегбара пришел, истекая медовыми словами, а ушел с множеством вещиц, чудесным образом прилипших к ладоням.

Продемонстрируй им, что не имеешь дурных намерений и – что еще важнее, – что в твоих карманах не хватит места для лучших столовых приборов.

Клурихан (Тайево, Зеленоглазые) и Пикси (Кехинде, Серебряный Народец)

Не все Китэйн по-настоящему чужды нам; разумеется, существуют два племени, которые приходятся нам дальними родичами по крови. Потомки братьев-близнецов, которые были последователями Элегбара, эти наши братья и сестры отправились дальше, чем большинство из нас, и переняли не свойственные нам черты, смешавшись со встреченными народами. Мы, несмотря ни на что, считаем их семьей и радуемся их компании. «Тайево» означает «старший близнец», а «кехинде» значит «младший близнец». Будучи старшими, тайево выше, прекраснее, и искушеннее в путях истории и выступлений, чем их младшие братья и сестры. Они разделяют с нами удовольствие, получаемое от хранения традиций в песнях, поэзии и сказаниях. Младшие, кехинде, напротив, маленькие и быстрые. Они унаследовали нашу любовь к риску и открытым дорогам, а также глубокую связь с сердцами всех, кого они встречают по пути.

Многие из них так долго пробыли среди своих народностей и их культуры, что не могут разглядеть между собой и нами семейное сходство, но бесспорным фактом является то, что мы легко сходимся. Именно поэтому мы предпочитаем их в качестве спутников в путешествиях. Относись к ним, как к своей семье и поощряй их исследовать общие корни, которые мы разделяем.

Гилле Ду (Ироко, Древесный Народец)

Когда кто-то из нашего рода описывает их племя как немногочисленное и разбросанное, можешь быть уверен, что это почти чистая правда, и уж точно касается ироко! Эти неуловимые Китэйн предпочитают не покидать Могучий Остров, так же, как наши оба не уходят за пределы земель Ойо, и редко заговаривают даже с наиболее схожими с ними Китэйн. Те немногие, которых нам удалось вовлечь в разговор, рассказывают страннейшие, восхитительные истории, увиденные глазами

зверей или растений. Они защищают дикие места, как и многие из нас, и так же сильно пострадали от натиска городов.

Если тебе удастся отыскать одного из них, не подходи к нему напрямую, а осторожно зайди в его рощу, подними руки ладонями вверх, показывая, что не причинишь вреда, и просто жди. Если он выйдет вперед спустя несколько часов, он счел тебя приемлемым. Если же нет, поблагодари его за то, что пробыл в роще все это время, и мирно покинь это место.

Нокеры (Олокута, Народ Камня, Каменщики)



Последователи ориша камня в большинстве своем схожи с элементом своего покровителя: крепкие, несгибаемые и обладающие скорее темной сущностью. Их сходство с патроном-камнем продолжается в том, что их формы различны, и им всегда найдутся разные способы применения – и они формируют базовый фундамент, от которого зависят остальные Китэйны. Их работа состоит в том, чтобы взять серый камень мира и своим потом, проклятиями и тяжелым трудом слепить и вырезать из него что-то лучшее, чем он был по частям, например, Грезу. Навостри уши на их вдохновленные ругательства! Какая богатая фантазия! Даже мы уважаем их словесный талант, когда дело доходит до оскорблений, и, как говорится, никто по-настоящему не научится сквернословить, пока не проведет некоторое время с олокута.

Когда дело доходит до общения с этими строптивыми феями, я рекомендую узнать побольше об их особенных талантах и разумно им польстить. Будь осторожен – их гордость за свою работу никогда не умаляется, и не один из нас был бесцеремонно вышвырнут из мира живых за то, что однажды решился высказать критику – и даже месяцы основательной лести их уже не спасли.

Паки (Иджапа, Черепахи, Лукавый Народец)



Соревноваться в смекалке с представителями этого пламени для нас большое удовольствие. Они играют словами почти так же страстно, как и мы, и среди всех Китэйнов они с меньшей вероятностью будут рассказывать о нас дурные байки. Их животные обличья позволяют им путешествовать способами, которым мы завидуем, а их врожденное любопытство делает из них естественных компаньонов для нас. Не один табор был спасен от безумия или чего похуже своевременными ужимками иджапа, и еще больше душ вернулись на путь Ухуру благодаря шутнику, заново даровавшему им умение смеяться. Только джакута жалуются на сложности пути реже, чем они. Тем, кто пытается заслужить себе местечко на ночь в доме пака, лучше бы обладать запасом загадок, шуток и сочных сплетен, чтобы развлечь хозяина – или рискнуть самому оказаться объектом шуток на всю ночь. В качестве дорожных спутников они так же хороши, как и олу-игбо, но все еще уступают Близнецам. К несчастью, те же качества, из-за которых с иджапа забавно путешествовать вместе, равным образом приводят к тому, что терпеть их долгое время становится тяжеловато. Их непрерывное вранье утомляет даже нас спустя какое-то время, а из-за своего восхищения словами и преувеличениями они постоянно нас перебивают – а если мы что и не можем стерпеть, то это бессмысленно прерванный рассказ.

Красные шапки (Ошоси, Охотники, Акульи Зубы)



Дикая стая мерзавцев, которым интересны лишь жестокие сказки и кровопролитный старинный эпос! Мы уважаем их отказ угомониться и окультурить свои привычки и легенды в соответствии с прогрессом, но наше уважение на этом же и заканчивается. Если ты помнишь *настоящие* сказки Гримм и не против постоянного потока насилия и жестокости, ты волен провести ночь в одном из их владений. Я гарантирую, что это будет таким жизненным опытом, который ты не скоро захочешь повторить. Даже наши Ику стараются их избегать. У них нет представления о чести или достоинстве, и они любят пользоваться теми, кто знает цену благородству.

Временами их особенно пьяным или мерзким стаям взбредает в голову идея поохотиться на одинокого эшу. Если ты имеешь хотя бы *смутное подозрение*, что это тот самый случай, беги, и беги очень быстро, пока не оставишь все сомнения позади. Они так же часто оставляют выживших, как следуют честным правилам игры.

Сатиры (Олу-Игбо, Дикари)



Вместе с иджапа, мы рассматриваем козоногих олу-игбо единственными из остальных обычных Китэйнов, на кого нам хотя бы вполовину не начхать в пути. Временами кажется, что они воплощают собой Ухуру. Но чаще, впрочем, мы беспомощно наблюдаем за тем, как они сковывают себя зависимостями и потворствуют своим слабостям. Многие, кажется, не понимают, что недостаточно просто вести себя вызывающе в обществе. Настоящая свобода – это добровольно и с достоинством следовать своим собственным путем. Но они, тем не менее, выносливы, умны, быстро забывают обиды и обладают любовью, схожей с нашей любовью к словам, но к музыке и танцам. Все, что тебе нужно сделать, чтобы расположить к себе олу-игбу – научить их паре песен и танцев, увиденных и услышанных где-то в пути. Они полночи будут следовать за тобой, тренируясь в них, и это может принести тебе некоторое вознаграждение.

Одна из причин, по которым нам нравятся олу-игбо, заключается в том, что они редко считают нашу непоседливость проблемой; их не напрягает, когда мы проводим в городе несколько недель, а затем уходим на месяца. Мы легко можем пасть жертвой опустошающего одиночества, если будем неосторожны, и многие олу-игбо понимают это и помогают нам насколько могут. (И да, поскольку я вижу в твоих глазах вопрос – они могут помочь очень, *очень* хорошо).

Селки (Олокун, Народ Волн)

Как и ироко, с которыми они разделяют Могучий Остров, эти загадочны феи проверяют на прочность даже наши таланты находить сокрытое. Мы находим их описания подводной жизни захватывающими, и те из нас, кто любит мореходство, порой заводят дружбу с этими феями, пересекая вместе океаны – но этим наш контакт с ними и ограничивается. Достаточно приятные и дружелюбные спутники вдали от суши, ну и все.

Ши (порой Итийере или Длинноухие)

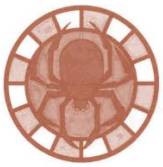


Что бы такое сказать, чтобы подытожить все, что необходимо знать об этих надменных, неблагодарных, вероломных узурпаторах? *сплевывает* Вот. Думаю, это вполне сойдет. Однажды, у них был ориша, как и у всех остальных, однако, когда они оставили мир в час нужды, мы отняли у них это древнее право. Великие споры долго шли между старшими из оба по этому поводу, прежде чем они договорились, и когда решение было принято, было сделано так, что их имя было вычеркнуто из мира навсегда. Даже худшие из нечестивцев не могли пробормотать его во снах. Когда мы увидели их возвращающимися во время Возрождения – слепыми и беспомощными, без чувства самосознания, – мы поняли, что наше проклятие пошло своим путем. Ты никогда не

задумывался, почему ши изобретают столько много имен и титулов для себя? Они вечно пытаются наполнить пустоту, оставленную исчезновением их ориша, и поэтому придумывают более великие имена в попытке восполнить потерю в своих душах. Никогда не забывай – эти завистливые дети отрицали наше благородное происхождение и убедили остальные племена смириться с оказанным нам бесчестьем. Не сомневайся, если представится возможность отплатить им за обиды, но сделай это по-хитрому, а не просто проливай кровь за кровь; пусть Эшу будет гордиться твоей местью.

Есть, конечно, *совсем немного* ши, достойных уважения. Странствующие Скатах, оставшиеся на Земле, когда бежали все остальные; долгое время мы были единственными, кто вообще знал об их существовании. Относись к ним по-доброму, ибо наша связь зародилась многие столетия назад. Что же касается остальных ши, они от случая к случаю могут быть дружелюбны, но прежде чем делать ответное одолжение, всегда помни, как несправедливо их предки обошлись с нашими.

Слуаги (Шонпонно, Чумные)



Посочувствуй несчастным болезным шонпонно, ибо недуги мира искорежили их хрупкие тела до тех позорных очертаний, в которые они теперь облечены. Такова цена, которую они уплатили за то, что пришли из всемирных кошмаров. Большинство из них влачат ношу этого проклятия с некоторой странной, но бесспорной гордостью. Загнанные в укрытия своей собственной натурой, они наслаждаются нашими историями о мирах за пределами крипт и канализации. Ты можешь узнать от них много важных секретов, просто если будешь достаточно осторожно выменивать рассказы о своих странствиях на отборные кусочки местных сплетен и шантажа.

Они уделяют большое внимание традициям и этикету. Тем из нас, кто желает пообщаться с ними, стоит заранее изучить их привычки – в противном случае им грозит обнаружить себя вышвырнутыми за пределы их элитарных кругов. Если ты получил приглашение на одну из их церемоний Высокого Чая, надень что-нибудь светское, но не претенциозное, не повышай голос и, прежде всего, приди с готовностью торговаться знаниями. Еще они придают большое значение осторожности, и их информационные сети протягиваются так же широко, как и наши. Если ты предашь доверие хотя бы одного из них, даже не жди, что тебе удастся однажды связаться с кем-то еще из их народа.

Тролли (Джакута, Каменные Гиганты)



Наше прошлое, связанное с этими феями, весьма печально. Они никогда, кажется, не осознавали, что разделяют одни и те же ценности с нашими братьями и сестрами из Оджо. Все, что видят эти воители-реакционеры – это нашу неспособность оставаться на одном месте и наше нежелание связывать себя всяческими видами клятв, которые для них как хлеб насущный. Они принимают эти черты за лень и ненадежность. Конечно, деяния наших родичей Ику мало помогают улучшить впечатление. Едва ли приятно повстречать местного джакута в городе, все еще искрящим последствиями от побывавшего здесь бродяги-Ику. Большинство джакута подписываются под идеей «видел одного эшу – видел их всех» и дружно вешают на нас ярлык смутьянов. Что еще хуже того, их учат игнорировать нас, когда мы начинаем говорить, чтобы «не пасть жертвой красноречия эшу».

С другой стороны, если джакута имеет положительный опыт общения с нами в прошлом, тот же принцип «видел одного, видел всех» начинает работать нам на пользу. Отыщи подобного джакута в городе как можно скорее, и тебе не найти друга лучше – по крайней мере, пока ты в этом городе.

Галлэйн

Конечно, мы достаточно мудры чтобы понимать, что волшебный мир не заканчивается на Китэйнах. Наши странствия приводили к контакту с большинством этих странных родов задолго до более младших племен. Сохранять терпеливые взаимоотношения с многими из этих раненных сообществ стало гораздо сложнее из-за оплошностей наших более заблуждающихся кузенов. Однако эти взаимоотношения составляют жизненно важную часть нашего общества, ибо без подобной связи мы не только потеряем много ценных союзников, но и предадим старания наших предков.

Неодушевленное (Ориша-Нла, Части Бога)

Давным-давно, Элегбара раскрыл нам секретное знание о том, как говорить с камнями, деревьями и реками. Таким образом, мы открыли сокровенные королевства под поверхностью мира, где духи играли и обсуждали глупых смертных. Сначала они отказывались говорить с нами, но мы были само обаяние, и со временем установилась связь между их миром и нашим. Мы рассказывали им истории о том, каково это быть живым, любить, танцевать и смеяться, а они взамен говорили о величии молодого побега, прорвавшегося из почвы, или реки, устремляющейся к водопаду. Их слова могущественны, а память длинна, и мы хорошо это понимаем.

Будь к ним уважителен – современный мир сильно их потрепал. Многие из них не имеют представления о Банальности, проснувшись в последний раз несколько столетий назад, так что, если ты видишь, что кто-то из них в беде, сделай все, чтобы помочь. Подобные деяния подкрепляют древний пакт, заключенный Элегбара, а еще предоставят тебе уникальный и ценный источник информации.

Нуннехи

Задолго до того, как Лейф Эриксон ступил на берега Новой Шотландии, мы уже проплывали позабытыми ныне океанскими тродами, встречали народы нуннехи и завязывали с ними знакомство. Когда прибыли европейцы, мы сочувствовали тяжелому положению нуннехи и прилагали все усилия, чтобы предотвратить трагедии, схожие с теми, что нам уже довелось увидеть. Некоторые из Избранников Эшу с тех пор породнились с династиями нуннехи. Сейчас небольшое, но значимое число наших родичей, рожденных в Конкордии, происходит из коренных американцев. Ходят слухи, что некоторые из таких сородичей обладают способностью ходить в мир духов, как делают их родственники-нуннехи, но если за этими россказнями и кроется истина, то она еще не достигала наших ушей.

И по сей день мы как минимум терпимы друг к другу, если даже не дружелюбны. Далеко не один эшу получил однажды анонимную записку, советующую ему покинуть местность, на которую вскоре после их ухода обрушивалась ярость нуннехи. Аналогичным образом, загадочные посланники с вестями о «действиях полиции» позволили многим нуннехи сбежать в безопасность за секунды до того, как всадники достигали их лагеря. Это не то чтобы совместная партизанская война против ши, но нечто очень близкое.

Таллэйн (Ориша-Аво, Чудовищный Народ, Темные)

Когда эти искаженные чудовища начали возвращаться вскоре после Возрождения, оба немедленно послали гонцов во все края земли. Некоторые из этих посыльных никогда не вернулись, что само по себе было зловещим знаком, но те, кто дошел, несли с собой еще более худшие новости. Теневой Двор, который долгое время считался не более, чем шуткой, приветствовал этих изгоев с распростертыми объятиями. Наиболее тревожным из всего этого было, по крайней мере для нас, найденное свидетельство, что айту, наши дьявольские двойники, сбежали из своего изгнания. По всей видимости, однако, никто из остальных племен пока о них не узнал, и это значит, что у нас еще есть время вернуть наших демонических полу-братьев в их прежнюю дрему, прежде чем наш позорный секрет раскроется.

Если ты когда-нибудь набредешь на одного из этих дьяволов, не удерживай руку и пошли его в следующую жизнь. И, дойдя до следующего костра, не забудь дать другим

весточку, где и как ты встретился с ним; рано или поздно известие достигнет оба, и, быть может, однажды они решат, что нам пришло время снова отправиться на войну.

Адхене (Аво-Абеокута, Те, Кто Обитает Внизу)

Конечно, надо поговорить и о еще более странных вещах, которые мы встретили в Грезе – кошмарных существах, настолько чуждых и ужасающих, что их учащающиеся попытки войти в этот мир принимают вид вторжения темнейшего сорта. Но некоторые из Темного Рода не такие же хищники, как их кузены. Часть кереметов, по слухам, были нашими посыльными в древние времена, аониды же если и приносят вред, то самыми очаровательными способами. Но, как правило, эти создания опасны. Поскольку они не представляют, каково это обладать плотью, у них нет страха перед болью или смертью. Если можешь, то обманом заставь их оставаться в Грезе, которой они принадлежат. В противном случае, покажи им, что это на самом деле значит, быть частью этого мира – пусть истекут кровью.

Мойры, Госпожи Судьбы, составляют единственное исключение. Наше взаимоотношение с этими слугами судьбы протягивается в древние времена к нашей первой встрече с ними на Средиземном море, больше тысячи лет назад. Мы завораживаем друг друга. Они читают полотно Судьбы, пока мы качаемся на его нитях. Их изгнание глубоко ранило нас, и не один Избранник отправлялся в Грезу, пытаясь вернуть их назад, но подобные попытки никогда не увенчивались успехом. Теперь они вернулись, и, хотя они неуловимо изменились из-за своих испытаний, они все еще товарищи, которых мы когда-то знали. Ищи их, когда представится возможность. Защищай их от всех, кто принимает их священное предназначение за обычную месть.

Хсин

Мало кто из Китэйнов знает что-то про этих загадочных существ, а еще меньше жаждут узнать. Во многом они похожи на знакомых нам ориша, и уже за это мы можем их уважать. Когда-то, в давние времена, мы посещали их, и они хорошо нас приняли и вежливо выслушали наши сказания. Когда мы закончили, они попросили нас убраться с их земель и больше никогда не совать нос в их дела, что мы и сделали. А что нам оставалось? Индия была нашим наибольшим компромиссом с ними; у нас обоих были крепкие корни на этой территории.

Временами наши странствия заводят нас в их владения, особенно в Японии, Гонконге и Шанхае. Если ты входишь в их земли, объяви о своем присутствии как можно более вежливо, обозначь, сколько ты собираешься оставаться и возблагодари их за милосердие, с которым они разрешили тебе наслаждаться дарами их королевства. Они звериные духи, отвечающие на молитвы, хозяева над царством элементов, воспеваемые не меньше, чем полубоги и обладающие соответствующими силами. Все вышеперечисленные действия – это *меньшее* проявление уважения, которое ты можешь им предложить, чтобы не вести себя оскорбительно.

Кинэйн (Агемо, Посланники, Хамелеоны)

Никогда не забывай наших сводных братьев и сестер, тех, кто разделяет нашу кровь, но не являются полностью частью Племени. Некоторые из них в какой-то степени унаследовали нашу тягу к странствиям. Они могут быть приятными спутниками, но требуется много труда, чтобы держать их зачарованными. Лучше всего обычно поддерживать с ними связь время от времени – они семья, в конце концов. Но не пытайся забрать их с собой, ибо подобные путешествия заканчиваются плачевно для всех участников.

Обычные смертные

Всем смертным есть что рассказать, и если ты задержишься, чтобы послушать, то можешь узнать от них много ценных вещей. Если ты испытываешь соблазн забрать смертного с собой, просто помни, что немногие из них способны надолго отпустить свои жизни. Вынося окончательный вердикт – если будет возможность, то приди и удиви их историями и приключениями, а потом следуй дальше, оставляя за спиной обожателей. Таким образом они опробуют вкус истины Ухуру из первых рук, а ты насладишься их лучшими чертами без необходимости заботиться о них на пути.

Расточители

Привычка Китэйнов пренебрегать остальными сверхъестественными видами, потому что они не вписываются в их опрятную и аккуратную перспективу феодальной структуры, крайне опасна. Из-за этого другие сообщества окутаны для них тьмой, но поскольку наши странствия часто приводят нас в места сборищ Расточителей, мы чаще за ними наблюдаем. Многие Расточители считают фей небольшой угрозой, если вообще в них верят, так что нам удалось достаточно много о них узнать. Внимательно слушай, потому что мало кто из них будет колебаться перед тем, как окончить наши жизни, если это может хоть как-то послужить их целям.

Вампиры (Шимуло, Холодные)

Трупы, которые не могут отречься от своей жажды жизни, эти ужасные чудовища слетаются в большинство мегаполисов как мухи на гниющее тело, жирея на смерти и мучениях остальных. К счастью для нас, большинство из них не могут увидеть, чем мы являемся, а те, кто могут, не уйдут далеко от городов, дабы не рисковать угрозой голодной смерти.

Оборотни (Бете, Звериный Народ)

Мы разделяем много древних уз с этими дикими зверолюдьми, но их пути всегда были путями жестокости и злобы, и поэтому мы держались от них на расстоянии. Нам нравится их любовь к пустошам и их уважение к королевствам духов, но не более того. Одна группа волков-оборотней связана с нами через древний Египет – Безмолвные Странники. Их любовь к дорогам, способность к сказительству и сохраненные хорошие манеры позволили нам взрастить семя дружбы. Помни, однако, что даже самый инертный оборотень таит в себе гибельную ярость, так что дважды подумай, прежде чем швыряться в них оскорблениями.

Волшебники (Адахунсе, Охотники за Именами или Похитители Имен)

С ранних дней существовали люди, завидовавшие могуществу Элегбара и других ориша, и в своей зависти эти люди искали секрет имен всех вещей, чтобы разделить силу богов. Некоторые пришли к ориша и умоляли их поделиться знаниями, предлагая свою службу взамен на обучение. Иные проводили время в учебе, пытаясь разгадать тончайшие загадки Обаталы самостоятельно. Некоторые сошли с ума в погоне за властью, и в своем безумии узнали, как распутать нити окружающего мира. А остальные заключали контракты с темными духами и искаженными ориша, чтобы получить искомую магию.

Вот почему мы до сих пор не можем доверять адахунсе – нет ни единого способа распознать, кто из них заработал знания личной отвагой или великодушным услужением ориша, а кто ввязался в зловещие сделки или просто в конце потерял голову. Никогда не открывай им свою суть кроме как в случае крайней необходимости, и не забывай, что никогда смертным не полагалось обладать силами, которыми владеют эти существа. Из этого никогда не выйдет добра.

Призраки (Абику, Незримые)

Так многие страдают в этой жизни, так много любви поглощается болью. Посему неудивительно, что так много смертных умирают несчастными и что некоторые из них возвращаются как абику, оплакивая свои потерянные жизни и мучая тех, кто еще живет. Если ты привлечешь их внимание, будь добр и помни, что многие из них стремятся лишь

исправить несправедливость и посетить возлюбленного, еще не присоединившегося к ним. Это, однако, не делает их менее пугающими, и, если ты случайно кого-то из них оскорбишь, можно лишь надеяться, что твой разум выдержит все муки, через которые они его проведут. Помни, им уже практически нечего терять.

Есть одна вещь, которую тебе следует знать: если ты найдешь тропы, которые ведут в Чащу Призраков, место обитания абику, сто раз подумай, прежде чем решиться на них ступить. Избранники Эшу – создания жизни и энергии, и абику смотрят на нас голодными очами. Забраться в их земли – огромный риск даже для кого-то из нас, и оттуда многие не возвращаются. А если и возвращаются, то с пустотой на месте души.

Немертвые (Кокумо)

Мы знаем лишь о горсточке этих существ, живых связующих звеньях с великими Нильскими династиями, но они раздражающе неуловимы. О, что бы мы только ни сделали, чтобы послушать их рассказы и услышать о мире, который представал перед нашими предками, если только бы могли найти одного, кто согласился бы с нами поговорить!

Охотники (Огун, Дети Железа,

Смертные давно уже боятся всего, что лежит неосвещенным за границами их костров. Большинство их тех, кто преследует наш род, делают это потому что они не могут понять, что мы такое. К счастью, мы хорошо скрыты от их взгляда, и поэтому большинство смертных представляют для нас слабую угрозу. Тем не менее, порой наши агемо обращаются против нас из страха или зависти, и они опаснее всего.



Найди для них помощь, если получится, но, если они не могут или не хотят ее принять, убей их без колебаний. Это наибольшее милосердие, которые ты можешь предложить им как своей семье.

Другие

Не трогай хворост, позволь пламени догореть. Самое подходящее время для меня отдохнуть, а тебе – отправиться в путь, если хочешь достичь Филадельфии к утру. Тебе достаточно рассказов о сверхъестественном? Пойми, кроме того, что ты только что узнал, существуют, наверное, целые миры и цивилизации, пока еще неизвестные нам, миры, только и ждущие седого старого путешественника или свежего молодого разведчика, которые смогли бы их изучить. Наслаждайся жизнью, птенчик. Не зевай, держи все чувства наготове, а ноги – быстрыми. Ну, в путь, сейчас! И не оглядывайся.





ГЛАВА ЧЕТВЕРТАЯ: ЛЕГЕНДЫ СРЕДИ ПЛЕМЕНИ

Last night I saw a fool
Pass the edge of the world,
I dare not go back again –
History will be kind
And bear me in mind
And remember my name!

— The Toasters, “History Book”

Ниже можно найти две разновидности кита эшу, первые – представители несказанной красоты и благородства, вторые – порицаемые и обездоленные члены Племени. Также здесь представлены эшу, заслуживающие особого внимания.

Знать чистейшей крови: Оба

Время от времени, в течение прошедших тысячелетий, Китэйн, посещавшие древние земли эшу, обнаруживали себя при дворе могущественного халифа или матриарха, чьи лики сияли, как рассвет, и чьи слова были проникнуты силой и властностью. Эти вожди выглядели как хорошо известные Китэйн эшу, но в то же время чем-то отличались: их глаза горели золотым светом, словно в них был заточены солнечные лучи, а статью они были тверды, как горы, гибки, и изящны, как реки. Но страннее всего то, что обычно непокорные и неугомонные эшу, с которыми были знакомы эти Китэйн, относились к местным правителям с великим почтением, временами граничащим с прямым подчинением. Но стоило им только оказаться вне присутствия халифа, эшу снова становились собой и отказывались обсуждать что-либо касательно странного встреченного правителя. Если их как следует прижать, они отвечали, что как восходящее солнце дарит миру надежду, так и эти визиты дарят им чувство направления. Это все, что удалось остальным Китэйн узнать за долгие столетия, к своему разочарованию.

Конечно, Избранники Эшу не глупцы и хорошо знают, что, обладая преимуществом, нужно удерживать его за собой как можно дольше. Поэтому они мало кому позволили узнать о существовании оба. Оба слишком редки и важны для Племени, чтобы публично афишировать их существование, иначе враги Элегбара выследят их и уничтожат. Подобные страхи не совсем безосновательны. Оба – бьющееся сердце Племени, последняя линия рода, идущая напрямую от самого Элегбары. Именно поэтому им доверены самые священные обязанности Племени – заботиться о тех немногих землях, которые Племя может назвать своим настоящим домом, и не позволять Племени совершенно разбрестись, выступая в роли вождей и духовных наставников. Хотя эшу Конкордии вряд ли хотя бы раз видели одного из них, или хотя бы знают, что они существуют, все Элегбара чувствуют присутствие оба в своих сердцах, и когда один из них умирает, все Племя узнает об этом. Даже для Ику оба являются самым близким

представлением Элегбара о правителях своего рода, и уже это будет подтверждением для скептиков, насколько они важны для племени.

Молодые оба практически ничем не отличаются от обычного эшу, кроме как глазами, всегда блестящими ярким золотом или сияющим серебром, в зависимости от того, относятся ли они по характеру к Оджо или Ику. Большинство из них рождаются в благородных семьях и поэтому с самого детства воспитываются, чтобы однажды занять трон, изучая придворные искусства войны, политики и управления. Все большее их число, однако, рождаются в более неблагоприятных обстоятельствах, и должны выдержать годы лишений, уклоняясь от Банальности, пока их истинная суть не прорвется наружу. Дети и Юноши оба славятся как легендарные дебоширы, разделяя ту же страсть к странствиям и слабость перед заключением пари, присущие их кузенам. В конце концов, однако, они слышат глубинный зов, требующий их вернуться на земли их рождения. По возвращении, их принимают к себе остальные оба, и они проходят через ритуалы правления, раскрываясь в своем всецелом величии вождей и наставников своих сородичей-Элегбара.

Иерархия оба исключительно свободна; есть, возможно, три десятка оба, облеченных титулами, и в большинстве своем они проводят время в заботах, заключающихся в наблюдении за повседневной жизнью их владений – как обыденной, так и химерической. Хотя законы, которые они в действительности поддерживают, сильно зависят от того, принадлежат ли они к Оджо или Ику, всех оба одинаково уважают за мудростью, честность и гостеприимство. Они с радостью принимают Элегбара, нуждающихся в помощи – если гости будут помнить о хороших манерах и не откажутся от некоторой помощи по хозяйству. Что важнее всего – дважды в год оба тайно собираются на большой совет, чтобы обсудить важные вопросы, затрагивающие всех Элегбара в целом. Эти собрания длятся от одной до двух недель, в зависимости от того, как много нужно обсудить и как долго будут длиться дебаты. В конце совета, простым голосованием решается, каким курсом они хотят направить Элегбара, или какие слова они хотят им передать в зависимости от заботящих их проблем. Доверенные посланники в тот же миг отправляются на все стороны света, неся весть об их решениях.

Чтобы избежать обнаружения, оба аккуратно маскируют объявления о своих решениях под новые сказания или приоткрывшиеся исторические факты, чтобы любой подслушивающий не осознал настоящей важности рассказа. Все эшу инстинктивно распознают, насколько важно то, что они слышат, даже если они не в силах точно объяснить, почему – ну, кроме тех, которые знают об оба. Никто не обязан строго следовать этим прокламациям, но даже самые разудалые бунтари из числа Ику хотя бы серьезно обдумают их. Это доверие к словам Племени передаются по наследству, и мнение Племени весьма весомо.

Внешний вид

На первый взгляд, оба выглядят почти как их кузены и кузины эшу: высокие, стройные и изящные, с заостренными ушами и завораживающими голосами, но в оба эти черты доводятся до совершенства, делая их до боли красивыми для взгляда в их обликах фей. Больше всего потрясают, однако, их глаза - едва присыпанные золотым или серебряным блеском до того, как они примут титул, они становятся мягко мерцающими сферами, подобными миниатюрным солнцам или лунам, как только они сядут на престол. Сияние изменяется вместе с их настроением, разгораясь ярче, когда они злы или воодушевлены, и притухая до довольного свечения, когда оба счастливы или умиротворены. Хотя некоторые претенциозные оба одеваются пышно, украшая себя дорогими нарядами, большинство на самом деле предпочитает одеваться в простую традиционную одежду, и, может быть, лишь парой легких штрихов подчеркивая свое положение. Это описание касается как и их химерической одежды, так и повседневной, но никто никогда не перепутает оба с простолюдином. Их стать выдает их наследие – благородное происхождение, непрерывно восходящее к рассвету времен. Благодаря чистоте их родословной, нет таких оба, которые не были бы чистого африканского, индийского или средне-восточного происхождения.

Примечание: Оба считаются благородным китом, как ши; даже если у них нет титула, для колдовства требуется второй уровень Королевства Фей, Высокий Дворянин.

Предрасположенность: Место

Право Рождения

Духовные Пути: Идентично Праву Рождения эшу; это отражение бурных годов, которыми наслаждаются оба, прежде чем остепеняются и берут на себя ответственность. Это Право Рождения теряется ими немедленно и навсегда в тот момент, когда оба получают титул, и заменяется на другое Право Рождения – Покров Ориша.

Покров Ориша: Идентично Праву Рождения ши – Благоговение и Красота. Только оба, которые законно получили титул и главенствуют над землями, признанными их сородичами, обладают этим Правом Рождения. До того момента они считаются слишком незрелыми и неиспытанными, чтобы получить мощь этой силы, вне зависимости от своего возраста и жизненного опыта. Когда оба сочли достойным, это Право Рождения даруется ему в ходе тайных ритуалов, необходимых для коронации.



Оба не могут связать себя с землями за пределами Африки, Индии или Среднего Востока; все прошлые попытки претендовать на любые другие земли оказались провальными, а в одном случае даже привели к гибели оба, когда сама земля восстала и поглотила ее целиком. По этой причине оба редко – если вообще – можно найти за пределами исконных земель, кроме как в крайне чрезвычайных обстоятельствах.

Оба никогда не могут провалить бросок, включающий Эмпатию или Лидерство.

Искусство Сказаний: Такое же, как и Право Рождения эшу. Их сказания имеют большой вес, так как они передают мудрость всему Племени.

Слабости

Безрассудство: Идентично Слабости эшу; эта Слабость теряется немедленно и навсегда, как только оба принимает титул, заменяясь Слабостью Родной Почвы (ниже).

Родная Почва: Оба в буквальном смысле связаны с землей, которую они любят. Принимая титул, они оказываются привязанными к земле под их правлением, и не могут покинуть ее или примыкающую к ней Ближнюю Грезу надолго, не истощаясь и, в конце концов, не тая полностью. Запрет не распространяется на путешествия в Дальнюю или Глубокую Грезу, хотя оба все равно ненавидят покидать свои земли надолго и не согласятся на это, если необходимость в этом не станет совсем лютой. Оба могут покинуть свою территорию не больше чем на полный цикл луны. По истечении этого срока они начинают терять уровни Здоровья со скоростью 1 в день, и не подлежат исцелению никакими способами, пока не вернутся в свои земли. Оба врожденно знают об этом временном лимите. За пределами своих земель, оба получают сложность +1 к всем броскам из-за постоянной отвлекающей боли.

Цитата: *Наши слова – слова камней, деревьев, рек и небес. Мы слушаем ориша, а затем передаем их наставления нашему народу. Существует ли более великая задача, чем защищать свою семью?*

Существа с Чернейшим Сердцем: Айту

Хоть они ненавидят признаваться в этом, но Избранники Эшу имеют свои темные секреты, и один из них – айту. Пусть внешне они и выглядят схоже, айту – это искажение всего, что воплощают Элегбара. Эшу любят странствовать в одиночестве, а айту обычно сбиваются в небольшие облавные группы, предпочтительно – с другими представителями их рода. Эшу рассказывают истории, чтобы развлекать и учить других, а айту используют свой словесный дар чтобы грабить невинных и неосмотрительных. Элегбара – синоним достоинства, и они следуют своим страстям с изяществом и чувством стиля; айту же неотесанные и грубые, смеются над плоскими шутками и наслаждаются досугом, который даже малые дети сочтут незрелым. Эшу следуют путем судьбы и свободы, который подходит их натуре, и откликаются на зов приключений; айту, с другой стороны, не видят смысла в любого вида судьбе и отступают при первом признаке опасности, или когда продвижение вперед дается слишком тяжело. Элегбара утверждают, что айту впервые появились из-за невежественных людей, извративших сказки о братьях Ику и превративших их из благородных разбойников в падальщиков и бандитов. Эти истории множились, а вместе с ними и айту, и поэтому они до сих пор путешествуют стаями. Они извратили даже само имя Элегбара, исказив его до вульгарного айту, и это, возможно, величайшее совершенное ими преступление в глазах Избранников Эшу.

Эти различия, помноженные на факт, что охотящиеся стаи айту частенько были замечены на землях, которые Элегбара считали своим домом, несколько столетий назад не оставили оба другого выхода кроме как окончательно объявить им войну, надеясь изгнать их навсегда из мира. Эта война шла втайне от глаз остальных Китэйн, распалилась по всей Африке и перекинулась на Средний Восток и, частично, Восточную Европу. В первое время соотношение сил едва ли было честным, ибо, несмотря на

могущественную магию и превосходящую отвагу, Элегбара все еще боролись поодиночке, по своему обычаю, в то время как айту перемещались бандами, которые часто превосходили силы противника одним лишь числом. Но в конце концов, гнев оба прорвался боевым неистовством, и, преисполненные ярости, они повели первые и последние военные отряды Элегбара против врагов. Разрушения были ужасающими и потери многочисленными с обеих сторон, но в итоге Элегбара одержали победу – как они и предвидели. Немногие выжившие айту были захвачены и изгнаны в отдаленное потаенное королевство в Грезе, где, как все верили, они должны были томиться до скончания времен.



В прошлом году, однако, доверенный разведчик принес известие, что предательские следы айту были найдены в регионе терзаемого войной Судана. Эти следы привели разведчика в лагерь, уже опустевший к его появлению, но подтвердивший своим существованием, что айту не просто вернулись, но и что их число вновь стремительно увеличивается. Хуже того, в своем спешном бегстве они оставили позади доказательства, которые не только подтвердили, что банды айту действуют в Африке, но и что несколько их свор уже проникли в Европу и Конкордию. Хотя они и предпочли бы не афишировать публично это частное дело, оба знают, что пришло время позволить Китэйнам узнать о существовании извращенных кузенов эшу, прежде чем те успеют навсегда осквернить имя настоящих Элегбара. Осталось только понять, насколько широко они уже распространились.

Оставленные на произвол судьбы, большинство айту сбиваются в стаи со своими родичами, или, если таковых нет поблизости, с остальными злодеями, разделяющими их любовь к краже и обману. Коварные банды айту (таких немного) пользуются своим количеством и Правом Рождения для создания продуманных афер и обдирают карманы дюжины-другой людей одновременно. В конце концов, даже самые подозрительные смертные едва ли могут ожидать, что целая группа кажущихся совершенно невинными людей может работать сообща против них. Более ленивые или менее сообразительные айту просто образовывают уличные банды или байкерские клубы, путешествуют куда хотят, используют свои голоса, чтобы удерживать смертных, грабя их дома или целые кварталы, а затем ускользают под прикрытием Туманов. Айту предпочитают держаться общества себе подобных, но, если не могут отыскать никого из своих, то не брезгуют работой с остальными Таллэйнами или членами Теневого Двора и оперативно принимают в свою стаю этих новых друзей. Они, однако, не переносят эшу и оба, вне зависимости от Дворов, и никогда не составят им компанию надолго – ну, если только не планируют предать их или иным образом нанести им как можно больше вреда. В сражении айту предпочитают пользоваться численным превосходством, и, если у них хватит времени подготовиться, будут пытаться использовать свои способности к маскировке, чтобы заманить своих врагов в аккуратно приготовленную засаду, и вообще стараются ударить неожиданно при любом возможном случае. Тем не менее, они не славятся своей отвагой, и большинство из них сбегут, получив ранение или просто решив, что фортуна не на их стороне в этом бою. Айту обычно сначала вкладывают поразительное количество труда в свои планы, а затем покидают город, чтобы наслаждаться жизнью и бездельничать, пока у них не закончатся деньги, после чего цикл начинается заново.

Внешний вид

Когда необходимо, большинство айту могут прикинуться достаточно неряшливыми эшу, хотя различия становятся более очевидными на близкой дистанции. Айту немного ниже чем эшу, а их уши более округлые. В то время как большинство эшу стройны, айту выглядят тощими и изголодавшимися вне зависимости от того, насколько хорошо они на самом деле питаются. Их волосы сами собой сбиваются в грязные патлы, а их глаза темные, дикие и умные, словно у рыскающего падальщика, и они постоянно тревожны и оглядываются в поисках ближайшего выхода. Зубы айту немного, но различимо заострены на краях, что они успешно скрывают, улыбаясь лишь за мгновения до того, как захлопнут капкан. Им нравится красивая одежда и дорогие аксессуары, но они быстро износят их, и даже самая новая одежда на них выглядит слегка потрепанной. Несмотря на сравнительно недавнее возвращение, в силу стремительно размножения, уже можно найти айту практически любой расы или национальности, какие только можно представить, хотя большинство из них все равно отличаются африканскими или средиземноморскими чертами.

Примечание: Айту – кит Таллэйнов и поэтому они вообще не имеют Благого Наследия, но обладают двумя Неблагими, которые айту могут чередовать между собой. Также это означает, что заклинания требуют применения Королевства Фей уровня Неуловимый Галлэйн, чтобы сработать против них.

Предрасположенность: Люди

Права Рождения

Оцепенение: Все айту обладают завораживающими голосами, так же, как и их кузены эшу, но со временем они развили весьма специфичный способ использовать голос в охоте на своих жертв. Они могут попытаться ввести слушателей в транс гипнотической силой своего голоса, что дает айту шанс сбежать или делает их цели легкой добычей для сообщников. Физическое нападение выводит цели из-под действия оцепенения, но жертвы продолжают быть растерянны весь первый раунд боя, отвлеченные магией. Заметьте, что не запрещается обшарить их карманы, украсть украшения или совершить любое другое неагрессивное воровство. Как только айту оканчивает рассказывать свое сказание, из-за Туманов смертные обычно не помнят, как на них использовали это Право Рождения. (Сверхъестественные существа могут, по выбору Рассказчика, сделать бросок на половину своей Воли против 8, чтобы вспомнить, что *что-то* пошло не так. Чтобы использовать Оцепенение, айту должны начать рассказывать историю, потратить очко Гламура и сделать бросок на Манипулирование + Убеждение против Воли своей цели. Если айту получает хотя бы один успех, цель застывает на месте, пока айту не закончит говорить, иначе действие прерывается, как было описано выше. Оба и эшу полностью устойчивы к этому Праву Рождения. Айту не могут провалить бросок на Изворотливость или Атлетику.

Жалостливый облик: Айту имеют ограниченный талант к изменению обличий; они могут потратить пункт Гламура и сделать бросок на Внешность + Изворотливость (сложность 7); в случае удачи, они могут изменить свои внешние черты, чтобы казаться либо добрым стариком или старушкой, либо юным и наивным созданием. Это превращение держится до часа за каждый успешный бросок. Айту обычно применяют такие безобидные маскировки только чтобы уверенней застать потенциальных жертв врасплох или чтобы сбежать от разъяренных жертв своих прошлых махинаций. Это Право Рождения не позволяет превращаться в определенных индивидов, а также оно не может существенно изменить рост и вес персонажа, хотя айту по желанию может принять обличье другого пола. В заключение, оно не меняет никаких «научных» деталей айту (отпечатки пальцев, узор сетчатки глаза, т.д.), и никаким образом не влияет на Характеристики персонажа – это не более чем внешняя трансформация, хоть и весьма убедительная. Подозрительные феи могут раскусить маскировку, выиграв бросок против успехов айту на Восприятие + Проницательность; аналогично, бдительные Расточители могут попытаться использовать схожие проверки по выбору Рассказчика.

Это Право Рождения никогда не может быть применено на глазах смертных, но уже превратившийся айту может спокойно носить свою маскировку в их присутствии. Туманы защищают айту, которые возвращаются в свой истинный облик рядом со смертными свидетелями.

Слабости

Околдованный: Есть один простой способ отличить айту от эшу: айту терпеть не могут слушать истории других, потому что они легко оказываются поглощенными ими и впадают в транс, похожий на тот, который вызывается их собственным Правом Рождения – Оцепенением. Чтобы избежать этого, они будут постоянно вклиниваться, менять тему и другими способами активно прерывать попытки остальных рассказать историю. Если кто-то особенно настойчив, айту станет откровенно враждебным и попытается покинуть общество обидчика как можно скорее. Короткие рассказы о том, кто что делал в школе, или о небольшом инциденте, случившимся когда-то в прошлом, не активируют эту Слабость, хотя все еще раздражают айту. Только более длинные, запутанные истории могут заставить ее сработать (по решению Рассказчика). По непонятной причине, у остальных айту или других Таллэйнов никогда не получится воспользоваться это Слабостью против айту, но даже в таком случае айту нравится быть центром внимания, и они будут вести себя достаточно грубо по отношению к тем, кто попытается отобрать у них аудиторию.

Когда бы Рассказчик ни почувствовал, что персонаж был слишком открыт для слушания

безупречного повествования, или каждый раз, когда айту становится мишенью для подходящего броска на Социальность, персонаж должен сделать бросок на Волю (сложность 8). Провал означает, что айту заворожен до конца рассказа. Более того, когда рассказ оканчивается, айту чувствует необходимость либо вернуть все, что он украл у цели, либо предложить рассказчику небольшую услугу или подарок как оплату за рассказ (немного денег, заплатить за обед, т.д.).

Цитата: *Не против, если я и мои приятели зайдем погреться? Мы ненадолго.*

Примечательные Прядильщики Историй

Даже среди Элегбара некоторые считаются более заслуживающими внимания, чем остальные. Ниже приведены описания тех, кто прославился среди (и, во многих случаях, и за пределами) Племени.

Шехерезада

Все Элегбара возносят молитвы к Шехерезаде, Госпоже Легенд, особенно те, кто висит на волоске толщиной в одну историю от катастрофы. Некоторые даже утверждают, что она приходила к ним во снах и видениях, и учила люто нуждающихся той сказке, которая может спасти их жизни, хотя, конечно же, правдивость этих рассказов никак нельзя подтвердить. В любом случае, Элегбара представляют ее как одну из ранних и великих ориша, вышедших из числа Племени, и обыкновенное прощание эшу – «Пусть твоей жизни хватит, чтобы рассказать тысячу сказок» - тянется корнями к ранним версиям ее легенды.

О жизни Шехерезады известно немного, кроме того, что она сама сочла нужным рассказать (надо заметить, другое ее распространенное имя – Хозяйка Вуалей) и что передавалось из уст в уста как смертными, так и Элегбара из поколения в поколение. Тем не менее, две вещи исчезли из описаний смертных. Первая - легендарный «парящий фригольд», известный просто как Круг Шехерезады и подробно описанный далее в Приложении. Вторая касается ее потомков, которые продолжают быть источником гордости и разочарования для Племени.



Как рассказывают Элегбара, хотя сначала Шехерезада и была лишь простой служанкой султана, заслужив его расположение, она принесла ему пятерых детей. Двое были славными мальчиками, а трое были дочерями – тройняшки, обладавшие даром предсказаний, они были прокляты одной из завистливых жен султана и несли неудачу туда, куда бы ни отправились. Хаос, преследовавший их по пятам, был настолько разрушительным, что Шехерезаде пришлось умолять султана лучшей из своих историй пощадить им жизнь. Когда она окончила рассказ, султан согласился спасти их от клинка, но повелел навечно их разделить, иначе они погубят его царство раз и навсегда.

Обозлившиеся и ожесточившиеся из-за изгнания, все три дочери – каждая из них Элегбара, - наложили ответное проклятие, запечатанное их кровью: оно гласило, что если три из них однажды сойдутся вместе, то весь Средний Восток вокруг них поглотит пламя. Сказав это, они исчезли с лица земли. Говорят, что Шехерезада каждую ночь нашептывала по истории ветру, которые оградили бы дочерей от беды, но она никогда больше их не видела. Но через каждые несколько поколений появлялись один или два Элегбара, чей особый талант к сказаниям явственно отмечал великое наследие и чьи жизни обогащали Племя – но их же

появление приносило за собой разрушения в родных землях. Некоторые из старейшин клялись, что в подобные времена можно было услышать женский плач в завываниях пустынного ветра.

Цикл так и продолжается. За последние два столетия не было известно ни одного из рода Шехерезады, но великая ифа показывает знаки, что двое из них уже где-то на свободе, а появление темной звезды означает, что и третий уже странствует по миру. Если они встретятся, это может означать начало Бесконечной Зимы… или предвещать новую Весну всем племенам.

Джек «Черный Поезд» Итон

Выросший на шаг впереди закона в одном из самых криминальных районов Трентона, штат Нью Джерси, в начале 80х, юный Джек не был настолько бессердечным преступником, как многие его сверстники, но его злость на царящую несправедливость не позволяла ему долго избегать неприятностей, хоть у него и был талант не попадаться за плохие делишки. Но его девять жизней были обязаны рано или поздно закончиться. В конце концов его привели под суд, и в этот раз ему не удалось отмазаться лишь месяцем пристойного поведения и улыбчивости, и Джек выбрал предложенный судьей вариант. Он записался во флот на максимально позволенный срок, решив, что хотя бы это позволит ему свалить ненадолго из города, чтобы посмотреть мир.

Но непрекращающаяся тяжелая работа и строгая дисциплина испортили его самые скромные мечтания о пересечении глобуса, и не прошло много времени, прежде чем Джек снова начал попадать в передряги с флотскими авторитетами – так же, как раньше оказывался в конфликтах с гражданскими. Уставший от всего этого Джек остался без цели и без перспектив, с одной лишь безысходностью, нависшей над его будущим. Леди-удача вмешалась, когда он сидел в захолустном баре во время одного из редких увольнений на берег – местная панк-группа забралась на маленькую сцену и начала играть. Несмотря на первоначальное пренебрежение, Джек вскоре оказался в восторге – как он сам любит пояснять, панк был не недостающим кусочком в пазле его жизни, а подарил ему вдохновение, чтобы послать к черту весь пазл целиком, швырнуть кусочки в мусорный бак и просто жить своей чертовой жизнью. Той (небезызвестной) ночью на танцевальной площадке, Джек стал разом дезертиром, панком, Элегбара и открытым Ику, и с тех пор ни разу не оглядывался назад.



Джек вскоре стал опорой растущей панк-сцены, выступая то в роли гастрольного администратора для дюжины плодотворных групп, то отправляясь в турне с несколькими собственными коллективами. Он наблюдал за ростом сцены, торжествуя, когда она заставляла мейнстрим понервничать, и скорбя о ее постепенном отдалении от своих разноцветных корней, что со временем сделало такого черного панк-рокера как он скорее исключением, чем правилом. Вполне естественно, что те, кто извращали музыку под свои неонацистские симпатии, неизменно выводили его из себя, и ходит легенда, что он заработал свое прозвище «Черный Поезд» как за способность прорубиться сквозь оппонентов, так и за равноценно мощную потребность быть постоянно на пути.

Хотя жизнь какое-то время поддерживала его юным, в какой-то момент пришла старость. Вместо того, чтобы бороться с ней, Джек вернулся в родной штат, где он и поныне

продолжает ставить выступления, давать советы группам и иными способами поддерживать любимую сцену. Он навечно очарован первобытной энергией, текущей в сердце музыки – энергией, которая не претерпела изменений, пока как тренды и группы приходили и уходили, - и черпает свой Гламур как из веселого неистовства в столпотворении перед сценой, так и из идеологии текстов песен. Открыто признавая себя анархистом, Джек считает ши таким же злом, если даже не хуже, как и властные структуры смертных. Он находится в розыске и у тех, и у других за разнообразное число больших и малых преступлений – однако каждый раз рыцари, которых посылали ши на его поимку, обнаруживали себя в самой гуще слэма, хоть им только что и казалось, что теперь-то Джек точно в ловушке. Ради предотвращения по-настоящему выходящих за рамки преступлений, Дворы неофициально решили оставить его в покое. Джек также выступает помесью ментора и оратора для многих молодых Ику в Племени.

Его чаще всего можно найти стоящим на входе в «ДисГармонию», небольшом музыкальном баре в центре города, который благодаря ему стал популярным за буйные панк-шоу, происходящие каждую ночь четверга. Джек рассказывает истории и шутит с юнцами, одновременно вылавливая из толпы тех, кто пришел просто устраивать неприятности. Хоть нынче он на целое десятилетие – или даже больше – старше, чем большинство ребят на сцене, если Джек и боится постареть и потерять хватку, он это не показывает. Скорее всего, большинство Ику Конкордии слышали хотя бы пару CD одной из его многочисленных групп.

Мари Лаво

Ходят споры о том, является ли эта загадочная Элегбара, самопровозглашенный член Теневого Двора и «Королева Вуду Нового Орлеана», настоящей леди, носящая это имя – как утверждают многие ее поклонники – или всего лишь кем-то, забравшим ее имя у ориша, появившимся благодаря ее последователям. Но даже настроенных на ярый скептицизм фей сковывают сомнения, когда они смотрят в пылающие глаза Мари. Мари в свою очередь ничего не говорит прямо, но ее необъяснимой схожести с исторической «Королевой вуду» и мастерства владения Темными Искусствами магии фей достаточно, чтобы убедить ее Неблагих сотоварищей в данном случае не полагаться на свою удачу. В минуты благодушия она утверждает, что была способна построить целую криминальную организацию, не прибегая даже к грубым высказываниям. Скептики отмечают, что если бы ей нужно было принудить кого-то к сотрудничеству, ей не составило бы никакого труда скрыть следы своей магии – или своей жертвы.



Мари впервые появилась в области Нового Орлеана где-то два года назад и, как можно догадаться, незамедлительно стала заклятым врагом герцогини Лизетты Левэй, которая уже присвоила себе титул главы вуду-сообщества Нового Орлеана – так же, как и провозгласила о связи с Теневым Двором, - и началась жестокая борьба за власть. Фанатики сражались на обеих сторонах – некоторые утверждали, что Мари была вором имен и шарлатаном, другие верили, что она явилась вырвать город из хватки незрелого и импульсивного лидера. Как всегда, Мари была спокойным оком своего урагана, держа дружелюбное, пусть и сдержанное, лицо на публике, одновременно с этим поддерживая прочный контроль над военными действиями за кулисами. Новый Орлеан стал полем боя для всех видов теневых сил, и Китэйны были вынуждены либо занять чью-то сторону, либо бежать из города и спасать свои жизни – магия

накалялась, и обе стороны только и ждали момента, чтобы нанести убийственный удар. В это же время, Теневой Двор тоже застыл в ожидании, с трепетной дрожью наблюдая, кто же выиграет в этой проверке силы и получит их дальнейшую поддержку.

К удаче для Мари, тупиковая ситуация закончилась благодаря сочетанию непредсказуемых обстоятельств: фурор, окружающий исчезновение Верховного Короля Дэвида, которым Лизетта надеялась воспользоваться, чтобы захватить все Королевство Ив, и возвращение давным-давно забытых ши из Дома Бомайн, незамедлительно предъявивших претензию на этот регион. Пошатнувшись от этих ударов, герцогиня Левэй либо отступила, либо была окончательно повержена – в зависимости от того, чьих сторонников спросить. Вне зависимости от истины, однако, Мари теперь царствует над дельтой реки, и подменыши Нового Орлеана вновь вернулись к своей праздничной жизни, хоть и с заметно более темным контингентом, чем ранее. Что же до того, что она планирует делать с регионом теперь, когда он хотя бы номинально находится в ее хватке, знает только Мари. В последнее время ее часто замечали на кладбищах, и при себе у нее были предметы, требующиеся будто бы для какого-то странного ритуала, и есть те, кто начали задаваться вопросом, что она может и не являться на самом деле частью Теневого Двора.

Для глаз смертных Мари представляет собой образ своей тезки: прекрасное дитя Юга с кожей цвета кофе с молоком, завораживающими глазами и низким, страстным голосом, который звучит непреодолимо притягательно для тех, кому она симпатизирует и обжигает огнем тех, на кого ее симпатии не распространяются. В облике феи она выглядит так, как если бы вы попросили ребенка описать жрицу вуду: вся увитая шарфами и сверкающими украшениями, среди которых затерялось какое-то число мистических амулетов – некоторые настоящие, некоторые нет, – с практически ощутимой завесой тайны, витающей вокруг нее. Она тепла и благосклонна к своим гостям и имеет широко разошедшуюся славу среди Племени за помощь тем, кто нуждался в услугах, которые могла предоставить только ее магия… за одно или два одолжения взамен, конечно же. Совсем мало кому известно, что она глубоко и сильно вовлечена в Теневой Двор, и все Элегбара, которые присоединяются к нему, рано или поздно будут иметь с ней дело. Она наслаждается фактом того, что с тех пор как она публично объявила о связях с Двором, никто больше не верит, что она в действительности является его частью, и в игре с теми преимуществами, которые предоставляет ей подобный образ, она использует все доступные возможности.

Дайс

Хоть это практически последнее из сотен, если не тысяч, имен и прозвищ, которые он брал за свою необыкновенную жизнь, Дайс неизменно указывает каждому интересующемуся на то, что его нынешнее имя самое любимое из всех. «Оно отражает дух времен», скажет он, подмигнув и улыбнувшись. «Бог может и не играет в кости со вселенной, но играю *я* – и я намерен выиграть!» Ну, это если предположить, что для начала некий Элегбара будет достаточно удачлив, чтобы встретиться с этим легендарным странником лицом к лицу. Дайса с известной сложностью трудно обнаружить – даже кому-то из Племени, - и его привычка исчезать на десяток или другой лет, появляясь с новым лицом поверх его старой души не облегчает эту задачу.

Некоторые из младших Элегбара, верящие, что эти постоянные перемены являются результатом его смертей и перерождений в быстрой последовательности, сделали его фигурой практически карикатурной в своих неудачах, постоянно попадающейся в очередную ловушку и ушлепывающей затем прочь, чтобы с веселым энтузиазмом переродиться. Дайс, впрочем, по всей видимости, не придает значения своей репутации, и некоторые утверждают, что он даже собственноручно добавил к этому мифу парочку лучших россказней. Однако даже те, кто разделяет это мнение, не отрицают великую мудрость и силу, которыми владеет Дайс, или же богатую летопись тех случаев, когда он приходил на помощь другим Элегбара в минуту опасности. Для Племени он стал кем-то вроде ангела-хранителя, помощью, прибывающей как раз вовремя, чтобы спасти тех, кто обычно сами

являются спасателем. Десятки Элегбара обязаны ему своей жизнью после подобных обстоятельств, но Дайс просто со смехом отмахивается от этих долгов, если ему о них напоминают, и говорит, что не ожидал бы от них меньшего, если бы они поменялись местами. В схожей манере он отшучивается и от своего примечательного могущества, утверждая, что в нем нет ничего, чего остальные Элегбара не могли бы тоже достичь через обучение, если бы держали глаза и уши открытыми время от времени.

Некоторые, однако, подозревают настоящую причину, кроющуюся за дайсовым мастерством в магии и его, казалось бы, безупречной памятью: он Сихуан, один из редчайших редкостей среди Подменышей, фея, которая нашла идеальный баланс между обеими половинами своей сущности и, сделав это, стала фактически бессмертной. Его последняя настоящая реинкарнация произошла почти тысячу лет назад, и возраст его день ото дня только растет; пускай он и не так давно начал часто менять лица, чтобы не дать как друзьям, так и врагам прознать про его секрет. То, что его нынешнее лицо принадлежит юному иле-титу, белому мужчине, лишь громко говорит о его игривом отношении к ожиданиям других, как среди Племени, так и за его пределами. Несмотря на убеждения многих Старцев, Дайс выглядит как настоящий Оджо, ибо, даже если он и склоняется к проказливой стороне наследия Эшу, его шутки всегда спланированы с учетом урока, который из них могут извлечь те, кто желает поучиться и посмеяться над собой.

Размах его огромной жизни позволил ему стать тем, кем может только мечтать быть любой Элегбара. Он свободно говорит на сотне языков, овладел больше чем полудюжиной Искусств, ходил по каждой из великих троп и тродов как на Земле, так и в Грезе, был свидетелем грандиозных событий и сказывал больше историй, чем есть волос на голове. Его легендарная непочтительность, являющаяся не более чем его способом справиться с весом стольких лет, скрывает под собой благородную душу, обращенную на обучение и наставление его собратьев Элегбара к цели, которую он сам уже достиг.



Те, кто недавно видел Дайса, утверждают, что он ныне весьма заинтересован в возвращении загадочной реликвии, которая когда-то была расположена на Могучем Острове, но теперь потеряна. Несмотря на то, что он неожиданно не желает распространяться о ее свойствах или как ее возвращение превратилось в его обязанность, среди Племени ходят истории, будто он просил других о помощи, что заставляет старших понервничать. Если некто настолько великий, как Дайс, нуждается в помощи, то какой же тогда должна быть мощь этого артефакта?

Зубайда Айдову «Пустынный Цветок»

Хоть она и узнала о своей сути Элегбара всего лишь в прошлом году, эта самая новая и юная из оба уже зарабатывает себе имя в племени, полнящемся легенд. Она открыла свой фригольд (золотой замок, известный как Жемчужина Рассвета) для представителей всех племен. Зубайда надеется способствовать созданию мирового парламента Подменышей, где аристократы и простолюдины могут отложить в сторону свои различия и научиться работать сообща вместо того, чтобы постоянно сражаться друг с другом, как они постоянно делают. Замок окружен пышным оазисом и

стоит на пересечении многих важнейших тродов в Грезе. В мире смертных он расположен на окраине небольшого сельского городка в западной Нигерии.

Стоя перед последним советом оба, ослепительная в своем традиционном одеянии и с сияющей короной правды на челе, она рассказала о своем видении и как она надеется его достичь. Впечатленный ее убежденностью, совет удовлетворил ее просьбу о том, чтобы раскрыть ее двор миру, и теперь с не меньшим ожиданием наблюдает за ее успехами.

Хоть ей и известно, что дорога впереди нее длинна, и задание, которое она избрала, масштабно, Зубайда всецело посвятила себя поставленной цели о единстве всех фей. Она уже сделала первые шаги к построению союза, который она представляет, разослав приглашения всем феям в Конкордии, Владениях Светлого Рая и Могучего Острова, призывая присоединиться к ней в Жемчужине Рассвета или хотя бы выслушать ее слова. Она также отправила просьбы к нуннехам Конкордии, гавайским Менехуне, Империям Неодушевленных, Подводным Дворам и даже к уединенным хсинам Востока, в надежде собрать всевозможных представителей народа фей. Она в достаточной степени прагматична, чтобы понимать, что шансы того, что эти группы «чужаков» присоединятся, в лучшем случае скромны при нынешней политической ситуации. Но она все же хранит надежду, и ее слова наполнены искренней убежденностью в идее, что не осталось не замеченным даже теми, кто отклонил ее приглашения.

Рожденная средним ребенком из тринадцати во вполне процветающей традиционной семье Йоруба, Зубайда уже давно достигла мастерства в охлаждении чужой вспыльчивости и создании связей, но говоря уж о том, что ее усилия всегда были заметны всем окружающим. Ее детство, проведенное в Нигерии, было счастливым и наполненным старыми легендами и фольклором. Для остальных оба было удивительно то, почему она не открыла свою суть Элегбара раньше. Сама Зубайда просто считает, что такова была воля ориша, которым известны секреты своевременности и судьбы лучше, чем любому из смертных. Она прекрасная молодая женщина с изящными чертами, кожей цвета ночного неба и глазами цвета солнца на рассвете. В смертном облике ее чаще всего можно увидеть в обыденной для Запада одежде, но в обличье феи она неизменно одета в традиционное церемониальное платье Йоруба – всегда золотого оттенка, чтобы показать, что она разделяет взгляды Оджо.



Пока можно только гадать, что случится с ее планами по созданию парламента фей, но в настоящее время врата Жемчужины Рассвета всегда открыты для гостей, и она приветствует шанс обменяться историями или обсудить политику Подменышей с новоприбывшими. Она всеми силами мирится с разнообразными причудами своих гостей, но не потерпит жестокости или нетерпимости в любой форме, и всякому, кто не может удержать свою потребность в них, быстро указывают на дверь. Среди Племени Жемчужина Рассвета также заработала репутацию отправной точки многих уникальных путешествий, так как странная и эклектичная смесь из многих китов, собравшихся здесь, обеспечивает то, что рано или поздно зародится новое приключение. Зубайда смирилась и с этим, пока искатели приключений не слишком дебоширят, и улыбается, зная о том, что однажды они поймут: их приключения тоже работают на благо ее дела.



ГЛАВА ПЯТАЯ: ОРИША, КОТОРЫЕ ПРИБУДУТ

He said you can go back home
and never face the dangers,
Or continue towards a life
You will live among strangers.
His eyes softened for a time,
I could barely hear his voice:
“It isn’t easy to decide,
but few get the choice.”
— Boiled In Lead, “Raven, Owl, and I”

Скейтер-партизан



Цитата: Проехать над мостом, перескочить через перила, вписаться в переулок, выехать на улицу и схватиться за бампер, чтобы проехаться до центра? Умоляю. Я выделывал такие трюки десять лет назад. Просто скажи нам, где в этом городе можно по-настоящему прокатиться, и я покажу тебе даже то, что боятся делать профессионалы.

Предыстория: Твои родители говорили, что кататься на скейтборде слишком опасно, но на деньги, сохраненные с двух дней рождений, ты купил доску и упражнялся в ближайшем парке. Тебе нравилась чистая свобода езды. Уважение, которое приносили тебе твои навыки, было для тебя почти несущественным. Через две недели после окончания старшей школы, ты объявил о своем намерении стать профессионалом и с тех пор не оглядывался назад.

Ты выпускал пар после показа в Лондоне, когда неожиданно мимо тебя промчалась эта девица, и бросила на тебя взгляд, который мог значить только одно: «Попробуй переплюнь!» Что-то всколыхнулось внутри тебя, и прежде чем ты успел подумать, ты устремился за ней, ввязавшись в невероятную дуэль. К тому времени, как все закончилось, ты использовал каждый трюк из своего арсенала, поднял на ушу половину пеших

патрулей и все еще не был даже близок к тому, чтобы ее догнать. Измученный, расстроенный, но все еще нежелающий признавать поражение, ты использовал последнюю силу воли для финального рывка. Ты подлетел в воздух, выше чем когда бы то ни было – и первый раз скатился по ступенькам своей карьеры.

Ты пришел в себя в маленьком фригольде, окруженный табором из малоизвестных Неблагих фей Лондона. Твоя новая сущность феи открыла тебе целый набор новых возможностей (и новые пространства, которые просто молили, чтобы на них покататься). С заново рожденным чувством уверенности, ты отправился зарабатывать себе имя.

Ты и твой новый табор стали снимать подпольные скейтерские видео. В отличие от

соревнований, где тебе приходится воздерживаться от использования Искусств, здесь маски срываются прочь и Гламур течет рекой, стоит только включиться камере. Для собственного развлечения и утверждения своей репутации, ты прикрываешься множеством смешных имен и всегда прячешься под маскировкой для этих видео.

В то время как некоторые считают эти выдающиеся трюки не более чем «хорошим монтажом» или «спецэффектами», твои пленки стали горячим «подстольным» товаром в скейтерских магазинах по всей стране. Даже твоим спонсорам нравится эта бандитская двойная личность.

Концепт: Ты живешь чтобы соревноваться, хотя твой сильнейший противник чаще всего ты сам. Ты благосклонен – как и многие из настоящих звезд в своей области. Ты наслаждаешься созданием собственной линии авторских досок и деталей. Члены твоего табора подшучивают, что ты становишься банальным и «ответственным», Это лишь подталкивает тебя к изобретению еще более безумных трюков для твоих видео, чтобы доказать им, что ты еще слишком далек от того, чтобы осесть!

Преимущество: Идеальный баланс.

Подсказки к отыгрышу: Верчение, перевороты, трюки, грэбы, олли, грайнды и побеги – это мир, в котором ты живешь. Если ты на самом деле не занимаешься скейтбордингом или не зависаешь с теми, кто занимается, с некоторыми шансами ты отсчитываешь минуты до того, как начать. Но не будь слишком одержимым этим; ты понимаешь, что не все разделяют твою страсть. А если кто-то хамит по этому поводу, ну, не помешает показать ему, что он несколько грубоват, не правда ли? Хоть ты и Благой на вид, твоя Неблагая половина проявляется при включении камеры.

Снаряжение: авторский скейтборд, рюкзак, плеер, скейтерские видео, потрепанная копия «Hawk», несколько CD с панком и джанглом.

kithbook: Eshu™

Имя:
Игрок:
Хроника:

Двор: *Благой*
Наследия: *Паладин / Разбойник*
Дом:

Видимость: *Юноша*
Кит: *Эшу*
Табор:

Атрибуты

Физические

Сила	●●●○○
Ловкость	●●●●●
Выносливость	●●●○○

Социальные

Обаяние	●●●○○
Манипулирование	●●○○○
Внешность	●●●○○

Умственные

Восприятие	●●○○○
Интеллект	●●○○○
Смекалка	●●○○○

Способности

Таланты

Внимательность	○○○○○
Атлетика	●●●●●
Рукопашный бой	○○○○○
Уклонение	●●●○○
Эмпатия	●○○○○
Запугивание	○○○○○
Проницательность	●●○○○
Убеждение	●●○○○
Чувство улиц	●●○○○
Изворотливость	○○○○○

Навыки

Ремесла	○○○○○
Вождение	●○○○○
Этикет	●○○○○
Стрельба	○○○○○
Лидерство	●○○○○
Фехтование	○○○○○
Выступление	●●●○○
Безопасность	●●○○○
Скрытность	●○○○○
Выживание	○○○○○

Познания

Компьютер	●○○○○
Загадки	●○○○○
Колдовство	○○○○○
Расследование	○○○○○
Закон	○○○○○
Лингвистика	●●●○○
Тайные знания	○○○○○
Медицина	○○○○○
Политика	○○○○○
Наука	○○○○○

Преимущества

Дополнения

Мечтатели	●○○○○
Ресурсы	●●○○○
Свита	●●○○○
	○○○○○
	○○○○○

Искусства

Фокусы	●○○○○
Странствия	●●○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Королевства

Люди	●○○○○
Феи	●○○○○
Места	●●●●○
	○○○○○
	○○○○○

Особенности

Идеальный баланс

Гламур

● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○
❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Сила Воли

● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Здоровье

		Реал.	Химерич.
Ушибы		❑	❑
Порезы	-1	❑	❑
Повреждения	-1	❑	❑
Раны	-2	❑	❑
Травмы	-2	❑	❑
Увечья	-5	❑	❑
Недееспособность		❑	❑

Порог Опустошения / Музы

Опыт: ☐

Банальность

● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Право Рождения/Слабости

Духовные Пути
Ремесло Сказаний
Недостаток: Безрассудство

Плохое влияние

Цитата: *Ну же, сделай это. Будет забавно! Старик Аллен никогда ничего не узнает – мы смоемся прежде чем он поймет, какое окно сломано. Я беру тебя на слабо! Цыпленок!*



Предыстория: О Всевышний, ты ходячая неприятность! Каждый в твоем доме, нет, в твоем районе, знает, что ты за хулиганье.
Ну, кроме Мамочки.
Ты ее «маленький ангел», младшенькая из шести детей, и она упорно отказывается поверить рассказам соседей о порождаемом тобой хаосе. Ты не могла и мечтать о лучшей защите.

И пользуешься ты этим весьма охотно! У тебя есть потрясающий талант всего парой слов заставить других ребят сделать то, что тебе нужно. Конечно, и тебя можно взять на слабó, но зачем напрягаться, когда куда веселее просто уговорить кого-то еще, чтобы потом избежать наказания?

Даже Кризалис не остановил тебя. Ты бросила на себя один взгляд в зеркало, попробовала свое первое небольшое колдовство и подумала: «Круть». Местный двор попытался чему-то тебя научить, и ты улыбалась всем Старцам и притворялась, что тебя заботят рыцарство и все такое, но на самом деле единственное, что тебе хотелось, так это начать использовать свои новые силы для создания серьезных неприятностей. Вскоре другие Дети отказались с тобой играть, но никто из Старцев не прислушивался к их историям о твоей испорченности и проступках.

Прямо как Мамочка, они и думать не желают, что такое очаровательное дитя как ты может быть дурным. Лохи! Конечно, если б они только знали, скоро раз ты и твои фокусы нарушали Право Незнания, они бы не закрыли на это все глаза так просто.

Ты бесспорная властительница над своим районом, тот крутой ребенок, к которому - все милы – и которого одновременно побаиваются. Ты отточила свои таланты до вершины извращенного мастерства, и теперь, накануне своего Взросления, ты стоишь с поднятой головой на пороге в мир Юношей и добиваешься членства в действительно высокой лиге.
Бойся, Конкордия. Бойся.

Концепт: Ты действительно милый, очаровательный, вежливый ребенок – для окружающих тебя взрослых, по крайней мере. Ты так же выглядишь и для других детей, пока не поймешь, какому побуждению или искушению они ответят: насмешки, восхваление, что бы это ни было. И тогда ты становишься совершенно демоническим искусителем. Прежде чем они узнают, что это ты втащила их вверх по ступеням лестницы рисков, и когда они наконец-то падут с нее и будут застуканы, твое Право Рождения позволит тебе выйти сухой из воды, как только придет время искать виноватых. Ты не настоящее зло. Ты просто не имеешь представления о том, какой вред могут принести твои шуточки.

Подсказки к отыгрышу: Рядом со Старцами или любыми другими взрослыми,

обладающими авторитетом, будь идеальна. Когда ты рядом с Детьми или другими ребятишками, сначала стань их лучшим другом, а затем постепенно прощупай, как близко к рисковым поступкам ты можешь их подтолкнуть. Не торопись – ты обладаешь ошеломительным запасом терпения для Дитя. Рано или поздно, ты выиграешь.

Снаряжение: Объяснительная записка от родителей (поддельная), отмычка, зажигалка.

kithbook: Eshu™

Имя:
Игрок:
Хроника:

Двор: *Неблагой*
Наследия: *Искуситель/Придворный*
Дом:

Видимость: *Дитя*
Кит: *Эшу*
Табор:

Атрибуты

Физические

Сила ●○○○○
Ловкость ●●●○○
Выносливость ●●●○○

Социальные

Обаяние ●●●●○
Манипулирование ●●●●○
Внешность ●●●○○

Умственные

Восприятие ●●●○○
Интеллект ●●○○○
Смекалка ●●●○○

Способности

Таланты

Внимательность ○○○○○
Атлетика ●●○○○
Рукопашный бой ○○○○○
Уклонение ●○○○○
Эмпатия ●○○○○
Запугивание ●●○○○
Проницательность ○○○○○
Убеждение *(лучший друг)* ●●●●○
Чувство улиц ●○○○○
Изворотливость ●●●●○
(ложь во благо)

Навыки

Ремесла ○○○○○
Вождение ○○○○○
Этикет ●○○○○
Стрельба ○○○○○
Лидерство ●●●○○
Фехтование ○○○○○
Выступление ●○○○○
Безопасность ●○○○○
Скрытность ●●●○○
Выживание ○○○○○

Познания

Компьютер ●●○○○
Загадки ●○○○○
Колдовство ○○○○○
Расследование ●○○○○
Закон ○○○○○
Лингвистика ○○○○○
Тайные знания ○○○○○
Медицина ○○○○○
Политика ●○○○○
Наука ○○○○○

Преимущества

Дополнения

Связи ●●○○○
Мечтатели ●○○○○
Свита ●●●○○
○○○○○
○○○○○

Искусства

Обман ●●●○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○

Королевства

Люди ●●●○○
Феи ●●○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○

Особенности

Гламур

● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○
❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Сила Воли

● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Здоровье

		Реал.	Химерич.
Ушибы		❑	❑
Порезы	-1	❑	❑
Повреждения	-1	❑	❑
Раны	-2	❑	❑
Травмы	-2	❑	❑
Увечья	-5	❑	❑
Недееспособность		❑	❑

Порог Опустошения / Музы

Банальность

● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Право Рождения/Слабости

Духовные Пути
Ремесло Сказаний
Недостаток: Безрассудство

Опыт: ☐

Странствующий Учитель Капоэйры

Цитата: *Жизнь – это танец между удовольствием и болью, спокойствием и боем. Я лишь научился совмещать их лучше, чем остальные.*

Предыстория: Ты был тихим ребенком. У тебя был широкий кругозор, и твой взгляд смотрел далеко за пределы банд и наркотиков, заполонивших улицы захудалого пригорода, где ты жил, и ты видел вместо этого честных, трудолюбивых людей, которые называли район своим домом. Ты узнал, что добро и красота могут выжить в любых условиях. Твоя мать поддерживала тебя всеми силами, помогая тебе записаться в танцевальную школу на другой стороне города.



К несчастью, это «не мужицкое» увлечение и твой подход «нужно делать добро» вовлекли тебя в разборки с соседской бандой. Ты решил не отступать и драться с ними. Но их было слишком много.

Внезапно, твой учитель ворвался в переулок, в развевающемся одеянии и с заостренными ушами, придававшими ей вид существа из иного мира. Она уложила всех нападающих при помощи быстрых, подобных танцу движений, нанося ломающие кости удары и выпады по коленям, и грациозно уклоняясь от ответных атак. Несколькими секундами позже, вся банда лежала у ее ног, хватаясь за поломанные куски себя и умоляя о пощаде. Она вывела тебя из переулка – и ввела в твою новую жизнь.

Обработав твои раны, она сказала тебе, что ты – Элегбара, Избранник Эшу. Она обучила тебя боевым искусствам, которые сама узнала от своего наставника. Днем ты учился танцу, а по ночам – капоэйре, излюбленному боевому искусству Племени. Ты узнал об африканских корнях капоэйры, о том, как рабы в Бразилии пользовались ее акробатическими приемами и стойками, чтобы отбиваться от угнетателей даже будучи закованными в кандалы.

С поддержкой капоэйры, ты мог справиться с ужасающим численным перевесом противника.

Ты отправился в Конкордию на танцевальную стипендию, которую заработал. Это были странные новые земли, на целый мир дальше от Бразилии, но ты быстро нашел здесь друзей и вступил на путь своего призвания так же легко, как в танец.

Концепт: Танец – твоя душа, будь то развлечение или бой. Ты отклонил множество профессиональных танцевальных приглашений, чтобы путешествовать самостоятельно. Ты учишь детей о том, что они должны принять танец как выражение миролюбивости и радости, но также ты показываешь им капоэйру в качестве средства самозащиты. Твой дар сказителя выражается в мирной философии и притчах. Твоя Неблагая сторона – ужас, которому становятся свидетелями только бандиты и хулиганы за мгновение до того, как отправиться в состояние физической беспомощности.

Подсказки к отыгрышу: Будь тихим и вежливым, но оставайся непоколебимым в своих принципах. Непривычный остальным подменышам эшу-тихоня заставит их чутко прислушиваться, когда ты наконец заговоришь. Когда зазвучит музыка или начнется драка, ворвись в действие с радостью в сердце. Приглядывай за всеми детьми в округе, особенно подменышами, и защищай их до последнего вздоха.

Снаряжение: CD-плеер, музыка для капоэйры, опа, рюкзак, небольшой танцевальный мат.

Примечание: Для углубленной информации по капоэйре, а также о специальных правилах по введению ее в игру, смотрите **World of Darkness: Combat**.

kithbook: Eshu™

Имя:
Игрок:
Хроника:

Двор: *Благой*
Наследия: *Мудрец/Фаталист*
Дом:

Видимость: *Старец*
Кит: *Эшу*
Табор:

Атрибуты

Физические

Сила *(жилистый)* ●●●●O
Ловкость *(гимнастика)* ●●●●O
Выносливость ●●●OO

Социальные

Обаяние ●●●OO
Манипулирование ●OOOO
Внешность ●●OOO

Умственные

Восприятие ●●●OO
Интеллект ●●OOO
Смекалка ●●●OO

Способности

Таланты

Внимательность ●●●OO
Атлетика ●●●OO
Рукопашный бой ●●●●O
Уклонение ●●●OO
Эмпатия OOOOO
Запугивание OOOOO
Проницательность OOOOO
Убеждение OOOOO
Чувство улиц ●●OOO
Изворотливость OOOOO

Навыки

Ремесла OOOOO
Вождение OOOOO
Этикет ●OOOO
Стрельба OOOOO
Лидерство ●OOOO
Фехтование ●●OOO
Выступление *(танцы)* ●●●●O
Безопасность OOOOO
Скрытность OOOOO
Выживание ●●OOO

Познания

Компьютер OOOOO
Загадки ●OOOO
Колдовство ●OOOO
Расследование OOOOO
Закон OOOOO
Лингвистика ●●OOO
Тайные знания OOOOO
Медицина ●OOOO
Политика OOOOO
Наука OOOOO

Преимущества

Дополнения

Сокровище (Благосл. опа) ●●●●O
Память ●●●OO
Ресурсы ●OOOO
Шитул (эшу) ●OOOO
_____ OOOOO

Искусства

Предсказания ●OOOO
Странствия ●●OOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO

Королевства

Люди ●●OOO
Феи ●●OOO
Места ●OOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO

Особенности

_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____

Гламур

● ● ● O O O O O O O O
❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Сила Воли

● ● ● ● ● O O O O O
❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Здоровье

		Реал.	Химерич.
Ушибы		❑	❑
Порезы	-1	❑	❑
Повреждения	-1	❑	❑
Раны	-2	❑	❑
Травмы	-2	❑	❑
Увечья	-5	❑	❑
Недееспособность		❑	❑

Порог Опустошения / Музы

Банальность

● ● ● ● ● O O O O O
❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Право Рождения/Слабости

Духовные Пути
Ремесло Сказаний
Недостаток: Безрассудство

Опыт: ☐

Кровавая Мэри

Цитата: *Война не знает границ*.

Предыстория: Во фригольд ты пришла беглянкой десяти лет, уже прошедшей через Кризалис, но совершенно лишенной воспоминаний о том, кем ты была и откуда ты пришла. Этта приняла тебя и воспитывала как свою собственную дочь. Она защищала тебя от наихудших оскорблений и делала все, что могла, чтобы выйти на след твоего прошлого.

Пару лет спустя твой милый характер принес тебе друзей, и твое Взросление было крупнейшей вечеринкой фей, которую только видела страна. Новости о возвращении ши и ранних конфликтах посреди этого восхитительного лета удивили тебя лишь на мгновение. Две недели в летнем лагере казались целой вечностью, но на этой традиции настаивала Этта, так что тебе пришлось уехать в шквале прощальных поцелуев.

Не приходило никаких вестей.

Сама не своя, ты сбежала из лагеря и поспешила домой, и обнаружила, что химерическая сторона твоего города сожжена дотла. Местные Китэйны пали перед Банальностью, и Этта была мертва. Ты узнала, что армия ши химерически разрушила город до основания, когда твои друзья отказались присягнуть на верность их «лордам». Этта возглавила повстанцев и несла знамя общего гнева.

Похоронив Этту, ты вышла на дороги, присоединившись к ячейке сопротивления среди простолюдинов, которая научила тебя владеть оружием, скрытности, рукопашному бою и навыкам выживания. В каждом театре военных действий Войны Соответствия, на каждой линии фронта твоя репутация хладнокровного воителя обрастала легендой. Ты находила успокоение в знании, что с каждым убитым тобой ши становится меньше на одного, кто мог бы насладиться плодами тирании.

Затем Война Соответствия закончилась. Ты умела лишь убивать, и к этому в тебе укрепилась страсть. Так что ты запаковала вещи и направилась за границу в поисках работы. Поначалу казалось неправильным сражаться за деньги, а не за идею. Наконец, ты осознала, что война была причиной *сама по себе*.

Ты являешься наемным «ружьем» уже более двадцати лет, странствуя по миру – в смертной оболочке как «консультант по безопасности», а в облике феи – как глава Морозных Молотов, одной из ведущих группировок наемников за



всю историю Китэйнов. Последние новости о беспорядках в Конкордии стали сигналом о том, что пора вернуться домой и свести, наконец, старые счеты.

Концепт: Ты холодна, замкнута и профессиональна. Даже будучи в два раза старше большинства остальных Юношей, ты осталась юной, как если бы Война Соответствия навсегда заморозила тебя в одном состоянии. Ты безжалостна и эффективна в битве и будешь сражаться за любого, кто потянет твой ценник, несмотря на изначальное намерение никогда не наниматься к аристократии. Порой маленькая часть тебя вопрошает, закончатся ли однажды убийства, но этот голос быстро заглушается – это все, что ты знаешь, все что имеешь, и все, чем ты теперь являешься.

Преимущества: Вечность Фейри

Подсказки к отыгрышу: Настоящая снежная королева, ты никогда не улыбаешься и не смеешься, кроме как над противником, который вот-вот умрет. Задавай вопросы кратко и вежливо, прежде чем браться за работу, и на поле боя отдавай приказы с холодной беспристрастностью. Ничто больше не трогает тебя, кроме волнительного трепета битвы, и даже он едва ощущается в последнее время.

Снаряжение: Большой арсенал разнообразного оружия и брони – реальных и химерических, современных и архаичных.

kithbook: Eshu™

Имя:
Игрок:
Хроника:

Двор: *Неблагой*
Наследия: *Зверь/Крестьянин*
Дом:

Видимость: *Юноша*
Кит: *Эшу*
Табор:

Атрибуты

Физические

Сила ●●●○○
Ловкость ●●●○○
Выносливость *(упорство)* ●●●●○

Социальные

Обаяние ●○○○○
Манипулирование ●●○○○
Внешность ●●●○○

Умственные

Восприятие ●●○○○
Интеллект ●●○○○
Смекалка ●●●●○

Способности

Таланты

Внимательность ●●●○○
Атлетика ●●○○○
Рукопашный бой ●●●○○
Уклонение ●●●○○
Эмпатия ○○○○○
Запугивание ●●○○○
Проницательность ○○○○○
Убеждение ○○○○○
Чувство улиц ○○○○○
Изворотливость ○○○○○

Навыки

Ремесла ●○○○○
Вождение ○○○○○
Этикет ○○○○○
Стрельба ●●●○○
Лидерство ○○○○○
Фехтование *(палаш)* ●●●●○
Выступление ○○○○○
Безопасность ○○○○○
Скрытность ○○○○○
Выживание ●●○○○

Познания

Компьютер ○○○○○
Загадки ○○○○○
Колдовство ●●○○○
Расследование ●●○○○
Закон ○○○○○
Лингвистика ○○○○○
Тайные знания ○○○○○
Медицина ●○○○○
Политика ○○○○○
Наука ○○○○○

Преимущества

Дополнения

Химера (меч) ●●○○○
Ресурсы ●●●○○
Сокровище ●○○○○
○○○○○
○○○○○

Искусства

Изначальность ●●●●○
○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○

Королевства

Феи ●●●●○
Места ●○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○

Особенности

Вечность Фейри

Порог Опустошения / Музы

Опыт:

Гламур

● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○
❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Сила Воли

● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Банальность

● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Здоровье

		Реал.	Химерич.
Ушибы		❑	❑
Порезы	-1	❑	❑
Повреждения	-1	❑	❑
Раны	-2	❑	❑
Травмы	-2	❑	❑
Увечья	-5	❑	❑
Недееспособность		❑	❑

Право Рождения/Слабости

Духовные Пути
Ремесло Сказаний
Недостаток: Безрассудство

ПРИЛОЖЕНИЕ: ДАРЫ ДОРОГ

Destinations are often a surprise to the destined.

— Thessaly, *Sandman: The Kindly Ones*

Эшу уникальны, как уникальны и множество их Дополнений, Сокровищ, Достоинств и Недостатков. Также они владеют Искусством, которое малоизвестно (если известно вообще) за пределами их собственного сообщества.

Новые Дополнения

Нижеизложенные Дополнения отражают уникальную культуру и историю Элегбара и доступны персонажам эшу, оба и айту, кроме отдельно обозначенных. Элегбара склонны к Дополнениям, которые могут следовать за ними неким образом (например, Химера или Спутник), или такие, которые могут быть раскиданы по регионам, где они скорее всего будут путешествовать (Контакты или Ресурсы, например).

Церемониальная татуировка

Элегбара предпочитают странствовать налегке. Все, что нельзя надеть или с легкостью нести, превращается для них в тяжкую ношу, и большинство Сокровищ становятся слишком проблематичными – эшу приходится за ними постоянно следить в дороге. Хотя порой волшебная безделушка необходима, чтобы переломить ситуацию в сражении или провернуть особо хитрый трюк. Так что Элегбара обратили взгляд на свое племенное наследие и создали татуировки, насыщенные Гламуром, сотворив действительно неприметные Сокровища, которые будут всегда под рукой на случай необходимости.

В ходе столетий этот процесс стал редкостью, так как его приверженцы умирали и забирали секрет мистических ингредиентов и ритуалов нанесения этих татуировок с собой в могилу. Все еще существует несколько Элегбара, искушенных в старых знаниях об этой древней магии, и те, кто достаточно удачлив, чтобы получить такое уникальное благословение, носят татуировки с величайшей гордостью. Как правило, татуировки никогда не наносятся чужакам. Редко, если кто-то доказывает, что является верным союзником за время серьезных испытаний и тягот, то ему предоставляется подобная честь.

Церемониальные татуировки создаются по правилам обычного Дополнения Сокровища, включая их стоимость, но с некоторыми значительными дополнениями:

- Каждая татуировка должна быть приобретена в отдельности, и персонажи не могут иметь татуировок больше, чем их постоянное значение Гламура.
- Игроки и Рассказчики должны помнить, что каждая татуировка идет в счет Сокровищ, чьему воздействию подвергается персонаж, и которые могут ускорить наступление его Бедлама. Те, кто желают густо украсить себя ими, должны иметь твердую почву в повседневной реальности, иначе они рискуют быстро впасть в безумие от ощущения Гламура, постоянного танцующего по их коже.
- На татуировки распространяется действие обычных принципов Сокровищ относительно цены и требований по активации. Типичные ритуалы активации включают в себя танец, жесты, мытье или натирание татуировки специальной субстанцией и произнесение имени или символа, которое она олицетворяет. Хоть

татуировки и задумывались удобными, они все еще должны ответить на капризные требования Грезы, прежде чем она предоставит им силу.

- Татуировки обычно ограничены Искусствами, воздействующими лишь на самого носителя, или предоставляющими некоторую разновидность самозащиты. Более могущественные или дальнодействующие эффекты будут иметь более сложные условия активации, а некоторые силы просто не подходят для того, чтобы быть запечатленными в форме татуировки. Рассказчик должен проявить рассудительность.



Благородное Происхождение

Аналогично Дополнению «Титул», Благородное Происхождение представляет собой унаследованный Элегбара социальный статус и положение. Оно может оказаться весьма полезным, когда требуется подать голос в племенных решениях или попросить у старших совета или услуги. В то время как их титулованные аналоги среди ши надеются перенести свой статус и на другие сферы жизни, прагматичные Элегбара предпочитают судить об индивиде по его личным достоинствам, а не по крови его родителей. Таким образом, большая часть знати эшу не требует к себе особого отношения из-за одного лишь своего положения, хотя мудрые Элегбара и оказывают у власти стоящим почтение, пусть это и бывает порой ради того, чтобы избежать их гнева. Как намекает название этого Дополнения, чье-то положение обычно передается по наследству. В некоторых случаях возможно повысить свое положение, оказав какую-то огромную услугу Племени (и обеспечить своим потомкам ступеньку повыше на лестнице славы), или же, наоборот, понизить исконное социальное положение, если тебя застанут за действиями, порочащими твоих более благородных и мудрых предков. Большинство Элегбара остаются в одном

и том же положении всю свою жизнь, и довольны любой ролью, которая им выпала.

Из-за древней вражды с ши и презрения, которое Сияющее Воинство внушило остальным Китэйнам относительно титулов Элегбара, это Дополнение обычно не применяется за пределами Африки, Среднего Востока и частично Индии. В других местах к персонажу относятся так же, как и к любому обычному «простолюдину», и неважно, насколько царственна при этом его кровь. Нечего и говорить о том, что это непрекращающееся неуважение является больной темой для Элегбара, которые почерпнули большую часть своего собственного презрения к ши из-за этой давней практики по игнорированию их титулов. Оба – исключение из этого правила, и остаются знатью вне зависимости от того, где находятся, чтобы использовать Королевства в заклинаниях.

В своих исконных землях или при дворе, чей правитель в частном порядке объявил их титулы действительными, Элегбара считаются благородными во всех смыслах этого слова, включая требования ко второму уровню Королевства Фей для заклинаний, используемых против них. Все оба получают бесплатно пункт этого Дополнения на этапе создания персонажа, и большинство берет еще хотя бы один или два пункта.

• **Основной**: Лицо низкой (хоть и достаточно амбициозной) должности, вы делаете все, что вам прикажут.

•• **Несущественный**: У вас есть особая роль, как например воитель или строитель, и вам доверяют в ее пределах.

••• **Полезный**: Визирь или шаман с, возможно, небольшим наследственным поместьем. Ваш голос имеет некоторый вес.

•••• **Значительный**: Султан или вождь меньшего статуса, вы, как правило, обладаете солидными владениями, и ваш голос влияет на дела Племени.

••••• **Невероятный**: Великий халиф, шах или вождь большого племени, ваши земли значительны, а ваше влияние в Племени непреодолимо.

Связь с Ориша

Хоть это и не то чтобы широко распространено среди Элегбара, но в Племени существуют обладатели особенно сильной связи с ориша – такой, что они могут получить частичку их мощи взамен на преданную службу и верность. Элегбара, выросшие среди нуннехи или наиболее отдаленных племен на землях своей родины, с большей вероятностью разовьют настолько мощную связь, хотя немало оба также проявляют к этому талант. Это Дополнение отражает персонажа, у которого есть подобная связь, будь она установлена с кем-то из ориша, божком вуду, племенным тотемом из их национальной культуры или иной высшей силой.

В игровых терминах, с этим Дополнением нужно обращаться так же, как и с Дополнением Тотем, которое можно найти в **Changeling Player's Guide**, но с одним важным изменением. Элегбара не могут пользоваться своей связью, чтобы попасть в Умбру, как нуннехи, но вместо этого могут войти (и вернуться обратно) в собственное царство своего патрона в Грезе, и путешествовать оттуда куда бы то ни было еще. Системы перехода аналогичны, включая проведение спутников, и могут предоставить находчивому эшу стартовые точки для завораживающих походов в Дальнюю или Глубокую Грезу. Однако, такие могущественные духи как ориша или тотемы не одобряют использование своих обиталищ в качестве вращающихся входных дверей, так что рассудительный Элегбара отложит свои визиты для случаев крайней необходимости, иначе патрон может лишить его подобной привилегии.

Игрокам советуется начинать с ориша, перечисленных в этой книге, а затем обсудить со своими Рассказчиками характеристики остальных ориша с учетом поддержания игрового баланса. В качестве патрона, подходящего для этого Дополнения, нужно выбрать нечто естественное и поддерживаемое некоторыми реальными культурными традициями. Животные, растения, стихии, ориша, прославленные предки и тому подобное можно считать приемлемым, а вот о таких современных фантазиях, как поклонение компьютерам, технологиям или идолам поп-

культуры, и речи быть не может. Эшу может преклоняться, к примеру, перед Молнией, из-за ее природного значения, но не перед Электричеством, потому что его понятие подразумевает технологическое использование.

Каждый ориша или тотем имеет определенную цену в пунктах Дополнения. Чем выше цена, тем более могущественен покровитель, и тем больше даров он жалует своим последователям. Тем не менее, подобные духи в свою очередь требуют, соответственно, и большего уважения и преданности от своих последователей. Даруемые ими преимущества могут в основном предоставляться через игровую механику, что обычно выражается в увеличении какого-то Атрибута или бесплатными уровнями в Способности, а возлагаемые требования выражаются через Запреты и ограничения, которые требуется выполнять. Стоимость тотема никогда не сможет превысить 5 пунктов Дополнения.

Как и всегда, полагайтесь на здравый смысл и игровой баланс в решениях, какие преимущества и затруднения привнесет определенный ориша или тотем. Связь с божественным, в конце концов, является персональным делом каждого, так что нет общей грани правильного и неправильного даже среди последователей одного ориша. Однако, игроков, которые попытаются злоупотреблять этим Дополнением ради нескольких бесплатных пунктов на листе персонажа, стоит как следует принизить, иначе культурная ценность и мистика этого Дополнения будет утеряна.

Достоинства и Недостатки

Существуют некоторые черты, которыми среди всего великого разнообразия фей обладают лишь Элегбара, будучи благословенными детьми Элегбы Эшу, и никто иной. Порой одна из этих черт может заявить о себе в агемо с особенно сильной кровью, но, как правило, их можно найти лишь в истинных Элегбара.

Ноги Странника (Стоимость 1, Физическое Достоинство)

Ваши ноги особенно выносливы и словно созданы для длинных дистанций, которые обычно преодолевают эшу. Вам комфортно ходить босым весь год напролет, какими бы ни были локальные температуры или погодные условия, и вам не нужно беспокоиться о таких естественных препятствиях для ходьбы, как щепки, городской мусор (включая практически любое битое стекло), обжигающие пески или острые камушки. Для удобства понимания путешествий и перемещений персонажа, считается, будто бы он все время обут в прочные походные ботинки. Это Достоинство не защищает от прямых атак или любого оружия, а также не позволяет пересекать экстремальные поверхности, такие как огонь или лава. Пинки персонажа не наносят больше урона, чем обычно.

Длиннокрылый (Стоимость 2, Физическое Достоинство)

Это Достоинство отражает возможность, одновременно инстинктивную и натренированную, быть способным без устали пробегать длинные дистанции. Многие из народностей на родине Элегбара использовали подобных бегунов в качестве посланников и посыльных в течении сотен и тысяч лет. Персонаж с этим Достоинством может бежать или двигаться трусцой на равномерной (не спринтерской) скорости в течении 6 часов без чувства малейшей усталости. После этого он должен каждые полчаса делать только обычную проверку Выносливости, чтобы сопротивляться истощению; эти проверки он делает на сложности -2. Это в сущности позволяет персонажу идти на нормальной скорости практически неограниченное время, если он будет делать остановки для еды, питья и недолгого сна каждые 12-14 часов. Он может продолжать в таком духе столько дней, сколько у него пунктов Выносливости, прежде чем он должен сделать проверку на истощение. Заметьте, что это Достоинство не применяется к спринтерской скорости или другим кратковременным скоростным рывкам – равно как и к другим ситуациям, не относящимся к странствиям. Но оно позволяет персонажу на

своих двоих пересекать удивительно большие расстояния за относительно краткий период времени, особенно по сравнению с теми пешими путниками, кто не обладает этим Достоинством.

Дар Вавилона (Стоимость 2, Достоинство Способности)

Одной из исконных обязанностей Эшу было служить Олоруну мастером языков, и потому он владел любым из существовавших когда-либо наречий. Ваш персонаж сохраняет частичку этой способности и потенциально может освоить ошеломительное число языков. Вы сможете выучить в два раза больше языков, чем смог бы в норме изучить персонаж с таким же уровнем навыка Лингвистики, а время обучения сокращается в два раза. Очевидно, вам будет необходимо приобрести некоторый уровень Лингвистики, чтобы это Достоинство стало полезным; однако, это Достоинство может оказаться божьей благодатью для дипломатов и иных персонажей, зависящих от владения множеством языков. Это Достоинство может быть скомбинировано с Достоинством Одаренного Лингвиста, чтобы достичь настоящего мастерства в языкознании.

Затерянный Горизонт (Стоимость 3-5, Сверхъестественный Недостаток)

Судьба Элегбара лежит в странствиях, но ваши путешествия строго ограничены. Вы обязаны оставаться в пределах определенных границ, а шаг за порог этой территории приводит к истощающему состоянию, близкому к Слабости оба – Родная Почва. Эти границы не обязательно должны совпадать с «официальными», но должны быть ясны и понятны для персонажа и игрока. Стоимость этого Недостатка исходит из расчета ограниченности ваших перемещений. Большая и широкая территория, равная небольшой стране или одному региону большого государства (например, Северо-восток США) стоит 3 пунктов. Меньший ареал, например, один крупный штат или несколько маленьких, стоит 4 пункта. Смехотворно маленькая площадь, как маленький штат или один-единственный округ, стоят 5 пунктов. Заметьте, что аналогично Слабости оба, Недостаток не оказывает эффекта на путешествия по Грезе; разумеется, ваш персонаж скорее всего будет пользоваться этой лазейкой как можно чаще, чтобы избежать однообразия обыденного окружения.

Этот Недостаток происходит от проклятия или древнего Гейса, и не может быть отменен кроме как по-настоящему легендарными способами. Все Элегбара сочувствуют несчастным, страдающим от этого Недостатка; конечно, оба схожим образом уязвимы, но они обязаны этим естественной обязанности перед родной землей, а ваше же состояние – загадка, или, того хуже, наказание за некое ужасающее преступление в далеком прошлом. Рассказчики вольны добавить пункт стоимости к этому Недостатку, если он может иметь большое влияние на игру. Если сеттинг планируется статичным, снизьте стоимость Недостатка, а если стоит ожидать его частого возникновения, стоит наложить дополнительную стоимость. Рассказчики также имеют право запретить использовать этот Недостаток, если при его выборе игрок может сильно нарушить планы грядущей Хроники. Оба не могут приобретать этот Недостаток.

Живая Легенда (Стоимость 5, Сверхъестественное Достоинство)

Вы живое, дышащее воплощение некоего великого героя или героини; не обязательно настоящей исторической личности, но, возможно, персонажа из мифологии или даже (по разрешению Рассказчика) из более современной фантастики. Заметьте, вы – *воплощение*, а не *пере*воплощение; вы являетесь не перерожденной душой этой личности, а олицетворением *легенды* об этой личности. Ваша смертная оболочка должна хотя бы смутно напоминать ваше истинное «наследие», но ваш облик феи совпадает с ним идеально. Любой Китэйн с малейшим знанием об оригинальной истории распознает вас на месте, и вы скорее всего привлечете много внимания среди народностей, давших начало этой легенде. Вы должны приобрести хотя бы 3 пункта Дополнения Сходство, чтобы заставить это Достоинство привязать вас к оригинальной легенде. Все броски на Воспоминания, сделанные во время взаимодействия с легендарным «прошлым» или воспоминаний из

него, делаются на сложности -2 (минимальная сложность 3). Более того, вы получаете дополнительные два дайса ко всем Социальным броскам с теми, кто узнает вас, будь то Китэйн или кто иной; присутствие перед столь великой личностью, мягко говоря, внушает!.. По решению Рассказчика, это Достоинство также может дать вам знание, если не доступ, об определенных химерах или Сокровищах, связанных с вашей легендой. Например, персонаж, являющийся воплощением Роланда, может не рассчитывать получить его знаменитый горн, но будет кладезю информации об этом предмете и иметь смутные представления о том, где его искать.

Заметьте, что это Достоинство не предоставляет никакого доступа к способностям вашего легендарного «предка». Являетесь ли вы не более чем первоклассной копией, или же, как говориться, готовы перейти от слов к действию, зависит от того, какие черты вы выбрали во время создания персонажа и далее. Ваша внешность и ваши «воспоминания» могут осложнить вашу жизнь в обыденном социуме, и вы можете привлечь нездоровое внимание огун или кого похуже. Рассказчикам советуется постоянно напоминать игрокам с этим Достоинством, как утомительна и неблагодарна публичная жизнь.

Возмездие (Стоимость 5, Сверхъестественный Недостаток)

Быть может, вы – перерождение древнего героя, или ваша удача сильно подгнила и попахивает, но, какой бы ни была причина, вы унаследовали настоящего мстителя, антипода, целеустремленного в желании причинить вам серьезный вред или и вовсе вас уничтожить. Эта вражда выходит за рамки обычных Недостатков Враг или Жертвы, поскольку отражает нечто более вселенское. Эта личность не просто ненавидит вас и жаждет причинить вред, скорее, вы двое словно были задуманы стать врагами, и ваше противостояние служит этому доказательством. Ваш противник словно бы читает ваши мысли, предугадывая каждый ваш следующий шаг, и вы оба постоянно словно заранее знаете о ваших лучших хитростях и сильнейших способностях, что приводит к постоянно борьбе за новые неожиданные способы удивить друг друга. Вы оба знаете, что это никогда не закончится, пока кого-то из вас окончательно не сбросят с шахматной доски. Рассказчик ответственен за создание этого персонажа и ни под каким предлогом не должен открывать его полных возможностей и сил. По выбору, вы можете начать игру, не зная о вашем мстителе, но будьте уверены, что Рассказчик не будет задерживать ваше с ним знакомство.

Сокровища

Странствуя по самым отдаленным уголкам Земли и Грезы с рассвета времен, Элегбара натыкались на россыпи мистических реликвий и магических артефактов. В наше время, многие Элегбара ставят своей целью разыскать подобные предметов по всему миру, из жадности ли, альтруизма или простого любопытства – это зависит от каждого в индивидуальности. Хоть Сокровища и привлекают их, большинство Избранников считают Сокровища скорее тяжкой ношей, а не благом, если только их колдовство не отличается особенной полезностью или мощью. Из-за кочевого образа жизни Племени Сокровища легко оказываются оставленными позади - когда эшу необходимо внезапно отчалить в дорогу посреди ночи, не очень-то хочется передавать нечто настолько ценное в руки незнакомца (или, того хуже, выслеживающего его врага).

Сокровища, которые Элегбара находят наиболее полезными отражают набор черт, свойственных их хозяевам: они крепки, непостоянны и приспосабливаемы. Вот перечень лишь нескольких из них:

Стойкие Сандалии (Сокровище 2 уровня)

Порой решающую роль играют не великие вещи. Эти сандалии выглядят как неплохое, но не внушительное Сокровище. Для странствующего народа, подобного Элегбара, впрочем, они являются настоящим благословением. Они никогда не снашиваются и не требуют починки. Они удобны и держат ноги носителя сухими и теплыми вне зависимости от климата, и они даруют небольшой прилив сил своему владельцу, когда тот ходит или бежит.

Все броски на Атлетику и относящиеся к ней навыки делаются со сложностью -1, и носитель может идти или бежать практически вдвое дольше обычного времени, прежде чем потребуется делать проверку на Выносливость. Сверх этого, любое заклятие Прыжка или Быстроты, используемое, пока персонаж обут в эти сандалии, получает дополнительный успех (если хотя бы один успех был получен обычным образом). В сочетании с Достоинством Длиннокрылый, не дают никакого дополнительного времени, прежде чем должен быть совершен бросок на Выносливость, но дают остальные свои преимущества.

Хотя это Сокровище в большинстве своем находится в традиционном виде сандалий, в различных регионах и в различные времена были замечены иные их вариации: ботинки, кроссовки, шлепки и даже кольца для пальцев ног. Большинство адаптируются к виду Вуали своего носителя после какого-то времени, проведенного вместе, а затем полностью сливаются с внешностью своего носителя.

Пыль Путей

(Сокровище 2 уровня)

Это подручное Сокровище всегда хранится в маленьком, потрепанном кожаном кошеле, украшенном древним символом, означающим «путь». Внутри находится небольшое количество того, что выглядит как обычная грязь или песок, или иной вид почвы, подходящей для региона, где путешествует персонаж. Однако, когда Сокровище активируется пунктом Гламура и бросается к босым ногам персонажа, персонаж немедленно получает четкое знание о географии и направлении в окружающем ареале, равное примерно тому представлению о местности, которое было бы у местного жителя в два раза старше персонажа. Таким образом, при использовании его в городе, эшу узнает названия и номера всех окружающих зданий, где находится ближайший полицейский участок или китайский ресторан, какими улицами лучше идти и какими маршрутами лучше двигаться, чтобы избежать толп. При использовании в сельской местности, эшу узнает о камнях и деревьях, не говоря уж о старых тропах, заросших дорогах, скрытых водоемах и т.д.

Пыль на короткое время повышает естественное чувство направления Элегбара, что позволяет ему поставить четкий ориентир на специфический маршрут или локацию, а не следовать привычному, но более смутному чувству направления. Заметьте, что вся полученная информация должна относиться к локации и направлению по своей сути. Персонаж, использующий Пыль Путей, может, к примеру, узнать номера всех домов на улице, но не имена тех, кто в них живет, а поиск ресторанов откроет, как можно добраться до любого из них, но не приоткроет завесу тайны над тем, в каком же из них лучшая кухня.

Пыль Путей может быть использована лишь единожды за день, а ее эффект длиться около 4-х часов и охватывает радиус в примерно 5 миль вокруг персонажа. После семи использований, мешочек опустошается и персонаж должен наполнить его, потратив хотя бы 1 час на сбор новой горсти пыли и вознося молитвы к ориша, а затем спать с мешочком под подушкой целую неделю. Пыль Путей не несет никакого волшебного эффекта в Грезе, хотя ходят слухи, будто существуют кошели с серебряной пылью, обладающей свойствами, повторяющими свойства этого земного Сокровища. Лишь эшу и оба, обладающие правами на эту территорию, могут использовать подобное Сокровище; для остальных Подменышей, включая айту, это не более чем обычная пыль.

Благословенная опа

(Сокровище 3-5 уровня)

Традиционное оружие Элегбара, опа весьма походит на Западный квотерстафф, хотя большинство опа украшены изысканной резьбой и обвязаны амулетами на удачу и прочими сувенирами, которые их хозяева подобрали на пути. Зачастую владельцы добавляют своим опа прочности, закаляя их или зачаровывая, и потому они весьма крепки в близком бою против острого оружия и не боятся поломки. Элегбара ценят их за элегантную красоту и простоту в использовании. Более того, то, что редко кто из властей Китэйнов или людей отнесет посох к запрещенному оружию,

позволяет им постоянно иметь при себе орудие защиты, которое можно легально проносить практически куда угодно в мире. Впрочем, не заблуждайся – обученный боец с посохом невероятно опасен, порой больше чем мечник, и оппоненты, недооценивающие своих противников-Элегбара, редко имеют шанс совершить эту ошибку во второй раз.

Благословенные опа – это то оружие, которое не только поражает мастерством изготовления, но также снабжено парой-другой волшебных свойств, как и любое другое оружие-Сокровище. Многим из них даны имена, соотносящиеся с их силами – например, «Огненный Змий» или «Танцор Ветра», - и они передаются из поколения в поколение или от наставника к ученику. Немалое их число обладают собственными примечательными легендами, не говоря уж о тех, что окружают их хозяев!

Кольцо Шехерезады.

Уникальное Сокровище

На самом деле являясь парящим фригольдом, а не Сокровищем, Кольцо Шехерезады приходит и уходит когда пожелает и куда пожелает. Порой оно задерживается на одном месте на годы или десятилетия, а затем исчезает на дюжину лет – чтобы появиться вновь на другой половине мира, словно бы оно всегда там было. Разумеется, где бы оно ни оказалось, Кольцо изберет самое подходящее место и время. В прошлом оно успело побывать странноватой деревенской таверной, умиротворенным домиком отдыха, скрытым кругом фей, и даже шикарной угловой квартирой. Единственная постоянная его черта – аура удовольствия и расслабленности, которую оно источает, немедленно раскрепощающую всех посетителей. Любой Элегбара, вошедший в Кольцо, незамедлительно почувствует оседающий на плечах вес истории.

Кроме привычных преимуществ, которые может предоставить фригольд для своих жителей, Кольцо обладает и некоторыми другими возможностями, открывающимися, как только кто-то начинает рассказывать историю у его Очага или священного камня. Даже самый молчаливый и робкий Китэйн превращается в профессионального сказителя, автоматически получая успех ко всем броскам на Выступление или Убеждение, относящихся к их рассказу, а эшу становятся особенно завораживающими для всех слушателей, получая три автоматических успеха на любые подобные броски. Все заклинания Ремесла Сказаний тоже получают бесплатный успех. Круг – могучая сила гармонии и единства. Любой, кто расскажет историю, подходящую к его киту, автоматически обновляет свое значение Воли, так как чувство причастности к традициям в Кольце восстанавливает его веру в свое наследие. Все Социальные броски, относящиеся к дружбе или эмпатии, делаются со сложностью -2. И, наконец, находясь в Кольце становится сложным совершать проявления жестокости, даже грубые оскорбления; персонаж, который желает это сделать, должен сделать удачный бросок Воли со сложностью 8.

Эти силы являются самыми очевидными из всех талантов Кольца. Могут существовать и иные, хотя большинство из них утерялись со временем. Старые легенды гласят, что Кольцо способно к большим чарам: что Сокровище или ценная собственность, брошенные в огонь, откроют видения о судьбе владельца, что на кровь слуага, брызнутую на Очаг, явятся призраки в дымной завесе, что оно откроет трод до любого места в Грезе, если какая-то особо изысканная сказка придется ему особенно по душе, и так далее. Точные возможности Кольца зависят от выбора Рассказчика, но должны всегда соответствовать предназначению фригольда - сохранение традиций, знаний и мира.

Легенды, окружающие происхождение этого фригольда, утверждают, что это дух настоящей дворцовой комнаты, где Шехерезада плела свою тысячу и одну сказку к удовольствию султана. Говорят, что эта комната вобрала в себя столько Гламура из ее сказок, что даже после ее смерти она отправилась на поиски Шехерезады. Неизвестно, нашел ли фригольд ее саму или кого-то из ее потомков, но для Элегбара он стал легендарным местом. Считается, что тому, кто найдет его, суждена великая участь.

Новое Искусство

Ремесло Сказаний

Сказания являют собой живую связь с обязанностями, которые Олорун возложил на плечи самого Эшу как посланника и переводчика ориша. Со временем Элегбара развили Искусство Ремесла Сказаний, которое представляет суть их мастерства в священных обязательствах. Как мощный, но тонкий инструмент в репертуаре многих странников эшу, Ремесло Сказаний помогает сгладить ситуацию перед лицом враждебно настроенного сборища или банды врагов, решивших брать численным преимуществом одинокого путника.

Обычно лишь Элегбара могут овладеть всеми формами этого Искусства. Порой они могут делиться зачаточными знаниями Ремесла Сказаний с сатирами, паками, пикси, клуриханами и редкими представителями других китов простолюдинов. Древняя традиция запрещает учить этому Искусству ши из-за того, что те украли секреты Искусства Именования, убегая в Илешу во время Раскола. Если выясняется, что кто-то из Элегбара нарушил это правило, его строго наказывает Племя, а замешанные в это ши зачастую «исчезают».

Некоторая разновидность сказительства должна быть включена дополнительно в число Банков для этого Искусства. Она может быть представлена различными формами (поэзия, песня, т.д.), и обязательно должна присутствовать.

Атрибут: Харизма

• Благословение Агемо

Порой исполнитель должен изменить свой материал, чтобы соответствовать настроениям аудитории. Для Элегбара, оказавшихся лицом к лицу с враждебными дворами ши или дикими каннибалами из числа красных шапок, это давление еще более ощутимо. Это колдовство помогает изворотливому Элегбара почувствовать настроение аудитории до начала повествования, что поможет ему выбрать наиболее подходящий к случаю рассказ. Кроме этого, оно позволяет удержать на плаву провальное выступление, вовремя отыскав причину недовольства толпы. Элегбара «видит» определяющее настроение толпы в виде изменчивых форм и цветов, которые дают символические подсказки о лейтмотиве чувств аудитории. Темные цвета указывают на печаль или трагедию. Красные всполохи означают злобу. Яркие цвета и приятные очертания образов намекают на жажду развлечений и смеха.

Система: Обычно используемые Королевства – Люди, Феи, Места, хотя сообразительный Элегбара может найти применение остальным Королевствам, чтобы подстроить заклинание под аудиторию. Большинство Элегбара маскируют свой Банк для этого колдовства прологом, шуткой или иным задающим настроение приемом.

Провалы означают, что толпа среагирует в совершенно противоположном направлении относительно ожиданий эшу, что порушит первое впечатление.

1 успех – Смутная идея; монохромные образы; никакой тонкости образов или текстуры.

2 успеха – Хорошая догадка; один цвет, со слабыми различиями в оттенке и грубой формой.

3 успеха – Солидное впечатление; многоцветное, со многими оттенками и определенными очертаниями.

4 успеха – Отличное восприятие; танец цветов и оттенков, со множеством отчетливых очертаний.

5 успехов – Удивительное прозрение; все, что вам нужно, в этом полотне, если вы сможете его интерпретировать.

• • Мерцающий Огонек

Это колдовство выхватывает клочья случайных химер, порожденных аудиторией, позволяя Элегбара создавать освещение и звуки, украшающие его выступление. Хоть хрупкие химеры, созданные этим колдовством, могут лишь повысить развлекательную ценность истории, умный заклинатель может использовать эти порождения для проказливых целей, например, погрузить комнату

практически в полную темноту, создавать фантомное эхо из ниоткуда и придумать другие театральные эффекты.

Система: Королевство определяет тип искомого эффекта – Люди или Феи для создания образов людей или Подменышей (или их аспектов, таких как голос), Предметы – для музыки или декораций, Места – для освещения, и так далее. Поэтому воистину продуманные произведения зачастую требуют наложения нескольких заклинаний или единовременного участия нескольких эшу – но конечные результаты будут впечатляющими.

Химеры, созданные при помощи Мерцающих Огней, сугубо нематериальны. Они не устойчивы к Банальности и не могут никому причинить никакого вреда. Прикосновение развеивает их, и у них нет своей воли. Испытывающие подозрения наблюдатели могут осознать, что перед ними иллюзия, сделав бросок на Восприятие и Проницательность и получив больше успехов, чем заклинатель (со сложностью успеха заклинателя +3). Чары держатся только до окончания сказания.

1 успех – Приглушенный звук или смутный образ; заклинатель не может внести существенных изменений в свет или звук.

2 успеха – Выглядит неплохо с 25 футов; возможность приглушать или усиливать свет и музыку.

3 успеха – Убедительно, за исключением небольших деталей; большая схожесть с реальностью.

4 успеха – Точная копия, до последней мелочи; есть возможность прожекторного освещения и специфических звуковых сигналов, равно как и возможность изменений в звуке и освещении.

5 успехов – Совершенно поразительные творения; большинство возможных спецэффектов – к вашим услугам.

• • • Шепот в Толпе

Научившись выяснять настроение аудитории и подготавливать себе сцену, Элегбара узнают, как подогревать страсти своих слушателей, направляя их в русло желаемых эмоций или реакций. Хоть большинство Элегбара считают недостойным делом усиливать свои врожденные способности без хорошей на то причины, перед лицом непробиваемой толпы порой приходится обратиться к этому умению. Идея или чувство, которое желает внушить эшу, должны быть простыми, выражаться парой слов и не переходить в прямой приказ. Кроме того, у Элегбара нет реального контроля над тем, как толпа решит среагировать. Например, аудитория, состоящая из красных шапок, сподвигнутая на «празднование», поведет себя совсем иначе, нежели сборище богганов, обуреваемых тем же чувством.

Система: Взывая к эмоции или идее, показанных в их истории, эшу отправляет непродолжительный, но мощный импульс этого чувства в толпу. В случае успеха, аудитория оказывается на шаг ближе к состоянию, которого желает добиться эшу. Повторное использование этого колдовства на аудитории имеет накопительный эффект, но даже единожды выпавшая неудача возвращает толпу к исходному настрою. Фраза «дождь из тухлых яиц и гнилых помидоров» наилучшим образом описывает то, что происходит в случае провала. Действие колдовства оканчивается через короткое время после завершения выступления.

1 успех – Тусклая искра; действие заклинание длится до конца выступления… ну, может быть. Аудитория ощущает слабый толчок в нужном направлении, но может просто его проигнорировать. Враги его даже не замечают.

2 успеха – Одобрительный шепоток; внешние раздражители и сторонние события все еще могут прервать действие заклинания до конца представления. Аудитория ощущает определенный порыв к нужному направлению.

3 успеха – Внимание аудитории; в течении всего выступления, слушатели ощущают нужную эмоцию. Враги персонажа начинают поддаваться.

4 успеха – Высший пилотаж; страсть, порожденная заклинанием, держится еще 10 минут после окончания выступления, и лишь те, кто испытывает к эшу застарелую неприязнь, не чувствуют притягательности этой эмоции.

5 успехов – Длительное впечатление; растроганы даже заклятые враги. Эмоция медленно затухает в течении часа после окончания выступления.

Тип: Химерическое

• • • • Как ни назови

Один из секретов выживания на дороге для одиночек Элегбара заключается в этом крайне гибком и эффективном колдовстве. Используемое в комбинации со сказанием, это заклинание создает химерический щит из химерических слов и образов, образованных рассказом. Эти образы роятся вокруг заклинателя защитной сферой, отражая атаки.

Элегбара может совершать другие действия, поддерживая щит, но при этом идет не быстрее, чем энергичным шагом, и получает штраф в 2 кубика ко всем попыткам нарушить это правило, поскольку ему требуется постоянная концентрация. Также он может прерваться, чтобы сказать пару слов (особой популярностью пользуются «Беги!» или «Приведи подмогу!»), но не больше, иначе заклинание прервется.

Система: Пока эшу продолжает вести свой рассказ, щит держится, и бросить кубик можно как на обычное поглощение. Щит эффективен перед всеми видами прямых химерических атак. Потратив дополнительный пункт Гламура, можно заставить щит оградить вас от таких препятствий, как огонь или газ, но щит никаким образом не может спасти персонажа от таких поглощающих воздействий, как, например, утопление. Эшу может оградить и еще кого-то одного своим щитом, но за каждую дополнительную персону сверх этого требуется потратить пункт Гламура, а сложность заклинания увеличивается на +1. Все защищенные должны поддерживать физический контакт с заклинателем, иначе химеры перестанут их охранять. Действие колдовства заканчивается, когда заклинатель оканчивает историю или сознательно отменяет защиту.

1 успех – один дополнительный кубик на бросок Поглощения.

2 успеха – два кубика на броски Поглощения.

3 успеха – три кубика на броски Поглощения.

4 успеха – четыре кубика на броски Поглощения.

5 успехов – пять кубиков на броски Поглощения.

Тип: Химерический или вирд, однако во втором случае щит не держится долго перед Банальными наблюдателями.

• • • • • Момент Истины

Обладая этой степенью могущества, Элегбара может использовать силу слов и имен, чтобы создавать осязаемые иллюзии. Как и в случае Легендарного Искусства Призрачных Теней, все порождения этого колдовства должны быть персонажами или иными элементами истории, сказываемой эшу. Большинство из них исчезают по окончании сказания или, может быть, в конце вечерних развлечений, но некоторые могут обрести сознание – схожим с Призрачными Тенями образом, – после чего потребуется такая же трата Гламура, чтобы поддерживать дольше их существование. Элегбара считают себя ответственными за все действия, совершаемые их Созданиями Истины (так называются сущности, порожденные этим заклинанием), и большинство следят за своими созданиями, пока они не исчезнут.

Система: Это заклинание используется так же, как и Призрачные Тени, включая все необходимые Королевства; см. **Changeling: The Dreaming**.

Тип: Вирд.

Kithbook: Eshu™

Имя:
Игрок:
Хроника:

Двор:
Наследия:
Дом:

Видимость:
Кит:
Табор:

Атрибуты

Физические

Сила ●OOOO
Ловкость ●OOOO
Выносливость ●OOOO

Социальные

Обаяние ●OOOO
Манипулирование ●OOOO
Внешность ●OOOO

Умственные

Восприятие ●OOOO
Интеллект ●OOOO
Смекалка ●OOOO

Способности

Таланты

Внимательность OOOOO
Атлетика OOOOO
Рукопашный бой OOOOO
Уклонение OOOOO
Эмпатия OOOOO
Запугивание OOOOO
Проницательность OOOOO
Убеждение OOOOO
Чувство улиц OOOOO
Изворотливость OOOOO

Навыки

Ремесла OOOOO
Вождение OOOOO
Этикет OOOOO
Стрельба OOOOO
Лидерство OOOOO
Фехтование OOOOO
Выступление OOOOO
Безопасность OOOOO
Скрытность OOOOO
Выживание OOOOO

Познания

Компьютер OOOOO
Загадки OOOOO
Колдовство OOOOO
Расследование OOOOO
Закон OOOOO
Лингвистика OOOOO
Тайные знания OOOOO
Медицина OOOOO
Политика OOOOO
Наука OOOOO

Преимущества

Дополнения

OOOOO
OOOOO
OOOOO
OOOOO
OOOOO

Искусства

OOOOO
OOOOO
OOOOO
OOOOO
OOOOO

Королевства

OOOOO
OOOOO
OOOOO
OOOOO
OOOOO

Особенности

Гламур

O O O O O O O O O O
❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Сила Воли

O O O O O O O O O O
❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Здоровье

		Реал.	Химерич.
Ушибы		❑	❑
Порезы	-1	❑	❑
Повреждения	-1	❑	❑
Раны	-2	❑	❑
Травмы	-2	❑	❑
Увечья	-5	❑	❑
Недееспособность		❑	❑

Порог Опустошения / Музы

Банальность

O O O O O O O O O O
❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Право Рождения/Слабости

Духовные Пути
Ремесло Сказаний
Недостаток: Безрассудство

Опыт: ☐

kithbook: Eshu™

Братство / Двор: _____ Общества / Банды: _____

Мастер / Сюзерен: _____ День Именования: _____

Достоинства & Пороки

Достоинство	Тип	Цена	Порок	Тип	Бонус

Опыт

Общая сумма: _____ Сумма потраченного: _____

Получен от: Потрачен на:

Бой

Оружие	Сложность	Урон	Скрытн.	Дальн.	Скор.	Патр.

Схема рукопашного боя

Маневр	Бросок/Слож.	Урон	Действия
Бросок	Ловк.+Бой/7	Спец.	1
Захват	Ловк.+Бой/6	Сила	1
Удар ногой	Ловк.+Бой/7	Сила+1	1
Удар	Ловк.+Бой/6	Сила	1

Броня

Класс: _____ Рейтинг: ____ Штраф: _____ Описание: _____

kithbook: Eshu™

Расширенные Дополнения

Связи

Владения

Мечтатели

Ментор

Вассалы

Свита

Имущество

Экипировка при себе

Химерические предметы

Сокровища

Химерические компаньоны

Фригольды

Местонахождение:

Описание:

kithbook: Eshu™

Биография

Предыстория

Дата пожалования титула: _____ Секретные Общества: _____

Внешность

Настоящий возраст: _____
Видимый возраст: _____
Дата рождения: _____
Волосы: _____
Глаза: _____
Раса: _____
Национальность: _____
Рост: _____
Вес: _____

Смертный облик: _____

Облик феи: _____

Иллюстрации

Схема клятвенных связей

Набросок персонажа