Айро “Дракон запада” Мал-Дар



Айро Мал-Дар (фамилия буквально “ублюдок/бастард”) - незаконнорожденный плод благородного кровосмешения драконорождённого и рабыни-наложницы человека-венески из города Дракарис (на одноимённом острове). С первых дней беременности мать была отправлена в Альх-Мер, подальше от благородного дома. Несмотря на отношение к людям как к существам второго сорта, отец пусть и отказался от своего позорного приплода, всё же не бросил мать с ребёнком на произвол судьбы. Каждый месяц в определённый день мать получала значительную сумму денег, что позволяло не шиковать, но весьма безбедно жить в среднем городе под защитой стен.

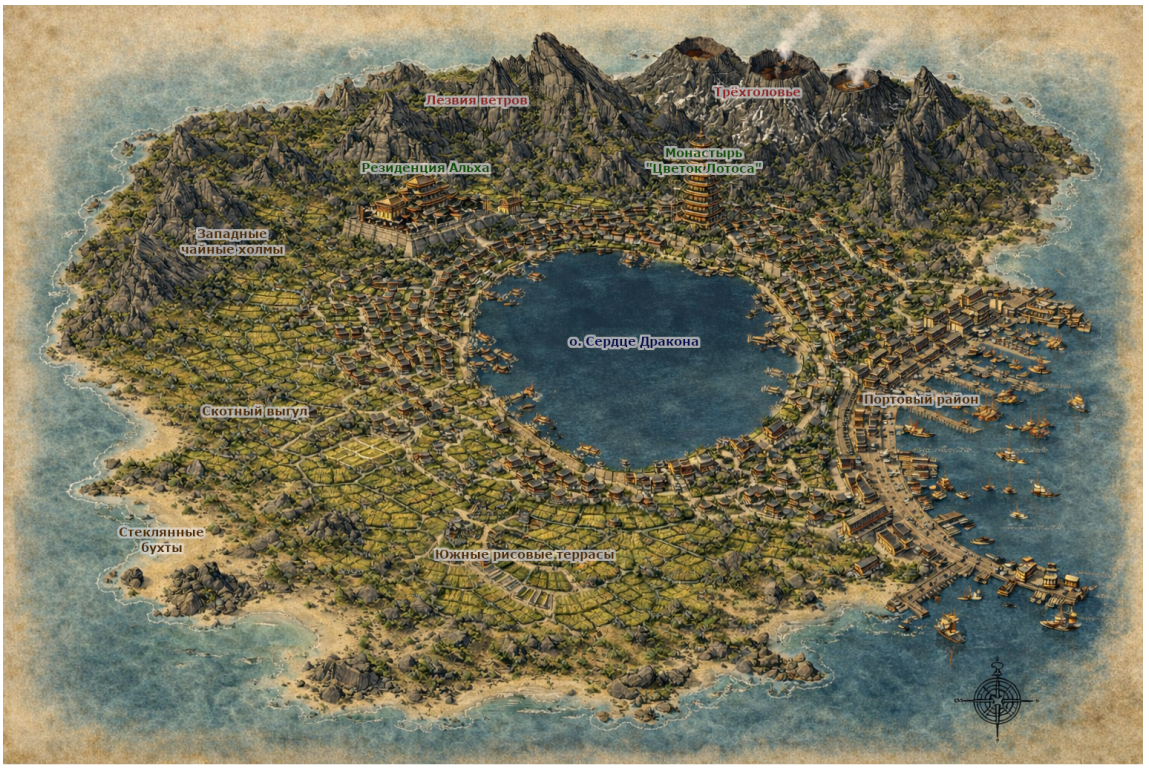
Мать Илиса (без фамилии - рабыня-наложница) работала в публичном доме проституткой. Она не стеснялась никакой дополнительной работы, чтобы дать ребёнку лучшее образование, которое могла бы позволить себе за деньги. С малых пор Айро поступил в военную академию, где быстро стал лучшим студентом и получил в качестве поощрения жалование. Когда Айро определили в элитный отряд **Алан королевской гвардии Ак-Мад**, он запретил матери выставлять своё тело на продажу, полностью обеспечивая её старость. Та продлилась несколько лет, пока болезни, полученные Илисой за время работы на износ, окончательно не сгубили её. Айро похоронил мать на городском кладбище, слив на выкуп простого места для могилы почти всё накопленное на тот момент состояние.

Айро сделал в гвардии **императора Хан-Раса II** головокружительную карьеру, и к 23 годам он уже возглавлял отряд **Алан**. В этот же год умер Хар-Раса II, и между сыновьями монарха началась междоусобная война, длящаяся до сих пор.

Ак-Мад к моменту смерти Хан-Раса II состоял из четырёх относительно независимых отрядов разной специализации:

- **Алан** - драконоборцы: 17 воинов и 5 магов;
- **Нта-Заам** - королевские адъютанты: 8 паладинов и 1 волшебник;
- **Ша-Дарм** - тайная служба: численность доподлинно неизвестна, около десятка;
- **Ол-Мо** - снабжение и караульная служба: около полусотни военнообязанных.

После смерти Хан-Раса своим решением Альх-Дан III распустил Ак-Мад, оставив при себе только отряд Алан, и то отправив его выполнять его на убой: расправляться один за одним со всеми драконами, оставшимися от эпохи Ига Драконов. 20 лет отряд Алан выполнял поручение, методично истребив 13 драконов по всей территории Песков Забвения. Айро Мал-Дар и его отряд стал живущими легендами в Песках Забвения, а сами они всё больше и больше во время путешествий натыкались на свидетельства вымершей цивилизации Венесов, изучали их и приходили к выводу, что до пришествия злобных драконов и их Ига из-за Восточного пролива, где под пеплом вечно извергающегося вулкана стоит остров Мгла, Пески Забвения были населены предшественниками людей - Венесами. Это была процветающая империя, которая жила в непрекращающихся распрях, но Венесы мирно сосуществовали с драконами местности, и лишь пришествие зла с Востока обратила драконов в Иго, продлившееся несколько тысячелетий.



В 47 лет Айро Мал-Дар отправился в окрестности города Дракарис - последнем оплоте драконов в Песках Забвения, выступавшим против власти континента. В Алан-отряде было чуть больше двух десятков существ, Альх-Дан III приказал отряду взять приступом целый город, занимавший целый остров, и избавиться от драконов, проживавших под прикрытием города. Отряд понимал, что это их последнее задание и, либо они убьют драконов, либо умрут, пытаясь. Город стоял на пути к ущелью, где

проживала пара последних драконов: **Райхнар Неистребимый** и **Найха Искусительница**. Взять крепость таким составом не представлялось возможным, и Айро принял решение штурмовать скалистые горы под названием Лезвия ветров, чтобы зайти драконам с тыла и убить их, что считалось невозможным до этого.

Из похода вернулись всего девятеро: Айро и его несколько ближайших дружинников. Город Дракарис сдался без боя, когда те продемонстрировали населению головы их покровителей-драконов. С этих пор Айро-воитель получил прозвище “Драконом Запада”: росший на западе континента, он победил всех драконов, став единственным драконом в Песках Забвения. Лишь члены отряда знали, что миссия была завершена не так, как того требовал правитель Альх-Дан III.

На самом драконы Райхнар и Найха не были убиты. В тот день Айро и его товарищи смогли побороть их двоих, но услышали мудрость этих существ, не желавших ни войны, ни убийства. Драконы были готовы принести себя в жертву, чтобы уберечь город от полного уничтожения, они никогда не участвовали в Иге Драконов, став теми драконами, что не противились новой власти, но и не порабощали жителей острова. За это жители острова защищали их долгие годы после падения Ига. Драконы помнили ещё Империю Венесов в момент её расцвета и падения под Игом, когда злобные драконы пришли с Востока, а несколько других драконов предали Венесов. Драконам и отряду Алан удалось найти общий язык. Драконы поделились с отрядом “Путём дракона” - мудростью, которую монахи пагоды “Дыхание дракона” проповедовали в городе.

Через полгода в город прибыли войска города-метрополии Райсборг. Правитель Альх-Сандрал I потребовал от города принять присягу перед ним, а отряду Алан - своевольно распустить себя и навсегда осесть в городе в роли “почётных героев в отставке”. По сути это было требование более никогда не участвовать ни в чём, что бы могло добавить им славы и выставить их более знаменитыми, чем драконорождённые благородных домов, а также не покидать город-остров без разрешения . За это героям будет даровано право жить.

Айро и его дружина согласились на эти условия. Его спутники и он остались в городе и заняли пагоду “Дыхание дракона”, которая почти опустела после мнимой смерти драконов: большая часть монахов покончила с собой или бежали из города. Пагоду соратники переименовали в монастырь “Цветок Лотоса”.

Для Айро последний поход за драконами ещё большей трагедией, чем для остальных. В этом походе погибли два его сына - Зуко и Ниикал. Также он вскоре узнал о кончине своей супруги в Альх-Мере при загадочных обстоятельствах. Он подозревал, что это была месть Альх-Дана III за то, что отряд не умер, а принял присягу Альх-Сандрала I. На закате своей военной карьеры он остался один без семьи на острове, который покинуть он не мог. Это надломило непримиримый дух человека, который уже планировал возродить империю Венесов. Вместо этого он выкупил для себя чайную лавку возле монастыря и многие десятилетия оставался владельцем лавки “Дракон Запада” по имени одного из героев былин и сказок.

Монастырь “Цветок Лотоса”

Монастырь “Цветок Лотоса” (Юджи-Тсу) не был образован Айро, он не числился в нём монахом, но был одним из наиболее почитаемых там людей. Его чайная лавка располагалась у дверей пагоды. Ранее, во время Ига драконов, это была Пагода “Дыхание дракона”, в которой восхваляли двух драконов, проживавших на острове: Райхнара Неистребимого и Найху Искусительницу - тех самых, которые были якобы убиты отрядом Айро в пригорье неподалёку от города.

Юджи-Тсу был занят и преобразован соратниками Айро, которые входили в отряд Айро и остались живы после похода на драконов. Все они стали настоятелями монастыря. Они продолжили традицию бывшей пагоды, но в отличие от предыдущих монахов делали теперь это тайно, чтобы не выдать истину о том, что Найха и Райхнар не были убиты. Лишь только высшие посвящённые имели доступ к этой тайне и право взойти к драконам для беседы.



Вот имена и должности в монастыре “Цветок Лотоса” для оставшихся в живых.

Саир ан-Халем - Первый настоятель

Бывший знаменосец Айро и самый дисциплинированный из его дружинников. В молодости был суровым воином, но именно он первым сложил оружие после слов умирающего дракона. Из всех основателей он лучше других умел превращать ярость в порядок.

Это пожилой табакси с длинными усами. Некогда чёрная как смоль шерсть стала серебристо-седой. Он - закон и главный настоятель монастыря, он выглядит старо, но полон сил и мудрости.



В монастыре: первый настоятель Юджи-Тсу, хранитель устава и распорядка.

В Лотусе: хранитель внешнего круга; решает, кого можно подпускать к тайнам ордена.

Черты характера: сухой, немногословный, безупречно собранный; говорит мало, но каждое слово весит много.

Мейра аш-Шан — Хранительница Зала Дыхания

Когда-то была разведчицей и лучницей в отряде Айро. Во время похода в горы именно она первой поняла, что драконы не пытаются просто выжить, а хотят передать знание тем, кто способен слушать. После

войны отказалась от стрел и посвятила себя дыхательным практикам.

Драконорождённая с кровью зелёного дракона. Она потому и почувствовала, что как никто иной понимала зов своей крови. Выглядит пожилой старушкой с дряблой чешуёй, но стройной как берёзка и очень ясным взглядом.

В монастыре: наставница медитации, дыхания и внутреннего равновесия.



В Лотусе: хранительница тайных техник Пути Дракона; учит лишь тех, кто пережил утрату, но не ожесточился.

Черты: мягкий голос, пронзительный взгляд, редкая улыбка; знает, когда ученика надо утешить, а когда — оставить в тишине.

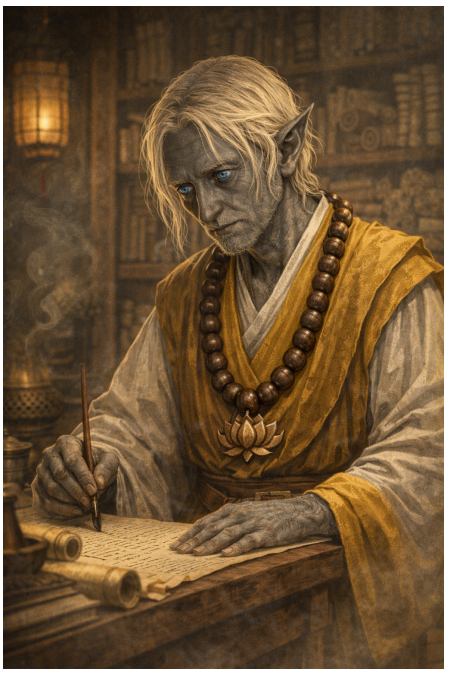
Дарун ибн Сахир — Хранитель печей и трапезной

Некогда самый могучий щитоносец в отряде Айро. В прошлом ломал ворота тараном, а после отречения стал тем, кто первым начал кормить беженцев и бывших рабов у подножия пагоды. Считает, что пустой желудок не даёт услышать ни мудрость, ни совесть.

Лучший друг Айро в последние годы.

Он - человек со смуглой кожей пустынного кочевника, широкой добродушной улыбкой и грустными глазами. Несмотря на свою излишнюю полноту, он всё ещё подвижен и способен не в пример многим молодым носить огромные мешки и бочки целыми днями.

В монастыре: заведует снабжением, кухнями, запасами и общим бытом.



В Лотусе: обеспечивает убежища, тайные припасы и безопасные пути для братьев ордена.

Черты: широкий, добродушный, громко смеётся; выглядит простаком, но помнит всё и всех.

Назир Мласирский — Писец Пепла

До монашества был военным счетоводом и советником при обозе. Он видел, как победители становятся палачами, и потому поклялся, что история Юджи-Тсу не будет лживой. Именно Назир начал собирать подлинные свидетельства о падении Ига драконов и о рождении Лотуса.

Происхождение этого полуэльфа туманное. Кажется, отцом этого долго оставшегося молодым существа

был дроу или даже Шадар-Кай: кожа Назира серая и невыразительная, хотя он переносит жару пустыни лучше многих кочевников. Но всё впечатление от теневого происхождения существа портит голубые глаза и золотые волосы высшего эльфа. А тонкое, тщедушное, болезненное тело, доставшееся ему явно от человеческой крови, говорит о том, что и над ним время властно, как и над всеми, кто был в отряде Айро.



В монастыре: летописец, хранитель архивов, переписчик свитков.

В Лотусе: ведает тайной хроникой ордена, где записывают истинные причины войн, имена предателей и незавершённые клятвы.

Черты: тонкий, почти прозрачный старик с цепкой памятью; больше любит правду, чем людей, но служит людям именно поэтому.

Хашим Трёх Узлов — Смотритель ворот

Бывший следопыт и мастер засад. Получил прозвище за привычку вязать на оружии три шнура: за долг, за кровь и за возвращение. После встречи с драконами срезал шнуры с копья и стал тем, кто встречает у ворот не как страж, а как судья сердец.

Пусть старые, но всё ещё два с половиной метра полуорка и косая сажень в плечах видятся издалека. Он выбрит налысо, что сильно молодит его, а суровый взгляд приводит в трепет даже стражников. Лишь сморщенная серо-зелёная кожа на груде мышц может подсказать, что он прожил долгую жизнь.

В монастыре: привратник, смотритель внешних троп и горных проходов к драконам.



В Лотусе: проверяет пришедших на ложь, страх и скрытую жажду власти.

Черты: кажется ленивым и тупым качком, но замечает любой шорох; редко ошибается в людях.

Сулима бен Иара — Садовница Пепельного двора

Когда-то полевой лекарь при отряде Айро. После горной кампании собрала в бывшей Золотой Пагоде первый сад из трав, растущих на драконьем пепле. Уверена, что жизнь обязана прорастать именно там, где раньше царила смерть.

Пожилая волшебница весёлая гномиха всегда держит при себе горшочек с камнями для игры в Го. С огромным усердием она ухаживает и за садом и следит за алхимическим столом, смешивая

смертоносные яды и целебные зелья. Её волосы забраны в пучок, в котором всегда вплетён свежий цветок горной ромашки.

В монастыре: ведает садами, лекарскими травами, благовониями и омовениями.



В Лотусе: хранительница ядов, противоядий и редких составов для испытаний посвящаемых.

Черты: ласковая, терпеливая, почти материнская; способна вылечить тело и одновременно причинить очень неприятную правду.

Равар Безмолвный — Наставник каменных ступеней

Был самым опасным рукопашным бойцом в числе сподвижников Айро. Во время последних дней Ига драконов потерял голос — то ли из-за раны, то ли дал обет молчания, и с тех пор никто не знает точно. Его обучение сурово, но честно: он учит не побеждать врага, а не позволять врагу поселиться внутри себя.

Это каменный дворф до мозга костей сделанный из твёрдой горной породы. Выглядит просто взрослым существом: ему как раз наступила половина жизни. Взгляд у дварфа хмурый, грузный, тяжёлый. Привыкший держать свои мысли за зубами он всегда находит, что в монастыре починить, и как поправить стойку молодых бойцов в отрабатываемых приёмах.

В монастыре: главный наставник телесной дисциплины, стоек, падений и боевых форм.

В Лотусе: мастер внутреннего круга; обучает тайным ударам и защите ордена в случае раскрытия.



Черты: немой, спокойный, страшно быстрый; говорит жестами, взглядом и точностью движения.

Талхир из Райсбора — Странник Возвращения

Самый молодой из основателей после самого Айро. Во время взятия Дракариса видел смерть и бесчестие так близко, что навсегда отказался жить на одном месте. Это он предложил, чтобы часть братьев Юджи-Тсу всегда странствовала по миру, неся чай, советы, слухи и незримое влияние Лотуса. Он первый стал подвижником - странствующим монахом.

Чародей-человек, на вид 60 лет на закате собственных сил, но ещё не старик. На лбу - клеймо раба (треугольник из когтей дракона). Раньше этот

знак означал бы низшую часть общества, но с уходом Ига Драконов времена поменялись, этот знак Талхир носит с гордостью. В его руках изысканный посох из малахита, на глазах - овальные очки, а рядом с ним левитирует в пустоте свиток и перо. Его улыбка изысканна и ненатуральная, а глаза пронизывают собеседника насквозь.

В монастыре: наставник странствующих братьев.

В Лотусе: глава внешних посланников; поддерживает тайные связи между монастырями, чайными домами, караванами и союзниками ордена.

Черты: улыбчивый, лёгкий на подъём, любит истории и песни; за внешней простотой скрывает очень острый ум.

Фракция. Орден Лотоса



Отказавшись убивать двух последних драконов в Песках Забвения (Райхнара и Найху) члены будущего Ордена Лотоса поклялись друг другу вечно хранить тайну произошедшего, а для своего тайного братства выбрали следующие догмы:

- даже самый плохой мир лучше любой войны;
- нападение дракона - пережить, ярость - укротить, а мудрость - перенять;
- дисциплина начинается с того, что требуешь от себя, а добродетель - с того, что отдаёшь миру;
- девиз: “Сила без жадности, дисциплина без жестокости, пламя без ненависти”.

Их было всего девять существ среди всего континента, которые позволили жить существам, признавшим право меньших народов на правление. Айро и его соратники сохранили драконов в горах. Один лишь пеший путь ведёт к единственному входу в лабиринт из горных пещер, где живут теперь двое древних: золотая Найху и пепельно чёрный Райхнар. И путь этот начинается с пагоды “Цветок Лотоса”. Остальные пути

орден запечатал или разрушил до тех пор, пока мир вновь не будет готов примириться с драконами.

Орден не мог оставаться в стороне от мирских дел. Непрекращающаяся война между наследниками престола Песков Забвения ежегодно грозила поражению одной из сторон. Пока шла война город Дракарис был тихой гаванью, но в любом случае победитель станет полноправным властелином всех земель и точно заинтересуется горсткой именитых монахов, засевших в предгорном монастыре. Более того, Райхнар и Найху предвещали возвращение злобных драконов под руководством зла из-за Мглы. На Хладном континенте Севернее тоже, казалось, неспокойно. Всё это не устраивало членов Ордена, и они взялись за тайную деятельность.

Орден Лотоса - тайная организация “стариков”, повидавших войну и смуту, объединённых одним смыслом: “Молодая кровь горяча, и, чтобы она не наделала бед, всегда рядом с ней должен быть кто-то, кто вовремя ненароком подстелит соломку”. Членами ордена становились бывшие авантюристы, остепенившиеся и познавшие мудрость, отказавшиеся от борьбы за власть правители и прочие осознавшие тщетность борьбы за видимую власть. Действуя мягкой силой, без какой-либо корысти, но только ради спасения мира от полной разбалансировки, они не участвовали в революциях, но спасали от беды многих, о чьих судьбах юноши, делящие в очередной раз мир на новые части, не задумывались. Где-то старушка заранее пригласила полгорода на прогулку к священному месту, чтобы молодые горячие парни и девки могли убить друг друга, не задев тех, кому это не нужно. Где-то престарелая монашка бросилась грудью перед воином, занёсшим меч над обнаглевшим наглецом. Где-то один старик подал ромашкового чая и поднёс булочку с маком “как в детстве” грозному правителю, и тот задержал приказ о сожжении города на несколько часов, а за это время успел осознать героизм горожан и помиловал город. Орден Лотоса никогда не называл себя и никогда не принимал решение за власть имущих, но всегда выступал голосом мудрости в момент нужды.

Таким задумал орден Айро в своей юности, потеряв сыновей и помиловав драконов. Таким орден пытался быть всё это время. Айро долгие десятилетия был простым мастером чайных церемоний. Он не участвовал в жизни монастыря и не был официально монахом, но всегда был монахом по духу, участником и идейным вдохновителем Ордена Лотоса. К концу своих дней, когда скончалась его супруга он окончательно принял монашеский сан и вступил на путь Восходящего дракона.

юс-Айро Лотус

После завершения военной карьеры Айро долгие годы внимательно изучал историю Венесов и их традиции. Он обнаружил связь своей матери с одним из племён Венесов и со временем начал тесное общение с ними. Общение переросло в близкое знакомство с несколькими из кочевников-торговцев, с которыми он проводил долгие часы а то и дни в беседе о культуре и быте племён. Несколько раз он отлучался с кочевниками на несколько месяцев, чтобы лучше прочувствовать быт племён, но каждый раз возвращался, когда волшебница Сулима бен Иара предупреждала о том, что на Дракарис намерена приехать тайная инспекция для контроля за “героическими гостями”.

В этих вылазках Айро познакомился со своей будущей второй супругой юс-Мира Ятьизгар Лилия Ткачиха. Это была одна из ведающих матерей не особо известного рода. Сначала занялась глубокая дружба, потом она переросла в любовь. Таким образом к моменту, когда из дальних архивов Венесов дошла информация о том, что мать Айро до её порабощения, действительно, состояла в одном из родов Венесов, Айро и Лилия уже решили жить вместе. Чудь, кем, всё же, приходился Айро для Венесов по своему воспитанию, не мог войти в род Ятьизгар, и тогда Лилия покинула род, чтобы на свадьбе с Айро, заложить новый род - Цыновый, в который вошла она и её муж. Айро по традиции Венесов взял себе имя “юс-Айро” (по рождению) Цыновый (по имени нового рода) Лотус (по своему желанию), а на Вече племени ему решили оставить старый титул “Дракон Запада” в честь его великих свершений на континенте. Со временем род Цыновый получил приплод ещё двумя девочками-наследницами: юс-Кили и юс-Марина.

Прошли долгие годы счастливой жизни, и старость дала о себе знать. Супруга и первая ведьма рода умерла от продолжительной болезни. Юс-Айро до этого часто мечтавший отправиться по делам Ордена в Северные Территории, но не желавший оставлять супругу одну, в свои 85 лет (почётный старик для людей, и зрелый мужчина для Венесов) решил двинуться в путь. Когда он сообщил Ордену и племени о решении стать глазами и ушами на другом континенте, никто не стал перечить, даже, напротив, поддержали это начинание.

юс-Айро Лотус оставил свой дом на попечение младшей дочери юс-Марины, недавно перенявшей титул ткачихи от умершей матери, Лотус отправился в путешествие по миру по делам племени и Ордена. Лотус отправился в путь один, имея за своим плечом лишь вещевой мешок. В порту Мласира он тайно сел на “скотовозку” - судно для перевозки рабов, которых продавали Северные Территории Пескам Забвения - и через месяц прибыл в порт Бистард. Оттуда началось его долгое путешествие. Он ходил по городам и сёлам, задерживаясь лишь ненадолго, чтобы узнать людей и найти среди них тех, кто имел те же мысли, что и Орден. Он познакомился с множеством простых людей, узнал о многих правителях и фракциях Фаэруна, но нигде не напрашиваясь ко власти, скорее, даже избегая её.

Он радовался, что никто о нём ничего не знал, и ни разу не был узнан никем, даже среди многих соплеменников из Песков Забвения, которые нет-нет, да и встречались по пути. Лотус, забирался всё севернее и севернее, следуя за заинтересовавшими его

слухами о чём-то странном, творящемся на Побережье меча, и в конечном счёте оказался в Сноударе - городе, скованном снегом и льдом.

На момент начала приключения юс-Айро Лотус - старик, странствующий по миру, проведший большую часть жизни в чайной с супругой и детьми, недавно лишь вставший на “Путь дракона”. Он идейный наставник Ордена, но физические и духовные практики ему даются с трудом. В юности он был прославленным воином, но теперь давно уже нет. Поэтому он скорее просто старик из ниоткуда с туманным прошлым. И его это устраивает.

Внешний вид

Невысокий пожилой путник с добрыми тёплыми узкими глазами и длинной седой бородой, всегда чуть прищуренный так, будто знает хорошую шутку, но не спешит её рассказывать. Он одет в простой дорожный зелёный халат с жёлтой окантовкой, носит соломенную шляпу и плетёную корзину за спиной — там чайник, травы и всякие мелочи, нужные в дороге. Движется неторопливо и даже лениво, говорит мягко и уважительно.



В холодную пору он надевает на себя тёплые шкурную куртку и перчатки.



Характер

Спокойный оптимист: Он практически всегда сохраняет спокойствие и доброжелательность. Даже в опасных ситуациях Айро улыбается, шутит или предлагает сделать передышку. Например: «Даже посреди хаоса я найду время вскипятить чайник – спешка редко приводит к мудрым решениям».

Мудрый наставник: Айро говорит афоризмами и поучительными историями. Он склонен давать советы и делиться опытом, но делает это мягко, с отеческой заботой. «Каждый чашкой чая я могу научить кого-то терпению и пониманию» – такой подход отражает его стиль общения.

Черта характера:

- Гармония и мир. Айро твердо верит, что внутренняя гармония и милосердие – основа истинной силы. Он пережил ужасы войны и уверен, что мир лучше победы любой ценой. Его идеал можно выразить так: «Баланс важнее власти. Только прекратив вражду и поняв друг друга, люди смогут добиться настоящего прогресса». Айро руководствуется добром (добрый нейтральный): для него главное – помочь восстановить равновесие и справедливость, даже если ради этого нужно пойти против своей страны или пожертвовать амбициями.
- Обыватели любят меня за доброту и великодушие.
- У меня тяжёлое и весьма гадкое прошлое: я стараюсь не дать другим совершить свои ошибки, или сделать их менее жёсткими для них.

Идеал:

- Уважение - мой долг. Кем бы ты ни был, к другим нужно относиться с уважением, невзирая на происхождение.

Привязанность:

- Орден и драконы-основатели - тайна, которую защищаем с дружинниками
- юс-Кили Цыновая Лися Лечащая-Длань - в племени Венесов, и юс-Марина Цыновая Мицу Плетущая-Баннер в городе Дракарис - мои любимые взрослые дети, наследницы рода

Слабость:

- Излишняя расслабленность. Несмотря на мудрость, Айро не лишён слабостей. Одна из них - любовь к удовольствиям иногда берёт верх над чувством ответственности и срочности. Может задержаться на привале лишнего или сыграть лишнюю партию в шахматы.
- Тяжело переносит потерю сына (до сих пор), что иногда может подкосить его.
- Не делится с другими своими тревогами.

Люди. Племена Венесов

История

В Фейруне считается, что Венесы - это общее название племён и народов людей в Песках Забвения. На самом деле там обитают многие народы людей, и люди не являются значимым народом для этих земель: основные существа - это драконорождённые, юан-ти, дварфы, а главным образом человечество представляют пришлые люди - нильцы и стальцы - попавшие на континент на “скотовозках”, либо бежавшие от правосудия. Однако в старые времена (тысячелетия назад) на этих землях существовала Империя Венесов, чьи руины до сих пор торчат то тут то там по всей территории Песков Забвения. Правили этими землями те самые Венесы, человекоподобные существа, со сроком жизни более пяти сотен лет.

Империя Венесов пала под натиском драконов, пришедших из-за моря с востока. С момента падения Империи началось время Ига Драконов, когда те стали напрямую править “меньшими существами”. Местные драконы разделились на два лагеря: те, кто поддержал пришедших, и те, кто занял нейтральную позицию, формально признав власть Ига, но стараясь не вредить тем, с кем раньше жили в союзе. Во время Ига Драконов вся земля Империи была сожжена и по большей части превратилась в огромную пустыню, ныне известную как Пески Забвения, откуда и пошло название континента.

Однако среди людей, населяющих Земли Венесов, существую племена и рода людей, в которых средняя продолжительность жизни более полутора сотни лет. Они считаются наследниками Венесов по крови. Айро среди соратников слыл одним из таких людей. Позже выяснилось, что, действительно, он имеет прямую связь с этими племенами. Длительная жизнь и крепкое здоровье самого Айро также подтверждает эту догадку.

Венесы сильно смешались с множеством других рас и подрас, что их считают скорее вырожденной расой, а их былые заслуги - это лишь руины и тайны, скрытые песками. Но в племенах Венесов, кочующих по Пескам Забвения всё ещё поддерживаются сказания, легенды и культура своих именитых предков, а их внутренний уклад, скрытый от чужаков, говорит о том, что Империя никуда не делась - просто изменилась под влиянием внешних сил.

Имена

В культуре Венесов человек имеет 4 имени. Первое имя дают ребёнку при рождении. Оно называется юс-имя (по имени бога Юс). Юс-имя начинается со слога и буквы Юс, затем идёт то имя, которое дали ребёнку родители. Второе - имя рода, к которому принадлежит Венес. Родовое имя в начале имеет название и букву бога, от имени которого племя ведёт свой род. Третье имя - имя, которое Венес берёт сам себе в любой момент времени, когда совершит какой-то значимый для него поступок. Четвёртое имя даёт ему община на Вече. Поэтому один и тот же человек в ходе своей жизни должен сменить множество имён.

Примеры имён:

- юс-имена: юс-Найра, юс-Зарифа, юс-Самира, юс-Лейшан, юс-Хадира, юс-Мазира, юс-Ясмин, юс-Наима, юс-Шарина, юс-Тахира, юс-Мэйра, юс-Сэйна, юс-Юйлин, юс-Айме, юс-Ринко, юс-Ханэ, юс-Сюнь, юс-Мэйшу, юс-Рэйка, юс-Анна, юс-Мария, юс-Елена, юс-Олег, юс-Дарья, юс-Софья, юс-Николай, юс-Татьяна, юс-Екатерина.
- родовые: Цыновый, Азовый, Штановая, Вединова, Покойный, Ижица-Светлорекий
- личные имена: Никанор, Скром, Лазал, Скаальм, Ктор, Валесия, Николь.
- общинные имена:
    - по виду деятельности: пастух, кузнец, страж, ведающая мать (ведьма);
    - по достижениям: Богатырь Предела, Позорный Пень, Убийца, Великая Мать, Учитель;
    - по текущему положению в обществе: вождь, волхв, ведун, старшина.

Юс имена даются на всю жизнь, родовые почти навсегда (кроме случаев изгнания), а личные и общинные имена часто изменчивы и непостоянны. Но действует одно точное правило - ни одно полное имя никогда не должно повторять ничьё имя, которое род ещё помнит. Это может привести к переселению души умершего предка и досрочное попадание души живущего в загробный мир. Души предков, конечно же, почитаемые, но никто не может быть уверенным в том, что за века в мире мёртвых душа не стала жаждать вернуться к жизни любыми аморальными средствами.

Нематериальная культура

Пантеон Венесов содержит множество равнозначных богов и духов. Боги определяют мироздание, а духи населяют всё живое и неживое в мире, являясь воплощением идей и замыслов богов. Религия Венесов вымерла вместе с Империей Венесов под Игом Драконов, но кочевые племена всё ещё исповедуют множество вариантов былой общей конфессии. Питая собственную магию силами духов, присущих мировому порядку, проповедники Старой Веры (староверы) чаще становятся друидами, чем жрецами конкретного бога, так как между богами пантеона Венесов не существует подчинения: каждый из них отвечает за свою стезю, и каждый из них имеет своё слово в Вече - совете богов, среди них общим открытым голосованием выбирают Вождя, но никто из них не главный, и каждый год (цикл) божество меняется. Жрецы и друиды предсказывают, который бог станет во главе очередного цикла.

Аз, Добро, Живете, Земля, Юс — боги сохранения рода, быта, дыхания жизни и общей собственности. Твердо, Хер, Цы — боги границы, кочевой войны, отпора тьме и выживания в движении. Веди, Мыслете, Ять — боги знания, памяти, прорицания, меры и коллективного решения. Покой, Червь — боги правильной смерти, цикла, зимовья, примирения и возвращения в круг. Фита — не верховный бог, а покровитель самого механизма выборности, ежегодного цикла власти и Вече богов. Глаголи связывает весь пантеон речью: договором, именем, песней, законом без писаной имперской бюрократии.

Для Венесов боги не отвлечённые силы, а первопредки и старшие родовые духи, через которых проявляется устройство общества и рода. Поэтому между многими богами существуют родственные связи. Эти связи не образуют единого древа, но складываются в сеть родства, подобную связям между родами самих Венесов.

Пантеон отражает родо-племенной строй в переходе на вождество или союз племён, где нет ещё родовой знати, а вождя и жреца-друида выбирают общим голосованием. При этом, если кто-то из них недостаточно хорошо выполняет свою должность, общим же решением снимают или убивают. Отсюда можно заключить, что Империя Венесов, на самом деле не была Империей с централизованной властью, а была союзом племён и была уничтожена более эффективной централизованной властью. Но при этом народонаселение выжило за счёт того, что вырезать и подчинить отдельные племена сложнее, чем уничтожить города-метрополии. Раины Песков Забвения - это оплоты отдельных племён и торговых площадок, создаваемых магами-друидами как временные прибежища и фортификации от врагов. Отдельные племена оседали на территории и магическим образом возводили башни для сових магов и дворцы для вождей, но они свободно покидали их, если на то требовали обстоятельства.

Империя Венесов, получается вела постоянно хаотично движущуюся жизнь. Отдельные племена специализировались на конкретных действиях: войне, выпасу скота, защите от тёмных сил и так далее. Если в какой-то территории требовалось выполнить что-то конкретное, племена могли меняться местами. Права собственности на землю не было ни у кого, а право на материальные ценности и инструменты производства закреплялось за племенем в целом, но не за отдельными личностями. Некое подобие племенного коммунизма. Небесная дружина находится всегда в борьбе со злыми духами и тварями, постоянно желающими изничтожить всё живое. Поэтому каждый бог - это ещё и народный герой. Каждый род племени Венесов так или иначе восходило к своему прародителю божеству, олицетворяя его в себе и своих жилах. Это находило отражение и в постройках, и в материальных ценностях, и в поведении Венесов.

□ - Аз



Аз изображается как мужчина средних лет с белыми волосами, в белых одеждах, держащий посох солнца в руках. Его идол-истукан вырезается из цельного ствола дерева.

Атрибуты

- Символ: глаголическая буква Аз и солнечный диск над горизонтом
- Домен: Свет, Жизнь; солнце, дневной путь, честь, начало
- Титулы: Лик Утра, Око Над Степью, Дающий Дневную Меру
- Догма: Живи открыто, как под солнцем: будь видим в делах, держи честь и не прячь ложь в тени.

Догма

Аз — это не огонь костра и не ярость пламени, а свет солнца, делающий мир явным. Он учит, что всё достойное должно выдерживать дневной взгляд: слово, клятва, суд, труд, раздел добычи, избрание вождя и память о предках. Под солнцем скрытое становится явным, а ложь начинает отбрасывать тень.

Аз благоволит не тем, кто просто силён, а тем, кто честен перед родом и способен быть мерой для других. Вождь, воин, пастух, судящий спор старейшина, делящий воду общинник — все они служат Азу, если действуют открыто и по справедливой доле. Он не про милость любой ценой, а про ясность: виновный должен быть назван виновным, доблестный — прославлен, трусость — не спрятана за красивыми словами.

Солнце Аза также означает начало пути и верность дневному кругу. Как солнце каждый день проходит свой небесный путь, так и человек должен пройти свой

жизненный путь достойно: родиться без позора, жить без подлости, умереть без лжи о себе. Поэтому жрецы и староверы Аза освящают:

- избрание вождей,
- заключение союзов,
- начало военного похода,
- первый выгон скота,
- основание стоянки или башни,
- примирение после межродовой распри.

Главный грех против Аза — не просто обман, а тайное присвоение общего, сокрытие правды от рода, попытка увести власть или добычу в тень. Если Цы даёт силу удара, а Наш — ловкость сделки, то Аз требует, чтобы всё решающее для племени происходило у всех на виду.

История

Когда племена Венесов ещё не знали общего Вече, а каждый род стоял сам за себя, пришла Долгая Мгла. Солнце неделями не поднималось над Песками Забвения: скот слеп, люди теряли тропы, злые духи подступали к стоянкам в сумерках, а вожди начали обвинять друг друга в бедствии.

Тогда Аз, ещё ходивший по земле как герой в человеческом облике, поднялся на самую высокую башню кочевого союза и три дня стоял там без пищи и воды, вглядываясь в чёрный небосвод. На четвёртый день он увидел, что Мглу держит небоедный змей, опутавший солнечный путь девятью кольцами тени.

Аз не метнул в змея огонь и не разрубил его мечом. Вместо этого он назвал вслух перед всеми племенами каждую ложь, каждую скрытую измену, каждый украденный запас зерна, каждую нарушенную клятву, которыми люди сами напитали Мглу. С каждым произнесённым словом одно кольцо тьмы спадало. Когда было названо последнее преступление, змей ослеп от солнечного света и сорвался в пески.

С тех пор Венесы говорят: “тьма сильнее всего там, где род прячет правду от самого себя”. А потому перед избранием вождя, перед дележом добычи и перед большим походом старейшины выводили людей на открытое место — под свет Аза, где нельзя солгать без тени на лице.

□ - Веди

Веди является как невысокий пожилой странник с длинной седой бородой, тёплыми прищуренными глазами и лицом, в котором больше доброй иронии, чем суровости. Он одет просто: в дорожный кафтан или халат охристо-зелёных тонов, потёртый плащ и широкую шляпу либо капюшон путника. При нём всегда посох с зарубками дорог, сумка с травами, узелками на память и мелочами для пути. В нём нет величия царя или грозы вождя — только спокойная надёжность человека, который уже много раз выводил других из беды.

Истукан Веди обычно вырезают из светлого дерева, потемневшего от времени, дождя и дорожной пыли. Его изображают стоящим с посохом, слегка наклонившим

голову, будто он слушает вопрос путника, прежде чем ответить. На посохе, поясе и основании идола вырезают зарубки, узлы, знаки троп, волн, звёзд и колодцев. У таких истуканов часто оставляют подношения не богатые, а полезные: верёвки, сушёные травы, дорожный хлеб, костяные метки и маленькие фляги с водой.

Атрибуты

- Символ: буква Веди и резной посох следопыта
- Домен: Знание, Сумерки; приметы, память, путь, предвидение
- Титулы: Читающий Следы Ветра, Хранитель Примет, Ведущий Через Пески
- Догма: Кто не помнит троп вчерашнего дня, тот ведёт племя в засаду завтрашнего.

Догма

Веди — бог знания, но не книжной сухости и не власти учёного над невеждой. Это бог понимания пути: дороги через степь, тропы через лес, хода мысли в споре, памяти рода, примет неба, цены слова и той меры знания, которая помогает другим не погибнуть. Он учит, что знать — значит не копить тайны ради важности, а уметь провести через неизвестность.

Для Венесов Веди особенно важен потому, что их мир подвижен: племена меняют стоянки, башни пустеют и вновь заселяются, тропы заносятся песком, союзники становятся соседями, а соседи — попутчиками. Поэтому Веди почитают проводники, старики, приметчики, травники, переговорщики, сказители, картографы, хранители дорог и те, кто умеет запоминать не только слова, но и правильный порядок вещей: где колодец, где брод, где можно встать лагерем, где нельзя тревожить духов, где чужая беда, а где чужая засада.

Веди не терпит ни глупой самоуверенности, ни показной мудрости. Для него незнающий, который спрашивает, лучше знающего, который врёт ради гордости. Потому его жрецы говорят: первый шаг к знанию — это не ответ, а честно названное незнание. Второй шаг — внимательность. Третий — умение передать понятое так, чтобы оно стало пользой для рода, а не украшением собственного языка.

Он также бог доброго совета и мягкой насмешки. Веди знает, что человек редко принимает мудрость в лоб, зато часто понимает её через шутку, притчу, дорожную историю, случайно заданный вопрос. Он любит тех, кто не унижает младших своей учёностью, а терпеливо подводит их к пониманию.

Его закон таков: “знание мертво, если не помогает найти верную дорогу — в земле, в слове, в памяти и в собственной душе”.

История

В сказаниях Венесов говорится, что однажды пришёл Год Без Троп. После великой бури степные дороги исчезли, соляные поля поменяли рисунок, старые броды ушли под воду, а в ночном небе звёзды словно сдвинулись со своих мест. Люди сбивались с пути между собственными стоянками, караваны гибли в трёх днях от дома, а целые

роды начинали воевать друг с другом только потому, что не могли найти ни колодца, ни зимовья, ни межевого камня.

Тогда многие вожди требовали силы, жрецы — жертвы, а воины — виноватого. Но Веди не стал искать врага там, где мир просто перестал быть понятным. Он взял свой посох, надел дорожную шляпу и ушёл один в пустоши, поклявшись не возвращаться, пока не узнает, куда делись дороги мира.

Девять месяцев он ходил между песком, лесом и солёными берегами. У камней он спрашивал, где раньше лежала тень. У птиц — куда они летят в бурю. У старых корней — где глубже вода. У мёртвых кострищ — кто здесь стоял последним. Он не гнушался ничем: слушал детей, потому что они помнят странное; слушал стариков, потому что они помнят давнее; слушал даже врагов, потому что и враг иногда знает путь к колодцу лучше друга. Так он понял, что дороги не исчезли — их забрала Безпуть, злая духиня блуждания, которая кормилась человеческой паникой и ложной уверенностью.

Безпуть жила там, где сходятся все неверные решения: в овраге между тремя одинаковыми холмами, среди костей тех, кто “и так знал дорогу”. Она предложила Веди сделку: оставить людям силу, молодость и гордость, но навсегда забрать у них способность понимать знаки мира. Тогда люди стали бы вечно зависеть от страха и случайности.

Веди отказался. Тогда Безпуть попыталась ослепить его туманом, спутать память и заставить забыть даже собственное имя. Но он каждую ночь завязывал на шнуре новый узел, вспоминая одну истину о мире: где восходит солнце, как пахнет близкая вода, как шумит ковыль перед оврагом, как ведёт себя ворон над мертвечиной, как врёт человек, который боится признаться, что заблудился. Этими узлами он связал сам туман, а потом назвал вслух истинные имена рек, бродов, троп и звёзд. Мир узнал собственные имена и ответил ему.

Когда Веди вернулся, он не принёс людям волшебной карты. Он сделал больше: научил их снова читать мир. С тех пор Венесы говорят, что дорога открывается не тому, кто громче требует путь, а тому, кто умеет видеть, слушать и помнить. А о человеке, который знает много, но не способен никого провести через беду, у них говорят: “Он не ведает, а только лишь знает”.

□ - Глаголи

Глаголи является как высокий зрелый мужчина с сильным голосом, длинными тёмно-русыми волосами и тщательно ухоженной бородой, в которую вплетены тонкие ленты с узелками-клятвами. Его лицо красиво не мягкостью, а ясностью и внутренней собранностью; кажется, будто он всегда уже знает точное имя происходящего. Одет он в богатый, но строгий плащ оратора или жреца веча, украшенный вышитыми знаками волн, языков пламени и речевых лент. В руке он держит жезл-вещатель или рог, которым созывают народ на совет и объявляют судьбоносное решение.

Истукан Глаголи обычно вырезают из дуба или льют из бронзы, делая фигуру стоящей в шаге вперёд, словно бог только что вышел говорить перед кругом щитов. Его рот нередко подчёркнуто раскрыт, а на груди, поясе и жезле идут резные знаки

клятв, узлы договоров и короткие священные формулы. На постаменте идола оставляют не еду и не монеты, а дощечки с зарубками, ленты обетов, сломанные печати нарушенных клятв и чаши мёда для примирения. Такие истуканы ставят у мест веча, судных камней, ворот и переговорных площадок между племенами.

Атрибуты

- Символ: буква Глаголи и ритуальный рог с лентами
- Домен: Знание, Порядок; слово, имя, договор, песнь
- Титулы: Голос Вече, Нарекающий Имена, Связующий Клятвы
- Догма: Слово, сказанное перед общиной, крепче меди и должно быть исполнено до конца.

Догма

Глаголи — бог сказанного слова, которое творит дело. Он учит, что речь дана не для шума и не для украшения, а для именования, клятвы, суда, примирения, призыва в бой, объявления закона и передачи воли рода. Если Ижица хранит песнь, память и устную красоту, то Глаголи хранит вес слова, после которого мир уже не может остаться прежним.

Для Венесов слово особенно свято, потому что их мир держится не на каменных архивах и не на царских указах, а на публично произнесённом: кого избрали, что поделили, с кем заключили союз, кого изгнали, где проходит межа, кому принадлежит долг крови, когда пора сниматься со стоянки. Поэтому Глаголи почитают вестники, судящие старейшины, сказители-вещатели, переговорщики, военные кличники, жрецы клятвы и те, кто умеет говорить перед народом так, чтобы слово не льстило, а связывало.

Он ненавидит пустословие, криворечие и болтовню ради власти. Для него ложь опасна не только как обман, но и как разрушение самой ткани общины: если люди перестают верить произнесённому на вече, рушатся союз, торговля, справедливый делёж и сама память рода. Потому служитель Глаголи обязан прежде думать, чем говорить, а сказав — не искать лазейки назад.

Но Глаголи не только строг. Он знает, что иногда одно верное слово ценнее десятка копий, а одна вовремя сказанная правда спасает больше жизней, чем доблесть дружины. Он благоволит тем, кто умеет не просто говорить громко, а называть вещи их истинными именами: мир — миром, предательство — предательством, страх — страхом, а честь — честью. Поэтому его слово нередко сурово, зато после него становится яснее, кто ты и что должен делать.

Его закон таков: “Не бросай слово в мир, если не готов отвечать за него делом, памятью и собственной честью”.

История

В старые годы, когда племена Венесов уже умели воевать вместе, но ещё не умели говорить как один союз, на них пришло бедствие, которое потом называли Рассеянием Языков. Не в смысле разных наречий — их и прежде было много, — а в смысле утраты общего понимания: одни и те же слова стали значить разное у соседей,

клятвы толковались иначе, вестники путали приказы, а на вече каждый слышал только то, что было выгодно его роду. Из-за этого дружины приходили не туда, куда их звали, браки распадались из-за двусмысленности, а мелкие споры о воде и стаде перерастали в кровную вражду.

Тогда из тумана людского криворечия поднялся злой дух Переклик, пожиравший смысл слов и оставлявший людям только звук, гнев и самодовольство. Чем дольше племена спорили, тем сильнее он становился. Мудрецы не могли договориться друг с другом, вожди кричали всё громче, а правда тонула в шуме.

Тогда Глаголи собрал старейшин, воинов, пастухов, торговцев, вдов, юношей и даже детей и велел каждому назвать перед кругом одно слово, без которого его род не может жить. Одни сказали “вода”, другие — “честь”, третьи — “хлеб”, четвёртые — “память”, пятые — “межа”, шестые — “дом”. Глаголи выслушал всех и ответил, что беда не в различии слов, а в том, что люди стали произносить их так, будто только их собственное слово имеет вес, а чужое — нет.

Тогда он три дня и три ночи стоял на камне веча и говорил перед союзом племён без еды и сна. Он называл истинные значения слов, напоминал, в каких делах они связывают, а в каких обманывают, и возвращал каждому понятию его меру и место. Когда Переклик пытался исказить его речь, Глаголи вслух повторял сказанное ещё точнее, пока злой дух не начал захлёбываться собственным эхом. На рассвете четвёртого дня Глаголи назвал настоящее имя Переклика — Пустое Слово — и этим именем запечатал ему рот.

С тех пор Венесы говорят, что слово само по себе не свято: святым его делает только тот, кто говорит ясно, слышит других и отвечает за сказанное всем своим именем. Потому перед важной клятвой, избранием вождя, судом или примирением староверы призывают Глаголи, чтобы в круге звучали не голоса ради шума, а слова, после которых можно жить вместе.

□ - Добро

Добро - двуполое и бесполое существо, состоящее из двух людей: девушки и юноши, ставшими одним целым в любви, основанной на искренней дружбе, а не похоти.

Атрибуты

- Символ: буква Добро и деревянная чаша для общей трапезы
- Домен: Жизнь, Мир; дар, милость, раздел добычи
- Титулы: Раздающий Долю, Друг Странника, Отводящий Голод
- Догма: Добыча, хлеб и вода принадлежат роду, а не жадной руке.

Догма

Добро — это не просто щедрость и не просто телесная любовь. Это та близость, которая сначала делает людей друзьями, соратниками и хранителями друг друга, а уже потом — возлюбленными, супругами, родителями и кормильцами рода. Потому

Добро почитают как бога хлеба, урожая, стада, дружбы, общей трапезы и мирного достатка.

В облике Добра Венесы видят юношу и девушку, ставших одним существом без вражды, без стыда и без обладания. Левая половина тела — юная мужская, правая — юная женская; но это не про похоть и не про смешение ради диковины. Это знак того, что истинная любовь не начинается с голода по телу. Она начинается с того, что двое умеют:

- делить хлеб;
- пасти одно стадо;
- стоять друг за друга;
- трудиться рядом без зависти;
- говорить правду без страха;
- хранить верность не из ревности, а из дружбы.

Добро учит, что влечение быстро вспыхивает, но так же быстро пожирает само себя, если под ним нет общего дела и общей доброй воли. Потому его жрецы говорят: кто хочет любви, пусть сперва научится быть добрым другом; кто хочет семьи, пусть сперва научится делить воду, работу, хлеб и бессонную ночь у больного телёнка или у колыбели. Урожай, стадо и союз людей растут по одному закону: их нельзя вырвать силой, их можно только вырастить терпением.

Для Венесов Добро — бог не одиночного владения, а совместного достатка. Хлеб не свят, пока им любуются; он свят, когда им кормят. Ягнёнок не знак богатства, пока его прячут; он знак благодати, когда стадо множится на пользу роду. И любовь не свята, пока двое замкнулись друг на друге и забыли общину; она свята, когда из союза двоих становится теплее многим — детям, старикам, соседям, сиротам, путникам.

Его закон таков: “Не хватай любовь, как добычу; вырасти её из дружбы, и тогда твой дом даст хлеб, молоко и мир не только тебе, но и другим”.

Жрецы и староверы Добра освящают:

- первый сноп и первый выпеченный каравай;
- общий выгон стада весной;
- помолвки и брачные союзы;
- примирение между молодыми родами;
- раздел хлеба в голодный год;
- принятие сирот, вдовцов, вдов и потерявших дом под защиту общины.

Главный грех против Добра — обратить любовь в обладание, а достаток в жадность: желать тела без дружбы, брать хлеб и скот только себе, ревновать до разрушения, стравливать близких, мерить ценность союза выгодой и забывать, что всякий дар должен быть разделён.

История

В старые годы, когда племена Венесов ещё часто менялись пастбищами и зимовьями, жили юноша из рода табунщиков и девушка из рода хлебопашцев. Их племена спорили веками: одни говорили, что главное — стадо, другие — что главное

— зерно; одни считали землю тяжёлой цепью, другие смеялись над кочевниками, будто те живут одним ветром. Потому юноше и девушке было запрещено даже смотреть друг на друга как на будущих супругов.

Но бедствие пришло на оба рода сразу. Весной скот начал падать от голода, потому что поля были вытоптаны; летом поля выгорели, потому что некому было вовремя перегнать стада и удобрить землю; осенью люди стали красть друг у друга колосья и ягнят, а зимой и вовсе заговорили, что надо брать себе силой, пока не умер с пустыми руками.

Тогда юноша и девушка сделали то, чего не сделали старшие. Они не сбежали вдвоём ради тайной страсти и не попытались вырвать друг друга из рода. Вместо этого они стали трудиться рядом на глазах у всех: он учил пахарей понимать ход стада, она учила пастухов понимать меру посева; он спасал телят, она пекла хлеб для чужих детей; он не давал вытаптывать поля, она не позволяла жадным прятать зерно. Так между ними родилась не пылкая похоть, а такая дружба, что люди сначала смеялись над ними, а потом начали приносить к их шатру споры на суд и просить поделить припасы по правде.

Когда же пришёл самый голодный год, злой дух Ненасытности предложил каждому из них власть: юноше — бесконечные стада без людей, девушке — бесконечные закрома без любви. Нужно было только отречься друг от друга и признать, что дружба слабее выгоды. Тогда они взялись за руки и ответили, что хлеб без друга горчит, а стадо без друга мычит в пустоту. За это дух разорвал их тела бурей и морозом.

Но наутро люди увидели на месте их смерти одно живое существо: с левой стороны — прекрасный юноша, с правой — прекрасная девушка, в одной общей одежде, с одним дыханием на двоих. Они встали среди замёрзшего поля, коснулись земли и снега, и там, где прошли, взошла озимь; коснулись павшего ягнёнка — и за ним поднялось всё стадо; разломили один хлеб на две половины — и его хватило на весь род.

Так Добро стало божеством Венесов и научило их, что сначала нужно быть друг другу добром, и только из этого рождаются верная любовь, сытость, мир в доме и плодородие земли. С тех пор у свадебного каравая и у первого выгона стада всегда помнят одну и ту же истину: “дружба кормит дольше, чем страсть, а любовь без дружбы быстро становится голодом”.

□ - Живете

Живёте является как высокая зрелая женщина с сильным, полным телом и лицом, в котором одновременно видны материнская нежность и суровая усталость. Её волосы длинные, тёмные или пшенично-седые, перевитые красными нитями, колосьями, сухими травами и костяными подвесками младенческих оберегов. Одной рукой она будто готова прижать дитя к груди, другой — благословить поле, стадо или погребальный курган. Одежды её многослойны: белые, красные и тёмно-землистые, словно в ней сошлись пелены, свадебный наряд и погребальный покров.

Идол Живёте обычно лепят из глины, дерева или мягкого камня, делая фигуру тяжёлой, устойчивой и нарочито телесной, с подчёркнутыми руками, животом и грудью как знаками плодности и вскармливания. Её нередко изображают с младенцем на руках, колосом у пояса и кругом года на подоле: росток, цветение, жатва и голая ветвь. На таких идолах часто завязывают красные и белые ленты — за рождение и за память умерших. У подножия оставляют молоко, хлеб, шерсть, детские обереги и первые срезанные колосья.

Атрибуты

- Символ: буква Живете и венок из колосьев, перевитый красной нитью и белой погребальной лентой
- Домен: Жизнь, Природа, Могила, Сумерки; материнство, жатва, кровь, круговорот
- Титулы: Матерь Первого Крика, Принимающая Последний Вздох, Хозяйка Колыбели и Кургана, Та, что поворачивает Цикл
- Догма: Всякая жизнь входит в мир через боль и уходит в землю через скорбь, потому чти мать, не бойся круга года и принимай рождение и смерть как части одного пути.

Догма

Живёте — богиня рождения через боль, жизни через труд и смерти как платы за продолжение рода. Она учит, что жизнь не даётся даром: ребёнок входит в мир через кровь и риск, стадо растёт через зимние потери, поле колосится лишь после тёмного времени земли, а счастье семьи никогда не отделено до конца от страха утраты. Потому Живёте почитают как Великую Матерь Венесов, но не мягкую и беспечную: её милость тяжела, как беременность, и светла, как первый крик младенца после долгой ночи.

Для Венесов она властвует над всем кругом живого: зачатием, вынашиванием, родами, молоком, детством, приплодом скота, весенним пробуждением, осенним увяданием и зимним умиранием. Она напоминает, что смерть не всегда враг жизни — нередко она её спутница и цена, и потому мудрый род не смеётся над родильной кровью, не презирает женский труд и не считает плодородие чем-то само собой разумеющимся. Живёте особенно сурова к тем, кто хочет получить детей, хлеб и молоко, не неся заботы, страха, бессонных ночей и общей ответственности за слабых.

Её жрицы и староверы учат, что истинная святость Живёте не только в материнстве, но и в принятии круга. Нужно радоваться рождению без самодовольства, оплакивать смерть без бунта против миропорядка, растить детей не как собственность, а как новых людей рода, и понимать, что всякое “жить” однажды обернётся “умирать”, чтобы затем дать место следующему колосу, следующему ягнёнку и следующему поколению. В этом она близка Земле, но если Земля — плоть мира, то Живёте — его непрерывное плодное биение.

Она ненавидит трусливое бегство от долга жизни: брошенных матерей, забытых младенцев, отвергнутых стариков, убитый в корысти приплод, презрение к бесплодным, насмешку над родильными муками и попытку жить только ради наслаждения, не принимая на себя тяжесть продолжения рода. Её благословение

приходит не к самым сильным, а к тем, кто умеет дрожать от страха — и всё равно держать новорождённого на руках.

Её закон таков: “принимай жизнь целиком — с кровью, радостью, болью, молоком, плачем и смертью, ибо только так продолжается круг рода и года”.

История

В сказаниях Венесов говорится, что однажды пришёл Год Пустых Колыбелей. Женщины беременели, но дети рождались мёртвыми или слишком слабыми, ягнята не вставали на ноги, коровы теряли молоко, а поля то зеленели слишком рано и гибли от внезапного холода, то вовсе не давали всхода. Люди начали шептаться, что лучше не рожать вовсе, не брать на себя лишнего горя и жить одним днём, пока смерть не придёт сама.

Тогда из зимнего ветра вышла злая духиня Безматерь, которая шептала женщинам страх, мужчинам — безответственность, а старикам — усталое равнодушие. Она обещала лёгкую жизнь без детского плача, без родильной крови, без заботы о слабых и без боли утрат. Многие уже готовы были принять её ложь как мудрость, потому что слишком долго видели, как жизнь приходит в мир почти через одну лишь смерть.

Тогда Живёте сошла в самую тёмную ночь года и сама вошла в родильный шатёр больной роженицы, где никто уже не верил, что мать и младенец выживут. Она не прогнала боль и не отменила страх — вместо этого взяла их на себя: одну руку положила на живот женщины, другую на холодную землю, и через неё пропустила весь круг мира — зимнюю тьму, весенний толчок ростка, летнюю тяжесть молока, осеннюю жатву и покой могилы. Так она показала, что жизнь не бывает без соседства смерти, но смерть не должна править рождением.

Когда Безматерь явилась за новой душой, Живёте не стала бить её оружием. Она раскрыла перед ней свой плащ, где были сразу и пелены, и саван, и сказала: “Ты лжёшь, потому что хочешь пустоты. А мой закон — круг.” От этих слов духиня не выдержала полноты бытия: ей было по силам только отнимать, но не нести на себе одновременно боль, любовь, молоко, труд, крик младенца и плач над умершими. Она рассыпалась в сухую пыль, а наутро в шатре закричал первый живой ребёнок, за ним поднялись ягнята, и по талому снегу пошли первые травы.

С тех пор Венесы говорят, что Живёте не обещает лёгкого счастья, но даёт настоящее продолжение жизни тем, кто не бежит от её тяжести. Потому над колыбелью и у смертного ложа ей поют почти одни и те же слова: чтобы пришедший в мир был принят, а уходящий — возвращён в круг без злобы и страха.

 - Земля



Земля - высокая богиня с грузным, полным телом и суровым взглядом. Она изображается с земляным оттенком кожи и посохом в руке. Тотем делается из глины и посыпается посыпается солью.

Атрибуты

- Символ: буква Земля и курганный камень с корнями
- Домен: Природа, Кузня; почва, скот, башни, курганы
- Титулы: Матерь Стоянок, Воздвигательница Башен, Пастырь Пастбищ
- Догма: Земля не продаётся и не делится навеки — её лишь хранят, пока она кормит племя.

Догма

Земля — это не просто почва под ногами, а плоть мира, которая кормит, держит, принимает мёртвых и помнит следы живых. Она учит, что человек не владеет землёй, а лишь временно несёт перед ней долг: пасти стада, ставить башни, копать колодцы, хоронить предков, не истощая место сверх меры и не объявляя своим то, что должно принадлежать всему роду.

Земля благоволит не завоевателю, а устроителю. Её почитают пастухи, строители, каменщики, копатели колодцев, хранители курганов, женщины, следящие за очагом стоянки, и вожди, умеющие выбрать место для зимовья. Где Аз требует открытости, а Цы — силы и тайного знания, Земля требует укоренённой ответственности: оставь после себя не выжженное пятно, а место, где смогут жить следующие.

Для Венесов Земля — богиня не неподвижности, а правильной стоянки и правильного ухода. Племя может покинуть башню, дворец, загон или святилище, если так требует беда или путь, но обязано сделать это без кощунства: не отравить воду, не бросить непогребённых, не разрушить священные камни без нужды. Потому что Земля терпелива, но не прощает тех, кто берёт у неё больше, чем возвращает трудом, памятью и погребальным обрядом.

Жрецы и староверы Земли освящают:

- выбор места под стоянку, башню или курган;
- первый выгон стада на новые пастбища;
- копку колодца;
- закладку камня или первого бревна;
- мир между родами из-за воды, скота и земли;
- погребение вождей, строителей и хранителей племени.

Главный грех против Земли — осквернение общего места: жадный захват водопоя, бессмысленное разрушение плодной почвы, разорение курганов, отказ хоронить павших или высокомерное объявление себя “властелином земли”, как будто её можно носить на поясе вместе с кошелём.

История

В древние годы, когда племена Венесов ещё могли надолго оседать в богатых долинах, на них пришёл Год Треснувшей Почвы. Весной не поднялась трава, летом иссякли колодцы, а к осени земля растрескалась так глубоко, что в щели уходили телята и дети. Люди начали спорить за воду, ломать чужие загоны и метить камнями: “это наше”, “это ваше”. Из-за этого злые духи засухи стали только сильнее.

Тогда Земля явилась в облике высокой женщины с руками в глине и с каменной пылью в волосах. Она не принесла дождь с неба — это было бы делом другого божества. Вместо этого она собрала племена и велела каждому роду три дня работать не на себя, а на соседей: одни копали общий колодец, другие таскали камень, третьи перегоняли чужие стада к ещё живым пастбищам, четвёртые хоронили умерших и засыпали трещины землёй.

Когда вожди возроптали, что так они ослабят свои роды, Земля ударила посохом в сухую почву и сказала: “Кто режет землю межами во время бедствия, тот режет чрево собственной матери.”

После этого она провела борозду вокруг общей стоянки, и в ту же ночь из-под камня пошла вода. Но вода пришла только туда, где роды согласились не делить её как добычу. Обречённые племена стали собирать соль с земли и, как важный и дорогой товар, после чего бежать от Земли. Те племена были прокляты Землёй, и они превратились в гуманоидных полусобак - соберманов. Те же племена, которые, собрав соль, поделились ей с общиной, вновь обрели благодать перед Землёй и их поля зацвели как прежде. На месте божественной борозды Венесы возвели первую из великих башен-убежищ, а вокруг неё — круговые загоны и курганы предков.

С тех пор говорили: “Земля открывает жилу лишь тем, кто умеет жить общиной, а не грызться за грязь у колодца”. Отсюда же поговорка: “Соль родной Земли”.

□ - Мыслете

Мыслете является как худощавый человек неопределённого возраста, чаще мужского облика, с высоким лбом, длинными пальцами и спокойным внимательным лицом. Один его глаз обычно открыт шире другого, будто он одновременно смотрит на явь и на сон. Одежды его многослойны, тёмно-синие, серые и зелёные, покрытые шитыми узорами кругов, троп и узлов. В руках он держит дощечку с чертежом, шнур с узлами или посох, на котором вырезаны ходы мысли и знаки сновидений.

Истукан Мыслете обычно вырезают из тёмного корня, морёного дерева или слоистого камня, чтобы сам материал выглядел как скрытая глубина. Его изображают сидящим или стоящим вполоборота, с одной ладонью у груди, а другой — раскрытой вперёд, словно он одновременно принимает мысль и отдаёт совет. На идоле режут спирали, узлы, звёздные линии, чертёжные бороздки и маленькие окна-сны. К его подножию кладут не драгоценности, а узелковые шнуры, чертёжные дощечки, кусочки угля, модели башен, наконечники стрел и фигурки животных для гадания.

Атрибуты

- Символ: буква Мыслете и узорная дощечка со схемой узлов
- Домен: Тайная магия, Знание; замысел, сон, совет, чары
- Титулы: Плетельщик Замыслов, Сновидец Осад, Слышащий Духов
- Догма: Прежде чем поднять копьё, выкуй победу в уме и выслушай духов места.

Догма

Мыслете — бог замысла, сна, совета и той невидимой работы ума, без которой сила бьёт впустую. Он учит, что всякое достойное дело должно родиться дважды: сперва в мысли, а уже потом в руке, в слове, в копье, в башне, в дороге или в заклинании. Потому его особенно почитают волхвы, советники, полководцы, мастера ловушек, строители, ткачи узоров, составители планов и все, кто умеет видеть не только то, что есть, но и то, во что оно может обернуться.

Для Венесов Мыслете — не бог праздного мудрования. Он не любит пустых мечтателей, которые годами носят великий замысел и не воплощают его ни в одном колодце, ни в одной победе, ни в одном спасённом ребёнке. Его мысль священна только тогда, когда она служит общине: предупреждает беду, находит форму для башни, учит, где ставить засаду, как пережить зиму, как не дать страху управлять советом, как увидеть ложь ещё до того, как она станет действием.

Он же властвует над снами и знамениями, потому что сон для Венесов — не просто отдых, а место, где духи, предки и собственная совесть разговаривают с человеком без шума яви. Но Мыслете предупреждает: не всякий сон истинен, не всякое видение полезно, и не всякая хитроумная мысль добра. Потому его жрецы учат проверять видение трудом, советом и следствием. Хорошая мысль выдерживает пробу делом; дурная ищет оправдания ещё до первой неудачи.

Мыслете ненавидит три вещи: поспешность, самодовольную “умность” и мысль без ответственности. Глупец опасен, но ещё опаснее тот, кто считает себя слишком умным, чтобы слушать других. Потому перед важным решением последователи Мыслете сперва спрашивают: что мы не заметили, кто не был услышан, какую цену заплатят слабые, и что случится, если наш замысел удастся слишком хорошо.

Его закон таков: “Думай глубже страха и дальше победы, но помни, что всякая мысль отвечает перед живыми делом”.

История

В старые годы, когда племена Венесов уже научились быть храбрыми, но ещё не научились быть дальновидными, на них пришло бедствие, названное потом Семью Прямыми Ударами. Враг был не сильнее каждого племени по отдельности, но бил быстро, просто и в лоб: сегодня разорял загон, завтра жёг башню, послезавтра перехватывал колодец. Венесы отвечали доблестно — и всякий раз опаздывали на полдня, на одну тропу, на один верный поворот мысли. Их храбрость стала кормом для чужого расчёта.

Тогда многие требовали от богов ещё больше силы и ещё больше воинов. Но Мыслете сказал, что беда не в малом мужестве, а в короткой мысли. Он велел принести в один шатёр горсть песка с каждой стоянки, по камню от каждой башни, по пряди шерсти от каждого стада, по щепоти золы с каждого очага и по слову от каждого рода о том, чего они боятся больше всего. Из этого он сложил первую великую карту союза — не только земли, но и людских слабостей, привычек, надежд и ошибок.

Ночью к нему явился злой дух Недомысел, питающийся спешкой, гордостью и уверенностью, будто “и так всё ясно”. Он предложил Мыслете простую победу: ударить первым и громче всех, не тратя времени на сомнения, обсуждения и проверку замысла. Но Мыслете понял, что именно на такой жадной прямоте враг и побеждает. Тогда он уснул у карты на девять дней и девять ночей и во сне прожил девять разных поражений, пока не нашёл десятую дорогу — ту, где каждое племя делало не самое славное, а самое нужное дело.

Проснувшись, он не повёл войско лично. Вместо этого он распределил роли: одним велел отступить раньше, чем станет почётно драться; другим — спрятать зерно и скот, а не мстить; третьим — зажечь ложные костры; четвёртым — открыть старый брод, который считался забытым; пятым — молчать на вече, чтобы услышать, о чём не говорят вслух. И когда враг пришёл за привычной добычей, он увидел пустые загоны, ложные следы, неверные огни, непробиваемую тишину и удар не там, где ждал. Так Венесы победили не яростью, а замыслом, который оказался длиннее чужой воли.

С тех пор Венесы говорят, что мысль Мыслете — это не украшение старца и не сон ленивца, а первая работа всякого дела. Поэтому перед войной, большим переселением, строительством башни, судом над изменником или браком между родами староверы спрашивают не только “кто прав” и “кто силён”, но и “кто додумал до конца”.

□ - Наш

Наш является как стройный мужчина средних лет с живыми тёмными глазами, в которых всегда заметен расчёт и весёлое недоверие. Он одет богато, но дорожным образом: многослойный кафтан, пояс с кошелями, счётными костяшками, ножом, печатями и мелкими товарами-образцами. Его волосы и борода аккуратно подстрижены, а улыбка кажется дружелюбной ровно настолько, насколько ему это выгодно. В одной руке он держит весы или дорожный посох, в другой — монету, соляной слиток, бусину или маленький тюк товара.

Истукан Наша чаще всего делают из тёмного дерева с бронзовыми вставками, а глаза иногда инкрустируют стеклом, янтарём или полированным камнем. Его изображают стоящим чуть боком, будто он уже оценивает подошедшего и решает, какую цену тот заслуживает. На поясе идола висят резные кошели, гири, весы, ремни и связки дорожных жетонов. К его подножию кладут монеты, куски соли, ткани, счётные палочки, чужеземные безделушки и первые прибыли от удачной сделки.

Атрибуты

- Символ: глаголическая буква Наш и весы, оплетённые ремнём дорожной сумы
- Домен: Обман, Знание; торговля, обмен, договор, выгода
- Титулы: Хозяин Торга, Меряющий Слово и Серебро, Друг Караванов, Улыбающийся Меж Двух Цен
- Догма: Сделка крепка не щедростью, а умом: бери выгодно, обещай точно и всегда оставляй путь для второго торга.

Догма

Наш — бог торга, хитрости, выгоды и умения не проиграть мир без боя. Он учит, что не всякая победа добывается копьём: иногда лучше обменять, перехитрить, выторговать, обвести вокруг слова, заставить врага самому принести то, за что он хотел взять твою кровь. Потому Наш почитается у караванщиков, купцов, менял, послов, посредников, проводников, мастеров сделки и тех, кто умеет вынести пользу даже из бедствия.

Для Венесов хитрость Наша не считается позором сама по себе. Позорна не ловкость ума, а ловкость против своих: обвесить чужака дозволено хитростью, но обмануть род, вдову, спутника в пустыне или союзника на слове — уже грех против круга общины. Наш напоминает, что богатство не падает с неба: его добывают дорогой, риском, переговорами, знанием чужих нравов и умением видеть цену там, где другие видят лишь вещь.

Он любит тех, кто умеет считать не только серебро, но и последствия сделки. Хороший торг для Наша — это не просто сегодня выгадать меру соли или лишний мешок зерна, а завтра не потерять путь, союз, караван и доброе имя у тех, с кем ещё придётся встретиться. Потому его мудрость не в жадности, а в гибкости: уступить малое, чтобы сохранить большое; дать редкость, чтобы получить безопасность; промолчать там, где слово поднимет цену против тебя.

Но Наш опасен. Он легко становится богом мелкой жадности в глазах дураков, хотя на деле презирает тех, кто ради одной выгоды губит доверие на десять лет вперёд. Для него настоящий мастер торга — тот, кто умеет быть улыбчивым, считать быстро, лгать редко, замечать слабость другого, но и знать предел, за которым выгода превращается в разложение рода.

Его закон таков: “Торгуй умно, считай далеко и не будь простаком — но помни, что выгода, разрушившая круг своих, всегда выходит себе в убыток”.

История

В старые времена, когда племена Венесов уже знали цену соли, меди, шерсти и хороших коней, но ещё не умели держать дальний торг, на их земли пришёл Голод Мер. Чужие купцы привезли зерно, железо и масло, но торговали так, что за мешок муки брали два, за меру соли — целого барана, а за нож требовали право на колодец. Венесы, привыкшие жить общиной, сперва не поняли беды: они думали, что торг — это просто обмен вещи на вещь. Но вскоре оказалось, что вместе с товарами чужаки выкупают дороги, привязывают к себе долги и делают целые роды зависимыми.

Тогда вожди хотели решить дело привычно — копьём и набегом. Но Наш сказал, что глупая война часто лишь самая дорогая форма невыгодной сделки. Он сам вошёл в лагерь чужих торговцев под видом бедного караванщика, в рваном кафтане и с последним ослом, будто ему уже нечего терять. Там он девять дней молча смотрел, как они меряют, записывают, считают, спорят, пугают и улыбаются.

На десятый день Наш понял, что их сила не в богатстве, а в мере, которую они заставляют принять как единственно верную. Тогда он собрал по крупице всё, что считал истинной ценой Венесов: горсть родной соли, шерсть зимнего ягнёнка, воду из дальнего колодца, наконечник хорошей стрелы, кусок хлеба, выкованного ножа и песню караванного пути. Из этого он установил новые меры торга, выгодные не одному человеку, а роду. А ночью подменил гири чужих купцов так, чтобы их собственный обман обратился против них же.

Когда утром начался обмен, стало видно, что чужаки сами себе недовешивают, сами теряют товар и сами попадают в собственные долговые петли. Они взъярились и потребовали суда, но Наш перед всем народом заставил их торговать по их же слову, только вслух и при свидетелях. И оказалось, что там, где мера произносится открыто и слышна всем, жадность уже не так всесильна.

Так Наш не разорил торговлю, а сделал её оружием Венесов, а не их ярмом. С тех пор говорят: “Плох не тот купец, что хитёр, а тот, кто хочет, чтобы хитрым был только он один”. Потому перед дальним караваном, большим обменом, выкупом пленника или переговорами с чужими староверы сперва зовут Наша — чтобы выгода была ловкой, но не слепой, а цена высокой, но не гибельной для своих.

□ - Покой

Покой является как высокий пожилой мужчина с широкими плечами, уже чуть согнутыми временем, но всё ещё крепкими, как старый дуб под снегом. Лицо его спокойно и печально, глаза серые или зимне-голубые, а длинные волосы и борода

белы, как иней на курганной траве. Он одет в тяжёлый тёмно-синий или серо-белый плащ, подбитый мехом, и держит в руке не оружие, а опущенное древко копья или посох с привязанной погребальной лентой. От него исходит не холод смерти, а тишина дома, где наконец перестали кричать.

Истукан Покоя обычно делают из серого камня, старого дуба или выбеленного временем дерева, стараясь придать ему простую, тяжёлую и надёжную форму. Его изображают стоящим с опущенными руками или сидящим на низком камне, словно он сторожит зимовье, курган или место перемирия. На идоле вырезают снежные узоры, спокойные волны, сложенные копья, курганные круги и ленты поминовения. К его подножию оставляют не богатые дары, а хлеб, соль, тёплую шерсть, погребальные свечи, чашу молока и оружие, временно вынутое из ссоры.

Атрибуты

- Символ: буква Покой и погашенное копьё над золой
- Домен: Мир, Могила; сон, перемирие, зима, погребение
- Титулы: Утишитель Крови, Хранитель Последнего Костра, Миротворец Зимовий
- Догма: Истинная сила знает, когда остановить месть, похоронить мёртвых и дать живым пережить зиму.

Догма

Покой — бог правильно завершённого, тишины после бури, сна после труда, мира после мести и достойного принятия смерти, когда её час уже пришёл. Он учит, что не всё в мире должно вечно расти, спорить, гореть и двигаться: есть время копью выйти из руки, слову — умолкнуть, плачу — стихнуть, а мёртвому — лечь в землю без цепляния живых за его тень. Потому Покой почитают как хранителя зимовья, мира между родами, погребального обряда, сна, старости и той силы, которая умеет остановиться вовремя.

Для Венесов это не бог лени и не бог трусости. Покой ненавидит безвольное бездействие так же, как Твердо ненавидит бегство с рубежа. Его покой — заслуженный: после жатвы, после похода, после тяжёлого суда, после мести, которую уже нельзя продолжать без превращения в зверство. Он учит, что тот, кто не умеет завершать вражду, сам становится её кормом; тот, кто не умеет хоронить мёртвых, начинает жить среди них; тот, кто не даёт сердцу отдыха, рано или поздно ломает и себя, и род.

Покой особенно важен для мира Венесов, где всё легко скатывается в бесконечный круг ответного насилия. Он напоминает, что мир держится не только воинами, но и теми, кто умеет погасить кровь, развести стороны после распри, дать старикам отойти с честью, уложить павших в курган и сказать: “Довольно. Здесь рубеж. Дальше будет уже не справедливость, а голод по чужой боли”. В этом он близок Ште и Живёте, но если Шта ведёт через границу, а Живёте держит круг рождения и смерти, то Покой отвечает за тихий, правильный конец каждого круга.

Он не обещает, что боль исчезнет. Его милость в ином: дать человеку перенести утрату, не ожесточившись навеки; дать воину снять руку с рукояти; дать роду уснуть в безопасности под снегом; дать вдове плакать без безумия; дать старому вождю

сложить власть, не цепляясь за неё до позора. Потому служители Покоя следят за похоронами, перемириями, зимними стоянками, очищением после кровной вражды и последним словом над теми, чьё имя нельзя оставлять без памяти.

Его закон таков: “Умей закончить то, что должно быть закончено, и не тревожь ни мёртвых, ни старую вражду дольше, чем требует честь”.

История

В старые годы, после великой межродовой войны, пришла Зима Без Сна. Снега легли рано, скот начал дохнуть, дети кричали по ночам, а взрослые не могли уснуть, потому что каждому слышались шаги убитых, голоса павших родичей и незавершённые клятвы мести. Люди вставали среди ночи, хватались за ножи, шли к соседним шатрам и снова проливали кровь — уже не за правду, а потому что их сердца разучились молчать. Тогда злой дух Бессонной Крови стал ходить между стойбищами и шептать: “Пока ты помнишь боль, ты жив; уснёшь — предашь убитых”.

Тогда Покой пришёл не как судья и не как воин, а как старший над последней тишиной. Он прошёл по стойбищам, собирая не оружие, а незавершённое: неотданные вещи мёртвых, неисполненные обещания, непогребённые кости, неразделённую добычу, несказанные слова прощания. Из этого он сложил у великого кургана круг и велел враждующим родам одну ночь не спорить, не пить, не вспоминать своих обид по отдельности, а только вслух назвать имена всех павших — и своих, и чужих. Когда Бессонная Кровь попыталась поднять людей снова, Покой вонзил в снег древко опущенного копья и сказал, что память о мёртвых держится не в бесконечной мести, а в том, что живые умеют вовремя лечь спать под одним небом, не хватаясь за горло друг друга.

После этого он первый закрыл глаза у кургана и уснул прямо на снегу. Увидев, что бог не боится ни ночи, ни мёртвых, ни собственных снов, люди тоже начали засыпать. Наутро Зима Без Сна кончилась: мёртвые перестали ходить среди шатров, кровь остыла, а снег впервые за долгие месяцы стал не саваном войны, а покровом зимнего мира. С тех пор Венесы говорят: Покой — это не забыть, а перестать разрывать рану руками, и потому перед зимовьем, перемирием и погребением зовут именно его.

□ - Твердо

Твёрдо является как широкий в плечах зрелый мужчина с тяжёлым, спокойным лицом, будто вытесанным из камня. Он носит простую, крепкую одежду в серо-бурых и железных тонах, поверх которой лежат пластинчатый доспех, толстый пояс и плащ стража. В одной руке у него тяжёлое копьё или молот, в другой — прямоугольный щит либо каменный клин. На нём мало украшений, но каждая вещь выглядит так, будто переживёт владельца.

Идол Твёрдо обычно высекают из цельного камня или грубо собирают из нескольких больших плит, скреплённых железными скобами. Его изображают стоящим прямо, с оружием вниз и щитом перед собой, как будто он не идёт в атаку, а навеки перекрывает проход врагу. На идоле вырезают знаки кладки, швы брони, щитовые узоры и короткие слова присяги. Такие истуканы ставят у ворот, на башнях, у бродов и

в крепких местах стоянки, оставляя у подножия гвозди, наконечники, камни фундамента и полосы закалённого железа.

Атрибуты

- Символ: буква Твердо и каменный столб с бронзовыми скобами
- Домен: Война, Кузня; граница, стойкость, оплот, присяга
- Титулы: Каменный Лоб, Страж Брода, Несокрушимый Столб
- Догма: Отступай в пути, но не в клятве; стой там, где за твоей спиной род.

Догма

Твёрдо — бог стойкости, опоры, рубежа и верности месту, которое нельзя отдать. Он учит, что есть вещи, ради которых род должен уметь не только идти вперёд, но и стоять: держать брод, прикрывать отступление, не уступать курган предков, не бросать детей, не ломаться под голодом, осадой, морозом и страхом. Потому его почитают воины щита, стражи башен, кузнецы, каменщики, строители укреплений и все, кто понимает цену не яркого удара, а неподвижной силы, на которой держатся другие.

Для Венесов Твёрдо не равен тупому упрямству. Он не любит тех, кто стоит насмерть ради собственной гордости и губит людей там, где нужно было отойти и сохранить род. Его стойкость разумна: отступай, пока не пришёл твой камень; но если уже встал на место, которое поручено тебе общиной, держись так, чтобы враг запомнил не твою ярость, а твою неподвижность. В этом он близок Земле, но если Земля — сама плоть опоры, то Твёрдо — воля не дрогнуть на ней.

Он также бог присяги и несущей конструкции. Для него башня, мост, щитовой строй и слово воина подчиняются одному закону: держать вес, ради которого они были созданы. Потому Твёрдо особенно суров к трусам, клятвопреступникам, плохим мастерам и тем, кто делает вещь красивой снаружи, но слабой внутри. Лучше грубая, но честная стена, чем нарядная кладка, падающая в первый же удар.

Его закон таков: “Будь опорой, а не видимостью опоры; отступай без стыда, но если встал за своих — не дрогни”.

История

В сказаниях Венесов рассказывают о Зиме Семи Осад, когда враг не мог одолеть племена в поле и потому начал давить их иначе: перекрывал броды, жёг подступы к колодцам, окружал башни и ждал, пока голод и холод сделают своё дело. Многие вожди рвались на прорыв, потому что не могли вынести медленного унижения осады. Но Твёрдо сказал, что есть времена, когда величайшее мужество — не рубить, а выстоять дольше врага.

Он обошёл семь осаждённых стоянок и в каждой увидел один и тот же изъян: люди ещё имели стены, но уже теряли внутреннюю опору. Одни начинали ругаться из-за пайка, другие прятали припасы, третьи винили стражу, четвёртые требовали славной смерти вместо тяжёлой выдержки. Тогда Твёрдо не повёл их в последний бой. Он велел перековать лишние украшения в скобы и ножи, разобрать ненужные повозки на подпорки, разделить пищу так, чтобы первым ел не вождь, а часовой на стене, и

заставил каждого назвать вслух, что именно он обязан удержать, прежде чем позволит себе умереть.

На седьмой башне враг подвёл тараны и уже пробил внешнюю стену. Тогда Твёрдо сам встал в проломе со щитом и молотом и держал удар не день и не два, а столько, сколько потребовалось, чтобы внутри успели возвести вторую преграду из камня, телег, брёвен и собственных дверей. Он не кричал, не звал славу и не обещал чуда — просто стоял так, что враг начал уставать от самой мысли, будто эту преграду можно сдвинуть.

Когда осада кончилась, Венесы поняли, что их спас не один лишь камень и не одно лишь оружие, а порядок стойкости, который Твёрдо вбил в них, как скобу в кладку. С тех пор они говорят, что крепость начинается не со стены, а с человека, который знает, почему он не имеет права отступить именно здесь. Потому перед строительством башни, перед тяжёлой зимой и перед обороной рубежа зовут Твёрдо — чтобы держало и железо, и камень, и сердце.

□ - Ижица

Ижица является как молодая женщина с тонким, светлым лицом и очень живыми глазами, в которых всегда будто звучит неслышимая мелодия. Её волосы длинные, тёмные или медно-русые, перевитые лентами, бусинами, птичьими перьями и маленькими бронзовыми подвесками, тихо звенящими при движении. Она носит лёгкие многослойные одежды с вышитыми узорами волн, птиц, струн и голосовых знаков, а в руках держит гусли, свирель или просто поднятую ладонь, будто сейчас начнёт песнь. В её облике нет воинской суровости — только ясность, грация и сила человека, который умеет удержать целый народ одним напевом.

Истукан Ижицы обычно вырезают из светлого дерева или ставят из гладкого камня, стараясь придать лицу мягкость и внимательность, а телу — ощущение движения, будто богиня слушает и отвечает. Её изображают стоящей или сидящей с гуслями, свирелью либо с раскрытыми руками, на которых будто лежат невидимые слова песни. На подоле, волосах и основании идола вырезают птиц, струны, волны речи, узоры памяти и переплетённые ленты. У её подножия оставляют не столько еду, сколько ленты, бубенцы, костяные свистки, детские игрушки, первые выученные песни и маленькие инструменты.

Атрибуты

- Символ: глаголическая буква Ижица и струнный инструмент с подвешенными лентами памяти
- Домен: Знание, Свет; песнь, сказание, музыка, устная традиция
- Титулы: Хранительница Напевов, Собирательница Памяти, Та, Что Учит Через Песню
- Догма: То, что не записано, должно быть спето, рассказано и передано живым голосом, иначе род утратит самого себя.

Догма

Ижица — богиня песни, искусства, памяти и живого знания, которое передаётся из уст в уста. Она учит, что мёртвое знание можно хранить в камне, коже и чернилах, но по-настоящему своим для рода становится лишь то, что люди умеют спеть, рассказать, разыграть, оплакать и повторить детям у огня. Потому её особенно почитают певцы, сказители, музыканты, плакальщицы, учителя детей, хранители родовых преданий и все, кто умеет превращать память в живое дыхание народа.

Для Венесов Ижица — не просто богиня красоты. Её искусство нужно не для праздной роскоши, а для того, чтобы община не забыла саму себя: кто были предки, как звучит родная речь, какие песни поют при рождении, браке, жатве, поминках, походе и возвращении домой. Если Веди ведёт через незнание, а Глаголи связывает словом, то Ижица делает так, чтобы слово не умерло после произнесения, а жило дальше в памяти и сердце.

Она ненавидит бездушное повторение, горделивое искусство ради славы и песню, оторванную от правды жизни. Для неё красив тот напев, который удерживает род вместе; прекрасен тот рассказ, который делает людей человечнее; священно то знание, которое можно передать даже тогда, когда сгорели свитки, рухнули башни и умерли книжники. Потому Ижица благоволит не только талантливым, но и терпеливым: тем, кто снова и снова учит младших словам, мелодии, жесту, сказу и ритму, чтобы память не прервалась.

Её закон таков: “То, чего нельзя передать живым голосом, ещё не стало частью рода”.

История

В старых сказаниях Венесов говорится о Ночи Немоты, когда на союз племён напал злой дух Забвения. Он не жёг башни и не резал стада — он делал худшее: крал у людей песни, пословицы, имена предков, свадебные напевы, плачи, колыбельные и слова старых клятв. Утром люди ещё помнили, что когда-то знали что-то важное, но уже не могли этого произнести. Мать не помнила, как петь младенцу, воин — как выкликнуть родовой клич, старейшина — как правильно назвать предка на поминках, а дети начинали расти без памяти о том, кто они.

Тогда Ижица не стала воевать с Забвением мечом. Она обошла стоянки и увидела, что память исчезает прежде всего там, где люди привыкли считать песню лишь украшением жизни, а не её опорой. Тогда она созвала к себе детей, вдов, стариков, пастухов, пьяниц, калек, одиноких девушек, шутов и странников — всех тех, кого обычно слушают последними, — и стала собирать по крупице то, что ещё жило в их голосах. У одного остался обрывок колыбельной, у другого — половина жатвенного припева, у третьего — смешная сказка, у четвёртой — поминальный возглас, у пятого — ритм походного барабана.

Семь дней и семь ночей Ижица сшивала из этих обрывков великую Песнь Рода, где оказалось место и для скорби, и для смеха, и для любви, и для жатвы, и для смерти, и для дороги. Когда Забвение пришло снова, чтобы стереть и этот последний след, она не стала кричать громче него — она просто запела так, что люди начали подхватывать каждый свой кусок. И чем больше голосов включалось, тем слабее

становился дух: он умел красть память у одиночек, но не мог победить память, которую несут вместе.

С тех пор Венесы говорят, что песня Ижицы сильнее огня и времени: башню можно разрушить, свиток — сжечь, камень — расколоть, но пока ребёнок помнит припев, а старуха — плач, род ещё жив. Потому на каждом важном рубеже жизни — у колыбели, на свадьбе, на похоронах, в дороге, у костра, на жатве и на вече — зовут Ижицу, чтобы знание не стало мёртвым грузом, а продолжало звучать в людях.

□ - Хер



Хер как и его брат (Цы) имеет азиатские монголоидно-китайские черты в смеси с европейскими, только Хер - хилый (херовый), то есть тощий, слабый телом. Зато духом он силён, и это видится по его несломленной осанке и уверенному взгляду. Он носит чёрный балахон, за которым сложно разглядеть его лицо. Глаза его сияют синим огнём, вырывающимся за пределы глаз языками пламени. Он обязательно носит с собой кривой посох с засечками, которыми запечатал кривду (неправду) Чуди и прочертил межу. Истукан его делается из чёрного мрамора, обязательно разделённого толстой белой прожилкой вдоль тела. Поэтому истуканы Хера очень редкие.

Атрибуты

- Символ: буква Хер и знак из перекрещённых копий
- Домен: Сумерки, Тайная магия; межа, запрет, защита, изгнание
- Титулы: Закрыватель Порчи, Ставящий Межи, Рубящий Знамение
- Догма: Проведи черту между живым и скверной — и не дай никому переступить её без платы.

Догма

Хер — это бог черты, за которой кончается своё и начинается чужое. Он ведает не миром и не солнечной ясностью, как Аз, и не мудрым укрощением силы, как Цы. Его власть — это межа, запрет, сторожевой знак, тайный дозор и беспощадное знание о том, что не всякий пришедший достоин войти в круг общины. Там, где другие боги кормят, учат, ведут и мирят, Хер решает, кого нельзя пускать к огню вовсе.

Он не добр и не мягок. Он знает в человеке жадность, зависть, страх, жестокость, тягу к запретному и тайную радость от чужой погибели. Но потому и силён: Хер не лжёт о природе зла и не делает вид, будто его можно выговорить красивой речью. Он учит, что зло нельзя победить, просто отвернувшись от него; его надо распознать, назвать, изучить и обуздать прежде всего в самом себе. Иначе человек станет Чудью раньше, чем заметит это.

Для староверов Хер — бог трезвого недоверия. Не всякий чужеземец враг, но всякий чужеземец должен быть испытан делом, словом, памятью и отношением к общине. Кто не признаёт долга перед родом, кто смеётся над могилами, лжёт у общего огня, торгует скверной, водится с нежитью, чтит собственную похоть выше общего порядка — тот уже стоит по ту сторону межи. Хер не велит ненавидеть всех чужих без разбора; он велит не путать гостя с лазутчиком, страждущего с осквернителем, союзника с тем, кто пришёл разлагать род изнутри.

Его особая власть — знание врага. Хер благоволит дозорным, охотникам на нежить, хранителям запретных рукописей, пограничникам, судящим измену, волхвам, изучающим скверну, и тем, кто умеет брать у врага его тёмные таинства, не преклоняясь перед ними. Для него мало разбить чудовище копьём — нужно понять, как оно мыслит, чем соблазняет, где проходит тонкая трещина, через которую оно входит в дом, в сердце, в обычай. Потому мудрецы Хера изучают проклятия, знаки мёртвых, нечистые обряды, повадки людоедов, язык лжецов и поведение тех, кто слишком долго жил рядом с тьмой.

Но здесь же лежит его главная опасность. Хер дозволяет прикасаться к скверне лишь тому, кто умеет похерить зло в себе: не вытравить его до пустоты, не притвориться безгрешным, а именно придавить, подчинить, посадить на цепь. Ибо тот, кто полез в тайны Чуди ради власти, любопытства или наслаждения страхом, уже не служит Херу — он сам становится Чудью, только ещё говорящей голосом человека.

Его закон таков: “знай тьму лучше, чем она знает тебя; держи свою скверну на привязи и не дай чужой переступить межу рода”.

Жрецы и староверы Хера освящают:

- сторожевые знаки на рубежах, в курганах и на старых дорогах;
- изгнание нежити, порчи и чуждых духов;
- допросы клятвопреступников и разоблачение тайных изменников;
- изучение запретных свитков и трофейных таинств врага;
- очистку домов, башен и колодцев после осквернения;
- приговор тем, кто сознательно призвал Чудь внутрь общины.

Главный грех против Хера — впустить скверну под видом пользы: сказать “я контролирую её”, уже начав служить ей; простить осквернителя ради удобства; выдать трусость за милосердие; открыть врагу межу, надеясь договориться с тем, кто пришёл пожирать.

Хер карает не только мечом, огнём и запретным знаком, но и отчуждением. Есть вины, за которые кровь проливать не нужно: достаточно отсечь человека от рода, лишить его места у общего костра, доли в добыче, права говорить на вече и быть помянутым как своего. Для Венесов это одна из самых тяжёлых кар, потому что вне общины человек легко становится добычей Чуди — или сам начинает к ней склоняться. Потому изгнание у Хера не мягкость, а суровый суд: община отсекает того, кто уже сам начал разлагать её изнутри.

История

В сказаниях Венесов Хер был не рождён светлым и строгим. В молодые века он славился как самый проницательный охотник за тайнами: знал язык трупных болот, разбирал знаки на костях, умел выследить упыря по запаху мокрой земли и любил победу не меньше, чем правду. В нём было много пороков — гордыня мудреца, холодная насмешка, любопытство к запретному и удовольствие от того, что другие боятся назвать вслух. Но, в отличие от Чуди, он не кланялся своим порокам: он носил их, как волкодав носит железный ошейник.

Однажды на дальнем рубеже Венесов объявился Союз Девяти Чудес — чужаки и свои отступники, смешавшиеся с нежитью, колдунами и падальщиками. Они не шли войной открыто. Они учили людей выгодной мерзости: пить воду из осквернённых колодцев, чтобы видеть вещие сны; резать могилы ради соли мёртвых; пускать чужих духов в дома за обещание силы и удачи. Многие племена не заметили опасности, потому что Чудь сперва приносила пользу, а уже потом разъедала род изнутри.

Тогда Хер сделал то, на что не решился бы ни один чистый жрец. Он сам вошёл в стан Чуди, скрыв своё имя, и семь зим прожил среди них, изучая их обряды, язык, сделки, уловки и способы заражать людей скверной. Он выучил их тайные знаки, научился читать проклятия на сырой коже, пить из чаш, над которыми нормальный человек не наклонился бы, и слушать мёртвых, не позволяя им поселиться в своей груди. Каждый год он вырезал на внутренней стороне собственного посоха новый зарубок — напоминание, что знание нужно ему не для власти, а для суда.

Когда Чудь решила, что он стал своим, они привели его к Чёрной Меже — разлому, через который нежить и скверные духи проходили в мир людей. Там Хер увидел, что главный их замысел не в том, чтобы просто убивать, а в том, чтобы сделать зло обычаем: чтобы люди сами привыкли жить рядом с мерзостью и перестали называть её мерзостью.

Тогда Хер впервые явил свою божественную ярость. Он не стал проповедовать и не стал просить прощения для врагов. Он поднял посох, на котором были зарубки семи зим, и каждой выученной у Чуди тайной запер против них же одну из дорог скверны. Их мёртвые псы ослепли от собственных заговоров, их жрецы задохнулись от дыма своих курений, их нежить забыла, кого должна слушаться. А когда вожди Чуди попытались отступить в людские селения, Хер сам провёл последнюю черту огнём и

пеплом: по одну сторону остались Венесы, по другую — всё, что уже не могло жить с людьми без осквернения.

После победы над Чудью Хер не всех предал смерти: тех, чья скверна ещё не успела до конца сожрать душу, он изгнал их за Межу, запретив им касаться общего огня и называть себя людьми рода, пока не принесут тяжкого искупления. Так он показал, что истинная кара — не всегда уничтожение, а иногда лишение принадлежности, когда человек остаётся жить с правдой о том, кем он стал.

С тех пор о нём говорят так: “Хер знает зло не потому, что любит его, а потому, что однажды зашёл дальше всех в его логово и вернулся хозяином самого себя”.

Поэтому Хер злой бог — но злой по мере нужды. Он беспощаден тогда, когда мягкость уже стала предательством. У него есть тёмные наклонности, но он не даёт им править собой. В этом и состоит его урок: не тот чист, кто никогда не смотрел в бездну, а тот, кто знает её имя, её повадки и всё же не стал ею.

 - Цы

Атрибуты



Цы (брат Хера) - это бывалый воин с монгольско-китайскими чертами лица в смеси с среднеевропейскими. Он красив, статен и молод, но его волосы седые, его лицо доброе, но атлетичное тело, покрытое малым количеством одежды, шрамами в виде молний и татуировками в виде пламени, указывает на то, что он очень силён. Поза у него расслабленная и спокойная, дружелюбная. Он улыбается. Истукан его делается

из дерева, окованного широкими листами меди. Возле его алтаря всегда горит пламя в небольшой лампадке, как символ контролируемой ярости.

Атрибуты

- Символ: глаголическая буква Цы и раздвоенная молния над жертвенным костром
- Домен: Буря, Знание, Война; молния, пламя, шаманство, тайные силы
- Титулы: Отец Грозы, Копьё Неба, Хранитель Тайного Огня, Избранный Вождь
- Догма: держи в себе гром, как мудрец держит слово: редко, точно и лишь тогда, когда молчать уже было бы трусостью.

Догма

Цы — это не просто удар молнии и не просто ярость пламени. Он — сила, которой не нужно кричать, чтобы быть неотвратимой. Его гром не в шуме, а в истине, от которой невозможно укрыться; его огонь не в бессмысленном пожаре, а в очищении, тепле, кузне и карающем прикосновении, которое приходит только тогда, когда исчерпаны иные пути. Потому Цы почитают как бога грозы, пламени, тайных сил и шаманского знания, но также как бога внутреннего самообладания, зрелой власти и мудрости, умеющей удержать удар до последнего нужного мига.

Он учит, что по-настоящему сильный не тот, кто первым обнажил зубы, а тот, кто видит глубже гнева. Молния Цы рождается из напряжения неба, но бьёт лишь в должный час; так и человек должен уметь носить в себе силу без суеты, ярость без ослепления, власть без самодовольства. Его жрецы говорят: если пламя в тебе рвётся наружу при каждом раздражении, ты ещё не владеешь им — ты всего лишь сухая трава для чужой искры.

Как бог-отец и вождь, Цы не требует слепого повиновения. Он требует, чтобы старший был достоин быть тихим. Кто по-настоящему уверен в себе, не унижает младших, не жжёт землю ради мести и не доказывает силу каждому встречному. Цы благоволит тем, кто способен защитить род, не наслаждаясь насилием; наказать виновного, не превращая кару в пир; принять тайное знание, не став его рабом. Поэтому его особенно почитают воины, шаманы, волхвы, старые вожди, наставники молодых, хранители опасных знаний, кузнецы и те, кто умеет “переводить удар”, обращая вражью силу против неё самой.

Для староверов Цы — ещё и бог сдержанного жара души. Огонь очага может греть, огонь кузни — создавать, огонь жертвенника — связывать клятвы, огонь молнии — карать и знаменовать. Но один и тот же огонь становится проклятием, если им движут тщеславие, мстительность или жажда доказать собственное превосходство. Потому главный подвиг последователя Цы — не ударить сильнее всех, а удержать силу в узде до того мгновения, когда она действительно служит миру, а не гордыне.

Жрецы и староверы Цы освящают:

- избрание военного вождя и право вести род в бурю;
- посвящение шаманов, волхвов и хранителей тайного знания;
- ритуалы очищения огнём после большой вражды или мора;

- ковку оружия и знаков власти;
- примирение после кровной мести, если сторонам хватило мудрости остановиться;
- обеты силы, самообладания и наставничества.

Главный грех против Цы — самодовольное злоупотребление силой: бить ради наслаждения ударом, жечь ради страха, хранить тайное знание ради власти над слабыми, делать из гнева образ жизни и выдавать свою неумеренность за “праведную грозу”.

История

В древности Цы был не старым мудрым вождём, каким его помнят теперь, а победоносным Грозовым Князем, который вёл племена Венесов через степи и соляные пустоши. Его копьё зажигало вражьи башни, его слово поднимало дружины, а гром его колесницы обращал в бегство даже чудовищ пустыни. Он одержал столько побед, что начал верить: всякая преграда должна быть сломлена, всякая чужая сила — покорена, а всякое страшное существо — уничтожено, прежде чем оно успеет стать угрозой.

Тогда на далёких высоких кряжах он встретил трёх древних змеев бури, покрытых не чешуёй, а пластинами небесной меди. Они владели пламенем и молнией не хуже самого Цы, и его дружина потребовала немедленной битвы. Цы взошёл на вершину, чтобы сразить их первым ударом, но увидел, что змеи не охраняют сокровище и не готовят набег: они держат в узде разломанное небо, не давая грозам обрушиться на земли людей. Пока они были живы, молнии били в скалы и пустые вершины; если бы они пали, буря пошла бы на стойбища, башни и стада.

Гордость велела Цы испытать себя и победить существ, равных ему по стихии. Но старший из змеев сказал ему: “Легко быть сильнее врага. Труднее быть сильнее собственной жажды победы.”

Три дня Цы сидел на голой скале без огня и без свиты, слушая, как в тучах ходит гром. На четвёртый день он понял, что хочет убить змеев не ради рода, а ради собственного имени. Тогда он опустил копьё, развёл жертвенный огонь не для войны, а для мира, и заключил со змеями клятву: они будут отводить небесную ярость от земель Венесов, а он научит людей чтить грозу, не обожествляя собственный гнев.

В знак этой клятвы змеи раскрыли ему тайну: как проводить силу сквозь тело, не позволяя ей разорвать сердце, как принимать удар молнии и возвращать его туда, откуда пришла злость, не умножая хаос, а восстанавливая меру. Вернувшись к племенам, Цы уже не был юным покорителем. Он стал Отцом Грозы, который смеётся тихо, говорит мало, карает редко, но никогда не промахивается в суждении.

С тех пор Венесы говорили: “Цы сильнее всего не тогда, когда бросает молнию, а тогда, когда знает, почему не бросил её”. Поэтому старые вожди, мудрые воители и шаманы просили у него не ярости победы, а ясности сердца — чтобы огонь в них грел род, а не пожирал его.

В случае Айро Лотус “ки” монаха — это не просто абстрактная внутренняя энергия, а сама сила Цы, носящая его имя. Поэтому для последователей старой веры владение ки — это не безличная техника тела, а прикосновение к божественной грозе в её укрощённой, внутренней форме: спокойной, собранной, скрытой до нужного мига. Это связывает монашескую механику с религией Венесов и делает путь Айро особенно цельным: он не просто изучает дисциплину, а учится носить в себе силу Цы, не становясь рабом собственного огня.

□ - Червь

Червь является как высокий худой мужчина или бесполая тёмная фигура с землистой кожей, в которой будто проступают корни, трещины и тонкие белёсые нити грибницы. Его глаза глубокие, спокойные и почти беззлобные, как у того, кто слишком хорошо знает цену всякой гордыне. Волосы у него длинные, спутанные, похожие на корни, мох и влажную траву у кургана. Одет он в тяжёлые тёмно-бурые одежды, на которых висят семенные коробочки, костяные подвески и высохшие стручья.

Истукан Червя обычно делают из тёмного дерева, сырого камня или обмазанных глиной корней, чтобы он выглядел будто вышедшим из самой земли. Его изображают стоящим или сидящим в полупокое, с руками, сложенными на животе или на коленях, а по телу пускают резные узоры корней, червей, грибов и костей. Часто такой идол частично вкапывают в землю, чтобы нижняя часть была скрыта, словно он продолжается вниз, в почву и подкурганье. У подножия оставляют не яркие дары, а горсти земли, грибы, семена, кости животных, сухой хлеб и воду.

Атрибуты

- Символ: буква Червь и корень, прорастающий сквозь кость
- Домен: Могила, Природа, Упокоение; тлен, корни, глубина, возрождение
- Титулы: Владыка Подкоренья, Перемалывающий Кости в Почву, Возвращающий Круг
- Догма: Ничто павшее не пропадает: мёртвое кормит живое, а утрата становится началом нового круга.

Догма

Червь — бог тления, подземной работы, корней, червей, грибницы и возвращения мёртвого в жизнь мира. Он учит, что гниение не есть насмешка над жизнью, а её тяжёлая и необходимая вторая половина: павшее должно быть разобрано, мёртвое — возвращено земле, гордое тело — смирено до перегноя, чтобы из него могли вырасти хлеб, трава, дерево и новый приплод. Потому Червя почитают не как злого губителя, а как бога неизбежного разложения без кощунства, хранителя нижней стороны круга.

Для Венесов он особенно важен там, где люди боятся смотреть вниз: в могиле, в падали, в сгнившем пне, в земле под курганом, в корнях, которые питаются тем, что прежде ходило, любило, сражалось и говорило. Червь напоминает, что ничто не исчезает “просто так”: кость становится солью земли, плоть — кормом корней, слава — сказанием, а имя — памятью рода. Потому он суров к тем, кто хочет только брать от жизни, но не признаёт долга перед смертью и землёй.

Он ненавидит две крайности: оскверняющее пренебрежение и трусливое отрицание тления. Бросить мёртвого без обряда — грех; пытаться удержать его от разложения из гордыни и отказа отпустить — тоже грех. Червь учит, что нужно не презирать распад и не обожествлять его, а признавать: всякая плоть когда-нибудь должна уступить место корню, и в этом нет унижения, если круг соблюдён правильно.

Его закон таков: “Не бойся тления и не брезгуй им: то, что ушло, должно быть возвращено миру честно, чтобы живое не голодало в будущем”.

История

В старых сказаниях Венесов рассказывают о Лете Непогребённых, когда после великой войны и мора люди так устали от смерти, что перестали хоронить павших как должно. Одни не успевали, другие боялись заразы, третьи говорили, что мёртвым уже всё равно. Поля вокруг стоянок начали смердеть, вода в колодцах потяжелела, скот стал беспокойным, дети видели дурные сны, а земля под ногами словно отвердела и перестала принимать семя.

Тогда пришёл злой дух Нетлен, который обещал людям ложное утешение: не отдавать умерших земле, не смотреть на распад, спрятать смерть под тканью, камнем и молчанием, как будто её нет вовсе. За это он требовал лишь одного — чтобы люди перестали помнить, что сами тоже состоят из того, что однажды станет пищей для мира. Многие уже готовы были принять эту ложь, потому что она казалась чище и легче, чем труд погребения, плач и тяжёлый запах возвращения в почву.

Тогда Червь сам сошёл в поле мертвецов и три дня без отдыха копал, складывал кости, расплетал спутанные тела, отмывал лица от грязи и учил живых снова отличать почтение от брезгливости. Он не прогнал тление — наоборот, показал, что правильно погребённое тление не враг, а работник Земли. Когда же Нетлен попытался сделать мёртвых “вечными”, Червь вонзил в землю свой корневой жезл, и из-под курганов пошли белые корни и нити грибницы, разнимая ложную неподвижность и возвращая каждого павшего в общий круг.

С тех пор Венесы говорят, что Червь не унижает мёртвых, а освобождает живых от гордыни перед мёртвыми. Потому после битвы, мора, зимней падежи скота и всякой великой утраты призывают именно его: чтобы ничто павшее не осталось гнить без смысла и чтобы из скорби однажды снова выросла трава.

 - Шта



Шта - бледная, очень худая почти анорексичного вида девушка в белых серебристых одеяниях, уставшая от пути по морю 9 ночей. Она изображается с тремя ногами, у неё добрая и мягкая улыбка и распростёртые объятия для утешения. Истукан её делают из белого камня-песчаника.

Атрибуты

- Символ: глаголическая буква Шта и серебряная ладья под серпом луны и россыпью звёзд
- Домен: Знание, Смерть; луна, звёзды, море, переправа
- Титулы: Владычица Ночного Пути, Серебряная Кормчая, Та, Что Ведёт За Последний Берег
- Догма: Иди своим путём без страха, ибо всякая дорога — морская, звёздная или загробная — требует памяти, достоинства и верного проводника.

Догма

Шта — это не сама смерть и не сама ночь, а путь сквозь тьму. Она властвует над луной, звёздным небом, морскими дорогами и теми рубежами, где живое касается мёртвого, но ещё не смешивается с ним. Её свет слабее солнечного света Аза, зато он нужен там, где дневной свет уже бессилен: на ночной переправе, в зимней буре, над могилой, у смертного ложа, на далёком берегу, где потерян путь домой.

Как дочь Земли, Шта знает цену телу, праху и могиле; как дочь солнечного порядка, она знает цену верному пути. Потому её почитают мореходы, кормчие, звёздочёты, проводники караванов, сторожа маяков, плакальщицы, перевозчики мёртвых, хранители курганов и те, кто выводит родню из опасного места под покровом

ночи. Она не требует, чтобы человек не боялся, — она требует, чтобы он не терял достоинства в страхе.

Шта учит, что между мирами должны быть границы и обряды. Мёртвых нельзя бросать непогребёнными, нельзя тревожить без нужды и нельзя тянуть обратно в мир живых из жадности, любви или отчаяния. Живые должны помнить умерших, звать их по имени в положенное время, но не позволять тоске превратить дом в пристань для теней. Поэтому Шта благоволит тем, кто умеет прощаться правильно: с памятью, с честью, с песней и с дорогой, указанной душе.

Её море — это не только вода. Для староверов всякая даль, всякая тьма, всякое неизвестное пространство есть море Шта: зимняя степь под снегом, соляная пустошь под луной, туманная река, сон на пороге смерти. Она покровительствует всем переправам, где человек может заблудиться не только телом, но и духом.

Жрецы и староверы Шты освящают:

- ночные отплытия и возвращения с моря;
- погребальные ладьи, могильные холмы и поминальные ночи;
- поиски пропавших в бурю или в пустыне;
- первые звёздные гадания молодых жриц;
- установку береговых огней, камней-путеводителей и знаков переправы;
- примирение с мёртвыми предками после межродовой вражды.

Главный грех против Шты — смешение берегов: осквернение могил, удерживание души в мире живых, кощунственное разорение курганов, ложный знак на пути, обман путника или моряка, из-за которого он уходит в погибель.

История

В те времена, когда Венесы ещё держали солёные берега и каменные пристани, пришла Ночь Без Звёзд. Море почернело, как смола, луна исчезла, а вместе с нею исчезли пути. Ладьи не могли найти родной берег, караваны сбивались в соляных пустошах, а души умерших не уходили за Последний Берег и начинали блуждать среди живых, садясь на крыши, стуча в стены и зовя родичей по именам.

Тогда Шта, юная ещё богиня, взяла у Аза луч дневного золота, а у Земли — горсть белой соли и чёрной влажной глины. Из соли она создала звёзды, из глины слепила первый ночной серп луны, а луч Аза спрятала в его чреве, чтобы он светил мягко и не жёг тьму, а прорезал её дорогой. Так она вновь подняла луну в небо и рассыпала звёзды над морями и степями.

Но этого оказалось мало: путь для живых открылся, а мёртвые всё ещё не знали дороги. Тогда Шта села в серебряную ладью, одна вошла в чёрное море между мирами и девять ночей плыла по воде, где вместо волн шептали забытые имена. На десятую ночь она встретила духов без рода, без могилы и без песни. Они цеплялись за борта её ладьи и молили вернуть их в дома живых.

Шта не пустила их назад. Она велела каждому назвать своё имя, род, место смерти и того, кто должен его оплакать. Тех, чьи имена ещё помнили, она отвела к

Последнему Берегу. Тех, кого забыли, она отметила звёздами, чтобы их роды на земле увидели знаки во сне, нашли кости, насыпали курган и помянули как должно.

С тех пор Венесы говорили: “Шта даёт дорогу и живым, и мёртвым, но не позволяет им идти одной тропой”. А моряки, плакальщицы и проводники до сих пор зовут её перед дорогой, перед бурей и перед погребением, чтобы не спутать берег возвращения с берегом прощания.

В героических сказаниях Венесов говорят, что после девяти ночей на чёрном море между мирами Шта перестала быть просто странницей и стала проводницей трёх путей: пути живых, пути мёртвых и пути тех, кто ещё не нашёл своего берега. Когда ладью начало рвать течениями в три стороны сразу, Шта не дала ей перевернуться: она ступила одной ногой на борт для мира живых, второй — на борт для мира мёртвых, а третью даровала себе из лунного камня и звёздной соли, чтобы держать равновесие на пути между ними. С тех пор у Шты три ноги не как уродство, а как знак её святой власти — она может одновременно стоять на трёх дорогах, не смешивая их, и потому ни душа умершего, ни моряк в буре, ни путник в ночи не собьются с верного пути, пока она ведёт их.

□ - Ять

Ять является как высокая женщина зрелых лет с прямой осанкой, спокойным строгим лицом и очень ясным взглядом, от которого трудно скрыть притворство. Её волосы тёмные с серебром, заплетены в сложную косу с нитями мерных узлов, костяными пластинками и древними знаками рода. Она носит длинные одежды белого, тёмно-синего и красно-коричневого цветов, покрытые правильными, выверенными узорами без лишней пышности. В руках у неё мерная верёвка, резной жезл или дощечка с образцами узоров, обрядов и знаков.

Истукан Яти обычно вырезают из светлого дерева или белого камня, подчёркивая чистоту линий и строгую симметрию фигуры. Её изображают стоящей прямо, с мерной верёвкой в одной руке и прижатой к груди дощечкой или свитком обычая в другой. На подоле и основании идола вырезают повторяющиеся орнаменты, узлы меры, знаки рода, брачные символы и линии правильного дележа. К её подножию кладут тканые ленты, детские пояса, мерные шнуры, свадебные дары и предметы, которыми клянутся хранить обычай.

Атрибуты

- Символ: буква Ять и мерная верёвка с резными костяными метками
- Домен: Порядок, Знание; подлинность, мера, старина, право
- Титулы: Хранитель Верного Облика, Мерило Предков, Собиратель Рассеянных Родов
- Догма: Новое дозволено лишь тогда, когда не ломает меру, по которой род узнаёт себя.

Догма

Ять — богиня меры, подлинности, древнего порядка и узнавания своего среди перемен. Она учит, что род жив не только силой, хлебом и памятью, но и способностью

сохранять верный образ себя: правильную меру слова, обряда, одежды, суда, брака, дележа, воспитания и почитания предков. Потому её особенно чтят старейшины, хранительницы обычаев, судящие женщины, мастера ритуала, ткачи узоров, воспитатели детей и те, кто следит, чтобы новое не разрушило то, без чего род перестаёт быть самим собой.

Для Венесов Ять не означает мёртвое цепляние за старину. Она не против нового, но требует, чтобы всякая перемена прошла проверку мерой: не ломает ли она круг общины, не унижает ли предков, не делает ли сильных ещё безнаказаннее, не оставляет ли слабых без защиты. Если Веди ведёт через знание, а Глаголи связывает словом, то Ять спрашивает: “Верно ли это для нас, и узнаем ли мы себя после этого?”

Она особенно сурова к подделке: к ложным обычаям, к притворной древности, к человеку, который прикрывает выгоду “волей предков”, и к тем, кто презирает меру ради удобства. Для неё страшен не только хаос, но и пустое новшество, пришедшее без испытания, без памяти и без ответственности. Её закон прост: не всё старое свято, но всё святое должно быть распознано и сохранено.

Её закон таков: “Держи меру рода так, чтобы перемены служили жизни, а не стирали лицо предков с живых”.

История

В старых сказаниях Венесов рассказывают о Времени Сбитых Мер, когда после долгих войн, переселений и смешения племён люди стали жить вроде бы сытнее, но всё менее узнавали друг друга. В одном роду женихов начали брать как товар, в другом стариков перестали спрашивать на вече, в третьем стали делить хлеб не по нужде, а по силе, а в четвёртом дети уже не понимали, почему предков поминают именно так, а не иначе. Никто не замечал беды сразу, потому что всё происходило понемногу, как стирается узор на одежде.

Тогда явился злой дух Кривомера, который не ломал обычаи в лоб, а подтачивал их удобством. Он шептал: “И так сойдёт”, “Так проще”, “К чему старые правила”, “Возьми себе чуть больше”, “Назови это древним и никто не спросит”. От него роды не умирали сразу — они становились чужими самим себе и начинали ссориться не из-за голода, а из-за того, что каждый уже по-разному понимал справедливость.

Тогда Ять обошла племена не с войском, а с мерной верёвкой и памятью предков. Она не запретила всё новое, а велела в каждом роду вынести на свет три вещи: что они изменили, что забыли и что лишь притворяются, будто всегда так было. Многим стало стыдно, потому что оказалось: под именем “нового порядка” они часто прятали простую жадность, трусость или леность. Там, где обычай ещё можно было исправить, Ять возвращала ему меру; там, где старое уже умерло честно, она устанавливала новое правило, но только после общего слова, памяти и согласия рода.

Наконец Кривомера попытался сломить её, подменив все мерные шнуры и знаки, чтобы люди больше не могли отличить верное от удобного. Тогда Ять выдернула собственную косу, расплела её на нити и из этих нитей соткала первую истинную меру, которую нельзя было исказить, пока люди помнили, ради чего она существует. Этой мерой она перевязала руки жадным, развела спорящих, восстановила брачные и

поминальные обряды, а детям велела выучить не только песни, но и причины, почему их поют именно так.

С тех пор Венесы говорят, что Ять хранит не мёртвую старину, а узнаваемое лицо рода. Потому перед браком, большим судом, воспитанием детей, примирением обычаев и всяким спором о том, “как должно”, зовут именно её — чтобы правда была не удобной, а верной.

□ - Юс

Юс является как очень юный бог — стройный, высокий, почти мальчик-воин, с телом человека и головой, кожей и чертами дракона. Его лицо вытянутое, чешуйчатое, но красивое и ясное, с большими живыми глазами и лёгкой, почти дерзкой молодостью во взгляде. Чешуя чаще всего тёплого медного, красновато-золотого или дымчато-синего оттенка, а по шее и ключицам идут тонкие узоры, похожие на следы дыхания или звуковые волны. Он носит лёгкие одежды без тяжёлого убранства, чтобы ничто не стесняло грудь, горло и дыхание.

Истукан Юса обычно вырезают из дерева и покрывают краской, медной фольгой или цветной смолой, чтобы подчеркнуть драконью кожу и молодое лицо. Его изображают стоящим с приподнятой головой и раскрытой грудью, будто он вот-вот вдохнёт первый воздух мира или произнесёт имя новорождённого. На горле, груди и постаменте вырезают волны дыхания, знаки имени, капли крови и переплетённые спирали голоса. К его подножию кладут детские амулеты, чаши с молоком, первые состриженные волосы, ленты с именами и маленькие духовые свистки.

Атрибуты

- Символ: буква Юс и дымящийся рог для призыва духов
- Домен: Жизнь, Тайная магия; дыхание, кровь, голос, духи
- Титулы: Дыхание Рода, Пастырь Невидимых, Взывающий Из Груди
- Догма: Дух входит с дыханием и отвечает голосу; береги дыхание, слово и кровь рода.

Догма

Юс — бог дыхания, голоса, первого крика, имени, крови и живого духа, входящего в тело. Он учит, что жизнь начинается не просто с рождением плоти, а с тем мигом, когда в неё входит дыхание, и потому всё живое держится на тонкой границе между телом, словом и духом. Для Венесов Юс особенно важен как самый молодой бог пантеона: он воплощает не древний уклад, а приход новой силы в уже существующий мир, и потому его чтят там, где рождается новое поколение, новое имя, новый союз и новая ветвь рода.

Он связан с дыханием не только как с жизнью, но и как с передачей внутренней силы вовне: в слове, песне, заклинании, кличе, обете, плаче и поцелуе жизни в уста младенца. Если Живёте даёт круг рождения и смерти, то Юс даёт тот самый живой толчок, из-за которого мёртвая плоть становится ребёнком, а ребёнок — человеком рода. Потому он благоволит повитухам, целителям дыхания, хранителям имён, жрецам

первого наречения, певцам, воинам боевого клича и тем, кто умеет словом и присутствием вдохнуть мужество в других.

Юс молод, и потому в нём больше порыва, чем в старых богах, но это не глупая горячность. Его молодость — это напоминание, что мир не закончен, пока в него входят новые люди, новые голоса и новые формы жизни. Он особенно близок Венесам как знак того, что даже чуждое и страшное может однажды стать своим по дыханию, если оно вошло в круг рода не как захватчик, а как живая кровь, принятая в общую память и судьбу.

Его закон таков: “Береги дыхание, имя и кровь, ибо через них дух входит в мир и становится частью рода”.

История

В сказаниях Венесов Юс — самый молодой бог, рождённый не в начале времён, а уже после великих бедствий, когда старые боги научили людей жить, стоять, помнить и воевать, но мир всё ещё не знал, как принять в себя новое без страха. Тогда на земли Венесов упало огненное яйцо, и люди сперва приняли его за кару Цы или за проклятие чужих духов. Из яйца вышло существо с лицом дракона и телом юноши, ещё не умеющее говорить, но уже дышащее так, что от его вдоха дрожал воздух, а от выдоха оживали погасшие угли.

Многие хотели убить его из страха: одни видели в нём драконью скверну, другие — знак конца старого порядка. Но юный бог не пришёл с огнём разрушения. Он подошёл к шатру, где умирал младенец, не сделавший ни одного полного вдоха, и, склонившись, отдал ему часть собственного дыхания. Ребёнок закричал, а вместе с ним закричали и другие дети, рождённые в ту ночь. Тогда стало ясно, что перед ними не чудовище, а носитель новой жизни, ещё не вписанной в песни, но уже вошедшей в круг мира.

Однако вслед за ним явился злой дух Безглас, который хотел, чтобы всё новое входило в мир немым, без имени и без права быть своим. Он шептал людям, что безопаснее душить чужое в колыбели, чем учиться звать его братом. Тогда Юс впервые заговорил — не старым языком богов, а таким голосом, в котором каждый услышал своё: мать — колыбельную, воин — клич, старик — имя предка, ребёнок — обещание будущего. Этим голосом он назвал себя Юсом и научил Венесов, что не всё новое должно быть изгнано: иногда его нужно правильно назвать и дать ему место у общего огня.

С тех пор Венесы говорят, что Юс принёс им не просто ещё одного бога, а способность принимать в круг жизни то, что раньше казалось чужим по облику, но оказалось родным по дыханию. Поэтому его зовут при рождении, первом имени, первом крике, при исцелении задыхающегося и в тех редких случаях, когда община решает, признавать ли новое существо, нового человека или новую ветвь рода своими.

□ - Фита

Фита является как высокий зрелый мужчина или бесполый старший судья с лицом, в котором нет ни гнева, ни мягкости, а только ясная собранность. Его волосы светло-седые или пепельные, уложены просто, а одежда состоит из длинного плаща и

плотного одеяния бело-серых и тёмно-красных тонов, словно сотканных из пыли дорог, золы очага и крови клятвы. В одной руке он держит жезл веча или кольцевой посох, в другой — связку счётных косточек, ремней или резных голосовых меток. На его лице видно человека, который умеет и возвести вождя, и потребовать у него сложить власть.

Истукан Фиты обычно вырезают из дуба или высекают из серого камня, делая фигуру прямой, почти неподвижной, как столб в центре круга. Его изображают с кольцом, жезлом или ладонью, поднятой для начала или прекращения вечевого спора. На основании идола режут круги щитов, ряды голосовых меток, переплетённые ремни союза и знаки сменяющихся циклов. К его подножию кладут жезлы власти, счётные палочки, сломанные знаки смещённых вождей, ленты согласия и первые дары нового избранника.

Атрибуты

- Символ: буква Фита и кольцевой щит, пронзённый жезлом вождя
- Домен: Порядок, Мир; круг, выбор, совет, черёд
- Титулы: Считающий Голоса, Держащий Круг Щитов, Владыка Цикла
- Догма: Никто не рождён главным навеки: власть держится, пока община признаёт её справедливой.

Догма

Фита — бог круга, черёда, общего решения и власти, которая держится не кровью, а признанием общины. Он учит, что никто не должен быть главным навеки: всякая сила обязана войти в круг, выслушать других, принять счёт голосов, понести бремя власти лишь на свой срок и затем либо уступить место, либо быть смещённой. Потому Фиту особенно чтят на вече, при избрании вождя, суде над старейшиной, утверждении новых правил и всякий раз, когда род должен решить не “кто сильнее”, а кому доверено нести общее дело сейчас.

Для Венесов Фита — не бог тишины любой ценой и не бог послушания. Напротив, он напоминает, что мир в общине держится не тогда, когда все молчат, а тогда, когда спор введён в правильный круг: каждый услышан, каждый голос имеет вес, решение вынесено открыто, а потом исполнено всеми, даже недовольными. Он суров к двум порокам сразу: к самозваной власти, которая не желает уходить, и к толпе, которая хочет только кричать, но не нести последствий собственного выбора.

Фита благоволит тем, кто умеет властвовать временно. Для него достойный вождь — это не тот, кто крепче всех вцепился в жезл, а тот, кто помнит: должность — не личная добыча, а тяжёлая повинность перед живыми и мёртвыми. Потому его жрецы следят не только за избранием, но и за правильным снятием власти: плохого вождя нужно лишить места прежде, чем его слабость станет привычкой, а хорошего — не превращать в идола, которого уже страшно сменить.

Его закон таков: “Входи во власть через круг и выходи из неё через круг, иначе ты уже не вождь общины, а её бедствие”.

История

В старых сказаниях Венесов рассказывают о Долгом Круге, когда после ряда побед один великий вождь так прославился, что племена начали звать его незаменимым. Сперва это казалось благом: он был мудр, храбр, удачлив и много лет подряд вёл союз без больших бед. Но потом люди привыкли не выбирать, а ждать, что он решит за них; старейшины перестали спорить вслух, молодые перестали учиться ответственности, а сам вождь начал думать, что круг существует не для того, чтобы сменять власть, а для того, чтобы вновь и вновь возвращать её ему.

Тогда из людского удобства и страха родился злой дух Безсмен, который шептал: “Не трогай того, кто уже сидит”, “Лучше привычный гнёт, чем труд выбора”, “Один сильный над всеми проще, чем общий спор”. Племена не заметили, как из союза равных начали становиться стадом, умеющим только ждать приказа. И чем дольше длился покой, тем слабее становилась сама привычка к вечу.

Тогда Фита пришёл не как полководец, а как считающий голоса. Он созвал великое вече и велел каждому племени принести не оружие, а знаки своих согласий и обид: у кого-то это были ремни, у кого-то резные палочки, у кого-то камни, у кого-то узлы на верёвках. Затем он поставил вождя в центр круга и велел ему молчать, пока говорят остальные. Так впервые за многие годы община услышала не славу одного, а тяжесть всех: кто устал, кто недоволен, кто боится смены, кто уже давно не согласен, но молчал из удобства.

Когда Безсмен попытался сорвать вече, превратив спор в драку, Фита ударил жезлом о землю и разделил круг на три правды: право говорить, право быть услышанным и обязанность подчиниться решению. После этого он велел пересчитать голоса открыто, при всех. Великий вождь проиграл не потому, что стал слаб, а потому, что слишком долго не позволял другим стать сильными. Тогда Фита первым снял с него знак власти и положил рядом новый, показав, что круг не убивает достойного — он не даёт достойному превратиться в тирана.

С тех пор Венесы говорят, что Фита охраняет не власть, а правильную смену власти, без которой даже лучший вождь однажды начинает вредить роду одним тем, что не уходит. Потому перед избранием, смещением, союзным спором и началом нового цикла зовут именно его — чтобы решение было тяжёлым, открытым и общим, а не удобным для одного.

Материальная культура

Племена Венесов - не “нищие кочевники в пустыне”, а “мобильная конфедеративная экономика редких ценностей”. Их сила не в земле и не в массовом производстве. Их сила в другом: в памяти, маршрутах, доступе к руинам, умении чинить древнее, добывать опасное и продавать это тем, кто сам за таким не полезет.

Государство и география

После падения Империи и тысячелетий Ига Драконов Венесы утратили государство как территорию, но не утратили государственность как навык. Поэтому в основе их хозяйства лежат не дворцы, а три вещи:

- советное согласование,
- подвижность,
- высокая ценность на единицу веса.

Венесам невыгодно делать дешёвый и массовый товар. Его трудно возить, легко потерять, и его проще купить у соседей. Зато им выгодно делать и добывать то, что:

- редко,
- опасно для получения,
- требует памяти поколений,
- можно унести в сундуке, на вьюке или в одном обозе.

Отсюда и весь их экономический профиль. У Венесов богатство — это:

- проверенные маршруты между руинами, колодцами и побережьями;
- право прохода и убежища;
- карты, устные пути, знание сезонных ветров и песков;
- вьючные животные, повозки, шатры, сборные мастерские;
- люди редкого ремесла;
- запас металла, кожи, соли, воды и топлива;
- доступ к древним руинам и умение отличить реликвию от проклятого хлама;
- репутация рода и общины как честных посредников;
- долговременная память старших линий, особенно у живущих дольше человеческого срока.

То есть у них богатство в меньшей степени земельное, и в большей — логистическое, ремесленное и репутационное.

География прямо диктует им роль посредника. Пески Забвения лежат между несколькими морскими и сухопутными направлениями, а ключевые узлы вроде Альх-Мера, Маасира и Райсборга формируют естественные ворота на запад, север и восток; рядом находятся островные цепи и выход к Дракарису. Это почти идеальная позиция не для империи хлеба, а для народа-проводника, народа-перекупщика, народа-добытчика и народа-хранителя маршрутов.

Поэтому Венесы логично занимают такую нишу: “Не хозяева больших городов, а хозяева переходов между ними”.

Внешняя экономка

Реликтовая добыча и разбор руин

Это, по сути, венесская «нефть». Они живут среди руин старой Империи, умеют:

- находить древние предметы;
- вытаскивать их без обрушения и без активации ловушек;
- разбирать древние конструкции на ценные узлы;
- отличать полезное от опасного;
- очищать, чинить, перепродавать, иногда — переосмыслять.

Именно поэтому у них должны быть сильны:

- картографы,
- травники;
- оценщики,
- переписчики знаков,
- мастера печатей,
- кузнецы-реставраторы,
- маги и жрецы, умеющие работать с остаточной силой древних вещей.

Добыча редкого и опасного

Второе направление: шкуры, редкие предметы, опасные для получения материалы. Венесы экономически должны держаться на охоте и сборе того, за чем другие не хотят идти сами:

- шкуры и кости пустынных и руинных тварей;
- яд, железы, когти, зубы, панцири;
- редкие травы, смолы, пустынные минералы;
- соль;
- части магических существ;
- предметы из проклятых зон, могильников, подземелий и разрушенных святилищ.

Венесская модель: не объём, а риск и редкость.

Ремонт, восстановление и малосерийное ремесло

Венесы не промышленники. Но именно поэтому они должны быть отличными мастерами штучной вещи. Венесская мастерская производит не «много одинакового», а: мало, дорого, надёжно, ремонтопригодно, под конкретный заказ.

Их ремесло должно быть мануфактурным, но мобильным:

- разборные горны;
- переносные алхимические столы;
- ткацкие рамы, которые можно разобрать;
- кожевенные, ювелирные и резные артели;
- мастерские, вмонтированные в обоз или в руины временного лагеря.

Посредничество и караванная торговля

Венесы в таком мире неизбежно стали торговыми посредниками между:

- драконорожденными владениями;
- побережьями;
- островами;
- внутренними племенами;
- охотниками за древностями;
- наёмниками;

- культами, которым нужны редкие ритуальные вещи.

Они не обязательно самые сильные политически. Но они знают:

- где пройти;
- с кем можно говорить;
- что кому реально нужно;
- что нельзя везти открыто;
- что на самом деле стоит денег.

Это уже почти не просто торговля, а торгово-разведывательная цивилизация.

Знание как товар

Венесы продают:

- карты;
- сведения о руинах;
- сезонные маршруты;
- расположение воды;
- сведения о враждующих племенах;
- происхождение и подлинность артефактов;
- память о старых дорогах Империи.

И здесь особенно красиво работает уже имеющийся канон о долгой памяти родов, устной традиции и множестве имён. У Венесов знание не лежит только в книгах. Оно живёт в людях, в песнях, в формулах, в узорах, в печатях, в рассказах свидетелей.

Конечно же, такой вид деятельности как “проводник” и “наёмный страж каравана” - тоже специализация Венесов.

Внутренняя экономика

Снаружи Венесы могут выглядеть как торговцы.

Но внутри они, скорее всего, живут не по чисто рыночной логике. У них очень правдоподобно должна быть смешанная экономика:

- внутри общины — социалистическое распределение, доли, обязательства рода,общее право на принятие решений, советы и Вече;
- снаружи — жёсткая торговля, торг, обмен, серебро, услуги, сделки, репутация.

То есть:

- вода, безопасность пути, хранение запасов, защита вдов и детей — не товар, а обязанность общины и право каждого члена общины;
- добыча из опасной экспедиции делится по заранее понятным долям;
- часть редкой прибыли уходит в общий запас;
- часть — семьям погибших;
- часть — мастерам, которые смогли довести добычу до товарного вида;
- часть — тем, кто рискнул и принёс.

Государственное устройство Венесов хранит память об Империи союзов и власти Вече.

Роль Вече в экономике

Вече у Венесов — это не просто политический совет. Это ещё и экономический регулятор.

Именно Вече логично должно решать:

- кому разрешено идти в опасную руину;
- что можно продавать чужим, а что нельзя;
- как делить добычу;
- где ставить сезонную стоянку;
- кто отвечает за колодцы, цистерны и общинный запас;
- какую общину считать должником или нарушителем слова;
- какие ремесленники освобождаются от части обычных повинностей ради общего дела.

То есть у Венесов рынок существует, но не выше общинного решения. Это очень важная черта их самобытности.

Импорт

Поскольку Пески Забвения не предназначены для широкого и дешёвого производства, Венесы ввозят всё тяжёлое, объёмное и «приземлённое»:

- зерно и муку;
- масло, вино, уксус;
- лес и обработанную древесину;
- железные заготовки;
- древесный и каменный уголь, иногда коксующийся материал, если есть аналоги;
- ткань для массового потребления;
- бумагу, пергамент, чернила;
- простую керамику;
- обычные инструменты, которые нет смысла делать у себя штучно.

То есть они не пытаются быть самодостаточными во всём. Они рациональны. Простое они покупают. Сложное, опасное и редкое — делают сами.

Экспорт

А вот вывозят они именно высокоценный товар:

- артефакты и полуартефакты Империи;
- восстановленные древние механизмы и детали;
- магические компоненты;
- редкие пустынные материалы;
- шкуры, кости, яд, панцири;

- карты и сведения;
- услуги проводников;
- услуги посредников;
- работы мастеров-реставраторов;
- предметы культа и знаки подлинности;
- специальные походные изделия: крепёж, ремни, сборные тенты, походные печи, контейнеры для воды, футляры для реликвий.

Бытовая культура

Главная черта венесской вещи - она практична, долговечна, чинится в поле, разбирается, собирается обратно и переживает владельца.

В быту у них логично преобладают:

- сундуки и ящики, которые штабелируются;
- свёртки, тюки, подвесные мешки;
- складные столики, разборные стойки, переносные жаровни;
- двойные ткани от жары днём и холода ночью;
- кожаные и войлочные элементы там, где нельзя позволить хрупкость;
- минимум бесполезного декора на бытовой вещи.

Их постоянное жильё должно быть, либо встроено в старые каменные руины, либо быстроразборным. Поэтому венесское поселение — это не «деревня с избами», а сочетание:

- древних стен,
- новых тканевых навесов,
- внутренних перегородок,
- подземных прохладных кладовых,
- цистерн,
- мастерских под арками,
- дворов, куда можно загнать обоз и вьючных животных.

Одежда Венесов слоистая, многосезонная, ремонтируемая и знаковая:

- длинные накидки от солнца и песка;
- плотные пояса с подвесами;
- сменные знаки общины и рода;
- вышивка или плетение, где узор может означать не просто красоту, а происхождение, маршрут, мастерскую, договорную принадлежность.

Имея систему четырёх имён постоянные элементы маркировки Венесов привязаны к юсимени и роду, а изменяемые — к личному и общинному имени. То есть вещь и человек у Венесов несут след своего правового и социального положения.

Инструмент и ремесло

Венесский инструмент должен быть: практичным, универсальным, ремонтируемым, долговечным, наследуемым, снабжённым клеймами рода и мастерской, приспособленным для перевозки.

Их мастер ценится не потому, что делает красиво, а потому что делает так, чтобы вещь прожила три поколения и была чинопригодна даже в пути.

Влияние религии

У Венесов пантеон насквозь пропитывает быт и обычную жизнь. Боги прямо задают экономическую этику:

- Аз — солнце, ритм дня, сушка, порядок, открытость и видимость труда;
- Цы — огонь, молния, внутренняя сила, кузня, обжиг, преобразование материи;
- Наш — торговля, хитрость, торг, выгода, договор;
- Ижица — устная передача ремесла, песнь как носитель знания;
- Шта — ночной путь, звёзды, морская и пустынная навигация, переход между мирами и границами;
- Хер — работа с запретным знанием, опасными руинами, проклятыми вещами и границей дозволенного.

То есть религия у них не отвлечённая, а хозяйственная, производственная. Каждый серьёзный сектор экономики фактически имеет своего божественного покровителя. Отдельно важна соль. С учётом канона про Землю и «Соль родной Земли» соль для Венесов почти наверняка не просто приправа, а:

- знак договора,
- знак общинной справедливости,
- товар,
- символ верности земле и роду.

Это делает её и экономическим, и ритуальным ресурсом одновременно.

Уникальные особенности

Драконорожденные князья и бароны могут владеть силой и территорией. Они могут привести армию. Венесы владеют связями, памятью, разбором старого мира и тонкой настройкой нового. Они могут убежать от армии.

Венесы не многочисленный народ, не богатый, не сильно уважаемый, но без них очень трудно:

- безопасно пройти,
- найти нужную руину,
- купить подлинное,
- вывезти опасное,
- сбыть редкое,
- понять, что вообще ты нашёл.

Глубинный уклад

Мало кто знает, что цивилизация Венесов двухконтурная. Для внешних сил - это кочевники: караваны, шкуры, редкие материалы, безопасно починенные артефакты, посредничество и торговля. Но среди повозок и торговых путей, посреди руин и в подвалах под песками есть внутренний контур, который разглядеть за внешней дикостью племён сложно: добыча соли из пересохших озёр под песками, родовые знания, обучение магическому мастерству восстановления древних и создания новых артефактов. Для всего этого требуется не только напористость, но и сложные инструменты производства, усиленные магией, архивы, книгоиздание, школы.

Венесы — это не государство городов, а союз родов, мастерств и маршрутов, удерживаемый не стенами, а:

- памятью,
- взаимными обязательствами,
- Вече,
- тайной инфраструктурой под песками,
- и собственным закрытым знанием.

То есть внешне они выглядят как кочевники, торговцы, проводники и добытчики. Но внутри это народ с очень глубокой культурой хранения и восстановления. Имперская традиция после падения городов метрополий, не ушла в города-метрополии под землёй, а стала децентрализованной и переродилась в родовую память. У детей и взрослых Венесов нет тоски по предыдущему величию Империи потому, что для них Империя всё ещё жива, просто по-иному.

Вслед за тем, что многие инструменты надо усиливать магически, древние артефакты опознавать и ремонтировать, а магические ловушки деактивировать, у Венесов развито и магическое мастерство, то есть у них есть:

- письменность, основанная на именах богов - глаголице;
- постоянное копирование и хранение текстов;
- полевые школы и бродячие учителя для передачи знаний;
- специализированные мастерские;
- закрытая среда высшего обучения;
- фильтры допуска.

Это неминуемо привело к образованию Шан-Стрилла - “Города под песком”. Но это не “столица” в обычном понимании, а скорее одновременно:

- архив,
- книгохранилище,
- мастерской узел,
- подземный рынок внутреннего пользования,
- место посвящения,
- скрытая академическая сеть,
- и сакральное убежище на случай большой беды.

Это “сердце Венесов”, а не их “витрина”. В Шан-Стрилле хранятся, сотритуются и перенаправляются:

- опасные и непонятые артефакты;
- родовые архивы;
- карты старых имперских путей;
- книги по магии восстановления;
- записи о соли, подземных жилах, цистернах и убежищах;
- родословные;
- списки истинных имён, запретных совпадений и памяти о мёртвых.

В качестве носителя информации используются выделанная шкура животных:

- её легче всего достать в пустыне;
- она легче дерева и глины;
- её можно сворачивать и везти;
- она пригодна для шитья кодексов, свитков, карт и складных атласов;
- она естественно сочетается с их охотничье-караванной жизнью.

По качеству, времени и тайнописи хранения, конечно, шкуры отличаются:

- полевое и караванное знание — на шкурах;
- родовое и юридическое знание — на шкурах, прошитых в книги, с клеймами рода и мастера;
- опасное или тайное знание — в многослойной форме: текст + устный ключ + знаки посвящения.

Чужак, даже если узнает, что такие есть, может украсть книгу, но не сумеет ею полноценно воспользоваться. Потому что часть знания передаётся:

- устно,
- в песнях,
- в мнемонических формулах,
- в особом порядке чтения,
- через скрытые пометы мастера,
- через родовой контекст.

Школа магии восстановления

Изоляция магии Венесов от всего мира и основная направленность её в сторону изучения и восстановления артефактов Империи, укрепления материалов, избегания ловушек и прочего со временем, а также постоянную потребность в лечении и восстановлении здоровья породили особую школу магии “Восстановления”. Это магия:

- починки;
- сращивания;
- очищения от порчи;
- восстановления утраченной функции;
- возвращения в строй;
- исцеления больного;

- укрепления надломленного;
- иногда — правильного разъятия того, что уже не подлежит спасению.

Иначе говоря, это не школа разрушения, а школа починки мира. Венесы не торгую этими знаниями наружу потому, что это не товар, а условие выживания народа и суть их собственного мирового уклада, душа общины.

Чужаку можно продать:

- уже очищенный предмет;
- безопасно починённый артефакт;
- инструмент;
- защитное изделие;
- бытовую магическую вещь без глубинного принципа.

Но нельзя отдавать:

- саму теорию;
- ключи к руинам;
- методы пробуждения древних систем;
- родовые печати;
- способы восстановления опасных объектов;
- знание подземных путей и хранилищ.

Образование и обучение

Школы и академии Венесов не централизованные. Это скорее распределённая образовательная сеть:

- в кочующих общинах - начальное обучение письму, счёту, родовой памяти, маршрутам, основам ремёсел; обеспечивается общиной и качующими учителями, обладающими непререкаемым авторитетом;
- в цеховых стоянках и небольших агломерациях - среднее ремесленное и профессиональное магико-прикладное обучение;
- в Шан-Стрилле - высшее академическое посвящение, тесно переплетённое с религией, допуск к архивам, опасным аспектам магии и глубокому ремонту артефактов.

Мастера-преподаватели всегда в пути, и ученикам всегда приходится их сопровождать. То есть академия без единого кампуса: хочешь познать одну науку - найди одного учителя и живи с ним, вторую науку - ищи следующего. Сеть наставников, рукописей, сезонных собраний и испытаний.

Соль - культурный столп

Соль так глубоко встроена в общество, что отражена даже в мифе о Земле и в саму мораль общины, то соль у них — это не просто ресурс и не платёжное средство. Это одновременно и сразу:

- пища и сохранение пищи;

- лекарство;
- средство обработки шкур;
- важный ремесленный компонент;
- ритуальный символ;
- мера долга;
- знак договора;
- маркер принадлежности к своей Земле.

Ключевыми солевыми и культурными узлами являются:

- соляные пласты;
- шахты;
- подземные рассолы;
- тайные соляные камеры;
- склады соли при скрытых переходах;
- узлы обмена между общинами.

Контроль над солью — это не «владение шахтой» в обычном смысле, а право доступа, знания пути и традиции распределения. И это очень венесская логика: владеть не стеной, а правилом пользования.

Богатство и бедность

У Венесов богат не тот род, у которого больше золота, а тот, у которого:

- много людей;
- много уважаемых людей;
- широкая сеть взаимных обязательств;
- хорошая память о предках;
- право на помощь в разных общинах;
- мастера, за которых поручатся другие;
- дочери, сёстры, матери и тётки, через которых держатся законные связи рода;
- ученики, должники, побратимы и союзники.

И наоборот, бедный род — это не обязательно род без денег, это род:

- малочисленный;
- опозоренный;
- потерявший связи;
- не имеющий мастеров;
- не имеющий тех, кто может поручиться за него;
- с плохой памятью о происхождении;
- с нарушением договоров;
- с людьми, которых считают отбросами или опасными без пользы.

“Связи решаю всё” - это про Венесов. Связи и с предками и современниками. Дружба для Венеса - это истинное и безоговорочное Добро, отражённое в мифе. Венес никогда не назовёт другом того, ради кого не будет готов отдать свою жизнь. Но, если он однажды это сделал, то можно быть уверенным, при необходимости он так и поступит, либо покроет весь свой род несмываемым позором на десятилетия вперёд.

Особая роль женщины

Из образа жизни Венесов прямо и естественно вытекает матрилинейность. Мужчины часто:

- воюют,
- ходят в дальние опасные вылазки,
- умирают,
- надолго исчезают в караванах,
- свободнее в половых и брачных связях,
- то именно женщина становится тем, через кого род гарантированно продолжается и юридически узнаётся.

Поэтому родовое имя по материнской линии — решение не только социальное, но и практическое. Женщина у Венесов тогда — это не просто «мать семьи», а узел непрерывности рода.

Через неё проходят:

- родовое имя;
- память о предках;
- проверка родства;
- брачные договорённости;
- хранение домашних архивов;
- распределение соли внутри рода;
- воспитание детей в их юсимени, родовом имени и допустимых связях.

Именно женщины, особенно старшие, логично становятся “ведующими матерьми” (ведьмами) и хранительницами:

- родословных,
- домашних книг,
- соляных запасов,
- брачной памяти,
- тайных запретов на совпадение имён,
- и права признать ребёнка принадлежащим роду.

Это не отменяет значения мужчин как воинов, охотников, проводников, ремесленников и советников. Но юридическая и родовая устойчивость держится на женской линии.

У Венесов высокую роль имеет пёстрое социальное полотно. Поскольку у Венесов:

- кочевой образ жизни;
- ценностью является социальные связи;
- много межродовых связей;
- материнская линия;
- сильная память о предках;
- запрет на повтор полного имени.

то браки у них являются предметом сложной проверки и часто - торговли. Перед браком важно знать:

- кто чьего рода;
- какие личные и общинные имена уже носились;
- нет ли опасного родового сближения;
- нет ли старого долга или вражды;
- не повторяется ли полное имя с тем, кого род ещё помнит;
- не будет ли союз нарушением соляного договора между родами.

Баннеры рода

Женщины кроме всего прочего в общине имеют роль хранения знаний и записей о родословных. Ключевую роль в этой памяти имеют баннеры рода. Лишь избранные женщины имеют право доступа к баннеру. Таких женщин может быть до десятка на большую общину. Они называются Ткачихами рода не только потому, что получают знание о выделке пустынных трав, чтобы получать ткани и делать из них одежду, а в том числе потому, что их ответственностью становится вплетение в ткань баннера рода ключевых событий рода.

Любая женщина и любой мужчина может залатать палатку, одежду и даже из ткани сшить что угодно. Однако, если ты мужчина или женщина без права ткать и тебя застали за попыткой выткать даже мало-мальскую салфетку, то тебя ждёт жёсткое наказание. При этом позволено вязать и шить. Но ткать имеют права только ткачихи.

Узоры на Баннеров рода имеют свою собственную тайнопись, известную большей части рода, и любой даже ребёнок может составить рассказ по ткани баннера.

Баннер, являясь сложнейшим произведением материального искусства, призванного только сохранять память, но не производить полезный продукт - это честь, гордость и величайшая драгоценность рода. Потеря, кража или разрушение баннера - это трагедия для всего рода. Поэтому их охраняют пуще всего остального. Без Баннера род не может доказать своё происхождение и историю. Многие Баннеры хранятся в Шан-Стрилле, и к ним обращаются только в исключительных случаях, а вторые и третьи полотна двигаются с племенем. Затем, раз в несколько лет род отправляется в Паломничество Баннера, чтобы сотканные новые части баннера приплести к общему свитку.

Намеренная кража или уничтожение баннера своего рода - смертельная казнь без суда и следствия, вне зависимости от возраста и уважения в обществе. То же преступление в отношении другого рода - объявление войны на полное истребление.

"Песнь буревестника"

Окружающий нарратив

Действие происходит в вымышленном мире, средневековое героическое фентези, на континенте "Пески Забвения". Названы они так потому, что раньше в пустыне, составляющей более 90% площади континента ранее существовала древняя цивилизация по имени "Венесы". Цивилизация была высокоразвитой и не только обладала "магическими технологиями", но и водила дружбу даже с драконами. Венесы (цивилизация названа в честь титульного народа) жили по 400-700 лет.

Несколько тысячелетий назад из-за моря с Востока с островов, имеющих общее название "Мгла" в честь вулкана, образовавшего архипелаг, прибыли стаи драконов. Часть драконов, имевших союз с Венесами, предали их и переметнулись на сторону сородичей по биологическому виду. После этого на континенте на сотни веков вперёд образовалось тоталитарное государство под управлением разумных рептилий. Это время названо Игом Драконов.

Во время Ига, несмотря на фашистские методы правления, ассимиляция Венесов, драконов и множества иных народов продолжалась по естественным причинам. Появилась раса "драконорождённых" – наполовину гуманоидов, наполовину драконов (гусары, молчать: это лор D&D – магия, и всё). Драконорожденные стали доминирующим народом в Песках Забвения.

Многие столетия спустя власть драконов стала слабеть по разным причинам. Гуманоидные народы стали восставать против власти и однажды избавилась от тирании. Речь в "Песне буревестника" идёт о героическом воине, который победил последних драконов: древнего чёрного дракона Райхнара Неистребимого и древнюю золотую драконихи Найху Искусительницу. Пара обитала в горном хребте на крайнем восточном острове под названием Дракарис.

Исходная "истинная" история этого мира заключена в том, что драконорождённый по имени Хан-Расс II созвал лучших воинов-драконоборцев и отправил их в поход, чтобы уничтожить остатки драконов, а также расправиться с самими воинами, как боевой единицей, способной быть политической силой. Среди них был юный и уже прославленный воин по имени Айро, прототип будущей легенды, которая потом ляжет в основу "Песни буревестника". Айро был человеком, что не давало ему права быть великим, поскольку великим уже тогда на континенте имели право быть только драконорожденные. Но Айро был силён и популярен – его смерть в бою, равно как и победа были важны Хан-Рассу II. Отряд под названием Алан, который возглавлял Айро, совершил много подвигов, истребляя опасных и не очень тварей. В конце своего пути они прибыли на остров Дракарис и выяснили, что остров полностью покрыт единым процветающим городом и его пригородом. Люди встали на защиту драконов так, словно бы не было никакого тысячелетнего Ига. Им не дали высадиться на остров. Тогда Айро предпринял отчаянный шаг: на одном шлюпе они в шторм приблизились к

считавшимися непреступными скалам, ведущим прямо к логову драконов в горном хребте. Из 40 гуманоидов, отправившихся в этот поход, вернулись только 9 существ. Отряд не убил драконов. Поднявшись на вершину, они вступили в бой, и драконы были готовы, и драконы бы победили, ибо силы были пусть и близки, но не равны. Но выяснилось, что драконы бьются не в полную силу и стараются сохранить жизни тех, кто на них напал. В конце гуманоиды бросили оружие, но драконы не стали их казнить, а поделились мудростью, которую хранили долгие годы. Мудрость заключалась в том, что они поддержали Иго Драконов, но лишь для того, чтобы уберечь людей-Венесов, с которыми жили долгие тысячи лет бок о бок. Поэтому же остров отказался выдавать драконов – это был обоюдный союз. Между отрядом Алан и драконами установились союзные отношения. Поскольку все понимали: рано или поздно драконы должны быть убиты, Алан спустился с гор, волоча за собой головы чёрного и золотого драконов. Это были головы соперников Райхнара и Найхи, сохранённые ими ранее в качестве трофеев, но теперь как нельзя кстати пригодившиеся для обмана мирового масштаба. Город Дракарис сдался, а многие почитатели драконов либо покинули город, либо наложили на себя руки, либо в попытке отомстить убились о суровых воинов отряда Алан. После этого весть о гибели двух последних драконов быстро распространилась на континенте. Месяц спустя в город прибыл Хан-Расс II с тысячным войском. Они планировали вынудить отряд Алан принять добровольное отшельничество с выходом на покой на самом острове, но и без этого обнаружили, что все 9 существ, выживших после схватки с драконами, сами постригли себя в городской монастырь, а сам Айро пусть и не стал монахом, организовал рядом с монастырём чайную лавку, где был хозяином и мастером церемоний одновременно.

Произошедшие события сразу обросли мифами и легендами. Не малую роль в создании легенд и мифов приложил и сам Айро, поклявшийся защищать тайну о судьбе драконов. Он намеренно сочинил такую песню, которая бы одновременно канонизировала смерть драконов и была бы любимой народом за искреннюю свои справедливость. Айро написал "Песнь буревестника", заменив себя и свой отряд неким драконорожденным по имени Драго, исказив многие события и некоторые мотивы. Но главное, что он ещё сделал – это вложил в песню дополнительные смыслы, которые почерпнул в разговоре с драконами:

- чем больше сражаешься с драконом, тем большим драконом ты становишься: герои либо погибают, либо однажды превращаются в злодеев; лишь мудрые знают, когда остановиться;
- маленькие и тщедушные по отдельности существа могут становиться огромной силой, объединившись; одна песчинка в пустыне, попавшая пусть даже в глаз – ничто, но песчаная буря смертельно опасна;
- любая власть смертна.

Айро, обладая множеством старых и заведя ещё больше новых контактов, постепенно распространил "Песнь буревестника" в городе-острове, оттуда через пару лет песня с торговцами и мореплавателями долетела до остальных частей континента почти без изменений.

"Песнь буревестника" стала настолько популярной в народе, что благородные дома драконорожденных были вынуждены реагировать. А песня очень была для них опасна. Во-первых, текст песни заканчивался тем, что прославленный герой, ставший

потом правителем, оказывался злодеем, против него поднимался бунт, и герой погибал злодеем. Во-вторых, пусть и косвенно Драко был из простолюдинов, и сама песня имела подтекст социального лифта, что никак не могло устраивать благородных. Они заказали у лучших мастеров-песенников переделать песню так, чтобы она не сильно была изменена, но могла бы исполняться официально, что сделало бы её не манифестом народного протеста, а героическим эпосом на службе государства, у которой есть несколько не очень официальных концовок и одна концовка единственно верная. Официальная версия пускай и уступала по качеству, всё же, сделала своё дело, для которого была создана: финал истории был переписан с неприятными для стиля и звучания огрехами, но эффект она возымела ровно то, который нужен был. В официальной версии Драго не умирает в конце от бунта, а подавляет его потому, что "так надо", после чего государство живёт и процветает, а все дворянские роды становились наследниками "того самого" героического прародителя. "Песнь буревестника" в переработанной форме исполняли на официальных мероприятиях, а исполнение народной версии было запрещено под страхом позорного общественного наказания.

Прошло много лет и Айро стал стариком по меркам обычных людей. Однако, в его жилах пусть и отдалённо была кровь Венесов, и в свои 85 лет он пусть выглядел дряхлым, был весьма сильным стариком, всё ещё способным на подвиги наравне с молодыми приключенцами. Он отправляется в путь с молодыми наёмниками, о которых мало что знает, но вынужден знакомиться и делить между собой один кров, одну еду и одну цель.

Как-то раз у костра соратники разговорились и Айро (который взял себе очередное иное имя) решает исполнить "Песнь буревестника" не как самодовольство, а как артефакт современного ему искусства, как приятную походную песню, как надежду его народа на светлые времена, как популярную песню в народе. Он исполняет её у костра, постепенно вовлекая людей в свои пускай и частично исправленные воспоминания, но – главное – в свои искренние чувства и чаяния. Естественно, Айро исполняет "народную" (свою) версию произведения.

Особенности воспроизведения

Айро – это весьма мудрый мужчина, проживший бурную боевую молодость. В начале он поёт спокойно, ностальгически, но с претензией на сказочность. В его спокойном голосе читается уверенность в себе и в том, что он делает. Затем к середине произведения Айро распаляется, вспоминая ужасы истинного сражения с драконами и собственную глупость в стремлении убить всех этих прекрасных существ, не пытаясь их понять. В конце Айро наказывает героя, прототипом которого стал, идеал которого ранее сам преследовал. Он ожесточает сердце Драго, превращая его самого в зло и направляя в это зло праведный гнев угнетённого народа. В конце песни Айро – судья над самим собой в прошлом, голос строгий, жёсткий, непреклонный, уверенный. Катарсис на словах "Ответишь проклятый дракон".

В конце – героический эпический конец: герой, ставший злом, должен пасть. Истинный герой этой истории – это угнетённый народ, из которого Драго вышел, но о котором забыл и ответил за это.

Исходная "народная" версия текста

I

Иго драконов пришло из-за Мглы -

надежды погасли огни.

Бросили боги храмы-чертоги.

Забвеньем покрылись Пески.

Но столетья спустя дух борьбы не угас:

люди рвали свои кандалы.

О гранит бастионов

древних драконов

ломались века топоры.

Нет, никто не гиб напрасно:

Так было лучше чем от старости.

Нет, никто не жил прекрасно:

То было время лютой храбрости.

II

Царь призывает дружину свою

в столицу приехать скорей.

Драго, наследник крови дракона,

спешит, загоняя коней.

"Отправляйся туда, где кровавый песок

от огня запечён до темна,

Где когтистые скалы

в небо вогнали

вершины свои из стекла".

Там найдёшь врагов и славу:

Там Райхнар правит чёрной жадностью.

Там найдёшь и смерть по праву:

Там Найху лжёт, разит развратностью.

III

Путь преграждает отряду старик,

слепой буревестник судьбы.

"Вижу кончину: ты без дружины

один против бури и тьмы.

Отступись юный князь, не испытывай рок -

сохрани и себя, и друзей.

Не в драконах, а в сердце

зло самодержца

и ненависть сотен людей".

Прочь прогнал его князь Драго.

Старик предрёк, что вместо мудрости

Выбрал он путь злого знака,

и тот ведёт к печальной участи.

IV

Драго взошёл на хребет роковой

со свитою верных стране.

Чёрною тенью золото блещет -

драконы готовы к борьбе.
Небеса и огонь, по колено в крови
войны бьются три ночи, три дня.
За запретное счастье
свергнуть ненастье
иль сгинуть, себя не щадя.

Бой окончен, враг повержен.
Нет больше зла - причина гордости.
Драго вниз спустился сдержан:
Один из всех остался в горести.

V

Славит героя великая весть -
столица ликует у врат.
Царским указом Драко помазан:
"Отныне он кровный мне брат".
И когда в тишину отошёл старый царь,
Воин стал над страной властелин.
Изнурённый душою
выл о покое,
свечу возжигая один.

Чёрный трон, златые ткани:
Драконий дух так был усвоен им.
Жёстким, твёрдым наказаньем -
Такой уклад был им построенный.

VI

Снова вздымается чёрная мгла -

столица объята огнём.

Вилы и камни - руки народа

хватают карающим днём.

И ошейник себе разрывают они,

те, кто прочил тирана на трон.

"За печаль и недуги,

Вечные муки

Ответишь проклятый дракон".

Бил дракона - стал драконом.

Князь слишком долго был наместником.

Бурей бунта поражённый,

Он сам себе стал буревестником.

"Исправленная" официальная версия

В "официальной" версии изменена только VI строфа, завершающая произведение и манифестирующая моральный вывод из всей истории. Стихотворная форма "официальной версии" в нескольких местах сильно нарушена, что является признаком вмешательства и слова, а также скупердяйством высшего общества, которым было всё равно на качество итогового материала.

VI

Снова вздымается чёрная мгла -

но пламя не гибнет во тьме.

Кровью дракона, волею трона

род новый явился земле.

И когда над Песками разнёсся их зов,

стало ясно сквозь гул времён:

Из державы и горя

восстало, как море,

начало драконьих племён.

Бил дракона - стал драконом.

Драго был их первым вестником.

Над песком, мечом, законом

Стал отцом драконорожденных.

Генеральные атрибуты

- раса - человек, альтернативный
- класс - монах 3 уровня (и далее)
- характеристики - закуп
- предыстория - народный герой

Общие



Юсайро
Дима
27с назад

Значения характеристик
4d6kh3 были проброшены 6 раз.

D1	D2	D3	D4	Итог
~~4~~	4	4	6	14
5	5	2	~~1~~	12
2	~~1~~	5	6	13
6	~~1~~	4	4	14
6	4	5	~~2~~	15
6	3	~~1~~	2	11
Финальная сумма:				**79**

- **Характеристики**:
  - **СИЛ 11** = 11 бросок
  - **ЛОВ 14** = 14 бросок
  - **ТЕЛ 14** = 14 бросок
  - **ИНТ 12** = 12 бросок
  - **МУД 16** = 15 бросок + 1 альт.чел
  - **ХАР 14** = 13 бросок + 1 альт.чел
- **Навыки**:
  - Выживание
  - Проницательность
  - Скрытность
  - Убеждение
  - Уход за животными (дрессировка)
- **Инструменты**:
  - Инструменты травника
  - Поварской набор

    - Наземный транспорт
- **Возраст**: 85 лет.
- **Мировоззрение**: добрый, нейтральный
- **Скорость**: 40 фт. (30 человек + 10 монах)
- **Размер**: средний, 175 см (5.75 фт)
- **Вес**: 75 кг (165.35 фнт)
- **Языки**: общий, дварфийский, драконий
- **Кость боевых искусств**: 1d4
- **Снаряжение**:
    - короткий меч;
    - рюкзак:
        - спальник
        - столовый набор
        - трутница
        - факел - 10
        - рационы - 10
        - бурдюк
        - пеньковая верёвка 50 фт
        - поварской набор
        - лопата
        - железный горшок
    - комплект обычной одежды
    - 10 зм
    - дротик - 10

Раса: человек альтернативный

- **Увеличение характеристик**: Значение двух разных характеристик на ваш выбор увеличивается на 1. (**ЛОВ, МУД**)
- **Навыки**: Вы получаете владение одним навыком на ваш выбор - **Убеждение**
- **Черта**: Вы получаете одну черту на ваш выбор - **Посвящённый в магию (друид)**
- **Возраст**. Люди становятся взрослыми в районе 20 лет, и живут менее столетия. **(85 лет)**
- **Мировоззрение**. Любое. **(добрый, нейтральный)**
- **Размер**. Люди сильно различаются по размерам. Некоторые с трудом достигают 5 футов (152 сантиметров) ростом, тогда как другие имеют рост, превосходящий 6 футов (183 сантиметра). Вне зависимости от роста, ваш размер — Средний. **(175 см)**
- **Скорость**. Ваша базовая скорость ходьбы составляет 30 футов.
- **Языки**: Вы можете говорить, читать и писать на **Общем** и **еще одном** (драконий) языке на ваш выбор. Люди обычно изучают языки народов, с которыми имеют дело, включая редкие диалекты. Они любят разбавлять собственную речь словами, позаимствованными из других языков: орочьими ругательствами, эльфийскими музыкальными терминами, дварфскими военными командами.

Происхождение: народный герой

- **Владение навыками**: Выживание, Уход за животными.
- **Владение инструментами**:
    - Один вид ремесленных инструментов **(инструменты травника)**;
    - Транспортное средство **(наземный)**.
- **Снаряжение**: Ремесленные инструменты (поварской набор), лопата, железный горшок, комплект обычной одежды, поясной кошель с 10 зм
- **Умение - деревенское гостеприимство**:

Вы сами из простого народа, и потому легко находите с ними общий язык. Вы можете найти место, чтобы спрятаться, отдохнуть или подлечиться среди обывателей, если только вы не угрожаете им. Они укроют вас от представителей закона и тех, кто ищет вас, но своими жизнями за вас они рисковать не будут.

Черта: посвящённый в магию

- Класс: Друид (МУД)
- 2 заговора: Сотворение пламени, Власть над огнём.
- 1 заклинание 1 круга: Поглощение стихий.

Выберите класс: бард, волшебник, **друид**, жрец, колдун или чародей. Вы узнаёте два заговора на свой выбор из списка заклинаний этого класса.

Кроме того, выберите одно заклинание 1-го уровня из этого же списка. Вы изучаете это заклинание, а также можете единожды наложить его на минимально возможном уровне. После наложения заклинания вы должны закончить продолжительный отдых, прежде чем сможете снова использовать его этой чертой.

Базовая характеристика для этих заклинаний зависит от выбранного класса: Харизма для барда, колдуна и чародея; Интеллект для волшебника; **Мудрость для друида** и жреца.

Класс: Монах, путь Восходящего дракона

Основные бонусы

- **Хиты - 24**:
    - 1 уровень: 8 + 2 (ТЕЛ) = 10
    - следующие уровни: [5 + 2 (ТЕЛ)] * 2 = 14
- **Доспехи** - нет
- **Оружие**: простое оружие, короткие мечи
- **Инструменты**: один вид инструмента ремесленника или музыкальный инструмент **(набор алхимика)**
- **Спасброски**: СИЛ, ЛОВ
- Навыки - Выберите два навыка из следующих:

    - Акробатика
    - Атлетика
    - История
    - Проницательность
    - Религия
    - Скрытность.
- **Снаряжение**:
    - короткий меч;
    - набор путешественника:
        - рюкзак
        - спальник
        - столовый набор
        - трутница
        - факел - 10
        - рационы - 10
        - бурдюк
        - пеньковая верёвка 50 фт
    - дротик 10.

Классовые умения

Защита без доспехов

1-й уровень, умение монаха

Если вы не носите ни доспех, ни щит, ваш Класс Доспеха равен 10 + ЛОВ + МУД = **КД16**.

Боевые искусства

1-й уровень, умение монаха

Ваше знание боевых искусств позволяет вам эффективно использовать в бою безоружные удары и монашеское оружие — короткие мечи, а также любое простое рукопашное оружие, не имеющее свойств «двуручное» и «тяжёлое».

Если вы безоружны или используете только монашеское оружие, и не носите ни доспехов, ни щита, вы получаете следующие преимущества:

- Вы можете использовать Ловкость вместо Силы для бросков атак и урона ваших безоружных ударов и атак монашеским оружием.
- Вы можете использовать к4 вместо обычной кости урона ваших безоружных ударов или атак монашеским оружием. Эта кость увеличивается с вашим уровнем монаха, как показано в колонке «боевые искусства».
- Если в свой ход вы используете действие Атака для безоружного удара или атаки монашеским оружием, вы можете бонусным действием совершить ещё один безоружный удар. Например, если вы совершили действие Атака и атаковали боевым посохом, вы можете совершить бонусным действием

безоружный удар, при условии, что в этом ходу вы еще не совершали бонусное действие.

Некоторые монастыри используют особые виды монашеского оружия. Например, вы можете использовать дубинку в виде двух деревянных брусков, соединённых короткой цепью (такое оружие называется нунчаками), или серп с более коротким и прямым лезвием (называется камой). Как бы ни называлось ваше монашеское оружие, вы используете характеристики, соответствующие этому оружию.

Ци - 3 очка

2-й уровень, умение монаха

Ваши тренировки позволяют вам управлять мистической энергией ци. Ваш доступ к этой энергии выражается количеством очков ци. Ваш уровень монаха определяет это количество, согласно колонке «Очки ци». Вы можете использовать эти очки, чтобы активировать различные умения ци. Вначале вам известны следующие три умения: «Поступь ветра», «Терпеливая оборона» и «Шквал ударов». С повышением уровня в этом классе вы выучите новые умения ци.

Все потраченные очки ци восполняются по окончании короткого или продолжительного отдыха. Вы должны потратить как минимум 30 минут на медитацию для их восстановления. Некоторые из ваших умений ци требуют от цели спасброска, позволяющего избежать эффекта. Сл такого спасброска определяется следующим образом:

Сл спасброска ци = 8 + БМ + МУД = 13

Ци. Поступь ветра

2-й уровень, умение монаха

Вы можете потратить 1 очко ци в свой ход, чтобы совершить бонусным действием Отход или Рывок. В этот ход дальность ваших прыжков удваивается.

Ци. Терпеливая оборона

2-й уровень, умение монаха

Вы тратите 1 очко ци в свой ход, чтобы совершить бонусным действием Уклонение.

Ци. Шквал ударов

2-й уровень, умение монаха

Сразу же после того, как вы в свой ход совершили действие Атака, вы можете потратить 1 очко ци, чтобы бонусным действием совершить два безоружных удара.

Движение без доспеха

2-й уровень, умение монаха

Ваша скорость увеличивается на 10 футов, если вы не носите доспехов и щит. Этот бонус увеличивается с ростом вашего уровня, как показано в таблице.

На 9-м уровне вы получаете возможность в свой ход перемещаться по вертикальным поверхностям и по поверхности жидкости, не падая во время движения.

Выбранное оружие

2-й уровень, опциональное умение монаха

Вы тренируетесь использовать в качестве монашеского оружия не только простое оружие и короткие мечи, но и другие виды оружия. Каждый раз, когда вы заканчиваете короткий или продолжительный отдых, вы можете коснуться одного оружия и направить в него свою ци, после чего это оружие считается для вас монашеским, пока вы не воспользуетесь этим умением снова.

Выбранное оружие должно соответствовать следующим критериям:

- Оружие должно быть простым или воинским.
- Вы должны иметь владение этим оружием.
- У оружия не должно быть свойств «тяжёлое» или «особое».

Монастырская традиция

3-й уровень, умение монаха

Вы выбираете монастырскую традицию, которой следуете **(путь восходящего дракона)**. Выбранная традиция обеспечивает вам дополнительные умения на 3-м, 6-м, 11-м и 17-м уровнях.

Отражение снарядов

3-й уровень, умение монаха

Вы можете реакцией отразить или поймать снаряд, если по вам попали дальнобойной атакой оружием. Если вы делаете это, урон снижается на 1к10 + ЛОВ + Ур **(1к10 + 6)**.

Если вы снизили урон до 0, вы можете поймать снаряд в случае, если он достаточно мал, чтобы держать его одной рукой, и одна из ваших рук свободна. Если вы поймали снаряд с помощью этого умения, вы можете потратить одно очко ци, чтобы частью реакции совершить дальнобойную атаку пойманным оружием или боеприпасом с дистанцией 20/60 футов. Вы совершаете эту атаку с владением, вне зависимости от владения данным оружием, и этот снаряд считается для данной атаки монашеским оружием.

Атака, наделённая Ци

3-й уровень, опциональное умение монаха

Если вы частью действия в свой ход тратите хотя бы 1 очко ци, то можете до окончания своего хода бонусным действием совершить один безоружный удар или атаку монашеским оружием.

Путь восходящего дракона

Ученик дракона

3-й уровень, умение пути восходящего дракона

Вы можете направить силу дракона, на усиление ваших безоружных ударов эссенцией драконьего дыхания, а также для усиления своего внешнего вида. Вы получаете следующие преимущества:

- **Присутствие дракона**. Если вы проваливаете проверку Харизмы (Запугивание или Убеждение), вы можете реакцией совершить повторную проверку, используя могущественное влияние драконов. После того как вы превратите провал в успех с помощью данного умения, вы не сможете использовать его повторно, пока не закончите продолжительный отдых.
- **Удар дракона**. Когда вы причиняете цели урон безоружным ударом, вы можете изменить вид урона на кислоту, огонь, холод, электричество или яд.
- **Язык драконов**. Вы можете говорить, читать и писать на Драконьем языке или на одном другом языке по вашему выбору.

Дыхание дракона

3-й уровень, умение пути восходящего дракона

Вы можете направить волну разрушительной энергии, подобно той, что создают драконы, которым вы подражаете.

Когда вы в свой ход совершаете действие Атака, вы можете заменить одну из своих атак на выдыхание драконьей энергии либо в виде 20-футового конуса, либо в виде 30-футовой линии шириной 5 футов (по вашему выбору). Выберите вид урона: кислота, огонь, холод, электричество или яд. Каждое существо в этой области должно совершить спасбросок Ловкости против Сл спасброска ци, получая в случае провала урон выбранного вида, равный двум броскам кости боевых искусств, и половину этого урона в случае успеха.

На 11-м уровне урон этого умения увеличивается до трёх бросков костей боевых искусств.

Вы можете использовать это умение подобным образом количество раз, равное вашему бонусу мастерства. Вы восстанавливаете все потраченные использования

после окончания продолжительного отдыха. Израсходовав все использования этого умения, вы можете потратить 2 очка ци, чтобы использовать его ещё раз.