

Лавикандия

Небо и долг



Книга игрока

Алиса Касиляускайте, Анастасия Шевелева, Константин Михайлов

Кос-гха-ни 452 год правления IV династии Худдов

Москва 2010



Это произведение доступно по [лицензии Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike \(Атрибуция — Некоммерческое использование — С сохранением условий\) 3.0 Непортированная](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/).

Вступление

Вы держите в руках книгу об игре. Однако это не теоретический труд и не сборник правил.

Еще вы держите в руках фантастическое произведение — но это не роман и даже не рассказ.

Эта книга — о новом, вымышленном мире, своего рода энциклопедия — но без излишней сложности.

Это ролевая игра.

Это возможность погрузиться в другой мир и немного иначе взглянуть на наш. Шанс создать своего героя и его глазами увидеть то, чего раньше не видели никогда. Наконец, это просто прекрасное занятие для дружеской компании.

Мы очень старались сделать все так, чтоб вам понравилась эта книга и эта игра. Кажется, кое-что у нас получилось, но чтоб убедиться в этом, вам придется перевернуть страницу.

Приятного чтения!

Добро пожаловать в новый мир.

По большому счету тут нужно было бы рассказать о том, что такое эти ролевые игры. Мы это обязательно сделаем — в первой главе. Если вы никогда раньше не играли, обратите на нее пристальное внимание. Но по большому счету сейчас сложно найти человека, который бы совсем ничего не слышал о ролевых играх — ведь это давно уже не только развлечение: они применяются в психотерапии (игра всегда прекрасная разгрузка) и обучении (за время создания книги мы узнали тучу новых вещей, вам это еще предстоит).

Но все же в первую очередь — это игра, удовольствие, радость. Именно это мы и хотим вам подарить.

Ролевая игра — это исполнение ролей. Но как в театре или кино актеру нужны декорации, так в игре нужен мир, в котором будут происходить события. Существует множество таких вымышленных миров, в той или иной степени далеких от реального. О многих из них написаны книги. Но на русском языке таких книг пока очень немного, в то время как количество любителей игр все время растет.

В этих мирах и игровых системах давно уже образовались своего рода привычки, штампы. Пересказывать и перечислять мы их не будем — опытные игроки знают их и без нас, а начинающим ни к чему к ним привыкать. Мы постарались посмотреть на мир со свежей точки зрения.

Это новый и непривычный вам мир. В некоторых эпизодах его история, религия, культура будут напоминать вам о Земле. Часто это делается авторами сознательно, но еще чаще — из-за ограниченности человеческого мышления: мы не способны выдумать что-то совершенно новое. Как известно, до открытия Австралии человеческое воображение создало сотни и тысячи причудливых невозможных существ, но идея кенгуру никому в голову не пришла. Так и мы, вынуждено, конструируем иной мир из образов и понятий нашего. И все же мы постарались совместить реальность и фантастику, логику и красоту так, чтоб это было максимально приятно и комфортно для каждого игрока.

Этот мир населен не совсем людьми, хотя назвать лавикандцев просто разумными зверями так же нельзя. Может быть идея говорящих животных напомнит вам сказки, или басни, или хотя бы романы о Нарнии и "Сказки дядюшки Римуса". Безусловно, сравнения эти всегда будут корректными — за полуживотиной внешностью наших героев прячутся люди со всеми их чувствами, переживаниями и эмоциями. В худдской канцелярии вы узнаете конфуцианский Китай и советскую бюрократию, в фелийской свободе нравов — нынешнюю реальность западных стран, в мужестве брэ — мужество солдат во все века. Если это действительно будет так — значит вы на верном пути.

У каждой игры, как у книги или фильма, есть свой жанр — детектив, мистика, ужасы. Стиль мира, который мы хотим представить вам, определить не так просто — как и в нашем мире здесь есть место для почти любого сюжета. Но, зато, как и в нашем мире вас будут ограничивать законы логики и нормы — ребенок не будет здесь гениальным ученым, девушка вряд ли станет великим воином, а чтобы жить, вашему персонажу, скорее всего, понадобится иметь стабильную работу. Сверхзадачей любого персонажа Лавикандии является максимально комфортное выживание до конца любых событий — что не мешает, конечно, некоторым из них спокойно рисковать и даже жертвовать жизнью ради своих интересов или высоких целей. Здесь есть место героизму и великим деяниям, но все же ни один самый великий герой не устоит против армии и, упав с высоты птичьего полета, непременно разобьется.

В истории этого мира были свои сложные периоды, войны и катастрофы, но мы намерено выбрали спокойный период (сами жители называют его Золотое время), потому что страшные потрясения часто затмевают переживания и мысли людей, подменяя их великими, но общими целями и чувствами. Так или иначе, приключения в этом мире - это приключения одиночки или нескольких одиночек, по тем или иным причинам оказавшимся вместе. Но может быть события превратят этих персонажей в друзей? Это зависит только от вас.

Наиболее подходящим жанром для этого мира авторы считают "приключения чиновника" - роман в китайском стиле, совмещающий в себе элементы детектива, приключений, размышлений и обыденной жизни. Впрочем, как мы уже сказали, каждый сможет найти себе здесь то, что ему больше по вкусу, и уложить в этот мир любой сюжет в любом жанре. Главное помнить о том, что в основе любого приключения тела лежат приключения духа, и играете вы всегда не себя в условиях другого мира, а персонажа, с его чувствами, мыслями, переживаниями и, last but not least, изменениями, происходящими в его душе. Статичных людей и характеров не бывает, и персонажи тут не исключение.

В этой книге будет сформулировано множество стереотипов, характерных для жителей того мира. В первую очередь это будет касаться разных домов (вы скоро узнаете, что империю, в которой мы будем играть населяют представители нескольких домов-видов). Но не стоит обманываться этими стереотипами. Во-первых, внешность часто скрывает вовсе непохожую на себя душу, и Лавикандия всегда двойная игра – в видимое и реальное. Во-вторых, стереотипы эти очерчивают только идеальных людей, своеобразных «индивидов в вакууме», стандарт. В действительности ему столь же мало соответствуют, сколь мало соответствуют стереотипным представлениям о них разные национальности нашего мира.

На этом общие размышления заканчиваются. Следующая глава будет посвящена ролевым играм как таковым и тому, как надо в них играть. Если вам уже случалось участвовать в модулях и словесках - смело пропускайте ее или проглядите вполглаза. Если нет - прочитайте ее внимательно. За ней будут идти главы про мир, дома империи, ее культуру и науку, религию и военное дело. Потом - система, математическая часть нашей игры, простая и в общем довольно понятная. Наконец, в конце, в приложениях, будут приведены таблицы и некоторые сведения, которые помогут вам в процессе создания персонажа и дальнейшей игры.

Ваш мастер, ведущий игру, поможет вам во всем этом разобраться. Мы же теперь можем только пожелать вам удачи — в игре и жизни.

Авторы

Краткая глава о ролевых играх

Ролевые игры – давно не новость в нашей стране, но все же нужно объяснить, что это такое. Если вам уже случалось играть – бегло проглядите эту главу или пропустите ее вовсе, перейдя непосредственно к книге. Если же раньше Вы в ролевые игры не играли, прочитайте ее внимательно.

Ролевые игры

Наверное, на протяжении всей человеческой истории люди, собираясь в дружеской компании, занимались двумя вещами: играли и рассказывали истории. Все мы с Вами в детстве играли в фанты, или шарады, или в «мафию» - или еще во что-нибудь вроде того. И все знают, что хороший рассказчик – украшение компании, особенно если истории его разом и смешные, и грустные, полны приключений и смысла, сказочны и реалистичны.

Так это длилось веками, пока однажды людям не пришло в голову, что два этих занятия можно совместить. Тут можно долго говорить о пути к этому – от баек у охотничьего костра к комедии масок, домашним театрам XIX века – и наконец к тем ролевым играм, которые мы знаем.

По сути дела, процесс игры напоминает совместный рассказ. Есть «мастер» - он как бы автор, придумывает общую канву, описывает мир и действия персонажей, и есть «игроки» - каждый из них придумывает своего персонажа, героя истории, и описывает его действия и поступки – согласуя их с заданными мастером условиями.

Главных героев не может быть очень много – обычно их трое или четверо, «водить» (т.е. руководить игрой, придумывать историю) больше шести игроков одновременно – слишком сложно для мастера. Но в принципе играть можно даже вдвоем – игрок и мастер один на один.

Мастер

Это создатель игры, человек, который продумывает, как должны идти события и что происходит в мире вокруг ваших персонажей. Выдумать хорошую историю для игры ничуть не проще, чем выдумать хороший рассказ – и то, удастся ли игра или провалится, полностью зависит от мастера и того, насколько следуют за ним игроки. Важно запомнить одно правило (по сути, это единственное непреложное правило ролевых игр) «мастер всегда прав». Пока вы играете, все, что говорит мастер является истиной в последней инстанции. Даже если он говорит, что Вашему персонажу на голову падает корова – Вы должны в это поверить и описать соответствующие действия персонажа («Пытаюсь отпрыгнуть» или «С ужасом смотрю вверх»), а не спорить с мастером. Если это хороший мастер – он ничего не говорит просто так, все события игры подчиняются какой-то логике. Она может быть не понятна Вам и Вашему персонажу – но она все-таки есть. Без мастера игры быть не может, зато хороший мастер сможет вытащить и сделать интересной самую скучную историю.

Игрок

Игрок – это Вы. Помните, что Вы тоже соавтор истории, и от красоты и логичности Вашей игры зависит и Ваше удовольствие, и удовольствие других игроков, и даже (скажем по секрету) удовольствие мастера.

Что нужно, чтоб хорошо сыграть?

Во-первых, придумать хорошего персонажа. В этом Вам помогут Ваш мастер и эта книга.

Во-вторых, представлять себе мир, по которому Вы играете – он отличается от нашего и довольно значительно. Разобраться в нем Вам поможет все тот же мастер и эта же книга. Ничто так не портит игру, как незнание игроком простейших реалий мира (для сравнения представьте, что, читая исторический роман о приключениях мушкетеров, вы увидите там упоминание паровоза; это вызовет известный диссонанс и даже раздражение неподготовленностью автора, не правда ли?). К счастью, мы играем не в реконструкцию реальных исторических событий, и чтоб разобраться в мире, не нужно штудировать толстые тома – вполне достаточно этой книги и вопросов, на которые Ваш мастер охотно ответит.

Персонаж

Персонаж – это герой повествования, Ваша проекция в мире игры. Помните, однако, что это не совсем Вы или даже совсем не Вы. У него другая биография (такая, какая Вы выдумаете), другие привычки и может быть другие взгляды на жизнь. Почувствуйте себя актером, войдите в роль – и играйте его, а не себя. В конце книги Вы найдете несколько советов о том, как создать своего персонажа, а сама книга поможет Вам выбрать путь его развития и представить себе его биографию, привычки, взгляды.

Как играть?

Очень просто. Главное – не смущаться. Скорее всего никто из собравшихся не является профессиональным актером (а если бы и являлся – актерские способности далеко не всегда делают хорошего игрока). Сам процесс игры заключается в «заявках» и диалогах.

Мастер описывает Вам окружающий мир и происходящие события и спрашивает, как Вы реагируете на них. А вы делаете «заявки» на действия. Заявка может быть очень простой («Я иду вперед»), а может быть очень сложной («Я пишу картину»), но в любом случае, чем она будет подробней, чем красочней вы опишите, что делает Ваш персонаж, тем лучше. (Можно сказать «Я иду вперед», а можно сказать «Я иду вперед, помахивая тростью и раскланиваясь со знакомыми»; в принципе речь об одном и том же, но второе описание создает куда более ясную картинку в головах других игроков).

Приведем пример.

Мастер: Вы входите в большую комнату. Вдоль всех стен – шкафы, заставленный какими-то книгами, свитками, папками. По середине комнаты – небольшой стол, он тоже завален бумагами, среди которых стоит массивный подсвечник.

Игрок: Захожу в комнату и принимаюсь копаться в книгах – нет ли там того сборника статей, который мне нужен?

Мастер: Да, ты действительно довольно быстро находишь сборник – он несколько потрепан и зачитан, некоторые страницы из него вываливаются.

Игрок: Осторожно беру сборник, кладу его на стол и принимаюсь читать.

В случае, если мастеру кажется, что Ваше действие не дается любому человеку без особенных умений («Я варю суп из 19 ингредиентов»), Вы должны бросить несколько шестигранных кубиков: результат броска определит удачность Вашего действия (если выпадет мало – суп получился так себе или вовсе не получился, выпадет много – вы создали кулинарный шедевр).

Победа!

Наверное, самый частый вопрос начинающих игроков - «кто выиграл?» Так вот. Не выигрывает никто и выигрывают все.

Ролевые игры – очень азартное занятие (попробуйте, и убедитесь сами), но в них не бывает победителей и проигравших. Дело ведь не в победе, а в удовольствии от игры. Конечно, иногда можно говорить и о победе (как о достижении некоей цели, стоявшей перед персонажами), но часто бывает так, что дело вовсе не в поставленной цели, и ее достижение не приносит радости. И, наоборот, бывает так, что радость игры приносит что-то, что вовсе не по делу, не относится к «делам» персонажей.

Залогом успешной, доставляющей всем удовольствие игры является приложенное старание, красота и – это важно – взаимопонимание игроков и мастера. Бывает так, что один игрок «тянет одеяло на себя», не давая поиграть другим, – но если этого не происходит, можете считать заранее, что вы победили. Потому что даже смерть Вашего персонажа – это не поражение, как смерть главного героя в конце истории не делает книгу плохой.

Правила

По большому счету никаких особенных правил в игре нет – как нет их в жизни. Нужно помнить только несколько пунктов:

1. *Мастер всегда прав.* Иногда он бывает не прав, но вступив с ним в долгий спор, вы испортите игру и себе, и другим. Кроме того важно помнить, что и игроки тоже бывают неправы.
2. *Начав играть, не стоит прерываться без причин:* определите заранее время, которое есть у всех собравшихся. Когда мастер объявит начало игры – прекратите посторонние разговоры, отключите по возможности мобильные телефоны и сконцентрируйтесь на игре. Представьте, что Вы в театре или кино – в известном смысле так оно есть - для того, чтоб получать удовольствие от процесса нужно полностью в него включиться.
3. *Не выходите из роли.* Иногда бывает очень сложно не засмеяться над словами или действиями другого персонажа (даже если Ваш персонаж в этот момент в другом месте и этого не видит – но вы-то сидите рядом и все слышите!). Смейтесь, это не беда. Но не стоит вставлять свои комментарии – они отвлекают от игры других игроков. И в особенности не стоит давать советы другому игроку, если Ваши персонажи в игре не находятся рядом. Этому правилу очень сложно

следовать – но в нем основа основ игры. Сформулировать его можно так:

4. *Всегда тщательно отделяйте игру от реальности.* Вы, как игрок, как реальный человек, будете слышать разговоры, которых Ваш персонаж слышать не может – иногда смешные, иногда страшные, иногда даже угрожающие Вашему персонажу: так же как в книге мы можем прочитать диалоги противников главного героя, но главный герой ничего не будет о них знать. Представьте себе, что Вы о них ничего не знаете. Если Вы не уверены в себе – на время, когда Ваш персонаж не участвует в действии, выходите из комнаты, где идет игра. Но все-таки лучше этого не делать, чтоб не нарушать атмосферы.
5. *Ролевая игра не повод для обид и ссор.* Иногда бывает, что персонажи других игроков (и еще чаще – персонажи мастера) как-то злоумышляют против Вашего. Помните, что это отношения персонажей и к реальности они отношения не имеют. Это не Ваши друзья замыслили Вас обидеть, а персонажи игры – персонажа. Самые страшные и серьезные коллизии игры – не повод для реальных обид и огорчений, и не стоят серьезных ссор. Это не более, чем игра.
6. *И все же относитесь к игре серьезно.* Пусть немного отстранившись, но серьезно – как мы переживаем за героя книги или фильма и даже плачем иногда над их судьбой, так и персонажи игры заслуживают наших чувств. Не стоит превращать игру в шутку от начала до конца – но это не значит, конечно, нельзя в ней шутить вообще. Место юмору всегда должно оставаться.
7. *Последнее. Игра нужна для вашего удовольствия.* Это главное. Удовольствие может быть очень разным (получаем же мы удовольствие от печальной или даже страшной книги), но все же оно должно быть. Если удовольствия нет – нет и игры.

Эта книга поможет Вам представить и создать своего персонажа – подходящего и вписывающегося в мир. А в конце ее Вы найдете необходимую информацию о небольшой технической части игры.

Глава о мире

*Воздух, пламень, вода, фавны, наяды, львы,
взятые из природы или из головы, —
все, что придумал Бог и продолжать устал
мозг, превращено в камень или металл.
Это — конец вещей, это — в конце пути
зеркало, чтоб войти.
И. Бродский*

Мир: мир игры

Знаменитые китайские костяные шары устроены по принципу уменьшения: большой шар снаружи, поменьше - внутри, в нем - еще меньше и так, все меньше, все изящнее и все подробнее - шар за шаром. По этому же принципу будет построен и наш рассказ о мире игры. Связано это с тем, что игра, по сути дела, будет проходить не во всем мире, а только в одной из его частей - Лавикандской империи. А империя эта очень интровертна и куда больше интересуется своими делами, чем заморскими чудесами.

Но все же есть универсальные, общемировые явления - и о них мы и поведем речь.

Устройство мира

Мир нашей игры (лавикандцы называют его "Земля и вода") это безусловно планета. По мнению большинства ее обитателей, вокруг нее вращаются солнце, луна и четыре планеты: так это или не так решительно не важно. С поверхности этой планеты можно увидеть тысячи звезд - но нам они бы ничего не напомнили, так как пространство этого мира никак не пересекается ни с нашим, ни с каким-либо иным вымышленным: нельзя туда ни прилететь на космическом корабле, ни дойти пешком, ни даже переместиться каким-либо сверхъестественным путем.

Лавикандцы давно догадались, что мир их шарообразный, однако кругосветного путешествия никто не совершал - и не очень-то они знают, что находится в отдалении от них: жители империи, как уже отмечалось выше, самодостаточны и другими землями мало интересуются.

В общем и целом мир этот похож на наш: в нем действуют законы физики и химии, а равно экономики и логики - этот мир в своем роде предельно реалистичен. В тоже время в нем действуют и происходят некоторые вещи, с рациональной точки зрения нашего мира не объяснимые (важно, однако, что местные жители чем-то удивительным их не считают). Так, например, действует магия (о ней - в Главе о дом Фели) или летают (и даже перевозят грузы) драконы - хотя по всем статьям при их размахе крыльев и массе летать им никак не возможно. Эти нарушения законов физики предприняты мастерами вполне сознательно: их стоит принять, как условность. Необъяснимые с точки зрения законов природы, они прекрасно объясняются законами игры, делая ее интересней и насыщенней. Подробнее почитать об отношении к магии и прочим странным вещам можно в конце этой главы.

Время

В сутках этого мира - 36 часов по 60 минут в каждом. Эти сутки складываются в месяцы и годы. В Лавикандской империи пользуются своим календарем, и он насчитывает в году 13 месяцев по 28 дней и еще три дополнительных праздничных дня - того 367 дней. Годы, в свою очередь, складываются в столетия и тысячелетия. Однако начальной точки отсчета истории в империи нет, годы высчитываются по династиям правителей: так, например, момент нашей игры определяется как 452 год правления IV династии Худдов. Для общих расчетов используется календарь от основания империи (это событие произошло чуть более 20 тысяч лет назад), однако он остается достоянием узкого круга историков-профессионалов, и большинство населения толком о нем и не слышало.

Жители

На "Земле и воде" живет несколько видов разумных существ. Большинство из них люди, подобные нам с вами. Хитрость, однако, заключается в том, что играть предлагается не ими, а лавикандцами - существами, которых можно описать как "антропоморфных животных". Им целиком и полностью будет посвящена следующая часть этой главы (и, в общем, вся эта книжка и большинство последующих в нашем проекте). Они составляют абсолютное большинство на территории интересующей нас империи. Помимо них там живут морорцы: в общем они люди, но напоминают пигмеев нашего мира: очень

маленький рост, темная кожа и, увы, не очень высокая продолжительность жизни - 50, редко 60 лет.

Империя огромна, и жителей в ней более ста пятидесяти миллионов. Играя, нужно учитывать эти размеры и цифры: города очень многолюдны, возделанные районы простираются до горизонта, вероятность случайно встретить знакомого ничтожно мала. Это мир простора, пространства, в нем много воздуха и много места для воображения.

Животные

Мир населен самыми разными видами существ, однако в империи их набор несколько меньше. По ряду причин большое количество млекопитающих (кошачьи, собачьи, грызуны, медведи - словом все те, что стали лавикандцами) в ней не живут. Однако в остальном животный мир империи напоминает экваториальные и тропические пояса нашего мира - здесь и антилопы, и слоны, и причудливые птицы и (до некоторой степени занявшие нишу исчезнувших грызунов и хищников) ящерицы - от крошечных до

Подробнее о природе Лавикандии, вы можете прочитать в [«Книге империи»](#).

огромных драконов (многие из них приручены и живут в домах - как домашние любимцы или используются в хозяйстве: так драконы перевозят людей и грузы). Часть этих животных существует в нашем мире, часть вымышлены (драконы, грифоны, джунглевые осьминоги и т.д.), однако все они без исключения не обладают развитым разумом. В лучшем случае их разум равен разуму умной собаки или коня.

Период

Очень сложно определить исторический период нашего мира, соответствующий уровню империи. В чем-то она остается на уровне античности, в чем-то вполне соответствует нашему времени. Сопредельные страны достигли уже уровня Возрождения. Рассмотрев аналогичные периоды истории стран Дальнего востока (позднюю династию Мин в Китае или начало сегуната Токугава в Японии) можно получить примерное представление о культуре и научных достижениях империи. В то же время многие социальные условия и технологические новинки соответствуют уровню XIX, а то и начала XX века. Подробнее обо всем этом можно почитать в главе "Культура и быт" - это поможет вам составить свое представление.

Мир: лавикандцы

В мире нашей игры живут два разумных вида - люди, подобные нам с вами (или, во всяком случае, отличающиеся от нас несильно) и лавикандцы, которых в общем можно описать, как разумных антропоморфных зверей: они прямоходящие, на руках у них по пять пальцев с когтями, больше похожими на ногти (исключая только фели, у которых когти втягиваются), мозг по устройству похож на человеческий. Однако в них все же отлично узнаются животные - лавикандцы покрыты шерстью, у них другое устройство нижних конечностей, их морды похожи на морды зверей, а не на человеческие лица (что, однако, не мешает им разговаривать), у большинства есть хвосты.

Мы предлагаем Вам играть именно за лавикандцев: эта книжка про них, и действие игры будет происходить в их империи. Люди же там почти никогда не появляются. Более того, сами лавикандцы называют "людьми" именно себя - а всех прочих существ, лысых и странных (т.е. таких, как мы с вами) они считают нелюдьми и варварами и относятся к ним с известной опаской.

Гораздо больше нужно рассказать о лавикандцах.

Во-первых, строго говоря они представляют не один вид, а шесть - собачьих (Худды), кошачьих (Фели), медвежьих (Брэ), грызунов (Гегра), обезьян (Кафа) и лемуров (Лока). Ниже каждому из этих видов (они называются Домами) будет посвящена отдельная глава. Пока же важно сказать, что представители разных Домов не могут иметь общего потомства, но все представители одного дома - могут. Так что, грубо говоря, может быть фели, у которого уши будут с кисточками, как у рыси, но сам он будет оранжевый с черными полосами, как тигр. Бывают и куда более экзотические сочетания. Каждый из этих домов создал свои, особенные традиции, свой подход к жизни. Вместе они образуют невероятно богатую и специфическую культуру империи.

Во-вторых, все лавикандцы живут существенно больше человека. Они доживают 300 лет, после чего начинаются необратимые процессы распада в головном мозге, которые приводят к полной потере личности. Впрочем, немногие лавикандцы доживают до этого момента - почувствовав чудовищные головные боли, верный предвестник будущего слабоумия, они как правило кончают с собой. Институт

С этого момента и до самого конца книги "людьми" мы будем называть именно лавикандцев, а для обозначения Homo sapiens будем использовать греческое слово "антропос".

таких самоубийств освящен законами империи и решительно никого не расстраивает и не шокирует (кроме, разумеется, родных и близких покойного - потому что смерть близких это всегда неожиданность, даже если ты заранее знаешь, когда они умрут). Такая возможность точно планировать срок своей жизни наложила сильный отпечаток на культуру империи. Но долгая жизнь уравнивается куда более медленным темпом развития мышления - средний лавикандец только к трем годам начинает как следует ходить, только к шести-семи сколько-то связно говорить и т.д. Чтобы понять и представить себе психологический возраст лавикандца, нужно разделить прожитые им годы на пять: столетний лавикандец будет мыслить и вести себя как мы в 20 лет, 125-летний - как мы в 25, 200-летний - как мы в 40. Примерно таким же будет и его самочувствие. 300-летний лавикандец во всем, что не касается головного мозга, чувствует себя как антропос в 60 лет - т.е. уже не молодой, но все же достаточно крепкий. Дряхлых стариков среди лавиканцев почти не бывает - разве только речь идет о тяжело больном человеке.

Когда мы говорим об антропоморфности лавиканцев нужно все же учитывать, что она далеко не абсолютна. Так, например, у всех домов есть способности, людям явно недоступные - но пришедшие от животных. Фели может спрыгнуть с третьего этажа, не разбившись, и видит в темноте. Многие худды обладают изумительно острым нюхом. Кафа одинаково ловко владеет всеми четырьмя своими конечностями - так что даже нельзя сказать, что у них руки, а что ноги.

Каждый из домов выработал свою особую парадигму мышления. Мы рекомендуем Вам ознакомиться по крайней мере с началом всех глав, посвящённых отдельным домам. Но чтобы немного облегчить Ваш выбор, здесь мы буквально в паре фраз очертим основные особенности всех домов.

Худды: собаки, волки, лисы, шакалы, песцы. Заняли в империи нишу чиновников, солдат (хотя и в меньшей степени, чем брэ), священников, части интеллигенции. Выработали идеал поведения, принятый в империи - концепцию "благородного мужа". Их этика достаточно строга и строится на принципах почтения к старшим и верности традициям. Они столп социальной жизни страны. Некоторые худды обладают исключительно острым нюхом и достаточно многие - способностями к гипнозу.

Рост: от 1,5 до 2 метров. По крепости и ловкости примерно соответствуют антропос.

Фели: кошки, тигры, пантеры, львы, гепарды и т.п. Почти что монополизировали всю науку империи. Дом Фели делится на две ветви - собственно фели и лее, причем фели единственные в империи обладают магическими способностями, а лее как правило успешны в науке и искусстве. Этика этого дома по вольности и свободе нравов существенно превосходит даже наше современное общество. Их жизнь можно охарактеризовать почти что как анархию - ограниченную только извне, законами империи.

Рост: от 1,5 ("кошки") до 2,2 ("тигры", "львы") метров. Значительно ловчее антропос, но - за некоторыми исключениями - не особенно сильны.

Брэ: медведи всех видов. Воины, солдаты империи, создавшие и сформулировавшие основы ее военного дела. Каждый мужчина-брэ служил в армии и никогда не расстается с мечом, что, разумеется, сильно повлияло на их представления о жизни. Это один из самых закрытых домов империи: брэ берегут свои секреты. Их этика и поведение не столь жестко регламентированы, как худдские, но они высоко ставят свою честь и следуют своим принципам. Брэ не обладают какими-то сверхъестественными с нашей точки зрения способностями, но они очень сильны и с детства упражняются с оружием, так что редкий не-брэ может составить им конкуренцию.

Рост: от 2,4 до 3 метров. Все брэ чрезвычайно сильны (никто в империи не может сравниться с ними) и могут сравниться с худдами по ловкости.

Кафа: обезьяны. Состоят из двух частей - платйо (небольшие обезьяны) и катарир (те, кого мы называли бы гоминидами - крупные бесхвостые обезьяны). Составляющие вместе один дом Кафа, они сильно отличаются друг от друга. Платйо — и по роду занятий и по природе своей торговцы, и этика их - этика торговцев, у которых все продается и все покупается - вплоть до жен и детей. Относительно немногочисленные Катарир заняли нишу добровольных путешественников - гонцов, моряков, и даже приручили диких драконов, которые теперь возят пассажиров и грузы. Катарир культивируют свои представления о чести клана и семьи, чрезвычайно жесткие и негибкие. Несмотря на психологическую и физическую разницу, катарир и платйо могут иметь общих детей и вообще между ними куда больше общего, чем это кажется им самим.

Рост: от 0,8 (самые маленькие обезьяны, вроде игрунгов) до 2,2 (самые крупные катарир) метров. Все кафа невероятно ловки и одинаково хорошо владеют всеми четырьмя (а в случае платйо даже пятью - есть ещё хвост) конечностями. Катарир, несколько уступая платйо в ловкости (но все равно они ловчее всех остальных лавиканцев) ещё и очень сильны - после брэ они самые сильные жители империи.

Гэгра: самый разнообразный из домов империи, он включает в себя всех грызунов, зайцев, куньих. Составляющие основную массу сельского населения империи, гегра во главе своей жизни поставили уют и благоустроенность жизни. Вероятно, именно из этого ведет корни их матриархат: женщине всегда видней, как сделать дом красивым и удобным. Каждый отдельный гегра может показаться мелким и незначительным, но все вместе они - огромная сила, влияющая на жизнь империи и в чем-то являющаяся её центром. Некоторые гегра могут находить воду и металлы, дорогу в темноте и полезные травы. Но наиболее известна их способность к эмпатии - чтению эмоций и чувств окружающих людей.

Рост: от 0,8 до 1,7 метра. Гегра не очень сильны, но иногда бывают замечательно ловки, уступая в этом только кафа и некоторым фели.

Лока: последний и самый маленький из домов империи включает в себя ленивцев, лемуру и коал. Играть ими нельзя - просто потому, что почти невозможно сыграть их невероятную способность к анализу, сделавшую бы честь иному компьютеру, и - главное - способность к предсказанию будущего. Это очень закрытый дом и большинство лавикандцев ничего о нем не знает, а многие даже и не встречались с лока - только видели их издали.

Рост: от 0,8 до 1 метра. Лока очень слабы и очень неловки, они медленно ходят и большую часть времени спят, повиснув вниз головой на специальных подставках. Но это прекрасно компенсируется невероятной остротой их ума и ясностью мысли.

Мир: художественная вставка

Небо над Кос-тха-ни,

Первый день первого месяца весны 452 года IV Худдов

Ты летишь не в первый раз, но все ещё радуешься, что тебе досталось место у окна. Ощувив мягкий толчок — это дракон оттолкнулся от взлётной площадки — ты наклоняешься к стеклу, не в силах оторвать взгляд от стремительно удаляющейся земли.

Твой сосед, крупный чёрный брэ, уже дремлет в кресле, пристроив между коленями неизменный меч. Что ему снится? Военный лагерь? Жены? Последний виденный матч по игре в мяч?

Ты видишь Кос-тха-ни с высоты драконьего полёта: это самый красивый город в империи. Ящер набирает высоту, идя по спирали, и ты отчётливо видишь дворцовые сады Закрытого города, в который никогда не был приглашён, изящный, как миниатюра, Внутренний город и окружившие его стеной Институт, Генштаб, Храм. В храме ты был вчера и смотрел изнутри на тот купол, который теперь видишь снаружи, в Генеральном штабе — с месяц назад по делам, в институте — никогда, и вряд ли когда туда попадешь, хотя каждый день смотришь на часы самой высокой его башни.

Вокруг — бесконечный Внешний город, хитросплетение улиц и переулков (позавчера в этих тупиках объект смог оторваться от твоей слежки), тысячи домов, церквей, лавок, ресторанчиков. Дракон выходит на прямую и долго ещё перелетает реку, отдаляясь от острова Кос.

Ты жалеешь, что ты не поэт, чтобы описать эти ощущения. Попросив служанку-катарир принести тебе чаю и обождать с обедом, ты оглядываешься вокруг.

На креслах напротив - двое фели, один просматривает какой-то свиток (много формул - алхимия? механика?), другой положил голову ему на колени и пытается отвлечь друга от чтения, щекоча его хвостом.

Через проход — худды, отец и сын, а скорее учитель и ученик, непохожи. Младший отстраняет служанку и сам отправляется за чаем старшему. По дороге он вежливо улыбается тебе, обозначив поклон, и, потянув воздух носом, незаметно бросает неприязненный взгляд на фели. Служанка недовольна: все катарир не любят, когда на драконах проявляют самостоятельность, но она знает, что худда не переспорить, когда речь идёт о церемониях.

Брэ оглушительно всхрапывает (весь салон вздрагивает), и этот рокот напоминает тебе о событиях десятилетней давности.

Портовые районы Пин-а-Сона,

Десятью годами раньше

Эти трое настроены недружелюбно - это точно. Двое катарир уже потянулись за саблями (к чему им разрешение на оружие здесь - кто его проверит?), а кафа поигрывает ножом. Их мучит верный по сути вопрос - что худд делает в портовом квартале, где ему вовсе не место? Между тем сегодня ты изображаешь архитектора, и меч остался в гостинице. Есть правда малый

арбалет, но достать его все равно, что продемонстрировать печать, уж больно редкая штука. Катарир — он здесь старший? - говорит на арго апоте и тебе приходится напрячься, чтобы понять его слова: "Этот парень лжет. Отправить его к морским чертям, и дело с концом". Что досадно, втроём они вполне смогут выполнить эту угрозу. Или даже вчетвером? Кто там маячит у тебя над головой, парой ярусов выше? Скверно, если арбалетчик.

Ты играешь до конца. Пусть услышат страх в твоём голосе: молодой архитектор слегка выпил, забрел в порт, он готов отдать кошелёк и даже халат, но бумаги - это его рис, если он их потеряет, из конторы его вышвырнут.

Даст бог, они не умеют читать — в бумагах имена, даты, названия кораблей, все, что ты смог собрать о контрабанде стали за последнюю неделю, а вовсе не инженерные расчёты.

Ты видишь, как катарир подает знак кафа: «Посмотри». Паршиво — это значит, что они не грабят, они проверяют, досматривают. Где-то ты прокололся.

Ты тянешь арбалет из-за отворота халата (поздно играть в конспирацию), хотя понимаешь, что четверых тебе не победить никогда - ты просто не успеешь перезарядиться, они слишком близко.

И тут ты слышишь этот рокошущий смех брэ. Ты бросаешься к нему с криком "Сударь, спасите, меня грабят" и с наслаждением видишь, как рука отставника ложится на рукоять меча. Видят это и твои кафа - и разочарованно запрыгивают на верхний ярус: с брэ им не тягаться.

Сосед-брэ это всегда удачно - все запомнят его, как он храпел, как громко шутил с капитаном, поднимаясь на спину ("что-то плохо вы кормили свою животинку, больно уж мала - подымет ли меня?"), а тебя никто и не разглядит за ним. Разве только этот длинноухий гегра, сидящий у тебя за спиной. Он чувствует твои эмоции, и тут ты бессилен — самому себе не солжёшь, хотя вас учат и этому: вспоминайте что-то приятное, что-то неприятное, что-то постыдное, первую любовь, родителей, дом. Но ничего не идет в голову. Да и есть вариант проще: сегодня ты «монах», а значит отрешение, медитация никого не удивят. Тебе есть что обдумать.

Таверна «Глаз окуня», Кос-тха-ни,

Двумя месяцами раньше

Ты следишь за ним уже больше недели, но только сейчас смог подсесть и поговорить. Спокойный, уверенный в себе фели — рыжий в чёрную полоску, высокий. Он маг Ночного круга, а ты вышел на него из-за клинков из магически-легированной стали, всплывшей у боевиков Третьего синдиката. Ты уверен, что это его работа, но доказать не можешь. Начальство выбило тебе ордер на слежку, но время истекает, еще пара дней и в Палате права начнут спрашивать о результатах. А результатов у тебя пока нет.

Фели улыбается, он выпил уже бутылку, но все еще хорошо соображает — и ты не уверен, что нравишься ему. Между тем его проклятие это не то, отчего тебя защитит кольчужка, и не то, что заштопает ведомственный врач. Ты худд, и уже поэтому он не доверяет тебе. Ты представился юристом: лучшая легенда для фели — бог знает, в чем они могут разбираться, но уж законы точно не их сильная сторона. Может быть ещё бутылка, и он заговорит?

Он не заговорил тогда, но ты прошёл за ним и опоздал совсем немного: ребята из синдиката убили его буквально только что, труп был ещё тёплый. Других доказательств Палата не потребовала, и ты уже второй месяц гоняешься за информацией по всей империи, вертешься на вечеринках и выставках фели, подпаивая моряков-катарир в портах, щеголяя кавалерийской формой среди пехотинцев-брэ и инженерной среди кавалеристов-худдов, раздавая золото в подпольных опиумокурильнях многочисленным кафа, а в ведомственных кабинетах — чиновникам-худдам, и застревая в ожидании лошадей на долгие дни в деревнях, где гегра монотонно обрабатывают поля, где по вечерам танцы на площади, и все спокойно и уютно — так спокойно и уютно, как у тебя не было никогда в жизни.

Вставая и идя к хвосту — прямо перед ним кабинка, где можно покурить — ты благословляешь сидящих (раз уж сегодня ты «монах»). Полный салон — человек пятьдесят, только в одном ряду два

пустых места. Проходя мимо, ты машинально смотришь туда и встречаешься с пронзительным взглядом огромных, непропорциональных глаз Лока. Он так мал, что ты не заметил его, и голос у него тихий, монотонный, серый:

– Присаживайтесь, десятник. Может быть я смогу что-то вам подсказать?

Мир: империя

Как уже упоминалось выше, Лавикандия - империя, и эта "имперскость" - основа мироощущения ее жителей. Вне зависимости от отношения к власти, лавикандцы соизмеряют себя с ней. Мы не очень много сказали выше о мире, и постараемся компенсировать это подробным рассказом об империи.

Система власти

Во главе империи неизменно стоит император, чья власть никак и ничем не ограничена. Считается, что император не принадлежит ни к одному из домов, но в действительности сейчас у власти худдская династия. Принцип наследования власти - от отца к сыну. В случае, если династия пресекается, на императорский трон могут претендовать представители всех домов, кроме правившего перед этим (т.е. если сейчас династия пресечется, худды не смогут выдвинуть своего кандидата). Формально считается, что правом на власть обладают все дома империи, но фактически гегра были у власти только один раз, а Кафа - ни разу; власть всегда остается в руках худдов, Фели или Брэ (дом Лока никогда не пытался занять трон).

Второе лицо в империи - Наследник, тот из сыновей императора, который должен занять его место. Это не всегда старший сын - не так это и сейчас, так как в 471 году старший из двух сыновей императора отрекся от права наследования.

Жизнь империи поддерживается Императорским советом, в который входят восемь ведомств, разделивших между собой большую часть юридических и административных вопросов империи. Их главы составляют Малый совет, нечто вроде совета министров. Помимо них в империи действует большое количество государственных организаций и служб, подчиненных ведомствам или даже лично императору (как, например, лавикандские спецслужбы - «Тайное управление»).

Подробнее о рангах, чиновниках и праве можно узнать из приложений к этой книге, а об устройстве империи вообще — из [«Книги империи»](#).

Основой иерархии империи является лестница из 9 рангов (девятый - самый старший). Для продвижения по этой лестнице вверх мало получить рекомендацию начальства, необходимо также сдать государственные экзамены. Каждый ранг в свою очередь делится на три – младший, средний и старший.

Каждый дом имеет собственного главу или (в случае дома Кафа) совет, который управляет рядом его внутренних дел. По большей части это вопросы наследования и церемоний, однако не следует считать эту систему атавизмом. Власть главы дома Брэ подкрепляется обязательным званием Великого стратега, главнокомандующего войсками империи. Члены совета дома Кафа в действительности главы синдикатов, огромных финансовых полуполигальных корпораций. Глава дома Фели (контролируемый советом дома) обладает всей полнотой власти над членами своего дома, так как они по многим вопросам выведены из под общеимперской юрисдикции. Не обладают реальной властью лишь главы домов Худдов и Гегра, но они как правило остаются харизматическими лидерами, к чьему мнению прислушиваются и члены дома, и император.

Устройство

Империя находится в абсолютной власти императора, но управлять такой огромной территорией, да еще не обладая качественными средствами связи, из одной точки совершенно невозможно. По этой причине империя делится на пять протекторатов: Метрополию (ей формально управляет сам император, а в действительности - большая группа чиновников), Западный Морор, Восточный Морор, остров Син и Терлесский архипелаг. Во главе всех их, кроме Метрополии, стоит Протектор, назначаемый императором и только императору подотчетный. Терлесский архипелаг совсем невелик, это три маленьких острова, остров Син значительно больше, но тоже обозрим, а вот Метрополия, Западный и Восточный Морор огромны, и делятся на провинции, во главе каждой из которых стоит наместник, назначаемый протектором и утверждаемый императором. По статусу провинциям равны т.н. "великие города" - с населением свыше четверти миллиона человек. Провинции в свою очередь делятся на округа (они есть и на острове Син и Терлесе, хотя деления на провинции там нет) и города, возглавляемые начальниками округов и градоначальниками соответственно. В зависимости от размера и количества населения округа и города делятся на три ранга (свыше ста тысяч, свыше 25 тысяч и свыше 3 тысяч). Округа делятся на

уезды (в которые входят от пяти до семи императорских деревень) или поместья, принадлежащие феодалам-брэ.

География

Империя состоит из двух больших островов или маленьких континентов - Метрополии (собственно географической Лавикандии) и Морора, разделенных Восточным морем. Помимо этого в нее входят остров Син, Терлесский архипелаг, Морорский архипелаг и острова Восточного моря, разделяющего метрополию и Западный Морор. Через Метрополию и Морор проходит экватор этого мира, что обеспечивает постоянный жаркий и влажный климат в центрах этих островов.

Метрополия по сути представляет колоссальную равнину, в некоторых местах заросшую джунглями, а в некоторых пустынную. Самая высокая точка – холм высотой 476 шагов (шаг приблизительно равен метру). Метрополия богата большими реками, а рукотворная система ирригационных каналов позволяет практически из любой точки в любую попасть на барже. Метрополия - место появления и расселения лавикандцев, здесь никогда не жили антропос, и если сейчас они там и есть, то это привезенные из Морора рабы или гости из варварских стран.

Морор рассечен пополам большим горным хребтом, и из-за этого делится на Восточный и Западный не только с административной, но и с социальной точки зрения. Морорцы Запада давно колонизированы и совершенно смирились с владычеством империи; морорцы Востока чуть что поднимают восстания. Большая часть лавикандцев-колонистов живет в более спокойном Западном Мороре, но богатства Востока все же привлекают людей и туда. Все же можно уверенно сказать, что если в Западном Мороре живет примерно одинаковое количество лавикандцев и морорцев, то в Восточном морорцев безусловно больше. Морор сильно заболочен, особенно восточная его часть. Самая высокая вершина Морорских гор - пик Хоэлла - 6842 шага.

Крайние точки империи (остров Терлес на Западе и мыс Хо-тэйне в Восточном Мороре) отделены друг от друга примерно на 17 с половиной тысяч ли (т.е. примерно на 8 тысяч километров).

Мир: история империи

Эра созидания

Период от появления первых лавикандцев до возникновения первых государств на территории Метрополии.

Фактически никаких источников об этом периоде не сохранилось, а археология в империи недостаточно развита, чтоб можно было воссоздать сколько-то цельную картину. Очевидно, что центром расселения были окрестности острова Кос (того самого, на котором сейчас стоит столица). Довольно быстро были заселены берега реки, плодородные низменности города Лай-марра (в последствии разрушенного Пророком). Никаких конкретных исторических или даже мифологических лиц той эпохи лавикандцам неизвестно.

Действие знаменитой «Повести клана Кару», шедевра лавикандской литературы раннего периода, начинается именно в период царств и заканчивается в период Рроны II. Едва ли, однако, можно полагать (как это делают некоторые лавикандские ученые), что это произведение является реальной хроникой событий. Исходя из особенностей слога и части описываемых реалий, написание «Повести...» можно датировать периодом II династии Брэ, предположительно – периодом культурного расцвета при Касе III Мирном.

Эра царств

Период от создания первых государств на территории метрополии и до ее полного объединения под властью I династии из дома Брэ.

Ранний период изучен мало, хотя именно тогда появляются первые варианты письменности. Вероятно, первыми специфическую слоговую клинопись начали использовать Худды. Примерно в тот же период у Фели возникает иероглифика, на основе которой в последствие будет создан современный лавикандский. Она быстро приобретает распространение среди Худдов и за совершенно вытесняет клинопись, так что к Эре единения даже сакральные тексты на тайном языке дома Худдов пишутся иероглифами, а клинопись сохраняет только религиозное значение. Несколько позже у Брэ появляется так называемое «головастиковое письмо», которое в ритуальных целях используется внутри дома и сегодня.

История этого периода тесно переплетается с вымыслом. В реальных войнах участвуют легендарные герои (например, брэ Эррил, одновременно воин и прорицатель будущего; Хаврф, маг-худд и т.д., но в то же время упоминаются реальные географические названия и существующие по сей день кланы Брэ). Некоторые из этих легенд сохранились до наших дней в записи, какие-то элементы реконструируются

по росписям и миниатюрам. До сих пор в некоторых местах метрополии можно встретить курганы и захоронения того периода, но в силу ни один из исследователей так и не осмелился их тронуть.

Эра единения

Получившая свое название из-за объединения территорий метрополии под властью одного правящего дома, эра единения все же не может быть включена в имперский период (хотя многие лавикандцы и совершают такую ошибку). Сравнительно небольшая Эра единения включает в себя две династии - Брэ и Фели, а так же два междуцарствия - между этими династиями и после окончания династии фели.

Начавшаяся с фактического объединения всех земель метрополии династия Брэ завершает свое правления жестокой междоусобной войной, более чем на полвека разрушившей государство. Окончательная катастрофа (усугублявшаяся ещё и нападениями северных варваров) была предотвращена первым царем династии фели - легендарным Мау I Некромантом. Это одна из важнейших фигур лавикандского фольклора. В сказках ему приписывают и императорский титул (которым он не обладал) и магические способности (которых у него тоже не было - "Некромантом" его прозвали историографы более позднего периода за то, что он поднял царство из руин). Правление династии Фели было весьма успешным, но во второй его части ряд проблем выродился в Восстание равнин - крупнейшее восстание в истории Лавикандии. Инициаторами его были т.н. малые дома. Подавив восстание, император Биан I велел провести сложнейший ритуал, в результате которого все эти малые дома были объединены в один дом Гегра. Несмотря на победу, династия фели не смогла полностью оправиться от Восстания равнин, и после краткого правления сына Биана пала.

Последовавшее междуцарствие было самым длинным периодом анархии в истории страны.

Эра империи

Эра империи - та история, которая в общих чертах известна любому образованному лавикандцу. Длится она уже двадцать тысяч лет, и описать ее здесь сколько-то подробно не представляется возможным. Нужно, однако, понимать основной принцип развития империи - длительные периоды спокойствия чередуются с краткими, но чудовищными по силе социальными катаклизмами, как правило связанными с междуцарствиями, когда дома развязывают гражданские войны за императорский трон.

Здесь мы ограничимся описанием самых известных и основополагающих эпизодов истории империи, которые позволят Вам получить общее представление о ее ходе и известны если не любому, то во всяком случае любому образованному лавикандцу. Более полные сведения можно получить из [«Книги империи»](#).

Император Хоэлл

Первый император Лавикандии, основатель Первой династии брэ, пришедший к власти в результате междуцарствия, завершившего Эру единения. Именно Хоэлл впервые называет себя императором и объявляет, что ему покровительствует Небо, именно он окончательно закрепляет границы Метрополии, как единого государства - объявив их нерушимыми и священными. Император Хоэлл, вероятно, входит в тройку самых почитаемых в народе исторических деятелей, наравне с Мау Некромантом и Пророком.

Таликан

Что означает «Время без войн». Период правления Маарада I Утешителя, императора из первой династии худдов. Это едва ли не единственный момент в истории империи, когда она не вели совершенно никаких войн более ста лет. В культуре империи Таликан является синонимом мудрого и очень спокойного правления.

Победа над северными варварами

Грабившие северное побережье Метрополии в течении нескольких столетий северные варвары были окончательно вытеснены с территорий империи в конце правления первой династии Худдов. Тогда же империя впервые заявила права на остров Син, постоянную спорную территорию между Лавикандией и северными королевствами.

Завоевание Западного Морора

Началось при второй династии Фели (т.е. около 17 тысяч лет назад) и закончилось при второй династии Брэ, продлившись более четырехсот лет. Усмирение этих территорий заняло куда больший срок. Завоевание островов Морорского моря и Западного Морора стало первым продвижением империи за границы Метрополии и первым случаем, когда лавикандцы покорили и подчинили себе антропос,

жителей этих мест.

Правление династии Хэнхэй

Единственный в истории случай прихода к власти династии Гегра в представлении современных лавикандцев рисуется как без малого Золотой век. Действительно, это один из самых спокойных периодов жизни империи, и единственный случай, когда династия перевалила за десять поколений.

Завоевание Юга

Вторжение на Юг - одна из самых масштабных акций имперской военной истории. Юг представляет собой континент, во много раз превосходящий размерами Метрополию, и о полном захвате его речь никогда не шла, однако в период наивысшего расцвета южных территорий, владения империи в них по размерам примерно соответствовали Метрополии. Захват Юга начался при третьей династии Брэ и перманентно продолжался несколько тысяч лет.

Подробнее о лаврикианстве вы можете узнать из Главы о религии этой книги, а о жизни и проповеди Пророка — из Главы о лаврикианстве в [«Книге империи»](#).

Пророк

Одна из самых ярких страниц имперской истории - деятельность Лаврика, пророка и основателя лаврикианства, а в последствии - императора и основателя второй династии Худдов. Здесь же важно сказать, что от этих событий шеститысячелетней давности отсчитывается Новая история империи.

Династия Лаврикидов, основанная Пророком - самая короткая из правивших страной: внук пророка не оставил детей и династия пресеклась.

Религиозные войны

Произошедшие 4 тысячи лет назад, в правление Третьей династии Худдов (Варсиды), религиозные войны - одна из самых печальных страниц истории империи. Столкновение началось как противостояние лаврикианцев-традиционалистов ("Пу") и реформаторов ("Пламя"), но быстро охватило всю страну и выродилось в страшную гражданскую войну. В результате ее реформаторы были вырезаны фактически до последнего человека, однако идеология "Сокровищ веры" (т.е. невероятного богатства церкви) и почитания святых, лежавшая в основе традиционалистских взглядов в последствии потеряла свою популярность. Окончательно ее падение произошло уже при нынешней династии (характерно, что в знак признания частичной правоты обеих сторон, правящий император назвал своих сыновей Пу и Пламя).

Завоевание Восточного Морора

Начавшееся три с лишним тысячи лет назад при Линоре II из третьей династии Худдов по сути дела продолжается до сих пор - так как до сих пор там поднимаются восстания. Среди жителей империи есть те, кто выдвигает идею ухода с этих земель, но очевидно, что империя никогда не пойдет на это - хотя бы потому, что это основное место добычи железа в стране.

Династия Лавикидов

Правящая династия, четвертая худдская династия на престоле империи. На ее истории мы остановимся подробнее, так как ее лучше представляют себе нынешние жители страны.

Лавик I, основатель династии, пришел к власти 452 года назад после долгого правления шестой династии Брэ. Поддержка брэ и худдов позволила ему без особых проблем занять престол. Известен своими реформами в области управления колониями (в частности, после установления учеными факта разумности морорцев - до того находившегося под вопросом - он наделил их возможностью получать ограниченные гражданские права).

Лавик II, его сын, фигура весьма почитаемая в истории империи. Начав свое правление не особенно ярко, он в последствии проявил себя как крупный политический деятель, реформатор и мыслитель. К концу правления склонялся к религии и даже оставил ряд весьма интересных религиозно-философских трактатов.

Лаврентий II, третий император династии, первоначально рассматривался как почти идеальный правитель, однако со временем начал проявлять чрезвычайную жестокость и, по мнению многих современных ученых, был близок к сумасшествию. Сложно сказать, насколько это было так, однако его правление обернулось для империи большими проблемами - откололся Юг, фактически не управляем был Восточный Морор (местный Протектор, на словах признавая себя подданным империи, фактически проводил свою политику), погиб в результате большой магической катастрофы Золотой архипелаг (группа островов Морорского моря). Очевидно, что в конце правления Небо отвернулось от Лаврентия, и

империя катилась в пропасть нового междуцарствия. Начало ему положила смерть Лавренция от рук неизвестного убийцы.

Междуцарствие - одно из самых тяжелых за последнюю тысячу лет междуцарствий продлилось около полугода и привело к столкновению трех крупных претендентов на власть: брэ - генерала Ка-хи-ро, фели - ректора Священного института Ти-онто-Рагера и неожиданно появившегося (ранее он считался мертвым) Лавика, сына Лавренция II. В результате долгой войны, генерал Ка-хи-ро был убит будущим главой дома Брэ Венно-ми-нару, Рагер отказался от своих притязаний (и до сих пор остается ректором Священного института), а престол занял Лавик III. В период его прихода к власти многие обвиняли его в узурпации и самозванстве, однако коронация развеяла все сомнения в истинности его происхождения, так как Небо (см. главу "Религия") не может поддержать самозванца и не допустило бы к власти новую худдскую династию сразу следом за старой.

Лавик III, находится у власти уже 120 лет и ведет очевидную политику примирения между домами, культивируя при этом новый образ императора - без малого небожителя. Он не столько любим, сколько глубоко почитаем народом.

Большое желтое восстание – крупное восстание в Восточном Мороре, произошедшее шестьдесят пять лет назад. Притязания морорцев в какой-то период были поддержаны синдикатом «Колесо». Спустя два года восстание было подавлено, верхушка синдиката – уничтожена, а его рядовые члены пополнили ряды бывших конкурентов.

Восстание синих колпаков - крупнейшее из восстаний в Восточном Мороре в правление Лавика III. Было подавлено тридцать два года назад после семи лет конфликта.

Амрийский поход - пятнадцать лет назад, во время крупной гражданской войны в Амре (регионе к юго-западу от империи, поделенном на ряд городов-государств), Лавикандия выслала туда свой экспедиционный корпус. Корпус выполнил свои задачи, однако ценой чрезмерно большого числа жертв. Знаменитая Битва при Марголине спровоцировала своеобразный "синдром замещения" в умах лавикандцев: реальное тяжелое поражение и огромное количество погибших заслонила невероятная доблесть полка Иана-зал-Нару и еще нескольких небольших частей, прикрывавших отступление основных войск. Ветераны Амрийского похода в империи окружены почетом – но сами они не слишком любят вспоминать ту войну.

Терлесский инцидент - произошедшее год назад столкновение между Лавикандией и ее западным соседом, Фантаврской империей. Столкновение ограничилось захватом и возвращением крошечного Терлесского архипелага, представляющего исторически спорные территории между государствами.

Отречение принца Пу - старший из сыновей императора, принц Пу, чье столетие помпезно отпраздновали во всей империи четыремя месяцами раньше, в начале осени 451 года неожиданно для всех отрекается от права наследования. Его место занимает младший принц - восьмидесятилетний Плам, пользующийся, впрочем, куда большей популярностью среди населения.

Возвращение Юга - введение имперских войск на Юг. Цель – возвращение этих земель после более чем векового отпадения. Наступление началось в первый день весны 452 года правления IV династии Худдов. Именно этот момент считается отправной точкой нашей игры.

Подробнее об истории империи вы можете узнать из [Книги империи](#).

Мир: города империи

Империя очень обширна и большую часть ее земель занимают сельскохозяйственные угодья. Если в Мороре найти дикие места еще можно, то в Метрополии неосвоенных и невозделанных (или не отведенных под пастбища) земель очень немного - в основном это либо пустыни (хотя большая часть пустынь Метрополии давно иррированы, орошаются и на них растут злаки), либо джунгли. Однако основой имперской культуры являются города - в том числе очень и очень большие. Рассказать, даже кратко, о всех больших городах империи здесь невозможно, поэтому мы ограничимся самыми важными - с самым общим описанием. У мастера и на нашем сайте Вы сможете получить более подробную информацию о некоторых из них.

Кос-тха-ни

Столица империи, колоссальный город Кос-тха-ни, занимает крупный речной остров Кос посреди полноводной Великой реки и часть ее берегов. Население столицы более полутора

Если в этом есть необходимость, на нашем сайте можно прочитать подробное [описание внутреннего города](#).



Мон (герб) династии Лавикандии и символ империи

миллионов человек.

Город построен по радиально-кольцевой схеме и состоит из трех окружностей. В самом центре города располагается огромный дворцовый комплекс, полностью закрытый для посещения простыми жителями империи. Входить в него имеют право только крупные чиновники и те, кто получил непосредственное приглашение кого-то из обитателей комплекса. Вокруг него располагается Внутренний город. Значительно превосходящий размерами дворцовый комплекс, внутренний город является местом обитания богатых горожан и расположения всех крупных организаций империи, как государственных, так и частных. Во внутреннем городе запрещено использование конных экипажей (исключение делается только для городских служб и срочных гонцов), но активно используются паланкины, которые носят катарир. Земля во внутреннем городе баснословно дорога, однако многие мечтают поселиться там, а ведомства предоставляют там квартиры сотрудникам высоких рангов. Внутренний город замкнут в кольцо, образуемое тремя комплексами - Храмовым, центром которого является храм Пророка, комплексом зданий Священного института, (главного центра дома Фели) и Генерального штаба. Все три этих комплекса очень длинные и довольно узкие, и образуют своеобразную стену вокруг Внутреннего города. Попасть в него можно, таким образом, только через ворота - таких ворот три, они разделяют Храм, Институт и Штаб.

Внешний город, заполнивший весь остальной остров Кос и уже выплеснувшийся за пределы острова (соединенного с материком системой паромов и знаменитым Большим мостом, чудом лавикандской инженерной мысли) представляет преимущественно бедные кварталы. Однако необходимо учитывать, что за тысячелетия существования столицы, императоры много раз перестраивали и модернизировали ее, так что, например, почти к любому дому города проведена канализация. Это и понятные преимущества столицы делает уровень жизни в столице выше, нежели во всей остальной империи, что компенсируется высокими ценами и большой (разумеется, по неспешным лавикандским меркам) скоростью жизни. Большую часть жителей города составляют кафы, однако в городе живет огромное количество представителей других домов, в частности - там самая высокая концентрация фели из всех городов империи.

Пин-а-Сон

Второй по размеру город империи и важнейший порт Морорского моря известен как "город Кафа". В известном смысле так оно и есть - это единственный город страны, где можно найти представительства всех синдикатов (см. главу о доме Кафа). Большую часть жителей любого города составляют представители дома Кафа, но в Пин-а-Соне они безусловные хозяева. Город веером расходится вокруг Сонской бухты, порта и крупнейших в стране судовых доков, а его пригороды вытянулись вдоль берега.

Однако помимо кафы и катарир здесь, конечно же, живут и представители других домов.

Центр города представляет почти сплошной шестиярусный полукруг, где здания на всех уровнях соединены веревками и балками, для удобства перемещающихся по ним жителей. О Пин-а-Соне не без оснований ходит слава самого опасного из городов империи, по крайней мере, для приезжего - в хутунах (так в Лавикандии называются трущобы) жизнь человека зачастую стоит куда меньше надетого на нем халата.

Соб-ха-ни

Второй по древности город империи с его четкой архитектурной планировкой в сравнении со столицей или Пин-а-Соном невелик, однако в нем живет более трехсот тысяч жителей. Большинство жителей в нем, как и во всех городах империи, составляют кафы, однако большинство это не столь подавляющее. Во-первых, в городе живет масса гегра (так как он является центром крупного сельскохозяйственного района), а во-вторых он на протяжении всей истории империи был центром дома худдов. Здесь еще до Пророка располагались главные храмы (ныне разрушенные или перестроенные - язычество худдов совершенно забыто), а теперь здесь резиденция двух членов управляющего лаврикианской церковью Совета девяти - Владыки запада и Великого казначея, - и крупнейшее в стране теологическое училище. Если прибавить к этому, что Соб-ха-ни является центром крупной системы каналов, чья работа поддерживается худдскими инженерами и архитекторами и то, что здесь же находится резиденция семи судей - высшей после императора судебной власти страны, становится понятно, почему худды составляют в городе без малого треть населения - больше, чем где бы то ни было в империи.

Син-ба-Дзен

Один из крупнейших городов империи, располагающийся на острове Син - то есть на перекрестке

крупнейших торговых путей мира. Это единственные лавикандский город, где живет большое количество антропос (подавляющее большинство из них, разумеется, не может и мечтать о полноценном подданстве).

В городе постоянная атмосфера рынка и праздника, но постоянная угроза северных соседей, испокон веков претендующих на остров Син, заставляет империю держать здесь военный флот и крупный армейский контингент. Одним словом, Син-ба-Дзен одно из мест со "сложной оперативной обстановкой", если пользоваться понятиями Тайного управления.

См. [описание Син-ба-Дзена](#) на нашем сайте

Симми

Один из старейших городов империи - но не из самых больших. Известен в первую очередь потому, что там располагается летняя резиденция императора, и каждый год, в конце весны, весь двор и большая часть чиновников на четыре месяца переезжают туда. Более двух тысяч лет назад был издан императорский указ, ограничивающий размеры города. Симми стоит на одноименном озере, одном из самых крупных и живописных в Метрополии, и считается городом в первую очередь курортным - чему служат и знаменитые симмские горячие источники, чья вода считается целебной. Вероятно, это одно из самых красивых мест империи, но жить там очень и очень недешево.

См. описание Симми ([раз.](#) [два](#)) на нашем сайте

Тагейн

Столица Западного Морора. На самом деле, это не очень большой город по имперским меркам, но в нем расположена вся администрация провинции, как штатская, так и военная. По сути дела это два города — собственно Тагейн, заселенный исключительно лавикандцами, и Оргой, самый крупный из морорских городов империи (почти тридцать тысяч морорцев живут на небольшой территории, там есть даже трехэтажные дома). Они отделены друг от друга, но расстояние небольшое — всего три ли.

В Тагейне располагается единственный в империи филиал Академии Генерального штаба, и вообще в городе сильно влияние армии — как никак, это бывший (пусть и больше десяти тысяч лет назад) военный лагерь. Вторая часть города, располагающаяся на другом берегу реки Хом, напротив место сугубо штатское — известное своими соборами и кварталами богачей.

Тангор

Столица Восточного Морора и крупнейший город этого региона. По сути — островок цивилизации и лавикандской культуры в мало освоенном регионе. Тангор — город выросший из военного лагеря, и это хорошо по нему заметно - прямые углы улиц, четкие квадраты районов. В окраинах города эта схема уже исчезает, но центр устроен так, как его когда-то спроектировали военные инженеры. Тангор стоит в относительно неплохом месте, далеко от болот, и климат там здоровее, чем в большей части Восточного Морора.

См. [описание Тангора](#) на нашем сайте

Мир: магия и отношение к ней

Как мы уже упоминали, в мире нашей игры существует и действует магия, а вместе с ней - ряд других необычных и волшебных с точки зрения нашего мира вещей. Подробнее о видах и родах магии можно почитать в главе о доме Фели (так как только этому дому она и доступна), а здесь мы хотим сказать немного о другом.

Важно понимать, что для империи и ее жителей магия - совершенная обыденность. С их точки зрения она не несет в себе никакой загадки и тем более никакой мистики. Отношение среднего жителя империи к магическому амулету примерно такое же, как у обычного человека нашего мира к сотовому телефону или телевизору - никто, кроме специалистов, толком не знает, как оно работает, но вещь эта полезная и нужная. Магия может восхищать, вдохновлять, даже удивлять (и частенько делает это) - но она как правило не пугает и никак не сказывается на жизни обычных людей: они пользуются ее достижениями так же, как мы с Вами пользуемся в быту достижениями физики или химии, не задумываясь при этом, какие законы и принципы лежат в их основе.

Сама магия - потом вы сможете подробнее прочитать об этом - основана на сочетании умений и эмоций мага, и от того никому другому недоступна, но результаты ее доступны всем - и надеть амулет может решительно любой человек, а заклинание одинаково

Лавикандцы мало что знают о сопредельных странах и не интересуются ими. Если ваш персонаж должен знать о них больше, посоветуйтесь с мастером или почитайте наш [«Справочник по варварам»](#).

действует на членов всех домов.

То же касается и большинства других "волшебных вещей". Жители империи не больше боятся летать на драконах, чем мы с Вами - на самолетах, знают, что усаживаясь играть в кости с незнакомцем, не худо проверить, не надет ли на нем амулет удачи, и запасаются амулетами, защищающими от дождя и стоящими не дороже, чем в нашем мире стоит зонт.

Мир: сопредельные страны

Крупных сопредельных стран (постольку-поскольку - империя располагается на острове) можно назвать четыре. Сами лавикандцы называют их жителей варварами и не считают людьми (хотя мы, конечно, именно их-то и назвали бы людьми, а лавикандцев — нет).

«Южные варвары» (*республика Тейн*) бывшие когда-то под властью Лавикандии, более ста лет назад (что для империи срок небольшой) откололись и, кажется, успели построить серьезное развитое государство. Очевидно, что в нем большое внимание уделяется достижениям новейших технологий, однако полноценного представления о нем лавикандцы не имеют, так как всякие отношения между двумя этими регионами были прерваны. В тот момент, который мы предлагаем игрокам в качестве точки отсчета событий игры, Лавикандия ввела на Юг свои войска.

«Северные варвары» (*Объединенное королевство Уолша и Наргейла*) - давний конкурент империи, в последнее время наладивший с ней неплохие отношения. Некоторые представители этой культуры живут на принадлежащих империи островах Син и Терлес. «Западные варвары» (*Фантаврская империя*) - основной конкурент империи в наши дни, экспансивно развивающееся государство с жесткой абсолютистской властью и большими амбициями. Мощный флот Фантаврской империи, широкое использование порохового оружия и магии обеспечивает ее стремления реальной силой. Культура Фантаврии перешла границы средневековья и вступила в новое время - с развивающейся буржуазией и новыми типами отношений.

Наконец, *Варвары Амра*, живущие к юго-западу от Лавикандии на том же континенте, что и "южные варвары", населяют большой регион Амр, поделенный между множеством городов-государств. К востоку от империи (или, вернее, от восточных колоний империи - Морора) лежит открытый океан, который пока никому не удалось преодолеть.



Глава о доме Худдов

*Надвигается вечер,
Росой покрывается поле,
А паук на ветвях
Паутину плетет и плетет.
И законы природы
Близки человеческой доле -
Одиноко стою
Среди тысячи дел и забот.
Ду Фу*

Государство – это, прежде всего, порядок. Дома Империи, столь разные и по своим традициям, и по своим занятиям, составляют единое целое только благодаря тому, что они связаны между собой универсальной административной системой, как разные части здания соединены каркасом. Именно Дом Худдов обеспечивает функционирование этой системы, и именно в этом контексте с его представителями чаще всего сталкиваются остальные граждане Империи.

Внешне худды - это представители семейства собачьих: волки, лисы, песцы и, собственно, собаки, а также - все возможные результаты смешения перечисленных видов.

Рост худда может варьироваться от полутора (“песцы”, “маленькие собачки”) до двух (“доги”, “волкодавы”, “волки”) метров, но в среднем будет около метра шестидесяти пяти, семидесяти. Худды куда больше, чем другие дома Империи, следят за своими брачными союзами, благодаря чему зачастую из поколения в поколение передаются характерные черты “породы”. О селекции, конечно, речи не идет, и социальное положение жениха или невесты всегда значит больше, чем внешние данные, но если среди остальных домов характерные признаки почти нивелировались, то среди худдов вы легко встретите семью практически чистых “колли”, “борзых”, или “лис”.

Физически строение худда наиболее приближено к строению антропос - начиная от роста и кончая физическими возможностями: худд почти так же силен, вынослив, быстр и ловок, как антропос.

Разумеется, есть и различия. Например, у всех худдов есть хвост, обеспечивающий им баланс при ходьбе и подергивающийся при особо сильных эмоциях. Движения своего хвоста контролировать можно, но сложно. Также у худдов очень острое обоняние - куда острее, чем у любого другого Дома империи, не

Тан-ри-Дайни, 151 год, глава ревизорского отдела
палаты колониальных товаров в Ведомстве торговли.



говоря уже об антропос, а способность к концентрации и склонность к медитативным практикам дает многим из них способности к гипнозу. Подробнее про оба этих качества будет сказано ниже. Пока же вернемся к социальной роли дома худдов.

Что такое «административный каркас» имперского здания?

В первую очередь, это бюрократия: справки, бумаги, учет и переучет. На первый взгляд создается ощущение, что такая переусложненность имперской документации скорее тормозит работу ее структур, но в действительности она лишь приводит их к единому знаменателю. Переводит с разных языков на один общий.

Другая, менее очевидная сторона «универсальности» Дома Худдов состоит в том, что худдская культура является основой, «базой» для культуры общеимперской.

Так же, как некоторые детали худдской бюрократической системы (например, двойная бухгалтерия или система печатей, заменяющих подписи) принимается всеми, даже сугубо внутридомовыми структурами Империи, так и определенные нормы поведения, принятые изначально исключительно внутри Дома Худдов, со временем распространились и среди остальных Домов, став общепринятыми. Даже дом Фели, извечно состоящий с Домом Худдов в своего рода культурной полемике, в действительности перенял от него очень большую часть внешнего обихода, и, например, вся фелийская куртуазность имеет именно это происхождение.

Кроме бюрократии, то есть норм письменных, и этикета - устных норм - существуют и нормы действенные, выраженные, в первую очередь, в лавикандском уголовном праве. Право это распространено повсеместно - любой гражданин Империи каждый день сталкивается с ними «въяве и вживе». Даже нормы поведения на улице и в общественных местах регламентированы законодательно - в частности, существует статья "Об общественной морали" и нарушение ее влечет за собой разной суровости кары. Следит за соблюдением законов Империи Ведомство Охраны Традиций (ВОТ) - правоохранительное ведомство, вроде нашей полиции - подавляющее большинство сотрудников которого также принадлежит к Дому Худдов.

Благодаря важной роли Дома худдов в имперских охранительных и бюрократических структурах, у жителей Империи сформировался определенный стереотип худда: зануда и бюрократ, человек мелочный, придирчивый и при этом чаще всего нечистый на руку - известно, что принцип «не подмажешь - не поедешь» действенен практически в любом административном учреждении империи.

В каком-то смысле это мнение не так далеко от истины, но попробуйте взглянуть на дело с другой стороны. То, что все называют занудством - это усидчивость, способность к концентрации на одном деле, въедливость. Именно это позволяет ревизору-худду пересмотреть все бухгалтерские книги ведомства за несколько лет - и в конце концов найти растрату. Именно благодаря этому молодой адвокат перелопатит все известные прецеденты по своему делу и выиграет совершенно, казалось бы, проваленный процесс. Только своей усидчивости обязан талантливый инквизитор, не поленившийся поднять материалы из архива и вовремя узнавший в невинном на первый взгляд религиозном кружке опасную ересь, прогремевшую по всей Империи десять лет тому и возродившуюся снова.

Именно из Худдов выходят самые лучшие (и действительно преданные своему делу) чиновники и священники. Именно худды известны как блестящие архитекторы и инженеры, прекрасные артиллеристы и успешные юристы.

А взятки - достойное вознаграждение за то, что для вас сделают немножко больше, и немного быстрее, чем то предусмотрено официальной процедурой. В среде Худдов едва ли кто будет осуждать "мздоимцев". Дополнительно это подкрепляется тем, что зарплата среднего чиновника (а наибольшая "плотность" денежных взяток приходится именно на средние чины со второго старшего по шестой средний, после них речь идет уже не столько о денежных суммах, сколько о взаимных услугах и дорогих подарках) довольно невысока, а служба требует подчас солидных капиталовложений: служебный халат, необходимость, сообразно положению, ездить по городу в паланкине, подарки начальству и

Имена худдов всегда состоят из трёх частей, в каждой из которых не более двух слогов, а часто просто по одному. Первая часть имени - родовое имя, нечто вроде фамилии. По нему обращаются к вашему персонажу малознакомые люди, оно пишется в большинстве документов. Вторая часть имени - нечто вроде отчества, редуцированное и упрощенное имя отца вашего персонажа. Оно всегда сокращается до одного слога, в не зависимости от длины настоящего имени. Третье имя - это собственно ваше личное имя, по которому к Вам обращаются близкие друзья и родня. Т.е. господин Хэу-тор-Шэл из «Примера биографии» происходит из семьи Хэу, его отца звали Торо, а его самого — Шэл. Женщины в официальных документах и обращениях всегда носят имя своего отца или мужа — то есть "госпожа Хэу" или даже "Госпожа Хэу-тор-Шэл", но у женщин есть и личные домашние имена, по которым к ним обращаются только близкие друзья и родные. (Так, госпожу Хэу дома звали «Райи»).
Распространенные мужские имена: Аль, Арат, Баур, Дано, Дейе, Киумо, Корд, Реу, Рее, Роше.
Распространенные женские имена: Апи (так же частое имя для гегра), Дейя, Ила, Лика, Нала, Тала, Тама, Тика, Утара, Фата.

торжественные обеды в день зачатия - все это делает взятку просто дополнительными средствами к существованию.

Куда меньше служебных требований предъявляется к сотрудниками служб, таких, как Ведомство Охраны Традиций и Тайное Управление, но при этом и зарплата у рядовых сотрудников этих ведомств как правило не выше, чем у обычных чиновников, а работа куда опасней. Но все же в этой сфере продается и покупается куда меньше: вы скорее всего сможете договориться с ВОТовцем, принесшем Вам повестку в суд, что он не застал Вас дома, но никакими деньгами и посулами не заставите его закрыть глаза на убийство, изнасилование или оскорбление инспектора ВОТ или ТУ.

Еще менее коррумпированы (хотя тут вернее будет сказать, что они более настроены на систему взаимных услуг и одолжений) церковные чиновники и военные.

Все эти четыре пути в равной степени открыты для любого худда. Ниже мы подробнее расскажем о каждом из них.

Худды: пример биографии

*Павильон "Тень кисти", Симми,
весна 452 года VI худдов*

Приятно начинать свою биографию с цитаты из хорошей поэзии.

Я, и правда, родился в городе, где река высывалась из под моста, как из рукава рука, а мой дом стоял прямо на этом мосту, так что выглядывая из окна, я смотрел вниз - прямо в воду и мог пускать кораблики, спуская их из окна на ниточке.

Мой дед был чиновником ведомства дворцов шестого ранга во времена Лавика II, деда нынешнего императора, и получил от него в подарок небольшой дом в Симми, в тридцати минутах ходьбы от летнего дворца. Дед завещал этот дом моему отцу, тоже чиновнику, но из ведомства Южных земель - он обрабатывал аналитические отчеты из Морора, а потому, сколько я себя помню, дом был заставлен словарями, странными масками, короткими копьями, чучелами каких-то странных животных и прочей спецификой колоний. Моя мать вышла замуж за моего отца, когда он был уже на третьем ранге и прожила с ним всю жизнь в мире и согласии до самой его смерти незадолго до Междоцарствия. Его обвинили в шпионаже в пользу морорского королевства Зем, о котором он написал монографию, и повесили. Само королевство Зем пало еще до пророка, около семи тысяч лет тому назад. По воцарении нынешнего императора мой отец посмертно был приставлен к очередному, тоже шестому, рангу и получил научную степень цзиньши, диплом о которой и сегодня висит у меня в комнате поминальных табличек.

К тому моменту сам я уже закончил школу и даже Императорское училище финансов и трудился в ведомстве торговли во втором чине, старшим письмоводителем. Я хотел оставить службу, чтоб лучше содержать матушку, но она - пусть Господь будет милостив к ней - отсоветовала мне, сказав, что лучше затянуть пояса сейчас, но не отказываться от карьеры. Я поступил по ее решению, тем паче, что и отец, как я знал, был бы за то же.

В беспокойные времена я скорее женился, чтоб оставить наследника, если и меня постигнет печальная участь отца. Невесту свою, Райи, я почти не знал, но Господь выбрал за меня, и она составила счастье моей жизни, принесла мне двоих детей, сына и дочь.

По воцарении Лавика III, нашего государя, я был сделан начальником двенадцатой канцелярии в отделе Внешней торговли, чему не мало способствовала репутация моего отца, как знатока иных стран. Так я получил свой третий чин.

Мой младший брат, пошедший по духовной стезе, много помогал мне в содержании матери, и вместе мы сделали сколько-то счастливыми последние ее дни, а скончалась она немного не дожив до получения мной нового чина и занятием моим братом места настоятеля монастыря.

Я же в своей карьере поднялся до пятого чина, и жил счастливо до самой отставки, в которую вышел три месяца тому назад.

Мой брат стал со временем большим человеком, и теперь он Владыка Юга, член Совета девяти, а мне подарил тот дом, в котором мы с ним родились. В той комнате, которая некогда была детской, теперь мой рабочий кабинет, который я называю "Тень кисти", потому что здесь я занимаюсь каллиграфией и сочинением этих записок.

Мой сын уже поднялся до третьего чина, и сам родил сына, совсем маленького и очень похожего на мою матушку.

Эта жизнь течет, кипит, мимо окна,
Как вода из забытого детского сна.
Эта жизнь, отражаясь в бокале вина,
Никуда не торопится, ибо она
Совершена и завершена.

Мне 254 года, меня зовут Хэу-тор-Шэл.

Худды: благородный муж

Худдская культура (особенно та ее часть, которая, в виду своей специфики, все же остается прерогативой непосредственно Дома Худдов) чрезвычайно этична. Важно при этом иметь в виду, что этика в Лавикандии совершенно отлична от европейской гуманистической этики; основой лавикандской этики является не милосердие и страх, а справедливость и стыд.

В основе морали дома Худдов лежит представление о благородном муже, складывавшееся на протяжении веков и к текущему моменту уже давно оформившееся и статичное.

С одной стороны, в Худда-Тха нет такого сильного различия между "худдом для внешнего" и "внутреннего" употребления, как у брэ, или "формы" и "содержания", как у фели. По сути, для благородного мужа - идеала худда - нет принципиальной разницы между "быть" и "казаться". Никакие прекрасные побуждения не оправдают тебя, если ты ведешь себя отвратительно.

В худдском обществе встречают по одежке и провожают по ней же. С точки зрения худда человек, действительно одаренный и умный, умен достаточно для того, чтобы достойно держать себя в обществе, и одарен помимо непосредственного таланта еще и высокой моралью. Из-за этого иногда случается, что человек, ничем особенно не выдающийся, занимает достаточно высокое место в иерархии за счет умения хорошо "подать себя" и найти общий язык, но случаи обратного можно перечислить по пальцам одной руки.

Разумеется, предъявляя такие жесткие требования к следованию внешнему этикету (а в идеале, конечно, и к соответствию определенной этике), никто не ждет, что человек должен интуитивно чувствовать, что правильно, а что нет.

Дом Худдов - дом с наиболее подробно из всех расписанными нормами поведения на все случаи жизни. "Благородный худд" в объяснении своих поступков апеллирует к Святому Писанию (подавляющее большинство худдов лаврикианцы) и сформулированному в нем Учению, к комментариям на Святое Писание, комментариям на комментарии, сочинениям множества философов и моралистов, историческим примерам, к многовековой традиции и общественному мнению. Последнему соответствовать сложнее всего, так как, в отличие от всех остальных источников, оно изменчиво, и оценка окружающими ваших действий напрямую зависит от вашего положения в обществе. Подробнее об этом будет ниже.

Все остальные "основы" статичны и известны всем худдам без исключения, что, впрочем, не слишком упрощает задачу. Эти примеры многочисленны, детализированы (ведь модель верного поступка должна существовать для любой ситуации), подчас - противоречивы, так как накапливались тысячелетиями. Изошренность и въедливость худдского мышления объясняется во многом именно необходимостью разбираться во всех тонкостях подобной этической системы.

Тем не менее, можно выделить некоторое количество основополагающих принципов, которые будут верны в любой ситуации.

Религиозность

Само понятие «благородный муж» основывается на догматах Лаврикианства – одной из распространенных религий, которую исповедуют практически все худды и брэ (подробнее о нем – в Главе о религии).

Разумеется из этого следует, что благородный муж – человек не только верующий, но и религиозный. Он посещает церковь каждую праздничную службу (в Лавикандии нет идеи выходных, но с большой регулярностью идут праздники, во время которых государственные учреждения не работают), а то и чаще, регулярно (что значит – не реже раза в год) ходит к исповеди, и в повседневной жизни старается придерживаться заповедей, оставленных Пророком.

Но одним лаврикианством религиозность «идеального худда» не ограничивается. Помимо этого, благородный муж чтит своих предков, имена и заслуги которых записаны у него на глиняных табличках,

хранящихся в его доме в комнате, специально отведенной для этой цели. Он соблюдает основные ритуалы, необходимые в домашнем обиходе, а также знает своих предков на несколько (начиная от 4-х) поколений назад. Самые уважаемые худдские семьи могут возвести свои корни ко временам основания Империи и даже ранее.

Почтение к старшим

На внутреннем уровне Дом Худдов - это общество геронтократии. Старший человек уже в силу своего возраста приобретает определенную власть над младшими: он старше - следовательно, он больше пережил, у него больше опыта, и он лучше понимает устройство окружающего мира. Это обязывает молодого человека если и не безропотно выполнять указания старших, то, по крайней мере, отдавать им предпочтение перед собственным мнением.

Наибольшее значение имеет почтение к родителям, в первую очередь - к отцу. В прежние времена отец имел право убить своего сына, был властен над ним практически как над своей собственностью. С появлением Лаврикианства многое поменялось, но определенные стереотипы поведения все равно продолжают существовать.

Как бы ни был загружен работой молодой худд, он обязательно выкроит время, чтобы навестить родителей, и будет стараться делать это как можно чаще, в идеале - каждые праздники. Если он надумает жениться, то говорить об этом будет не с выбранной девушкой, а с ее родителями, и те примут решение самостоятельно. В особенно патриархальных семьях мнения девушки могут и вовсе не спросить - и это не вызовет у окружающих даже большого удивления. Это даже закреплено законом - так, например, показания сына против отца судом не принимаются.

Также важно понимать, что старшинство у Худдов определяется не только непосредственно возрастом, но и положением. Так, чиновник 7-го ранга будет, несомненно, считаться старшим по отношению к чиновнику 4-го, даже если последний в действительности старше его на 50 лет. С другой стороны, чиновники 6-го и 7-го рангов практически равны между собой, если чиновник 6-го старше своего сановного коллеги.

Впрочем, такое случается нечасто, так как худды редко поднимаются вверх по чиновной лестнице скачком, чаще - за выслугу лет.

Вежливость

Благородный муж вежлив всегда и со всеми. Он как бы подает этим пример и того отношения, какого ждет от окружающих к своей персоне. Вежливость в худдском обществе также подчинена иерархии, как и все другие стороны его жизни. "Пересластить", и начать обращаться с чиновником ниже вас на два ранга так же, как с высоким начальством - невежливо и в известном смысле даже грамматически неверно. Воспринято это будет по меньшей мере с удивлением. Но это не означает грубость по отношению к подчиненным - просто для каждого случая есть свои каноны вежливости.

Каждый худд уделяет много внимания своему положению в обществе и отношению окружающих к нему. Таким образом, игнорирование иерархии (в обе стороны) - худшее оскорбление, какое можно нанести худду. Таких ситуаций надо избегать особо, так как в рамках мышления дома стоящий ниже Вас в иерархии никак явно не сможет ответить вам, и если вы поведете себя с ним оскорбительно, то это бросит тень прежде всего на вас, вне зависимости от того, кто действительно прав в сложившейся обстановке.

Сдержанность

Благородный муж властен над своими эмоциями и никогда не позволит себе вспылить, перейти на крик или устроить сцену. Это не значит, что нужно изображать из себя каменное изваяние - конечно, все в Доме Худдов живые люди и испытывают все присущие людям чувства. Просто благородный муж очень тонко чувствует, когда его пыл уместен, а когда - нет. Это касается не только крика, но и чрезмерного пафоса: никто не осудит человека, с жаром говорящего об империи или своей работе, но бывают ситуации, в которых это неуместно.

Также благородный муж предельно внимателен к той информации, которую он «транслирует» окружающим. В первую очередь это включает в себя его речи: не следует заговариваться; всегда надо сказать ровно то, что Вы хотели сказать, предельно однозначно оформляя эту мысль. Не менее важен и язык тела: излишне уточнять, что воспитанный худд никогда не позволит себе в разговоре бурно жестикулировать, махать хвостом, теревить пальцами край халата или барабанить пальцами по столу.

Самое ужасное, что может случиться с худдом - это глупая, смешная ситуация, и сдержанность - лучший способ ее избежать или перенести.

Образованность

В терминах нашего мира мы скорее назвали бы это качество высоким уровнем культуры. Для Дома Худдов он достигается сложной системой традиционного воспитания. Худдский стандарт образования включает в себя спектр широких, но неглубоких познаний во множестве гуманитарных предметов. Единственный не гуманитарный предмет, изучаемый большинством худдов – это геометрия, тесно связанная с лаврикианской теологией.

Благородного мужа характеризует большая начитанность, знание этикета, иерархии, основ теологии и т.п. – нет предела совершенству. Он может продолжить (или хотя бы узнать) цитаты из Писания, повести клана Кару и другой классической литературы, сложить формализованное стихотворение (может быть, не совершенное, но недурное и подходящее к случаю), а также поддержать учтивый и изящный разговор практически на любую тему до тех пор, пока он не уходит вглубь вопроса.

Конечно, это лишь тот идеал, к которому каждому худду полагается стремиться (что, кстати, еще не гарантирует того, что он делает это на самом деле). По сути, хоть сколько-то приблизиться к нему может только довольно пожилой человек, не отягощенный излишними заботами и финансово состоявшийся. Только тогда у него будет достаточно времени и душевного спокойствия, чтобы неустанно практиковаться в науке бытия благородным мужем.

Худды: четыре пути

Если вы родились в доме Худдов то, скорее всего, первые 70-80 лет Вашей жизни не будут отличаться особой оригинальностью: все худды в Империи в большей или меньшей степени стремятся к определенному однообразию своего жизненного уклада.

С наибольшей вероятностью Ваш персонаж родился в традиционной и, конечно, полной худдской семье (исключения, конечно, бывают, но они редки. Один из родителей вашего персонажа может быть мертв, либо они могут состоять в разводе - в последнем случае согласно закону дети остаются с отцом). Также, скорее всего, он не был единственным ребенком. Иметь много детей - благо, и конкуренции между сыновьями почти не возникает, ведь в Империи существует множество областей, к которым молодой худд может применить себя. Кроме того, биологическое устройство лавикандцев таково, что двойни (а то и тройни) рождаются у них гораздо чаще, чем у антропос.

Сразу после рождения над ребенком проводится лаврикианский обряд Наделения Именем. Во время этого обряда выбирается и названный отец ребенка (часто это бывает близкий друг его отца, или начальник, если с начальником хорошие отношения). Следующие лет 10-15 маленький худд при помощи матери в семьях попроще и нянюшки-гегра в семьях посостоятельней учится ходить, говорить, завязывать пояс на халатике и всем тем важным вещам, которым учатся дети испокон веков. На данном этапе развития еще не так важно, мальчик ребенок или девочка. Первый раз это различие становится значимым, когда ребенку исполняется 15 лет – напомним, что для лавикандца это очень небольшой возраст.

В 15 лет на мальчика надевают его первый взрослый халат и сажают на землю, окружив различными предметами, каждый из которых символизирует то или иное занятие – игрушечные печать, меч, четки и т.д. Считается, что первый шаг к выбранной профессии он делает уже тогда, потянувшись к одному из них, но, конечно, за 55 лет, которые еще остаются до поступления в училище, юный худд часто меняет свое первоначальное решение.

Девочке в 15 лет дарят первое украшение. Выбора профессии в этой ситуации не предполагается, так как женщины-худды в Империи работают нечасто, и уж по крайней мере карьерный рост - не про них. Цель худдской барышни - выйти замуж и быть своему супругу достойной, любящей женой, матерью его детей и опорой в жизненных неурядицах. Надо заметить, что на протяжении последних как минимум двадцати тысяч лет эта система ни у кого не вызвала всплесков негодования, так что если Вы играете девушкой-худдом, едва ли ей следует становиться борцом за права женщин, а если вы хотите играть независимую и самостоятельную женщину, вам лучше выбрать другой дом.

С этого времени ребенка начинают учить более серьезно - читать, писать, чертить (геометрия входит в обязательную программу обучения любого худда, даже у девочек, как и Святое Писание). По мере того, как ребенок становится старше, к обучению добавляются все новые и новые дисциплины (например, церемонии, история, литература), а бывшие раньше - усложняются. Также всю худдскую молодежь из хороших семей, и девушек и юношей, учат играть на каком-то музыкальном инструменте. Мальчиков чаще всего на цине или ксилофоне, а девушек - на арфе или лире; играть на пибе (лавикандская лютня) худд может выучиться только самостоятельно, поскольку этот инструмент среди старшего поколения не пользуется большим почтением. Несколько меньшее внимание уделяется танцу. Девушек, помимо этого

учат пению, шитью и вышивке, иногда - даже прядению, тканью и кружевоплетению (она всегда должна уметь сама сшить себе и мужу одежду и украсить ее должным образом), а также умению вести хозяйство, руководить прислугой, подсчитывать семейный бюджет и организовывать различные мероприятия. Мало какая девушка, даже из очень небогатой художеской семьи, самостоятельно готовит, стирает и убирает - семья должна быть совершенно нищей, чтобы у нее не было кухарки и хотя бы поденной горничной.

В среднем это обучение оканчивается к 75-и годам. Девушка к этому времени - уже невеста, и ей начинают подыскивать женихов (считается идеальным, чтобы будущий муж был старше невесты в среднем на 50 лет), а перед молодым человеком встает - уже всерьез - вопрос о выборе будущей карьеры. Как уже было сказано выше, перед молодым художником в этой ситуации лежат четыре пути.

Чиновник

Первый из путей, который может выбрать молодой художник - стать государственным чиновником. Исходя из сложившейся традиции чиновную карьеру чаще делает старший сын, но конечно же она открыта для любого художника. Вообще чиновная сфера если и не монополизирована этим домом, то почти, и собирательный образ имперского чиновника имеет ярко выраженные художеские черты. Чиновник - гарант спокойствия и порядка. Только за счет работы чиновников и может функционировать огромный и сложный механизм империи. Они - тот раствор, который соединяет разные дома в единое государство.

По исполнению ему 70 лет, художеский юноша, выбравший чиновную карьеру, поступает в одно из императорских специализированных училищ - права, финансов и т.д. Обучение в нем состоит из нескольких ступеней, после каждой из которых можно получить диплом и поступить на службу. Выучившийся первые три года едва ли может рассчитывать на что-то больше должности соискателя на первый ранг, но успешный выпускник 10 курса имеет шанс стартовать сразу со второго среднего (что уже достаточно солидно). Однако мало окончить училище - необходимо еще сдать государственный экзамен на чин (и переходя на каждый следующий чин, такие экзамены придется сдавать снова - но они, разумеется, усложнятся).

Эти экзамены гарантируют соискателю не должность, а именно ранг - после чего он имеет возможность работать в этом ранге решительно в любой чиновной должности. Более того, случаи перехода из одной сферы в другую достаточно часты: вчерашний таможенный чиновник может стать помощником столоначальника в ведомстве недр или начальником небольшой мануфактуры. Худжеская система образования стремится сделать из него не узкого специалиста, а универсального управленца. Именно поэтому экзамены на ранг представляют собой сочинения не на специальную, а на предельно общую тему из области этики, морали и классической литературы. С точки зрения художеской традиции это означает, что на каждом следующем ранге находятся все более и более достойные и нравственные люди.

Чиновная сфера империи чрезвычайно широка и разветвлена. Существует восемь ведомств (примерный аналог привычных нам министерств), каждое из которых состоит из множества управлений и палат, а палаты в свою очередь из отделов. Жесткая иерархия ведомств во многом определяет весь образ жизни художника - его положение на службе непосредственно скажется на всем, начиная от квартиры, которую ему выделит ведомство, и кончая супругой, чье происхождение и приданное прямо пропорциональны его чину.

При всем том принятая система продвижения по службе означает фактическое отсутствие аристократии по рождению. Худжеское общество - общество меритократии, свое место в кругу избранных можно получить исключительно благодаря собственным заслугам (или, в лучшем случае, заслугам родителей, но не дедов и прочих предков). Часта ситуация, когда дети великих родителей прозябают в безвестности и наоборот - сын нищего письмоводителя может стать чиновником VIII ранга. Все это обуславливает специфическое восприятие жизни чиновниками. Во-первых, это отношение к службе: она составляет основной смысл жизни любого из них - но это преданность кругу, рангу, а не месту работы. Такой чиновник легко расстанется с прежними товарищами по службе, привычным местом работы и даже домом, в котором прожил много лет, ради перевода по службе в другой город с повышением.

Во-вторых, бытие чиновником требует от художника соответствия определенному моральному идеалу, созданному церемониальными нормами и Учением. Это почтительный сын, верный подданный и человек высокой культуры. В то же время этот круг на многое закрывает глаза - никто не спешит ловить за руку взяточника и никого не смутит наличие у высокопоставленного чиновника протекции. Но протекция это в первую очередь не родственники, а молодые сотрудники, которым он по каким-то причинам доверяет.

В-третьих, чиновник, особенно молодой, все время находится под наблюдением своих товарищей, особенно тех, кто выше рангом. Если он выйдет за рамки церемониального и верного поведения, это может дурно сказаться на его карьере. Легко представима ситуация, в которой начальник пеняет своему подчиненному на какие-либо поступки, не имеющие никакого отношения к службе.

Все это делает худда-чиновника очень закрытым, очень сдержанным и осторожным человеком, не склонным к поспешным решениям.

Служба обеспечивает всю жизнь чиновника, привязывая его к себе - выданной квартирой, пенсией после выхода со службы, премиями, больницами. Потерявший службу человек по сути остается ни с чем - и вынужден отказаться от того образа жизни, который он вел.

Образ жизни чиновника создал тот внешний образец худда, который известен всей империи, однако им одним дом не исчерпывается.

Священнослужитель

Если чиновник заботится о благе государства, то лаврикианский священник заботится о спасении души прихожанина. Он пользуется не меньшим, а иногда даже и большим почтением, чем государственный служащий - хотя бы потому, что не бывает незначительных священников. Дом Худдов полностью состоит из лаврикианцев - даже если человек пренебрегает обрядикой, формально он исповедует Учение. Жизнь лаврикианца начинается и заканчивается церковным ритуалом, ими же отмечаются все сколько-то важные и значимые события - свадьба, рождение детей, поступление на службу и принесение присяги, так что без священника ему не обойтись.

Нет ничего удивительного как в том, что многие худды стремятся сделать церковную карьеру, так и в том, что многие приходят в церковь в поисках ответов на волнующие их вопросы. Верным будет сказать, что лаврикианство во многом формальная религия, что для многих ее служителей обрядика и внешнее следование канону подменило "истинную духовность", однако это верно далеко не для всех. В то же время важно понимать, что худды не восприняли бы духовность, полностью отделенную от ритуала - два этих начала в лаврикианстве гармонично дополняют друг друга.

Вне зависимости от того, кем хочет стать молодой худд - священником, монахом или инквизитором - он должен будет изучить непростую лаврикианскую теологию. Но если священник сделает это в теологическом училище, то монах будет постигать истины под руководством своего наставника в монастыре, а инквизитор - на курсах в перерывах между заданиями.

В зависимости от объема прослушанного в училище курса и своей успеваемости, будущий служитель церкви может стать служкой в большом или маленьком храме, приходским священником или даже помощником кого-то из иерархов церкви. Приходской священник отправляет обряды, читает проповеди, принимает исповеди и дает прихожанам советы в религиозных и бытовых вопросах, учит детей в приходской школе. Для жителей отдаленных мест приходской священник - образец для подражания и носитель знания. Для худдской культуры очень важен образ отца, старшего родственника. Эту роль приходской священник играет для всех своих прихожан.

Церковный служка в большом храме или теолог обладают теми же или даже большими познаниями в религиозных вопросах, что и приходской священник, но большую часть своего времени уделяют не прихожанам, а внутрицерковной жизни или абстрактным духовным изысканиям.

Если священники представляют в основном схоластическую ветвь лаврикианства (подробней об этом - в Главе о религии), то монахи больше связаны с мистикой. Это попытка постичь истину не логическим, но интуитивным путем. Монашеству невозможно научиться в училище - только наставник может направить тебя по пути, который подходит тебе одному. Объяснить это невозможно, и в лаврикианских монастырях это и не пытаются сделать - через молитву, труд, чтение текстов и многие другие занятия (вплоть до изучения боевых искусств) - послушник сам должен дойти до ответов на свои вопросы. Многие монахи проводят свою жизнь в странствиях, переходя от города к городу, питаясь подаянием и проповедуя Учение. При всем том, в лаврикианстве отсутствует идея аскезы - необходима умеренность во всем, как в удовольствиях, так и в отказе от них.

Особняком стоит Храмовая инквизиция. Учитывая мягкость лаврикианства в оценке канона и ересей, инквизиция мало занимается этим вопросом. В первую очередь ее задачей является контроль над магическими преступлениями - эти цели были поставлены еще Пророком, что сказывается на общей политике организации. Инквизиторы редко бывают большими знатоками Учения, но им это и не нужно. Достаточно искренней веры и - что может быть даже важнее - хороших навыков следственной и оперативной работы. Несмотря на прямое подчинение Церкви (глава инквизиторов входит в Совет девяти, управляющей церковью), они действуют в тесной связи с государственными структурами. В частности, все их оперативные действия должны быть санкционированы ведомством права и судей, как

и действия всех оперативных служб империи.

В отличие от чиновной деятельности, жизнь священника полностью подчинена церкви - здесь не бывает отставок, отпусков и внеслужебных взаимоотношений. Однако церковь достаточно понимающе относится к нуждам своих служителей - разрешены браки (исключая некоторые монастыри, в которых запрет предусмотрен уставом), нет постов, ограничений в быту.

Военный

Основа армии Империи - дом Брэ, но никакая армия не может состоять из одной только тяжелой пехоты. Именно худдами комплектуется большая часть иных военных подразделений: кавалерия, легкая пехота, лучники, артиллерия (речь идет об осадной технике), инженерные войска. Военная карьера не так уважаема и не так популярна среди худдов, как чиновная или церковная. Хотя количество пехотинцев-копейщиков или лучников значительно больше, чем, например, священников, мало кто из них собирается посвятить этому свою сознательную жизнь. По большей части, это добровольцы, записавшиеся в войска под влиянием патриотического порыва или юношеского честолюбия и тяги к приключениям. Большая часть из них подаст в отставку после оговоренного в контракте срока службы, но те немногие, кто останется, имеют шанс сделать хорошую карьеру. Они формируют еще один важный образ худдской культуры - образ офицера.

Этот образ в первую очередь рассчитан на внешнее применение - худды, рассуждая о своем доме, вспомнят офицера в последнюю очередь (если, разумеется, рассуждающий сам к ним не принадлежит). Но в глазах других домов - в первую очередь брэ - "офицер" такая же визитная карточка дома Худдов, как и "чиновник".

Между тем конфликты между двумя этими ветвями худдского общества совсем не редкость. Чиновники видят в офицерах все то, от чего они стремятся отойти - бессмысленную храбрость, никчемную праздность в мирной жизни, ненужную браваду и горячность. Военные же видят в чиновном идеале дома худдов презренных бумагомарак, не думающих о чести и не способных на благородство. Помимо этого конфликта, сама страта военных также не является единым целым, и две составляющие ее группы - профессиональных и потомственных военных - недолюбливают друг друга гораздо больше, чем чиновников.

Семей потомственных военных в империи существует довольно мало, и войти в их число, если ты уже к ним не принадлежишь, практически невозможно. Это замкнутая каста землевладельцев, та единственная "аристократия", которая существует в доме худдов. Все или почти все мужчины в этих семьях служат в армии, и манкировать этим занятием считается позорным. Такой военный не умеет ничего "полезного" - кроме воинских навыков, - но в избытке перегружен разнообразными качествами воспитания. Он интересуется каллиграфией, историей, музыкой, стрельбой из большого лука, танцем, историей и традицией. Разумеется, все это известно и чиновнику (худдский интеллигент не вообразим без всех этих умений и знаний), но именно в старых военных семьях культура является самоцелью.

Молодой офицер должен быть образован не для пользы дела, а просто в силу своего происхождения. Основой жизненной философии и поведения "белой кости" является родовая честь, восприятие которой до болезненности остро. Офицер несет ответственность не только за свои поступки, но и за весь свой род от самого его начала, которое зачастую уходит во времена основания империи. Он соизмеряет свои поступки не с общественным мнением, а с внутренней, чрезвычайно негибкой шкалой, сформированной традициями, и только она является для него авторитетом. Опозорить родовую честь - преступление, смыть которое можно только ритуальным самоубийством. В этой группе перфекционизм доведен до абсолюта - можно многие годы потратить на обучение и шлифование умения, которое никогда не понадобится тебе в жизни. Впрочем, с точки зрения такого худда, важно как ты делаешь, а не что. Процент преждевременных смертей среди этой "элиты" очень высок - те, кто не погибают в кавалерийских атаках, кончают жизни в многочисленных дуэлях. Это, наряду со сложностью и неочевидности для худда подобного жизненного пути, одна из причин немногочисленности таких семей.

Профессиональные же военные - люди, выбравшие военную карьеру не в силу семейной традиции, а следуя личным предпочтениям - гораздо ближе к чиновникам, чем им самим хотелось бы думать. Как и благородный муж "чиновного образца", они ставят личную честь выше родовой. Несомненно почитая своих родителей, они часто имеют склонность быть еще менее привязанными к традиции, чем даже самые новаторские чиновники. Это и не удивительно - необходимость быстро принимать решения в экстремальной обстановке приучает их гораздо больше полагаться на свои суждения, чем на мудрость предков, которая в боевой обстановке быстро устаревает. Профессиональные военные-худды тоже воспринимают себя как отдельную группу, но стать ее членом не так уж сложно. Худд, проявивший действительную храбрость и пекущийся о своей чести будет принят в ряды офицерства вне зависимости

от происхождения, финансового положения и “грешков”, которые могли бы подмочить репутацию чиновнику. Военные вообще спокойнее относятся к церемониальным тонкостям - военный устав регламентирует их поведение менее тщательно. С другой стороны, есть и вещи, на которые любой чиновник с легкостью закроет глаза, но которые неприемлемы в военной среде. Например, взятка, которая среди чиновников считается нормой, мгновенно делает военного персоной нон грата в своей среде.

Все это делает военных - впрочем, по доброй воле, - аутсайдерами в собственном доме, но аутсайдерами, окруженными боязливым почтением.

Службист

Далеко не каждый, служивший в армии и даже дослужившийся в ней до офицерских чинов, пополняет собой ряды военной элиты. На грани между военным и чиновником лежит еще один путь для худда: путь службиста.

В любой большой империи неизбежно развивается преступность. Это верно и для Лавикандии. Подробнее о криминальной жизни империи - от простых ворюшек до почти всемогущих синдикатов - вы можете прочитать в Главе о доме Кафа, а здесь нужно немного сказать о тех, кто с этой преступностью борется.

Так сложилось, что занимаются этим преимущественно худды. Любой житель империи каждый день сталкивается со служащими Ведомства Охраны Традиций, выполняющими полицейские функции. Это может быть и работа патрульным стражником на улице, и расследование преступлений, и даже работа пожарного или спасателя, если возникнет такая необходимость.

Сотрудники ВОТ не пользуются у жителей империи большим уважением: рядовые стражники, формирующие представление о Ведомстве, часто ленивы, грубы, малокомпетентны, а вдобавок - не чисты на руку (с точки зрения любого худда в последнем нет большой беды, но не все лавикандцы с этим согласны). Однако это описание не может быть применено к оперативно-розыскной палате ВОТ. Число сотрудников этой палаты велико, но все же не достаточно для решения существующих проблем. Приемы работы служащих ВОТ достаточно схожи с приемами аналогичных организаций в нашем мире. Существует и сбор улик, и допросы, и даже химический анализ (пусть и менее совершенный, чем в нашем мире).

Необходимо помнить только о двух важных отличиях. Во-первых, в империи неизвестна дактилоскопия, а во-вторых, Ведомство Права и Судей, при наличии достаточных улик, может выдать ордер не только на обыск или арест, но и на применение пыток. Это связано с тем, что в лавикандском праве признание остается важнейшим из доказательств вины. (Подробнее о лавикандском праве см. в приложениях к этой книге и в Книге империи).

Немаловажно помнить и том, что имперская юриспруденция еще не дошла до идеи прав граждан и необходимости их защиты. Это не значит, что служащие ВОТ могут заниматься самоуправством, но, например, понятия презумпции невиновности просто не существует. Подробнее о лавикандском праве смотрите в приложениях.

Куда более уважаемой, но куда менее любимой жителями империи организацией является Тайное Управление. По сути, это - имперские спецслужбы, совмещающие функции контрразведки и политической полиции.

Излишне говорить, что Управление чрезвычайно влиятельно. Оно подотчетно лично императору, его сотрудники могут получать ордера даже на убийство (поговаривают, что и задним числом). В компетенцию ТУ входит, в первую очередь, неординарные преступления: экономические расследования, заговоры, политические интриги. Рядовые кражи и убийства никогда не попадут в сферу интересов Управления, по крайней мере до тех пор, пока убийства не станут серийными, а кража не приобретет государственный масштаб.

Тайное Управление сильно скомпрометировало себя в правление предыдущего императора, сделавшего из него машину террора. До конца избавиться от этого образа ТУ пока не удалось. В принципе, худд может стать и выездным судьей (подробнее об этом смотрите в Главе о доме Брэ), но случается это не слишком часто.

Рядовым стражником может стать и молодой человек (хотя это явно не самая желанная карьера для молодого худда), но следователь ВОТ и тем более - оперативник ТУ почти всегда человек с жизненным опытом. Он либо отслужил в армии, либо перевелся из чиновного ведомства, либо, в случае ВОТ, поднялся из младших чинов. Работа следователя или оперативника увлекательна и очень важна, но все же в массе своей это люди, чей жизненный путь не очень сложился. Им может и часто нравится их работа, но не об этом они мечтали в детстве.

Специалист

Однако далеко не все худды решают связать свою жизнь со службой в той или иной ее форме. Получив хорошее, но специальное образование - врача, юриста, архитектора, финансиста, - в одном из императорских училищ, такой молодой человек не становится чиновником, а открывает частную практику или становится младшим помощником в уже существующей конторе. Частные клиники, архитектурные бюро, юридические конторы - все это частое место работы для худда. Много худдов и среди учителей, - как в государственных школах и училищах (где они получают чины), так и в домах богатых людей - брэ, худдов, кафа. Немало их и среди журналистов и людей искусства. Этот слой худдов формирует одну из важных частей лавикандской интеллигенции, наравне с учеными лее и фели. Если большинство худдов стремится сделать хорошую карьеру, то эти люди очень быстро достигают формального "потолка" и дальнейший рост идет не в сторону социальной значимости, а в сторону профессиональных качеств и повышения доходов. В этом кругу высоко ценится преданность своей работе, глубокие познания в узких областях, цеховая этика. Разумеется, многие такие специалисты работают и на государство - в ведомственных клиниках или государственных бюро, - но лучшие все же открывают собственную практику, так как это и более доходно, и более почтенно.

Именно из этой среды происходят немногочисленные работающие женщины-худды - как правило, они занимаются секретарской и архивной работой. В последние века это находит все большее и большее распространение, так что и в ведомственных архивах часто работают женщины.

В кругах худдов-специалистов формируется и зреет новое представление о трудовой этике, расходящееся с общепринятым, но пока оно только зарождается. Основой ее постулат - приоритет узкой специализации и высокого профессионализма над широкими, но общими познаниями управленца. Подразумевает это и несколько большую открытость, так как специалисты чаще сталкиваются в своей работе с коллегами из других домов.

Несмотря на общепринятое мнение, специалистов лишь немногим меньше, чем чиновников, просто в отличие от них они не создают какого-то единого образа, стиля. Объединение всех этих профессий в одну графу достаточно схематично.

Наиболее часты среди них врачи и учителя, затем архитекторы и инженеры, юристы и, наконец, журналисты и люди искусства.

Худды: нюхачество и гипноз

Внешне худды напоминают знакомых нам собак, волков, лисиц и, помимо внешности, переняли и ряд способностей этих животных. Одной из них является острый нюх - более острый, чем у любого другого дома в империи. Худды почти никогда не пользуются благовониями и сильными пряностями, их чуткий нос без дополнительных усилий улавливает тонкие нюансы. Однако только немногие - около трети - имеют нюх достаточно острый, для того, чтобы использовать его целенаправленно - для поиска следов, составления благовоний и духов, охоты и т.п. В обиходной речи таких людей называют "нюхачами". Этот талант высоко ценится - особенно в криминалистике. Обученный нюхач (мало иметь такую способность, нужно еще научиться ей пользоваться) может узнать человека по запаху совершенно безошибочно, если раньше он с ним уже встречался, определить незнакомые примеси в вине или пище, взять след давно ушедшего. К сожалению, существует множество способов помешать нюхачу - столь тонкий нюх делает владельца и очень уязвимым для резких запахов. Частые приемы для ухода от такой слежки - зайти на мясной рынок или в лавку благовоний, рассыпать перец. И если в первых двух случаях нюхач просто потеряет след, то третий может серьезно повредить его здоровью, вплоть до временной потери нюха.

Подробнее об использовании и гипноза и его границах см. в [«Книге домов»](#)

Тем не менее, нюхачи часто работают в следственных учреждениях и приносят им много пользы. Особняком стоит еще одна уникальная и врожденная способность, встречающаяся примерно у четверти представителей дома - гипноз.

Худдский гипноз довольно сильно отличается от известного науке нашего мира. Во-первых, гипнот (так называется человек, владеющий этим умением) может ввести человека в транс почти мгновенно, для чего требуется просто поймать его взгляд или выбить какой-либо несложный ритм. Во-вторых, подчиненный гипнозу человек будет выполнять решительно любые приказы гипнота до тех пор, пока находится в транс. Транс может продолжаться - в зависимости от умений гипнота - от нескольких минут до многих часов. Само это состояние очень заметно: стороннему наблюдателю невозможно не понять, что человек находится в транс, а сам он, очнувшись, скорее всего почувствует временную лагуну, хотя никогда не вспомнит, что именно происходило, пока он был загипнотизирован. В-третьих, гипнот почти не может внушить человеку какую-то мысль с тем, чтоб она осталась в его подсознании после

пробуждения - справятся с этой задачей только большие мастера, да и то если мысль будет очень простой. В-четвертых, загипнотизированный хоть и теряет всякую свободу воли и способность самостоятельно мыслить, сохраняет и все свои физические навыки, и память. Он может отвечать на любые вопросы, но только в случае, если они будут заданы очень конкретно - абстрактные или двусмысленные ему просто не понятны. Так, например, хороший воин сможет и под гипнозом использовать свои умения безо всякой потери в качестве, или сможет ответить на вопрос, что он делал вчера в 25 часов вечера, но находящийся в трансе ученый не сможет решить простейшее уравнение.

Таким образом, гипноз - серьезная сила, и может быть использован как для благих дел, так и преступно. Повсеместно в империи гипноз применяется для обезболивания, как безвредный аналог морфия. Так же применяется допрос под гипнозом, но его результаты, полезные в расследовании, никогда не будут приняты судом, как улика. Как следствие, согласие на гипнотический допрос может быть только добровольным - Ведомство права и судей не может выдать соответствующего ордера, а введение в транс против воли уголовно наказуемо. Использованный в преступных целях гипноз является отягчающим обстоятельством.

Поскольку противостоять сильному гипноту (тем более окруженному находящимися в трансе людьми) довольно сложно, это обычно поручают храмовой инквизиции, отработавшей специальные меры защиты на такой случай. Это так называемые "экзорцизмы" - особые ритмические, жестовые и фехтовальные приемы, прерывающие транс жертвы. Так же эта инквизиторская школа фехтования позволяет немного защититься от гипноза и даже некоторых проклятий.

Людей, способных противостоять гипнозу довольно мало. Этого можно добиться особыми способами концентрации, предельным напряжением воли (см. описание навыка «Стойкость» в Главе о навыках), но на практике очень мало кто этими методами владеет. Иногда в доме художников рождаются люди, от рождения негипнабельные - гипноз вообще не действует на них, что имеет, впрочем, очевидные минусы.

Худды: отношение к окружающему

Существуют определённые стереотипы отношения членов дома Худдов к другим домам и к миру вообще. Это не значит, что так думают все худды, но, в той или иной степени, так думают многие из них. Именно от этих стереотипов они отталкиваются в построении собственных мнений. И именно такого отношения от них ждут другие. Но нужно помнить, что стереотип – это не правило.

Фели: Надо бы их запретить. Конечно, они двигают науку, но это не оправдывает их безнравственного поведения.

Брэ: Грубоваты, но надежны. Это руки империи, обойтись без них невозможно, но нужно следить, чтоб руки подчинялись голове. Они лаврикианцы, как и мы - это делает наш союз крепче.

Кафа: Жулики все до одного, но без них не было бы империи. Мы покупаем их товары, и они считают, что обдирают нас, как липку. Но кому они потом платят налоги?

Катарир: Как и мы, они верят в традиции – но их традиции слишком не похожи на наши. Впрочем, мы часто сталкиваемся с ними, но редко разговариваем.

Гегра: Простые души. Хорошие слуги, жить без которых невозможно - но в городах они немного теряются.

Лока: Только глупец не прислушается к словам лока - и только мудрец их поймет. В этом и беда.

Империя: Венец наших трудов: все что мы делаем, мы делаем для ее процветания.

Император: Император из нашего дома, и что бы ни говорили, он истинный благородный муж. Служить такому человеку само по себе почетно.

Лаврикианство: Учение воспитывает душу, а Писание организует ум. Как можно не верить тому, что очевидно?

Церемониал: Говорят, он сложен и не нужен. Интересно было бы посмотреть, сколько прожила бы империя, если бы сейчас церемонии отменили.

Тач-мик-Ла, глава Дома худдов: Мудрый человек и тонкий политик. Он мало вмешивается в наши жизни, но делая это - не ошибается.

Прежде чем делать окончательный выбор, мы рекомендуем вам ознакомиться хотя бы с началом глав о других домах. Если же информации в «Книге игрока» вам кажется недостаточно, вы можете найти больше в соответствующих главах [«Книги домов»](#).

Глава о доме Фели

*В грозы, в бури,
В житейскую стынь,
При тяжелых утратах
И когда тебе грустно,
Казаться улыбчивым и простым -
Самое высшее в мире искусство.
Сергей Есенин*

Шумно. В Священном Институте Магии Оккультизма и Колдовства – СИМОКе – одном из крупных центров Фели-Тха в Империи, всегда шумно. Когда одни студенты утомившись разойдутся спать или предаваться более тихим радостям, другие только проснутся для того, чтобы начать учиться, экспериментировать, работать, пить, целоваться, драться, убивать, прогуливать, находить и терять. По большой лестнице – сосредоточению разнородных лавок, забегаловок, кафе и ресторанов – снуют разномастные фели всех возрастов и занятий.

В переулки сворачивают модницы, чтобы заскочить в салон красоты «Любая иллюзия по вашему вкусу». У дальних фонтанов на каждой скамейке целуются парочки. Между тем в маленьких лабораториях ученые допоздна бьются над экспериментами, которые, возможно, перевернут мир, а может быть, будут убраны в шкаф вместе с другими несбыточными мечтами.

Дом Фели-Тха составляют существа, которые в нашем мире были бы названы антропоморфными кошачьими. Тигры, львы и рыси, большие и маленькие домашние кошки, встав на две ноги и выпрямив спину, сохранили изрядную долю своих кошачьих достоинств. Они все еще прекрасно слышат, могут выдвигать острые когти и высоко прыгать. А еще они сохранили тот архетипический кошачий характер, о котором сложено так много легенд.

Что мы, прежде всего, знаем о кошке? Кошка гуляет сама по себе. Основопологающим понятием для Фели-Тха является свобода. Но не свобода общественная, а свобода личная. Представители этого дома никогда не будут собираться вместе, чтобы устраивать митинги, организовывать профсоюзы и подписывать петиции. Зато свобода каждого отдельного представителя делать именно то, что он хочет, и, что еще более важно, мыслить именно так, как он считает нужным, ценится очень высоко. Это стремление к свободе и обуславливает большинство особенностей, присущих этому Дому.

Дом Фели – со всеми своими сложностями и особенностями – довольно сильно напоминает нравы привычного нам 21-го века. Общество фели – это общество, где образованию и карьере уделяется первостепенное место, где семья и брак изжили себя (если вообще когда-то существовали), где твоим коллегам наплевать, насколько экстравагантно ты одеваешься и кого ведешь сегодня ужинать. Общество благоденствия и безразличия.

Между тем устройство Дома Фели довольно далеко от того, к чему стремится каждое цивилизованное государство. Коротко его можно охарактеризовать как самоорганизующуюся систему. В рамках Дома Фели не действуют практически никакие законы (до тех пор, пока действия фели не угрожают другим подданным империи). Все решается на уровне договоренностей между людьми – а иногда и на уровне силы. Высшей силой является Глава Дома. Он же занимает должность Ректора Священного Института. Ректор руководит делами дома, и власть его практически не ограничена. Нынешний ректор – маг ночного круга Ти-Онто-Рагер – за время своего правления в Священном институте стал притчей во языцех. Шансы выжить после встречи с ним, как определяют это рядовые члены дома – 50% из 100. Либо убьет, либо не убьет. Быть может, все это только слухи, но большинство членов Дома Фели-Тха разумно предпочитают не проверять их истинность. Однако ректор, как бы силен и влиятелен он ни был, не может контролировать всех фели империи. И даже его люди не могут этого делать: их просто не хватит. Никто и не ставит перед собой такой задачи. Ректор и Совет дома занимаются решением глобальных экономических и политических вопросов. Совет дома – организация из двадцати-тридцати почтенных фели, способных иногда влиять на решения и действия ректора. Точное число членов Совета дома неизвестно, как не известны и имена половины его участников, в том числе и главы.

Ни судебных, ни правоохранительных органов Дом Фели не предполагает, а обращаться в соответствующие общеимперские инстанции (ВОТ, ТУ) большинство фели по разным причинам считает невозможным. Даже ректор не обладает правом суда – что не мешает ему (и любому другому фели) убивать без суда и следствия. В итоге

Дом Фели представляет собой общественное устройство, где нет ни законов, ни тех, кто призван эти законы исполнять, «служить и защищать». В большинстве домов, если тебя обидели: обокрали, оклеветали, избили, ты можешь обратиться к кому-то, призванному помогать тебе в решении подобных проблем: в Ведомство Охраны Традиций, к старосте деревне, «крыше» собственной лавки. В Доме Фели, если у тебя возникли проблемы, чаще всего это только твои проблемы. И думать, как решать их – тебе. Никто никому ничего не должен, каждый действует так, как считает нужным. Последствия за его счет. Все это особенности хорошо знакомы каждому Фели-Тха с детства. Однако понять, почему устройство Дома сложилось так, а не иначе, можно лишь попытавшись понять психологию самих фели.

Тин-валь-Ду, старший преподаватель,
фармацевтическая лаборатория факультета алхимии,
Священный институт.



Андрей
2012

Фели: пример биографии

*В ресторанчике "Осенний лист",
СИМОК, Кос-тха-ни, 452 IV Худдов*

- ... Ладно, передай мне вон ту бутылку. На чем я остановился?
- Ты думал, как бы начать. Будь проще, друг мой. Начни с начала.
- С начала. Сначала я появился на свет, как и все на этой брэнной земле. Кто были мои мама с папой, я не знаю, но были они у меня точно. Это факт.
- Не поспоришь.
- Вот. А ты слушай дальше. Меня, как и всех «несчастливых дитяток» нашего дома, поместили в школу.
- Почему несчастных?
- Хорошо, счастливых. В школе я жил в комнате с другим таким же обалдуем, с которым мы играли в "тропический ливень", прячась под одеялом, и в "лианы и джунгли", повисая на занавесках.
- Ничего себе у вас были игры.
- Представь себе. Потом я перешел в выпускной класс, обалдуя в моей комнате сменила моя девушка, а игры у нас стали более изобретательными и практичными.
- О, не сомневаюсь. Так куда ты клонишь, друг мой?
- Ты погоди. Нам ведь некуда спешить, старик. Вот я тоже очень спешил повзрослеть. Когда у всех в шестерке нашего куратора обнаружили способности к магии, я все ждал, когда проснуться мои.
- А оказалось, что тебе повезло больше.
- Ага, мне повезло больше. Я занялся алхимией.
- И маги стали покупать у тебя волшебную травку.
- Ну, до этого было еще далеко. До этого я еще переехал учиться в Священный Институт, без труда поступил, но с трудом привык к крепкому алхимическому юморку: «Ой, я, кажется, уронил на пол склянку с универсальным растворителем, ступайте осторожно». Впрочем, неважно. Я стал студентом. А это несчастные люди по определению. Словарному. На практике встречаются и вполне счастливые экземпляры.
- Я видел студентов на дневном круге, спасибо.
- Вот, ты знаешь, о чем я. Но я действительно учился. Знаешь, я правда в какой-то момент думал, что займусь чем-то значительней, чем изобретение трехсот сортов крепкой травки.
- "... я верил чудесам, которые являются извне".
- Да, да, да. Ух!
- Что?
- Видал, какая девушка прошла?
- Не интересуюсь. Так к чему ты это все все-таки?
- Ты погоди. Дальше я отучился, выпустился и даже получил направление в аспирантуру.
- Потрясающе. И куда ушло это направление?
- В стол. Вернее, чуть левее - в урну. Я перепрофилировался.
- Теперь так "продался наркоиндустрии" называется.
- Ты погоди. Я ведь совсем не о том говорил.
- Гм?
- Я, собственно, о том, что все мы тут, по сути, несчастные дитятки, поставленные на вектор получения полезного для Дома высшего образования. А иногда даже и двух. И мир вокруг жесток и ужасен, и полон синих ящериц. Отсюда вывод: какой?

Имена фели часто даются им не родителями, а в школах. Любое имя фели так же состоит из трех частей, каждая из которых обычно складывается из одного или двух слогов. Первое имя - личное, по которому в доме Фели часто обращаются не только друзья, но даже плохо знакомые люди. Второе - сокращённое обозначение той школы, в которой учился фели или - реже - унаследовано от отца. Третье - фамилия, родовое имя (в виду редкого знакомства фели с его родителями, ему не придается особого значения). Когда кто-то хочет уважительно обратиться к фели, он называет его не по последнему, а по двум последним именам. Пример. Некого фели зовут "Альт-ас-Сар". "Альт" - его личное имя, так все к нему обращаются. "Ас" - название его школы. "Сар" - фамилия его отца. Когда кто-то хочет уважительно к нему обратиться, он говорит "Господин ас-Сар". Имена женщин имеют те же корни, что имена мужчин, но кончаются на "а", "о", «я» или "у". (Будь Альт-ас-Сар женщиной, его могли бы звать Алья-ас-Сар). Распространенные имена (в скобках - женская версия): Альма (только женское имя), Бальт, Джей, Доми (Домо), Исир (Исиру), Ли, Низи (Низа), Тай (универсально), Ти (универсально), Шат (Шата)

- Что ты уже достаточно набрался?
- Неверно. Что ты покупаешь мне следующую бутылку. Логично?
- Ну, раз ты о синих ящерицах заговорил, то тебе точно пора снова выпить. Официант!

Фели: представление о свободе

Свобода самовыражения

Общество, половина которого наделена магическими способностями, могло пойти по пути социального неравенства, главенства магов над не-магами и в итоге погибнуть. Фели-Тха пошли по другому пути – пути научного диспута, дискуссии, так, как это принято в среде ученых-лее. Цивилизованные люди всегда смогут договориться друг с другом. По сути дела, этическая позиция дома задается именно лее, с их спокойствием и сдержанностью, а маги принимают это как нечто самоочевидное.

Большинство лее компенсируют свою неспособность к магии высокими способностями к наукам и искусствам (подробнее об этом - ниже). Вследствие этого, успешным с точки зрения фели считается не богатый или добившийся высокого положения, а реализовавшийся человек. Богатство и положение приложатся. Когда молодые фели заканчивают школу и выбирают свой путь, именно их предпочтения и способности играют главную роль. Все остальное: нужность и важность этой профессии для дома, возможный доход, даже магические способности – вторичны. Поэтому и случаются ситуации, когда неспособный к колдовству лее становится величайшим специалистом в теории магии, а маг-фели занимается ботаникой, археологией или игрой на арфе. Представить себе члена Дома Фели, не получившего высшего образования, довольно сложно, а широкая и глубокая эрудированность и даже несколько образований считаются нормой. В Священном институте существует разветвленная система факультетов, где почти каждый найдет себе занятие по вкусу – неважно в алхимии или изящной словесности.

Это не значит, что фели обязательно посвящает все свое время работе, но именно она, как правило, является смыслом его жизни. Почти нет тех, кто всю жизнь занимался бы нелюбимым делом. Такое отношение к выбору профессии накладывает свой отпечаток на общую психологию Дома. Так среди худдских чиновников брать взятки – обычное дело, в то время как фели едва ли станут это делать, но зато может из одного энтузиазма взяться за решение интересной задачи.

Свобода действия

Вторая из свобод явно свидетельствует о некоторой отделенности Дома Фели от остальной империи. Этот Дом, пожалуй, меньше всего обращает внимание на общелавикандские ценности и традиции. Тон в обществе всегда задают худды, тем более это так теперь, когда худдская династия на троне. Большинство жителей империи ориентируются на созданный ими сложный церемониал, указывающий, как вести себя в той или иной ситуации. В Доме Фели дела обстоят проще и сложнее одновременно. Не существует церемониала, который подскажет как себя вести. Конечно, существует формальное уважение студентов к профессорам, а профессоров к главам кафедр. Однако велика вероятность, что эти люди могут оказаться на одной попойке, а после попойки, вполне возможно, и в одной кровати. Таким образом, грань между уровнями иерархии невольно стирается, и юному фели приходится самому разбираться, какие слова и поступки будут правильными, а какие – нет.

К тому же сама область влияния, «ха-раи» Дома, обуславливает некоторые особенности в поведении. Как сильным магом, так и крупным ученым может стать и мужчина, и женщина. Благодаря этому Дом Фели – единственный в империи, утверждающий равноправие полов. Женщине даже не приходится бороться за свои права: никому из фели в голову не придет оспаривать ее право на высокую должность. Другое дело, что это приводит к закономерному лишению женщин определенных привилегий. В Доме Фели считается почти нормой, что женщину тоже можно ударить в пьяной драке или вызвать на дуэль. Это самое «почти» между тем не более, чем дань куртуазной манерности, которую фели, вероятно сами того не осознавая, переняли у худдов. Благодаря этому мужчина-фели может открывать перед своей дамой дверь, дарить ей цветы и петь серенады у нее под окнами. При этом, например, его совсем не будет смущать тот факт, что его дама зарабатывает больше его и, быть может, его содержит. Единственное ограничение: женщина не может занять место ректора, так как он – потенциальный император, а на трон женщина не садится из-за общеимперских традиций.

Свобода личной жизни

Нельзя сказать, чтобы эта свобода была основной чертой Дома Фели, более того, сами фели придают этому аспекту своего существования мало значения, воспринимая его как должное. Однако именно это явление сформировало представление о фели среди других домов и дало почву как для шуток, так и для нешуточного возмущения. Причина их — в полной беспорядочности половых отношений. В Доме Фели не сложилась идея семьи и брака, что (в сочетании с бисексуальностью большинства фели) гарантирует полное отсутствие каких-либо запретов в этой области.

Существуют отклонения в сторону гетеросексуальности и гомосексуальности у отдельных фели или лее, что тоже воспринимается другими членами этого дома как норма. Говоря проще, пристрастия человека в любой области, будь то секс, литература или политика — его личное дело. Их можно обсуждать, но не осуждать. Этот принцип сформировал соответствующее отношение: представить себе, что какое-то, даже очень экстравагантное поведение может шокировать фели, практически невозможно. Тем более невозможны какие-то психологические комплексы или расстройства из-за тех или иных вкусов.

Любые два представителя Дома Фели могут прийти к местному архивариусу и записаться в его книгах как муж и жена (жена и жена, муж и муж и так далее). Это имеет смысл в том случае, если они хотят иметь возможность завещать что-то друг другу. По той же причине архивариус делает пометки о рождающихся детях.

Детей принято отсылать в школу в возрасте 5-10 лет, так что своих родителей они совсем не помнят и редко поддерживают с ними отношения в дальнейшем. Школы чаще всего находятся в удаленной от городов местности, хорошо охраняются и обеспечиваются. На территории школы дети получают полную свободу, присмотр учителей ненавязчив. Юных фели учат основам гуманитарных и естественных наук, они могут заниматься искусством, спортом — в общем, чем захотят. После школы ребенок почти всегда отправляется учиться — как правило, в Священный Институт, где он научится тому, что станет делом и смыслом его жизни.

Свобода в рамках

Конечно же, ни одно общество не может быть построено на ничем не ограниченной свободе, если это не утопия или антиутопия. Общество фели не таково. При всем распространении свобод, при отсутствии общественного осуждения и почти ничем не ограниченной анархии, в Доме Фели, как и в любом другом, существует целый набор негласных предписаний и правил, своего рода подводных камней. Несоблюдение их не повлечет за собой общественного осуждения или санкций. Однако их учитывают из-за самой природы Дома Фели. Это было аккуратно заложено воспитателями и стало нормой поведения в обществе.

– *«Счастье – есть ловкость ума и рук»*. В Доме Фели это хорошо известно всем или почти всем. Любые «душевные бури» можно — и нужно — скрыть за надетой с утра улыбкой, а кто не умеет надевать эту улыбку, пусть сидит дома. Фели, не проявляющий должной веселости в обществе, вряд ли найдет понимание у кого-то, кроме самых близких друзей. Фели, на людях открыто проявляющий уныние, вызовет искреннее удивление. Конечно, к каждому отдельному представителю Дома будут применяться разные критерии: что позволено магу ночного круга, не позволено рассветнику. Однако общий тон в фелийском обществе задают маги дневного круга. Настоящий фели должен быть именно таким: есть до отвала, пить до упаду, танцевать до утра, его должны окружать прекрасные девушки и юноши (желательно в больших количествах), он должен жить, чтобы веселиться и веселиться, чтобы жить. В действительности, конечно, все совсем не так, но вежливость требует хотя бы обозначить такую беззаботность, если ты не испытываешь ее.

– *«Уж лучше голодать, чем что попало есть, /И лучше одному, чем вместе с кем попало»*. Несмотря на общепринятый образ рубахи-парня, фели довольно избирательны в общении. При этом под общением, разумеется, следует понимать не возможность пропустить после работы по стаканчику и даже не проведенную совместно ночь, а близкую дружбу.

Дом Фели — один из самых закрытых домов империи. Почти в каждом маленьком городе Метрополии найдется фелийский квартал — эдакое «гетто», состоящее из магических магазинчиков, опиумокурилен и ресторанов. Обычно этот факт объясняют тем, что другие дома предпочитают держать фели с их химерами и магическими экспериментами на расстоянии. Однако в действительности сами фели отгораживаются от остального мира, превращают свой квартал в маленький закрытый филиал СИМОКа, живущий по своим законам.

При полной свободе любовных связей большинство молодых фели предпочитают жить в одиночестве, заводя многочисленные кратковременные романы. Под конец жизни, правда,

представители этого дома часто собираются в большие семьи – сообщества людей, которым комфортно существовать рядом. При этом устоявшиеся пары, долго живущие вместе – явление в этом доме редкое, вызывающее трепетное отношение окружающих.

– «*Не тронь*». Определить универсальные рамки этики фели – задача непосильная. Каждый из них сам создает свою мораль. В этом доме можно встретить как альтруистов, готовых решать проблемы каждого встречного, так и людей абсолютно беспринципных, оценивающих любое событие с точки зрения личной выгоды. Однако есть некоторые понятия, которые для Фели-Тха имеют почти сакральный характер (насколько это возможно в доме, большинство представителей которого – уверенные атеисты). Есть вещи, которые фели не будет делать, потому что это было вбито в подкорку любого нормального ученика детской школы.

При полном отсутствии у большинства представителей Дома родительских инстинктов, дети – нечто неприкосновенное и священное. Ни один фели не причинит вреда ребенку. Любой фели попытается сделать все, чтобы ребенка защитить.

Ученые-лее обладают негласным статусом неприкосновенности. Если сами они не будут нарываться на неприятности, эти неприятности их вряд ли настигнут. Изначально и то, и другое вызвано практическими соображениями: без детей и ученых Дом не выжил бы, но сейчас это просто традиция, над которой никто и не задумывается.

Каждый фели с детства понимает, что на силу всегда находится другая сила, а у обиженного найдутся верные друзья. Поэтому в обществе, где на официальном уровне карательные функции за кражи, грабежи и убийства не установлены, преступления совершаются не чаще, чем в других домах.

Фели: дом Лее

Принято считать, что Лее-ха, входящие в Дом Фели-тха, отличаются тем, что лишены способности к магии. Это традиционно закрывает для них возможность дорасти до места ректора Священного Института. В действительности отличия куда серьезней, но это не значит, что лее презираются или унижаются. Даже наоборот – большинство фели относится к ним с известным почтением, настолько, насколько это возможно в обществе Дома Фели, где стереотипам вообще не придается большого значения. Лее обладают всеми правами и свободами своего дома на государственном уровне и так же точно встроены в анархистский уклад жизни Фели-тха. Разумеется, ничем не отличаются они внешне.

Невозможно определить при рождении, будет ли ребенок фели или лее, будет ли он обладать магическими способностями. Даже в случае близнецов нельзя гарантировать совпадения. Очень долго даже самый лучший учитель не предскажет этого точно: возникновение магических способностей определяется не только наследственностью, но и приобретенным опытом и, вероятно, множеством факторов, которые лавикандцам неизвестны. Невозможно и искусственно стимулировать развитие таких способностей.

Долго не знает этого и сам ребенок. Магические способности редко проявляются раньше 45-47 лет. Между тем способности и интересы лее к этому моменту, как правило, уже очевидны.

Большинство лее чрезвычайно талантливы в какой-то области. Это может быть научная деятельность, искусство, просто та ловкость рук и верность взгляда, которая отличает хорошего мастера, даже коммерция или спорт – все что угодно.

Интеллектуальная среда детских школ фели нацелена именно на раскрытие этих способностей, так как способности мага-фели раскроются сами. А маленькому лее очень важно попасть в детском возрасте и в алхимическую лабораторию, и в класс живописи, и на спортивную площадку, попробовать все, немного познакомиться со всеми видами науки, искусства, ремесла (конечно, на начальном, детском уровне). Если этого не произойдет, он рискует упустить главное дело своей жизни, а именно занятия этим делом сделают его счастливым. Именно они считаются смыслом существования любого лее.

Однако поскольку невозможно определить, кто будет лее, а кто фели, это базовое знакомство проходят все маленькие ученики школ без исключения. В основе преподавания в таких школах лежит интерес и тщательная работа учителя: классов в нашем понимании там нет, а на каждые 6-7 детей приходится один воспитатель. Такая шестерка – самый близкий для фели аналог семьи. Зародившаяся в детстве дружба часто поддерживается до последних дней жизни.

Способности лее обеспечивают стабильность и богатство дома. Именно они сформировали тот образ фели-ученого, который сейчас является стереотипом в империи и вошел в сказки и анекдоты. Как бы представители других домов не относились к фели, в

глубине души они уверены, что фели сможет ответить на любой их вопрос в любой области.

Далеко не все лее идут в науку — кто-то пойдет в ресторанный бизнес или сферу услуг, кто-то в актеры или музыканты. Представить себе лее-чиновника, конечно, невозможно, но судебные эксперты в свитах судей или участках ВОТа сплошь и рядом именно они, не говоря уже о врачах в государственных клиниках. Именно лее, как правило, становятся учителями в детских школах Фели, да и преподаватели-лее в домах богатых кафа или брэ, как правило, ценятся выше, чем учителя-худды (если, конечно, речь идет не о церемониале или праве).

Но всё же всем лее в той или иной степени свойственна академичность, вежливость, сдержанность. Они высоко ценят свою работу и уважают чужую.

Впрочем, было бы ошибкой счесть их сухарями или занудами. Лее могут быть спокойными, беспокойными, страстными, влюбчивыми или рассеянными. Просто в среднем лее гораздо более ровные в эмоциональном плане люди. Как будет сказано ниже, магические способности в Лавикандии базируются на каком-нибудь ярко выраженном векторе характера. Все фели, в той или иной степени, рабы своих эмоций — даже если это очень непростые и незаметные внешнему наблюдателю эмоции, вроде рефлексии мага Закатного круга. А вот лее — люди, которым чужды крайности. Их эмоции могут быть ярки и богаты, но всё же они никогда не перейдут той границы, которая отделяет просто яркие чувства от их материализации в виде заклинания.

Если фели всегда в центре жизни, всегда занимают деятельную позицию (даже если эта деятельность — ничегонеделание), то лее смотрят на мир немного со стороны. Они наблюдатели, хронисты, свидетели, но не вершители судеб. Отчасти это выработано их воспитанием (научная деятельность требует сдержанности и отстраненности), но отчасти это их врожденная черта. Не поэтому ли они традиционно не занимают место ректора? Редкий лее захочет участвовать в большой политике, с ее неизбежной грязью и скандалами. Куда лучше стать специалистом, исполнителем, незаменимым профессионалом.

Именно эти черты сделали лее основой Дома: как бы ни раскачивали его маги-фели, лее сохранят стабильность. Даже в самые мрачные и тяжелые времена в Священном институте не прекращались исследования, не закрывались кафе (пусть даже не хватало еды), сутки напролет работали книжные лавки и залы каллиграфии. Это было так не потому, что лее готовы совершить подвиг — напротив, громкие слова и пафосные поступки им, как правило, не близки. Это так просто потому, что для лее невыносимо не выйти на работу. Сидеть дома просто очень скучно.

Лее и религия

Необходимо добавить, что лее, в отличие от большинства фели, вполне способны воспринимать религиозные догматы и следовать им. Существуют несколько верований, которых придерживаются многие лее. Подробнее они будут рассмотрены в главе о религии, здесь же нужно сказать пару слов о своеобразном восприятии религии у лее.

Основополагающим культом для лее является культ совершенных — не совсем религиозное учение, скорее наделение божественными чертами людей, постигших то или иное дело на небесном, почти недостижимом для человека уровне. Здесь важно понять, что для лавикандца постижение какого-либо дела в совершенстве (будь то выбор лошади или пекарное дело) возможно, только если человек постигает некую высшую истину. Это делает его мудрецом и приближает к гармонии с Небом и миром. Разумеется, это достойно всякого почитания. В обществе лее эта идея нашла самое глубокое понимание. Действительно, если всю свою жизнь ты занимаешься каким-то делом, то стоит стать в нем не просто профессионалом, а идеалом, достичь в нем потолка. Символами таких успехов и стали бессмертные. Отношение к ним у лее не столько, как к божествам, сколько как к гениальным ученым, высшим авторитетам и наставникам.

Другой стороной этого желания является возможность его достигнуть. Если лее действительно добирается до самых глубин своей области (это едва ли возможно в науке или искусстве, но в ремесле или спорте вполне может случиться), он начинает скучать, а скука для лее — худшая из бед. Выхода из этой ситуации лее нашли два: резкая смена рода деятельности или мекрарианство. Можно встретить лее, которые прозанимавшись полжизни одним делом, вдруг оставили его ради какого-то совершенно иного. Такая разносторонность высоко оценивается окружающими. Но еще чаще можно встретить лее-мекрарианца.

Подробно об этой религии можно прочитать в соответствующей главе книги. Следует только отметить, что восприятие мекрарианства у лее несколько отличается от восприятия Дома Гегра или Кафа.

Склонные к мистицизму, иносказаниям

и философскому взгляду на реальность, лее понимают постулаты религии по-своему. Не так уж и важно, что Пар убил Мека, не так уж важно, что Мек может родиться в этом мире. Гораздо интересней то, что мир иллюзорен. «И эта чашка, что я держу в руках, иллюзорна, и стол, за которым я сижу, и я сам. И если то, что я – иллюзия, сознать безмерно сложно, то понять иллюзорность чашки мне по силам, нужно только сосредоточиться на чашке, изучить ее и понять, что чашки нет». Подобным упражнениям лее могут посвящать целые часы и дни. Еще одна отличительная черта лее – способность к медитации. Большинство лавикадцев способны научиться медитировать, но для фели почти невозможно отрешиться от себя и войти в состояние транса. Грубо говоря, маг дневного круга отвлечется на пролетающую бабочку, маг-рассветник будет думать, насколько красиво он выглядит в позе лотоса, мага ночного круга будет раздражать любой шорох, некромант особенно остро почувствует ход времени и это породит в его голове сложные размышления и так далее. Только лее, благодаря ровному характеру и привычке к сдержанности, способны посвятить себя медитации и, соответственно, быть может, когда-нибудь стать совершенными. Для лее религия – это просто еще одна область, в которой интересно разобраться.

Фели: дом Фели

Описывать общие характерные черты фели бессмысленно. Каждый магический круг предполагает свой уникальный склад характера и способ мышления. Неким объединяющим фактором можно разве что назвать то, что фели – люди с ярко выраженным эмоциональным вектором.

С детства фели склонен ярко проявлять тот или иной характер, испытывать определенный спектр эмоциональных переживаний. В зависимости от характера этих переживаний он и выбирает магический круг. Или магический круг выбирает его. Сложно сказать, но так или иначе сознательно повлиять на выбор круга невозможно.

Мы не стали описывать конкретные заклинания магии фели, ограничившись отдельными примерами, чтоб не ограничивать вашу фантазию. Помимо этой главы такие примеры можно найти в [«Справочнике по магии»](#)

Дневной круг

Облака в лужах. Щекотка. Дракон размером с мизинец. Плачущий ребенок.

Маги дневного круга могут творить чудеса в чистом виде. Источником магии служит красота, эстетическое совершенство, радость, любые позитивные эмоции. На волне восхищения от чего-то чудесного, изящного, прекрасного (в диапазоне от красивой девушки до удачного жеста, от ловкой фразы до падающего с ветви листа) маг может сотворить что-то рационально малообъяснимое. Представитель этой школы может вырастить из камней мостовой цветок, оживить бумажного голубя, вылечить вывихнувшую ногу ящерку и даже ненадолго (и невысоко) взлететь.

Проявляются магические способности мага дневного круга обычно достаточно рано. Юный фели (обычно один из самых подвижных и живых в своем классе) творит из воздуха красную искорку или чудесным образом залечивает разбитую коленку младшего друга. Для сотворения маленьких чудес иногда бывает достаточно эмоционального порыва. Уже в СИМОКе, поступив на факультет дневного круга, этот юный фели учится контролировать порывы, превращать их в заклинания и, самое главное, искать источник вдохновения. Поскольку позитивные эмоции могут вызывать множество факторов, каждому магу нужно найти, что вдохновляет именно его. Одним для сотворения чуда достаточно увидеть солнечный зайчик на потолке, другим совершенное произведение искусства или, например, посмотреть на хорошо и красиво работающего человека.

Маг дневного круга чаще всего творит вещи ненужные – если считать нужным только то, что имеет практическое применение. Как только в магическом воздействии начинает читаться утилитарность, обыденность, вдохновение резко сходит на нет. Как пример: он может сотворить вкусное кремное пирожное с небывалого голубого цвета кремом, но сотворить лапшу, чтобы накормить полк солдат не будет и пытаться. Он может нарисовать на зеленом заборе синюю птицу мановением руки. Скорее всего, эта синяя птица сможет еще и крыльями махать. Но маг дневного круга не станет перекрашивать длинный забор в строго указанный цвет. Магия этого круга самая чудесная и самая бесполезная магия империи. Она лежит за гранью логики, функциональности и быта.

Единственным исключением является способность магов дневного круга к исцелению наложением рук. У кого-то эта способность развита больше, у кого-то меньше. Как и всякая другая, она требует специфического обучения и источника вдохновения. Вдохновением в данном случае служит жалость к больному. Жалость, но не отчаяние, не безразличность. Поэтому магам так легко лечить детей и так сложно лечить гнойные раны и неприятные старческие болезни. При этом нужно заметить, что тяжелую рану,

нанесенную мечом, маг дневного круга залечит довольно легко (тут требуется только затянуть разорванные ткани), в то время как снять головную боль сможет только очень опытный «лекарь» (тут помимо добрых намерений необходимо знание того, как работает человеческий организм). При этом магия лечения – единственное заклинание дневного круга, от которого маг может устать, выдохнуться; во время так называемого чудотворчества его подпитывает то прекрасное, что он сам создает, а в случае с лечением это происходит редко.

Конечно, все вышесказанное не значит, что маги дневного круга только и делают, что лечат и создают бесполезные чудеса. Есть некоторые сферы, где магия дневного круга вполне коммерчески применима: амулеты, защищающие от дождя, зрелищные эффекты, заменяющие салюты, массовое падение розовых лепестков с небес во время пышных процессий. Однако важно помнить, что творится чудо от чистого вдохновения, незамутненного восхищения и настоящей улыбки. Иначе ничего не получится.

Ошибкой, однако, было бы прийти к заключению, что маг дневного круга похож на стандартного доброго волшебника из сказки: сердобольного чудотворца, исцеляющего деток и раненных птичек, причиняющего добро направо и налево. Маги дневного круга такие же люди, как и лее, как и представители других школ. Маг дневного круга может быть ворчлив, алчен, безразличен и ветрен. Чаще всего это люди не злые, но их шутки и розыгрыши могут быть довольно жестоки. Впрочем, было бы некорректно пытаться очертить общий характер магов дневного круга. Они могут быть разными. Гораздо более важно сказать, что именно стандартизированный образ мага дневного круга во многом отвечает тому образу «образцового фели», о котором говорилось выше. Именно они без труда могут поддержать имидж легкомысленного, вечно немного навеселе, никогда не работающего, получающего от жизни все, одетого по последней моде, вечно молодого мага, достаточно одиозного, чтобы вызвать к себе интерес и достаточно легкого в общении, чтобы не попадать из-за этого в неприятности. На всякий случай добавим, что при всей яркости и искрометности маги дневного круга все-таки стараются держаться общепринятых в доме Фели рамок нормативного поведения. Просто потому, что не хотят пасть жертвами «естественного отбора». Яркие, остроумные, заводилы в любой компании, вечно сопровождаемые магическими существами и другими доступными «спецэффектами», маги дневного круга редко остаются незаметными. Так же редко неутомимый заводила в глубине души соответствует этому удачно выбранному образу. Но, как мы помним, у фели довольно редко совпадают «маска» и «настоящее я».

Ночной круг

Другой взгляд. Сердце в кулаке. Черное на черном.

Архетип злого волшебника, желающего захватить мир и повелевать им из своей мрачной башни, командуя легионами страха, хорошо известен в нашем обществе, особенно в ролевой среде. Необходимо сразу оговорить, что этот архетип не имеет никакого отношения к лавикандскому магу ночного круга. Представители этой школы ни в коем случае не являются персонификацией «зла» – в реалии империи вообще не укладывается ни абсолютное зло, ни совершенное добро. Более того, сами эти идеи нехарактерны для имперской философии.

Источником магии ночного круга, если говорить обобщенно, является гнев, раздражение и другие негативные эмоции. Но на этом не исчерпывается спектр ощущений, который должен испытывать маг ночного круга. Другая гармония вещей, иной способ мышления, красота в причудливом, уродливом, небывалом. Именно такое видение мира позволяет магам этой школы накладывать проклятья и создавать химер. Впрочем, на сфере деятельности магов ночного круга нужно остановиться подробнее.

Действительно, прежде всего, это всевозможные проклятия. Маг ночного круга может заставить сердце человека биться сильнее, может остановить его, может изуродовать кого-нибудь, изменив структуру его скелета, может ослабить и лишит возможности двигаться, может убить. Весь спектр проклятий ночного круга перечислить невозможно. Общее в них то, что несут они только вред и могут быть наложены на объект, либо находящийся в поле зрения мага, либо известный ему по каким-то приметам (например, чтобы проклясть человека, магу обязательно знать его полное имя и желательно еще какие-то подробности про него: точное описание внешности, сферу занятий, черты характера). Проклятия могут быть мгновенными: накладываемыми магом в ту секунду, как он этого пожелает. Здесь нужно оговорить, что наложение мгновенного проклятия подчас занимает все-таки не мгновение: в зависимости от сложности заклинания, мгновенное проклятие требует от секунды до нескольких минут для создания.

Другой вид проклятий – длительные, предполагающие долгое действие или активацию действия через несколько дней, месяцев, лет. В отличие от мгновенных, их можно также привязать к вещи. Результат их действия предельно ясен и четок, как и в случае мгновенных проклятий, он задается магом изначально.

Самый сложный вид проклятий – латентные проклятия. Они определяют будущее объекта не в физическом, а в философском смысле. Таким образом, и маг уже оперирует не на физическом уровне, а на пласте легенд и трансцендентных категорий. Когда он произносит объекту «Однажды ты влюбишься в прекрасную девушку» или «Твой сын будет хорошим магом», проклятый может и не понять весь ужас своей новой судьбы. Дело в том, что маг вплетает проклятия в нить истории. После того как произнесена устная формула проклятия (в латентных проклятиях чрезвычайно важен порядок слов, это единственная сфера магии ночного круга, где магу необходимо произнести вслух несколько слов заклинания), маг “отпускает” проклятье и сам не может до конца понимать, как именно будет приведен в действие его механизм.

Разумеется, каждый тип проклятий, кроме латентных, предполагает защиту и снятие. Снять собственные заклинания под силу каждому магу, снять заклинания, наложенные более опытным товарищем – сложнее, но возможно. При этом нужно помнить, что в Лавикандии не существует заклинания «отменить магию». Чтобы снять проклятье, маг должен его распознать и проанализировать, что, по сути, означает: чтобы спастись от проклятий одного мага, нужно искать другого. Существует, правда, еще и другой путь - мощные благопожелания - по сути, заклинания удачи - мага дневного круга могут перекрыть некоторые проклятия ночного. Надо отметить, что при этом проклятие продолжает действие, просто благопожелание своим благотворным эффектом “закрывает” его эффект. Кроме проклятий магии ночного круга способны изготавливать всевозможные амулеты как позитивных свойств (увеличение вероятности удачного попадания в бою, защита от некоторых видов магии, укрепление брони), так и негативных (наложение всевозможных болезней, лишение воли, наложение безумия). Общим между позитивными и негативными амулетами ночного круга является то, что разумный человек дважды подумает, а потом еще раз подумает прежде, чем их надевать. Известна масса случаев, когда даже «позитивный» амулет влек за собой проклятья, болезни и прочие «побочные эффекты» весьма неприятного характера.

Другая прерогатива магов ночного круга – изготовление химер, способность менять под себя окружающий мир и населяющих его существ. Химеры в Лавикандии – существа, составленные из частей разных животных. Это может быть что угодно: павлин на оленьих ногах, гигантская ящерица с головой рыбы, крылатая змея, лошадь с хвостом скорпиона на лбу. Составляются подобные существа магическим и хирургическим путем, однако магия не может помочь, если кто-то возьмется изготовить существо, несовместимое с жизнью. Например, лягушка с оленьими рогами не сможет двигаться, даже если изготовлением ее займется опытный маг. Химеры небольшого размера (до маленького пони включительно) могут оставаться живыми, большие химеры обычно не выживают во время магической операции. Поддержанием их «жизни» занимаются некроманты, работающие в тандеме с магами ночного круга. Такие животные нужны для защиты, охраны территории, а очень искусными магами иногда используются как посланники, слуги, уши и глаза мага.

Маги ночного круга занимают совершенно особую нишу в имперском и фелийском обществе. Неудивительно, что о них ходит слава жестоких, закрытых и мрачных людей. Отчасти они сами стараются культивировать этот образ. Маг ночного круга чаще всего одевается в черное, маг ночного круга мало улыбается. Маг ночного круга не против, чтобы его боялись. Потому что только так можно сохранить свой статус. Немногим при этом известно, что по негласному кодексу магов ночного круга убивать или причинять магический вред кому-то вне своей школы – опасный моветон. Просто потому, что они – сила, а на каждую силу в Доме Фели будет найдена другая сила, как только та выйдет за грань дозволенного. Между тем отношение к своим коллегам по школе – совершенно иное. Продвижение по карьерной лестнице иногда невозможно без убийства. Студент, устранивший на экзамене своего профессора – и тем самым доказавший, что знает предмет лучше – получит отличную оценку по предмету – в случае, если речь идет о соответствующей магической дисциплине. Студент, убивший профессора-лее, какого-нибудь историка или зоолога, сам будет уничтожен. Убить или быть убитым – избитая истина, которая всегда применима к магам ночного круга. Разумеется, человек, живущий по таким принципам, пребывает в постоянном нервном напряжении. И чем больше напряжен маг ночного круга, тем легче ему зачерпнуть силу из своего источника. И тем больше желание уйти из магии как таковой в другую сферу деятельности. Часто бывает, что маги ночного круга находят себя в сфере совершенно не связанной с магией: например их инаковый, причудливый взгляд на вещи позволяет им успешно заниматься искусством или естественными науками.

Рассветный круг

Театр теней. Глаза, витрины, окна. Золоченое зеркало.

Маги рассветного круга создают иллюзии. Надо, однако, понимать, что иллюзия здесь это не только

визуальное изображение объекта. Она может иметь запах, вкус, быть осязаема. Опытный маг может создать иллюзию чего угодно - предмета, животного, дома и даже человека. И отличить иллюзию от реальности сможет только другой маг. Иллюзорные маски – накладываемая на человека магия, полностью меняющая его облик – моделирует не только вид, но и запах, и даже особенности походки – иначе она никого не обманет.

Заклинания рассветного круга могут быть наложены на человека, животное, предмет, а могут вообще не иметь под собой вещественной базы и быть привязаны просто к конкретному месту. Время наложения заклинаний зависит, как и в других магических школах, от сложности. Яркую искорку не привязанную к конкретному предмету маг сможет создать за секунду, но чтобы сделать качественную анатомическую иллюзию, которая будет учитывать особенности движений мышц лица и тела, магу могут понадобиться многие часы или даже дни работы.

Чтобы объяснить природу источника для магов рассветного круга, нужно разобраться с тем, что такое иллюзия для в Лавикандии? Магическая иллюзия - это всегда обман, представление, замысел, интенция. В ней нет ничего случайного так же, как нет случайного в тексте тщательно продуманной пьесы. Именно эта продуманность, театральность, яркая манипуляция - являются первичным магическим источником для иллюзионистов. Чтобы получить вдохновение от источника иллюзионисту необходимо что-то сделать - сотворить. Это может быть что угодно - от зрелищного действия на театральной сцене до красивого жеста, взгляда или поступка. Надо отметить здесь, что “поступать красиво” для иллюзиониста отнюдь не означает “правильно” или “в соответствии с тем или иным этическим кодексом”. Нет, значение имеет именно красота, размах, изящество, место в общей ткани произведения. Красивым может быть как благородный поступок, так и злодеяние. Можно сказать, что маги рассветного круга почти буквально воспринимают известный тезис “мир есть текст”. Для иллюзиониста мир может быть как текстом, так и картиной, симфонией, партией в мятед. Главное - самому стать автором произведения и в нужный момент придать ему форму.

Обратной стороной этой школы является своеобразная игра: рассветник тем более доволен, чем больше окружающие верят в реальность созданной магом иллюзии, чем более она становится частью «достоверного мира».

Иллюзионист всегда немного игрок; многие из них прекрасно чувствуют себя в роли серых кардиналов или людей, дергающих за нитки. Абсолютизировать этот подход не стоит, так как далеко не все иллюзионисты – коварные манипуляторы. Но и сбрасывать его со счетов не стоит. О сфере деятельности магов рассветного круга можно говорить много. Не смотря на поэтическую и философскую подоплеку, они не стесняются утилитарно применять собственную магию и используют ее весьма активно. Помимо очевидного для иллюзиониста поприща публичный зрелищ, представлений и прочих лицедейств, существуют салоны красоты, накладывающие разной сложности иллюзии (от «убрать бородавку» до «придать шерсти золотистый оттенок» или “полностью изменить внешность”), существует возможность заняться украшением города, наконец, существует возможность вовремя создать иллюзию двадцати недостающих вязанок горбыля и спасти тем самым чиновников от недостачи при ревизии. Следует при этом помнить, что наложение иллюзии на объект строго зависит от материала, из которого объект состоит: так наложить иллюзию на металл предельно сложно, на кожу, шерсть – предельно просто. Одна из самых прибыльных и обширных сфер деятельности магов-рассветников – создание всевозможных амулетов самого разного назначения. Браслеты, кольца и медальоны, на которых наложены заклинания, могут изменить внешность человека, его одежду, обстановку комнаты и даже ее запах. Кроме этого, существуют амулеты, которые, напротив, позволяют надевшему видеть истинное положение вещей, блокируя отображение иллюзий. При этом нужно помнить, что работает это только тогда, когда уровень подготовки мага, создавшего амулет, равен или превышает уровень мага, создавшего иллюзию.

Магия рассветного круга разнообразна и многофункциональна, а поэтому иллюзией никого нельзя удивить на улицах столицы, не говоря уже о Священном институте, практически наводненном иллюзиями. При этом не всякая иллюзия легальна. За изготовление иллюзорной маски, точно копирующей черты какого-нибудь конкретного человека, может светить крупный штраф или тюремный срок. Что, впрочем, означает лишь то, что умельцы фели сдирают за такие заказы двойную и тройную цену.

Характерный стереотип мага-иллюзиониста, сложившийся в доме - темная лошадка, манипулятор, вечно норовит втянуть тебя в какие-то сомнительные интриги. Конечно же, на самом деле маги рассветного круга далеки от этого гротескового образа. Иллюзионисты, быть может, более всего из всех фели преданы красоте. Это люди, смыслом, воздухом и источником вдохновения которых является совершенство. При этом совершенство они способны увидеть в самых причудливых формах, в самых неожиданных ситуациях.

Если маг дневного круга — беззаботный весельчак, а ночного круга — просто мрачный тип, то иллюзионист зачастую — холодный эстет, недостижимый образец для подражания, икона стиля и идеал.

Закатный круг

Песок. Часы. Несказанное. Солнечный свет в библиотеке.

Маги закатного круга, или некроманты — одна из самых неоднозначных магических школ. Тут, пожалуй, можно начать с того, что внутридомовое и внешнее восприятие этих магов различается почти до полной противоположности.

Для большинства представителей других домов некроманты — люди неприятные, скрытные, даже страшные. Они поднимают мертвецов и огромных химер ночного круга. Они расхищают захоронения, могут призвать духов. Все это сурово порицается лаврикианством, а сама деятельность магов этого круга запрещена законами империи и карается как одно из 12 зол.

Для большинства из представителей Фели-Тха маги закатного круга чуть ли не единственная любимая почти всеми общественная прослойка. К ученым-лее отношение может быть самое разное, дневной и ночной круг находятся в вечном полушуточном противоборстве и неоднозначно оцениваются окружающими, найзаров обычно недолголюбивают и сторонятся, боевые маги, по мнению большинства, слишком закрытые и жесткие люди, к «манипуляторам» из рассветного круга тоже относятся носторожено. Только некроманты вызывают почти всеобщую симпатию. К чести их нужно сказать, что не беспочвенную.

К магу закатного круга больше всего применимо слово «аристократ духа» (не смотря на то, что в империи это — невозможное словосочетание). Идеально-вежливые, отстраненно-задумчивые, совершенно неконфликтные, обученные видеть суть, но не форму, некроманты и правда приятны в общении. Они редко участвуют в шумных празднованиях и сборищах, хоть и не чураются веселья. Еще при обучении их приучают вести простой, почти аскетический для Дома Фели образ жизни, им чаще всего непонятна тяга к расточительству и излишествам. А зачем? Жизнь некроманта наполняют смыслом совсем другие вещи.

Источником магии закатного круга является время. Его ход, его особенности, сама структура времени предстают объектами изучения некромантов. Таким образом, работа магов закатного круга, их сфера деятельности может быть поделена на три части. Первая — самая простая — работа с поднятием мертвого тела. Некромант может заставить двигаться и исполнять свои ментальные приказы мертвого человека или зверя. Степень разумности мертвеца и удаленность от него контролирующего некроманта зависят от навыков и таланта мага, но никогда не будет превосходить разум умного животного (чем, собственно, и являются крупные химеры). Изучение свойств неживой материи и возможностей механической работы с ней — немаловажная часть общего изучения временных нитей и их воздействия на мир. В этом деле есть свои тонкости, но для большинства магов закатного круга она представляет вспомогательный элемент — несмотря на то, что стала визитной карточкой этой школы в глазах других домов.

Следующая часть — работа с душой. Это уже требует куда большего мастерства и тонкости подхода. Владая такими заклинаниями, некромант может призвать дух умершего, заключить его в магический камень, поговорить с ним и даже до некоторой степени заставить его исполнить свою волю.

Третья часть — самая сложная и самая важная для магов Закатного круга — работа со временем. Здесь они имеют дело с самой тканью времени, могут пустить его быстрее, замедлить. Самым простым заклинанием подобного рода можно ускорить время у свежей розы, и заставить ее осыпаться. Или наоборот сохранить цветок надолго. Сложнее дело обстоит с ускорением или замедлением личного времени живых существ.

Именно время — главный отправной пункт тех мыслей, которые должны составлять смысл жизни для некроманта. Время — их сон и их воздух, их загадка, на которую никогда не будет найдено ответа. Неудивительно, что понятие времени становится для магов закатного круга почти культовым. В кабинете действующего мага часто можно найти часы разных мастей и форм. Часы же используются для большинства магических ритуалов, которые у некромантов, кстати, проходят очень неспешно и готовятся долго.

Выше перечислены далеко не все особенности этой магической школы. Необходимо, например, еще сказать, что в процессе обучения студенты много работают с мертвым телом. В результате они получают неслабую подготовку и, окончив институт, могут быть если не хорошими хирургами, то хотя бы судебными экспертами. Этим объясняется и полнейшее отсутствие у некромантов какой-либо безразличности, и отличное знание анатомии. Кроме этого маги закатного круга (как и боевые маги) разбираются в теории магии сильно лучше своих коллег из других магических школ. Это и понятно.

Они, как и круг Свершений, лишены возможности часто применять свои знания на практике. Как уже упоминалось, на территории империи применение этой школы к гражданам или останкам граждан запрещено законом и проходит как одно из 12 зол. Использование аналогичных заклинаний на животных (или морорцах) разрешено в случае, если это не причиняет физического либо морального ущерба гражданам. Теоретическое изучение магии заклатного круга, между тем, ничем не ограничено.

Конечно, наивно было бы полагать, зная общественное устройство Дома Фели, что этот запрет всерьез соблюдается в Священном институте. На подвальных уровнях СИМОКа существуют лаборатории, где оживают мертвецы, допрашиваются духи и проходит масса других некромагических экспериментов. Подобное происходит и в Заповедных лесах. Но эту тайну, как и другие тайны Дома, Фели-Тха не намерены раскрывать широкой общественности.

Круг свершения

Маленький духовой оркестр. И целого мира мало. Буря в стеклянном шаре.

Четыре наиболее известные и распространенные школы символически разделили между собой времена суток. Но есть и еще две школы, не самых частых, но все же распространенных: боевые маги и найзары. О первых мы и поговорим. Прежде всего, нужно сказать, что боевых магов (официальное их название - «круг Свершения») очень мало. Они составляют около 2% от численности фели.

Магия боевого круга подразумевает эпических масштабов воздействия на мир. Боевой маг может накрыть отряд врагов огненным дождем. Может устроить грозу с градом размером в голубиное яйцо, накрывающую площадь два на два километра. Небольшие землетрясения, извержения средних вулканов (класса Везувия), наводнения – все это в ассортименте действий боевого мага. Однако если на улице на него нападет воришка, магу придется отбиваться вручную. Если, конечно, он не хочет поджарить с грабителем весь квартал и себя заодно. Локальной боевой магии не существует, ее минимальный радиус применения не менее 50 метров – или 7850 квадратных метров соответственно. Кроме особенностей масштабного применения, магия боевого круга еще и самая неспешная в наложении. Самое короткое заклинание круга Свершений занимает около получаса, среднее - от полутора до трех часов. Все маги круга Свершений владеют ритуальным танцем - одним из необходимых элементов для заклинаний.

Боевой маг может заставить деревья сбросить листья, а может устроить метеоритный дождь. Казалось бы, этим людям даны легендарные, полубожественные способности. Однако применяются они на практике крайне редко. Помимо очевидного – если бы боевые маги разрушали города и села, их быстро сжили бы со свету – существует еще ряд причин. Первая из них – самодисциплина.

Поговорим об источнике. Чтобы вызвать бурю среди ясного неба, чтобы вокруг вспыхнул пожар или загрохотало землетрясение, сперва эту ярость природы нужно вызвать в своем нутре. Маги круга свершения – люди, в груди которых всегда бушуют стихии. Поскольку невозможно жить, вечно насылая природные катастрофы на близлежащую местность, приходится учиться контролировать их, умирять. Маги боевого круга – люди от природы вспыльчивые и нетерпеливые – проходят такую жизненную школу, чтобы никто и ничто не могли вывести их из себя.

Как уже говорилось выше, магические способности проявляются в раннем детстве. Разумеется, маленьких потенциальных магов боевого круга сразу же увозят из школы, изолируют от других детей и воспитывают в специальных учреждениях вдали от города. Там их учат подчинять себе свои эмоции, учиться избегать конфликтов. Во многом благодаря таким школам сложился облик боевого мага, известный в империи: спокойный, несколько медлительный, совершенно невозмутимый человек с философским отношением к жизни и непременно каким-нибудь странным хобби. Свою энергию и эмоции боевые маги предпочитают тратить на какое-нибудь безобидное, успокаивающее занятие: стихосложение, музыку, каллиграфию.

Окончивший специальное учебное заведение маг боевого круга сразу же получает множество предложений о найме (в том числе от правительства). Далее выпускник может выбрать один из нескольких путей. Прежде всего, работа на империю – военное дело. Не нужно объяснять, какие весомые преимущества дает магия боевого круга при проведении военных действий. Вовремя примененное заклинание может уничтожить отряд противника и даже иногда решить исход сражения. В результате боевые маги, пожалуй, единственные фели не понаслышке знакомые с понятием «война» и органично сосуществующие с брэ и худдами на фронте. Конечно, боевой маг редко идет с мечом на противника (хотя почти всегда им владеет: искусство владения клинком часто используется как метод самодисциплины), но башня-вышка с многозарядным арбалетом и многочисленными магическими ингредиентами (в этом смысле боевой круг самый затратный) может стать той точкой, откуда боевой маг сможет вести свое сражение.

Следующий путь – отправиться в Заповедные Леса с независимыми исследованиями. На огромных территориях, принадлежащих Дому Фели, найдется полигон для испытания боевой магии, хотя и здесь возможность проявить свои способности представляется не часто. Эксперименты с боевой магией, по понятным причинам, никогда не проходят даром для экосистемы, и потому не могут одобряться найзарами, заправляющими в Лесах.

Третий путь почти противоположен предыдущему. Часть боевых магов империя использует для ирригации и контроля над посевами. Как ни иронично это звучит, самая смертоносная разрушительная сила империи подчас бывает очень полезна для сельского хозяйства.

Наконец, кто-то из боевых магов может занять пост охранника, сидящего на входе Священного Института. Этот вариант почетной синекуры тоже, к сожалению, необходим. Вряд ли руководство Дома всерьез предполагает накрывать огненным куполом внутренний город при возникновении разногласий фели и империи. Однако сама возможность этого – маг круга Свершения на дежурстве – грозный кулак Дома Фели-Тха, примерно равный по значению атомной бомбе в нашем мире. Вряд ли мы будем ее применять, однако само ее наличие дает нам новые возможности дипломатии.

Напоследок хотелось бы сказать еще пару слов об источнике боевой магии. Здесь дело обстоит немного сложнее, чем с описанными выше школами. Несильное заклинание может быть создано таким магом исключительно за счет собственных резервов: сильные эмоции, наполняющие его постоянно: нетерпение, гнев, ярость – все это поможет ему. Но при создании больших заклинаний маг становится как бы зеркалом, преломляющим и направляющим в нужную сторону волну эмоций других людей. Это достаточно сложно объяснить, но если вы представите себе волну энтузиазма, безудержную смелость, то ощущение, когда «дух захватывает», высокий пафос сражения – возможно, вы сможете понять, что движет боевым магом, творящим свое заклинание. Если маг ночного круга, создающий проклятие, оперирует уровнем легенды, то боевой маг работает на уровне мифа, эпического полотна.

Круг гармонии

Колесо вращается. Росянка. Двуногое животное. Совершенство.

Самый странный, самый причудливый, самый далекий от понимания добра, зла и человеческих эмоций магический круг. Кафедра «круг Гармонии» (или «найзары») в Священном Институте существует номинально. Найзары не учатся магии за школьными партами и высокими стенами. У этого магического круга развита система личного ученичества. Если ты хочешь постигнуть это Дело (сами найзары предпочитают не использовать слово "магия"), ты должен найти себе учителя и отправиться с ним странствовать. В какие дикие леса и чащи джунглей заведут вас эти странствия – уже другой вопрос. Впрочем, если ты пойдешь за своим учителем выживешь, для тебя это потеряет всякое значение.

Говоря упрощенно: магия найзаров – природная магия. Они черпают силу в окружающем мире, особенно в диких, нетронутых цивилизацией местах. Однако найзары мало походят на светлых «детей природы», принимающих ее дары и предпочитающие природу городу из романтических соображений. Найзары воспринимают природу в чистой, незамутненной форме. Им чужды сентиментальные восхищение долинами, они не станут жалеть зверька, съеденного хищником. С точки зрения этих людей мир природы – жестокий, многообразный и гармоничный – является идеальной системой, «системой гармонии». В эту же систему они включают себя и окружающих, не оставляя простора лишним эмоциям. Тут, помимо прочего, необходимо оговорить, что мир природы для Лавикандии – это прежде всего джунгли, непроходимые, дремучие, мало приспособленные для цивилизованных людей. Это не значит, что найзар убьет человека, чтоб накормить крокодила – но значит, что он даже не будет стоять и смотреть, как крокодил человека ест, а просто пройдет мимо.

Сфера влияния найзара на природную среду также распределяется на несколько уровней и также зависит от опытности и способностей мага. Найзары могут работать с растениями (вырастив дерево или целый лес там, где нужно магу). Могут иметь дело с животными (договариваясь с ними об с ними о том, чтобы они исполнили просьбу мага, разумеется не на словесном уровне, или даже направляя их на уровне эмоций). Могут работать с экосистемой в целом, заставляя уже конкретное место – деревья, растения, животных и землю – работать на исполнение поставленной магом цели. При этом всем нельзя забывать, что маги-найзары, прежде всего, озабочены именно соблюдением гармонии в природе, а потому нечасто используют свои умения и много раз подумают, прежде чем вмешиваться в естественный ход вещей.

Благословенное место для найзаров – Заповедные Леса. Дикая территория, где все возможно и где куда большее значение имеет сила, чем слово (в отличие от велеречивого СИМОКа), является полигоном для деятельности магов-найзаров. Отчасти именно за счет этой деятельности Заповедные Леса считаются столь неоднозначным и опасным местом.

О найзарах ходит множество слухов, как в Доме Фели, так и в империи в целом. В основном слухи это неприятные, повествующие о жестокости, отстраненности, безразличии этих странных людей, ушедших в леса и редко появляющихся в городах. Говорят, что найзара нельзя проклясть, и что маг, наставший проклятием, горько об этом пожалеет. Говорят, что найзары могут лечить, только вот хочет ли пациент, чтобы после такого лечения у него на макушке начала расти трава. Много чего говорят. Вычленив правду из этих пересудов представляется мало возможным даже самому разумному представителю Дома Фели. Но каковыми бы ни были найзары, их стремление к гармоничному общению с природой, обеспечивает им уважение знающих людей. Не многие понимают, что ежедневный труд магов круга Гармонии спасает империю, чей природный баланс был нарушен исчезновением из него множества видов животных, ставших лавикандцами. Если бы не постоянная коррекция, проводимая найзарами, метрополия давно превратилась бы в пустыню.

Сами они понимают это, но гордость им совершенно чужда, как и желание похвастаться своими делами. Они ведут себя так, а не иначе, просто потому, что это естественно для них.

Источник магии

Наконец хотелось бы заострить внимание на том, что раз у магов в Лавикандии существует источник, из которого они черпают магическую энергию, то логичным образом существует и его противовес – настроение или состояние, в котором магу будет очень трудно колдовать.

Маг дневного круга, скорее всего, не сможет творить чудеса, если рядом лежит труп, если маг идет по зыбучей трясине, если ему скучно, он подавлен или удручен. Тем более он не сможет колдовать, если ему скучно идти по трясине, выложенной удручающими его трупами.

Маг рассветного круга не сможет создавать иллюзии, если его действия не будут вызывать у окружающих никакой реакции (желательно – доверия, удивления или восхищения). При этом зрители, разумеется, могут не понимать, что перед ними – иллюзия. Важно помнить, что это может быть реакция на самого мага, а не на результат его творчества, но это ничего не меняет.

Маг закатного круга лишается возможности колдовать при правильно выстроенном геомантическом поле и ряде других ситуаций. Поэтому неприязнь геомантов к некромантам, о которой говорилось в главе про Дом Худдов, взаимна.

Маг ночного круга не сможет колдовать в состоянии расслабленной благостности или когда его позитивные эмоции преобладают над негативными. Ему необходимы раздражители, внешние факторы, вызывающие негативные эмоции, чтобы накладывать заклинания.

Боевой маг, как уже было сказано, должен чувствовать беснование войны вокруг себя, гордость товарищей по оружию за свои действия, близость атаки и возможность поражения, чтобы создавать масштабные магические действия. В состоянии абсолютного спокойствия или умиротворения он вообще не сможет колдовать.

Найзар вряд ли сможет хорошо колдовать, когда не имеет хоть какого-то соприкосновения с живой природой. В здании из стекла и камня его заклинания мало на что способны. Также нарушают заклинания найзаров разрушенные экосистемы, дисгармония окружающего.

Помимо всего вышесказанного нужно помнить, что магия в Лавикандии – явление обычное, если не сказать обыденное. Никакого мистицизма, никаких «сокровенных искусств», никаких тайн и посвящений, никакой атмосферы готического ужаса или светлого катарсиса.

И уж тем более никакого противостояния между магами дневного и ночного круга. Разве что на студенческих матчах по игре в мяч.

Фели: отношение к окружающему

Худды: Несчастные люди! Это ж надо всю жизнь только и делать, что перебирать бумажки. И, главное, с очень важным видом. Нет, нет, они нужны, конечно. Иначе переключать бумажки придется кому-нибудь другому.

Брэ: Очень закрытые ребята. Спорим, на самом деле они не такие, как хотят казаться. В любом случае, с брэ договориться можно. Как и с любой силой.

Кафа: Воротилы и нелегалы. Драться не умеют и не любят. Но отболтаются от чего угодно. Хлебом не корми, дай поторговаться. Иногда стоит уплатить ту сумму, что они требуют за товар изначально, просто чтобы посмотреть на выражение физиономии торговца.

Катарир: Воротилы и нелегалы. Драться умеют, но не любят. Не путать с кафа! И лучше все-таки не доводить дело до драки. Лучше похвалить корабль или любимого дракона и расстаться друзьями. А то

эти ребята, я слышал, и хвостом ножи кидать умеют.

Гегра: Прелестные дети природы, которых закинула в наши города злая воля судьбы. Хорошо готовят и убирают. А что еще от них требуется?

Лока: Дом за гранью разумного и неразумного. Мало кто их понимает, большинство их недолгобливает. Впрочем, то же самое можно сказать о магии нашего Дома.

Лее (о фели): Я в детстве чуточку им завидовал. Наверное, заниматься магией это все-таки здорово. Но чаще всего им куда труднее живется.

Фели (о лее): Скажем честно – без них мы яйца выеденного не стоим. Они талантливее, спокойнее и, наверное, лучше нас. Я не слишком сентиментален?

Империя: Есть такая. В ней даже законы есть. Не слабо сказать – целая гора книжек. Впрочем, все идет как надо, и у нас к империи нет претензий. Более того, империя нам очень даже удобна. Нас даже власть имущие устраивают, хоть в это и трудно поверить. Пока они не вмешиваются в наши дела слишком активно.

Император: Есть такой.

Ректор Священного Института и Глава Дома Фели-Тха Ти-Онто-Рагер: Значит так, парень, жизнь дорога? Точно? Тогда старайся с ректором не встречаться. Вот так, приложи все усилия. Никогда. Не встречаться. Что? Нет! (*громко*) Наш ректор – отличный человек! И очень справедливый. (*тише*) Но ты все-таки постарайся.

Совет дома: Ты знаешь, кто входит в Совет дома? Вот. И я не знаю. Так выпьем же за этих благородных людей, которые умудряются создавать хороший противовес ректору и занимаются нашими делами. Хоть мы и понятия не имеем, в чем они состоят.

Религия

Фели: Еще один способ запудривания мозгов. Худды особенно в нем преуспели. Впрочем, если это не прививается насильно, то, наверное, в этом нет ничего страшного. Пусть верят хоть в летающие башмаки, лишь бы мозг при этом не отключался.

Лее: Не предмет для дискуссии. Это то же самое, что спрашивать, почему мы смеемся над шуткой. Шутка либо смешная, либо нет. То же самое с религией. Либо человек верит, либо нет.

Прежде чем делать окончательный выбор, мы рекомендуем вам ознакомиться хотя бы с началом глав о других домах. Если же информации в «Книге игрока» вам кажется недостаточно, вы можете найти больше в соответствующих главах **«КНИГИ ДОМОВ»**.

Глава о доме Брэ

*Все отдав, я не встану из праха,
Мне на надо ни слов, ни похвал.
Я не жил умирая от страха,
Я убив в себе страх воевал.
Редьярд Киплинг*

Любая империя покоится на армии, и Лавикандия не исключение. Войны идут без перерыва, и даже тогда, когда они кончаются, остаются восстания в колониях, пиратство на море, разбойники на дорогах.

Для того, чтоб империя могла жить, нужен дом Брэ. Смысл жизни любого члена этого дома - война, они сделали ее из ремесла искусством и возвели в принцип жизни, подчинив ей все.

Что такое брэ вовне, брэ "для внешнего употребления"? Это добродушный увалень, часто - эдакий слон в посудной лавке, слегка стесняющийся своих размеров и не способный обидеть муху. Он любит мед и вообще поест, азартен, весел, не прочь размяться и вообще не упустит удовольствий жизни. Богатые брэ с удовольствием покровительствуют людям искусства и окружают себя утонченной роскошью, мало им идущей. Все знают, что каждый брэ - умелый воин, но редко когда кто-то из них достанет меч в мирном городе. Несмотря на то, что этот меч всегда висит на поясе любого брэ, достигшего зрелости. Закон позволяет брэ иметь двух жен и немало пикантных историй обыгрывает этот вопрос. Всем известно, что брэ всегда честен, верен слову и, может быть, слегка простоват.

Все это действительно так - если мы говорим о том впечатлении, которое брэ производит на других — по крайней мере пока он в хорошем настроении. Факты таковы, но можно посмотреть на все с другой точки зрения.

Любой брэ отслужил как минимум двадцать лет в армии. Эти годы он провел в военном лагере, жизнь в котором весьма не весела. Он знает, что в любой момент, если начнется война, он может снова оказаться в тех же условиях. Более того, брэ справедливо полагает, что в любой момент может погибнуть.

Поэтому в мирной жизни он старается брать от жизни все - вкусную еду, хорошую выпивку, красивые вещи и удобные дома. С детства брэ ежедневно упражняется с мечом и прекрасно понимает, что большинство встречных - ему не противники. Стоит ли убивать человека, который обругал тебя в лавке? Едва ли, а каждый из них понимает, что в бою он может убить ненамеренно. Более того, для многих брэ единственный повод достать меч из ножен - это смертельный бой.

По меньшей мере пятая часть родившихся брэ мужчин (а в военные времена, бывает, и треть) не доживает до ста пятидесяти, поэтому двоеженство - единственный способ сохранить численность дома и обеспечить мужьями всех родившихся девочек в условиях беспрестанных войн. Старшая жена всегда хозяйка дома, которая хранит его до возвращения мужа с войны. Младшая жена воспитывает детей - своих и своей старшей «сестры». Когда-то действительно было принято жениться на сестрах, теперь это стало необязательно.

Далеко не всякий брэ - простака, хотя многие намеренно культивируют этот образ: в бою всегда все просто и ясно, где свои, а где чужие. Для многих брэ образ прямодушного солдата – спасительная маска, позволяющая спрятать свои чувства и мысли. Многим она оказывается полезна и в делах, потому что позволяет скрыть острый ум и гибкость мышления. Есть среди брэ и те, кто едва умеет читать и писать, но есть и блестящие интеллектуалы.

Смысл любой войны, любого боя, любого соревнования для брэ – победить. Когда худд, проиграв сражение, совершает самоубийство, брэ недоуменно пожимает плечами: с его точки

Каждый брэ в течении жизни носит два имени. До посвящения во взрослые он пользуется детским именем, которое всегда является просто сочетанием слов, даваемым за реальные качества: "Маленький охотник", "Разоритель гнезд", "Большеухий бегун". Пройдя инициацию, он получает взрослое имя, но детское имя все-таки остается и самые старые друзья могут его так называть. Взрослые имена так же состоят из трех частей. Первая часть - личное имя. Вторая - семейное имя, нечто вроде фамилии. Третья - имя клана. При уважительном обращении называют имя клана.

Пример: Один из нынешних эртовиков в детстве носил имя "Ловкий скалолаз". Взрослое его имя - Иан-зал-Нару. "Иан" - его собственное имя. "Зал" - имя его семьи, его ветви малого клана Нару. "Нару", соответственно, имя его малого клана, входящего в большой клан Ми.

Женщины всегда носят имя своего мужа (полностью), но имеют домашнее прозвище (по принципу детских имен) - "Мудрая хозяйка", "Лотос", "Лань".

Список кланов Вы можете спросить у мастера или найти в главе о брэ [«Книги домов»](#).

Личные имена брэ никогда не включают звука "л", что связано со спецификой слогового письма.

Распространенные имена: Ах, Венно, Дано, Зау, Иан, Ка, Ни, Омэ, Ронг, Чин.

зрения покойник не только совершил глупость, он еще и предал своих солдат в то время, когда им больше всего нужен командир. Брэ, проиграв, отступит, чтоб собрать силы и нанести новый удар. Если для победы над врагом надо пойти на хитрость, брэ пойдет на нее без колебаний. Цена чужую жизнь в копейку, а свою в полушку (или, на лавикандский манер, свою в фынь, а чужую в фун) он спокойно пойдет на смерть сам и пошлет на нее других, в случае, если это позволит ему выиграть бой. Но никогда не пошлет никого на бессмысленную гибель, как бы красива она не была.

Ошибкой было бы, однако, считать брэ беспринципными людьми, для которых цель оправдывает средства. Их этика жестка и не способна к изменениям. Для того, чтоб понять ее суть, придется взглянуть далеко назад. Брэ, в большей степени, чем любой другой дом, за внешней благопристойностью сохраняют первобытное мышление.

Лучшей иллюстрацией этого служит амок (подробнее о нем ниже). Взбешенный брэ забывает о разуме и ведет себя почти как животное, сокрушая все на своем пути. Зная эту свою слабость, и стыдясь ее, брэ ограничивают свою жизнь тысячей запретов и законов. Именно для этого нужна жесточайшая армейская муштра и дисциплина. Именно для этого - многочасовые тренировки с мечом. И для этого же - жесточайшая регламентация жизни.

Ха-ди-Кешт, 162 года,
Десятник в отставке, ныне - охотник за головами.



Лавикандия 2010

Брэ принадлежит к малому клану. В таком клане может быть три семьи, а может быть пять тысяч, его члены могут быть незнакомы друг с другом. Но все же они один клан, то есть почти что одна семья. Этот клан может начать и прекратить войну с другим кланом, его глава может решать судьбу других членов и тяжкое обвинение, коснувшееся одного члена, иногда падает на весь клан. Шестнадцать таких малых кланов составляют один большой клан. У большого клана тоже есть свой глава, свои традиции, своя история и свой долг. Шестнадцать

больших кланов составляют дом Брэ. Женясь или выходя замуж, брэ может взять партнера только из своего большого клана, но ни в коем случае — не из своего малого.

В доме брэ наследником земель - а именно брэ являются хозяевами земель империи, так как получают ее за службу или получают по наследству, - всегда является младший сын, но старший

является главой семьи и продолжателем традиций. Он получает родовой меч, штандарт, место в совете клана.

Примерно в шестьдесят лет (12-13, если считать на наш счет) считается, что мужчина брэ достиг взрослого возраста. Его проверяют, устроив ему испытания храбрости, ума, ответственности, силы - так, чтоб сам он этого не понял. Если он их проходит, отец отводит его в лес, где в специальной священной хижине его ждут одетые в странные и страшные маски мужчины. Они совершают над ним обряд инициации, посвящения во взрослые. Обряд сопряжен с серьезными истязаниями и пытками, и около трех процентов юношей не переживают его. Но только прошедший его считается мужчиной.

Боль вообще понятие для брэ священное. "Жизнь есть боль, - говорит их священная книга, - только мертвое не испытывает боли". Жрецы и служители, формально считающиеся врачами, называются Хозяевами боли и окружены в доме колоссальным почтением. Однако, разумеется, ни один брэ не будет стремиться к боли специально — он просто примет как данность ту, которой избежать нельзя. Женское жречество так же существует, но никак не взаимодействует с мужчинами, сохраняя свои обряды в тайне от всех, кроме взрослых женщин дома Брэ. Такие жрицы называются Мистиссами, и также окружены почетом и боязливым уважением. (Если вы собираетесь играть мужчину-брэ, вам ни к чему что-либо знать об этих тайнах, а если женщину-брэ — больше информации вы найдете в Книге домов).

Кланы часто находятся в состоянии войны друг с другом за земли, доходы, честь, и прекращают ее только по решению главы дома (он одновременно является Великим стратегом, главнокомандующим империи) или императора. В этих войнах гибнет множество людей, но это всегда и только взрослые мужчины из дома Брэ или, реже, солдаты-наемники из других домов. Убить женщину или ребенка для брэ невыносимо.

Брэ никогда не возьмет в руки дистанционного оружия, будь то лук, арбалет или метательный нож, и вообще, только крайняя необходимость может заставить его сражаться не мечом - родовым или строевым, что не менее почетно. Особняком стоят Кузнецы, так же в своем роде немного жрецы, которые делают мечи для дома. Их молоты считаются священным оружием, и они сражаются ими. Мечи брэ изготавливаются так, что никогда не ломаются в бою и вообще чрезвычайно прочны. Безусловно, сломать их можно, но для этого надо иметь под рукой молот и наковальню.

Все брэ - лаврикианцы. Их версия этой религии сильно отличается от того, во что верят худды, но все же Лаврикианская церковь считает Хозяев боли своими служителями. Версия лаврикианства для брэ была создана самим Пророком и ничуть не менее канонична.

При всем том, брэ прекрасно понимают, какими видят их окружающие, и стараются поддержать эту иллюзию - лучше выглядеть неуклюжим добряком, чем профессиональным убийцей. Особенно, если и то, и другое отчасти верно.

Брэ: пример биографии

*Восточный Морор, болота Хэй-рон
Весна 452 IV Худдов*

Р-равняйся! Вольно!

Дайте вашему командиру сказать речь - ему нечасто перепадает такая возможность. Полк на построении - мечта любого оратора. Магистр, сделайте мою речь громкой – не хочу надрываться.

Да, так лучше.

Я родился, ребята, - сегодня у нас будет долгий зачин, - родился в имени своего отца, от его младшей жены. И хозяин боли, и мистисса запоздали в нашу глухомань, так что нам с матушкой пришлось справляться самим, при помощи какой-то гегра-повитухи.

Я рос средним сыном, хорошо зная, что родовой меч достанется старшему брату, а имение - младшему, так что мне особенно рассчитывать не на что. До шестидесяти лет я валял дурака, как и все, потому что имение было как целый мир, отец был величайший воин, а слуги баловали меня, как принца. Все это было неплохо, но моя тетя - старшая отцова жена - вздумала тонуть в пруду. Я спас ее, как дурак - и меня посвятили во взрослые. Прощай легкие деньки.

Своего дядю в маске я, конечно, не узнал, да и не до того было – старался не закричать.

Тогда, в лесу, когда мне утерли кровь, отец в последний раз обнял меня – эй там, во втором ряду, смахнуть слезу! - и сунул меч, который я по дурости назвал Молнией. Идиотское имя, так что никому не говорите.

В семьдесят я отправился в столицу и там худо-бедно поступил в Академию генштаба. Поскольку войны на мою молодость не выпало, пришлось мне оттарабанить там десять лет и даже написать диплом

по тактике - я ничего не понял в нем, когда попытался перечесть пару лет тому назад.

После академии меня засунули десятником в Морор, к болотам и мятежникам, и там я вел насыщенную и полную жизнь добрых два десятка лет, добравшись до полусотника, убив четыре десятка морорцев и бригадную группу комаров. Но что в этом было неплохо, так это однополчане, то как мои солдаты цукали новобранцев, – идеолог потом будет здорово ругать меня за эти слова, – и то, что ни за что не надо было отвечать. Гордый собой, отслужив, я вернулся домой и понял, что делать там нечего – только пить, жениться и следить за крестьянами. Я надрался, женился, но на крестьян меня не хватило – и в следующий же год я восстановился в армии и снова уехал на эти долбаные болота, увезя с собой жену и того мальчика, которого некоторые из вас видели на зимних квартирах. Мой старый полк за этот год наполовину полег в Восстание синих колпаков, а остатки расформировали, так что меня определили в эту вот третью бригаду.

Здесь я нашел и потерял кучу хороших друзей и нажил десяток первостатейных врагов, научился проигрывать доктору в мятед за пятьдесят, а не двадцать ходов, был приставлен к паре медалей и в один отличный для меня и досадный для вас день получил звание полковника – вместе с этим полком.

Это все – та жизнь, и та империя, которую я видел и знаю. Думается мне, что каждый из вас знает, видел и любит примерно то же, и биография у него под копирку от моей, только чинов поменьше, а медалей побольше, да еще лишних сорок лет впереди.

Я стал слишком слаб в тактике, чтоб отступать, так что историю эту уже не переиграть, да и зачем?

Там, сзади, нас ждет эта империя, которую мы любим, как умеем. Впереди – четыре тысячи морорцев, а нас втрое меньше, но нам есть куда и ради чего возвращаться. И поэтому мы победим!

Брэ: воин, судья, феодал

У мужчины-брэ, отслужившего положенные двадцать лет в армии оказываются развязаны руки. Однако ему нужно как-то продолжать жизнь – ведь он молодой человек: рядовой обычно демобилизуется примерно в сто лет, офицер – в сто десять. При этом по большому счету он мало что умеет, но в чем ему не откажешь – так это в умении драться. Сдав свой строевой меч и доспехи в полковом складе, брэ снимает с полки свой родовой меч и отправляется в путь.

Какое будущее его ждет?

Воин

Самый простой вариант, конечно, остаться воином. Человек, хорошо владеющий клинком, никогда не останется без работы.

Тяжелая пехота, формируемая из брэ, с их тяжелыми мечами и щитами, которые обычный человек толком и не поднимет – основа основ императорской армии, ее фундамент. В случае, если послужной список брэ чист, армия с удовольствием возьмет его в свои ряды, пополнив им какое-нибудь полуэлитное подразделение – полк с богатой историей или десантный отряд, – предложив ему вступить в войсковую разведку или сделав сержантом, командующим пятеркой новобранцев в бою. В случае, если в годы службы он уже дослужился до сержанта и проявляет хорошие способности, армия может за казенный счет послать его учиться в Академию. Само по себе обучение там бесплатно, но дорога жизнь в столице, а учиться и работать одновременно практически невозможно. Выучившись в академии и защитив диплом, он станет офицером. Сначала десятником, но потом – бывало и такое – может выслужиться и до генерала, и до эртовика, и даже до великого стратега, главнокомандующего. Обычно, правда, высокие офицерские посты занимают люди из хороших семей, которые закончили академию еще до того, как идти в армию, но гениальные командиры выходили и из самых простых солдат.

Офицер может как командовать солдатами на поле боя, так и служить в штабе в провинции или – что считается весьма и весьма почетным – в Генеральном штабе в столице. Опытные офицеры часто с возрастом становятся профессорами Академии генерального штаба.

Блестящий офицер и даже рядовой, имеющий много наград и не имеющий черных пятен в биографии, может рассчитывать на перевод в элитные части – один из трех корпусов Гвардии, личные полки Великого стратега и трех эртовиков империи, полки командующих протекторатами или знаменитые 30 полков, самые известные и старые подразделения империи.

Но что, если армия со всеми ее перспективами не привлекает этого брэ, – рутина и скука службы за двадцать лет надоедают многим, – или в послужном списке у него есть пятно, которое не позволяет зачислить его в имперские войска? У него остается множество других вариантов.

Прежде всего, это клановые войска. Каждый крупный феодал содержит такое войско для контроля своих земель, а так же для клановых войн. В таких войнах решаются судьбы владений и родов, и

хороший боец может легко обеспечить себе в них и славу, и безбедную старость. Однако в клановом войске не может быть больше пятидесяти человек, так что к желающим предъявляются немалые требования.

С наименьшим удовольствием примут его к себе и крупные криминальные воротилы: брэ в одиночку может изменить ход стычки в трущобах и производит немалое впечатление на старого должника. Тесно примыкает к этому делу и карьера гладиатора. Вооруженные бои без правил весьма популярное развлечение в империи, хотя и строго запрещены законом, и больше всего зрители, конечно, любят смотреть на бои брэ, потому что именно там можно увидеть настоящее искусство владения оружием. Драться на потеху публики считается несколько зазорным, как и работать на преступников, но идеалы на то и идеалы, что далеко не всегда достижимы.

Выгодным вариантом может стать путь охотника за головами. Грань, отделяющая его от наемного убийцы, весьма тонка - разница только в том, берешь ли ты заказы только от государственных чиновников при исполнении, или от любого, кто хорошо тебе заплатит. До тех пор, пока брэ будет придерживаться первого варианта, ему обеспечены не только приличные деньги, но и уважение людей - преступник должен быть наказан. Берущий заказы на стороне рискует потерять всеобщее уважение (нужно ли оно ему?), но наверняка приобретет не просто приличные, а очень и очень хорошие доходы.

Наконец даже не самый сильный боец вполне может найти работу сторожа, охранника, наемного телохранителя, вышибалы и вообще любую работу, которая требует физической силы, выносливости и умения выполнять команды.

Существуют, разумеется, и другие варианты дел, которыми может заняться хороший воин, но перечисленные здесь наиболее популярны.

Эта жизнь полна приключений и опасностей и часто как нельзя лучше подходит брэ, особенно молодому. Путь воина-брэ – путь риска, но именно это доставляет ему радость. В основе его лежит искусство всегда побеждать – еще до того, как ты вступишь в бой. Это путь для одиночки, который сам решает, куда ему идти, а не ждет ветра, наполнившего его паруса.

Феодал

Больше повезло тому, кто унаследовал от родителей земельный надел, или получил его от главы клана, сюзерена или императора за какие-то особые заслуги. Правила наследования в доме брэ строятся по принципу минората, т.е. родовой дом всегда получает младший из сыновей, но бывает, что одному феодалу принадлежит несколько земельных наделов и он спокойно может разделить их между своими детьми. Важно, однако, что юридически все феодалы принадлежат имперской казне, и дети феодала унаследуют их лишь в том случае, если хотя бы лет десять прослужат в армии сверх обязательного двадцатилетнего срока. В ином случае земля вернется государству. По тем же причинам феодал не может продать свою землю или подарить ее каким-то третьим лицам, хотя может сдавать в аренду. Как правило это и происходит: гегра-крестьяне арендуют землю и отдают ему плату тем, что выращивают на ней.

Жизнь феодала, возможно, не так разнообразна, как жизнь воина, но именно она является тем образцом, к которому стремится любой брэ. Собственный большой дом, две хороших жены, дети, деревня гегра, платящая за защиту, а то и несколько таких деревень. В колониях - принадлежащие феодалу деревеньки рабов-морорцев. Скучным это может показать только тому, кто никогда не пробовал удержать в руках большое имение - тут экономические расчеты (их, впрочем, часто переключают на управляющего-кафа или худда) переплетаются с необходимостью защищать своих людей от разбойников или - если имение в Мороре - мятежников-aborигенов, с обязанностью быть высшей властью в своих землях - найти и казнить преступника, рассудить чьи-то проблемы и помочь попавшим в беду. Кроме того, собрав собственное войско, такой феодал всегда может переиграть сложившиеся обстоятельства в клановой войне. Или наняться на службу главе клана, дома и даже императору, заключив с ним договор и выступая на поле боя не как рядовой или офицер, а как главнокомандующий своего, пусть и небольшого войска. Немало мелких феодалов сейчас, с началом новой большой войны на Юге, поступили именно так.

Часто бывает и так, что феодал, оставив свое поместье управляющему, перебирается в столицу или любой другой крупный город, и ведет там жизнь аристократа, вращаясь при дворе, участвуя в политических играх и комбинациях, или просто получая удовольствие от городской роскоши и культуры, какой в деревне не найдешь. Именно состоятельные брэ-феодалы составляют костяк имперской знати, насколько это понятие вообще применимо к лавикандскому обществу. За их счет живут художники и поэты, их дома – центры искусств.

Кому-то может показаться, что эта жизнь – для сибарита и лентяя. Можно сказать и так, но многие политики окончили свою карьеру, так и не узнав в неспешном скучающем брэ своего опаснейшего

соперника.

Судья

В действительности, не только судья, но любой чиновник, кроме совсем уж бюрократов, - хороший путь для того, кому не досталось земель, но в избытке досталось разума и желания работать не столько мечом, сколько головой. И ВОТ, и ТУ, и - в особенности - Ведомство права и судей с удовольствием принимают к себе отставников-брэ, требуя прежде всего нестандартности мышления, способности к аналитике, внимания к деталям, и ценя их привычку к дисциплине и ответственность. Выездной судья, переезжающий с места на место и решающий дела, встреченные по пути, или городской судья, являющийся высшей юридической властью в своем районе - это почти всегда брэ и только в редких случаях худд. Образ такого брэ-судьи настолько известен и распространен, что давно вошел в песни, легенды и сказки империи, и многие жители видят в нем свою последнюю надежду на справедливость.

Брэ, мечтающий об этой карьере, после армии идет учиться в императорское училище права (или - чаще - сдает все экзамены экстерном), выучивает сложнейшее лавикандское право, пишет государственные экзамены на общую этическую тему, на тему из классической литературы и на правовую тему. И получает свой первый приказ.

Судьи с их специфической свитой (хорошие профессионалы, ушедшие из столицы в поисках приключений и опыта, здесь могут соседствовать с исправившимися разбойниками или дезертирами, вытасканными судьей прямо из-под виселицы) составляют один из важнейших элементов лавикандской жизни.

Впереди у такого судьи долгие путешествия, он часто сменяет за жизнь до десятка разных городов и селений. Лучшие переводятся в Соб-ха-ни и занимают место одного из семи имперских судей, высшей судебной инстанции империи после императора.

Линия приключений судьи и его свита - одна из лучших для нашей игры, потому что она совмещает все самое лучшее, что есть в игре - чувства, азарт, загадку, этические дилеммы.

Того же, кто хочет не размеренной жизни, а жизни полной приключений, но приключений, сопряженных с работой головы, примет к себе Тайное управление или Управление военной разведки.

Брэ: мастер и проводник

Мы уже много раз говорили, что брэ неотделим от меча. Если на улице вы встретили взрослого мужчину из дома Брэ, у которого на поясе нет меча, значит у него какие-то нешуточные проблемы: выйти из дома без родового клинка для него все равно, что для вас выйти из дома нагишом.

Однако между ношением при себе меча и его использованием большая разница. Нет, не приходится сомневаться, что все брэ хорошо владеют клинком. Подавляющее большинство еще в детстве училось владению им - у собственного отца или у нанятого учителя. Немногие, не получившие этого (хотя и сложно представить такую ситуацию) научатся владению оружием, в 80 лет попав в армию.

Но все же далеко не в каждом бою брэ будет доставать оружие. И объяснений этому два. Во-первых, меч - это оружие убийства, а тяжелый меч брэ, с его длиной минимум в полтора метра и соответствующим весом - оружие гарантированного убийства, что далеко не всегда кстати в обыденной жизни. Убийство, что ни говори, дело подсудное. Во-вторых, меч для своего хозяина священен. Многие клинки имеют многовековую, а то и многотысячелетнюю историю. До сих пор используются мечи, выкованные на заре существования империи. Меч в доме Брэ вообще не может храниться просто так, у него должен быть хозяин. А поскольку мечи брэ никогда не ломаются (в этом есть, безусловно, что-то мистическое, но только Кузнецы и Хозяева боли, наверное, до конца понимают, в чем тут дело), даже самый старый клинок всегда остается работоспособным.

У каждого меча есть имя. Новые мечи называют их хозяева. Старые мечи имеют старые же имена, под которыми входят в историю. Имя это невозможно сменить просто так - только если хозяин меча с ним в руках совершает поступок, который совет Хозяев боли трактует как подвиг, он получает право поменять имя своего клинка. (Этим правом, впрочем, мало кто пользуется).

Меч для брэ это не просто клинок и не продолжение руки, но самостоятельная личность, окруженная уважением. Сам брэ может быть немый и неухожен, но только у совсем опустившегося представителя дома меч не будет приведен в идеальное состояние.

Разумеется, такое отношение к мечу создало много особенностей в пользовании им.

Существует три позиции, наиболее распространенные в доме.

Многие брэ считают, что меч радуется битве и не любит лежать в ножнах. Они легко достают меч из

ножен для боя и даже без боя. Это не значит, конечно, что они используют его для каких-то низменных дел. Мечом, конечно, можно рубить сухостой на дрова, но никто не будет этого делать.

Другие брэ думают, что меч не стоит беспокоить по мелочам. Они носят тяжелые боевые перчатки и дерутся ими со всеми, кто не кажется им достойным противником. И только ради такого врага, чей уровень владения мечом не уступает или превосходит их, они достанут клинок из ножен.

Третьи, хотя их и немного, считают, что меч - оружие убийства и только. Как и все, они всегда носят его на поясе, но пускают в ход только тогда, когда собираются убить своего противника.

Эти три философских точки зрения на оружие спокойно сочетаются с какой-то из боевых школ дома Брэ. Первоначально каждая из них была достоянием одного из больших кланов, но в последствии они распространились шире, и теперь любой брэ может овладеть любой из этих школ. Впрочем, за границы дома они все же не выходят.

Строго говоря, школ, конечно, существует столько же, сколько мечей - каждый из них требует своего подхода. Но схематичное разделение сохраняется. Выбор школы боя накладывает отпечаток не только на владение мечом, но и на психологию ее последователя. Поэтому здесь мы описываем не столько выгоды школ и их пользу в бою (об этом — в Главе о навыках), сколько их характер.

Каждая школа боя накладывает некоторый отпечаток на личность брэ — в том числе и в том, насколько он склонен к впадению в амок (о том что это такое — в следующей части этой главы). Здесь мы располагаем их в порядке от самой способствующей амоку (школы Бабочки — она даже накладывает игротехнические штрафы) до самой сдержанной и дисциплинирующей (школы Человека).

1. *Школа бабочки.* Пьяный стиль – одна из самых зрелищных, но от того не менее эффективных школ. Боец изображает реакции и поведение пьяницы: плохую координацию движений, неожиданные жесты, постоянный смех. Но в действительности каждый этот жест продуман и отработан поколениями брэ. Беда одна – войдя в полумедитативное «пьяное» состояние, вы перестаете следить за собой так, как раньше. Это приводит к более частым впадениям в амок – так что изучают эту школу как правило или очень сильные духом, или совершенно отчаянные люди.
2. *Школа буйвола.* Разъяренный буйвол не думает о своей защите, но это мало помогает его противникам. Такие воины совершенно пренебрегают защитой, но зато каждый их удар чрезвычайно опасен для противника. Вовсе не защищаться в бою весьма рискованно. Как правило такие воины носят тяжелые доспехи, чтоб как-то скомпенсировать пробелы в своей защите. И все же из всех школ эта – самая страшная для противников, она – олицетворение той ярости, с которой брэ обрушиваются на врага.
3. *Школа сокола.* Сокол не вступает в долгую борьбу – он падает на врага с неба и убивает его. Мастера этой школы рассчитывают на первый удар, который и станет смертельным. От удара настоящего мастера почти невозможно уклониться. Тонкий расчет в сочетании с точным ударом – основа и база этой школы. Ее поклонники могут днями напролет отрабатывать один единственный удар, который принесет им победу.
4. *Школа слона.* Единственная школа боя, которая рассчитана на двуручный меч - двуручный в представлении брэ, обычному человеку его просто не поднять. Этим мечом можно наносить страшные раны, но куда сложнее попасть по противнику. Школа исключает использование щита, предполагает медленные удары – но зато она позволяет разбивать тяжелые доспехи, и удары, нанесенные таким мечом по-настоящему страшны.
5. *Школа хамелеона.* Не самая популярная и почитаемая среди брэ, но весьма эффективная, школа хамелеона позволяет своему адепту поменять стиль боя, взяв за образец мастерство его противника, или любого стоящего рядом. Быть зеркалом – непросто, но это пугает, смущает противника. Говорят, что так можно понять противника до самых его глубин, едва ли не прочитав его мысли.
6. *Школа носорога.* Сила и выносливость Брэ позволяют им носить очень тяжелые доспехи и щиты, делающие их практически неуязвимыми для большинства врагов. Нет ничего удивительного в том, что появилась и распространилась школа, превратившая это достоинство в недостаток. Излюбленным приемом этой школы является невероятно мощный прямой удар мечом, прошибающий любой доспех, как бы тяжел он ни был. Не всякий брэ переживет такой удар, не говоря уж о представителях других домов.
7. *Школа кабана.* Название этой школы продиктовано сходством кабаньих клыков и особой формы гарды небольшой группы мечей. Обладатели такого оружия, овладевшие этой школой, с легкостью могут выбивать из рук или ломать обыкновенные мечи или, приняв удар другого меча Брэ на гарду, зафиксировать его, после чего в ход пускается тяжелая боевая перчатка на левой руке. Мечи

такого рода создаются только одной династией кузнецов, так что немногие брэ овладели ей.

8. *Школа журавля.* Самая молодая из школ фехтования лишь косвенно связана с журавлем. Эта высокая птица с изящными крыльями стала символом слегка изогнутых клинков и единственной в доме Брэ школы конного боя. Лошади брэ (в действительности для их выведения было применено столько магии, что биологически они не могут даже скрещиваться с обычными лошадьми) не могут идти быстрее, чем рысью. Но даже это — в сочетании с ростом — обеспечивает всаднику серьезные преимущества над пешим.
9. *Школа цилиня.* Ни для кого из брэ не секрет, что мир вокруг пронизан и населен духами, дружественными и враждебными человеку. Древним символом мира духа является мифический зверь цилинь — встреча с ним в легендах предвещает чудо. Эта школа не дает возможности увеличить навыки фехтования — но призвана усовершенствовать самого фехтовальщика. Любой ее адепт способен призвать себе на помощь духов того места, где он находится. А что это будут за духи, и попросят ли они что-то в оплату решать уже не ему.
10. *Школа дракона.* Мощи дракона довольно, чтоб сражаться со множеством противников, а гордости достаточно, чтоб не использовать эту мощь против одного. Так и мастера этой школы более успешны, когда сражаются против нескольких врагов. Долгие тренировки позволяют им сражаться с несколькими противниками не испытывая затруднений — но это мало помогает в бою один на один. Иногда эту школу называют еще «школой героя». И правда, надо быть очень смелым человеком, чтоб одному выйти сражаться против нескольких, даже если на твоей стороне долгие годы подготовки.
11. *Школа паука.* Общеизвестное презрение Брэ к дистанционному оружию (луки, арбалеты, метательные ножи и т.д.) нашло свое высшее выражение в Школе паука. Бойцы этой школы чрезвычайно быстры, что позволяет им легко сбивать любое количество стрел или ножей, летящих в них. Эта школа создавалась профессиональными телохранителями, которым важно не вступить в бой, а защитить своего клиента — или своего друга.
12. *Школа осьминога.* Многие брэ и после службы сохраняют свой строевой меч, перековав и улучшив его. Но, разумеется, приемы боя в строю сильно отличаются от приемов боя один на один — и поэтому была создана специальная школа, рассчитанная на короткие (по меркам брэ, т.е. около метра) широкие клинки. Используя преимущества короткого клинка, боец этой школы достигает дополнительного эффекта в бою против противника, вооруженного древковым и длинным клинковым оружием (катаны, длинные мечи брэ, сабли катарир). Это оружие ближнего боя, в нем мало красоты — но сторонники этой школы за ней и не гонятся.
13. *Школа лосося.* Основанная на максимальном использовании окружающего пространства, школа лосося — одна из самых эффективных школ дома Брэ. Хотя в руках у воина меч, оружием для него является все: камень, лежащий на земле, ветка дерева, предмет мебели. Почти предельная для дома Брэ ловкость совмещается в этой школе с изумительной гармонией с окружающим миром.
14. *Школа пчелы.* Когда все твои противники очень сильны и очень велики, часто проще попытаться измотать их, обескровить, подождать. Пока они не станут слабы. Для этого и была создана школа пчелы, чья суть в нанесении большого количества мелких ран. Некоторыми брэ эта школа считается постыдной — но многие другие высоко ценят ее мудрую неспешность.
15. *Школа змеи.* Змея умна и нетороплива. Беря пример с неё, приверженцы этой школы будут долго защищаться, не переходя в атаку и изучая противника, и только потом нанесут свой удар. Скорее всего, он же будет и последним в этом бою — но если даже это будет не так, им куда проще будет сражаться с противником, чья тактика уже изучена.
16. *Школа человека.* Этот мир населен тысячьо существ. Звери и птицы, рыбы и рептилии, духи и демоны. Но среди всех их можно выделить то, к идеалу которого стоит стремиться: это человек. Немногие брэ (но все Хозяева боли) владеют этой школой, чья идея — ненанесение человеку непоправимого вреда. Человек всегда должен соизмерять свои силы. Использующий ее никогда не впадет в амок — вот только как научиться тому, чему почти никто не учит?

У вас есть время подумать, какой из школ владеет ваш персонаж (а любой брэ владеет какой-то одной). Непосредственная генерация боевых навыков описана в Главе о системе и Главе о навыках. Там же будут описаны точные характеристики и модификаторы, которые дают эти школы — а каждая из них делает своего последователя весьма опасным противником.

Брэ: амок

В большей степени, нежели другие дома, брэ близки к животным. Большую часть времени это

совершенно незаметно, но иногда прорывается весьма неприятным для них и окружающих образом.

В случае, если брэ нанесли некое чудовищное оскорбление (не просто обозвали или грубо выразились, а, скажем, публично высказали, что его отец был трусом и дезертиром), он теряет всякий контроль над собой. Рассвирепев, он впадает в боевое безумие, называемое амок. В этом состоянии он становится существенно сильнее, чем обычно, совершенно не обращает внимания на мелкие раны (пока они не скажутся критически на его здоровье), но не в состоянии рассуждать логически и вообще рассуждать, не может пользоваться оружием, и вообще ведет себя как взбешённый зверь – разрывает обидчика на части, как правило. Так же брэ может впасть в амок в случае, если происходящие события совершенно не укладываются в рамки его мышления, представлений и т.п. Например, брэ может абстрактно понимать, что убивать детей плохо и даже говорить с человеком, убившим ребенка. Но увидев тело умершего под пытками ребенка и палача над ним, брэ с большой вероятностью впадет в амок.

Само собой, амок – дело очень индивидуальное. В зависимости от характера, биографий и ситуаций, в которых они сейчас оказались, разных брэ могут взбесить совершенно разные вещи. Вы сами должны следить за этим во время игры и постараться понять, что именно – слабое место и ахиллесова пята вашего героя.

Сами брэ стыдятся этого своего свойства – впасть в амок чрезвычайно позорно, так как свидетельствует, что этот человек не в состоянии контролировать свои чувства и эмоции. Кроме того амок сурово осуждается Хозяевами боли.

Внимание!

По усмотрению мастера или по вашему собственному решению, ваш персонаж может почувствовать приближение амока. В этом случае вы обязаны бросить кубики удачи. В случае, если у вас выпало от 9 до 12 очков включительно, вы впали в амок. Амок длится от трех до пяти раундов, на усмотрение мастера, и все это время ваш персонаж контролируется мастером. Вы сами не можете направлять и определять его действия, только обозначить те мысли, которые последними пришли ему в голову – они повлияют на поведения персонажа.

Брэ: отношение к окружающему

Существуют определенные стереотипы отношения членов дома Брэ к другим домам и к миру вообще. Это не значит, что так думают все брэ, но, в той или иной степени, так думают многие из них. Именно от этих стереотипов они отталкиваются в построении собственных мнений. И именно такого отношения от них ждут другие. Но нужно помнить, что стереотип – это не правило.

Худды: нудноваты, но необходимы. Умны и расчетливы. Если бы их не было, империя бы рухнула, но их привычка всегда и везде брать на лапу и обкладывать любое дело сотней бумажек слегка раздражает. Наши дома находятся в тесном союзе со времен Пророка.

Фели: неплохие ребята, остроумные и умеющие жить. Только в поле им делать нечего – сразу раскисают, хотя исключения и бывают. Может быть, иногда они перегибают палку с развлечениями, но и мы на отдыхе любим развлечься. И, что не говори, их маги круга свершений – это не шутка.

Кафа: никогда не верь им, и не поворачивайся к ним спиной. Они продадут собственную бабушку на колбасу, если им предложат хорошую мзду. Чем меньше ты имеешь с ними дела, тем лучше твоя жизнь и полнее твой кошелек.

Катарир: совсем другое дело. Если в империи есть дом, чьи представления о чести сравнятся с нашими, то это они. Во флоте они дерутся с нами плечом к плечу, и не один пехотинец молился, как о чуде, о подходе транспортной джонки, которую ведет катарир. А что они не всегда ведут свои дела легально – так и что? Дело не в законе, а в том, правильно ты живешь или нет.

Гегра: ради них и стоило все это затевать. Они кормят и поят нас, а мы их защищаем. Все просто и ясно. Гегра могут быть плутоваты и ленивы, но любой брэ внушает им уважение одним своим видом.

Лока: Говорят, командование много с ними общается, но известное дело – суть любой операции ясна любому сержанту за полгода до ее начала. Что до самих лока – они странные ребята, с ними лучше не связываться, а то мозги унесешь набекрень.

Империя: создана нашей кровью. Драться за нее – почетно.

Император: худд, и этим все сказано. Но он отличный император, особенно на фоне своего отца. И он покровительствует нам и дружит с главой нашего дома.

Лаврикианство: худдские жрецы нудны, как все худды, но умные люди. Иногда стоит к ним прислушаться, хотя лучшее, что можно сделать на проповеди – постараться не заснуть.

Хозяева боли и Мистиссы: это наши учителя, наставники, врачи и жрецы. Если их не будет, нас не будет. Они знают столько, сколько простому парню не выучить за всю жизнь. Если хозяин боли говорит,

что тебе нужно прыгнуть со скалы, стоит серьезно обдумать это предложение – они не бросают слов на ветер.

Венно-ми-Нару, глава дома Брэ: он непобедимый воин. Я хотел бы стать таким, и ты тоже. Что тут еще говорить.

Прежде чем делать окончательный выбор, мы рекомендуем вам ознакомиться хотя бы с началом глав о других домах. Если же информации в «Книге игрока» вам кажется недостаточно, вы можете найти больше в соответствующих главах [«Книги домов»](#).

Глава о доме Кафа

*Имеющий мускус в кармане не кричит об этом на улицах:
запах мускуса говорит за него.*

Саади

Если прогуливаться, скажем, по столичному бульвару Хоэллидов, то с течением времени упрешься в ворота между Священным институтом и Генеральным штабом. Выйдя за эти ворота, ты покинешь Внутренний город и окажешься во Внешнем. Тебя оглушит шум: вместо благоустроенных улиц и площадей тебе откроются бесконечные лабиринты трех уровней трущоб. Здесь, на первом уровне мостовой, ходят, а на втором и третьем — шестах, пандусах, лестницах и канатах — раскачиваясь, прыгают платйо и катарир.

Они похожи на обезьян нашего мира — и похожи друг на друга, но платйо — маленькие и хвостатые, вроде мартышек или гиббонов, а катарир — крупные и бесхвостые, вроде горилл или орангутанов, но все в равной степени ловко владеют всеми четырьмя конечностями, а многие платйо — и хвостом. Все они называют себя одним словом — «кафа». Так что и все остальные говорят о Кафа-тха, великом Доме Кафа.

Между тем всем известно, что между платйо и катарир немного общего. Платйо — торговцы, ремесленники, слуги, всем известные пройдохи и ловкачи, готовые ради денег на все. Катарир — моряки, драконюхи, гонцы, иногда — пираты, с жестким кодексом чести и традициям, которые они не нарушат ни за какие деньги. У платйо бывает по пять жен, у катарир — всегда одна. Платйо не верят ни во что, кроме выгоды и удачи — катарир глубоко религиозны. Две совершенно разные культуры, два разных образа жизни. Что же объединяет их, помимо возможности иметь общее потомство?

Прежде всего — взаимное влияние. Платйо и катарир так тесно переплелись, что на самом деле не всегда и поймешь, кто из них кто. Сплошь и рядом на торговом и даже военном судне встретишь верткого длиннохвостого кафа: его отец был катарир, он сам прошел посвящение, и для всех он — катарир, как бы ни выглядел внешне. Так же и в лавке подчас найдешь помощника хозяина не по-кафски высокого и широкого в плечах. Отношения между платйо и катарир не всегда просты, но это один дом, и никто из них не откажется от этой связи.

Немало общего можно найти, глубже изучив характер этих людей. И платйо, и катарир движут сильные страсти. Пусть горячий, как огонь ездового дракона, нрав катарир на виду у всех и каждому заметен — и у платйо в душе горят те же чувства, скрытые за тысячей покровов любезности, предупредительности, угодливости. У всех кафа хорошая память — они не забудут сделанное им добро и не простят причиненное зло. Катарир может двадцать лет идти к цели и в конце концов сам воткнет в грудь врага нож. Кафа промолчит и как будто все забудет и простит — но однажды враг попадет в расставленную сеть и, потеряв все, будет винить в своих бедах только себя. Каждый кафа готов к риску, готов поставить все на выигрышный бросок. Катарир в шторм ведет корабль с грузом опасным фарватером и считает это единственно возможным. Платйо ставит последние деньги в биржевой игре и не мыслит другого поведения. Выигравший получает все. Проигравшие выбрасываются на обочину жизни: самый нищий гегра все же имеет клочок земли, самый нищий худд наскребет деньги на тушь и бумагу, а у нищего кафа нет ничего — и он работает за плоску риса. Но в то же время самые богатые люди империи — кафа, главы синдикатов.

Два десятка синдикатов, огромных иерархических пирамид, включающих в себя всех кафа, пронизывают всю жизнь страны. Двадцать тысячелетий существует империя, одна за другой сменяют друг друга династии, но кафа никогда не сидел на троне. И все же ни один император не пренебрежет мнением Кафа-тха, потому что он — это те деньги, на которые живет государство. Это дом контрастов: богатство соседствует в нем с бедностью, честь — с продажностью, риск и постоянная опасность — с чудовищной роскошью. По одежде кафа легко можно прочесть уровень его доходов: богатство ткани и количество украшений тут не ограничивается никакими пределами.

Дом Кафа составляет около 40% процентов населения империи — больше, чем худдов, фели и брэ

Имена кафа и катарир состоят из двух частей. Имена записываются не через дефис, а в привычной нам форме. Первое - это личное имя, второе - фамилия. Пример. Нынешнего главу совета дома Кафа зовут Мирру Маали. Мирру - его личное имя, Маали - его фамилия. Соответственно, обращаются к нему "господин Маали". Женщины имеют собственные имена, которые сочетаются с фамилиями отца или мужа. Распространенные мужские имена: Ахито, Ахом, Гаю, Лон, Мирру, Тид, Тон, Чинани, Нут, Хол. Распространенные женские имена: Айна, Ака, Бала, Вонна, Има, Лута, Мия, Кайра, Ора, Фата.

вместе взятых. Из них 33% — платйо и только 7% — катарир, так что в обиходе под словом «кафа» часто понимают платйо. Мы тоже в дальнейшем часто будем так делать. Эти сорок процентов жителей несут на себе основное бремя налогов и податей: их лавки и мануфактуры, их корабли и караваны обеспечивают деньгами и худдские ведомства, и лаборатории фели, и крепости брэ, и каналы на полях гегра.

И все же — или, может быть, именно поэтому — Кафа-тха находится в известной оппозиции власти. Кафа составляют девять десятых преступного мира империи.

Кафа: пример биографии платйо

*Участок ВОТ, Пи-на-Сон,
452 год IV Худдов*

Я считаю, сударь, что все происходящее здесь является злостным нарушением законов! Эй, поаккуратней, это же мой хвост! И вообще, я не обязан отвечать на ваши вопросы связанным. Ну хорошо, сударь, только из хорошего отношения лично к вам, спрашивайте.

Я родился в 312 году VI Худдов.

Родители мои тоже были почтенными и честными людьми. Нет! Что вы! Какая банда?! Я был очень тихим и домашним ребенком. Все сплошь книжки читал и играл на этой... как ее? На латне! Да, я так и сказал — на лютне.

Дальше? Дальше я стал помогать своему дядюшке в его лавке подержанных паланкинов. Да бросьте вы, все товары были высшего качества и получены нами абсолютно законным путем. Вон дядюшка сможет вам предоставить всю документацию.

Потом? Потом, сударь, я женился! Ах, знали бы вы, какая у меня жена! Не жена, а песня! И попрошу без этого! Я не выигрывал свою жену в кости — это мерзкий поклеп. Может быть, это была любовь с первого взгляда.

Потом помогать дядюшке стал мой младший брат, а я занялся частным делом. Что значит каким? Частным. Частное мое личное дело. Ну хорошо, я занялся частным плотничеством. Ходишь, знаете ли, по домам, чинишь то, что у людей сломалось. Да, да, именно за этим мне нужны все эти инструменты. Вы что, хотите меня обидеть, господин из Ведомства охраны традиций? Это пилка по металлу, а не отмычка. Да, целый набор.

Сегодня утром? А это вообще очень смешная история. Мы договаривались с неким почтенным гегра, что я почию его перевозной столик на колесиках. Пришел я в назначенное время, а его, как назло, не оказалось дома. Ну что делать? Я решил влезть в окно, там-то ваши коллеги меня и застали.

Вы меня удивляете, сударь! Наговариваете на честного человека. Кстати, могу ли я расценивать ваше выражение «скотина безбожная» как оскорбление моих религиозных чувств?

Кафа: пример биографии катарир

*Весна 452 года IV Худдов,
недалеко от Кос-тха-ни*

Очнулся?

Так-то лучше. Куда! Сидеть. Все равно связанным ты далеко не убежишь, верно? А связать пришлось — я знаю, что ты можешь много.

Помнишь меня? Вижу, что нет, да и странно было бы, если бы помнил, — ты ведь не видел меня тогда. Маленькая невнимательность наемника, которая спасла жизнь одному пацану.

Не помнишь? Вспоминай, парень. Сорок лет назад. Ты взял заказ на семью катарир из Пин-а-сона. Муж — капитан дальнего плавания, жена, сын. Ты не катарир, а платйо. Ты взялся убрать и жену, и сына. И убрал, будь ты проклят.

Моего отца, мать и младшего брата — то ли твой наниматель не знал, что он родился, то ли ты сам проявил невнимательность. А, припоминаешь? Моему брату было два месяца. А мне — пятьдесят. Ты убил их, парень, но как бы я ни ненавидел тебя за это, ты умрешь не раньше, чем поймешь, как и за что. Узнаешь этот нож? Вижу, что да.

Я снял его с трупа твоего босса, который тогда отдал приказ. Но это потом.



Когда ты убил их: моего отца в спину, мою мать, моего младенца-брата, ты ушел довольный и даже насвистывал — я на всю жизнь запомнил — «Те весенние деньки».

Я сидел за ширмой и молчал, потому что не мог даже кричать. На следующий день я ушел, потому что ясно было, что кто-то попытается исправить твой недосмотр. Мир не без добрых людей. Мне подавали милостыню и однажды даже взяли юнгой на корабль. Я сделал шесть рискованных рейсов за нелегальной болотной сталью в Морор и поднакопил денег, да еще капитан, которому я почему-то понравился и который почти стал мне вместо отца, дал немного своих. И я поступил в школу драконюхов. Знаешь, зачем я это сделал? Я знал, что мне нужно будет убрать твоё тело, спрятать труп. А драконий огонь — верное средство, точно? Кроме того, смерти от ножа ты не заслужил, она слишком легка.

Я поступил в школу, отучился там три года, получил Айрита, дракончика, которого мог удерживать на руках. Я завербовался на имперскую службу гражданских рейсов, и нам с Айритом дали довольно еды. Через два года я уже мог сидеть на нем. Теперь, спустя тридцать лет, он поднимает десятерых, и это не предел — через пятьдесят он будет поднимать полную кабину, на шестьдесят человек с грузом.

Дракон рос, мы стали с ним одним целым, стали думать в унисон. И мы ждали. Говорят, месье — блюдо, которое подают холодным. Как ты считаешь, сорок лет — достаточный срок? Нет, кляпа я не выну. Согласен — кивни. Мы ждали, и мы дождались. Достать босса было непросто, но я знал, что он неравнодушен к гонкам, — и мы с Айритом стали учиться, и учились до тех пор, пока не заняли первое место на городских драконьих гонках. Босс пригласил меня в гости — он ведь даже не знал моего лица. Да знал ли он о моем существовании? Тем более что гонки были подпольные, и мы все выступали под ложными именами. Я предложил боссу прокатить его на драконе. Он согласился — с телохранителем. Болван, как будто дракону есть разница, сколько людей сбрасывать. Айрит сбросил нас всех троих, но меня в падении поймал, а их — нет.

Это было сложно. Но ты был делом техники. Проследить, в какой бордель ты ходишь, заплатить хозяйке — вы, кафа, всё продаете за деньги, — подготовить крытую повозку у заднего входа, взять дубинку, спрятаться в номере и ждать, пока ты клюнешь на ту девицу, которая сплет тебе в зале «Те весенние деньки».

Кафа: дом Платйо

Из трех домов, составляющих великий Дом Кафа, Кафа-тха, самым большим и влиятельным является, безусловно, дом Платйо или, как говорят лавикандцы, платйо-ха. Он настолько ассоциируется у населения империи с кафа как таковыми, что большинство жителей в обиходе называет «кафа» именно членов этого дома. Даже они сами. Что же такое дом Платйо? На этот вопрос можно ответить одним словом: «торговцы».

Все кафа, от мелкого лавочника на улице до воротил финансового мира, жонглирующих миллионными суммами, вплетены в единую сеть, структуру. Структуру синдикатов. Таких синдикатов всего около двух десятков, но любой кафа принадлежит к одному из них. Главы синдикатов заседают в Совете Дома, представляя там свои интересы и интересы тех глобальных структур, пирамид, которыми они управляют. Рядовые члены, торговцы вразнос, служки в лавках, слуги, рядовые бойцы уличных банд, вероятнее всего, никогда не видели не то что главу своего синдиката, но даже человека, управляющего районом, в котором они живут и работают. С их нижнего уровня и видно-то только на пару ступеней вверх: непосредственное начальство, «крышу», главу компании. Они не всегда знают и даже догадываются, к какой именно из заоблачных фигур членов Совета ведет лестница, ступенью которой являются они сами.

Подробное описание синдикатов империи см. в [«Книге домов»](#), а об их внутреннем устройстве — в [«Книге империи»](#).

Но каждый из них изо всех сил карабкается вверх по этой лестнице, зная, что чем выше он заберется, тем страшнее будет падение, но не имея сил и возможности выйти из этой игры. В мире кафа, как у Кэрролла, «чтобы стоять, нужно бежать, а чтобы бежать, нужно бежать в два раза быстрее». Их многоэтажные — до шести уровней — дома, на верхние этажи которых можно попасть, только прыгая с пандуса на пандус (на что и способны только кафа), являются лучшим символом их жизни. Всегда и везде кафа рвется вверх, но это требует от него предельного напряжения сил, цепкости, точного расчета, верного движения и готовности рискнуть. Стоит ему на самую малость ошибиться — он разобьется: не допрыгнув, прыгнув слишком высоко и далеко, прыгнув не в том направлении, не сумев ухватиться за крошечный шанс, не проявив нужной ловкости и гибкости.

Это движение начинается с детства. Редкий кафа миновал уличную банду подростков: не быть в ней — значит подвергнуться остракизму, стать изгоем. Такие банды делят территорию и выясняют отношения — вполне безобидно с точки зрения взрослых, хотя чем старше они становятся, тем больше у выбывающего из игры шанс выйти из нее трупом. Даже обычная драка становится смертельно опасной, если ведется в прыжках с балки на балку на десятиметровой высоте. Подростки редко берутся за ножи всерьез, но случается и такое.

В пятьдесят-пятьдесят пять лет подросток кафа достигает достаточного возраста, чтоб пойти в дело. Некоторые помогают отцам, другие идут в подмастерья: талантливого ребенка, по сути, могут купить у родителей, обычные становятся слугами своих мастеров в качестве оплаты за науку, иные официантами. Хочешь жить - умей вертеться — вот вторая фраза, которую стоит запомнить молодому кафа. Чтобы выйти в люди, нужно драться за свое место под солнцем, потому что подростков кафа много, а мастеров своего дела, нуждающихся в подмастерьях — мало, и даже в ресторанах количество мест не бесконечно. Дети богатых родителей учатся в императорских финансовых училищах или при своих родителях, чтобы по окончании обучения занять место при родственнике главы фирмы.

В среде кафа продается и покупается все: место работы, дом, жены (их можно иметь неограниченное количество, столько, сколько можешь прокормить, но процедура развода, весьма простая для жены, очень сложна для мужа), дети, слуги, жизнь и смерть. А значит, твое положение в обществе в первую очередь зависит от твоего финансового благосостояния. Вот третья фраза-памятка для молодого кафа: деньги — это власть, но власть не положишь в карман. Деньги должны работать, порождая новые деньги. И больше всего всегда выигрывает тот, кто рискнул — но он же и проигрывает больше всех. Как моряк-катарир ориентируется в стремнинах и потоках моря, так кафа знает все подводные камни и течения рынка.

Рынок. Это апофеоз жизни кафа. Их всего три: в Кос-тха-ни, столице империи, в Пин-а-соне, главном порте страны, и в столице Западного Морора Тагейне. Рынки — подпольные организации, действительно колоссальные подземные рынки, где купить можно все. Действительно все: от еды до наркотиков, от палочек для еды до тяжелой осадной техники, от услуг хорошего слуги до раба-морорца. На Рынки нет доступа чужакам, но кафа в любое время дня и ночи найдет там кипение жизни и все, необходимое ему. Рынок — это не только место торговли, но и место политических собраний, встреч, обмена мнениями, и в этом чем-то напоминает форумы Древнего Рима.

Как ни в одном другом Доме, в доме Кафа-Платйо велика разница между бедными и богатыми. Главы синдикатов могут буквально купаться в золоте, их состояния исчисляются десятками и даже сотнями миллионов фанов. Нищие кафа с трудом перебиваются, чтобы заработать чашку риса (лавикандский

аналог куска хлеба), и денег они не видят вообще, так как работают за еду.

Кафа продают все. Но редкий кафа продаст товар по нижней цене. Нормой и правилом считается длинная и долгая торговля, и чтобы узнать реальную цену товара, часто стоит разделить названную торговцем сумму на сто. Торг доведен кафа до искусства, и часто только за искусство торговаться могут сделать большую скидку. Тот, кто сможет скинуть цену втрое и вчетверо, вызовет лишь уважение торговца, а тот, кто не будет торговаться вовсе — глупец или чужак, с которым не стоит вести дела, и можно разве что обвести его вокруг пальца, содрав за товар втридорога.

Мужчина-кафа — полный хозяин в своей семье, то есть над своими женами и детьми, пока те не достигли пятидесятилетнего возраста. Имперские законы запрещают ему убить их, но многие кафа нарушают этот закон и свои никогда их не выдают, так как даже женщиной это его право считается естественным. Это, однако, не значит, что женщины ничего не решают в этом мире — часто любимая наложница члена Совета больше определяет в политике синдиката, чем игры мужчин, и уж почти в любом доме старшая жена незаметно вертит своим мужем, как хочет. Тут важно понимать, кстати, и то, что многоженство в доме Кафа-Платйю совершенно естественно. Оно воспринимается женщиной как благо, так как снимает с нее лишнюю тяжесть и ответственность. Часто младшие жены появляются именно по инициативе старшей, в то время как муж рад был бы ограничиться одной женой, заводя разве что романы на стороне.

Причудливость мышления кафа может показаться сначала совершенно чуждой нам, но в действительности в их подходе к жизни есть многое, близкое нашему миру. Хотя бы последний принцип, который знает каждый член этого дома: «Бизнес есть бизнес. Ничего личного».

Кафа: дом Апоте

Конечно, этого дома не существует. Его, дом преступного мира, уничтожали уже трижды, последний раз — при отце нынешнего императора. И он уничтожен — на бумаге. Но всё же он есть, потому что нельзя уничтожить его, не вырезав весь дом Платйю. В действительности, это один и тот же дом.

Что делать тому кафа, который не нашел себя в мастерской ремесленника или лавке? Тому, кто с детства не расстается с ножом? Чьи пальцы, будто сами собой, лезут в кошелек и карман зажиточного купца или проходящего мимо раззявы-чиновника? Ему нужно идти на поклон к банде, такой же точно части синдиката. Его примут, обласкают и сделают бойцом, вором, наемником. Убийца и охотник за головами, телохранитель и советник, исполнитель незаконной работы. Это тот же дом, что и Платйю: любой лавочник купит краденное, юрист поможет заключить незаконную сделку и подскажет, как «отмазать» преступника на суде, каждый второй капитан-катарир согласится провезти нелегальный груз. В этом мире, в жизни кафа, грань между законным и незаконным, если когда-то и существовала, давно стерта — все решают деньги, связи, деньги, власть, деньги, ножи и деньги.

Банды грабят, воруют, крышуют торговцев. Они тоже входят в структуру синдикатов. И по большому счету, синдикаты, в первую очередь, криминальные объединения, хотя и очень крупные. Основа их благоденствия — нелегальный товар: серьезные наркотики (или даже разрешенный в империи опиум, провезенный из колоний в метрополию без пошлин), оружие, рабы-морорцы, проституция и игорный бизнес.

В дом Апоте входит любой, кто занимается незаконным делом. И это не только мелкий воришка, но и опытный взломщик сейфов, чьи услуги могут стоить многие тысячи фанов. Рядовой громилы из уличной банды, хорошо проявив себя, имеет шанс войти в службу безопасности синдиката. Там уже не будет вольницы, нельзя будет никого грабить и обирать. Напротив, там будет жесткая дисциплина, тяжелая работа — но и хорошая зарплата, оружие, уважение людей. Синдикаты не могут позволить себе содержать армии, так как это привлечет слишком много внимания. Ставка делается на хорошую подготовку каждого конкретного бойца.

Империя давно оставила надежду уничтожить синдикаты на самом деле: чиновники лишь следят, чтоб криминал не выходил за определенные рамки и негласные правила. Едва ли вас обворуют в центральных кварталах города, но в трущобах не стоит ждать, что стражники придут вам на помощь. Это пример того неписанного договора, который империя поддерживает с домом Апоте.

Каждый член этого дома плетет свою линию Большой игры — и здесь нет разделения на честные и нечестные, преступные и законные способы заработка. Дом Апоте — это оборотная сторона дома Платйю, его тень, отражение, изнанка. Здесь в каждом лавочнике скрывается вор, а в каждый преступник мечтает легализоваться, завести честный бизнес.

Кафа: дом Катарир

Совсем иное, разительно отличающееся — дом Катарир. Тысячелетиями дом Катарир занимался в империи сферой доставки людей и грузов: они моряки, гонцы, кучера, драконюхи. Но это не просто профессии — это образ жизни.

Для катарир семья не ограничивается женой (у них всегда только одна жена) и детьми, как для платйо. Для него семья — это его родня до пятого и шестого колена, огромный клан, нашедший и занявший свою нишу в жизни. Главе такой семьи может принадлежать десяток кораблей, капитанами на которых будут члены его рода, дети и племянники, их помощниками — их родня, и так до бесконечности. Молодой катарир, в пятьдесят лет впервые сталкиваясь с делом своей семьи, должен пройти все ступени. Если это корабль — то он начнет юнгой, будет простым матросом, потом боцманом, потом помощником капитана, капитаном, и только проведя на палубе много лет, получит право сойти с нее, чтоб занять место собственного отца и с берега контролировать десятки судов, плавающих по всей империи. И если он не пройдет всех этих ступеней, не отработает их, как все, ни один другой катарир не послушается его.

Платйо продаст все, а катарир всегда верен своей семье, морскому кодексу чести, своей вере. Он знает, что не все в этом мире продается за деньги, и его самого ни за какие деньги не купишь. Катарир может сойти на берег и стать главой банды, членом синдиката, но и в этом случае старые традиции будут заковывать его, как броня. Любой платйо знает, что катарир легко обвести вокруг пальца, но едва ли сделает это, так как знает: катарир не успокоится, пока не отомстит врагу. И неважно, сколько времени займет эта месть, потому что честь моряка превыше всего.

Эти морские принципы и строгая иерархия внутри рода перенесены катарир и на берег, и исповедуются даже теми из них, кто никогда не выходил в моря с того дня, когда стал взрослым. Ведь в этот день пятидесятилетнего катарир оставляют в двух днях пути от суши на маленькой лодке с парусом, парой весел и небольшим запасом еды. Почти любой катарир находит дорогу домой.

Рода и семьи дома Катарир тоже по-своему включены в Большую игру синдикатов, но создают в ней собственный, перпендикулярный уровень связей, в которых отдаленное родство может значить куда больше реальных деловых интересов. Из-за этого, вероятно, мало катарир входит в число глав синдикатов и почти никогда никто из них не входит в Совет Дома. Но вот в службах безопасности верные своему слову и сильные катарир всегда найдут себе работу.

Заниматься торговлей в чистом виде для катарир позорно, но это не мешает им прекрасно зарабатывать на перевозках, легальных и нелегальных. В этом противостоянии катарир с обеих сторон: одни везут контрабандный груз, а другие, из императорской морской стражи, их ловят, — и эта война на море не на жизнь, а на смерть. Но встретившись на суше, в портовом кабаке, контрабандист и стражник, которые в море легко убили бы друг друга, могут спокойно пить и веселиться вместе.

Жизнь катарир заполнена традициями и приметами. Но важнейшей их частью является их собственная вера — культ Океана, Великой силы, одновременно беспощадной и внимательной к человеку, разумной и решающей все по-своему, способной судить, одаривать и карать. Жрецы культа в своих храмах (вытащенных на берег и перестроенных кораблях) читают проповеди и проводят обряды, пользуясь колоссальным уважением своих прихожан. Океан — великая и разумная, но безликая сила. Но в этой вере есть и свои герои, Мореходы, на которых стремится быть похожим катарир. Каждый из Мореходов совершил великое деяние: первый создал первый в империи корабль, третий открыл Морор и т.п. Одним из последних Мореходов катарир считают Пророка, создателя лаврикианства, так что отчасти могут считаться лаврикианцами, хотя едва ли худды-священники с этим бы согласились.

Один из Мореходов, по преданию, приручил дракона, открыв для дома Катарир новое измерение — воздух. Это действительно произошло уже четыре тысячи лет назад, но по-настоящему драконы стали использоваться несколько позже. Наездник, называемый драконюх, и дракон составляют почти единое целое, их мысли и чувства переплетены. Если один из них умрет, второй вряд ли переживет его, не сойдя с ума. Маленькие драконы используются для перевозки депеш или важных грузов, в военном деле. Большие возят серьезные грузы и, что даже важнее, людей — так, как в нашем мире это делают самолеты.

В каждом крупном городе существует драконьи порты, откуда ежедневно взлетают десятки или даже сотни драконов во все точки империи. Связанная с этим огромная инфраструктура — от девушек-служанок на драконах до лавок в драконьих портах — так же контролируется домом Катарир. Дракон — живое существо и рано или поздно устает, как и его хозяин, так что, как правило, летят они не больше восьми часов. Всю империю из конца в конец можно пересечь на драконе с шестью пересадками — за 50 часов. Если, конечно, у вас хватит на это денег: полет на драконе — недешевое удовольствие.

О драконах см. подробнее в Главе о Кафа [«Книги домов»](#)

Так же точно контролируются домом Катарир и перевозки по суше, бесконечные караваны с грузами, дилижансы, везущие людей и почту. Именно этот дом позволяет империи существовать как единому целому, не распадаясь на части, связывая ее оперативно доставленной информацией — ведь катарир умрет, но доставит свой груз полностью и в срок.

Кафа: отношение к окружающему

Существуют определенные стереотипы отношения членов домов Кафа и Катарир к другим домам и к миру вообще. Это не значит, что так думают все они, но, в той или иной степени, так думают многие из них. Именно от этих стереотипов они отталкиваются в построении собственных мнений. И именно такого отношения от них ждут другие. Но нужно помнить, что стереотип — это не правило.

Худды

Кафа: Чиновники, которые грабят нас налогами и поборами, берут на лапу по любому поводу и играют нечестно. Но они хорошие покупатели и лакомая добыча для мошенника. Без них мы были бы куда беднее, хотя это и не очевидно. Жаль только, ВОТ и ТУ сильно мешают нам жить.

Катарир: Мы работаем с ними. Они много хитрят, но, в общем, им можно доверять. Править империей сложнее, чем семьей, тут без бюрократии не обойтись. С их службами мы иногда сотрудничаем, а иногда боремся, но это честная игра.

Фели

Кафа: Наши Дома, в принципе, в союзе — потому хотя бы, что фели и лее тоже те еще ловкачи. Они часто содержат лавки, которые торгуют с нами и крышуются нами, так что отчасти вовлечены в Большую игру.

Катарир: Неплохие ребята, хотя не без придури. Их магия тоже неплоха, но в море все эти штучки гроша ломаного не стоят.

Брэ

Кафа: Прямолинейны, и это их беда. Но на них живут игорные дома и бордели, так что стоит подумать, как им угодить.

Катарир: Стоят того, чтоб их уважать. Их представления о чести не похожи на наши, но они понимают, что такое честь. Военные моряки много имеют с ними дело, и в бою они дерутся за нас, пока мы управляем кораблем.

Катарир

Кафа: Катарир — почти как мы, только связаны глупейшим кодексом чести, который не дает им развернуться. С ними лучше не ссориться один на один, но в целом они вынуждены следовать за нами.

Кафа

Катарир: Кафа — маленькие хитрецы. Их можно презирать за их тягу к наживе и отсутствие чести, но нельзя не уважать за ум. Иногда ловкость и гибкость — благо, но часто это просто ложь.

Гегра

Кафа: Приятные простаки. Их даже обманывать иногда жалко. Но приходится, приходится — бизнес есть бизнес, тут ничего личного.

Катарир: Мы мало сталкиваемся с ними. В море и на спине дракона они плохие клиенты — много боятся. Но, вообще, они добряки, и с ними можно договориться.

Лока

Кафа: Информация — дорогой товар. Они продают ее чаще, чем хотелось бы нам, а покупают — реже, но они продают ее нам и покупают у нас.

Катарир: Мы их не понимаем, но знаем, что они — сила. Океан сильнее, но никакую силу нельзя недооценивать.

Империя

Кафа: Имеет свои минусы, но защищает нас от врагов, так что необходима нам также, как мы необходимы ей.

Катарир: Мы видели жизнь за ее пределами, мы заходили в чужие порты и знаем, что настоящая жизнь, культура и счастье возможно только здесь, дома. Империя — дом наших жен и детей.

Император

Кафа: Из всех вариантов последнего междуцарствия — лучший. Когда фели сняли свою кандидатуру, мы поставили на него и не ошиблись. При нем все спокойно.

Катарир: Он неглуп и дает деньги на флот и развитие дорожной сети. Он уважает нас, а мы его.

Религия

Кафа: Личное дело каждого — никакого отношения к делу она не имеет.

Катарир: Религия и традиция — основы основ. Наши жрецы учат нас, и если бы не они, как бы мы выходили бы в море или полет? Мы-то знаем, что в этом изменчивом мире нужно иметь традиции и верить в нужные вещи — и тогда они будут как якорь

и парус: помогут тебе двигаться в нужном направлении или не дадут течениям унести тебя зря.

Совет Дома

Кафа: Это лучшие из нас. Там не хватает только одного человека — меня.

Катарир: Умные ублюдки. Они — власть. Нам делать там нечего, но они управляют всем в этом мире, и только в море и воздухе можно избавиться от них.

Прежде чем делать окончательный выбор, мы рекомендуем вам ознакомиться хотя бы с началом глав о других домах. Если же информации в «Книге игрока» вам кажется недостаточно, вы можете найти больше в соответствующих главах [«КНИГИ ДОМОВ»](#).

Глава о доме Гегра

*Бросил на миг
Обмолачивать рис крестьянин,
Глядит на луну.
М.Басё*

Империя — это прежде всего люди, населяющие ее. Брэ защищают не абстрактные границы, а тех, кто живет в их пределах. Бюрократия худдов существует не в безвоздушном пространстве — она нужна, чтоб организовать ход колоссальной машины общества — общества, состоящего из жителей Лавикандии.

До сих пор мы говорили о городской культуре империи, о населении мегаполисов — оно многочисленно, но все же основную часть империи составляют те, кто живет за пределами городов. Деревенские жители.

И подавляющую массу этих деревенских жителей составляют представители Гегра-тха, великого Дома Гегра. Это сложный и совершенно самостоятельный мир, мало пересекающийся с миром городов, но от того не менее важный. Ведь именно эти люди кормят всю страну: возделывают поля и добывают руды, пасут скот и ловят рыбу. Это статичный мир, — впрочем, Лавикандия вообще статична и не склонна к изменениям, — замкнутый в себе.

Итак, что такое гегра? Некогда, на заре существования империи, никакого Дома Гегра не было. Было множество — около двух десятков — малых домов, не связанных между собой, не способных иметь общее потомство, имеющих разные культуры и представления. Объединяло их только две вещи: все они были жителями деревень, своеобразными кормильцами империи, и все они воспринимались Высокими домами (так тогда называли худдов, фели и брэ) как низшая каста. Эта ситуация многих не устраивала, но сила всегда была на стороне Высоких домов. Всегда, пока не было поднято Восстание равнин. Самое мощное восстание за всю историю Лавикандии объединило все эти малые, слабые дома в единую силу, способную противопоставить себя непрочному союзу Высоких домов во главе с правителем-фели. Союз малых домов выступил против империи как идеи — и проиграл. Разбитые армии повстанцев методично добивались войсками брэ и бежали, когда император собрал несколько магов Ночного круга и провел сложнейший и масштабнейший в истории империи ритуал, в результате которого малые дома, выступившие против империи, получили возможность иметь общих детей. Так было решено раз и навсегда сломить культуру и самостоятельность этих домов.

Ритуал делал свое дело, а худдская идеологическая машина последовательно вбивала в головы побежденных, что они больше не разные дома — а единый Дом Гегра.

Но то, что казалось горчайшим поражением, обернулось в великую победу — проиграв битвы, Дом Гегра выиграл войну. Старые малые дома исчезли, но их культура не пропала — она дала уникальное слияние, синтез, новую сложную культуру, этику, мышление, ставшее нормой для нового великого Дома. Уже спустя тысячелетие все, и сами гегра в том числе, забыли о прежней разнице, а империя стала защищать гегра как зеницу ока, потому что именно от них зависело ее благосостояние.

Что такое гегра сейчас? Это единый Дом — самый большой в империи, по количеству превосходящий худдов, фели и брэ вместе взятых. Это жители деревень и сел, настоящие подданные империи. Пусть они редко занимают руководящие посты (хотя династия гегра однажды сидела на престоле — и это была одна из самых счастливых страниц истории империи). Пусть остаются крестьянами, рыбаками, охотниками, слугами, ремесленниками. Никто больше не считает их людьми второго сорта — все понимают, как много зависит от гегра.

Важнейшей особенностью культуры этого дома является жесткий матриархат — глава в семье всегда старшая женщина. Вокруг нее выстраивается семья — как правило, очень большая, в ней несколько поколений живут рядом. И это почтение к семье, культ домашнего уюта, восприятие своего дома как крепости в жизненных невзгодах — вторая важнейшая особенность Дома Гегра. Дом для них — это все. Оторванные от дома, они теряются и с трудом находят себе место.

Матриархат проникает во все стороны жизни: жена не только распоряжается в доме — она может и сама работать и зарабатывать куда больше мужа (нестерпимая для худда и невозможная для брэ, для гегра эта ситуация естественна и нормальна), она сама выбирает себе мужа — и всегда мужчина переходит в семью жены, а не наоборот. На собраниях общины она выступает от имени семьи. Наконец, именно из женщин составлен Совет матрон — объединение, правящее Домом Гегра. В отличие от ситуации в других домах, глава Дома Гегра (он традиционно носит титул принца) является скорее их заявкой на императорский престол, но имеет довольно малое влияние на свой дом. Правда, он единственный мужчина с правом голоса в Совете матрон, но единственный мужчина среди трехсот

пожилых женщин мало что может сделать. Влиятельность Совета столь велика, что императоры часто выступали перед ним — иногда делает это даже нынешний император. Для сравнения, в аналогичных ситуациях Совет Дома Кафа приходит к императору, обратная ситуация немыслима.



Ю Тинь, домохозяйка,
на прогулке в Императорском парке Кос-тха-ни

Лавикандия 2010 год

Совет представляет собой своеобразный конгресс, где каждая матрона представляет интересы родной области и всех родных — а родственные связи в доме Гегра очень обширны и охватывают почти весь дом. Грубо говоря, почти у каждого гегра есть четвероюродная бабушка, двоюродная сестра мужа которой заседает в Совете.

В Дом Гегра входят очень разные люди — разные именно биологически. Об этой разнице много написано в третьем разделе этой главы (Гегра: ток крови), но нужно помнить, что вся эта разница в действительности очень незначительна. Единая культура объединяет всех без исключения гегра.

Крестьяне в сельских условиях, в городах гегра, как правило, занимают места слуг и как таковые ценятся очень высоко. Во-первых, в отличие от слуг-кафа, им всегда

можно доверять: честность гегра, доходящая иногда до некоторой житейской непригодности, вошла в легенды. Во-вторых, любой дом, даже чужой, они наполняют той непередаваемой уютной атмосферой, что характерна для их жилищ. В третьих, гегра и сами странным образом приспособляются под своих нанимателей: не меняя личных убеждений, они спокойно и с симпатией относятся к образу жизни хозяина, какой бы странной она не была. Так, служанка-гегра в доме хозяина-фели всегда будет иметь под рукой рассол для похмельного гостя, еду среди ночи — для запоздалого, и подушку для того, кто заснул на ковре; привычка хозяина курить травку и возвращаться в три ночи в компании случайных девушек будет ее умилять. Служанка-гегра в доме офицера-брэ легко и с удовольствием будет вставать в пять, чтобы к шестичасовой пробудке у хозяина был готов завтрак, она научится чистить доспехи и интуитивно

Имена гегра тоже состоят из двух частей, но пишутся через дефис. По сути, обе части являются личным именем, фамилий как таковых у гегра нет. То же самое касается лока. Пример. Нынешний протектор острова Терлес - гегра Кай-ко. Друзья обращаются к нему просто "Кай-ко", а уважительное обращение "господин Кай-ко".

Женские имена не менее развиты чем мужские. Когда в документах определяют сразу всю семью, ее записывают по имени старшей женщины дома.

Распространенные мужские имена (Гегра):

Апи, Кай, Лам, Ма, О, Ти, Уга, Фу, Чи, Юй.

Распространенные женские имена (Гегра):

Ай, Ама, Апи, Бунь, Ви, Ишу, Лю, Мо, Тиль, Ю.

Имена лока строятся по аналогичному

принципу.

будет понимать, ради какого донесения хозяина стоит разбудить, а ради какого — нет.

Помимо житейской проницательности и дружелюбия — а в них гегра отказать нельзя — важной причиной такого отношения является эмпатия — способность понимать эмоции других людей. О ней и других необычных способностях гегра можно прочитать в четвертом разделе этой главы (Гегра: шестое чувство).

Гегра — очень мирный дом. Только в самом крайнем случае гегра возьмет в руки оружие — но не стоит загонять его в угол, потому что если драки не избежать (не буквальная драка, а драка за жизнь родных, благополучие семьи и дома), гегра будет стоять насмерть. Но такие ситуации возникают очень и очень редко: вся империя, армия, ВОТ, вся чиновная система — все это нужно не в последнюю очередь для того, чтоб гегра могли жить спокойно и комфортно, не задумываясь об опасности. Говоря предельно строго, большинство гегра слегка трусоваты и предпочтут решить любой конфликт миром — хотя из этого правила, конечно, есть свои исключения.

Гегра: пример биографии

*За штабелем ящиков на складе в доках,
Кос-тха-ни,
весна 452 года IV Худдов*

Старичок, старичок, что ты делаешь?

Попробуй пересчитать все еще раз, представь картину логично, давай? Заставь себя. Начни прямо с самого начала.

Итак, ты — гегра. Ты родился у мамы и папы, мама была стройная и красивая, а папа — маленький и с длинным хвостом, и это были отличные, первостатейные мама и папа, и ты тоже родился очень ничего: маленький и без хвоста. Мама была чиновником Ведомства финансов, а отец — поваром в ресторане, и с деньгами у тебя никогда проблем не было, и не будет, потому что мама у тебя, слава Рару, жива. Тебе, кстати, тоже не помешало бы — быть живым.

Не паникуй, старик, соберись.

Ты родился у мамы с папой — только идиоты начинают саморефлексию с родителей, но плевать — и все у тебя было отлично. Две сестры и брат, хорошая школа — у родителей не было проблем с деньгами, вдоволь еды и даже карманные деньги на сладкие рисовые колобки. Ты был свински благополучным ребенком, старичок. На зависть всем. Тебе везло во всем: даже сестра — и то была старшей, так что было кому заступиться.

Ты вырос и пошел в школу — тоже, кстати, не каждому гегра повезло так, как тебе. В школе ты, правда, учился так себе, но ты умеешь читать и писать, знаешь более-менее классическую литературу и математику, а с такими знаниями не пропадешь в жизни. Отец хотел, чтоб ты стал поваром, как он, но мать настояла, чтоб ты выучился медицине: детский врач-эмпат — это идеальное сочетание. Такой не пропадет ни в городе, ни в деревне.

Ну-ка, старик, постой. Что это там за голоса, за ящиками? Катарир. Двое. Скверно. Попробуй-ка, старичок, ты должен почувствовать их — тут всего-то ничего, не больше шага. Что они чувствуют? Усталость, скука, вялость. Это неплохо, это просто отлично, только не надо тебе так громко дышать, и боже упаси чихнуть. Лучше думай, что было дальше.

Ты устроился на эту новую работу, врачом, и все было тип-топ, и даже девушке одной ты понравился, и какой девушке! Если выберешься отсюда — сделаешь все, но она должна предложить тебе брак. Все в жизни наладилось, и надо-то было только не совать свой длинный нос в чужие дела.

У тебя был чудесный дом, хорошее начальство — милейший доктор-фели, деньги, всё, твоя семья раз и навсегда выбралась из деревни в город, и ты — не то, что деревенские гегра, которые и подписаться не умеют. Ты выбрался в люди.

Так вот что дернуло тебя лезть в эту папку на столе доктора, старик? Тем более в папку с грифом «Синдикат»?

Гегра: ток крови

Сказанное выше, в общей части, верно для всех или почти всех гегра. Однако в этом доме то, что ты есть, во многом определяется тем, каким ты родился. И речь идет не о происхождении, а просто о биологии.

Как уже было сказано, Дом Гегра стал единым гораздо позже других Домов империи, и единство это было достигнуто искусственным путем — слиянием нескольких разных домов.

За прошедшие тысячи лет эти дома совершенно смешались друг с другом, но все же и сегодня можно уловить определенные черты происхождения, оказывающие сильное влияние на внешность, возможности и даже социальную жизнь конкретного гегра.

Названия давно исчезнувших домов известны, но в современной империи обозначают именно внешнее описание и ничего более. Их самосознание, как чего-то особого и отдельного, давным-давно утеряно.

(Для удобства читателя, под названием разных родов гегра мы в скобках пишем те виды животных нашего мира, которые стали для них прототипами; разумеется, сами лавикандцы этими названиями никогда не пользуются, но в игре использование их вполне допустимо. Приведенные ниже дома не исчерпывают все разнообразие гегра, но все же 95% гегра принадлежит к ним).

Джаух

(Мыши, крысы, сони, лемминги, хомяки, морские свинки)

Самый крупный по численности из малых домов гегра. Собственно, говоря о гегра, как правило, представляют себе кого-то из джаух.

Именно они составляют костяк земледельцев-гегра, который кормит империю на протяжении тысячелетий. Отличающиеся спокойным и тихим характером, они, тем не менее, задают тон в доме: именно из этой среды распространился матриархат, ставший нормой для всех гегра, именно здесь культ уюта и семьи доведен до абсолюта.

Представители этого вида всегда очень невысоки ростом — от метра до метра тридцати, самое большее — метра сорока ростом, не очень сильны и развиты физически, что успешно компенсируется трудолюбием, обаянием и, что немаловажно, сильно развитой эмпатией. Считается, что эмпатия является наследием крови джаух и по-настоящему ею обладают только те гегра, которые близки этому виду.

Все они живут большими семьями, но при этом строго моногамны. Принято считать, что джаух — деревенские гегра и редко покидают родные места. Однако на самом деле их настолько много, что и в городе джаух давным-давно не редкость. Кроме того они, вероятно больше всех других малых домов, заботятся о том, что называют «преемственностью»: джаух предпочитают выходить замуж за джаух, и не иначе. Из каждого правила, впрочем, есть свои исключения.

Все сказанное про гегра в общей части описания в первую очередь относится к этим жителям империи.

Глахари

(Белки, бурундуки, сурки, суслики)

Вероятно, второй по распространенности вид гегра, и, бесспорно, первый по численности среди городских гегра. Связано это с тем, что семейные связи среди глахари не столь прочны, как у других гегра. В деревнях — где, как правило, они разводят фрукты или овощи — глахари живут большими общинами, своеобразными семьями человек в десять-пятнадцать, где браки часто являются формальностью, потому что женщина может сама выбирать себе партнера из членов семьи. Однако сама идея семьи от этого не страдает — более того, это объясняется специфической моралью. В отличие от фели, связи которых часто беспорядочны, глахари тщательно выбирают тех, кто достоин стать членами их семьи, и могут вступить в связь только с таким человеком. Обычно внутри общины образуются достаточно строгие пары, но, тем не менее, отношения с другим членом семьи не будут считаться изменой. Главой такой семьи всегда является старшая из женщин. Важной особенностью является стабильность такой семьи и ее гибкость — пара глахари спокойно может уехать в другие места, например, в город, не порывая при этом отношений с близкими.

В городских условиях они чаще всего играют роль слуг, как частных, так и муниципальных, строителей и вообще обслуживающего персонала.

Ростом они от метра тридцати до полутора метров, очень ловки и быстры и, как правило, совершенно не боятся высоты. Это, вероятно, единственные жители империи, не входящие в Кафа-тха, но все же способные перемещаться по воздушным трущобам кафа.

Среди гегра бытует стереотип, что глахари легкомысленны и любят повеселиться. На самом деле это, конечно, не совсем так, но основательности джаух им часто действительно недостает.

Кхара

(Зайцы, кролики)

Третий по распространенности вид гегра, чрезвычайно известный — хотя бы потому, что глава Дома

Гегра, по традиции носящий титул принца, принадлежит именно к нему.

Характерная внешность — из их полутораметрового роста уши составляют сантиметров двадцать-тридцать, большая подвижность и знаменитая улыбка делает кхара наиболее запоминающимися из гегра. Как и джаух, они не слишком сильны, хотя куда ловчее. Занимаются преимущественно земледелием, прежде всего — возделыванием огородов. Чистых кхара почти нет, но длинные уши всегда выдают их потомство.

Семьи у них строго моногамные, несмотря на то, что о кхара рассказывают много историй, прославляющих их красоту и привлекательность — отчего-то именно они стали образцом красоты Дома Гегра.

Вероятно, из-за того, что они дольше всех живут рядом с джаух, большинство кхара так же обладает высокими эмпатическими способностями, хотя и в меньшей степени, чем сами джаух.

Кхара — самые быстрые из гегра, при желании они могут перемещаться полубегом - полускачками. Однако их подвижность редко переходит в тягу к далеким путешествиям.

Ниндуа

(Кроты, слепыши, землеройки, луговые собачки, гоферы, выхухоли)

Не самый известный, но достаточно распространенный вид гегра, редко попадающийся на глаза другим жителям империи.

Объясняется это тем, что ниндуа в массе своей — подземные жители. Их дома в большей или меньшей степени представляют собой землянки и иногда вообще не видны с поверхности. Сами ниндуа, как правило, крепко сложены (вполне могут померяться силой с худдом), ростом около полтора метров, имеют странной формы руки, отчасти дающие им возможность копать туннели (хотя они, конечно, давным-давно пользуются кирками), все поголовно интуитивно ориентируются под землей, многие могут найти по ощущению воду или металлы и почти все слепы. Те, что не слепы, хорошо видят в темноте, но почти не видят на свету.

В империи они издавна заняли нишу шахтеров, добывающих металлы (хотя метрополия и не очень ими богата), соль, драгоценные камни, уголь для растопки и ряд минералов, полезных для земледелия, ремесел, алхимии и магии.

Практически никогда они не имеют эмпатических способностей, хотя причина этого не ясна — очевидно, что эмпатия никак не связана со зрением.

Этика и привычки ниндуа фактически те же, что у всех гегра, но отмечены некоторой замкнутостью, очевидной при их образе жизни. Встретить ниндуа в городе сложно, но в деревнях они бывают, потому что вообще путешествуют куда больше, чем это можно себе представить.

Важно помнить, что такой "крот", почти ничего не видя, тем не менее, используя нюх, слух и свои способности к ориентированию, даже в самый яркий солнечный день лишь немногим менее ловок, чем худд или брэ (хотя, конечно, сильно уступает не только кафа и фели, но и глахари). К тому же ниндуа достаточно сильны.

О них часто рассказывают самые мрачные сказки и истории. Объясняется это, вероятно, тем, что подземные поселения ниндуа легко могут испугать впечатлительного человека.

Билава

(Бобры, нутрии, ондатры, капибары)

Не очень большая (по меркам дома), но чрезвычайно влиятельная часть гегра. Достаточно крупные, до метра семидесяти и — в редких случаях — даже до метра девяноста, то есть самые крупные из гегра, сильные и довольно ловкие, билава связали свою жизнь с водой. Но если катарир стали моряками, то билава — теми, кто обеспечивает плавание: корабелями, строителями портов, плотин, каналов. Архитекторами на этих стройках выступают худды, но их теоретические выкладки не могли бы воплотиться, если бы не опыт и сноровка билава.

Даже жить они предпочитают возле воды или совсем на воде — в небольших свайных и даже плавучих домах. Много имея дела с морским строительством, селиться они все же предпочитают в центре страны. Так что обычна ситуация, когда такой мастер имеет два дома: в городе, где он работает, и у родной деревни, где он отдыхает. Высокая оплата позволяет им жить куда более роскошно, чем большинство других гегра.

Строго придерживаясь матриархата (не в работе, но в быту), они не имеют особой структуры семьи, склоняясь к жесткой моногамии.

Тесные связи с катарир наложили свой отпечаток на билава. Они много и тяжело работают, но в свободное время любят повеселиться, сидя в тавернах или устраивая шумные вечеринки. Традиции билава предполагают большое гостеприимство: гегра вообще любят гостей и большие застолья, но у билава почтение к этому особенно велико. В то же время они зачастую недолюбливают тех, кто умеет только веселиться, но не умеет работать до седьмого пота.

Накува

(Куницы, ласки, хорьки)

Лесные и равнинные жители, накува — легкие и подвижные, невысокие (до метра шестидесяти), но удивительно гибкие — обеспечивают империю мясом, столь ценным многими другими домами. И сами они — одни из немногих гегра, которые любят и едят мясо, в то время как большинство предпочитает вегетарианскую пищу.

Часть мяса добывается охотой, но все же основная часть получается с отгонного скотоводства. Встретить накува можно повсюду на колоссальных пастбищах юга метрополии, бесконечных равнинах, на которых они разводят крупный рогатый скот.

Некогда самые воинственные (может быть, единственные по-настоящему воинственные) в Доме Гегра, сейчас они растеряли былой боевой дух, смешавшись с остальным домом. Собственно, чистых накува почти не осталось, тем более что в отличие от джаух, они не слишком за этим следят.

Охотник уходит в лес на недели, а кочевой пастух может месяцами не видеть дома, а потому они зачастую более других гегра приспособлены к одинокой жизни. Но это заставляет их только сильнее ценить дом и семью и больше слушаться своих жен и матерей во всем, что не касается охоты и разведения скота.

В меньшей степени, чем многие другие, они сохранили свою старую культуру, совершенно восприняв идеи джаух и став подчас даже более активными их проповедниками, чем создатели.

Тем не менее, образ жизни накладывает на них свой отпечаток. Широкополые шляпы, защищающие от пыли, бичи, неизменные платки — все это стало в Доме Гегра символом храбрости и одновременно оторванности от дома.

Бийю

(Барсуки)

Совсем небольшая группа гегра, живущая рядом с деревенскими джаух, но стоящий немного особняком, видимо, из-за малочисленности. Будучи гораздо крупнее (до метра шестидесяти ростом) и сильнее, они редко работают на общинных полях, предпочитая вести собственные хозяйства. Они составляют своеобразный класс фермеров-хуторян, передающих свою землю из поколения в поколение. Часто о них говорят как о битюгах и молчунах, но далеко не всегда это соответствует действительности.

Они всегда очень строго моногамны и блюдают честь своей семьи. Мужчина-бийю — всегда желанный жених в семье джаух, а девушки-бийю часто становятся хозяйками домов билава или накува: хорошие хозяйки и сильные люди, они пользуются всеобщим уважением и во многом сформировали идею сильной и активной женщины-гегра, не только управляющей семьей, но и активно вмешивающейся во внешнюю жизнь.

Удаби

(Выдры, каланы)

Достаточно большую и хорошо известную жителям империи часть гегра составляют эти невысокие (до метра сорока) и очень изящные люди. Почти все они живут в городах или рядом с ними, что и неудивительно: как и у билава, жизнь их связана с морем, но совершенно в ином смысле.

Безусловно, самым распространенным продуктом в империи является рис. Но вторым по распространенности смело можно назвать рыбу и вообще морепродукты. Их добычей и занимаются удаби. Еще затемно (они вообще часто ведут ночной образ жизни) они выходят в море или на реку на своих лодках за добычей, а часто просто живут на плотках и ловят рыбу с них, продавая ее катарир.

При всем том, несмотря на кажущуюся отдаленность от гегра-земледельцев, жизнь они ведут почти ту же: большие семейные группы, матриархат, культ семьи.

Удаби очень ловки и известны замечательными способностями к плаванию и нырянию. Из них получают не только хорошие рыбаки, но и собиратели жемчуга. Вероятно, это практически единственные гегра, которых часто можно встретить на кораблях катарир.

Гегра: шестое чувство

Уже не один раз в этой главе мы говорили о том, что гегра обладают некими не совсем рационально объяснимыми способностями. Пора, наконец, объяснить, о чем идет речь.

Большинство гегра от рождения, помимо привычных нам пяти чувств, имеют чрезвычайно развитое шестое — его можно назвать обостренным восприятием, ощущением окружающего мира. Это восприятие может быть выражено нескольких разных вариантах, и у каждого конкретного гегра развит какой-то один из них.

Подробнее об эмпатии и шестом чувстве вообще см. в [«Книге домов»](#).

Прежде всего, это эмпатия. Эмпатия — это способность гегра почувствовать (в большей или меньшей степени) эмоции другого человека. Эмоции эти могут и не разделяться самим гегра, но он сможет понять и осознать их, не перенося на себя самого. Эмпатия, безусловно, действует только в случае, если человек стоит совсем рядом с вами — на таком расстоянии, что вы можете дотянуться до него рукой, почувствовать его запах, тепло его кожи, услышать его шепот, разглядеть его в мельчайших деталях. Однако ничего этого не требуется: эмпатия именно шестое чувство. Если между гегра-эмпатом и нужным человеком поставить непрозрачную ширму, не пропускающую запахи, ни звуки (эдакая задача из физики, вроде «нерастяжимой и неразрываемой нити» или «абсолютно черного тела», ширма в абстракции), гегра все равно почувствует его эмоции. Слабые эмпаты в состоянии различить только яркие эмоции: радость, горе, гнев, злость. Самые сильные в состоянии улавливать сложнейшие оттенки эмоций, их комбинации — например, могут понять, что человек лжет им по слабому оттенку стыда, который на мгновение ощущается в момент лжи, или дифференцировать виды грусти, отличив, скажем, ностальгию по давно покинутому дому от досады по поводу неудачной утренней рыбалки. Эмпатией одарены многие гегра, но в особенности это касается потомков джаух. Очень грубо можно сказать, что чем меньше гегра размером, тем больше у него эмпатических способностей. Это не правило (так, например, ниндуа никогда не владеют эмпатией, хотя бывают очень небольшими), но частое совпадение.

Те гегра, у которых эмпатия не проявилась (вопреки распространенному в империи мнению, таких довольно много), почти наверняка обладают иными способностями. Их несколько типов, и обозначить их можно как "поиск", притом один человек, в общем, может обладать способностями к разным поискам, хотя это случается и нечасто.

Первый вариант, очень и очень распространенный — распознавание трав. Эта способность дает возможность найти и отличить нужную траву в лесу или поле, или, встретив незнакомую траву, понять, какими свойствами она обладает: ядовита ли или наоборот полезна, годится ли в пищу.

Второй, особенно ценный для тех гегра, что проводят много времени в степях или полупустынных местах, а так же для тех, кто живет в болотах Морора — способность к поиску воды. Имеющий эту способность — прирожденный лозоходец. С прутиком в руках он может идти по полю, и там, где вода близко к земле, прутик задрожит. Аналогичным образом он может отличить воду, которую можно пить, от той, пить которую опасно для здоровья: застоявшуюся, отравленную и даже проклятую каким-то магом (последнее, впрочем, встречается настолько редко, что едва ли кто-то из гегра в последние годы с этим сталкивался).

Третий вариант — способность к поиску под землей и вообще к подземному ориентированию. Такой гегра никогда не заблудится в подземелье, почувствует близящийся взрыв подземного газа, найдет кратчайший путь к золотой жиле или залежам железной руды.

Врожденные способности представителей Дома Гегра, с точки зрения жителей империи, имеют биологическую, а не мистическую природу, и поэтому никого особенно не удивляют. На первый взгляд может показаться, что они не особенно полезны — но многим гегра они спасали жизнь.

Гегра: религия

На первый взгляд может показаться, что гегра — не очень религиозный дом. Действительно, часто его члены ставят традицию на более высокое место, чем религию. Однако в действительности почти каждый гегра принадлежит к одной из двух крупнейших религий страны — лаврикианству или мекрарианству (подробней о них вы можете прочитать в главе о религии). Лаврикианство (его исповедует около трети гегра) скорее привито государством и активно поддерживается им, однако гегра-священников не встречается, эту роль неизменно выполняют худды. Лаврикианцами являются большинство гегра-чиновников (которых особенно много в Ведомстве дома Гегра, Ведомстве Торговли, Ведомстве Южных земель). Мекрарианство (чуть более двух третей дома) более традиционно для гегра: множество

видных подвижников и учителей этой религии вышли из рядов гегра, они же преимущественно населяют мекрарианские монастыри. Для многих гегра это единственный способ выйти за грань привычной работы в полях.

Все это прекрасно сочетается с древними праздниками и обычаями, связанными с традиционными культурами Земли. Лаврикианство сурово осуждает эти пережитки, мекрарианство относится к ним спокойно, но так или иначе, эти культуры всегда остаются основой традиций Дома Гегра.

Гегра: отношение к окружающему

Существуют определенные стереотипы отношения членов Дома Гегра к другим домам и к миру вообще. Это не значит, что так думают все гегра, но, в той или иной степени, так думают многие из них. Именно от этих стереотипов они отталкиваются в построении собственных мнений. И именно такого отношения от них ждут другие. Но нужно помнить, что стереотип – это не правило.

Худды: от них ничего не укроется. Они лжецы по сути своей, каждый их жест — ложь, но они верят, что их ложь во благо. И иногда они правы. Служить им — проще всего.

Фели: они непредсказуемы. И все же они хороши, красивы. Ими можно восхищаться, но их стоит бояться: они страшны, но сами этого не знают.

Брэ: их бояться не стоит вовсе. Где-то там, далеко, они кого-то убивают и что-то рушат, но к нам они всегда добры. Они верят, что внушают нам страх. Главное — не разочаровывать их в этом мнении.

Кафа: Если бы их не было, как бы мы жили? Они — те, кто покупают наши товары. Они считают нас простаками, потому что купленное у нас они перепродают втридорога. Но они просто чего-то недопоняли.

Катарир: им можно верить — если они дали слово. Им нет до нас дела — и это благо.

Лока: Их бояться и почитают, но они ближе к нам, чем кто-либо. Если выбирать себе хозяина, то лока.

Империя: это наша земля. Она дает хорошие урожаи, если вложить в нее силы.

Император: он неплохой император и слушает наш Совет матрон, а они плохого не посоветуют.

Лаврикианство: его насаждают среди нас тысячелетиями. И мы принимаем его — но это только форма. Не все ли равно, какой формы будет кувшин с вином?

Мекрарианство: еще одна форма, но она ближе к содержанию. Это то, во что можно верить, не задумываясь, потому что это очевидная истина.

Совет Матрон: мудрейшие из нас, они определяют верный путь. Так, как бабушка может только любить своего внука — чтобы не случилось! — они любят всех нас.

Принц Хайри: глава нашего Дома. Говорят, он гений расчетов, он возглавляет Ведомство торговли и протянул туда много гегра. Но главное не это. Главное — он наш голос и доказательство того, что мы помним. У Дома Гегра долгая память.

Прежде чем делать окончательный выбор, мы рекомендуем вам ознакомиться хотя бы с началом глав о других домах. Если же информации в «Книге игрока» вам кажется недостаточно, вы можете найти больше в соответствующих главах [«Книги домов»](#).

Глава о доме Лока

Последний из Великих домов империи. Самый малочисленный, но от того не менее влиятельный Дом лемурув, ленивцев и коал.

Их очень мало — меньше двадцати тысяч на всю империю, и многие жители страны никогда не говорили ни с одним лока, а то и не видели его: на улицах они всегда появляются в закрытых паланкинах, да и вообще не любят покидать свои дома. Сами они, правда, живут с трудом — им нужны слуги, без чьей помощи они почти что беспомощны. С точки зрения внешности они меньше всего ушли от животных: небольшой размер, непропорциональное тело, слабость, неприспособленность к активной жизни. Говорят, большую часть времени они просто спят — по двадцать, если не по тридцать часов в день. Но в беспомощных и слабых телах скрывается дух и интеллект, возможно, далеко обогнавшие в своем развитии все прочие дома.

Лока — предсказатели будущего и аналитики. Их мозг подобен компьютеру — так легко и просто они обсчитывают вероятности. А если добавить к этому смутные откровения их снов, станет понятно, почему сильные мира империи так дорожат маленькими лока, почему в любом дворце и ставке штаба, при Совете любого Дома и руководстве синдиката — везде, где нужна самая точная и полная информация, — найдется лока-прорицатель.

Играть за представителей этого дома нельзя — просто потому, что полноценно сыграть это мышление невозможно: они из тех, кто по мельчайшей детали воссоздаст верную и полную картину. В «Книге домов» приводится гораздо больше информации о лока, а здесь мы ограничимся теми немногими слухами, что знает о них каждый горожанин-лавикандец.

Высотой лока редко больше метра — метра десяти. У них огромные глаза и вообще странная внешность: голова несоразмерна телу, руки не приспособлены для работы. Большую часть времени они спят, обычно повиснув на специальной подставке, стоящей у них дома. Многие из них не нуждаются ни в какой еде, кроме листьев эвкалипта, которые нормальный человек есть не может (листья эти ядовиты, только их эссенция иногда применяется в фармакологии).

Лока склонны к роскоши: у них почти всегда большие дома, много слуг, они собирают редкости (в особенности книги и старые документы), что и не удивительно при их доходах. За одно прорицание лока могут взять колоссальную сумму, хотя бывает, что они делают их совершенно бесплатно. В то же время лока неприхотливы в еде и питье, одежде. Они любят делать небольшие подарки — и любят их принимать, но речь всегда идет именно о мелочах.

Лока чрезвычайно высоко ценят родство, или, вернее, членство в своем доме — к любому другому лока они относятся как к близкому родственнику и не дадут его в обиду. Они чрезвычайно законопослушны и, как правило, дружелюбны к представителям власти, хотя формально все до единого принадлежат ко второму чину граждан, то есть подлежат только суду своего Дома и могли бы вообще не отвечать на вопросы рядовых сотрудников ВОТ.

Лока предсказывают будущее, руководствуясь системой вероятностей, и, вполне возможно, часто они не столько предсказывают его, сколько создают — чужими руками. Многие в их предсказаниях, по-видимому, основано не на видениях из мира снов (хотя и на них тоже), а на невероятной, сверхчеловеческой способности к анализу, умению замечать мельчайшие детали и делать из них единственно верные выводы.

Многие жители империи относятся к лока с недоверием или опасением, хотя, кажется, не было случая, когда лока специально сделал зло ни в чем неповинному человеку. Другой вопрос, что видение добра и зла у лока отлично от общечеловеческого настолько, что понять их очень нелегко.

Выдержать взгляд лока весьма непросто. В легендах говорят, что лока могут читать мысли людей и едва ли не выворачивают их души наизнанку своим взглядом, но это не так. Просто лока часто несложно предсказать следующую фразу собеседника задолго до того, как она будет сказана.

Если вы мастер, и информация о лока нужна вам для создания модуля (или просто большего понимания реалий мира), её можно найти в соответствующей главе [«Книги домов»](#). Но если вы игрок, мы рекомендуем вам не читать про лока больше, чтоб не испортить себе удовольствие от игры. Едва ли ваши персонажи знают о жизни лока существенно больше, чем то, что мы описали выше.

Глава о культуре и быте

При всем сходстве Лавикандской империи с государствами земного Дальнего востока, культура и развитие технологии в ней стоит на совершенно иных позициях. Здесь мы попробуем обрисовать достижения науки и культуры империи в самых общих словах. Больше информации вы сможете узнать у вашего мастера или в [«Книге империи»](#), а о кое о чем рассказано в главе о навыках ниже.

Культура и быт: время и его восприятие

Мы уже упоминали, что лавикандцы живут значительно дольше людей, до 300 лет, и развиваются примерно в пять раз медленней человека. Касается это и освоения навыков - лавикандцы всему учатся медленней. Однако не настолько медленней, что и обуславливает разностороннее образование жителей империи. Так, ученый, специалист сразу в паре сфер, который одновременно хорошо фехтует и ездит верхом - ситуация в империи вполне возможная. Долгие сроки обучения (почти все учебные заведения рассчитаны на десятилетние курсы) позволяют не торопясь и спокойно освоить любые дисциплины.

Это неторопливое спокойствие - иначе говоря "медленное время" вообще характерно для империи. Здесь многие области жизни не меняются веками. Халат, модный пять сезонов назад можно надеть не боясь попасть впросак; последнее серьезное достижение путей сообщения - приручение драконов - произошло больше 4 тысяч лет назад. Особенностью лавикандцев является не стремление открывать все новое и новое, а развивать и доводить до совершенства уже имеющееся. Именно поэтому так точны лавикандские осадные машины и арбалеты так точны, каллиграфия столь искусна, а водяные часы отмеряют время с точностью до секунды.

Лавикандия - неспешный мир. Все дела, все решения требуют тщательного обдумывания, никогда и ничего не принимается в спешке. Время всегда есть - и его не жалеют.

Достижение совершенства во всем имеет и обратную сторону: считается, что достигший совершенство в одной узкой области косвенным образом постиг и все остальные.

Культура и быт: календарь и единицы измерения

Как уже упоминалось выше, имперский день состоит из 36 часов, в каждом из которых 60 минут. Понятие «секунды» в империи известно относительно небольшому количеству людей – в первую очередь это учёные-алхимики (только в их работе секунды могут что-то решать). Более того, в быту

лавикандцы не часто используют даже понятие минуты – вместо этого говорится о части часа. Двенадцатая часть часа – это 5 минут, шестая часть – десять и т.д.

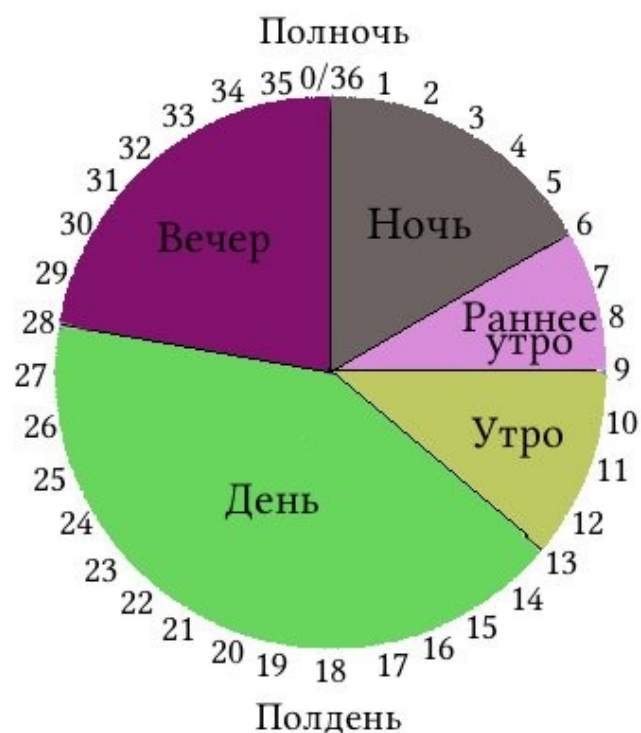
Лавикандский год состоит из 367 суток. Они для удобства делятся на 13 месяцев по 28 дней (что в общем соответствует лунному циклу). Оставшиеся три дня считаются праздничными и ни в какой из месяцев не входят. У месяцев нет специальных названий – они делятся по временам года и порядку. Выглядит это так:

День воцарения императора, Первый месяц осени, Второй месяц осени, Третий месяц осени, День начала сезона дождей, Первый месяц дождей, Второй месяц дождей, Третий месяц дождей, Четвертый месяц дождей, Первый месяц весны, Второй месяц весны, Третий месяц весны, Первый месяц лета, День святого Хоэлла (соответствует летнему солнцестоянию), Второй месяц лета, Третий месяц лета.

Месяц не делится на недели – дни считаются по порядковым номерам – первый день, второй и т.д. до двадцать восьмого.

Сто лет составляют век. Иногда используется так же понятие «человеческий век» - т.е. триста лет. Более крупные единицы измерения времени используются либо историками, либо учеными (геологами, астрономами и прочими, кто сталкивается в своей работе со столь долгими периодами). Исторический период измеряется династиями императоров (сейчас идет 452 год правления IV династии Худдов).

Единицы измерения расстояние и площади так же унифицированы еще в первые годы основания империи и с тех пор мало изменились.



Наименьшая мера длины – локоть (примерно тридцать сантиметров), при необходимости могут говорить о части локтя. Три локтя составляют шаг, пятьсот шагов – ли (примерно 450 метров).

Площадь измеряется в десятинах (примерно 81 квадратный метр) и наделах (810 квадратных метров). Единицами объёма считаются бутыль (около литра) и бочка (около 100 литров).

Название единиц веса такое же, как название денег (исторически это взаимосвязано). Фун примерно равен 50 граммам, фан в десять раз больше – около половины килограмма.

Культура и быт: наука

На развитие науки и техники империи существенно повлиял ряд факторов. Во-первых, непрерывная традиция развития науки протяженностью в несколько тысяч лет. Во-вторых, безусловно, это существование магии. В третьих, уникальная обстановка дома Фели, способствующая развитию наук и искусств. Есть и ряд других, менее весомых факторов. Попробуем разбить их на несколько отдельных пунктов.

Гуманитарные науки

В мире Лавикандии почти столь же развиты, сколь и у нас. Однако необходимо учитывать, что мощное влияние церкви тормозит развитие философии: универсальная философия Пророка, его учение о пути и благородном муже является основой религии и государственного устройства. Фактически, худды не нуждаются ни в какой иной философии, развив вместо этого колоссальную по богатству и сложности теологическую науку со всем богатством ее направлений – от критики и схоластики до мистики и эзотерики. Представители дома Брэ, как правило, интересуются той же философией, добавляя в нее специфические традиционные воззрения брэ. Кафа и гегра редко имеют достаточное образование для философских штудий. Таким образом все богатство философии сосредоточено в руках одного дома Фели – но зато там развита и экзистенциальная философия (она является самым новым течением), и философские школы, аналогичные нашему платонизму, гегельянству или ницшеанству. Словом, почти все, что вы можете себе представить.

Несколько лучше обстоит ситуация с историей – если говорить об истории империи и подчиненных ей земель. История варварских стран в империи привлекает мизерное количество людей. Филология достаточно развита – благо в одной только империи исторически существовало три языка, ныне исчезнувших и редуцировавшихся до единого лавикандского, прекрасно известен и используется учеными древний лигвейский язык, постепенно изучаются многочисленные языки и диалекты Морора. В империи вплотную подошли к идее сравнительного языкознания, но пока оно еще не создано.

Точные науки

Находятся в несколько более выигрышном положении. Лаврикианство с большим почтением относится к геометрии, создав даже специальный ее подраздел для своих нужд, теометрию. В результате в империи блестяще разработана геометрия как в ее «евклидовом» виде, так и в виде странных построений, в чем-то напоминающих наши положения Лобачевского и его последователей. Другой вопрос, что все они имеют преимущественно теологический смысл.

Алгебра и тригонометрия развиты немногим менее, чем в нашем мире. Преимущественно у дома фели, тем более что алгебраические законы активно используются в теории магии, но известны они, разумеется, и многим худдам – в инженерии или архитектуре без этого не обойтись.

Естественные науки

Наверное, наиболее отличаются от привычного нам. Тут сказывается три важных фактора – наличие магии, технологическое отставание от нашего мира и относительно малая разработанность научного методологического аппарата.

В империи давно дошли до идеи эмпирических исследований и аналогов картезианской методологии, но пока никто не обратил внимание на несовершенства этого подхода. Доверие к опыту и наблюдению у ученых-лее очень высоко, но при этом нет идеи того, что исследователь влияет на процесс анализа, а в отсутствии качественных приборов это влияние чрезвычайно высоко.

Наличие магии (в первую очередь возможность магической обработки веществ школой Ночного круга) существенно расширяет возможности имперской алхимии, предоставляя ей огромное количество новых материалов. Тут нужно заметить, что алхимия в империи совершенно не имеет мистического компонента – алхимики стремятся к бессмертию и духовному совершенствованию ничуть не больше, чем любые другие ученые. Использование магических материалов с их неожиданными свойствами и позволяет простыми лабораторными методами добиваться исключительных результатов. Практически нет болезней, которых не могли бы вылечить лавикандские фармацевты – исключая только чуму (от нее

человек умирает в течении одного-двух дней), генетических заболеваний или психических расстройств (вообще психиатрия или психология как науки в империи не существуют). Важно отметить, что лавикандцы уже пользуются увеличительными стеклами, но пока не знают микроскопа.

Биология достаточно хорошо развита (но, конечно, мешает все то же отсутствие микроскопа). Существует даже бинарная номенклатура. Помимо привычных нам областей в этой сфере есть и еще одна наука – химеробиология, изучающая химер ночного круга, что сильно обогащает и смежные области.

Наименее развита в империи астрономия. Причины этого несложно понять – в нашем мире одним из главных двигателей развития астрономии была желание астрологическими методами предсказать будущее. В Лавикандии это совершенно ни к чему – дом Лока с высокой точностью предсказывает будущее безо всяких звезд. В следствие этого в империи не существует идеи знаков зодиака и вообще наблюдению звезд уделяется немного времени. Однако астрономы-лее могут предсказывать солнечные затмения и наблюдают ближайšie к планете объекты. Геоцентрическая и гелиоцентрическая модель вселенной существуют наравне, но геоцентрическая более популярна.

Физика очень развита на уровне механики – но парового двигателя не существует и он явно не появится в ближайшее время. Особенной областью физики является магиофизика, изучающая закона действия магии на физические объекты.

Важно отметить, что лавикандские естественные науки имеют относительно малую связь с философией и давным-давно научные феномены описываются формулами, а не метафизическими текстами.

Право

Важной особенностью и отличием империи от привычных нам понятий являются ее правовые установления. Во-первых, право в империи основывается не столько на законах (хотя и на них тоже), сколько на прецедентах. Законов и указов существует великое множество, время от времени их пытались кодифицировать, но никогда и ни один формально не был отменен, так что массив их, накопленный за двадцать тысяч лет существования империи колоссален.

Тоже касается и прецедентов. Более менее ясное представление о законе имеют только рядовые Ведомства охраны традиций и мелкие преступники – они нутром чувствуют, за что надо дать или получить по голове дубинкой. На более высоком уровне разобраться в законах может только человек, имеющий специальное образование. Такая ситуация не могла не породить огромного количества правовых теорий и систем, пытающихся хоть как-то систематизировать накопленный имперским правом материал. Практически полностью эта область занята домом Худдов, хотя встречаются и, например, прекрасные юристы-кафа, особенно в области экономических преступлений.

Более подробные сведения о праве содержатся в приложениях к этой книге и в [«Книге империи»](#)

Культура и быт: технологии

Специфика Лавикандской империи (активное развитие науки, существование магии и ряд других причин) повлияли на развитие технологий, так что при общем уровне, аналогичном земному 16-17 веку, в некоторых областях жители империи достигли уровня развития конца XVIII и иногда даже конца XIX века. Очертить, даже очень кратко, все разнообразие технологий империи решительно невозможно, поэтому мы останавливаемся на нескольких важных темах.

Сельское хозяйство

Основой сельского хозяйства империи является выращивание риса проливным методом (т.е. поля заполняются водой, которая спускается только в период созревания). Такая технология сделала необходимым развитие ирригации - и действительно, территория метрополии покрыта сетью каналов, использующихся как для земледелия, так и для перевозки людей и грузов. Лавикандцам известен стальной плуг с отвалом и рядовая сеялка, что делает земледелие более эффективным. В империи существуют и водяные, и ветряные мельницы, но последние крайне мало распространены.

Перевозки

Основой сухопутных перевозок в империи были и остаются лошади, мулы и ослы - однако верховая езда как таковая не очень развита, несмотря на существование стремян: существуют военные кавалерийские части, но в мирной жизни лошадей запрягают в повозки (хомут в империи известен). Города империи соединены сетью почтовых станций (преимущественно для срочных гонцов) и регулярными рейсами дилижансов. Понятия дорогого коня как статусного объекта, в общем, не существует - самые богатые люди на близкие расстояния перемещаются на паланкинах, которые

переносят катарир. Прекрасным способом перемещения по метрополии являются так же суда с гребными колесами, приводимыми в действие ручным трудом, которые ходят по каналам (и в мелководных областях Морорского архипелага). Скорость их не очень высока, но такое путешествие куда комфортней тряски в повозке. Более серьезные морские путешествия совершаются на джонках, которых существует множество типов - самые быстрые из них развивают скорость до 15 узлов, но невелики сточки зрения грузоподъемности. Самые крупные могут перевозить до тысячи человек с грузом и рассчитаны на достаточно серьезные шторма, но скорость их не превышает 3 узлов.

Самым быстрым средством перемещения в Лавикандии остаются прирученные драконы - они могут лететь со скоростью до 300 ли в час (т.е. чуть менее 150 км/ч). Однако высокая стоимость дрессировки и содержания делает рентабельными только перевозки людей, информации и сверхценных грузов. Самые крупные драконы могут поднять до ста человек с грузом, детеныши поднимают одного-двух человек (но зато они чрезвычайно быстры и используются для передачи срочных сообщений).

Для управления судами и драконами разработан соответствующий инструментарий, включающий магнитные компасы, астробии, однако нет секстантов и - что немаловажно - телескопа.

Архитектура

Преимущественно монополизированная домом худдов архитектура поднята в империи на серьезную высоту. В империи постоянно строятся мосты, прокладываются новые каналы, шлюзы. Самое высокое здание империи (Главная башня Священного института) - пагода более девяноста метров высотой. Развито купольное строительство, являющееся важной частью храмовой архитектуры. Однако большая часть зданий в империи невысоки. Крупные города застроены трех-четырёхэтажными домами, более высокие здания, как правило, либо культовые постройки, либо военные укрепления. Строительство преимущественно ведется из дерева и кирпича, в редких случаях из камня (в империи известен бетон, но он мало используется). Большое количество деревянных построек приводит к частым пожарам, и вероятно стала бы катастрофой для имперских мегаполисов, если бы не существование магов круга свершений, эффективно тушащих пожары вызванными дождями.

Медицина

Лавикандским врачам прекрасно известна анатомия человека, включая и важные точки организма - знание их является основой акупунктуры, иглоукалывания и прижиганий - одного из основных методов имперской медицины.

Развитая алхимия (в том числе и в связке с магией) в состоянии сделать огромное количество самых разных лекарств. Однако в империи не известно существование микробов и бактерий. Основой подхода является профилактика болезней.

В империи умеют лечить раны, в том числе и достаточно тяжелые, сращивать кости, проводят хирургические операции.

Большим подспорьем в медицине является целебная магия Дневного круга, однако она тоже не всемогуща, и не может излечить большую часть наследственных и генных болезней, все психические заболевания.

В империи не известен эфир, в качестве обезболивающих применяются наркотические вещества (или, чаще, алхимические средства на основе наркотиков, опасность которых для организма искусственно снижена). Еще более популярен в качестве операционного обезболивающего худдский гипноз. Психиатрия в империи не развита и ограничивается помещением буйных душевнобольных под надзор. Важно помнить, что в империи не существует таких привычных нам атрибутов медицинского дела, как шприц и микроскоп, редко берутся анализы (только для выявления примесей в крови).

Военные технологии

Несмотря на то, что основой Лавикандской армии является тяжелая пехота Брэ, вооруженная только мечами и щитами, оружейные технологии империи весьма разнообразны. Среди важнейших и часто используемых видов оружия нужно назвать арбалеты - притом трех типов. Первый - самый распространенный - ручной арбалет с дальностью стрельбы до 250 метров и низкой скоростью перезарядки (не более двух выстрелов в минуту). Арбалеты такого типа существуют в нескольких разных видах конструкций, влияющих не столько на их скорострельность, сколько на силу выстрела. Второй, часто стоящий на вооружении Ведомства охраны традиций, Тайного управления, некоторых офицеров - малый ручной арбалет, действительно относительно небольшой, легко взводящийся (до шести-семи выстрелов в минуту), но чрезвычайно слабый - прицельная дальность стрельбы не превышает десяти метров. В качестве болтов используются небольшие стрелки, смазанные ядом. Устройство это дорого и в сущности не очень удобно, но чрезвычайно просто в управлении.

Подробнее о военной технике империи рассказано в [«Справочнике мастера»](#)

Дальнобойные арбалеты, с дальностью стрельбы до 800 метров - большая редкость и изготавливаются с применением магии (к стрелам, а не к самому устройству). Их отличает крайне медленная перезарядка.

Инженерные части армии используют сложную осадную технику. Помимо известных баллист и катапулт, точность и дальность стрельбы которых в империи доведена до выдающихся результатов, следует отметить требуше и различные виды стрелометов.

Порох теоретически известен (т.е. о нем знает некоторое количество ученых), но фактически не используется, так как все лавикандцы чрезвычайно тяжело переносят пороховой дым. Нефть, в небольших количествах добываемая в Мороре, преимущественно используется в алхимии, но находит применение и в военном деле.

Бумага и книгопечатание

Бумага известна в империи с древнейших времен и подавляющее большинство записей ведется именно на ней. Так же давно известен наборный печатный станок. Каждый год в империи выходит множество книг (тиражи иногда достигают нескольких сотен тысяч) и ряд крупных изданий (самый большой тираж у еженедельных газет "Вестник двора" и "Молодой лавикандец" - более миллиона экземпляров). В крупных типографиях часто работают маги Дневного круга, заставляющие буквы самостоятельно собираться в нужные порядки.

Культура и быт: искусство

Искусство империи по природе своей синкретично. Оно впитало философии жизни и восприятие прекрасного очень разных домов и сложило их в единую причудливую мозаику. Постольку, поскольку это вообще было возможно.

Важно отметить, что для искусства империи, исключая только литературу, воспитательная функция никогда не имела сколько-то серьезного значения. Искусство в империи не столько даже асоциально, сколько вообще не включено в жизнь общества, нарочито неактуально. Худды объясняют это приверженностью искусства – прежде всего музыки – универсальным традициям, фели говорят о попытке запечатлеть мгновение переживаний. Но, так или иначе, в империи никогда не появлялось ничего хоть отдаленно похожего на наших передвижников или социальную живопись прерафаэлитов и даже в литературе – по крайней мере художественной – не развились особенно жанры басни и сатиры. Произведения, осмеивающие или порицающие окружающую действительность, всегда проходили в империи под грифом философии или правовой критики, но никак не искусства. Единственное исключение из этого правила – народные песни, где действительно часто высмеиваются те или иные стороны жизни.

В общем и целом лавикандское искусство гораздо более нацелено на символизм и нелинейность образов, чем привычное нам.

Музыка

Главное отличие лавикандской музыки от обычной для нашей культуры – принципиально иной набор инструментов и гораздо более пристальное внимание к мастерству конкретного исполнителя. Фактически, выступление групп более чем из двух-трех музыкантов в империи возможно только как сопровождение некоего события или церемонии, когда музыка воспринимается как фон, а не как произведение. Лавикандские композиторы не пишут сочинений для оркестров, музыканты не собираются в группы. Как и вообще во всех областях, в музыке империи царит перфекционизм.

Инструменты традиционно делят на струнные, духовые и ударные.

Струнные – это прежде всего арфа, важнейший из лавикандских инструментов. Созданная изначально в доме фели, она нашла больше известных исполнителей в доме кафа. Арфа считается самым аристократичным и сложным из инструментов, виртуозная игра на ней доступна далеко не каждому. Второй по значению струнный инструмент – семиструнный цин, тесно связанный с худдской ритуальной культурой. Играть на нем немного умеет почти любая худдская девушка из хорошей семьи, это считается правильным. Помимо этих двух инструментов важно отметить пибу – лавикандскую лютню, наиболее известный и широко распространенный струнный инструмент, под который можно попеть в хорошей компании, и популярную прежде всего среди кафа и гегра трехструнную скрипку.

Духовые инструменты помимо функциональных применений (в армии, например) распространены среди простого народа, в домах гегра и кафа, у остальных домов они считаются не достаточно изысканными. Относится это даже к губному органчику с его сложнейшими звуковыми сочетаниями (возможно дело в том, что у него очень высокий тембр, который худдам сложно переносить). Единственно исключение из этого правила – флейта, очень популярная в доме фели.

Ударные инструменты представляют не только и не столько барабаны, хотя их существует великое

множество (и в культуре гегра они имеют огромное значение), сколько ксилофон, второй по «престижности» после арфы инструмент империи. Игра на нем считается делом чрезвычайно сложным и так же связана с художественными музыкальными традициями. Известно, что Пророк очень высоко ценил мастерство игры на ксилофоне и сравнивал его искусством управления государством.

Живопись

Живопись империи имеет одну чрезвычайно важную особенность. Никогда она не ставила перед собой задачи запечатлеть реальность. Умение буквально и очень точно зарисовывать увиденное высоко ценится, но не с художественной точки зрения. Такие мастера легко найдут работу в ВОТе или архитектурном бюро, военной среде или газетах, но как искусство их работу никто не оценит.

Исторически в империи сложилось три живописных направления, каждое из которых включает в себя множество школ.

Первое – живопись фели, больше всего напоминающая наш импрессионизм. Это школа рисования маслом, ставящая перед собой задачу изображения ощущения, впечатления, переживания. Картины эти нарочито абстрактны и редко изображают реальные объекты или людей.

Второе – живопись худдов, тесно связанная с каллиграфией, о которой еще пойдет речь ниже. Всегда и без исключений – это изображение пейзажей или художественных узоров (цветов, птиц, рыб и т.п.), тушью или акварелью и всегда очень символически, скорее обозначениями предметов, чем их реальным изображением. Сравнить это можно с китайской пейзажной школой. Вероятно, это самая распространенная в империи школа живописи. Часто такие картины становятся объектами для медитации в мекрарианстве.

Третье – художественное символическое рисование. По сути сложно отделить его от геометрии. Это изображение определенных геометрических узоров и орнаментов, которые знающий человек может читать, как текст. По большому счету это и есть художественный способ записи текста. Как искусство это понимают очень немногие, но открытки с несколькими наиболее известными узорами – частый подарок к праздникам даже у тех, кто вовсе не разбирается в художественном рисовании.

Поэзия

Как и живопись, поэзию империи можно разделить на несколько направлений. Это традиционная поэзия, классическая поэзия и формалистическая поэзия.

Традиционная поэзия, как живой жанр не существующая, сохраняет свое значение как форма записи трактатов (с сохранением ритма, но не рифмы). Некогда это была поэзия эпосов, крупных форм. Важнейшее произведение, написанное в этом жанре – Повесть клана Кару, многотомный эпос о доимперских временах. Считается, что его должен прочитать любой образованный человек, но очень немногие читали его иначе, как в кратком содержании. Исключение тут составляет дом Брэ, в котором это произведение окружено не только любовью, но и почти религиозным трепетом.

Классическая поэзия – это поэзия с ритмом и рифмой, во всей ее многообразии. Тут пришла пора раскрыть небольшой секрет. В процессе игры авторы этой книги в качестве произведений лавикандской поэзии и прозы часто использовали реальные произведения, немного переиначивая их сюжеты под лавикандскую стилистику и тематику. Не очень честный прием, но он позволяет многократно увеличить реалистичность мира и его наполненность культурными аллюзиями. Думается, он вполне законен и для игроков. Необходимо только помнить, что религиозные сюжеты нашего мира интерполировать на лавикандскую действительность невозможно.

Так, например, в империи на момент Золотого времени два крупнейших поэта – Бро-де-ски, худд живущий «в глухой провинции у моря», и вполне выдуманный гегра Атрей Крол.

Наконец, формализованная поэзия – это поэзия, отбросившая рифму, но сохранившая жесткую форму – количество строк и слогов в каждой строке. Самая распространенная форма – пятистишия, чья пятая строка непременно подводит итог размышлению. Как правило, в такой форме записывают мысли и философские наблюдения.

Каллиграфия

На грани живописи и поэзии стоит каллиграфия, искусство записи текста. За тысячелетия существования империи сложилось много сотен разных каллиграфических школ, со своими законами и правилами – от тех, которые рассчитаны на запись иероглифа одним движением, до тех, на запись иероглифов которых даже мастеру потребуются часы кропотливой работы. Это искусство особенно ценится худдами, так как входит как элемент в традиции учения благородного мужа, как пример области, в которой можно и нужно достигать мастерства. Однако и другие дома переняли это увлечение, и сейчас каллиграфия, вероятно, одно из самых востребованных в империи искусств.

Как правило, тексты, записываемые такими техниками – это отдельные фразы-цитаты, максимы или стихи из формализованной поэзии.

Проза

Лавикандская проза сохраняет большую часть известных нам жанров. Совершенно отсутствует только один жанр – фантастика, как в виде научной, так и в виде fantasy. Однако существует фантастическая новелла (особенно она популярна в доме фели), напоминающая нашу готическую новеллу или произведения Гауфа и Гофмана. Широкое распространение имеют и авторские сказки.

Дневники и мемуары – один из самых распространенных жанров. Существует особая культура дневниковых записей, которые часто публикуются и пользуются большой популярностью.

Детективы существуют, но не в виде привычном нам, а скорее в виде историй о приключениях выездных судей. Существует каноническая форма – в одной такой истории должно быть рассмотрено три преступления разных родов (как правило – политическое, экономическое и чисто уголовное) одновременно, они должны переплетаться между собой.

Комментарии к классической прозе, так же иногда формируемые в виде дневниковых записей, высоко ценятся в художественной традиционной культуре

Собственно, классическая проза существует и доросла до уровня психологической прозы, аналогичной концу нашего XIX века. Внутри дома Фели существуют прорывы и в нечто, напоминающее модернизм, но империей в целом они пока не поняты.

Гораздо более серьезное отношение чем в нашем мире, в империи связано с любовным романом. Существует несколько канонических сюжетных построений, которые известны любому образованному человеку. Интерес чтения таким образом концентрируется на психологии персонажей и стиле письма, а не на сюжетных коллизиях.

Танец

У каждого из домов империи, исключая разве что дом Лока, существует своя культура танца, существенно отличающаяся от других. Это и не удивительно, если учесть разницу физиологического строения лавикандцев. Так, например, гибкость дома фели позволила им развить танцы, основанные на движениях, какие не снилась нам, а среди кафа распространены танцы в воздухе, напоминающие нашу воздушную гимнастику, но гораздо более выразительные.

Танцы в основном народное развлечение.

Классический балет, основанный на жестком наборе поз и жестов существует, но понятен и доступен только редким ценителям.

Особняком стоит ритуальный танец, использующийся в магии и мекрарианстве.

Театр

Театр империи фактически неотделим от оперной и танцевальной культуры. Это театр устоявшихся ходов, жестких форм, почти всегда – театр масок и традиционных персонажей-архетипов, которых насчитывается около двух десятков. Особняком стоят постановки классических эпических и прозаических произведений, но и они выстраиваются по определенным канонам. Система перевоплощения совершенно неразвита. Выразительность достигается за счет танца и известных поз и позиций на сцене, читаемых зрителем.

Скульптура

Скульптура в Лавикандии не развита, как форма искусства. Она широко используется в религиозных и государственных целях, так, например, на столе почти у любого чиновника стоит символическое скульптурное изображение императора. Но в этих работах больше всегда ценится следование известным канонам, а не творческий порыв.

Культура и быт: этикет и обращения

Этикет и правила поведения, сформулированные многочисленными комментаторами Пророка и художественными традиционалистами, включают в себя практически все сферы жизни. Нет такой ситуации, в которой худд не сможет выкрутиться, ведя себя строго согласно традициям. Одних только приветственных и благодарных поклонов разных видов существует больше десятка, и образованный худд никогда не поклонится одинаково чиновникам восьмого и седьмого ранга – их положение в обществе слишком разнится.

Другие дома не столь трепетно относятся к художественным церемониям. Но это не помешало им

заимствовать у худдов многие их привычки и нормы поведения, причем заимствовать столь давно и столь крепко, что сейчас эти традиции воспринимаются, как нечто совершенно естественное.

По сути дела, универсальным этикетом империи все равно остается этикет дома Худдов, и любой другой лавикандец, ведущий себя согласно этой традиции будет воспринят как разумный и воспитанный человек. Так, например, в обществе фели принято восприятие женщин, как слабого пола, как объекта опеки (хотя традиционно это не так, и женщины часто в иерархии и силе стоят выше мужчин). У брэ главенствует над всем военный этикет, с его жесточайшей системой подчинения и жесткой схемой обращений и поведения, призванной сохранить уважение и почтительность при минимуме затрат времени. В общем и целом, военный этикет и есть церемонии худдов, из которых выкинули все чрезмерно долгое и сложное.

По образцу военного устроен и церемониал всех военизированных ведомств – ВОТа, ТУ, Инквизиции, хотя в целом там различие в рангах сотрудников редко бывает чрезмерно большим и отношения устанавливаются менее формальные.

В принципе, высшая симпатия, какую может проявить худд к не слишком близко знакомому человеку – это снятие некоторых формальностей, пренебрежение ими. И, напротив, считается нормой, когда обиженный, задетый или недовольный человек начинает общаться с окружающими подчеркнуто вежливо и церемонно.

Несколько особо обстоит дело у дома Кафа. В то время как у катарир присутствует жесткая иерархия (на корабле всегда есть капитан и все остальные), кафа формально все равны между собой. Разумеется, обращаясь к вышестоящему в структуре синдиката лицу, используют «вы», но в целом обычно употребляется только слово «ты», а уважительность понимается из интонации и контекста. Так же и представители всех других домов ранее обращались к кафа на «ты». В последнее время эта традиция отмирает, и только брэ часто ей следуют.

Гегра по-своему подчеркнуто вежливы и всегда корректны, особенно по отношению к другим домам и женщинам своего дома.

В обращениях к существенно вышестоящим у всех домов, кроме фели, принято использовать третье лицо вместо первого и, часто, самоуничижения. То есть не «Я хотел бы к Вам обратиться», а «Этот ничтожный письмоводитель хотел бы обратиться к главе ведомства!». К нижестоящим всегда обращаются прямо.

Уважительные обращения к равному - "Господин" или "госпожа", после них нужно добавлять семейное имя (имя клана, если ваш собеседник брэ) или должность. "Господин Ро", "госпожа Вери", "господин бригадир", "госпожа профессор". В менее формальной обстановке, обращаясь по должности слово "господин" можно опускать: "бригадир", "профессор". В качестве универсального уважительного обращения при игре можно использовать так же слова "сэр", "мэм". (это английские заимствования и в лавикандском они, конечно, звучат иначе - будем считать, что это перевод)

В случае, если вы хотите уважительно обратиться к человеку, чей род деятельности или имя Вам неизвестны, нужно сказать "сударь", "сударыня", "барышня" (о незамужней женщине). "Сударыня, вы не подскажете, как пройти до бульвара Хоэллидов?" или "Сударь, ваше поведение оскорбительно, я вас вызываю!" Важный момент: эти обращения не сочетаются с именем или должностью. Т.е. нельзя сказать "сударь Ро" или "сударыня Вери" - грамматически неверно. Эти обращения используются только как обращения к незнакомому человеку.

Уважительное обращение к нижестоящим так же "господин" или "госпожа" с добавлением родового имени или должности. К существенно нижестоящим обращаются по имени и на ты (это уже не обращение старшего чиновника к младшему, а обращение господина к слуге). Если к сильно нижестоящему нужно обратиться, а имя его неизвестно, обычно пользуются оборотами "уважаемый", "братец", "любезный".

Имена

Имена Лавикандии принципиально отличаются от имен нашего мира, так как там никогда не было ни греческого, ни иврита, ни латыни - словом, ни одного из тех языков, на которых придуманы привычные нам имена. Это всегда немного усложняет процесс придумывания имени для персонажа - но все-таки выдумать его нужно. Для того чтоб упростить эту задачу, мы опишем здесь сам способ создания таких имен и приведем самые распространенные имена разных домов. Очень редко ребенку могут дать имя, принятое у другого дома.

Ударение в именах всегда ставится на второй слог от конца - исключения из этого правила существуют, но они крайне редки.

В империи часто дают смысловые имена - просто какой-то иероглиф с подходящим значением. Так что необязательно ограничиваться именами, приведёнными в главах о домах - придумывайте, что хотите,

главное, чтоб хорошо звучало.

Девизы

В образованных кругах империи очень распространена идея написания произведений и вообще любой работы под девизом, заменяющим псевдоним. Таким девизом может быть и какая-то фраза, и обозначения деятельности автора: "Дворцовый чиновник", "Пин-а-Сонский каллиграф" и т.д.

Культура и быт: кухня

Основой лавикандской кухни без сомнения является рис. Собственно блюд, в которых рис отсутствует, практически нет. Рацион небогатого человека, как правило, составляет рис или рисовую лапшу с какими-либо соусами и незначительными добавками.

Средний класс, однако, уже может себе позволить другую пищу. Представители домов Худдов, Фели и Брэ всякой другой пище предпочитают мясную или рыбную.

За время существования империи в ней развились два подхода к приготовлению пищи. Первый, ныне особенно распространенный у домов Фели и Худдов, основан на аккуратности и эстетичности. Это строгая раздельность пищи, обилие соусов и особая эстетика еды, включающая не только палочки (это верно для всех лавикандцев), но и массу отдельных тарелочек, подносов и подставок для них.

Вторая, более распространенная у других домов, основана на питательности еды, может быть даже в ущерб ее внешнему виду. Подчас невозможно понять, что входит в блюдо - такая мешанина разных продуктов в нем заключена. Но на вкусе это если и сказывается, то только в положительную сторону. Вообще, культура еды в Лавикандии очень развита: жители империи любят поесть и знают в этом толк.

Самый распространенный напиток - чай, существующий во множестве сортов и видов. Делают в империи и хорошие вина, преимущественно белые морорские, но есть и хорошие красные. Особняком стоит так называемое "желтое вино", изготавливаемое из риса и проса - это не только популярный напиток, но и один из основных компонентов кухни кафа. Крепких алкогольных напитков еще нет, если не считать рисовой водки, которая, однако, тоже редко достигает крепости выше 25 градусов. Широкое распространение имеет пиво, в первую очередь, просяное - однако этот напиток (в отличие от вина) считается неизысканным и мало употребляется образованными и состоятельными людьми. Вина в империи как правило пьют подогретыми, небольшими порциями, разливая из специальных чайничков и часто - разбавляя водой или соком (так как имперские вина часто достигают 18-20 градусов крепости). Пить неподогретое вино считается вульгарным, однако многие так делают. Интересно, что хотя в империи умеют дистиллировать спирт, существенного применения в изготовлении алкоголя он не нашел, оставшись достоянием медицины и фармакологии.

В империи не выращивают и не пьют кофе; в равной степени не известен и шоколад. Сладкое, десерты в представлении лавикандцев - это либо тот же рис под сладкими соусами, либо выпечка, мед и, конечно, разнообразные фрукты - их в империи растет множество и самых разных сортов.

Культура и быт: игры и развлечения

Описание быта империи не было бы полным, если бы мы не сказали о том, как развлекаются ее жители на досуге.

Выше уже было немного сказано о театрах и балете. Помимо этого в любом большом городе можно найти магов расветной школы и шоу, которые они устраивают - красочные представления, построенные на иллюзиях. Периодически, власти устраивают шествия и парады, которые всегда привлекают много внимания.

Почти в любом городе можно найти и ипподром, на котором делаются большие ставки. В трех местах в Лавикандии - под столицей, городом Пин-а-соном (неофициальным центром Кафа-тха) и столицей Западного Морора Тагейном - устраиваются драконьи бега. Во многих крупных городах можно найти гладиаторские арены, но большинство из них подпольные: во-первых, арены облагаются большим налогом, во-вторых, на официальных аренах запрещено драться до смерти и серьезных ран. Это развлечение считается низкопробным и не соответствующим ни худдским традициям, ни фелийскому хорошему вкусу, но все же пользуется большой, хотя и неофициальной популярностью.

В любом городе и вдоль торных путей найдется множество таверн, кафе и ресторанов на любой вкус. Бывают так же и опиумные курильни, как официальные, так и подпольные - опиум как таковой в империи разрешен, но содержание опиумокурильни также облагается колоссальным налогом.

Среди состоятельных брэ очень распространена культура бань, отчасти напоминающих древнеримские термы. Это не только бани, бассейны и массажные салоны, но и своего рода клубы, где собираются соратники и друзья по интересам. От дома брэ эти традиции распространились и среди

других домов – в первую очередь кафа, катарир и худдов.

В Лавикандии чрезвычайно развита идея карнавала, маскарады. Даже в обычные дни часто можно увидеть даму в полумаске; аристократ-худд, пришедший в ресторан или публичный дом, почти наверняка будет в символической маске – традиции не поощряют посещения таких мест. Но дважды в год, в День начала сезона дождей (празднуется ночью с последнего дня осени на первый день зимы) и День Хоэлла (в летнее солнцестояние) по всей стране проходят большие карнавалы и гуляния, когда в масках на улице почти каждый. Ниже – еще пара слов о самых распространенных в Лавикандии играх.

Мятед

Самая интеллектуальная и сложная из игр, в чем-то напоминающая шахматы. Условно моделирует бой двух небольших подразделений. Принципиальные отличия от шахмат – большое количество фигур с иными правилами перемещения, причем с разных сторон фигуры отличаются друг от друга. Кроме того фигуры, убранные с доски, могут по определенным правилам или по прошествии условленного количества ходов возвращаться на доску на начальные позиции. Бывает, правда, что игроки для увеличения темпа игры от этого отказываются.

Цель игры – создать тройную угрозу вражескому центру (дуб или башня соответственно), который не может сдвигаться с места, или убрать с доски все фигуры противника, кроме Центра. Последнее, впрочем, случается крайне редко.

Игра чрезвычайно популярна и распространена, едва ли найдется образованный лавикандец, который совершенно не представляет себе ее правила и ни разу не держал фигур в руках. Но сколько-то серьезного мастерства достигают немногие, а тройка лучших игроков известна всей стране.

Облавные шашки

В отличие от мятеда, облавные шашки (го) моделируют сражение армий – грубо говоря, каждая фигурка (их количество может варьироваться от 48 до 64) обозначает отряд. Традиционно эта игра считается игрой брэ, хотя в действительности для стратегических расчетов она никогда не использовалась. По правилам она, в общем, напоминает известные в России «точки»: задачей игры является окружение как можно большего числа «камней» (то есть шашек) противника.

Игра в мяч

Единственная игра империи, предполагающая участие в ней профессиональных спортсменов. Суть предельно проста – есть две команды, в каждой по 9 игроков, небольшое поле и двое ворот. Задача игры – закинуть мяч в чужие ворота. Существует две модификации этой игры – классическая, на земле, и кафская, которая происходит сразу на нескольких уровнях, благодаря умению кафа прыгать и балансировать. Исторически сложилось так, что кафская версия стала гораздо более популярной.

В игре разрешена борьба, но без повреждений и травм.

У игры в мяч – тысячи и тысячи поклонников по всей стране. Сами они едва ли во взрослом возрасте в нее играли, но готовы иногда потратить последние деньги, чтоб попасть на матч или поставить на любимую команду. Брэ традиционно не участвуют в играх, но зато являются едва ли не самыми горячими фанатами.

В любом крупном городе есть команда игроков в мяч, состоящая из кафа. Даже если вы не болельщик, скорее всего вы что-то об игре слышали.

Ма-джонг

Игра, предельно похожая на ма-джонг в нашем мире – наборы из костей-фишек, всегда четверо игроков, колоссальная скорость и огромный азарт. В отличие от игр в кости, рассчитанных исключительно на везение, в ма-джонге при всем азарте очень важен ум игрока и его умение быстро сориентироваться в ситуации. В известном смысле, он исполняет функцию так и не изобретенных в империи игральные карты.

Кости

Восьмигранные лавикандские кости породили десятки разных игр и их модификаций. Но самый классический вариант такой: игроки по очереди бросают по три кости. У кого сумма очков окажется больше, тот и выиграл.

Любимое развлечение стражников и завсегдатаев игорных клубов.

Помимо прочего, кости используются в армейских штабах для моделирования случайностей в стратегических расчетах.

Культура и быт: праздники

Календарь Лавикандии не предполагает регулярных выходных, однако общеимперские праздники празднуются примерно раз в 10-15 дней и как правило объявляются нерабочими днями. Однако это "нерабочее" состояние в сущности распространяется только на чиновников, государственные службы и учебные заведения. Лавки и рынки в эти дни работают так же, как и во все остальные; более того, в Священно институте в эти дни подчас все равно ведутся занятия, так как фели равнодушно относятся к императорским указам.

Общеимперские праздники это, как правило, годовщины каких-либо славных событий, каких за 20 тысяч лет существования империи скопилось достаточно. Т.е. праздники каждый год новые, не те, что в прошлом году. Только три дня празднуются каждый год, и они являются крупнейшими событиями в жизни стране. В первую очередь это Начало сезона дождей, празднуется в первый день зимы; это самый любимый и самый веселый из праздников империи. От него отсчитывается и начало года. День Хоэлла в летнее солнцестояние, посвященный первому императору Лавикандии: в него принято обмениваться подарками - традиционно это медовый пряник, но состоятельные люди часто делают дорогостоящие подарки. И, наконец, День воцарения Императора (в начале осени), главный праздник империи с сакральной и государственной точки зрения: в этот день государь проводит обряды в палатах Неба, а чиновники Ведомства дворцов — по всей империи. Все эти (и многие другие) праздники сопровождаются маскарадами и гуляниями. Вообще, культура масок в империи очень развита, и богатые люди, в первую очередь худды, часто надевают маски, если отправляются куда-то, куда их положение им идти не позволяет.

Главный личный праздник - это День зачатия (день рождения в империи считается менее значимым днем). В этот день принято устраивать большие празднества, чествуемому дарят подарки. В образованных кругах приняты стихотворные посвящения по таким случаям.

Широко и ярко как правило празднуются свадьбы.

Религиозные праздники лаврикианства и мекрарианства часто объявляются государственными выходными - фактически в правление династий худдов и брэ День зачатия Пророка всегда остается свободным от работы, тоже касается главного праздника мекрарианцев, Дня совершенных.

Культура и быт: одежда и мода

Мода для лавикандцев значит примерно то же самое, что и для нас с вами. В стремлении соответствовать моде они, как и мы, стараются воплотить два противоположных стремления с незапамятных времен свойственных человеку: отличаться от окружающих и быть как все.

Основа лавикандской моды – длинный прямой халат, чаще всего подвязанный поясом. Под халат надеваются нижние штаны на завязках и свободная нижняя рубашка. Нижняя одежда чаще всего шьется из легких тонких тканей – батиста, ситца, тонкого хлопка (последний в империи чрезвычайно дорог). Материал халата, между тем, напрямую зависит от размера кошелька «модника». Самые бедные слои населения носят халаты из грубого некрашеного льна, в то время как высший свет может позволить себе многослойный костюм из пяти-шести халатов тончайшего шелка. При этом традиционно самый изысканный халат одевается вниз, ближе всего к телу, и виден только избранным, либо невиден никому.

В качестве украшений широко распространены нашивки, ленты и разного рода вышивки. Все это имеет в том числе и ритуальное значение.

Мода худдов: Халат благородного мужа, как не сложно догадаться, должен быть сшит и носиться согласно строгому церемониалу. Взглянув на него, окружающие должны сразу понять к какому ведомству принадлежит почтенный худд и какого он ранга. Чаще всего это можно определить по цветовому сочетанию в одежде (так инквизитор носит белый халат с черными лентами на рукавах) или по вышивке (ранг чиновника можно определить по особым образом вышитым птицам на его халате). Однако надо заметить, что одевать форменный чиновничий халат худд обязан только тогда, когда он на службе (что так или иначе означает – большую часть времени). Для домашней одежды тоже существует свой церемониал. Например, очень важного гостя принято встречать в халате, рукава которого испачканы тушью. Это означает, что хозяин так спешил навстречу гостю, что даже не успел переодеться. Так же худды – единственный дом, который вводит практику головных уборов – например, судью можно узнать по специфической высокой шапке.

Мода фели: Мода фели отвечает настроению этого дома. То есть четких требований к внешнему виду наряда не существует – важно только, чтоб он отвечал запросам и вкусам того, кто его носит. Существует однако несколько общих тенденций: большинство фелийских халатов сшиты так, чтобы одежда не

мешала свободно двигаться, прыгать на большую высоту, а женская версия фелийского халата часто не прикрывает и основания хвоста «модницы». Так же существуют «отличительные» черты, по которым легко определить представителя того или иного круга магии. Так маги ночного круга традиционно одеваются в черное, а рассветника легко определить по невозможным расцветкам халата, вышивки, а иногда и шерсти. Тем не менее в целом мода фели наиболее разнообразна и не тяготеет к стандартам.

Мода брэ: Одежда брэ по сути должна нести только одну функцию – быть удобной и не мешать в бою. При этом представители этого дома, конечно же, не лишены эстетического чувства: их халаты и доспехи могут быть выполнены не менее искусно, чем их мечи. И все же сложно себе представить брэ, который пожертвует комфортом одежды ради ее внешнего вида.

Катарир и кафа: Основа моды дома кафа – по твоему внешнему виду должен быть понятен твой достаток. Поэтому если представителю этого дома хватает средств на халаты из дорого шелка вышитые золотом – не сомневайтесь, он их наденет. Обычно руки состоятельного кафа унизаны перстнями с драгоценными камнями, а на шее висят тяжелые золотые цепи. Такое понимание изысканности для других домов граничит с китчем, но богатые кафа умудряются носить все это с завидным изяществом. Кроме того, перстень со своей руки можно пожаловать особенно отличившемуся слуге или поставить на кон, играя в кости. Рядовые кафа, которые пока не дослужились до обилия золота и камней одеваются так, чтобы одежда не мешала движениям, которые для самого гибкого дома империи весьма принципиальны.

Мода гегра: Гегра как раз и составляют костяк империи – они честные труженики, те самые люди среднего достатка, которые никогда не пускаются в излишества, но и особой нужды не испытывают. Гегра носят нижние рубахи из тонкого льна и верхние халаты из льна или дешевых сортов шелка, иногда украшенные вышивкой по вкусу. Вышивка эта, как правило, не имеет отношения к общеимперской чиновничьей символике и выполняется в народном прикладном стиле. То есть узор на халате будет таким, как это будет удобно и приятно его хозяину. Исключения составляют те представители дома, что служат в чиновных ведомствах и обязаны носить форму. Надо ли говорить, что гегра редко покупают одежду или обращаются к профессиональному портному, но почти у каждого представителя этого дома есть заботливая бабушка, матушка или тетушка, которая раскроит и вышьет ему халат, украсит его и накажет "носить на здоровье".

Мода лока: Лока, пожалуй, единственный дом в империи не предполагающий отличительных черт с точки зрения одежды и аксессуаров. Одеваются представители этого дома так, как хотят, оставаясь все же в рамках традиционного – штаны, рубаха, один или несколько халатов.

Важно отметить, что в имперских магазинах можно купить готовое платье – но это считается недостаточно изысканным. Мало-мальски состоятельные люди всегда шьют себе одежду у портных.

В Лавикандии не носят обуви. Исключение составляют мягкие бальные туфли для танцев и некоторые виды сапог с высоким голенищем, удобных для прохождения болотистых джунглей. Используется обувь как часть защиты – те же сапоги у кавалеристов и тяжелые окованные поножи, закрывающие верх ступни, у солдат-брэ.

Несмотря на разницу в восприятии разных домов, в империи все-таки существует единый стандарт модной на момент одежды. Сейчас образцовой считается худдская и фелийская столичная мода. Надо при этом отметить, что в отдаленных развитых районах – на Син-Ба-Дзене или в Тангоре стандарты моды будут другими.

В Лавикандии существует женская и мужская мода. Лавикандец никогда не перепугает женского и мужского халата. Просто разница будет заключаться не в форме выкройки, а в других более тонких деталях.

Украшения в империи достаточно распространены, и носят их, конечно, не только кафа. Очень популярны браслеты, иногда их носят, нанизав несколько на одну руку. Браслетами обмениваются жених и невеста на лаврикианских свадьбах. Не менее часто носят разного рода кулоны, цепочки, брошки, фибулы – часто они бывают несильными магическими амулетами. Немного реже (исключая кафа) встречаются кольца, но почти совсем не встречаются серьги – вместо них часто носят специальные колпачки, надеваемые на кончики ушей. Это удобно всем фели и многим худдов. Серьга висит в ухе любого взрослого мужчины-катарир (что связано с морскими традициями). Довольно часто их носят и женщины-кафа, а так же некоторых гегра.

Головные уборы, как правило, сугубо функциональны – это шляпы от дождя и солнца, капюшоны плащей и накидок. Единственное исключение – высокие шапки, которые должны носить некоторые чиновники, например судьи или главы палат. Разумеется, военные используют шлемы, но в мирной жизни защита головы не распространена, даже шахтеры-гегра как правило обходятся без касок.

Глава о религии

Описание мира и его жителей невозможно без пристального внимания к тому, во что эти жители верят, чему поклоняются. Многотысячелетняя история империи породила огромное количество отдельных верований и культов, но здесь мы остановимся на самых основных. На всякий случай скажем, что у вашего мастера есть список основных ересей и мелких культов империи, но мы рекомендуем обращаться к нему только в случае, если вы уже опытный игрок – начинать стоит с чего-то более традиционного и, что немаловажно, понятного. Ведь ереси и мелкие культы существуют в контексте крупных религий, берут из них свою основу и корень. Не стоит начинать с них, не разобравшись в принципах действительно крупных религий этого мира.

Опять-таки, прежде чем говорить о религиях, необходимо сказать несколько вещей.

Первое. Империя давно достигла достаточного уровня культурного развития, чтоб представители разных конфессий спокойно относились к убеждениям друг друга. Конечно, фанатики встречаются, но нужно помнить, что последний крупный религиозный конфликт отгремел уже четыре тысячи лет назад, срок более чем весомый даже по лавикандским меркам. Законы империи гарантируют равноправие основных религий, государство является светским и независимым от церквей.

Второе. В империи уже существует атеизм и убежденные атеисты. Пока их не очень много, но они встречаются в домах Фели, Кафа, Гегра. Среди Худдов и Брэ атеисты тоже есть, но их немного и они, как правило, скрывают свои убеждения. Атеизм так же не преследуется законом, хотя и считается иногда излишним вольнодумством.

Третье. Религиозность человека далеко не всегда означает его фанатизм в делах веры. Большинство жителей империи придерживаются какой-либо конфессии лишь формально, посещают церкви раз-два в год, проходят основные обряды и все. Даже молитв дома они могут не читать. Есть и те, для кого религия – дело принципиальное и важное. Но поскольку ни одна из лавикандских религий не подразумевает агрессии по отношению к другим, и эти люди как правило спокойны и вежливы с иноверцами, если они вообще в обычной своей жизни спокойны и вежливы.

Четвертое и, вероятно, самое сложное. Все религии империи основаны на одном принципе – принципе посмертного перерождения человека. Дальше есть уже расхождения, но в сам факт перерождения верят все. Понять и принять это для человека нашей культуры не так просто, но если вы это сделаете, вы сразу поймете, как отпечаток это накладывает на отношение человека к жизни.

И, наконец, пятое. Во всех религиях империи отсутствует идея личностного божества. Т.е. просить бога о чем-то решительно бесполезно. Как следствие, отсутствует и идея грозного бога, вообще религия поактически не порождает мистического трепета, ужаса.

Ниже мы рассмотрим все крупные религии империи, сказки и легенды, а так же некоторую часть мистики – ту, что известна всем хоть сколько-то интересующимся. Важно понимать, что и на уровне простонародных представлений и на уровне высокой мистики религии не столько противоречат, сколько дополняют друг друга, и деревенский гегра часто не делает большой разницы между мекрарианским жрецом и лаврикианским священником, воспринимая и того и другого, как носителя мудрости. Так же и мистик будет пытаться сочетать гностические представления веры Ожидания с геометрическими расчетами последователей Пророка. Но обычная религиозность (а большинство мирян и духовенства не вдаются в мистику) не приемлет этих соединений. Синкретизм однако достаточно развит, чтоб прислушаться к советам проповедника другой религии и отнестись к ним с уважением.

Религия: мекрарианство

Мекрарианство – самая древняя из ныне существующих лавикандских религий. Самые старые ее тексты были записаны на заре существования империи, около 18 тысяч лет тому назад, а когда они были созданы в устной форме сейчас уже никто не определит. В понятных нам терминах (важно, что сами лавикандцы ими не пользуются) мекрарианство является гностической религией.

Существует миф о том, что еще до существования мира существовало две силы – сила порядка Мекрар и сила хаоса, некое



"Копье Раа", один из самых распространенных символов учения. Цветок лотоса в центре - символ Мека. Согласно другой трактовке цветок символизирует бытие, а копьё - освобождение от его плена.

чудовище. Мекрар и чудовище вступили в бой, в процессе которого Мекрар разделился на две части, двух братьев близнецов, Мека и Рапа соответственно. Вместе эти близнецы убили чудовище, но в запале боя Рар ненамеренно убил своего брата. Осознав содеянное, Рар ужаснулся. Погрузившись в глубокий сон, он помыслил в нем существующий мир, создав его из собственного сна и остатков тела чудовища. С тех пор он ожидает, не просыпаясь, когда во сне ему приснится инкарнация его брата, переродившийся Мек. Когда это произойдет, Рар извлечет своего брата из сна, мир сна будет разрушен и будет выстроен новый, реальный, в который и войдут те, кто праведно жил в этом мире.

Эта легенда трактовалась многими сотнями способов, но существует несколько основных выводов из нее, которые признают все мекрарианцы.

1. Мир сновидений – т.е. мир, в котором живут лавикандцы, иллюзорен. Ничто в нем не существует на самом деле, и мир, и люди живущие в нем – вымысел, греза. Определенными упражнениями в медитации можно добиться истинного понимания иллюзорности мира. Сделавший это человек называется Совершенным. О Совершенных мы еще скажем ниже.
2. Равным образом иллюзией является и время, и даже принцип причинности – так как время сна и время реальности могут различаться.
3. Мир, созданный из сна и остатков чудовища по природе своей скверен (а что хорошего можно создать из трупа страшного существа хаоса?) Всякий человек должен стремиться его покинуть, но сделать это можно, только ведя себя строго по канонам религии, так как...
4. ...так как существует система перерождений, включающая в себя все живое в мире. Если ты ведешь себя достойно, ты перерождаешься в следующей жизни существом, стоящим выше в лестнице перерождений. Если живешь плохо, то и перерождаешься на более низкой ступени. Когда произойдет «конец мира» никто не знает, но нужно быть ежечасно готовым к этому.
5. Моральные принципы, которым нужно следовать, просты и понятны. В основе их лежит стремление к упорядоченности, гармонии. Нельзя убивать, красть, обманывать, предавать. Не рекомендуется вести развратную жизнь, пить спиртное, употреблять дурманящие вещества. Поддерживаемые государством школы выдвигают идею созидательного труда, как еще одной заслуги, улучшающей перспективы будущей жизни. По их мнению созидательный труд дает возможность улучшить, исправить негативную природу материи. Многие другие школы с ними не соглашались, так как верят в принципиальную недостижимость совершенства в иллюзорной реальности. Важно, что грехами являются только поступки, совершенные в действительности – мысли, даже самые скверные, грехами не считаются. Напротив, человек, который смог побороть собственную злобу и несовершенство считается более достойным даже, чем человек от природы незлобивый и мягкий.

Лестница перерождений так же почти универсальна и принимается всеми школами мекрарианства. Ниже всего в ней стоят морские животные, выше их – ящеры, еще выше – млекопитающие, затем антропос (включая сюда и морорцев). Следующей ступенью являются люди, вне зависимости от того дома, к которому они принадлежат. По прохождении этой стадии перед душой открывается выбор – двигаться дальше по лестнице перерождений и стать почти бессмертным духом местности, обладающим необычайными способностями (но потерять при этом всякие шансы на выход из иллюзорного бытия) или переродиться еще раз Совершенным, прожить безукоризненную жизнь и после смерти выйти в Не-Бытие. Второе, однако, не просто, так как отягощенное злом бытие препятствует совершенному и искушает его.

Ряд школ придерживается мнения, что Совершенства (понимаемого как освобождение от плена иллюзорности) можно достичь путем изменения своего разума и освобождения души. Это достигается медитациями и поискам ответов на парадоксальные притчи, что может привести к мгновенному постижению иллюзии и становлению Совершенным.

Мекрарианство особенно распространено среди гегра, кафа и фели (прежде всего лее), но если гегра и кафа придерживаются описанных выше канонических версий, до фели делают акцент на иллюзорности бытия. Для них учение Ожидания это в первую очередь философия, и во вторую – религия. Тем не менее, многие лее объясняют смысл своей деятельности именно с мекрарианских позиций. Ряд магических занятий (в первую очередь школы Закатного круга) принципиально не сочетаются с мекрарианством, так как основаны на иных философских посылах – это затрудняет для фели исповедание веры Ожидания.

Среди брэ и худдов мекрарианцев практически нет – что и не удивительно, хотя бы потому, что это учение запрещает своим адептам брать в руки оружие иначе, как для самозащиты. (Правило это, впрочем, мало кому мешает в действительности).

Подробнее о школах мекрарианства и об этой религии вообще см. в [«Книге империи»](#)

О Совершенных рассказывают истории, которые поражают воображение. Основываются они в любом случае на том, что Совершенные столь глубоко постигли иллюзорность мира, что могут до некоторой степени менять его – но не столько по своему усмотрению, сколько в силу своей природы. Совершенные всегда удаляются от мира, так что сложно сказать, есть ли сейчас живые Совершенные. Но то что они были раньше – это «совершенно точно известно».

Религия: лаврикианство

В главе, посвященной дому Худдов, мы много говорили о религиозности этого дома и том, что этика его членов основывается на заповедях веры. Наконец пришла пора рассказать немного больше о самом этом культе.

В отличие от мекрарианства, возникшего по-видимому еще до образования империи, лаврикианство – религия молодая. По крайней мере, по меркам империи. История его начинается шесть тысяч лет тому назад, когда в Пин-а-соне на берег с корабля высаживается некий худд по имени Лаврик. За год он не только становится великим и единственным Пророком новой религии, но и садится на императорский престол, основав собственную династию. Немногим позже он собственноручно записывает первые три части Святого писания, вскоре после чего погибает от рук фанатика.

О чем говорил Пророк? Он рассказывал о единственном и всемогущем Боге, который сотворил этот мир, и всех населяющих его. Всем людям суждено колесо перерождений (правда, перерождаешься ты всегда человеком, неважно какого дома), в результате которого праведные попадут в рай, а неправедные продолжат перерождаться. Рано или поздно, таким образом, в рай попадут все, так как человек по природе своей добр, – но будет это очень не скоро. Быть праведным – значит следовать Учению Пророка, идти путем Благородного мужа, о котором мы уже много рассказали в главе Худдов. Что важно, Пророк создал сразу две версии своего учения, вторую приспособив для дома Брэ. В основе ее лежит тот же набор понятий, но во главе угла ставится защита слабого и следование чести.

Лаврикианское духовенство разработало чрезвычайно сложную систему теологии, основанную на схоластике и геометрических построениях. Разработана даже специальная церковная дисциплина, «Геометрия», ставящая своей целью рассмотрение религиозных истин через призму геометрических теорем.

В противовес этому научному и строгому методу восприятия была создана лаврикианская мистика экстатической молитвы, которая – как считается – дает возможность приобщения к силе вращения колеса перерождений, а через него – к самому Господу.

Принципиально важно, что Пророк не считается в лаврикианстве богом, ему никто не молится, но все же признается, что при жизни он обладал фактическим всеведением и всемогуществом.

Необходимо учитывать, что и лаврикианство, и мекрарианство фактически не содержат в себе идей милосердия, прощения, аскезы, которые привычны для нашей культуры. Это не значит, что лавиканец не может быть милосерден – просто религия не предполагает этого, как чего-то обязательного.

В лаврикианстве, как и в мекрарианстве, отсутствует идея искупаемого греха. Однако совершив злой поступок ты не удлиняешь линию своих перерождений (а ведь есть шанс не просто удлинить, но и ухудшить), а получаешь возможность искупить его в этой жизни добрыми делами. Раскаяние с точки зрения Учения не является достаточным для искупления, но безусловно входит в него как необходимый элемент.

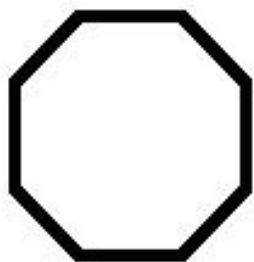
Лаврикианство – религия текста. В основе ее лежит святое писание, половина которого не может быть оспорена, так как написана самим Пророком. Но уже вторая половина, составленная учениками Пророка и его первыми комментаторами, может быть подвергнута дискуссии, не говоря уж об основной части корпуса

лаврикианских текстов – трудах виднейших богословов, так называемых Отцов церкви.

Следствием этого является достаточная свобода религиозных мнений – до тех пор, пока они не ставят под сомнения принципиальные догматы, сформулированные пророком. Конечным арбитром в такого рода спорах является Белый архивариус, который определяет и фиксирует дополнения и изменения религиозного канона.

Восьмиугольник

Один из традиционных символов учения. Согласно канону, каждая из его сторон символизирует одно из качеств, присущих благородному мужу:



1. Следование традиции
2. Гуманность
3. Исполнение ритуалов
4. Справедливость
5. Почтительность
6. Ответственность
7. Просвещенность
8. Верность учению

В отличие от мекрарианства, не имеющего жесткой структуры, Лаврикианская церковь подчинена строгой иерархии. Во главе ее стоит Совет девяти, в который входят Владыки четырех церковных земель (Запада и Востока метрополии, а так же Морора и Юга), настоятель храма Святого Лаврика, главного храма страны, Великий казначей, глава Храмовой инквизиции, главный теолог церкви Белый архивариус и обладающий только правом вето и совещательным голосом император. Им подчиняются экзархи конкретных областей (обычно вокруг крупных городов), тем – приходские священники и настоятели монастырей. Низшая ступень церкви – монахи и служки в церквях.

Храмовая инквизиция в Лавикандии отнюдь не имеет скверной славы инквизиции нашего мира. Традиционно она занимается прежде всего злоупотреблениями в области магии, а так же контролирует разнообразные «секты» и мелкие религиозные группы. Запрещены и наказаны эти группы могут быть только в случае, если имеют ярко выраженный негативный, преступный или оскорбляющий общество оттенок. С этой точки зрения можно сказать, что Храмовая инквизиция, хоть и подчиняется Совету девяти, является неформальным придатком худдской чиновно-правовой системы – вплоть до того, что ордеры на аресты ересиархов инквизиторы должны брать в ведомстве права и судей.

Лаврикианства придерживаются все без исключения худды и брэ (а те, что не придерживаются, скрывают этот факт), но в других домах оно не очень распространено. Однако есть достаточно большое количество гегра, склоняющихся к этому культу.

Важно отметить, что жизнь Пророка наложила огромный отпечаток на лавикандскую культуру вообще, будь то худдское или даже фелийское искусство, хотя среди фели быть лаврикианцем значит очень резко пойти против общественного мнения, фактически – быть подвергнутым остракизму. Такие образы как «Пророк и воитель» (знаменитый момент проповеди Пророка, в процессе которой меч противника чудом отклонялся от него), Проповедь о тщете, Великая встреча (встреча Пророка с его ближайшим другом брэ Ат-ини-Тодза, которая очень подробно и поэтично описана самим Пророком) и смерть Пророка многократно изображались на картинах, аллюзий к ним полны проза и поэзия, их изображали в камне и дереве. Можно быть образованным лавикандцем и почти ничего не знать о мекрарианстве с его смутными откровениями, но невозможно ничего не знать об образах Учения.

О жизни Пророка, лаврикианской церкви и особенностях культа можно почитать в [«Книге империи»](#)

Религия: вера в духов и культ боли

Важной особенностью лаврикианства Брэ является вера в духов местности. Отчасти присутствует она и в простонародных культах гегра, да и вообще мало кем в империи ставится под сомнение. По мнению верующих у каждого места есть свой дух – иногда это чисто природное существо, иногда это павший в этом месте воин или еще какой-то дух покойного человека. Догматическое лаврикианство и мекрарианство не отрицают существования духов, да и в принципе никто особенно не ставит его под сомнение. Другой вопрос, что увидеть их, а тем более вступить с ними в какой-либо контакт могут очень немногие. Традиционно это умение приписывается Хозяевам боли, жречеству Брэ.

Подробный рассказ о духах можно найти в [«Книге империи»](#), а о культе боли – в главе о Брэ [«Книги домов»](#)

Вообще надо заметить, что брэ часто равнодушно относятся к священникам-худдам, так как имеют собственное жречество: Хозяев боли и Мистисс. И те и другие являются строгими лаврикианцами, хотя на первый взгляд их можно принять за язычников. И действительно, в том, что они проповедуют много от давно исчезнувших долаврикианских культов дома брэ.

Особым почтением пользуется Книга боли, философско-религиозный трактат дома Брэ, который до сих пор как правило записывается древним головастикovým письмом, которым некогда пользовался дом Брэ. Сейчас никакие другие книги на нем уже не издаются и не пишутся. В Книге боли формулируется особенное отношение дома Брэ к самодисциплине, достоинству, чести. Считается, что в этой книге скрывается множество тайн мироздания. Насколько это соответствует действительности сказать сложно.

Особая роль боли, как чего-то дисциплинирующего и возвышающего, фактически выражается в посвящениях подростков – их, как правило, проводят как раз хозяева боли, - том, что брэ редко соглашаются на гипноз и усыпляющие средства во время операций и еще ряде явлений. Однако идеи самобичеваний и тому подобной аскезы в культе нет.

Если Хозяева боли осуществляют жреческие функции для мужчин-брэ (а заодно выполняют функции врачей), то для женщин-брэ есть свое жречество, Мистиссы. Это уважаемые женщины, так же обладающие по преданиям колоссальными способностями, чуть ли не способные возвращать с того света умирающих одним прикосновением. Это очевидно не так, но все же что-то необычное Мистиссы могут. Впрочем, сколько-то достоверной информацией об этом об этом обладают только женщины-брэ и никто

другой.

При всем том, ошибкой было бы считать брэ не лаврикианцами – они неизменно проходят лаврикианские обряды наделения именем (просто это имя – детское), свадьбы, отпевания. Иногда их проводят Хозяева боли, но даже в этих случаях они мало отличаются от принятых у худдов. Большинство Брэ с почтением относится к Писанию и Учению, следуя ему в обыденной жизни – а собственные культы оставляя для самых крайних случаев.

Религия: Небо

Небо – универсальное философское понятие, которое, в общем, сложно даже отнести к сфере религии, так как никто и никогда в нем не сомневался. Да и можно ли считать религией то, что гарантировано проявляет себя и доказывает свое существование?

Подробнее о Небе см. в [«Книге империи»](#)

Так или иначе, все лавикандцы знают, что над империей существует некая высшая сила, называемая Небом. Никто не поклоняется ей, не приносит никаких жертв. Все просто знают, что она существует. Периодически Небо может как-то вмешиваться в дела людей, например именно Небо избирает достойных престола претендентов в междуцарствия, наделяя этих людей необычайными способностями. Оно же, как считается, хранит чиновников и всех носителей императорской печати. Что это такое – понять очень сложно. Религии Лавикандии как будто игнорируют его существование, нарочито не пытаясь вписать его в религиозные представления, даже не упоминая его. Небо ни в коем случае не идентично ни Богу лаврикианцев, ни Рару мекрарианцев. Имеет оно, очевидно, некоторое отношение к культу духов – как некое высшее начало всех этих духов, но и это довольно спорно.

Религия: культ Мореходов

Единственный культ, с которым понятие Неба связано тесно – существующий среди дома Катарир культ Мореходов. В основе его лежит вера в разумную мощь Океана, который по-своему распоряжается судьбами тех, кто выходит в него. Среди всех моряков было и несколько особенно выдающихся (тот, кто открыл парус, например, или тот, кто первым добрался до Морора, и еще около десятка других), которые особенно почитаются. Они считаются покровителями всех странствующих морем, их находят в созвездиях, в их честь называют корабли и драконов. Грандиозные храмы Океана и Мореходов, представляющие собой вытасченные на берег корабли, можно найти в любом приморском или речном городе империи.

О культе мореходов подробнее в главе о Кафа [«Книги домов»](#)

Формально, с точки зрения государства, культ Мореходов считается ветвью Лаврикианства, так как последним великим Мореходом его адепты считают Пророка. В действительности, однако культ этот старше лаврикианства и имеет под собой совершенно иную базу.

Наиболее распространен он, разумеется, среди катарир, хотя и представители других домов (кроме разве что глубоко религиозных худдов и атеистически настроенных фели) подчас обращаются к нему, особенно перед далеким путешествием.

Религия: культ Бессмертных

Культ бессмертных – последний крупный лавикандский культ. Распространен он исключительно в доме Фели. Можно даже конкретизировать – большинство почитателей его принадлежат к лее. По сути своей это культ прекрасного, совершенного, гармоничного. Согласно легендам, за время существования империи несколько человек достигли столь высокой степени личного мастерства в своем деле, что Небо (есть и иные версии, но на данный момент эта наиболее распространена) наградило их бессмертием. Каждый из них покровительствует мастерам в своей области, а все они вместе – созиданию и творению прекрасного во всех видах. Так же они считаются покровителями дома Фели, так как все они к нему принадлежали.

О каждом из них рассказывают свои легенды, мы же здесь приведем только некоторых из них, называя и профессии – тем более, что имена их никому не известны или, по крайней мере, легенды их не сохранили. Это Маг (единственный фели из всех), Хайдоне (гетера или, если угодно, гейша, по преданию меняющая тела и внешность подстраиваясь под любимого человека), Мастер слов (поэт, переспоривший саму смерть), Алхимик (он изготовил таблетку бессмертия), Смотритель (кто-то из обслуживающего персонала Священного института, ставший его

Подробнее о Бессмертных см. в главе о Фели [«Книги домов»](#)

покровителем), Флейтист и некоторые другие.

Религия: сказки и легенды

Слой сверхъестественного в империи не исчерпывается религиозными текстами. Помимо них есть огромное количество сказок, рассказов, баек, частью записанных, а частью устных, которые распространены в народе. Невозможно представить себе лавикандца, который никогда о них не слышал и никогда их не читал - по крайней мере в детстве. Но в то же время невозможно представить себе и образованного жителя империи, который бы буквально верил в них.

В империи существует множество самых разных сказочных сюжетов и персонажей, мы остановимся только на самых важных из них.

В лавикандских историях о сверхъестественном и сказках есть несколько классических главных героев - фактически почти в любой сказке действует та или иная вариация этих образов. Первый - это "Солнечный чиновник", худд на службе императора. Как правило этот персонаж мудр и очень учен, прекрасно разбирается в мистике, с которой он сталкивается и может найти с ней общий язык - кого умилостивив правильными церемониями и советами, а кого припугнув своей печатью. Однако этот герой очень часто равнодушен к бедам других людей, заносчив и нечувствителен, за что сверхъестественные персонажи иногда его и наказывают. Второй, еще более распространенный герой - судья-брэ, образец мудрости, справедливости, храбрости. Это абсолютно положительный персонаж, который благодаря своим спутникам и собственной доблести разрешает любые проблемы. Третий тип - торговец-кафа или иногда катарир, путешественник, открыватель новых земель. Это хитрец и обманщик, но все же симпатичный герой. Как правило его приключения происходят за пределами империи, в каких-то вымышленных местах, населенных чудовищами и варварами. К этому же персонажу примыкает образ ловкого вора и мошенника (естественно великодушного и готового поделиться добычей с нуждающимся). Четвертый типаж - ученый лее (иногда фели), человек умный и образованный, но совершенно несведущий в мистике и вещах необычных, отчего он все время попадает в страшные или странные положения, из которых вынужден выпутываться. Наконец пятый, наверное, самый распространенный герой - крестьянин-гегра, вынужденный отправиться в странствие по империи и по вымышленным землям (но не отдаленным, а скорее несуществующим) из-за какой-то беды.

Важно отметить, что лавикандские сказки далеко не всегда кончаются хорошо - часто герои гибнут или пропадают, и вообще сказка и история о сверхъестественном в империи не очень отделены друг от друга.

Простые лавикандцы верят, что помимо людей и варваров в империи живут и другие, необычайные существа. Это оборотни, превращающиеся в животных (как правило, крокодилов), и наоборот животные, превращающиеся в людей (считается, что на это способны многие птицы). И оборотни, и вампиры выглядят как люди, в зависимости от того дома, к которому принадлежат. Непохожи на людей черти - они правда тоже мохнаты, но отличаются странными цветами (синий, зеленый), рожками, голыми хвостами. Черти жестоки и коварны, они стремятся сделать зло, но их можно связать договорами и клятвами. Однако любой образованный лавикандец знает, что ничего подобного не существует.

Особняком стоят духи умерших - хотя большинство историй об их появлениях вымысел, считается, что они существуют на самом деле - бело-прозрачные, выглядящие как в момент своей смерти и не способные произнести ни звука. Разумеется, на сказки сильно повлияла идея духов мест - герои часто сталкиваются с ними.

Среди малообразованных гегра и кафа доверие к сказкам бывает очень велико - тем более что настоящие рассказы о чужих землях иногда звучат ничуть не более реалистично. И, разумеется, сказки читают и любят почти все дети.

Глава о системе

В каждой игровой системе должна быть своя математическая часть. Есть она и у нас. Создавая ее, мы думали в первую очередь о простоте подсчетов, функциональности и легкости в понимании. Может быть, не всегда нам это удалось, но – Пророк свидетель – мы очень старались.

Для чего вообще нужна система?

Большая часть ситуаций, возникающих в игре вполне разрешима на словах и при помощи мастера. Однако иногда возникают ситуации, которые требуют сравнения. Самый простой пример: два персонажа бегут наперегонки. Кто из них прибежит к финишу первым? Вот для решения таких ситуаций и существует математическая система. Она очень проста.

Система: броски и навыки

В случае, если мастер сомневается в том, что Ваш персонаж не задумываясь и без напряжения может сделать какое-либо действие, он может потребовать, чтоб Вы совершили «бросок» - т.е. кинули условленное количество кубиков. Перед броском, мастер устанавливает «сложность действия» - т.е. то число, которое Вы должны «перекинуть» (т.е. сумма чисел, выпавших на Ваших кубиках должна превзойти число сложности, названное мастером). Чем сложнее действие, тем выше это число. Если результат Вашего броска больше или равен условленному числу – действие Вам удалось. Если меньше – действие не удалось.

Немного сложнее ситуации в случае, если Вашей целью является тот или иной род соревнования с другим персонажем (которого играет другой игрок или мастер). В таком случае бросок совершается не против фиксированной и названной мастером сложности, а против броска другого игрока (или мастера, соответственно).

Для примера мы приводим таблицу сложностей действий - она поможет Вам соизмерять свои силы.

Примеры сложности действий	
Написать письмо (<i>Каллиграфия</i>), Проехать на лошади шагом (<i>Верховая езда</i>)	2
Сделать простую чашку (<i>Гончарное дело</i>), Начертить цилиндр (<i>Черчение</i>)	5
Определить местоположение корабля по звездам (<i>Навигация</i>), Вспомнить датировки второй морорской войны (<i>Военная история</i>)	7
Перечислить основные постулаты Проповеди о дружбе (<i>Теология</i>), Исцелить неглубокую рану наложением лап (<i>Магия Дневного круга – Исцеление</i>)	10
Вспомнить десять подходящих к случаю судебных прецедентов (<i>Уголовное право</i>), Расколоть неизвестный шифр (<i>Криптография</i>)	15
Создать проект канонической часовни (<i>Архитектура</i>), Создать точную иллюзию человека (<i>Магия Рассветного круга – Анатомические иллюзии</i>)	20
Синтезировать лекарство от насморка (<i>Алхимия</i>), Процитировать от начала до конца все 22 «Станса к матери» Атрея Кроля (<i>Познания в литературе</i>)	25
Посадить на землю взбесившегося дракона (<i>Управление драконом</i>), Подготовить стол для императорского званного ужина (<i>Домоводство</i>)	30
С пятидесяти шагов попасть одной стрелой в пятку другой (<i>Стрельба из лука</i>), Сварить снадобье от чумы (<i>Траволечение</i>)	40
Создать новый принцип написания иероглифа «Долг» (<i>Каллиграфия</i>), Понять, как за полчаса добиться приема у главы ведомства (<i>Бюрократия</i>)	50
Фехтуя, на несколько секунд зависнуть в воздухе (<i>Фехтование в Авантюрной школе</i>), Написать гениальный рассказ (<i>Проза</i>)	60

Навыки

Как определить, сколько кубиков нужно кидать? Для этого надо создать таблицу персонажа. Все способности Вашего персонажа (кроме способностей, связанных с разговором) выражаются в этой таблице в виде списка навыков. До игры вы выбираете из предложенного списка те навыки, которыми обладает Ваш персонаж и распределяете между ними столько очков, сколько лет Вашему персонажу (т.е. если ему 80 лет, и он молодой человек, то и очков

На нашем сайте можно скачать незаполненную [Таблицу персонажа](#)

будет 80, а если ему 180 лет, то и очков будет 180). Вы не обязаны тратить все очки, если Вам кажется, что персонаж уже сформирован и обладает всеми необходимыми навыками, Вы можете попросить у мастера взамен на оставшиеся очки предоставить Вашему персонажу какие игровые плюсы – необычно хороший дом, редкое оружие, быстрого коня и т.д.

Каждый навык состоит из 12 пунктов. Обратите внимание, что 1 пункт не всегда стоит 1 очко – он может быть и дороже. Обычно это значит, что такой навык сложен в изучении или информацию о нем сложно получить. Количество купленных Вами на очки пунктов определяет тот уровень, на котором Ваш персонаж владеет этим навыком.

Больше 12 пунктов в одном навыке быть не может. В любом навыке 1-2 пункта - это посредственно владение, ученический уровень. 3-4 - уровень среднего знатока. 5-6 пунктов - уровень настоящего профессионала. 7-8 - уровень мастера своего дела. 9-10 - уровень наставника, учителя, блестящего мастера. Наконец, 11-12 - уровень эпический, недостижимый, героический. Его может добиться только очень мудрый и очень упорный человек, полностью сконцентрированный на своем деле. В случае, если Вы хотите в каком-то навыке взять 11 или 12 пунктов, заранее обсудите это с мастером – ведь это автоматически значит, что Вы человек редкий и необычный: людей, владеющих на 12 той или иной дисциплиной подчас знает вся империя.

В дальнейшем, в процессе игры

Один пункт навыка равен одному шестигранному кубику, который вы кидаете.

Навыки в нашей системе бывают всего двух типов – базовые и дополнительные. Расскажем о них подробнее.

Базовые навыки

Базовые навыки – это врожденные качества Вашего персонажа. Их всего два – это Крепость и Ловкость. Крепость определяет физическую силу Вашего персонажа и его выносливость: грубо говоря, сколько он может поднять и как далеко сможет поднятое унести. Ловкость определяет его скорость, увертливость, гибкость. Оба этих навыка зависят от двух вещей: Дома Вашего персонажа и его тренированности. И тот, и другой назначаются мастером до начала игры и очки на них не тратятся.

В процессе игры будут возникать ситуации, в которых Вашему персонажу нужно будет проявить Крепость или Ловкость. В таком случае Вы будете кидать число шестигранных кубиков, равное числу Вашего базового навыка.

Например:

Кафа Го Инти ворует на портовом складе мешок бананов. Мешок бананов довольно тяжелый, и Го Инти не может не напрягаясь даже его поднять. Мастер считает, что Го Инти должен кинуть свою крепость, которая равна 3 пунктам. Го Инти кидает три кубика, выбрасывает в общей сложности 8 очков и справляется с задачей – поднимает мешок себе на плечи.

Крепость и ловкость домов империи						
	Худды	Фели	Брэ	Кафа	Катарир	Гегра
Крепость	5-6	5-6	9-10	3-4	7-8	5-4
Ловкость	5-6	7-8	5-6	9-10	9-10	5-6
Некоторые Фели («львы», «тигры») и Худды («доги», «волки») в случае большой тренировки могут достигнуть силы 7, некоторые наиболее крепкие гегра (ниндуа, билава) — крепости 6, а глахари — ловкости 7.						

В подавляющем большинстве случаев эти навыки вообще не кидаются – мастер просто решает, можете Вы сделать такое действие или нет (а еще чаще Вы и сами прекрасно будете понимать, что к чему).

Если вы хотите играть персонажа старше, то учитывайте, что к 200 годам уровень ловкости и силы лавикандца падает на один пункт (в случае, если он не тренируется постоянно и не поддерживает себе в форме), а к 300 - на два пункта.

Практика показывает, что эти навыки действительно используются в игре очень редко, но все же лучше проставить их до начала игры на случай, если это все же произойдет.

Дополнительные навыки

Большая часть умений человека не является его природными свойствами (или, во всяком случае требует серьезной тренировки). Никто из нас не рождается с умением писать и читать, фехтовать, ездить верхом или строить дома. Дополнительные навыки – это те навыки и умения, которые Ваш персонаж

приобрел в течении жизни. И именно на их покупку Вы и будете тратить отведенные Вам очки, и их вам придется кидать довольно часто.

В общем и целом, ничего сложного тут нет.

Например:

Кафа Го Инти ловко украл мешок с бананами со склада, но в последний момент выяснилось, что дверь, через которую он проник на склад теперь охраняется. Ему нужно выбраться через другую дверь - притом запертую. Крепость ему тут не поможет (у него не хватает сил вышибить прочную дверь), ловкость - тоже, но у него есть дополнительный навык "Вскрытие замков", а в этом навыке - 4 пункта. Он кидает 4 кубика, выбрасывает 12 и открывает дверь (сложность действия была равна 7).

Помните, что довольно часто одной и той же цели можно добиться при помощи разных дополнительных навыков или какой-то их комбинации.

Базовые против дополнительных

Иногда - очень редко! - возникают ситуации, когда вы вынуждены кидать базовый навык против дополнительного. Например, Вашего персонажа рубят мечом, а фехтовать он не умеет. В таком случае Вы проверяете его ловкость - сумел ли он просто увернуться от удара.

Система и дух Лавикандии ставит приобретённое умение выше врождённого. Человек, который много лет учился фехтовать на мечах рубит гораздо лучше, чем уворачивается тот, кто никогда раньше этого не делал. Поэтому в такой ситуации Вы, собственно, и не кидаете кубика - просто число Вашей ловкости становится результатом броска (т.е. если у Вас Ловкость 6, то Вы как бы выкинули 6).

Модификаторы

Модификатор - это число, которое Вы добавляете к результату броска кубиков или вычитаете из него. Как правило о необходимости такого добавления или вычитания Вам сообщит мастер. Чем это вызвано? Желанием более менее привести систему в соответствие с логикой. Так, например, очевидно, что раненый человек будет танцевать хуже, чем здоровый. В таком случае он должен кидать свой навык танца, но вычитать из результат броска некоторую цифру, которая будет отражать те сложности, с которыми ему приходится бороться.

Как правило модификаторы добавляются в случае боевого столкновения - подробнее об этом Вы можете почитать в следующей Главе о сражениях.

Вы можете сами предложить мастеру ввести отрицательный модификатор, если считаете, что вашему персонажу почему-то сложнее обычного делать необходимое действие. Но большинство модификаторов, как отрицательных, так и положительных устанавливает мастер, и спорить с ним не стоит.

Удача

В случае, если нужно предпринять некое простое действие, а нужного навыка у вас нет (скажем, нужно быстро найти цитату без навыка Эвристики или Скорочтения; выиграть в кости без навыка игры; приходится участвовать в бою без каких бы то ни было боевых навыков и т.д.), игрок имеет право кинуть 2 шестигранных кубика удачи. Строго говоря в ряде ситуаций это не столько удача, сколько обращение к памяти - ведь часто бывает, что в голове у человека оседает какая-то информация из области, в которой он, в общем, совсем не разбирается.

Несложно заметить, что минимальный результат такого броска будет равен 2 - то есть можно будет сделать самые простые действия.

Важный момент - бросок не отменяет уровня сложности. Т.е. при помощи удачи можно выполнить только действие, уровень сложности которого - 12 и ниже. Причем сложность для броска удачи выставляется часто несколько выше сложности для броска соответствующего навыка.

Удача всегда бросается всеми не-фели в случае наложения на них вредоносного магического заклинания и всеми не-худдами в случае наложения на них гипноза и отсутствия навыка «Стойкость».

Модификаторы удачи:

- чиновник, служащий императору, которому покровительствует Небо, имеющий при себе печать и выполняющий действие, не противоречащее духу закона может прибавить к броску удачи цифру, равную своему рангу (от 1 до 9 соответственно).
- маги Дневного круга могут накладывать заклинания и создавать амулеты, повышающие удачу. Каждые два пункта в "Создание амулетов" дают единицу добавляемую к удаче, каждый пункт в

"Наложение заклинания" тоже добавляет единицу. В отличие от амулетов, заклинания действуют фиксированное количество раз или фиксированное время. Важно отметить, что они добавляют очки в первую очередь не при бросках удачи, а вообще при всех бросках (точный модификатор определяется мастером).

- аналогичным образом маги Ночного круга могут накладывать заклинания или создавать амулеты, понижающие удачу человека. Действуют строго аналогично со знаком минус, то есть влияют в первую очередь не на броски удачи, а на любые игровые броски.

В ряде ситуаций мастер может счесть, что удача совершенно не может вам помочь. Действительно, если вы должны провести хирургическую операцию на сердце, то как бы удачливы вы ни были, без необходимых медицинских навыков вы убьете пациента.

Система: измерение времени

Это очень важный элемент игры. Жители Лавикандии, как мы уже писали, измеряют время часами, днями, годами. Однако часто так бывает, что час игрового времени (т.е. час жизни персонажа) на словах занимает долю секунды ("*Я три часа сижу в засаде*"). Бывает и наоборот - действия, которые в мире игры занимают секунды играют несколько минут. Самый яркий пример этого, конечно, бой - схватка на мечах редко длится больше двух-трех минут, а играется иногда минут 15, а то и дольше - пока все кинут кубики, посчитают, сравнят: все это требует времени. Поэтому нужно ввести некоторую терминологию.

Самая маленькая единица измерения игрового времени - *раунд*. Он длится около 30 секунд игрового времени - а играется столько, сколько потребуется. За один раунд можно, на самом деле, сделать множество вещей - например, прочитать небольшое стихотворение или выпустить несколько стрел из лука. Как правило, раунды не считаются и не отделяются друг от друга. Фактически, такой отсчёт ведётся только во время боя.

Вне боя время не разделяется на раунды. Но чтобы как-то обозначать периоды игры, можно пользоваться следующими терминами:

сессия - одна встреча, один день игры (но не один день в мире игры - за одну встречу может пройти множество дней в мире игры, а может пройти несколько часов). Длина такой сессии регламентируется только Вашими возможностями - сколько есть свободного времени у игроков и сколько они готовы его потратить. Мы советуем встречаться не меньше, чем на три-четыре часа: только за такое время можно успеть сыграть сколько-то серьезный отрезок времени игры. (Кажется, что 4 часа это довольно много - но они пролетят мгновенно; для сравнения можно сказать, что многие шахматные партии длятся дольше). Сессию можно сравнить с главой книги или серией фильма.

модуль - связанная история, имеющее сюжет, начало и конец. Модуль может быть сыгран целиком за одну сессию, но может потребоваться и больше встреч - все зависит от Вас и от мастера.

история - это несколько модулей, связанных общими персонажами и (в меньшей степени) сюжетами, своеобразная хроника жизни персонажей. За время истории персонажи могут пережить сильные изменения (и, что немаловажно, приобрести новые навыки или развить старые - в случае, если отыгрывали обучение им; появление новых навыков и обучение уже известным регламентируется мастером).

Система: немного о персонаже

Собственно, создание персонажа состоит из двух частей: продумывания героя и расчёта его навыков. Разумеется, продумывание всегда должно стоять на первом месте. Ведь и навыки не появляются у героя ниоткуда — он почему-то решил разобраться именно в этой области, чему-то посвятить свою жизнь, а чему-то совсем не уделять внимания.

Выдумывая своего персонажа постарайтесь пройти вместе с ним всю его биографию. Кто были его родители? Как он жил в детстве? Чему он учился? Почему выбрал ту или иную работу? Мы не будем составлять конкретные анкеты — для каждого человека важно что-то свое. Кому-то принципиально как — в мелочах — одевается его персонаж, кому-то до этого мало дела. Но есть несколько принципиальных вопросов, с которых стоит начать.

К какому дому принадлежит ваш персонаж? Какого он пола? Возраста? Кто он по профессии? Чему он учился, если он чему-то учился? Какие у него увлечения и хобби? Какого его социальное положение и доход? Ответ на эти вопросы определяет очень многое в персонаже.

Продумав прошлое персонажа и согласовав его с мастером, можно приниматься за составление анкеты — расчету навыков, которыми обладает ваш персонаж.

Расчет навыков

Как мы уже сказали, каждый пункт навыка стоит от одного до трех очков. Очков вам дается столько, сколько лет вашему персонажу. Помните, что играть далекий от себя возраст не всегда легко, соизмеряйте свои силы.

В общем, вы можете рассчитать вашего персонажа так, что он будет владеть сотней навыков, но лишь немного. Или, наоборот, несколькими навыками — но очень хорошо. Однако мы не рекомендуем вам это делать. В жизни очень редко встречаются люди, которые совсем ничего не умеют хорошо или те, которые совсем не интересуются ничем, кроме своих узких областей. Каждый персонаж должен немного разбираться в том, что его окружает. Помните, что помимо работы у большинства людей есть какие-то увлечения. Ваш персонаж — не исключение, а долгая жизнь лавикандца позволит ему глубоко вникнуть в самые разные области.

Маловероятно, чтоб совсем молодой человек очень хорошо разобрался в какой-то области. И, напротив, для пожилого жителя империи вполне логично хорошо освоить самые разные навыки (а что-то из изученного прежде, возможно, подзабыть).

Любой навык, которым обладает Ваш персонаж, должен быть отражен в анкете, если это что-то хоть сколько-то выделяющее его среди других людей. Скажем, любой человек может сделать бутерброд, но не любой — приготовить бифштекс. Если Ваш персонаж не в силах сделать ничего сложнее бутерброда, никаких пунктов в кулинарию ставить не надо. Но если он немного умеет готовить, это обязательно должно быть отражено.

Ниже мы дадим несколько советов по выбору пунктов. Не забывайте согласовывать готовую анкету с мастером и помните — каждый взятый вами пункт должен быть обоснован биографией вашего персонажа. Раз он это умеет, значит когда-то, где-то, почему-то и у кого-то он этому научился.

Для лавикандца достаточно естественно глубоко развивать свои навыки — так что во многих из них вы смело можете поставить 4, 5 или даже 6 пунктов. Но навыков, известных более глубоко (на 8, 10 и даже 12) много быть не может. И если уж они есть, то они должны быть как-то между собой связаны. Например, хороший врач может овладеть несколькими медицинскими специальностями на высоком уровне, для алхимика логично разбираться в фармацевтике и траволечении, для ученого — заниматься в равной степени глубоко двумя смежными областями. С другой стороны не нужно забывать, что у людей помимо работы есть хобби, увлечения, развлечения и все прочее, чем они занимаются на досуге: вы вот, скажем, собираетесь поиграть в ролевые игры, но вряд ли это ваша основная специальность.

Помните, что 11 или 12 пунктов в навыке вы можете взять только с разрешения мастера.

Общие советы

Есть некоторые навыки, которыми хоть немного, но владеют все жители империи. Это *Бюрократия* (каждый взрослый человек сталкивался с бумажной волокитой), *Церемониал* (нормы обычной вежливости — без них в империи не проживешь), *Каллиграфия* (не все жители империи грамотны, но те, кто грамотны должны иметь пару пунктов). Если Ваш персонаж любит читать — возьмите *Познания в литературе* (пусть и на 1-2 пункта). Очень многие люди владеют минимумом *Траволечения* (какое лекарство дать больному, пока врач не подошел?) Сложно представить себе женщину, совсем не обладающую навыком *Кулинария* (если, конечно, это не женщина-фели). Любой человек, живущий в колониях, немного говорит на *Морорском языке* — хотя бы пару слов. Немного найдется взрослых людей, которые совсем не представляют, как играть в *Кости*, пусть даже сами они этого почти никогда не делают. Очень многие жители империи — верующие люди. Логично будет взять для такого персонажа 1-2 пункта *Теологии* (лаврикианской или мекрарианской), чтоб он немного разобрался в священных текстах и обрядах.

Советы для худда

Невозможно представить себе худда, который не разбирается в *Церемониале* и *Бюрократии*, более того, в известном смысле чем худд скромнее живет, тем чаще он сталкивается с бюрократическими преградами и, соответственно, тем выше у него этот навык (до 3-х пунктов, а если он чиновник — не меньше 5). Говоря же о церемониале, важно помнить, что церемонии — основы миропонимания дома Худдов, и "необходимый минимум" здесь будет очень значителен (не ниже 3-х, если только ваш персонаж не вырос в совершенной нищете). Даже самый нищий худд будет грамотен, а значит хотя бы 1 пункт *Каллиграфии* должен стоять, нормой же является 2 и более пунктов — как никакой другой дом Худды интересуются каллиграфией. Так же точно, даже если ваш персонаж совсем не интересуется религией, он вынуждено что-то о ней знает — все худдские семьи религиозны хотя бы формально. А значит, навык *Теология* просто необходим. Безусловно, любой худд из хорошей семьи обладает

Познаниями в литературе и возможно не только в ней, скорее всего чуть-чуть играет на каком-либо музыкальном инструменте (*Исполнение*) и, если принадлежит к старому роду, имеет кое-какие представления о *Ритуалах культа предков*. Большинство худцов — люди высокой культуры. Они не так эрудированы в науке, как фели, но компенсируют это широкими (но зачастую неглубокими) *познаниями в искусстве, истории, теологии*.

Советы для фели

Любой фели — в первую очередь ученый. Это закладывается их образованием. Даже если после окончания Священного института фели или лее совсем не занимается наукой, знания у него в голове остаются. Сложно представить себе фели — знатока Бюрократии, и добрая половина дома совершенно ничего не смыслит в религии. Но безусловно каждый фели имеет *Каллиграфию 2*, знаком с азами *Философии*, обладает *Познаниями в литературе, живописи, музыке*. Он не только хорошо владеет своей *научной темой* (будь то магия или механика), но и имеет общее представление о других областях, хотя бы гуманитарных. Фели это всегда интеллигент, он образован, эрудирован, начитан, и — более того — постоянное чтение входит в его привычку. Разумеется, не все фели одинаково подготовлены, но даже самый слабый студент института в эрудиции даст фору большинству жителей империи, исключая разве что худцов, да и то далеко не во всех областях.

Если вы решили играть фели, а не лее, и выбираете магический круг, мы рекомендуем Вам исходить не из полезности его в быту, а из склада характера Вашего персонажа. Так оно происходит и в жизни — сначала определяется характер маленького фели, а только потом — его конкретные способности. Важный момент! Любой взрослый маг разбирается — пусть немного — *во всех школах своего круга*. Но далеко не любой понимает хоть что-то в теории магии.

Советы для брэ

Разумеется, любой мужчина-брэ умеет фехтовать. Представить себе взрослого брэ, у которого владение мечом, родовым или строевым, меньше 4 почти что невозможно. Конечно же, каждый брэ владеет рукопашным боем и — если он не считает нужным доставать меч из ножен по любому поводу — умеет обращаться с боевыми перчатками. Не исключено, что брэ немного владеет ножом. Но по большому счету других боевых навыков у него нет. Брэ — все таки не только воин, но и человек. У любого из них есть свои интересы. Многие брэ учились в Академии генерального штаба, а значит разбираются не только в военном деле, но и *в истории, классической литературе, театре, живописи*. Скорее всего, брэ имеет какие-то хобби — заниматься всю жизнь только войной слишком тяжело для психики, любому человеку нужна какая-то разгрузка. Феодал должен уметь управлять поместьем — в значении имеет навык *Финансы и торговля* на довольно приличном уровне ему явно не помешает. Судья или его помощник должны хорошо разбираться в *праве, бюрократии*. Любой брэ, безусловно, имеет представления о *церемониале*. У отставников много свободного времени, так что они могут позволить себе самые необычные и редкие увлечения.

Советы для кафа и катарир

Уровень образования у кафа и катарир не так высок — легко представить себе вовсе неграмотного моряка или разнорабочего. Но несмотря на это все они обладают некоторыми навыками. Как и всякий лавикандец, кафа или катарир имеет минимум представления о *бюрократии и церемониале* — ведь бюрократия это не только умение вести бумаги, но и знание, кому и когда дать на лапу, а от того, как ты поклонись высокопоставленному члену синдиката, может зависеть твоя жизнь. Практически любой катарир хоть немного владеет навыками *Матроса*, а любой кафа разбирается в *Финансах и торговле*. Скорее всего, ваш персонаж в достаточной мере владеет рукопашным боем, чтоб выйти живым из обычной портовой драки или потасовке в таверне (т.е *Рукопашный бой* у него не меньше 3). Почти все немного, но владеют каким-то *ремеслом*, законным или не совсем. И, разумеется, любой кафа и катарир немного владеют навыком *Свой для апоте*, знают *Язык жестов* и хорошо ориентируются в темных закоулках и трущобах родного города — без минимума информации об этом в мире Большой игры не прожить.

Советы для гегра

Первый совет — выбирая форму шестого чувства, не забудьте, что существует не только *Эмпатия*, и что другие варианты могут куда более соответствовать жизни и характеру вашего персонажа.

В зависимости от того, в городе вырос ваш персонаж или в деревне, он будет обладать разными навыками. Но не забудьте, что скорее всего он будет знать много разных вещей — особенно это касается

сельскохозяйственных навыков, потому что в деревне от одного человека могут требоваться самые разные навыки. Да и в городе больше шансов у того, кто знает и умеет больше.

Гегра редко отличаются высоким образованием, но если это так, то как правило оно связано с *агрономией, финансами или религией* — мекрарианством, само собой. Хотя многие гегра — лаврикианцы, священниками они никогда не бывают. Как и всем людям, гегра нужно как-то развлекаться после работы, так что часто они интересуются каким-то видом искусства — в народном его понимании, а городские гегра иногда увлекаются и теми видами искусства, которые считаются вполне изысканными.

Как никакой другой дом, гегра склонны доводить до совершенства то, что они умеют.

В следующей главе будут подробно описаны боевые столкновения и то, как они отыгрываются. Прочитайте эту главу, даже если ваш персонаж не очень склонен сражаться — это может вам пригодиться.

Список всех навыков нашей системы, боевых и не боевых вы найдете через одну главу.

Глава о сражениях

Мир Лавикандии это прежде всего мир умения, а не удачи. Долгими тренировками здесь можно добиться невероятных результатов, но никакое везение не поможет тебе совершить то, что, напрягшись, сделает настоящий мастер.

Это, безусловно, распространяется на систему в целом, но прежде всего касается боевой ее части.

Именно в ней игрок наиболее часто будет сталкиваться с математической стороной, но мы сделали все возможное, чтобы облегчить и упростить ее. Более того, хорошо понимая, что в наше время большинство игроков и мастеров не так уж и хорошо разбираются в фехтовании и других боевых искусствах, а тем более таких экзотических, как лавикандские, мы пошли по пути упрощения системы боевых взаимодействий. Разумеется, если мастер и игроки решат, что им хочется более подробно описывать свои действия и чаще совершать броски, они могут так сделать.

Важный момент, который необходимо учитывать: мы не претендуем на строгий реализм боя. Опять-таки, если вы хотите внести большую долю реализма — это можно и нужно сделать. Но в принципе мы предполагаем, что высокий уровень владения оружием позволяет персонажу добиваться экстраординарных результатов. Причем 8-10 пунктов дают возможность регулярно совершать действия, которые в реальности удается очень редко и только редким мастерам, а 11-12 — совершать вещи вовсе невозможные с физической точки зрения: бегать по стенам, прыгать на трехметровую высоту и т.п. За образец можно взять описание сражений в классической китайской литературе или современном китайском кинематографе — то, что называется жанром «уся». Безусловно, возможности любого человека при это остаются ограничены: так, например, десяток арбалетных болтов убьет решительно любого, даже самого великого фехтовальщика.

Во многом за образец мы берем восточные школы боя, но многое было придумано исходя из «животной» природы жителей империи.

Способности Вашего персонажа в бою определяются его дополнительными боевыми навыками.

Любое боевое столкновение делится на раунды около полуминуты длиной. Это достаточно долгое время, в бою за него иногда можно победить несколько противников. Поэтому игрок в боевом столкновении **делает заявку не на удар, а на серию ударов, имеющих некую общую цель** – убить противника, ранить его, выбить оружие у него из рук, свалить с ног, отеснить и т.п. Так это происходит и в жизни: успех как правило является результатом сложной серии ударов, а не одного конкретного. (Исключения из этого правила есть — отчасти мы попытались учесть их и в нашей системе).

Оба противника (или, соответственно, игрок и мастер, если игрок сражается с мастерским персонажем) совершают броски – столько кубиков, сколько имеют пунктов в соответствующем боевом навыке. Например,

Пехотный десятник Тай, брэ, сражается на поединке с полусотником Цзоу, тоже брэ. Их дуэль незаконна (оба они служат в армии), так что, удалившись в лес без секундантов и судьи, они просто начали драться. Тай имеет восемь кубиков во владении мечом и пользуется школой Сокола. Полусотник Цзоу имеет девять пунктов в школе Дракона. Тай заявляет, что хочет убить Цзоу – тут не до сантиментов. Он совершает бросок и выбрасывает на кубиках 43 очка, да еще добавляет 3 за первый удар в школе Сокола, того 46. Цзоу говорит, что защищается (хотя мог бы и контратаковать в тот же раунд), но, увы, выбрасывает только 26 очков. Тай убивает своего начальника с одного удара, и теперь ему придется подумать, что он будет отвечать перед судом трибунала.

Что произошло? Почему задира Тай так легко расправился с благоразумным полусотником Цзоу? Дело в том, что он нанес ему удар, несовместимый с жизнью.

Типы повреждений

В нашей системе существует всего четыре вида повреждений: царапины, легкие раны, тяжелые раны и смертельные раны.

Чтобы нанести противнику царапину достаточно перекинуть его результат на 1 очко. Царапина не вредит человеку совершенно, но бывает полезна – так можно сбить мага, напугать противника, продемонстрировать свое мастерство. Наконец, так можно выиграть дуэль до первой крови: честь соблюдена, но никто не пострадал. Так же это важно, если ваше оружие отравлено.

Чтобы нанести легкую рану, необходимо перекинуть противника на 3 очка во всех случаях, кроме противника брэ. Его нужно перекинуть на 5 очков. Сама по себе легкая рана не опасна, но может

равно по сложности нанесению тяжелой раны.

Обратите внимание, что в случае защиты кидается навык того оружия, которое в данный момент находится в руках вашего персонажа. В нашей системе отсутствуют отдельные навыки защиты. Защита рассчитывается либо по вашему навыку владения оружием, либо за счёт доспехов, правила по которым будут приведены ниже.

Модификаторы оружия

Важным моментом является и то, что оружие в нашей системе наносит разный урон.

Стандартом является легкий клинок – он не имеет никаких модификаторов. Так же точно не имеют модификаторов все древковое оружие, стрелы луков. Тяжелые клинки (в частности, все мечи брэ) в бою имеют модификатор +2 очка. В случае боя двух брэ этот элемент подсчёта для упрощения может быть опущен, но в бою, скажем, брэ и худда он становится важен. Все короткие клинки имеют модификатор -2. Во всех остальных случаях рядом с конкретным типом оружие будет отмечено, если он имеет положительный или отрицательный модификатор.

Модификаторы наиболее распространенного оружия империи		
Уменьшенный урон (-2 из результата броска)	Стандартный урон	Увеличенный урон (+2 к результату броска)
Все ножи и кинжалы	Катана	Все мечи брэ
Дубинка вотовца	Цзянь	Дадао
Худдский пехотный меч	Фелийский цзянь	Абордажная сабля
Кистень	Дао	Но-дачи
Сюрикены	Монашеский меч	Тяжелый арбалет
	Клинки-Бабочки	Боевые перчатки брэ
	Нунчаки	
	Пехотное и конное копьё	
	Лук	
	Стандартный арбалет	
	Бич и кнут	
	Тэссен	

Это может показаться мудрёным, но на самом деле все это довольно просто. Например:

Бывший десятник, а ныне преступник и дезертир Тай не без приключений добирается до города, где надеется спрятаться. Однако в городе нечего делать без денег, и Тай решает ограбить худда-чиновника, гуляющего за городской стеной. Остановив его, он кричит положенное «кошелек или жизнь», но худду эта альтернатива кажется малоперспективной, и он тоже достает меч.

Тай, со своей школой Сокола выбрасывает 27 очков, добавляет 4 за первый удар (школа Сокола) и 2 за тяжесть клинка, того 33. Худд, владеющий придворным стилем на 6 пунктов выкидывает, вероятно от страха, 32, никаких модификаторов не имеет, получает царапину и, поняв, что противник ему не по зубам, спокойно отдаёт деньги, имея в виду нынче же вечером все рассказать городской страже.

Владение обеими руками

Как и в нашем мире, в Лавикандии бывают правши и левши. В начале игры Вы выбираете, какая рука у Вашего персонажа рабочая.

Если Вы взяли некий боевой навык для рабочей руки, вы можете за полцены взять тот же навык для второй руки, но до уровня на два пункта уступающего уровню навыка рабочей руки.

(Звучит сложно. Приведем пример. Некий брэ-правша владеет мечом на 8 пунктов и потратил на это

16 очков; теперь он может поднять уровень владения мечом левой рукой в той же школе до 6 пунктов - но не за 12, а за 6 очков. Если он хочет поднять уровень выше - до уровня правой руки, он должен уже платить за каждый следующий пункт по 2 очка, как положено).

Если Вы не владеете боем второй рукой, но все же перебрасываете в неё оружие, то на все броски получаете модификатор -12.

Разумеется, ничто не мешает вашему персонажу (если, конечно, он не брэ) научиться владеть разным оружием в разных руках — скажем, мечом в правой и кинжалом в левой. В таком случае за раунд он будет делать два броска — на правую и на левую руку и получит возможность наносить урон или защищаться обеими руками.

Результаты этих двух бросков не суммируются — каждый из них представляет самостоятельный результат. Вы можете сделать до раунда специальную заявку, что одним оружием вы нападаете, а другим — защищаетесь. Если вы ее не сделали, предполагается, что вы за

Мишень*	Метание	Лук	Арбалет
10 шагов	10	5	3
20 шагов	25	10	8
30 шагов	35	12	10
40 шагов	-	15	12
50 шагов	-	20	15
75 шагов	-	25	20
100 шагов	-	30	25
150 шагов	-	40	35
200 шагов	-	50*	45
		*	
250 шагов	-	60*	55
		*	
Маленькая	+3	+2	+2
Высокая	-3	-2	-2
Крупная	-5	-3	-4
Очень крупная	-10	-7	-8
Точечная	+6	+12	+12
Навскидку	+3	+6	+8
Целясь	-5	-3	-4
Уклониться	15	20	30
Сбить в полете	20	25	35***
Движущаяся	5	5	5

Примечания к таблице:
 *Стандартной мишенью считается существо около шага высотой — т.е. мелкие гегра и кафа, морорцы, большинство животных. Высокая мишень — существо размером с антропос — хууд, фели, катарир, олень. Крупная — высотой около трех шагов — брэ, крупные ящеры. Очень крупная — драконы, корабли, дома. Маленькая мишень — небольшой объект. Точечным считается выстрел по объекту не больше яблока величиной — это может быть тонкая палка, веревка, конкретная часть тела и т.д.
 **Только большой лук — обычные луки не могут стрелять на такое расстояние.
 ***Не говоря уже о сложности, это физически тяжело, так что только брэ справится с такой задачей.

долгий 30-секундный навык комбинируете в приемах каждым оружием и защиту, и нападения. В случае, если вы перебросили своего противника хотя бы одним оружием, считается, что вы отбили его атаки.

В том исключительно редком случае, когда и вы, и ваш противник деретесь двумя разными оружиями одновременно, сравниваются результаты рук: правой против правой и левой против левой.

Все кафа без исключения владеют в равной мере всеми четырьмя своими руками: если вы берете одно оружие, вы берете его одновременно для всех четырех рук по стоимости одной.

Существует несколько школ (инквизиторская школа, обе школы саев, школа рапир и кинжалов фели), которые подразумевают владение двумя руками и использование двух клинков одновременно. Однако в этих случаях делается только один бросок. Зато, в качестве компенсации, они получают хорошие бонусы к специфическим боевым ситуациям — в основном в бою против нескольких противников.

Стрельба и метание

Немного особняком стоит расчёт повреждений от стрельбы и метания. Перед выстрелом мастер устанавливает уровень сложности - если Вы выбрасываете больше, то попадаете. На сложность влияет расстояние, размер мишени, её подвижность. Таблицу примерных сложностей стрельбы вы видите сбоку от текста. («+» означает увеличение сложности, «-» - уменьшение).

В остальном разницы нет - если Вы попали, число очков, выкинутых Вами на кубиках превращается в число повреждения, и нанесенные раны рассчитываются по общему принципу.

Подробнее о сложностях метания вы можете прочитать в Главе о навыках.

Важно помнить, что система Лавикандии позволяет увернуться от стрелы или сбить ее - например, мечом, - хотя это очень и очень непросто. Стрелы арбалета могут сбить (если им это позволят кубики) только брэ, но стрелу лука или метательный нож может отбить любой человек.

В случае, если в персонажа летит несколько стрел одновременно, он все равно может отбить их, но за каждую стрелу он имеет штраф -3 (т.е. если в него летит четыре стрелы, он вычитает из своего броска 12 очков).

Магия и гипноз в бою

И фелийскую магию и хуудский гипноз можно использовать в боевой ситуации, но это сопряжено с определёнными трудностями. Во-первых, есть очевидные ограничения: так, например, даже самый

короткий ритуал боевой магии (круг Сверхшений) длится более десяти минут (или 20 раундов) - столько времени может длиться только серьезная стычка больших отрядов, но никак скоротечная схватка на мечах. Тоже относится и к некромантии (Закатный круг), и найзарам (кругу Гармонии). Фактически, за время недолгого боя использованы могут быть только магия ночного круга (мгновенные проклятия), дневного круга (в первую очередь излечение, так как чудотворчество в бою почти никак не поможет) или рассветного круга (возможно для того, чтоб обмануть противника). Важно учитывать, что даже мгновенные проклятия Ночного круга все же готовятся некоторое время. Примерно по такому принципу:

Скорость наложения мгновенных проклятий		
Тип заклинания	Результат	Время на подготовку
Проклятия, мешающие человеку, но не наносящие реального вреда	Случайность, мешающая человеку — он споткнулся, у него дрогнула рука, он запутался в халате	Мгновенно. Доли секунды.
Проклятия, наносящие незначительный урон	Урон, адекватный легкой ране. Сильное жжение, аритмия, внезапная боль.	10 секунд
Проклятия, наносящие значительный урон	Урон, адекватный тяжелой ране. Отсыхание конечности, перелом, слабость	20 секунд
Проклятия, выводящие противника из строя	Смерть противника, потеря сознания или предсмертное состояние.	30 секунд (заявляется как последнее действие в раунде)

Важно, что в течении одного раунда может быть сделано только одно заклинание, вне зависимости от его силы. Для излечения лёгких ран магами Дневного круга требуется полный раунд, для излечения тяжёлых - не менее трёх, в зависимости от обстоятельств. Равным образом три раунда или более требуются для наложения длительных проклятий.

Поднятые трупы (разумеется, они должны быть уже подняты к началу боя) могут сражаться по приказу мага. В случае, если при жизни они обладали боевыми навыками, они могут даже их применять (со штрафом -12), если нет - они действуют исходя из своей Крепости. Ни при каких обстоятельствах поднятые трупы не могут вести прицельную стрельбу, так как этот навык требует интеллектуальных усилий.

Когда на вашего персонажа направляется проклятие, созданное магом ночного круга, ситуация бесперспективна. Только две школы фехтования в империи позволяют защититься от таких заклинаний, и обе они недоступны большинству людей – например, всем брэ. Так что большинство персонажей в таком случае бросает кубики удачи с положенными модификаторами. Помимо движения по иерархической лестнице и получения императорских наград, такую «прибавку к удаче» могут создавать маги Дневного круга. Защиту от заклинаний Ночного круга изготавливают так же и сами маги ночного круга, притом иногда весьма эффективную. Однако она как правило имеет ряд негативных свойств, которые придумывает Ваш мастер, а Вы и Ваш персонаж о них не догадываетесь (до поры до времени).

Опытные маги Закатного круга могут ускорять личное время человека (подробнее об этом можно прочитать в главе о доме Фели). В ряде ситуаций это может привести к смерти человека спустя раунд или два и в любом случае тяжело переживается жертвой заклинания на чисто физическом уровне.

Для того чтобы загипнотизировать человека требуется полный раунд, однако в течении него гипнотизируемый уже заморожен и не может нападать на гипнота.

Для наложение заклинания или гипнотизирования нужно сконцентрироваться, и даже простая царапина (в остальных ситуациях безвредная) нанесённая магу или гипноту в этот момент сбивают его концентрацию и повторить попытку наложения заклинания придётся уже в следующем раунде.

Доспехи и магическая защита

Как уже много раз было сказано, специальных навыков защиты в нашей системе не предусмотрено. В случае, если на вас напали, вы можете кидать навыки того оружия, что у вас в руках для защиты, навыки рукопашного боя для защиты или уклонения или просто навык Ловкости – опять-таки для уклонения от удара.

Однако в империи имеется множество способов защититься от удара. Ни один из них не дает совершенной защиты, но каждый добавляет модификатор к вашей защите. Выглядит это так:

Убийца, дезертир и грабитель Тай, сунув взятку стражнику на воротах, пробрался в город. Однако стража на воротах и армейская стража, которая периодически патрулирует город в поисках таких вот дезертиров или – дезертиров довольно мало – просто ушедших в самоволку солдат, это совсем другое. Поздним вечером Таю не повезло встретиться с тремя такими стражниками. Тай бросается на их командира.

Тай, как мы помним, имеет 8 пунктов в школе Сокола (что довольно много – Тай прекрасный боец). Его первый удар равен 33 (30 он выкинул и 3 добавил за первый удар в школе Сокола, а тяжесть клинка игнорируется, так как и у его противника тяжелый клинок). Однако офицер стражи тоже хороший воин и выкинул 28. А его тяжелый доспех позволяет ему добавить 6 очков, то есть в сумме он имеет 34 очка. Он успешно отбивает удар противника. Кажется, в этот раз Таю не повезло.

Ниже приводятся самые распространенные типы доспехов Империи. Ваш мастер и Вы можете придумывать и другие, никакой проблемы в этом нет, но ниже приведены именно частые и общеизвестные варианты.

Модификаторы защиты, обеспечиваемые доспехами				
Модификатор защиты	Корпус (включая руки и бедра)	Голова	Кисти рук	Ноги
+1	Куртка из дубленой кожи, пять слоев шелка	-	Плотные кожаные перчатки	Сапоги**
+2	Доспехи из клепанной кожи, доспехи легкого пехотинца	Кольчужный капюшон	Гарда меча***	Пехотные поножи
+3	Легкая кавалерийская кольчуга	Шлем легкого пехотинца или кавалериста	Кольчужные перчатки	Кавалерийские окованные сапоги
+4	Полные кавалерийские доспехи; панцирь тяжелого пехотинца	Шлем тяжелого пехотинца	Заговоренные кольчужные перчатки*	Заговоренные поножи*
+5	Заговоренная кольчуга*; Доспехи кавалерийского офицера	Офицерский легкий шлем; Заговоренный шлем*	Латные или боевые перчатки	Латные поножи
+6	Полные пехотные офицерские доспехи	Офицерский тяжелый шлем	-	-

Примечания к таблице:

*Заговоренные доспехи изготавливаются совместно кузнецом и магом Ночного круга. Они чрезвычайно дорого стоят и, как правило, имеют какие-либо минусы в том, что не касается защиты.

** Как уже говорилось выше, обуви в империи не носят. Сапоги – элемент экипировки кавалериста; пехотой они не используются.

*** Необходимо помнить, что не все мечи имеют гарду (например, ее нет у стандартного худдского пехотного клинка). В то же время существуют типы оружия (некоторые мечи брэ, сабли), имеющие сложные гарды – по усмотрению мастера они могут давать не два, а три дополнительных очка к защите.

Эффекты защиты могут суммироваться, но разумно. Скажем, если противник наносит удар по руке вашего персонажа, на которую надета латная перчатка и в которой он держит меч – можно сложить защиту перчатки и гарды. Но добавлять к ней модификатор защиты от шлема не стоит.

В случае, если противник не заявляет точно, куда он бьет – применяется модификатор защиты корпуса – даже в том неприятном случае, если корпус совсем не защищен, а на какую-то часть тела защита надета.

Особняком стоят щиты – их можно разделить на два типа. Обычные щиты дают защиту + 3. В случае, если ваш противник дерется тяжелым клинком или тяжелым дробящим оружием, он может расколоть ваш щит, выбросив около 20 очков (точная цифра зависит от вашего щита и его клинка и остается на усмотрения мастера, но сравнивается не мастерство воинов, а мастерство против сложности).

Щиты брэ, использование которых требует 8 пунктов в навыке Крепость, дают защиту +6 и не могут быть расколоты ничем, кроме молота, тарана, проклятия, удара в школе Слона или прямого попадания

снаряда артиллерийского орудия. Однако нападение на человека с таким щитом со спины упрощается на три очка – тяжелый щит делает его неповоротливым, и с ним совершенно невозможно быстро бегать.

Нужно, однако, учитывать, что далеко не все школы фехтования в империи предполагают использование щита, и даже наоборот — это скорее редкость. Ниже, в главе о навыках, мы отдельно поместили все школы, в которых щит является обычным элементом.

Существуют также различные способы магической защиты, которую изготавливают маги ночного круга. Проблема, однако, заключается в том, что практически все подобные защитные амулеты имеют весомые минусы. Так, скажем, известно, что существует несколько кольчуг, которые дают очень высокую степень защиты, но на носящего их человека накладывается латентное проклятие.

Защиту от магических заклинаний можно разделить на две части. Заклинания школы Боевой магии наносят повреждения либо аналогичные повреждением от попаданий тяжелых снарядов, либо иные на усмотрение мастера – но в любом случае, природа их вполне рациональна. Грубо говоря, если ваш полк «накрыли» огненным дождем, нужно искать воду, песок либо еще что-то, что тушит огонь, а не магическое противодействие. О защите от заклинаний Ночного круга уже было сказано выше.

Бой верхом

Отдельно нужно сказать о бое верхом. Большинство боевых школ империи не рассчитаны на это —

Скорость и выносливость средств передвижения		
Средство или аллюр	Скорость	Выносливость**
Шаг (лошадь)	Около 10 ли в час	Не более 12 часов
Рысь (лошадь)	Около 15 ли в час	Не более 3 часов
Иноходь* (лошадь)	Около 20 ли в час	Не более 12 часов
Галоп (лошадь)	Около 40 ли в час	Не более часа
Карьер (лошадь)	Около 80 ли в час	Не более получаса
Осел	Около 10 ли в час	Не более 20 часов
Почтовый дилижанс	Около 15 ли в час	Без остановок***
Транспортная джонка	Около 10 ли в час	-
Военный корабль или купец	Около 20 ли в час	-
Самые быстрые корабли	Около 60 ли в час	-
Дракон	Около 200 ли в час	Не более 6 часов

основой армии всегда была пехота. Однако кавалерия существует и соответствующие школы востребованы — в первую очередь худдами. Школ таких очень немного. Все остальные получают штраф в случае боя верхом — отрицательный модификатор -2. Школы, рассчитанные на верховой бой, напротив, получают штраф -2 в случае пешего боя.

Для того, чтоб сражаться верхом, необходимо иметь навык «Военная верховая езда».

Примечания к таблице:

* Приведенные данные относятся к иноходцам, т.е. лошадям, у которых иноходь является естественным, а не выработанным аллюром. Такие лошади не очень часты и стоят довольно дорого.

** Ни одна лошадь не может без перерыва идти на рыси, галопе и тем более карьере. При длительных путешествиях применяются «переменные аллюры» - на час или два рыси приходится час или два шага, в противном случае лошадь очень быстро устанет. Позволить себе постоянно идти на галопе могут только гонцы — они часто меняют лошадей и ценность их информации окупает частую гибель животных.

***Почтовые дилижансы могут двигаться практически без задержек, так как регулярно меняют лошадей на станциях.

Напомним, что ли примерно равен половине километра.

Когда противников несколько

В случае, если несколько противников одновременно нападают друг на друга, они заранее заявляют, какой навык они будут использовать в бою. После этого пункты навыков сравниваются и первым удар наносит тот, у кого пунктов больше. (Т.е. если сражается человек с пятью пунктами в "Худдском строевом фехтовании" и человек с семью пунктами во "Владении нагинатой", то первым удар наносит человек с нагинатой: 5<7). Исключением из этого правила являются ситуации, в которых персонаж не может догадываться, что его атакуют (например, враг выскакивает из засады - в таком случае срабатывает фактор неожиданности и "напавший из засады" атакует первым: насколько внезапным будет такое нападение, решает мастер). На практике, однако, вопрос о нанесении первого удара имеет смысл разве что в случае стрельбы из засады или удара в спину. Если человек видит, что его атакуют, он начинает сопротивляться и в процессе полуминутного раунда все участники обмениваются множеством ударов.

В случае, если одного персонажа атакуют несколько человек, он может защищаться один против всех, однако будет получать отрицательный модификатор - 3 за каждого противника (т.е. если его атакуют 4 человека, штраф 12).

Если наш одиночка заявляет, что атакуют разом всех противников (это возможно, так как за раунд времени на это хватит), он должен заранее заявить порядок, в котором он их атакует («сначала того худда

с мечом, потом того худда в кольчуге, а последним - фели»). В случае, если он действительно смог нанести им урон (т.е. его бросок превосходит броски каждого из них - по отдельности, а не в сумме, конечно!) то распределяется это урон так:

Первый противник получает половину урона (с округлением в меньшую сторону)

Второй - половину урона минус 1,

Третий - половину урона минус 2 и т.д.

Есть несколько школ (школа Дракона у Брэ, Инквизиторская школа у Худдов, Авантюрная школа у Фели и т.д.), которые не имеют отрицательного модификатора в случае боя с несколькими противниками. В таком случае штраф на атаку и защиту не действует, но если он атакует нескольких противников за раунд, урон рассчитывается по той же схеме - т.е. половинный с минусами.

Если он заявляет, что атакует одного противника, а от других защищается и результат его броска превосходит результаты всех их бросков по отдельности, то он наносит полный урон атакуемому, а остальным не наносит никакого урона, вне зависимости от разницы бросков.

Однако рядовые не собираются бросать своего командира в беде - и вот Тай вынужден драться с тремя противниками одновременно - офицером стражи и двумя рядовыми, один из которых владеет строевым мечом на 5, а другой - на 4 пункта. Тай снова атакует, на этот раз всех троих разом. Он выкидывает 45 (ему повезло), однако должен вычесть из этого броска 9 очков (у него трое противников), того 36. Офицер со своими 7 пунктами в школе Дракона выкидывает 30, первый рядовой - 27, а второй - 20. Первым Тай атакует офицера и наносит ему 3 единицы урона ($36-30=6$, но это результат делится пополам), первому рядовому он тоже наносит 3 единицы урона ($36-27=9$, делим на два округляя в меньшую сторону и получаем 4, да еще вычитаем единицу, так как это второй противник), а второму рядовому 6 единиц урона ($36-20=16$, делим на два и получаем 8, вычитаем 2). Таким образом офицер и первый рядовой получает царапины, а второй рядовой - легкую рану. Офицер приказывает рядовым отправляться за подмогой, надеясь пока справиться в одиночку.

Финальный пример боевого столкновения

Напоследок приведем пример сложного столкновения с большим количеством участников. Читать его необязательно, но если у вас есть какие-то сомнения, лучше потратить на это пять минут.

Тай не глупее нас с вами, и прекрасно понимает, что в таком колленкоре ему не светит. На его счастье мимо проходит совершенно случайный юноша фели. Не долго думая, Тай бросается к нему и, схватив, приставляет меч к ее горлу. (У Тая 6 пунктов в рукопашном бое, у фели 7. Однако Тай чистым везением выбрасывает 34, а фели всего 20, и дезертир легко справляется со своей задачей. Офицер вынуждено замирает и прикидывает, чтобы ему теперь сделать, однако у него образуется неожиданная подмога. Юноша-фели шел не один, а в сопровождении спутницы, мага ночного круга. Маг не очень сильна, но увидев, что произошло с ее спутником, она накладывает на Тая моментальное проклятие неудачи (раунд длиной). Офицер это видит, но не подает виду, а Тай не видит - маг стоит в тени у него за спиной. Только услышав финальное восклицание мага, он оборачивается, но ничего уже не сделать. (Тай кидает кубик удачи и выбрасывает семь. Дезертировав, он потерял все бонусы к таким броскам. У мага 4 пункта в школе моментальных проклятий, но она выбрасывает 19, что более чем достаточно при сложности 15. На следующий раунд Тай имеет модификатор -6 ко всем броскам, боевым или нет). Юноша-фели, между тем, повторяет свой бросок, пытаясь вывернуться. На этот раз ему это удается (он выкидывает 31, а Тай в рукопашном бое - 22-6 за проклятие, того 16, и фели легко выскользает, убегая). Тай вынужден встретится в бою на мечах сразу с офицером, и магом, которая, не мудрствуя лукаво, тоже достала клинок. Они нападают на Тая одновременно, с двух сторон.

Офицер, с 7 пунктами в школе Дракона (совершенно бесполезной в данной ситуации), выкидывает 30 пунктов, +2 за тяжесть клинка, того 32. В случае, если бы Тай напал, офицер добавил бы еще 6 за доспех, но Тая сейчас не до нападений. Маг имеет 6 пунктов в авантюрной фехтовальной школе и выкидывает 21. Никаких модификаторов у нее нет. Оба они стремятся убить Тая, потому что у фели нет никаких поводов его жалеть, а офицер и рад бы взять его живым, но понимает, что Тай слишком серьезный противник. Тем не менее, в обычной ситуации Тай, вероятно, справился бы с ними обоими. Со своими 8 пунктами в школе Сокола он выкидывает 40. Он ничего не прибавляет за школу (первый удар уже был нанесен в начале боя), но плюсует 2 очка за тяжесть оружия. Однако он вычитает 6 очков из-за проклятия и 6 очков,

поскольку дерется с двумя противниками одновременно. Того получается 28. Это дает ему возможность отразить нападение мага, но серия мощных ударов офицера достигает своей цели. $33-28=5$, и офицер наносит Тая первое легкое ранение. Более того, мастер, помня о проклятии, заставляет Тая кинуть кубик удачи. Тот выкидывает всего три, и мастер объявляет, что ранение хоть и легкое, но сильно кровоточащее.

Начинается следующий раунд.

К этому моменту подоспел наконец один из отосланных офицером стражников с небольшой подмогой. Подмога из двух вотовцев-худдов мгновенно понимает, что ловить им в этом бою нечего и честно стоят и ждут, чтоб арестовать Тая, если он выживет. Один из них, однако, поднимает арбалет, и готовится выстрелить при первой возможности. Такая возможность предоставляется ему, когда в конце раунда противники чуть расходятся, пытаясь лучше понять слабые места друг друга. Худд стреляет. У него 4 пункта в стрельбе из арбалета, он выкидывает 17, и должен попасть по Тая (сложность попадания по нему всего три, и можно было бы нанести тяжелую рану), но Тай кидает свои 8 кубиков в бое на мечах, выкидывает 32 (результат броска 38-6, так как рядом с ним все еще двое противников мешающих толком драться, а проклятие уже прекратило действие) и просто ударом меча сбивает стрелу в полете. Он все же очень хороший боец. Теперь, однако, ему предстоит сразиться с тремя противниками. Офицер выкидывает $37+2$ (за тяжесть клинка)=39. Его рядовой, брэ, со строевым мечом (5 пунктов) $30+2$ (за тяжесть клинка)=32. Фели выбрасывает 27. Тай, однако, выбрасывает всего 28-9 (из-за трех противников)=19. Все три противника могли бы сейчас нанести рану нашему незадачливому герою, но в то время, как фели, почти танцуя вокруг противника, теснит его в ожидании момента, когда он откроется, офицер наносит дезертиру смертельный удар ($39-19=20$, смертельный урон). Отсеченная голова Тая катится по мостовой; его тело еще мгновение стоит на ногах - но только мгновение. Когда и оно падает, офицер стражи поднимает голову Тая, и, убедившись в сходстве со словесным описанием, благодарит вотовцев и мага-фели за помощь во взятии государственного преступника.

Глава о навыках

Для создания у вас есть столько очков, сколько лет Вашему персонажу. Согласуйте этот вопрос с мастером и приступайте к созданию персонажа.

Мы советуем всегда ставить во главе угла биографию персонажа и склад его характера. Так, например, играя гегра-крестьянина вы можете взять множество боевых навыков – но это будет противоречить стилю и духу нашей игры. Обдумайте сначала персонажа, решите кто он, сколько ему лет, чем он занимался в жизни и о чем мечтал, какие у него образование и какие увлечения – словом, выдумайте человека. И только потом начинайте рассчитывать точные навыки.

Помните, что хорошие познания в том или ином навыке накладывают отпечаток на личность: профессиональный ученый будет мыслить совсем не так, как солдат, и оба они ведут себя не так, как крестьянин. Выбирая тот или иной навык, помните, что вам нужно будет не только кидать кубики, но и отыгрывать познания в нем и специфику мышления такого человека.

На нашем сайте можно скачать незаполненную [Таблицу персонажа](#)

Разумеется, никто не требует от игроков, чтоб они действительно разбирались в фехтовании, чайной церемонии или лаврикианской теологии – все, что вы не знаете, всегда можно спросить у мастера. Но по возможности продумайте все заранее.

Не забудьте, что 11 и 12 пунктов в том или ином навыке можно брать строго с разрешения мастера.

Общие навыки

Общие навыки — это те, которые с равной вероятностью могут встретиться у представителя любого дома.

Церемониал

• Церемониал

Даже простой крестьянин немного, но разбирается в этикете и церемониале – ведь велик риск оскорбить вышестоящего, не следуя этим правилам. Это основа жизни империи. Совершенно невообразим не разбирающийся в церемониале хууд, но и другие дома должны уделить этому навыку внимание. Это и приветствия, и обращения, и просто правила поведения с окружающими, которые вам подскажет мастер, если вы сделаете удачный бросок.

Стоимость: 1

• Одежда, аксессуары и символы

Умение по одежде, форменным нашивкам и украшениям определить социальный статус и занятия собеседника. В общем, тут нет ничего сложного, но иерархическая система империи чрезвычайно сложна и разветвлена. Если новичок в этом навыке (1-2 пункта) сможет различить разве что ранг, то знаток (3-4) уже сможет распознать конкретный род деятельности (например, к какому конкретно отделению, а то и отделу принадлежит чиновник, или какой род войск имеет такую вышивку на форменном халате), восстановить (по наградам) некоторые детали биографии (5-6) и даже иногда определить политические и социальные взгляды собеседника (7-8). Настоящий мастер (9-10) может читать подобного рода информацию о чиновнике, как книгу, но кроме того знает еще специфические символы домов Гегра, Фели и Брэ.

Помимо прочего, этот навык дает простую возможность разбираться в моде.

Стоимость: 1

• Кухня

Это не умение готовить - это умение есть. Как есть, что есть, когда: к каким блюдам подходят какие вина, в какое время суток нужно пить определенный сорт чая, чем отличаются Синские вина 345 и 346 года урожая. Этот навык приносит мало пользы (если ваш персонаж, конечно, не профессиональный сомелье), но доставляет много радости.

Стоимость: 1

• Организация церемоний

Как должен выглядеть прием в доме наместника? Как лучше устроить день рождения градоначальника? Где достать подешевле оркестр, который сыграет на празднике в честь годовщины свадьбы родителей? Знаток организации церемоний ответит на все эти вопросы и многие другие, и хотя бы поэтому никогда не останется без работы. Не говоря уже о том, что такой человек всегда сможет

Не забудьте взять хотя бы 1 пункт!

вволю есть и пить на устраиваемых им действиях и получит тем большую награду, чем лучше он знает свое дело.

Стоимость: 1 (Требуется Церемониал выше 5)

Каллиграфия

• Каллиграфия

Обратите внимание на этот навык! Он определяет, насколько ваш персонаж умеет читать и писать.

Не забудьте взять хотя бы 1 пункт!
--

В империи пишут не буквами, а иероглифами, и образованность человека во многом определяется тем, сколько иероглифов он знает и помнит. Стандартом образованного человека является знание каллиграфии на 2 пункта: этого более чем достаточно для чтения художественной литературы и газет. Подразумевается, что изучая более узкие области (будь то фехтование или механика), Вы заодно изучаете и связанные с ними иероглифы, так что брать больше 2 пунктов нет никакой необходимости. Однако, после 3 пунктов в этом навыке начинается собственно каллиграфия - то есть то, насколько красиво вы можете написать текст. Это искусство высоко ценится в империи.

Стоимость: 1

• Скоропись

Запись иероглифами красива и удобна, но занимает довольно много времени. Для упрощения записи (в первую очередь записи речи) была разработана специальная система значков, частью основанная на упрощенных иероглифах, а частью на своеобразных пиктограммах, которая позволяет уже профессионалу в этой области (5-6) записывать даже быструю речь со скоростью говорящего.

Стоимость: 1

• История каллиграфии

Ныне принятый каллиграфический стиль не единственный, существовавший в истории империи - число таких стилей огромно. В обычной жизни знание устаревших или редко используемых стилей не играет большой роли, но оно может помочь историку, работающему со старыми рукописными текстами, и необходимо профессиональному каллиграфу.

Стоимость: 1 (Требуется Каллиграфия не ниже 3)

• Графология (2)

Умение проанализировав текст (в первую очередь то, как он написан, но и содержание, конечно, тоже) определить характер человека. Уже сколько-то опытный в этом вопросе человек (3-4) без особого труда определит дом писавшего. Профессионалы (5-6) определяют и некоторые детали биографии (возраст, пол, состояние, в котором он писал), а большие мастера (9-10) могут рассказать о человеке массу информации - исключая его имя, само собой.

Стоимость: 2 (Требуется Каллиграфия не ниже 4)

Верховая езда

• Верховая езда

Навык, необходимый для любого, кто хочет хоть сколько-то держаться в седле. 1-2 пункта позволят вам ездить шагом (что, в общем, в обычной жизни нужнее всего: дальние поездки происходят именно в таком темпе) и уверенно чувствовать себя, когда лошадь идет рысью или иноходью, но быстрые аллюры для вас все еще сложны. 3-4 пункта означают, что вы легко можете перейти и в галоп, и в карьер, да и кое-какими навыками выездки овладели. Этого хватит для путешествий и деловых визитов. Но и на охоте, и на войне, да и чтоб просто покрасоваться под окном дамы нужно ездить верхом лучше - хотя бы на 5-6 пунктов. 7-8 - уровень классного кавалериста, срочного гонца, жокея, мастера вольтижировки. 9-10 - степень мастерства, которой могут похвастаться разве что кавалеристы лучших полков империи, наставники в манежах и цирковые акробаты. В верховой езде для вас в таком случае нет ничего сложного, в лошадиных привычках тоже, так что вы можете спокойно ехать любым из аллюров вдвое дольше (нормальные параметры аллюров см. в Главе о сражениях). Ну а на 11-12 пунктах вы можете добиваться от и на лошади настоящих чудес.

Стоимость: 1

• Управление повозками

Важный навык, полезный и простому гегра, перевозящему на повозке овощи, и богатому феодалу-брэ, которого вынесет редкая лошадь, и богатой даме, которую приличия вынуждают ездить в коляске. Это не такой простой навык, как кажется - сложно ездить на повозках быстро, и не менее сложно управлять ими в большом городе с оживленным, но никак не устроенным движением (только на самых больших перекрестках стоят вотовцы, помогающие распределить потоки). Ну а уж на бездорожье -

помоги вам Пророк, если вы не владеете этим навыком хотя бы пунктов на 6.

Стоимость: 1

- **Умение разбираться в лошадях**

В общем, не необходимый для всадника навык. Но он становится важным, когда вы покупаете себе лошадь сами. Без него не прожить катарир-извозчику, но пригодится он и всем остальным, тем более что среди офицеров и просто богатых людей разбираться в лошадях считается хорошим тоном.

Стоимость: 1

История

- **История (2)**

20 тысяч лет истории это много даже для лавикандцев. Один только полный список императоров включает больше сотни имен. Разобраться во всем этом непросто. Тем не менее хорошее знание этого предмета очень высоко ценится в образованных кругах империи. Результатом этого стала следующая схема: историю учат очень многие, но большинство не столько занимается ей, как наукой, сколько изучает простейшую фактологию, заучивает исторические анекдоты, читает популярные работы и мемуары. И относительно немногие занимаются собственно историей, как наукой. Однако это, пожалуй, самая открытая наука из всех: не только фели, но и худды, и брэ бывают профессиональными историками, да и гегра с кафа встречаются на конференциях сплошь и рядом.

Стоимость: 2 (с 6 пунктов требуются либо знание Философии не ниже 3, либо знание Археологии не ниже 3, а так же в некоторых случаях - знание древних языков)

Медицина

- **Военная медицина**

Обыкновенный и полезный всем навык оказания первой помощи, которым владеют многие солдаты, и обучаются в обязательном порядке офицеры, сотрудники ВОТа и других служебных ведомств. Он не предполагает больших умений (не более 5-6 пунктов), но включает подчас очень неожиданные вопросы: скажем, офицер в Мороре может лучше представлять себе необходимую первую помощь при желтой лихорадке, чем профессиональный врач из столицы, но зато не сможет оказать серьезную медицинскую помощь. С профессионального уровня (6-7) начинаются познание в военной хирургии - совершенно особенном и непростом навыке. Для того, чтоб разбираться в этом, нужно знать обычную хирургию, но без этого навыка в джунглях толком не прооперируешь.

Стоимость: 1 (До 6 пунктов берется свободно, с 6 пунктов этого навыка требуется знание Хирургии не ниже 3)

- **Общая диагностика**

Все медицинские навыки немного стоят без умения толком диагностировать заболевание - а неправильное определение болезни может привести к печальным последствиям. Хорошие диагносты (5-6) в больницах ценятся на вес золота, даже если сами они лечить не умеют совершенно.

Стоимость: 1

- **Анатомия и патологоанатомия**

Навык, необходимый любому хирургу, судебному эксперту и магу Закатного круга - да и вообще он не помешает любому врачу. Это знание устройства человеческого организма. Важно и то, что этот навык позволит вашему персонажу проводить патологоанатомическую экспертизу.

Стоимость: 1

- **Хирургия (2)**

Область медицины, который в первую очередь занимаются лее, хотя бывают и хирурги-худды и, конечно, Хозяева боли, жрецы брэ, хирурги все до одного. Иногда без этого человека не спасти. Необходимо помнить, что в качестве анестезии в империи применяются худдский гипноз или наркотические препараты - в первую очередь на основе опиума.

Стоимость: 2 (Требуется Анатомия не ниже 2, Диагностика не ниже 2)

- **Траволечение**

Самая традиционная и простая медицинская школа. На уровне начинающего (1-2 пункта) ей владеют очень многие - это просто позволяет толком разбираться в собственной домашней аптечке, однако более высокие уровни - это настоящая медицина, и она позволяет достигнуть очень впечатляющих результатов. Благодаря способности к интуитивному определению свойств трав эта область особенно развита в доме Гегра.

Стоимость: 1

• Акупунктура и массаж

Традиционная лавикандская медицина в основе своей имеет именно этот навык. Все тело человека покрыто сетью точек и линий, по которым перемещается его жизненная энергия. Воздействуя на эти точки иглами, прижиганиями и массажем, можно добиться исцеления человека от самых разных болезней или способствовать заживлению его ран. Однако это требует достаточно долгого времени и мало помогает при быстротечных заболеваниях.

К сожалению, это искусство может быть обращено и в обратную сторону - так что этот навык можно было бы назвать "Ремесло пыток", так как именно для этого его изучают многие лавикандские палачи и сотрудники служб.

Стоимость: 1 (Требуется Диагностика не ниже 2)

• Фармакология (2)

Умение приготовить и правильно применить сложное лекарство - или не менее сложный яд, наркотик. В любом случае, это чрезвычайно доходное занятие, а уж решить, чем вы занимаетесь - спасаете людей от смерти или убиваете их, - можете вы один.

Стоимость: 2 (Требуется Алхимия не ниже 3)

• Судебная медицина

Хороший патологоанатом определит, от какой болезни скончался человек. Но что, если он умер не своей смертью? Судебный врач ответит на вопрос об оружии убийства, проанализирует яд и наркотик, определит время смерти. Этот навык нечасто нужен врачу - но постоянно нужен судье, так что врачи в свите судей получают иногда очень и очень значительные деньги - это не говоря уже о тех приключениях, которые выпадают на их участь.

Стоимость: 1 (Требуется Анатомия и патологоанатомия не ниже 3)

• Экзотические медицинские вопросы (2)

Объединенные в один навык разнообразные вопросы, с которыми медицина Лавикандии сталкивается редко - анатомия антропос, редкие и странные болезни. Сюда же относятся и зачатки лавикандской психиатрии. Взяв этот навык нельзя разбираться сразу во всем этом - вы должны заявить мастеру, что конкретно интересовало вашего персонажа.

Стоимость: 2

Ремесла

• Кулинария

Вот этот навык, в отличие от навыка «Кухня» - искусство готовить еду. Оно очень высоко ценится в империи, а хорошему повару приходится учитывать разницу в рационе домов (все едят овощи и злаки, но не все едят мясо или пряности). Для подготовки высококлассных поваров существует специальное шестилетнее Императорское поварское училище - лучшие его выпускники приглашаются на работу во дворец. Большинство хороших поваров, впрочем, его не заканчивало.

Повара обычно гегра, но бывает, что этим делом занимаются и кафа, и лее - и достигают в нем больших успехов.

Стоимость: 1

• Кузнечное дело

Результаты работы кузнеца постоянно и повсеместно применяются в империи - будь то подкова, гвоздь или доспехи. В работе используется и ковка, и литье, а кузница всегда наполнена множеством разнообразных инструментов, назначение которых лишь смутно понятно непосвященным. Работа кузнеца требует изрядной силы, но все же бывает, что ей занимаются крупные гегра (в деревнях они окружены боязливым почтением), часто - это дело катарир, но и многие брэ считают это занятие почтенным. Тем более что оно отчасти смыкается с культами Брэ. Подробнее о них см. в Книге домов.

Стоимость: 1

• Оружейное дело (2)

Оружейное дело является монополией империи - что, конечно, не мешает синдикатам кафа производить оружие и ввозить его из Морора в Метрополию и обратно. Как правило оружие изготавливается на больших кузницах-мануфактурах и редко достигает высокого качества. Однако есть мастера-оружейники, изготавливающие оружие на заказ - и они часто делают настоящие шедевры.

Стоимость: 2 (Требуется Кузнечное дело не ниже 2)

• Ювелирное дело (2)

Изготовление украшений - в первую очередь из драгоценных металлов, но не только из них. Важно помнить, что украшения в империи бывают и вполне функциональны - из них могут сделать магический

амулет или они могут использоваться в традиционной чиновной одежде, как элемент костюма.

Стоимость: 2 (Требуется Кузнечное дело не ниже 2 и Скульптура и резьба не ниже 2)

• **Портняжное дело**

Вертикальный ткацкий станок - еще одно полезное изобретение, известное в империи. Оно, в сочетании с этим навыком, позволит вам изготовить ткань и пошить из нее одежду - а уж насколько хороша будет эта одежда, зависит от вас. В империи существуют магазины готового платья, однако в них покупают одежду только небогатые люди. Бедняки все шьют себе сами, а люди обеспеченные заказывают одежду у личных портных.

Стоимость: 1

• **Вышивание и кружевоплетение**

Немаловажное дополнение к ремеслу портного - хорошая вышивка и кружево, для изготовления которого применяется целый арсенал разнообразных крючков и спиц. Кружево и вышивка могут значительно увеличить стоимость одежды. Занятие, кормящее многих женщин-гегра и кафа, но приличное и для богатой дамы-брэ или худда.

Стоимость: 1

• **Гончарное дело**

Гончарное дело позволит вам сделать чашку (1-2) или статуэтку (5-6), но для второго уже понадобится навык скульптуры. В империи известен гончарный круг с ножным приводом, что сильно облегчает работу гончара. Подавляющее большинство лавикандцев пользуется глиняной посудой, а в строительстве активно используется кирпич, так что без работы гончар никогда не останется.

Стоимость: 1

• **Столярное дело**

Включающее и обработку дерева (то, что делает плотник, это позволят вам первые 4 пункта этого навыка) и изготовление предметов из дерева (собственно, куда более сложная работа столяра, начинающаяся от 5 пунктов).

Стоимость: 1

• **Стеклодувное дело и изготовление фарфора (2)**

Изготовление фарфора - еще одна монополия империи, и, наверное, единственная, которую кафа почти не могут обойти. Фарфор всегда стоит очень дорого, но лучшие образцы заслуживают своей высокой цены. Стекло используется для дорогой посуды, окон в богатых домах и - что важнее - для алхимии и фармацевтики. И то, и другое в основном, конечно, изготавливается гегра, но дело это требует большой квалификации. Так что мастер, работающий и фарфором, или опытный стеклодув - уважаемые люди, и заказы получают из богатых домов или учреждений.

Стоимость: 2

• **Изготовление кож, предметов из кожи и обуви**

Из кожи в империи делается множество вещей - начиная от конской упряжи и кончая легкими доспехами. Однако работа сапожника - очень и очень редкое занятие, ведь лавикандцы почти не носят обуви. В общем, сапоги в империи это как правило тоже своего рода доспехи - для кавалериста. Но одежду из кожи носят многие, да и вообще она используется во множестве разных дел. Так, например, из кожи деронтия шьют защитную одежду, используемую магами во время экспериментов.

Стоимость: 1

• **Парфюмерия**

Изготовление духов. Покупатели их в первую очередь - богатые кафа, брэ и фели, так как худды плохо переносят резкие запахи. Создатель принципиально нового и модного запаха может озолотиться за несколько дней - но в моде империи нет конкуренции страшней, чем в парфюмерии.

Стоимость: 1 (Требуется Алхимия не ниже 2)

• **Шелковое дело (2)**

Еще одна имперская монополия - выращивание шелка, ведь он часто стоит куда дороже веса золота. Шелковые ткани бывают самые разные - от простых (стоящих по фану за локоть) до тончайших изысканных шелков (цена за локоть не имеет верхней границы). Умение вырастить и обработать шелк, а заодно и сделать из него что-то полезное (помимо одежды) — весьма уважаемое ремесло.

Стоимость: 2

• **Изготовление бумаги и книгопечатание**

Бумага была изобретена еще до основания империи, книгопечатание - больше 8 тысяч лет назад, еще до Пророка. Постоянно выходящие книги и газеты обеспечивают работой сотни типографий и тысячи наборщиков, в основном - кафа и, в научных издательствах, фели.

Стоимость: 1

Детективные и воровские навыки

• Поиск улик и следов (2)

Умение найти улики и следы, а равно - и не оставить их. Важнейший навык для следователя и вора. Следы в данной ситуации означают не только следы ног, но и вообще улики на месте преступления. (Разумеется, отпечатки пальцев в империи неизвестны). В общем, этот навык можно было просто назвать "Наблюдательность", так как он всегда кидается, когда нужно заметить что-то необычное, но не бросающееся в глаза. Пригодится он, конечно же, и профессиональному охотнику, хотя он больше будет сконцентрирован на части "следов", чем на части "улик".

Стоимость: 2

• Взлом замков (2)

Замки бывают самые разные, и вскрывать их непросто (а еще сложнее сделать это так, чтоб потом никто не заметил факта вскрытия). Касается это и обычных дверей, и самых сложных сейфов, какие любят поставить в своих домах богатые кафа. Ну и, конечно, этот навык не помешает тому, кто хочет запомнить уникальную манеру взломщика или сделать замок получше.

Стоимость: 2 (Начиная с 6 пунктов требуется навык Механика не ниже 2)

• Слежка (2)

В большом городе не потерять человека из виду очень непросто, даже если ты следишь за ним. Для этого и нужен этот навык. Так же он позволяет отрываться от слежки. Все это востребовано в основном преступниками и сотрудниками спецслужб: обычные вотовцы и судьи едва ли владеют этим навыком на достойном уровне, а вот сотрудника Тайного управления или Управления военной разведки без него представить сложно.

Стоимость: 2

• Определение биографии человека по виду (2)

Пересекающееся с навыком "Одежда, аксессуары и символы", умение определить биографию человека по виду встречается куда реже и нужно очень немногим. Но именно оно позволит вам по мелким деталям обыкновенной, неформенной одежды, жестам, взгляду определить жизненную историю человека: его занятия, семейное положение, привычки и десятки других вещей. Не помешает ни детективу, ни преступнику, ни писателю.

Стоимость: 2

• Проверка документов, печатей, пайцз

Важный навык, дающий возможность проверить достоверность и определить время создания документа, разобраться с личными печатями, заменяющими в империи подписи, и пайцзами-удостоверениями. Небесполезный навык не только для следователей, но и для многих чиновников и даже коммерсантов.

Стоимость: 1

Ориентирование

• Знание местности (1/2/3)

Хорошее знание местности - ее географии, устройства, структуры. Навык этот делится на три части. Вы можете досконально знать конкретный городской районы (или деревню с округой) - и 1 пункт в этом навыке будет стоить Вам 1 очко. Можете разбираться и ориентироваться в целом городе, даже очень большом - это будет стоить вам 2 очка за пункт. Наконец, Вы можете взять большой регион (Запад Метрополии, Восток Метрополии, Западный Морор, Восточный Морор, Морорский архипелаг, остров Син) и получить достаточно подробные сведения о нем - но это уже будет стоить 3 очка за пункт.

Стоимость: 1/2/3

• Картография (2)

Умение составить карту или толковый план - немаловажный навык, который пригодится и офицеру, и сыщику, и моряку, и пирату, прячущему добычу. Необходимо помнить, что в Лавикандии умение пользоваться картой — не то, чему учат в школе. (Да и в школе учат очень немногих). Поэтому большинство жителей империи в карте решительно ничего не поймет.

Стоимость: 2

Языки

Все лавикандцы говорят на одном языке, но существуют старые системы записи, известные далеко не

всем. И, конечно, существуют другие языки, на которых говорят в других регионах. Как ни маловероятно, что лавикандец будет знать такой язык, все же это возможно.

• **Морорский язык**

Язык коренного населения Морора - или, вернее, целая группа разных по сложности и звучанию языков. Наверное, это один из немногих языков, который знают действительно многие лавикандцы - почти все жители Морора могут связать на нем пару слов (1-2), а мастера (7-8) осваивают его почти в совершенстве. Однако устройство гортани лавикандцев таково, что говорить на каком-либо из варварских языков без акцента они физически не могут.

Стоимость: 1

• **Южный язык**

Разговорный язык южных варваров. Сейчас многие начинают его учить, ведь началась новая война на Юге, а значит скоро начнется и новая колонизация. А учебники достать несложно - они остались в библиотеках со времен, когда Юг еще был колонией. Кроме того, этот язык еще более-менее помнят те из жителей империи старшего поколения, которые родились и выросли на Юге, а потом вынуждены были бежать оттуда из-за войны. Ведь с точки зрения жителей империи прошло немного времени - всего сто лет.

Стоимость: 1

• **Северный язык**

Довольно распространенный на острове Син (там живет довольно много северян и часто приезжают северные купцы), это второй распространенности среди лавикандцев иностранный язык. Но все же едва ли даже 1 процент населения империи знаком с ним хотя бы поверхностно.

Стоимость: 1

• **Лигвейские тексты (2)**

Звучание лигвейского языка никому не известно, однако письменность сохранилась и определенная система транскрипций разработана. В среде фели и лее лигвейский играет роль языка науки - как играет ее латынь в современной науке: на нем составляются биологические и медицинские термины. Интересно, что ту же роль лигвейский играет и в Фантаврии, и в Амре, так что учёные этих стран иногда могут переписываться - хотя поговорить между собой не смогли бы.

Стоимость: 2

• **Древнефелийская каллиграфия (2)**

То, с чего начиналась современная лавикандская каллиграфия. Сейчас она совершенно не используется, но есть старые книги, написанные ей, и иногда она используется в магических символах.

Стоимость: 2

• **Головастиковое письмо брэ (3)**

Для не брэ выучить его очень сложно - учебников почти нет, а сами брэ неохотно учат ему чужих. Очень древний, еще доимперский, тип письма, который сейчас используется исключительно в ритуальных целях - для создания Книги боли (однако существует даже два типографских набора головастиковаго письма - один хранится в столице, а другой где-то у Хозяев боли). Никакие иные книги сейчас этим письмом не публикуются. Важно заметить, что строго говоря, это не просто письмо - в отличие от худдского слогового и древнефелийского иероглифического письма, другими знаками записывающих все тот же лавикандский язык, головастиковое письмо записывает старый охотничий язык брэ. Очень немногие брэ умеют читать головастиковое письмо - для большинства желающих есть очень точные переводы Книги боли на современный лавикандский. (Даже такую книгу для не брэ достать непросто).

Стоимость: 3 (брэ очень хранят тайну этих письменности и языка, так что по сути только они могут его знать)

• **Старохуддское слоговое письмо (3)**

Возникшее на заре империи слоговое письмо худдов было отброшено в последствии (хотя из него могло развиваться нечто вроде алфавита и привычных нам способов записи). Последние шесть тысяч лет оно не используется совершенно и представляет академический интерес - в первую очередь для историков и лаврикианских теологов.

Стоимость: 3

• **Фантаврский язык**

Язык западного соседа империи, по звучанию напоминающего земные языки германской группы. В империи его фактически не знает никто, кроме узких специалистов, дипломатов, офицеров-штабистов или регулярно плавающих туда моряков.

Стоимость: 1

- **Амрийские диалекты**

Язык Амра, лежащего к юго-западу от империи. Знают его единицы - как правило это моряки-катарир или специалисты-филологи.

Стоимость: 1

- **Чтение по губам (2)**

Умение прочитать по губам, что произносит человек. Разумеется, если вы берете чтение по губам у носителей других языков вам нужно снова взять этот навык в полном размере, причем он будет для вас дороже (3, а не 2 очка за пункт), так как у антропос непривычная для лавикандцев мимика.

Стоимость: 2

- **Скорочтение**

Это не умение быстро читать, а умение взглядом выделять в тексте важные места и понимать только их. Таким методом невозможно читать художественную литературу - она более равномерно насыщена, и ценность в ней представляет слог письма, но для научной литературы или работы в архиве этот навык незаменим.

Стоимость: 1 (для каждого языка навык должен браться отдельно)

Игры

Подробнее об играх Вы можете прочитать в главе "Культура и быт"

- **Мятед (2)**

Самая сложная, интеллектуальная и неторопливая из лавикандских настольных игр.

Стоимость: 2

- **Облавные шашки (го)**

Настольная игра, в которой все зависит от ума и внимательности.

Стоимость: 1

- **Ма-джонг**

Азартная настольная игра, в которой используются специальные фишки-пластинки, составляющие несколько мастей.

Стоимость: 1

- **Кости**

Большой комплекс азартных игр, использующих восьмигранные кости. Здесь все зависит от удачи - или от ловкости рук.

Стоимость: 1

- **Игра в мяч**

Подвижная игра, заключающаяся в соревновании двух команд, пытающихся забросить мечи в ворота друг друга.

Стоимость: 1

- **Познание в игре в мяч**

Большинство жителей империи играло в мяч только в детстве - но это не мешает им быть страстными болельщиками и разбираться в тонкостях и истории игры. Сообщества болельщиков — огромная самостоятельная субкультура, которую можно сравнить с распространенными в нашем мире фанатами футбола.

Стоимость: 1

- **Шулерство (2)**

Ловкость рук, позволяющая жульничать при игре в кости или ма-джонге. Занятие доходное, но не безопасное для здоровья - пойманных шулеров жестоко бьют. Шулерство позволяет добавить к броске при игре в кости или ма-джонг число очков, равное числу пунктов навыка. Т.е. если вы бросили навык "Ма-джонг" и выкинули в сумме 20 очков, а в навыке Шулерство у вас 5 пунктов, то вы получаете 25 очков, а не 20. Если готовы рискнуть, конечно: ведь если ваш противник выкинет на 10 очков больше вас, он заметит, что вы ведете грязную игру.

Стоимость: 2

Навыки искусства и гуманитарных наук

Литература

• Проза (2)

В империи чрезвычайно развита. Первые несколько пунктов в этом навыке (1-3) дадут вашему персонажу возможность писать читабельный и ясный литературный текст (например, сочинение на чиновных экзаменах). Более высокий уровень свидетельствует о способностях к написанию художественной прозы. На самом деле, совсем без прозы или хотя бы публицистики не может обойтись ни один ученый и чиновник.

Стоимость: 2

• Публицистика

Отличается от прозы сжатостью, большим напором и - что важно - умением написать "стреляющий" текст за очень короткое время. Результат с точки зрения красоты слога всегда будет хуже, чем при равном навыке "проза", но это компенсируется остротой и скоростью написания.

Стоимость: 1

• Формализованная поэзия

Умение складывать соответствующие строгим техническим канонам ритмизированные тексты, как правило - пятистишья. Первоначально эта идея, по-видимому, возникла в доме Худдов (и до сих пор считается, что образованный худд должен уметь это делать), но сейчас такие стихи пишутся представителями всех домов. Хотя мастера этого дела достигают в своем искусстве выдающейся поэтичности и философской глубины, когда мы говорим о начальных умениях (1-4 пункта), учитывать нужно не столько поэтическую одаренность, сколько интеллектуальные способности.

Стоимость: 1

• Поэзия (2)

Свободная поэзия с рифмой и ритмом не менее распространена в империи, но чтобы писать хорошие стихи все же нужно обладать определенным талантом - одного интеллектуального умения тут мало.

Стоимость: 2

Живопись

• Школа пейзажа и натюрморта

Традиционная лавикандская живопись, особенно развитая у гегра и худдов, но воспринятая и другими домами. Для нее характерны несколько традиционных стилей и ряд характерных тем. Как ясно уже из названия, в основном художники этой школы изображают пейзажи (в основном реки и холмы) и натюрморты (часто это изображение какой-то одной вещи, кажущейся автору совершенной).

Стоимость: 1

• Живописная каллиграфия

Сочетание каллиграфии и живописи весьма популярно в империи и высоко ценится образованными людьми. Строго говоря, это скорее живопись, чем каллиграфия - иероглифы здесь только задают структуру произведения.

Стоимость: 1 (Каллиграфия не ниже 4)

• Худдская геометрическая живопись

Строго говоря не совсем и живопись, а символические геометрические изображения, первоначально связанные с теометрией, но в последствии отделившиеся от нее и несколько упростившиеся по смыслу ради красоты формы.

Стоимость: 1

• Фелийская живопись

Искусство отразить на холсте свои эмоции - через призму изображения. По стилистике это немного напоминает импрессионизм. Конечно, в наши дни в этом стиле рисуют далеко не только фели. Хотя верно будет сказать, что большинство фели, учившихся рисовать в школе, овладевали именно этим навыком и, немного, копированием.

Стоимость: 1

• Копирование

Умение скопировать чужую картину и способность просто фотографически точно зарисовать увиденное. В империи это не считается искусством и восхищения не вызывает, но все равно много используется в самых разных областях - медицине, естественных науках, судебной практике, археологии. Кроме того это единственный известный лавикандцам метод создания портрета, и хотя эстетической ценности он представлять не будет, в быту может быть очень полезен.

Стоимость: 1

Музыка

• Исполнение

Подробнее о музыкальных инструментах империи вы можете прочитать в Главе о культуре и быте. Прежде всего это цин, арфа, трехструнная скрипка, ксилофон, флейта, барабаны. Начиная с 4 пунктов в этом навыке музыкант приобретает возможность импровизировать. Разумеется, для каждого отдельного инструмента навык надо брать отдельно. На музыкальных инструментах хоть немного, но играют многие фели и худды - но, конечно, не только они.

Стоимость: 1

• Написание музыки (2)

Искусство композитора очень востребовано в империи: богатые люди часто заказывают пьесы и даже крупные произведения по случаю. Неплохо могут заработать и сочинители забавных песен и тому подобных развлекательных вещей.

Стоимость: 2

• Вокал

Вокал в империи не очень развит (хотя народных песен очень много). Тем не менее в лаврикианских храмах часто бывает хор, и классический театр по сути слит с оперой. Да и гегра нужно что-то петь по вечерам. Так что поют многие. А вот навык "Вокал", увы, есть не у всех.

Стоимость: 1

Танец

• Балет

Классический лавикандский балет напрямую связан с театром масок и требует серьезных и долгих тренировок. Мастера балета получают большие деньги и пользуются покровительством аристократов. Не забудьте, что в классическом худдском балете танцуют только мужчины (а у фели это совсем не обязательно).

Стоимость: 1

• Танцы

Народные и модные танцы (их надо брать по отдельности, как два разных навыка) очень распространены в империи. Многие люди считают, что посмотреть на хорошие танцы гегра — удовольствие куда большее, чем созерцание вычурного классического балета.

Стоимость: 1

• Ритуальный танец (2)

Широко распространен в мекрарианстве и часто используется в больших магических ритуалах. Если вы серьезно занимаетесь магией круга Свершений, длительными проклятиями Ночного круга или призывом духов Закатного круга, то вам стоит уделить этому навыку некоторое внимание.

Стоимость: 2 (Требуется навык "Мекрарианская теология" или любой из магических навыков)

Театр

• Режиссура (2)

Умение организовать и поставить спектакль, подразумевающий большую подготовку, жизненный опыт и умение руководить людьми.

Стоимость: 2

• Классическая актерская игра

В империи совершенно не развита идея перевоплощения. Актеры играют в классических постановках, где выверен и наполнен смыслом каждый жест и каждый шаг. Это требуется большой подготовки, но ни в коем случае не является тем, что мы в обиходе называем "актерскими способностями".

Стоимость: 1

Скульптура и резьба

• Скульптура

Скульптура не очень развита в империи и как правило используется в религиозных или государственных (создание памятников) целях. По этой причине в ней, в отличие от живописи, очень

ценится портретное сходство.

Сложность: 1

- **Резьба**

Распространенная среди гегра и кафа, резьба - один из немногих способов украсить свой дом для небогатого человека. В деревнях встретить дома с красивой резьбой совсем не сложно. В то же время, резьба позволяет украсить дорогие вещи: шкатулки, мебель, и это очень ценится обеспеченными жителями империи. Особняком стоит резьба из кости, чьим символом являются знаменитые костяные шары (в большом прячется маленький, и так - 10, 15 шаров). Резной предмет из кости - достойное украшение даже для богатой усадьбы.

Сложность: 1

- **Символическое, ритуальное и магическое значение резьбы (2)**

Не только умение вырезать магические символы, но и умение их понимать и - что немаловажно - защищаться от них в процессе работы. Это умение часто используется при создании амулетов.

Стоимость: 2

Познания в искусстве

- **Познания в литературе**

Основа лавикандского образования. Человек, который не может хоть немного поддержать разговор о литературе, едва ли будет тепло принят светским обществом. Уровень, максимальный для хорошего знатока - 5-6 пунктов, пункты выше доступны только специалистам-литературоведам. Совершенно невозможно представить себе фели, который не владеет этим пунктом хотя бы на 3, да и сколько-то образованный худд или офицер-брэ едва ли будут иметь в нем меньше 2 пунктов.

Стоимость: 1

- **Познания в музыке**

Не всем дано хорошо играть на музыкальных инструментах, но наслаждаться музыкой могут все - а значит и разбираться в ней, ее истории и традиции.

Стоимость: 1

- **Познания в живописи и скульптуре**

Познания в живописи и скульптуре - уже не столь строгое требование классического воспитания, однако очевидно украшают человека. Кроме того этот навык, как и познания в литературе или музыке, включает большой объем знаний об истории искусства.

Стоимость: 1

- **Теоретические познания в архитектуре**

Хотя сама архитектура не только искусство, но и популярная среди худдов наука, те, кто разбираются в ней с эстетической точки зрения, безусловно видят в ней искусство. Не нужно быть мастером, чтоб отличать стили и школы имперской архитектуры.

Стоимость: 1

- **Познания в театре и танце**

Театр и танец в империи столь тесно связаны между собой, что человек, разбирающийся в одном почти наверняка разбирается и в другом.

Стоимость: 1

Традиционные навыки худдов

Бюрократия

- **Государственная бюрократия**

Навык, дающий персонажу умение разобраться что к чему в сложном лавикандском государственном аппарате. И возможность добиться от него хотя бы минимальных благ для себя. Человек, не обладающий этим навыком вовсе, будет иметь в жизни множество проблем (впрочем, такое возможно разве что у фели, никогда не покидавших Института, или гегра, всю жизнь проживших в далекой деревне). Навык бюрократии подскажет, как, кому и какую нужно дать взятку, к какому чиновнику по какому вопросу обратиться, как не застрять навечно в многодневных очередях просителей и т.д. Еще важнее этот навык для чиновника, так как именно он, в общем, отвечает за эффективность управления любой организацией с административно-бюрократической точки зрения. Наконец он просто позволит вам вспомнить, кто есть кто в административной системе империи.

Стоимость: 1

• Военная бюрократия

Для непосвященного военная бюрократия - тот же темный лес. Решения могут приниматься месяцами и еще дольше - ходить по инстанциям. Однако каким-то образом при необходимости решения и в армии, и на флоте принимаются быстро. Этот навык поможет вашему персонажу и наладить нормальное управление в военной части, и найти того человека, к которому напрямую нужно обратиться для решения своей проблемы, и разобраться в неизбежных штабных интригах.

Стоимость: 1

• Уголовное право

Своды законов империи, принимавшиеся в течении последних 20 тысяч лет и до сих пор не отмененные, сложнейшая система прецедентов и поправок - все это требует длительного и сложного изучения. К счастью, для этого существуют Императорские училища права: вот только берут туда в основном худдов и брэ, да несколько реже - кафа. Впрочем, можно выучить право и по учебникам, или работая в свите судьи.

Стоимость: 1

• Земельное право

Оно несколько проще уголовного с точки зрения запутанности, но куда сложнее из-за того, что на один участок земли могут претендовать несколько человек, в равной степени готовых подтвердить свои права документами (за время существования империи земли метрополии перераспределялись не один раз).

Стоимость: 1

• Эвристика (музейное, архивное и библиотечное дело)

Незаметный навык, на самом деле являющийся последней надеждой многих чиновников. Он дает возможность самостоятельно, без помощи эксперта, разобраться в сложном и большом архиве и найти в нем необходимый документ. О том, чтоб работать без этого навыка юристом, чиновником-бюрократом, а подчас и историком - не может быть и речи.

Стоимость: 1

Худдские церемонии

В доме Худдов очень пекутся о соблюдении традиций - пожалуй, больше, чем во всех остальных домах. Поэтому есть некоторые вопросы, которые не то чтобы могут выучить только худды, но просто не очень интересны всем остальным.

• Ритуалы культа предков (1 или 2)

Худдский культ предков и ритуалы императорского дворца - вот главное применение этого навыка. Большинство образованных худдов из старых семей знает хотя бы азы этого навыка: как вознести молитвы перед табличками предков, как расставить курительные палочки в день зачатия, где лучше сжечь символические бумажные деньги в день смерти отца, какой траур надо соблюдать. Настоящих знатоков в этом деле очень немного, но ценятся они чрезвычайно высоко. Подробнее о ритуалах вы можете узнать из главы о Худдах [«Книги домов»](#).

Стоимость: 1 (Для всех, кроме Худдов 2) (Требуется Церемониал выше 5)

• Геомантия (2)

Иначе называемая «Искусство нитей». Не вдаваясь в тонкости учения можно сказать, что владеющий этой дисциплиной знает как следует расположить в пространстве объекты с тем, чтоб они достигли максимальной гармонии между собой. Новичок (1-2) может только почувствовать эту гармонию выраженную в потоках энергии-ци. Более опытный геомант (3-4) определит где следует строить дом, чтоб его избегало зло, когда и где провести удачную сделку, и как следует расположить могилу, чтоб ни один некромант не сумел поднять покойника или даже (5-6) его дух. Такой хороший мастер нитей может устроить и гармонию внутри дома, так что в нем быстрее будут заживать раны и излечиваться болезни, реже (как говорят) будут происходить ссоры и споры. И даже (7-8) повлиять на случайности: в такой дом не полезет случайный воришка и там едва ли случится пожар, хотя полностью исключить этого и нельзя.. Наконец мастер (9-10), проведя непростой ритуал, лишит силы любого, кто захочет обнажить в дом оружие или иным способом нанести вред хозяину. А если и не сделает этого, то во всяком случае сможет серьезно повлиять на самочувствие обитателей дома.

Все эти ритуалы будут долгими и непростыми, да и самим навыком владеют очень немногие. Подробнее о Геомантии см. в главе о Худдах «Книги домов».

Стоимость: 2 (требуется навык Церемониал не ниже 5)

Лаврикианская теология

Лаврикианство исповедуют худды, брэ и некоторые гегра, а 100% священников составляют худды. На данный момент в империи есть ровно один фели, исповедующий лаврикианство (он работает казначеем храма Лаврика и официально причислен к дому Худдов).

• Лаврикианская теология

Знание писания и Отцов церкви. Если мирянин, исповедующий лаврикианство (1-2) просто пару раз читал писание, то сельский приходской священник (3-4) знает его очень хорошо, и знаком с трудами Отцов церкви, городской священник или инквизитор (5-6) в состоянии оспорить многие положения Отцов церкви, оставаясь при этом в рамках догматов, профессиональный теолог (7-8) скорее всего знает писание почти наизусть, а в трудах вероучителей ориентируется лишь немногим хуже. Великие знатоки писания формируют собственные теологические взгляды, некоторые из которых могут быть в последствии утверждены Белым архивариусом и взяты на вооружение церковью.

Стоимость: 1

• Церковные ритуалы

Важный момент не столько для теолога, сколько для священника - то, как надо проводить службу, наделять детей именами, отпевать покойников, проводить свадьбы, благословлять новые постройки. Какие службы служат перед боем, а какие - на церковные праздники, какие молитвы возносят за здоровье, а какие - за упокой. И хотя ни молитвы, ни обряды "не работают", т.е. эффект от них сугубо психологический и социальный, но не сверхъестественный, без этого навыка священников не бывает.

Стоимость: 1 (Только для лаврикианских священников, т.е. только для худдов) (Лаврикианская теология не ниже 2)

• История Церкви и вероучения

Шеститысячелетняя история лаврикианства включает множество событий и поворотов, разобраться в которых может только специалист. Но для этого нужно знать историю империи в целом, так как церковь существует не в безвоздушном пространстве: и она влияла на общество, и общество на нее.

Стоимость: 1 (История не ниже 3)

• Церковная бюрократия

Церковная бюрократия ничуть не менее запутана, чем светская, хотя вместо печати "утверждаю" там на бланк поставят "благословляю". Однако в Церкви все еще больше усложняется отсутствием жесткой иерархии (подчас человек, смиренно просящий, чтоб его называли "брат мой" может вершить судьбами целой области). Разобраться в хитросплетении церковной бюрократии очень непросто, но необходимо для любого, кто хочет иметь дело с ней на уровне, превосходящем регулярное посещение храмов в качестве мирянина.

Стоимость: 1

• Риторика

Умение читать проповедь (это большое искусство) и вести дебаты, которые составляют основу жизни лаврикианской церкви. (Создатели этой игры исключили из системы все возможные навыки, замещающие речь: предполагается, что игроки должны сами говорить за своих персонажей, а не бросать кубики. Тем не менее чтение проповеди — настолько специфический навык, что его едва ли можно ожидать даже от самых одаренных в вербальном смысле игроков. Пользуйтесь им, если в нем возникает необходимость, но не заменяйте им обычный спор).

Стоимость: 1

• Ересиология (2)

Лаврикианство достаточно либеральная религия и позволяет своим адептам оспаривать почти все - исключая только авторитет писания. Однако некоторые догматы преступать все же нельзя, и за время существования религии возникло несколько движений, существенно отошедших от лаврикианства. Они были отлучены от церкви и, в массе своей, объявлены вне закона. Но любой инквизитор (да и большинство обычных теологов) считают необходимым разобраться в сути этих учений - тем более, что многие из них существуют до сих пор.

Стоимость: 2 (Теология не ниже 3, История Церкви не ниже 2)

• Агиография

Дисциплина, изучающая деяния, жития и реальные исторические биографии святых. В лаврикианстве есть святые, но - исключая святого Хоэлла, первого императора, - они почти не почитаются. Большинство мирян о них и не слышало, но некоторые теологи специализируются в этой теме.

Стоимость: 1 (История Церкви и вероучения не ниже 2)

• Экзорцизмы (2)

Достаточно редкий навык, в наше время распространенный только среди инквизиторов - экзорцизмы, специальные молитвенные формулы, позволяющие упокоить поднятый труп или немного защититься от магии. (Церковь утверждает, что силу экзорцизмам дает вера творящего их, однако в действительности они, видимо, имеют отношение к геомантии).

Стоимость: 2 (Теология не ниже 3, только священнослужители-лаврикианцы)

Геометрия и архитектура

• Геометрия и черчение

То, чему учат решительно любого худда - основы геометрии, развивающие логику и ясность мысли. Очевидно, что с возрастом многие забывают эти навыки, но что-то все-таки остается. Помимо всего прочего, этот навык нужен для изучения архитектуры, механики и геометрии.

Стоимость: 1

• Геометрия

Сложная область на стыке геометрии и теологии. Во главе ее лежит желание доказать бытие бога геометрическими методами, но из этого производится множество интересных, очень неожиданных и совершенно бесполезных в житейском смысле задач.

Стоимость: 1 (требуется геометрия не ниже 3 и теология не ниже 2)

• Архитектура

Традиционно художеская сфера деятельности. Архитекторы нужны при всех императорах и во всех регионах, потому что людям нужно где-то жить, где-то работать, где-то молиться. Этот навык отвечает за постройку зданий - во всех их видах, от многоэтажных домов для бедноты до роскошных дворцов. Важно, однако, помнить, что у архитекторов тоже бывают свои специализации. И если вы хотите строить обычные дома, то вам хватит этого навыка. Но для фортификации, постройки укреплений, понадобится навык "Военная инженерия", а для строительства церквей - Лаврикианская теология, и т.п. Выучиться на архитектора сложно - тем более, что училище архитектуры всего одно в империи, в Кос-тха-ни. Потом еще придется долго ассистировать в бюро. Но оно того стоит: мало кто зарабатывает так хорошо, как архитекторы, не говоря уже о самореализации и уважении.

Стоимость: 1 (Требуется Геометрия не ниже 6, Математика не ниже 3, Познания в архитектуре не ниже 4, Познания в живописи и скульптуре не ниже 3, Копирование не ниже 3)

Управление осадной техникой (2)

Умение не только построить, но и использовать такие непростые устройства, как катапульту, баллисту, осадный арбалет и прочие изыски имперской военной техники. Исторически сложилось, что большая часть артиллеристов — худды, хотя учатся они в военной академии.

Это очень непростой навык — он требует от человека не только верного глаза, но и немалых теоретических познаний.

Стоимость: 2 (требует навыка «Военная инженерия» не ниже 3)

Гипноз (3)

Уникальная способность дома худдов. Гипноз позволяет подчинить своей воле человека и приказывать ему делать что-либо. Важно учитывать что а) человек будет выполнять только совершенно прямые указания, б) отвечать только на однозначные вопросы и очень сжато (по сути, да-нет, не более того), в) приказ, связанный с риском для жизни (атаковать кого-либо или, тем более, покончить с собой) чрезвычайно сложен, г) человек не помнит, что с ним происходило во время гипноза, но помнит последние минуты перед ним и ощущает временной провал. На высоких уровнях (8+) появляется возможность внушить человеку какую-либо идею, которую он будет подсознательно помнить и после пробуждения.

Стоимость: 3 (только Худды)

Нюхачество (3)

Уникальная способность дома худдов, позволяющая им брать след - как это делают в нашем мире обычные собаки. Далеко не все худды ее владеют (хотя у всех худдов несколько более острый нюх, чем у представителей других домов). Помните, что эта способность не только полезна, но и опасна - например, Ваш персонаж не сможет заходить в лавки пряностей или парфюмерии без риска на пару дней вообще потерять нюх. Этот навык перекрывает возможность взять навыки «Парфюмерия», «Алхимия», «Фармацевтика», «Судебная

Помните, что вы не должны ограничиваться навыками вашего дома! Стоит заглянуть и в навыки других.

медицина», «Хирургия» и прочими занятиями, в которых используются вещества с резким запахом.

Стоимость: 3 (только Худды)

Традиционные навыки Фели

Из наук дома Фели, искусств (см. выше) или ремесел (см. общие навыки) лее могут выбрать один навык и взять его за полцены.

Философские и магофилософские науки

Хотя все эти науки могут изучаться любым человеком, серьезные специалисты в них - только фели и лее, представители других домов ими не интересуются. В тоже время важно, что для изучения теории или истории магии вовсе необязательно быть магом - и лее вполне может взять эти навыки.

• Философия (2)

Философия в прямом смысле - то есть не связанная ни с каким религиозным учением, развита только в доме фели. Она очень обширна и многообразна, включает в себя огромное количество самых разных направлений, фактически охватывая всю философию нашего мира. Разумеется, этот навык скорее подразумевает знание категорийного аппарата и истории философии, так как для разработки собственной философской школы специальных навыков не нужно - но необходимо знать, что уже выдумали до тебя.

Стоимость: 2

• Математика (2)

Наука, которой сложно дать точное определение, так как в известном смысле она изучает все - во-первых, являясь необходимой основой многих других наук, а во-вторых, в общем описывает весь мир методами числового выражения. Необходима она решительно для всего, так что если вы берете хотя бы одну точную или естественную науку, возьмите 1 пункт математики. И помните, что в Лавикандии геометрия — это не математика, а отдельный и даже непрямо связанный с ней навык, более характерный для худдов.

Стоимость: 2

• Филология (2)

Наука о структуре языка и его принципах. Сравнительного языкознания в империи еще не придумали, но лавикандский язык сам по себе достаточно богат и интересен для изучения. Литературоведения как самостоятельного навыка в нашей системе нет - в качестве него считаются высокие навыки (7+) "Познаний в литературе".

Стоимость: 2 (В случае специализации по иностранному языку требует знание его не ниже, чем на 6 пунктов)

• История науки и магии (2)

История науки и магии, их развития, открытий и участия известных ученых и магов в жизни империи (например, во главе империи пять раз стояли династии фели, и большинство правителей в них было магами или учеными) - интересная дисциплина, но чтоб разбираться в ней, нужно все-таки неплохо знать и обычную историю империи.

Стоимость: 2 (требуется История не ниже 3)

• Археология (2)

Не очень развитая в империи дисциплина, в первую очередь изучающая остатки лигвейской культуры (их можно найти как в метрополии, так и в Мороре) и уничтоженных империей морорских культур. Собственно археология имперской истории не очень развита, так как законы запрещают вскрывать захоронения вне зависимости от срока их давности, а власти редко дают разрешение на раскопки в старых (и следовательно густонаселенных) городах. Большинство археологов — фели. Но худды тоже довольно часто встречаются.

Стоимость: 2 (История не ниже 3)

• Теория магии (3)

Сложнейшая дисциплина, совершенно необязательная для занятий магией. Хотя все маги учат ее в институте, только боевые маги (круг свершения) и некроманты (закатный круг) серьезно что-то извлекают из нее, остальные студенты как правило прогуливают все лекции от первой до последней. Эта дисциплина объясняет работу магии с точки зрения теории и философии. Однако так же, как для того, чтоб зажечь спичку, не нужно знать идеи Парменида или понимать, что такое сила трения, так и для сотворения магического заклинания не нужно знать идей Хоура или Четвертый закон Ан-Норга. Сейчас в империи найдется едва ли больше 10 человек, которые разбираются в Теории магии больше, чем на 7

пунктов, и половина из них - лее.

Стоимость: 3

• Криптография (3)

Комплекс методов шифровки и дешифровки текста, бесполезный для всех, кому нужно передать или понять тайную информацию.

Стоимость: 3 (требуется знание языка шифруемого или дешифруемого текста не ниже 4)

Натурфилософские науки

Всем этим наукам (кроме механики, астрономии и геологии) учат исключительно в фелийских учебных заведениях (и в первую очередь в Священном институте), так что если Ваш персонаж не фели или лее, вы должны отдельно объяснить Вашему мастеру, откуда у Вас эти неожиданные познания.

• Алхимия (2)

Вполне рациональная дисциплина. В отличие от алхимии нашего мира, лавикандские специалисты совершенно не интересуются поисками бессмертия (во всяком случае, не больше, чем любой нормальный ученый), но зато активно изучают свойства веществ и их изменения в результате реакций друг с другом и магическими заклинаниями. Уровень развития имперской химии примерно (!) соответствует началу нашего XIX века.

Стоимость: 2

• Ботаника (2)

Как и в нашем мире, это область биологии, изучающая растения. Необходимо учитывать, что способности магов круга Гармонии (найзаров) к работе с живой природой открывают дополнительное большое поле для исследований. Подробней о флоре и фауне Лавикандии можно прочитать в Книге империи.

Стоимость: 2

• Зоология (2)

Опять-таки, как и в нашем мире, в Лавикандии зоология - область биологии, изучающая живую природу. В империи существует идея бинарной номенклатуры (на лигвейском языке), но она относительно нова (интересно, что все лавикандцы относятся по этой системе к одному виду, но разным родам). Важно так же учитывать, что на территории империи живут многие животные (в первую очередь из числа пресмыкающихся и насекомых), которых нет в нашем мире, но не живут те животные, которые имеют отношение к лавикандцам (т.е. грызуны, собачьи, кошачьи и т.д.).

Стоимость: 2

• Биология человека (2)

Достаточно развитая часть биологии, изучающая физиологию человека и происходящие в нем биохимические процессы. По очевидным причинам, в империи эта область куда сложнее и богаче, чем в нашем мире: ведь изучению подлежат представители всех шести домов.

Стоимость: 2

• Химеробиология (2)

Зоология в Лавикандии делится на те же дисциплины, что и в нашем - типа энтомологии, арахнологии или орнитологии, но есть одна, которой в нашем мире нет совсем - это химеробиология. Она изучает жизнедеятельность химер, созданных магами Ночного круга и их потомства (хотя такое потомство - очень и очень большая редкость).

Стоимость: 2 (Зоология не ниже 3; за ту же стоимость берутся при желании все прочие отрасли зоологии, включая изучение природы антропос).

• География (2)

В империи эта наука понимается ближе к нашей экономической географии и этнографии, и включает в себя не только представления о расположении земель, но и сведения о населяющих их народах - их внешности, жизненном укладе, языке и культуре в целом. Если самые начала этой науки (1-2) позволят вам с большей или меньшей точностью расположить окружающие земли на политической карте и предположить как те или иные природные условия должны влиять на уклад жизни местного населения, то стандартный студент кафедры (3-4) без труда объяснит отличия культуры и быта жителей одной имперской провинции от другой. Молодой специалист (5-6) уже, как правило, акцентирует свое внимание на конкретном регионе империи или варварской стране и обладает довольно подробными знаниями о своем предмете. Настоящих специалистов по варварам, однако, в империи немного даже среди географов.

Стоимость: 2 (в некоторых случаях требуется навык Картография и/или знание того или иного варварского языка)

• **Механика и инженерное дело (2)**

Физика в империи не очень развита, но представления о механике достаточно полные, и прикладная механика хорошо развита. Этот навык отвечает как за теоретические, так и за практические познания в этом вопросе (потому что чистых теоретиков этой области в империи очень немного). Так же в комплексе с изучением этого вопроса в Священном институте преподают геометрию, вообще среди фели не очень популярную.

Стоимость: 2 (Геометрия и черчение не ниже 4)

• **Магиофизика (2)**

Еще одна около-физическая дисциплина, пытающаяся изучить закономерности действия магии. В общем, это подвид теории магии, больше уделяющий внимания математически-физической, чем философской стороне.

Стоимость: 2 (Теория магии не ниже 2)

• **Астрономия (2)**

Астрономия в империи развита очень мало. Достаточно, вероятно, будет сказать, что в империи не изобретен телескоп, а геоцентрическая система все еще царит в умах. Астрономия в империи имеет сугубо прикладное значение и используется для навигации и расчетов, причем большинство отлично обходится практически навыком "Навигация" и астрономию не изучает.

Стоимость: 2

• **Геология (2)**

Наука о строении и составе почвы. Идеи устройства планеты в Лавикандии мало развиты, так что геология по сути сводится к почвоведению. Это, однако, далеко небесполезный навык не только для ученого, но и для агронома, мага круга Свершений и даже стратега.

Стоимость: 2

• **Металлургия (2)**

Дисциплина, изучающая строение металлов, ветвь алхимии. В еще большей степени чем алхимия содействует с магией - в первую очередь, Ночного круга. Что, конечно, совершенно не мешает заниматься ей лее и магам других кругов. Так же, вероятно, это самая востребованная властями специализация фели, потому что услуги металлургов постоянно нужны и на больших мануфактурах, и в армейских лабораториях.

Стоимость: 2 (Алхимия не ниже 3)

Навыки характера

Кончено, эти навыки в принципе достижимы для представителя любого дома, но именно среда жизни фели наиболее благоприятна для обучения им.

• **Стойкость (2 или 3)**

По сути, это твердость вашего характера, закаляемая и тренируемая с течением жизни. Только этот навык можно бросать против гипноза, пыток, наркотической ломки и в огромном ряде других ситуаций. Обычно такое поведение будет зависеть от Вашей игры, но в ряде ситуации понадобится сделать бросок - и вот тут-то Вам понадобится навык "Стойкость". Помните, что большинство людей спокойно живут без «Стойкости» всю жизнь, и в целом этот навык действительно гораздо чаще нужен в непростом сообществе фели, чем в жизни прочих домов. Магов Ночного круга и круга Свершений еще в школах специально учат азам этого навыка - в противном случае, неконтролирующие своих эмоций, они могут быть невольно опасны для окружающих. Аналогичные техники передаются и молодым магам круга Гармонии, а так же будущим жрецам культов Брэ - Хозяевам Боли и Мистиссам. В этих случаях причиной служит уже не практическая необходимость, а древние традиции. Если вы не принадлежите к этим группам, но хотите взять "Стойкость", подумайте серьезно, где и как вы обучились такому специфическому навыку.

Стоимость: 2 (для магов Ночного круга, круга Свершений и круга Гармонии, а так же для Хозяев боли и Мистисс. Для всех прочих, фели или не фели — 3)

• **Привычка к алкоголю**

Вырабатываемая долгим и умеренным питьем привычка к алкоголю, которая позволяет не пьянеть гораздо дольше обычного человека. Можно примерно сказать, что человек может совершенно без вреда для себя выпить столько стаканов вина (или чашечек водки) сколько у него крепость. А этот навык позволит ему продержаться без вреда и последствий гораздо дольше - насколько именно, определит Ваш мастер, исходя из пунктов этого навыка, вашей крепости и крепости напитка.

Стоимость: 1

• Искусство любви (2 или 3)

Это именно искусство, возводящее физическую любовь на новый уровень - как с точки зрения техничности, так и с точки зрения восприятия ее. Если на начальных уровнях владения этим навыком (1-2) речь идет о чисто технических умениях в постели, то при дальнейшем обучении (3-4) к ним добавляется, например, умение двигаться так, чтобы обратить на себя внимание, а человек, овладевший этим навыком на профессиональном уровне (5-6) и правда может взглядом остановить прохожего своего Дома. Настоящий мастер (7-8) уже настолько приблизился к совершенству в этом искусстве, что может брать себе учеников. Знатки этого искусства часто встречаются в доме Фели, намного реже - в домах Кафа, Гегра и Брэ. Но фактически никогда не встречаются в доме Худдов, так как большинство худдов считает его чем-то совершенно непристойным.

Стоимость: 2 (для всех домов, кроме Худдов. Для Худдов - 3)

Магия дома Фели

Гораздо подробней о магии, всех ее школах и направлениях можно прочитать в главе Фели. Здесь мы не будем давать подробных описаний. Напоминаем, что

а) магию могут брать только фели, а лее, и тем более другие дома этой возможности лишены,

б) предрасположенность к тому или иному кругу проявляется в детстве, и фели может овладеть только одним кругом магии. Зато он, безусловно, будет иметь хоть пару пунктов в каждой из школ своего круга - во всяком случае, если он учился на профильном отделении Священного института (что обязательно только для магов Ночного круга) или прошел подготовку в специальной школе или у учителя (как маги круга Свершений и круга Гармонии).

Те фели, которые перешли границу ан-Норга (т.е. имеют в своём магическом навыке 11 или 12 пунктов), могут изучить особые заклинания. Обсудите этот вопрос с мастером и почитайте о них в [«Книге ДОМОВ»](#).

Магия дневного круга

• Чудотворчество

Чудеса в чистом виде - не очень полезные, но очень красивые, изящные, милые: временное оживление рисунков, вещей, создание крошечных волшебных существ, небольшая левитация и т.д. В подавляющем большинстве они совершенно безвредны и почти бесполезны, но доставляют окружающим (и самим магам) много радости.

Стоимость: 1

• Заклинания, накладываемые на человека

В первую очередь это разнообразные заклинания удачи, но так же и шуточные заклинания (надо помнить, что шутки магов дневного круга бывают иногда не слишком добрыми).

Стоимость: 1

• Исцеление (2)

Исцеление наложением рук, лечение болезней и ран. К сожалению, мало уметь исцелять. В случае болезни нужно еще знать, от чего именно исцеляешь - иначе может выйти неприятная ситуация. И, конечно же, при всем желании фели не сможет исцелить человека, о болезни которого не знает. (Т.е. профилактическое исцеление невозможно). Кроме того, исцеление отнимает у мага много сил, и при прочих равных за день маг может исцелить примерно столько людей, сколько у него пунктов в этом навыке, но никак не больше.

Стоимость: 2 (Начиная с 4 пунктов требует навык Диагностика не ниже 3)

• Создание амулетов

Амулеты дневного круга приносят удачу, заживляют царапины, защищают от дождя и делают массу других приятных мелочей.

Стоимость: 1 (Начиная с 6 пунктов требует навык Символическое, ритуальное и магическое значение резьбы не ниже 2)

• Анализ

Анализ местности на наличие магии. Умение, позволяющее увидеть место и находящиеся в нем люди, на которых была направлена магия, расцветченным и расчерченным все вокруг в зависимости от количества присутствующей магии, ее школы и конкретных заклинаний. Правда видит эти цвета и линии только маг, проводящий анализ. Сама эта способность предельно проста (и является одной из первых, появляющихся у ребенка с проявлением магических способностей). Пункты навыка определяют вашу способность понять и интерпретировать увиденное.

Стоимость: 1

Магия ночного круга

• Мгновенные проклятия (2)

Действительно, самые быстрые заклинания лавикандской магии (только некоторые, самые простые заклинания чудотворчества могут с ними сравниться по скорости). Накладываются они очень быстро, но и действуют лишь мгновение. Впрочем, иногда этого мгновения хватает, чтоб убить человека. Этот навык включает не только умение накладывать заклинания, но и навыки защиты от них и устранения уже наложенных проклятий. (То же относится и к навыку Длительных проклятий, но не к навыку Латентных — защититься от них невозможно, и снять их не может даже наложивший их маг).

Стоимость: 2

• Длительные проклятия (2)

Накладываются дольше мгновенных (самые быстрые - около полутора минут, а верхнего предела по времени нет), но и действовать могут годами и даже десятилетиями. Очень редко они убивают человека (на это много времени не требуется), но тем не менее чрезвычайно опасны.

Стоимость: 2 (Требуется Ритуальный танец не ниже 2)

• Латентные проклятия (3)

Самые сложные из проклятий ночного круга, вмешивающиеся в ход жизни человека. Вред от них не всегда очевиден, иногда человек может даже счесть такое проклятие пожеланием удачи, но если вдуматься, они пугают больше всего. Кафедра Латентных проклятий довольно мала и студентов на нее берут с разбором, так что специалистов в этой области немного. Впрочем, это настолько мало практическая дисциплина, что большинство и не рвется.

Стоимость: 3

• Создание химер

Химеры - искусственные существа, создаваемые магами ночного круга из частей других животных. Крупные химеры живыми быть не могут и создаются при помощи магов закатного круга. Большинство магов Ночного круга осваивает только азы этой дисциплины, позволяющие создать простейшую химеру - птицу для посылки писем, несколько более разумное домашнее животное. Дальше продвигаются немногие, потому что это требует серьезной дополнительной работы.

Стоимость: 1 (С 3 пунктов требует навык Химеробиология не ниже 3)

• Создание амулетов

Амулеты ночного круга - самые полезные из создаваемых магами. Они могут защитить владельца от магии и оружия, могут даже спасти ему жизнь - но неизменно имеют какую-то отрицательное свойство (оно тем сильнее, чем сильнее положительные свойства, так как именно эта разница делает амулет работоспособными), которое может оказаться для человека куда губительней тех опасностей, которых он избегает.

Стоимость: 1 (Начиная с 6 пунктов требует навык Символическое, ритуальное и магическое значение резьбы не ниже 2)

• Анализ

Анализ местности на наличие магии. Умение, позволяющее увидеть место и находящиеся в нем людей, на которых была направлена магия, расцветченным и расчерченным все вокруг в зависимости от количества присутствующей магии, ее школы и конкретных заклинаний. Правда видит эти цвета и линии только маг, проводящий анализ. Сама эта способность предельно проста (и является одной из первых, появляющихся у ребенка с проявлением магических способностей). Пункты навыка определяют вашу способность понять и интерпретировать увиденное. Маги ночного круга - единственные, кто часто использует эту способность не только для анализа: лишь это позволяет увидеть магические защиты ночного круга.

Стоимость: 1

Магия рассветного круга

• Вещественные иллюзии

Иллюзии, накладываемые на постоянный и относительно малоизменчивый материал, например - на деревянную доску, камень, шкатулку (которая только открывается и закрывается), книгу и т.п.. Они могут изменять внешние свойства объекта (включая и запахи, и даже тактильные ощущения) очень радикально, но требуют постоянной поддержки мага и хорошего знания свойств изображаемого. Т.е. если вы хотите создать иллюзию деревянной поверхности на месте каменной, необходимо представлять себе, каково дерево на ощупь.

Стоимость: 1

• Анатомические иллюзии (2)

В принципе - то же самое, что вещественные иллюзии, но с одной немаловажной поправкой. Анатомические иллюзии накладываются на изменчивые и движущиеся объекты. Самым частым случаем такого объекта является человек. Реже - животные. Есть и другие примеры, но прежде всего это люди и животные, так что мастера анатомических иллюзий должны хорошо представлять себе, как работают мышцы, как меняется температура тела, как движутся представители разных домов и т.п.
Стоимость: 2 (С 4 пунктов требуется Анатомия не ниже 3)

• **Невещественные иллюзии (2)**

Наиболее сложный и, по мнению некоторых, творческий вид иллюзий, накладываемый не на объект, а на пустое место. Т.е. иллюзия просто формируется в воздухе. Размер и материальные свойства иллюзии при этом сильно зависят от мастерства мага. (Однако любая иллюзия, даже самая сложная, не остановит нанесенный с силой удар - рука или оружие просто пройдут сквозь нее).

Стоимость: 2 (С 3 пунктов требуется какое-либо из направлений живописи не ниже 3; статистически наиболее часты Фелийская живопись или Копирование)

• **Создание амулетов**

Амулеты расветного круга используются для коррекции своей внешности, в качестве масок или сложных украшений. Немаловажно, что изготавливаются и амулеты, позволяющие игнорировать иллюзии и видеть все, как есть.

Стоимость: 1 (Начиная с 6 пунктов требует навык Символическое, ритуальное и магическое значение резьбы не ниже 2)

• **Анализ**

Анализ местности на наличие магии. Умение, позволяющее увидеть место и находящиеся в нем людей, на которых была направлена магия, расцветенным и расчерченным все вокруг в зависимости от количества присутствующей магии, ее школы и конкретных заклинаний. Правда видит эти цвета и линии только маг, проводящий анализ. Сама эта способность предельно проста (и является одной из первых, появляющихся у ребенка с проявлением магических способностей). Пункты навыка определяют вашу способность понять и интерпретировать увиденное. Среди воздушных иллюзий есть заклинание, позволяющее сделать точную иллюзорную копию увиденного в процессе анализа. Это позволяет магам расветного круга, единственным из всех, показывать результаты анализа другим людям, даже и не фели, и хранить своеобразную "библиотеку" анализов на своем факультете в Священном институте.

Стоимость: 1

Магия закатного круга

• **Работа с мертвым телом**

Навыки поднятия мертвецов и управления ими. В случае, если мертвое тело принадлежало человеку - это строго карается законом, но если это было животное - никакой беды в этом нет.

Стоимость: 1 (от 3 пунктов требуется Анатомия не ниже 2)

• **Работа с душой (2)**

Безусловно жестоко наказуемые законом заклинания, позволяющие вызвать душу умершего, уговорить (или заставить) ее отвечать на свои вопросы. Правда, это можно сделать только с человеком (или иным существом) умершим не более 49 дней назад.

Стоимость: 2 (Требуется навык Ритуальный танец не ниже 2)

• **Работа со временем (3)**

Самая сложное и малоизвестное направление школы закатного круга - работа со временем, позволяющая изменять личное время объекта и даже остановить время - но не позволяющая вернуться назад даже на секунду.

Стоимость: 3 (от 3 пунктов требуется Философия не ниже 4)

• **Анализ**

Анализ местности на наличие магии. Умение, позволяющее увидеть место и находящиеся в нем людей, на которых была направлена магия, расцветенным и расчерченным все вокруг в зависимости от количества присутствующей магии, ее школы и конкретных заклинаний. Правда видит эти цвета и линии только маг, проводящий анализ. Сама эта способность предельно проста (и является одной из первых, появляющихся у ребенка с проявлением магических способностей). Пункты навыка определяют вашу способность понять и интерпретировать увиденное. Негласно считается, что некромантов учат анализу лучше всего, но на самом деле все зависит от прилежания студента.

Стоимость: 1

Магия круга свершений

• Школа прямых воздействий (2)

Суть заклинаний круга свершений - во вмешательстве (при помощи воли мага, теории магии, символов и ритуального танца) в естественный порядок вещей. Можно заставить облако стать тучей и пролиться ливнем. Можно поднять ветром из соседней пустоши песок, и завалить им вражеских солдат. Можно “разогнать” ветер до урагана. Можно поднять из земли вал или углубить ее оврагом в нужном месте. И так далее. До тех пор, пока маг при этом использует окружающие его феномены, он остается в рамках Школы прямых воздействий.

Стоимость: 2 (Требуется навык Ритуальный танец не 4)

• Школа вмешательства (3)

Однако нередко возникает ситуация, когда ничего подходящего под рукой нет. В этом случае маг прибегает к Школе вмешательства. Обрушить огонь с небес. Устроить снежную бурю в субэкваториальной саванне. Просто устроить дождь, находясь в центре антициклона. Все это совершенно невозможно на первый взгляд, но Школа вмешательства позволяет добиться именно невозможных, невероятных в статистическом смысле результатов.

Стоимость: 3 (Требуется навык Ритуальный танец не 4)

• Анализ

Анализ местности на наличие магии. Умение, позволяющее увидеть место и находящиеся в нем людей, на которых была направлена магия, расцветченным и расчерченным все вокруг в зависимости от количества присутствующей магии, ее школы и конкретных заклинаний. Правда видит эти цвета и линии только маг, проводящий анализ. Сама эта способность предельно проста (и является одной из первых, появляющихся у ребенка с проявлением магических способностей). Пункты навыка определяют вашу способность понять и интерпретировать увиденное. Маги Боевого круга способны проводить такой же узкий анализ, как и остальные, но единственные из всех могут покрывать анализирующим полем площади более 50 квадратных метров (верхний предел - несколько километров).. У этого есть и свои минусы: им сложнее разглядеть мелкие детали, определить конкретные свойства амулета - хотя проще провести анализ масштабного комплекса заклинаний..

Стоимость: 1

Магия круга гармонии

• Работа с растениями

Заклинания этого направления позволяют изменять структуру, рост и свойства растений: тут возможность и ускорить или замедлить рост, и придать растению нужную форму, и просто вылечить его от поразившей болезни.

Стоимость: 1

• Работа с животными (2)

Аналогично, эти заклинания изменяют биологию и поведение животных. Вмешательство тут должно быть умеренным и осторожным, потому что чересчур сильно повлияв на животное можно выбить его из «системы гармонии» (мы бы сказали — из экологической ниши) и сильно ему навредить. Тем не менее именно эта школа позволяет найзарам «договариваться» с животными и влиять на них. Подчеркнем, что способности разговаривать с животными найзары при этом не приобретают — даже на уровне характерной для драконов и их хозяев слабовыраженной телепатии. Найзары просто интуитивно понимают ощущения и эмоции животного, и могут передать ему свои.

Стоимость: 2

• Работа с системой гармонии (3)

Сложные заклинания, влияющие на то, что мы назвали бы экосистемой - комплекс растений и животных небольшого участка местности. Не на каждое отдельное растение или животное, а именно на их совокупность и взаимодействие. Такие заклинания делаются чрезвычайно долго — самое меньшее неделями — и требуют экстраординарной осторожности и тонкого расчета. Иначе систему гармонии можно загубить навсегда. Однако правильно проведенное заклинание делает всю систему послушной магу вплоть до мельчайших деталей.

Стоимость: 3

• Анализ

Анализ местности на наличие магии. Умение, позволяющее увидеть место и находящиеся в нем людей, на которых была направлена магия, расцветченным и расчерченным все вокруг в

Помните, что вы не должны ограничиваться навыками вашего дома! Стоит заглянуть и в навыки других.

зависимости от количества присутствующей магии, ее школы и конкретных заклинаний. Правда видит эти цвета и линии только маг, проводящий анализ. Сама эта способность предельно проста (и является одной из первых, появляющихся у ребенка с проявлением магических способностей). Пункты навыка определяют вашу способность понять и интерпретировать увиденное. Маги круга Гармонии при этом могут увидеть не только магическое вмешательство, но и те отхождения от гармонического идеала природы, которые их смущают.

Стоимость: 1

Традиционные навыки брэ

Все навыки из области военного дела разумеется очень часто встречаются у служивших худдов и катарир, но все же большинство мастеров в них — брэ.

Офицерские навыки

• Военный церемониал

Знание основ правильного поведения в армии - как в бою, так и на приеме у Верховного стратега. Необходимо для любого офицера, который не хочет прослыть совершенно невоспитанным человеком. Военный церемониал несколько проще светского и во многих ситуациях офицер может руководствоваться только им. Однако бывают и случаи, когда военного церемониала мало, и пригодится штатский.

Стоимость: 1

• Тактика (2)

Умение эффективно руководить воинским подразделением - от десятка до полка. Помните, что победа - это не когда все враги погибли или даже сдались в плен, а когда выполнен приказ командира и тактическая задача.

Стоимость: 2

• Оперативное искусство (2)

Умение управлять крупными воинскими соединениями — полком, бригадой, бригадной группой, армией. Командир такого уровня обязан проявлять инициативу и учитывать все последствия своих действий, он никогда не может апеллировать к приказу начальства - его начальство это штаб эрта или генеральный штаб, и им не видна реальная тактическая и оперативная картина.

Стоимость: 2 (Тактика не ниже 2, Военная история не ниже 2, Военная бюрократия не ниже 2, Военная администрация не ниже 2)

• Стратегия (3)

Редчайшее умение управлять группами армий, эртом (символическое подразделение - их всего три, и в них включаются все военные части империи), руководить обороной империи. Здесь военное дело непосредственно связано с внутренней и внешней политикой, экономикой. По-настоящему отличных стратегов (с 8-10 пунктами в этом навыке) в империи можно пересчитать по пальцам если не одной, то самое большее двух рук.

Стоимость: 3 (Оперативное искусство не ниже 2, Военная история не ниже 3, Военная администрация не ниже 3, Военная бюрократия не ниже 3, Государственная бюрократия не ниже 2)

• Военная история

История войн, которые вела империя - а вела она их предостаточно. Но мало просто знать, кто, куда и когда послал войска - нужно понимать, зачем это делалось, а для этого нужно иметь представление об истории в целом. Помимо общей эрудиции эти знания могут помочь офицеру в случае, если его собственного опыта не хватает.

Стоимость: 1 (требуется История не ниже 3)

• Военная администрация и логистика

Умение управлять военной частью не в бою, а в мирное время или в тылу, учитывать нужды солдат, обеспечивать движение обозов с продовольствием и снарядами и вообще всем необходимым. Никакая война не могла бы вестись и никакое сражение не было бы выиграно без хороших специалистов в этом навыке.

Стоимость: 1 (требуется навык Военная бюрократия не ниже 2)

• Военное право

В армии свои законы, и свой суд - трибунал. Военное право куда проще штатского, но оно должно учитывать большое количество конфликтных и спорных ситуаций. В каждой большой части есть военный трибунал, в котором постоянно рассматриваются дела. Военное право еще и куда жестче

Подробнее о том, как использовать тактику и оперативное искусство в рамках нашей системы см. в [«Справочнике мастера»](#).

штатского, потому что наказаний в принципе куда меньше: это либо выговор, либо публичная порка, либо перевод в штрафные части, либо казнь.

Стоимость: 1 (требуется Военная бюрократия не ниже 2 и Уголовное право не ниже 2)

- **Военная инженерия**

Умение строить временные и постоянные укрепления, делать подкопы, наводить понтонные мосты, конструировать военные машины (но не использовать их). Как правило, этим делом занимаются худды, хотя бывают и исключения.

Стоимость: 1 (требуются Механика не ниже 3 и Геометрия и черчение не ниже 3)

Солдатские навыки

- **Маскировка**

Учитывая размеры брэ - это не такое простое дело, однако мастера маскировки достигают иногда необычайных результатов. Важнее, однако, не способность спрятаться в листве (хотя, конечно, все зависит от обстоятельств). При помощи навыка маскировки можно выдать себя за другого человека, сменив одежду и наложив грим. То же самое, конечно, можно сделать и иллюзией — но это не всегда безопасно. Так что популярен он не только среди десантников, но и, благодаря другой своей стороне, среди сотрудников спецслужб или синдикатов. Впрочем, рядовой боец ТУ или синдиката, по сути своей такой же солдат.

Стоимость: 1

- **Альпинизм**

Чрезвычайно полезный навык, которым владеют многие брэ, служившие в горных районах Морора. Без него о штурме деревень горцев не приходится и мечтать. Но в Метрополии (напомним, что ее наивысшая точка - пологий 476-метровый холм) этот навык применять особенно негде. Помимо альпинистских достижений его, правда, можно с большим успехом применять при штурме крепостей - и вообще при необходимости забраться на высокую стену. Кафа, в сущности, справляются с теми же задачами и без этого навыка, так что им брать его ни к чему.

Стоимость: 1

- **Водолазное дело**

Разумеется, в империи нет аквалангов, так что высшее техническое достижение водолазов - камышинка и промасленный мешок с воздухом. Водолазные части, формируемые из брэ и некоторых гегра чрезвычайно эффективны - но малочисленны и используются редко, просто потому, что имперским войскам редко приходится штурмовать порты или проводить в них диверсии.

Стоимость: 1

- **Выживание в кризисных условиях (2)**

Умение разжечь костер без кремня и огнива, сложить простую хижину, поймать дичь без лука, а рыбу - без удочки. Очень полезный навык, без которого подавляющее большинство жителей империи не испытывая никаких проблем обходятся всю жизнь.

Стоимость: 2

Помните, что вы не должны ограничиваться навыками вашего дома! Стоит заглянуть и в навыки других.

Традиционные навыки кафа и катарир

Финансы и торговля

- **Финансы и торговля**

Навык ведения хозяйства с финансовой точки зрения, управления бизнесом или землей. Это навык бухгалтера, коммерсанта, землевладельца и просто человека, который тратит деньги с умом.

Стоимость 1

- **Определение параметров**

Умение на вид оценить вес, габариты, количество предметов (не пересчитывая, а именно одним взглядом), количество людей в группе. Навык, который очень полезен не только для торговца, но и для вотовца, боевого офицера и, конечно, вора-карманника.

Стоимость: 1

- **Оценка предмета мебели, одежды, пищи, обихода**

Главный навык торговца - оценка всего. Если вы не знаете, что кинуть на оценку предмета - кидайте

этот навык.

Стоимость: 1

- **Оценка оружия**

Навык, который насуточно необходим любому, чья жизнь зависит от оружия - он позволяет не только определить его стоимость, но и оценить качество. В случае известных клинков это поможет просто узнать их. Прежде всего это касается мечей брэ, но не только их.

Стоимость: 1

- **Оценка произведений искусства**

Оценка картин (включая и экспертизу их подлинности), старых книг, музыкальных инструментов. Сюда же входит оценка каллиграфических работ и антиквариата. Очень доходное дело, но требует абсолютной честности эксперта в его оценках - иначе его просто никто не будет приглашать.

Стоимость: 1 (требуются познания в соответствующем виде искусства и, в случае антиквариата, История не ниже 3)

- **Оценка металлов и драгоценных камней**

Позволяет оценить их чистоту, происхождение, вес. На всякий случай скажем тут, что в имперском фане (который считается золотым) в действительности золота - около 17 процентов, а все остальное примеси: уже очень давно он является скорее обозначением денег. В фуне, однако, примерно 80 процентов серебра.

Стоимость: 1

- **Оценка магических предметов**

Магические предметы тоже стоят - и стоят весьма дорого, однако чтоб оценить их стоимость и учесть при этом все факторы, нужно самому быть магом - в то время как покупатель, как правило, не маг. Строго говоря, конечно, это навык, которым владеют только фели - но фели, работающие с кафа и, как правило, на кафа.

Стоимость: 1 (требуется магический Анализ)

- **Оценка животных и рабов**

Исключая только лошадей и драконов - для них есть специальные навыки. Рабы в империи - это всегда морорцы, а вот разнообразных животных продают много и часто. Хороший говорящий и красивый попугай может стоить дороже раба, не говоря уже о выученной как следует охотничьей птице.

Стоимость: 1

Мореходство

В общем, матросом на корабль могут взять любого. Но корабли катарир и рассчитаны на катарир - фели, который может сравниться с ними в ловкости, не выдержит физических нагрузок, а брэ, которые куда сильнее катарир, не смогут сделать десятой доли нужного из-за недостаточной ловкости.

- **Навигация по звездам, приборам и картам**

Самый важный пункт для моряка - с ним даже просто матрос сможет пойти в плаванье на небольшой шаланде. Невозможно представить себе ни моряка, ни драконюха, который не владел бы этим навыком.

Стоимость: 1

- **Матрос**

Вы умеете управляться с парусами, грести длинным веслом - словом все, что нужно делать на корабле. Вы не умеете только им управлять. С небольшой лодкой, впрочем, вы справитесь: и нет такого катарир, который не сделал бы это хотя бы один раз в жизни, во время посвящения во взрослые. У многих же это - обычное и основное занятие.

Стоимость: 1

- **Штурман**

Вы умеете управлять кораблем в плаванье - знаете куда надо плыть и умеете направить корабль в нужную сторону. Вы можете увести корабль из под огня противника и знаете, как ночью пройти вдоль побережья, не сев на мели. Если вы хорошо владеете этим навыком, то скорее всего вы или капитан, или его правая рука и важнейший помощник - штурман. Ну или выпускник императорского училища мореходства, ждущий назначения.

Стоимость: 2 (требуется Навигации по звездам, приборам и картам не ниже 3)

- **Карго**

Вы специалист по погрузке корабля. Знаете, сколько и чего он может увезти, и знаете все до последней щелочки, куда без вреда для корабля можно впихнуть дорогостоящий груз - и как нужно за ним следить во время плаванья. Кроме того, вы знаете, как на корабле спрятать что-то так, чтоб никакая

таможенная служба его не нашла. Или чтоб нашла, если вы сами в ней работаете. Разумеется, это навык можно использовать для загрузки чего угодно: не только корабля, но и дракона, торгового каравана, склада.

Стоимость: 1 (Оценка параметров не ниже 4)

• **Управление кораблем в бою (2)**

Вы капитан корабля. Вы не только управляете им в плаванье - команда слушается вас и вы можете повести ее за собой на абордаж. Бой - всегда самое сложное испытание и для корабля, и для капитана - ведь одновременно надо и беречь корабль, и атаковать противника, и рассчитывать курс под выстрелы из своих катапульти, и защитить команду и паруса от выстрела вражеских. Подробнее об этом навыке см. в «Справочнике по морским сражениям».

Стоимость: 2 (Требуется навык «Штурман» не ниже 2; только катарир, потому что команда не потерпит другого капитана)

• **Морская стратегия и тактика (2)**

Искусство управлять в бою уже не кораблем, а флотилией или даже целым флотом. Уже не для капитанов, а для адмиралов. Конечно же, все без исключения адмиралы — катарир, хотя общетеоретическое представление об этом вопросе может иметь каждый. (Увы, в империи немало таких теоретиков, а вот хороших флотоводцев очень мало).

Стоимость: 2 (С 3 пунктов требуется Управление кораблем в бою не ниже 4)

Кораблестроение (1)

Умение построить корабль. Это искусство очень высоко ценится катарир, но, как ни странно, многие корабельщики не принадлежат к этому дому: часто это гегра. Нередко в проектировании судов участвуют и фели. Разумеется, кораблестроение требует серьезных навыков как от инженера, так и от мастеров-строителей.

Стоимость: 1 (С 6 пунктов требуются Механика и инженерное дело не ниже 4)

Навыки дома Апоте

• **Свой для апоте (1 или 2)**

Знание условных обозначений, понимание символов и прочих тонкостей дома Апоте, которое позволит Вам общаться с ними и не вызывать общего недоверие. Своеобразный пропуск в мир криминала. Чем лучше вы им владеете, тем больше вероятность, что «криминальные элементы» будут говорить с вами всерьез. Или что вы хотя бы поймете их жаргон. Кроме того именно этот навык позволит вам ориентироваться в специфическом мире синдикатов и криминала вообще.

Стоимость: 1 (для кафа и катарир, для остальных 2)

• **Язык жестов (1 или 2)**

Принятый среди апоте язык жестов. Изначально он был придуман членами шаек, которые переговаривались так, чтобы не привлекать внимание - но теперь это эффективное дополнение воровского арго. В общем он очень прост, но для кафа и катарир - всем остальным сложно освоить нужные движения ногами. В большинстве случаев для представителей других домов речь пойдет скорее о понимании языка жестов, чем о способности говорить на нем.

Стоимость: 1 (кафа и катарир, для всех прочих 2)

• **Ловкость рук**

Не стоит путать этот навык с обычной Ловкостью. Та отвечает за вашу подвижность и гибкость. Эта — за ловкость ваших пальцев. Это навык карманника и фокусника, позволяющий вытворять такие вещи, что простофили только диву даются. Помните только, что когда вы полезете в карман к богачу, он может кинуть не только свою «ловкость рук» и удачу, но и любой контактный боевой навык (фехтование или рукопашный бой, но не стрельбу или метание!), чтоб заметить ваши действия — и прореагировать на них.

Стоимость: 1

• **Подделка документов (2)**

Речь идет не об удостоверениях личности - они в империи не приняты (только сотрудники крупных организаций иногда получают металлические пластинки-пайцзы с указанием места работы, а чиновники всегда носят при себе пайцзы, удостоверяющие их полномочия, но ни на тех, ни на других нет личных имен) - а о деловой документации. Будь то государственные бумаги или финансовые договоры, фальшивые накладные на груз или просто письмо от чужого имени - из всего можно извлечь выгоду.

Стоимость: 2 (требуется Каллиграфия не ниже 3 и Изготовление бумаги не ниже 2)

- Обнаружение и создание тайников

Полезный навык, если ты грабитель - и не менее полезный, если сыщик. Тайники в империи делают иногда весьма сложные, и найти их не просто. Фактически, какой-никакой тайник есть едва ли не в любом богатом доме: учитывая мастерство взломщиков-кафа хранить деньги в тумбочке - едва ли хорошая идея.

Стоимость: 1

Драконье дело

По ряду не вполне понятных самим жителям империи причин только катарир могут вступить в полусимбиотический союз с драконом - что делает управление драконом доступным только для них. Но служками на драконе, членами команды и обслуживающим персоналом работать, конечно, могут представители любых домов

- **Управление драконом**

Управлять драконом, уметь направить его, найти верный путь, не потеряться в облаках, понять дракона - все это определяется именно этим навыком. Им безусловно владеет каждый драконюх.

Стоимость: 1 (только катарир, требуется Навигация по звездам, приборам и картам не ниже 2)

- **Управление драконом в бою (2)**

Дракон - очень опасное существо, он силен и дышит огнем. В бою он сам рвется на врага - но к сожалению не всегда на того, на которого нужно, и часто забывает при этом и о своей безопасности, и о безопасности хозяина. Суметь заставить его выполнить нужную задачу, и при этом сберечь - непросто, но необходимо.

Стоимость: 2 (только катарир, требуется «Управление драконом» не ниже 4)

- **Разведение драконов**

Навык, без которых обслуживать взрослых драконов смогли бы только драконюхи. Между тем, дракон - не лошадь, и для ухода за таким крупным животным одного человека мало. Так что немало катарир и кафы, а подчас и гегры сами не управляют драконами, а часто даже не поднимаются на них в воздух в качестве членов команды - но все-таки овладевают этим навыком, чтоб обеспечивать драконам комфорт, пропитание и уход.

Стоимость: 1

Помните, что вы не должны ограничиваться навыками вашего дома! Стоит заглянуть и в навыки других.

Традиционные навыки гегры

Земледелие

- **Рисоводство и соеводство**

Рис и соя - основа лавикандской кухни. Разводить их не так уж и сложно - но нужно знать когда и как сеять, рассчитывать места разлива рек. В этом деле есть немало секретов, которые в гегрийских семьях передается из поколения в поколение. Словом, все это не так просто, как кажется. Но, конечно, подавляющее большинство крестьян обходится самым базовым уровнем навыка (3-4).

Стоимость: 1

- **Чаяводство (2)**

Это не только умение вырастить чай, но и умение его приготовить. Не в смысле - разлить по чашкам или заварить, это может любой человек с навыком «Церемониал». Хитрость в том, чтоб правильно смешать разные сорта, создавая новый вкус, следить за тонкостями хранения: урожаи разных лет отличаются по вкусу. Одни чаи на несколько лет закапывают в землю, другие - подогревают специальными средствами еще в виде листов, третьи — обжаривают. Секретов здесь множество. И только настоящий мастер может сделать такой чай, который вызовет восхищение у знатока (т.е. человека, имеющего навык "Кухня" на 10 пунктов)

Стоимость: 2

- **Виноделие (2)**

Не требует особенных пояснений. Искусство сделать хорошее вино ничуть не проще и - кстати - куда древнее искусства сделать хороший чай. О винах империи, как и вообще о кухне вы можете подробнее прочитать в главе "Культура и искусство"

Стоимость: 2

• Мельничное дело

Умение управлять мельницей, чинить и налаживать ее - важный навык. Как и кузнецы, мельники окружаются в деревнях почтением, им приписывают мистические способности. В действительности, конечно, ничего волшебного они не могут, но зато любой мельник немного понимает в простой механике за счет своего мастерства — и ему не нужно дополнительно изучать механику, чтоб справиться с множеством мелких технических задач, возникающих в жизни мельника - да и вообще любого человека.

Стоимость: 2

• Агрономия (2)

Выпускник одного из императорских агрономических училищ - человек, который должен быть готов к ответу на любой вопрос крестьянин: почему не прорастает рис, почему поле не дает таких урожаев, как раньше, чем заболели овощи, и даже в чем смысл жизни. Он - деревенский ученый, самый образованный человек, какого многие крестьяне увидят в своей жизни.

Стоимость: 2 (требуется Геология не ниже 3)

• Опиумоварение (2)

Умение вырастить и приготовить опиум - последнюю государственную монополию. Опиум не запрещен законами империи, но его не так-то просто сделать. Дело ведь не только в том, чтоб вырастить его. Нужно уметь смешивать сорта, изготавливать разные смеси. Чем выше мастерство «папы», как называют такого рода специалистов, тем лучше будет сделанный ими продукт.

Стоимость: 2

Животноводство

• Бортничество

Искусство разводить пчел и добывать у них мед и воск, а так же изготавливать из них самые разные вещи - от лекарств до свечей. Это, наверное, один из немногих видов сельского хозяйства, которым с удовольствием занимаются брэ (тем более, что и укусы пчел им не так страшны).

Стоимость: 1

• Скотоводство и коневодство

Разведение скота - немаловажная область сельского хозяйства в стране, где некоторые жители едят преимущественно мясо. Неспециалисту сложно понять, насколько многообразно использование скота в хозяйстве империи: оно включает не только разведение на убой, но и изготовление из шкур, костей, мяса животных массы необходимых в быту вещей.

Стоимость: 1

• Разведение слонов

Слоны нередко встречаются в дикой природе империи и давно уже используются лавикандцами. В военном деле они как-то не прижились (или, вернее. много тысяч лет, как из него исчезли), а вот в мирной жизни их используют очень часто и для самых разных нужд: для перевозок, на лесоповале и т. п.

Стоимость: 1

• Ветеринария

Умение излечить животное - благородное и радующее людей, но подчас весьма рискованное (представьте, что вам нужно лечить дракона он зубной боли - это целое приключение). Среди ветеринаров очень много гегра, но хватает и фели.

Стоимость: 1 (Зоология не ниже 2)

• Дрессировка

Умение приручить, обучить или хотя бы до какой-то степени найти общий язык с диким (и не только) животным — от змеи до буйвола, от сухопутного осьминога до крупного насекомого. В определенной степени началами этого умения должен владеть и хороший фермер, хотя больше, чем на пару пунктов, научат разве что агронома из имперского училища. Также в империи вполне прижились почтовые голуби и охотничьи птицы.

Мало кто может добиться высокого уровня дрессировки для всех животных. После 6 пунктов вам стоит выбрать условную «специальность»: а) животные, б) птицы, в) ящеры, г) какие-либо экзотические животные.

Однако этот навык не относится к обучению лошадей и драконов - их воспитание входит в навыки «Верховая езда» и «Управление драконом».

Стоимость: 2 (Требуется Ветеринария не ниже 2)

Охота и рыбная ловля

• Охота

Необходимое многим умение выследить и поймать зверя. Это не даст вам возможность убить его, но поможет найти и позволит разобраться в его повадках. Навык этот относится к любой охоте вне города и, конечно, в ряде ситуаций жертвой может оказаться не только зверь, но и человек. А потому охотничьи навыки нередко владеют не только гегра, но и брэ. Однако большая часть охотников империи все же гегра.

Стоимость: 1 (Требуется Поиск следов и улики не ниже 2)

• Рыбная ловля

Ловить нужно не только зверя и птицу, но и рыбу — а фели и брэ часто готовы немало заплатить за свежие морепродукты. Как ни странно, большинство рыбаков в империи не катарир, а гегра, но это, конечно, не значит, что парой пунктов этого навыка не могут владеть моряк, отставник-брэ или чиновник-худд, развлекающиеся рыбалкой на досуге.

Стоимость: 1

Мекрарианство

Большая часть мекрарианских жрецов — гегра. Реже встречаются лее и кафа, а священников худдов или брэ не бывает никогда, так как эти дома поголовно исповедуют лаврикианство.

• Медитация (2)

Умение отрешиться от себя и постичь суть вещей. Изначально эти идеи были разработаны мекрарианцами, как один из способов постижения иллюзорности мира, но в настоящее время медитация стала универсальным методом философского познания, так что легко представим худд, медитирующий над иероглифом, или брэ, медитирующий с мечом.

Стоимость: 2 (для всех кроме магов-фели, не способных к медитации)

• Учение

Знание священных текстов и гимнов - их существует огромное количество. Если издать все сутры мекрарианства разом, (что никогда и ни кем не предпринималось), получится не меньше пяти десятков таких томов, как лаврикианское Писание. Между тем хороший мекрарианский жрец значительную часть сутр должен знать если не наизусть, то близко к тексту.

Стоимость: 1

• Мантры и ритуалы

Наиболее важный навык для обычного мекрарианского жреца: проведение свадебных церемоний и похоронных ритуалов, совершение простейших благопожелательных обрядов (не имеющих “реальной” силы, но очень любимых верующими) и тому подобных вещей. Большинство верующих хотят от жреца именно этого, а не досконального знания сутр.

Стоимость: 1

• Риторика

Дебаты имеют в мекрарианстве достаточно большое значение — они определяют уровень компетентности священнослужителя. Да и проповедь очень важна. Кроме того есть еще беседы с учениками, которые проводит любой жрец. Для всего этого может пригодиться навык риторики. (Беседы с учениками, впрочем, мы рекомендуем отыгрывать, да и вообще по возможности навыком риторики пользоваться не стоит — он, как и аналогичный лаврикианский, предназначен для крайних случаев).

Стоимость: 1

• Толкования школ

Мекрарианство - не единая конфессия, а комплекс из десятка школ с разными взглядами на Учение и разными подходами к подготовке жречества. Но, конечно, многие жрецы хотят изучить и другие школы тоже, хотя бы для общего представления. Еще важнее это для историка Учения или публичного проповедника.

Стоимость: 1

• История Учения

История мекрарианства начинается во времена основания империи - так что интересующимся этим вопросом есть, что изучать. Но, разумеется, для начала нужно в общем представлять себе исторический процесс.

Стоимость: 1 (требуется История не ниже 3; от 6 пунктов – требуется навык «Лигвейские письма» не ниже 2, так как самые старые мекрарианские тексты написаны на лигвейском)

Эмпатия (3)

Уникальная способность гегра понимать чужие чувства и эмоции. Слабый эмпат (1-2) прочитает самый поверхностный слой мыслей, лишь чуть прикрытый человеком (скрытый гнев, недемонстрируемое горе, внутреннее веселье). Более сильный (3-4) разберется в сильных, но не явных эмоциях (удивление, умиление, спокойная печаль). Действительно сильный эмпат (5-6) разобрав все это прочитает и более глубокий слой эмоций, постоянно доминирующий в человеке (радость от удачного дня, влюбленность, мысли о болезни кого-то из близких). Редкие мастера (7-8) проникнут в самую глубину эмоций, поняв то, что сам человек толком может быть и не замечает (постоянная усталость, подсознательное ожидание беды, готовность к приключениям). Это вовсе не чтение мыслей, хотя эмпат-мастер (9-10) может распознать столь тонкие эмоции (ностальгия по давно покинутому дому; воспоминания о прошедшей любви; переживания о судьбе детей), что может создаться такое впечатление.

Подробнее об эмпатии см. в «Главе о доме Гегра» [Книги домов](#).

Стоимость: 3 (только гегра)

Поиск

Еще одна способность дома гегра, никогда, правда, не сочетающаяся с эмпатией, умение находить необходимое, ориентируясь на шестое чувство, интуицию. Подробнее о поиске см. в «Главе о доме Гегра» этой книги и [«Книги домов»](#). В любом случае гегра может обладать лишь видом шестого чувства - либо эмпатией, либо одним из типов поиска.

• Знание трав

Очень многие гегра могут интуитивно понять, какую траву стоит давать человеку, чтоб он выздоровел, а какую лучше вообще не есть - даже если они никогда этих трав не видели и вообще всю жизнь прожили в городе. Вероятно, это самая распространённая версия шестого чувства из всех.

Стоимость: 1 (только гегра)

• Поиск воды (2)

Немало в жизни гегра, да и всей империи в целом зависит от мастерства лозоходца. Кроме того, хороший лозоходец не только найдет воду, но и поймет, можно ли ее пить. В городах тот же навык нередко используется в работе водопроводных служб. (В империи есть водопроводы, и они достаточно распространены в состоятельных районах больших городов).

Стоимость: 2 (только гегра)

• Поиск пути и минералов в подземельях (2)

Даже слепые гегра-ниндуа ориентируются в подземельях, могут найти дорогу и заранее почувствовать близящееся облако газа или золотую жилу. Лезть под землю без этой способности или человека, обладающего ей — не слишком разумное предприятие. За пределами малого дома ниндуа этот навык встречается редко, а вот среди ниндуа чрезвычайно распространен.

Стоимость: 2 (только гегра)

Домоводство

Умение организовать жизнь в доме, следить за его порядком и уютом. Те навыки, которые делают гегра отличными слугами - но пригодятся любому бедному человеку. В этот навык входят все житейские дела — от стирки и глажки до уборки и даже мелкого домашнего ремонта.

Стоимость: 1

Помните, что вы не должны ограничиваться навыками вашего дома! Стоит заглянуть и в навыки других.

Боевые навыки

Фехтование короткими клинками

• Худды: пехотный меч и дубинка

Вы худд и служили в армии или ВОТе?

Значит, вы наверняка владеете этим оружием. Короткий меч, наносящий и колющие и рубящие удары — оптимальное оружие и для боя в строю, и для лесной засады, и — часто — для боя в городских переулках. Новобранцев редко учат хорошему владению мечом — обычно это базовые удары и приемы (1-2 пункта),

Все короткие клинки получают модификатор -2 и при атаке, и при защите, если в описании навыка не сказано обратного.

но в любом полку есть сержанты, владеющие мечом лучше (3-4 пункта), пехотные офицеры, для которых владение оружием определяет неофициальный статус (5-6 пунктов), инструкторы (7-8 пунктов), лучшие клинки полка и армии (9-10 пунктов), а есть и те, кто вытворяет с коротким мечом настоящие чудеса (11-12). Вотовцев по аналогичной схеме обучают пользоваться дубинкой - для разгона толпы без лишних жертв.

Стоимость: 1 (Предполагает использование щита)

• **Армейский нож**

Этот нож - в той же степени оружие, в какой и прикладной инструмент. Он - обязательная часть походного снаряжения любого военнослужащего, и часто используется, чтобы вырезать из дерева ложку для походного котла, выкопать корешок, перерезать веревку. Но в сущности это примитивное оружие, слишком грубое для профессионального фехтовальщика. Нож подразумевает максимальную простоту приемов: новобранец (1-2) может нанести им лишь ряд простых ударов. Опытный солдат (3-4) может производить более сложные действия - например, снять часового ударом в печень или горло. Но в дальнейшем растущее мастерство измеряется только в том, насколько успешно проводится все та же серия простых ударов, и только великие мастера (11-12) могут извлечь из него что-то ещё. Безусловное достоинство этого клинка — что он пригоден для метания (если вы владеете навыком «Метание ножей») и очень легко доступен.

Стоимость: 1

• **Кафа: техника боя на ножах**

Достать меч всегда проблема. Достать разрешение на него, если ты кафа – проблема вдвойне. Многие прагматичные кафа не желают лишних проблем с законом и предпочитают решать проблемы при помощи разрешенных ножей – тем более, что его легче спрятать или выбросить при необходимости. У вас четыре руки, а не две. Ваш противник, если сам он не кафа, не ждет, что удар ножом может быть нанесен ногой. Для вас же это не проблема.

Стоимость: 1 (только кафа)

• **Саи: школа фели**

Изумительная гибкость фели и их способность к прыжкам обусловили возникновение этой школы. Она рассчитана на использование одновременно двух кинжалов-саев. Высокая подвижность и точно сбалансированное использование двух клинков одновременно позволяет фели сражаться против нескольких противников одновременно, ни имея никаких штрафов (помимо штрафов за тяжесть клинка). Саи замечательно подходят для метания — если вы владеете навыком «Метание ножей», само собой.

Стоимость: 1 (для фели; все прочие могут взять не более 6 пунктов навыка)

• **Саи: школа Яблока**

Школа, созданная для людей, отчетливо помнящих, что убивать нехорошо. Она рассчитана на бой двумя саями с утяжеленными набалдашниками на рукоятях ("яблоками"). Люди, владеющие этой школой, имеют модификатор +2 на удары рукоятью (в первую очередь - оглушение, которое, правда, почти невозможно в случае брэ) и отрицательный (-1) модификатор на удары лезвием. В отличие от обычных саев, такие клинки совершенно непригодны для метания, и не позволяют без штрафов сражаться с несколькими противниками.

Стоимость: 1

• **Кафа: мечи-бабочки (2)**

Короткие и широкие парные клинки (и аналогичные дубинки), позволяющие близко подобраться к противнику и успешно сражаться против нескольких разом. Мастера вытворяют с ними изумительные вещи, но есть проблема: по-настоящему справиться с ними могут только те, кто одинаково владеет и правой, и левой рукой.

Стоимость: 2 (для кафа, 3 для всех прочих; при бое обоими клинками одновременно нет отрицательного модификатора коротких клинков и нет штрафов в бою с несколькими противниками)

Фехтование легкими клинками

• **Худды: катана или цзянь**

В силу жизненных обстоятельств, вам не выпало чести защищать Империю рядовым в пехотном строю. До вас вашим мечом владели Ваши отец, дед, прадед, или, возможно, Вы сами приобрели его у мастера, подобрав по руке. Почти любой чиновник или выпускник одного из Императорских училищ владеет мечом (1-2), офицеры штаба и сотрудники ВОТ, как правило, делают это лучше (3-4), боевые офицеры, сотрудники ТУ, телохранители, охотники за головами и прочие, для кого меч средство заработка и выживания, стремятся освоить его в совершенстве. С мечом в руках можно и постоять за свою честь на поединке, и отбиться от пары бандитов. Наконец с ним не стыдно прийти на приём – а на что меч на

поясе, если не умеешь им владеть? В худдской среде в равной степени распространены катана и цзянь, поэтому мы их объединили. Но на самом деле стилистика фехтования у них довольно сильно отличается, так что вы должны выбрать что-то одно.

Стоимость: 1

• Худды: монашеский меч (3)

Клинки – для мирян. Служителю церкви не пристало пугать, не пристало обнажать меч без нужды. Он должен внушать надежду, а не опасения. Но это не значит, что он должен оставаться беззащитен. Монашеский меч – это посох, разнимаемый на два клинка. Большинство пользуется мечами только для защиты (1-2), но инквизиторам и членам Храмовой стражи приходится применять его и для атаки. Опытные бойцы часто стараются не калечить людей, а чаще наносить удары длинными рукоятями мечей (5-6). Немногие способны сплести вокруг себя непроницаемый кокон защиты – от любого количества противников и даже от мгновенного проклятия (нужно иметь 7 пунктов в навыке или больше. В случае проклятия сравниваются броски фехтовальщика и мага). О людях, овладевших этим стилем боя на высочайшем уровне (11-12) рассказывают легенды, в которые сложно поверить: будто бы они могут фехтованием лишать человека частицы души. Если это и так, то со времен религиозных войн это строго запрещено.

Стоимость: 3 (только худды. Фактически - только лаврикианские священнослужители, потому что больше никого не учат. Начиная с 7 пунктов школа не имеет штрафов к бою против нескольких противников одновременно и автоматически дает владение обоими руками на одном уровне).

• Фели: Авантюрная школа (3)

Школа фехтования фели основано не на силе, а на ловкости и увертливости. Гибкость, не доступная ни одному другому дому, позволяет добиваться внушительных результатов.

Редкий фели не овладел азами фехтования «фелийским цзянем», тонким и гибким клинком, отдаленно похожим на европейскую рапиру. Многие считают, что в обществе фели не выжить без этого. Точная координация движений, отличный глазомер и тяга к авантюриности позволяет фехтовальщикам фели использовать свои навыки в стиле лучших приключенческих романов – с раскачиванием на люстрах, скольжением по портьерам и прыжками на высоту собственного роста.

Стоимость: 3 (только фели и лее, школа позволяет добавить модификатор +2 – но только в случае описания игроком приемов в духе авантюрных романов и фильмов)

• Фели: цзянь и кинжал (2)

Специфическая школа, рассчитанная на одновременное использование чрезвычайно тонкого и гибкого «фелийского цзяня» и кинжала (как правило - сая). Она не позволяет добиться такой подвижности и ловкости, как Авантюрная школа, однако имеет существенный плюс: дает возможность сражаться с несколькими противниками одновременно безо всяких штрафов.

Стоимость: 2 (только фели и лее) (отсутствуют штрафы в бою с несколькими противниками одновременно)

• Кафа: дао

У вас четыре руки, а не две. Это плюс.

У вашего противника их две, но по-настоящему он умеет пользоваться только одной. Это его минус и его проблемы. Для вас это еще один плюс. Выучиться этому стилю боя – все равно, что выучиться фехтовать всеми четырьмя руками. Фехтовать в любом положении – вниз головой, качаясь на веревке, на корабле в шторм, перебрасывая мечи из руки в руку. Как угодно. А кривой меч дао, самый распространенный тип клинка в империи, подходит для подвижного боя как нельзя лучше.

Стоимость: 1 (только для кафа и катарир с доступным им автоматически равным владением всеми четырьмя руками)

Фехтование тяжелыми клинками

• Брэ: школы владения мечом (2)

Меч – это не заточенный кусок стали. И не продолжение руки, как говорят худдские мастера. Меч – это мастер, и воин, и проводник. Это не ты фехтуешь с мечом в руках. Это вы с мечом фехтуете с противником. В действительности школ столько, сколько существует мечей – и разделение на отдельные натянуто и излишне технично.

Однако существует несколько наиболее известных школ, каждая из которых дает свои преимущества. Для большинства из них, однако, верен общий принцип: за каждые два пункта в навыке боец в определенных ситуациях получает модификатор +1. Вот так:

Все тяжелые клинки получают модификатор +2 и при атаке, и при защите, если в описании навыка не сказано обратного.
--

Пунктов навыка	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
----------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----

Модификатор +	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6
---------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

- Школа бабочки. Пьяный стиль – одна из самых зрелищных, но от того не менее эффективных школ. Боец изображает реакции и поведение пьяницы: плохую координацию движений, неожиданные жесты, постоянный смех. Но в действительности каждый этот жест продуман и отработан поколениями Брэ. Беда одна – войдя в полумедитативное «пьяное» состояние, вы перестаете следить за собой так, как раньше. (Модификатор плюс один к любому действию, совершаемому во время боя за каждые два пункта в навыке. При этом вероятность впадения в амок увеличивается. В случае чего, бросив кубик удачи, брэ впадет в амок, выкинув не от 9 до 12, как обычно, а от 8 до 12).

- Школа буйвола. Разъяренный буйвол не думает о своей защите, но это мало помогает его противникам. Такие воины совершенно пренебрегают защитой, но зато каждый их удар более опасен для противника. (Бонусы добавляются по общему принципу в каждом раунде, но использующий эту технику персонаж получает не только положительный модификатор на нападение, но и равный ему отрицательный модификатор на защиту. Брэ может и не пользоваться преимуществами школы, но тогда все модификаторы пропадают до конца боя).

- Школа сокола. Сокол не вступает в долгую борьбу – он падает на врага с неба и убивает его. Мастера этой школы рассчитывают на первый удар, который будет и смертельным. От удара настоящего мастера почти невозможно уклониться. (За каждые два пункта в этом навыке, игрок может добавить себе при броске модификатор +1. Однако относится это только к первому удару в схватке. В случае, если герой дерется с несколькими противниками одновременно, это считается одной схваткой. Если с несколькими подряд, но последовательно – разными).

- Школа слона. Единственная школа боя, которая рассчитана на двуручный меч - двуручный в представлении брэ, обычному человеку его просто не поднять. Этим мечом можно наносить страшные раны, но куда сложнее попасть по противнику (если разница между Вашим броском и броском противника превышает 7 очков в Вашу пользу - Вы нанесли ему тяжелое ранение, но если разница меньше 7 - вы просто по нему не попали). Школа исключает использование щита. К сожалению, тяжесть меча не позволяет сражаться им быстро, т.е. после первого раунда боец этой школы всегда будет подавать заявки на бросок последним. (Так же в случае любой атаки добавляется модификатор +1 за каждые два пункта владения навыком).

- Школа хамелеона. Не самая популярная и почитаемая среди брэ, но весьма эффективная, школа хамелеона позволяет своему адепту поменять стиль боя, взяв за образец мастерство его противника, или любого стоящего рядом. (Игрок может использовать преимущества любой школы, уменьшив их до 1 за каждые три пункта, вместо обычных двух. Копируемая школа выбирается перед боем! В процессе боя поменять ее нельзя).

- Школа носорога. Сила и выносливость Брэ позволяют им носить очень тяжелые доспехи и щиты, делающие их практически неуязвимыми для большинства врагов. Нет ничего удивительного в том, что появилась и распространилась школа, превратившая это достоинство в недостаток. Излюбленным приемом этой школы является невероятно мощный прямой удар мечом, прошибающий любые доспехи. (Модификатор +1 за каждые два пункта владения навыком добавляется при атаке на человека в тяжелых доспехах).

- Школа кабана. Название этой школы продиктовано сходством кабаньих клыков и особой формы гарды небольшой группы мечей. Обладатели такого оружия, овладевшие этой школой, с легкостью могут выбивать из рук или ломать обыкновенные мечи или, приняв удар другого меча Брэ на гарду, зафиксировать его, после чего в ход пускается тяжелая боевая перчатка на левой руке. (Модификатор +1 за каждые два пункта навыка добавляется в случае заявки на слом, фиксирование или выбивание меча противника. Необходимо учитывать, что это одна из самых редких школ, так как такие мечи создаются только одной династией кузнецов. Меч брэ сломан быть не может).

- Школа журавля. Единственная школа брэ, рассчитанная на верховой бой. Ее адепты дерутся тяжелыми, слегка изогнутыми клинками. (За каждые два пункта владения этим навыком, персонаж получает модификатор +1 в случае любого применения клинка – но при том условии, что он сидит верхом на коне. В пешем бою он не имеет положительного модификатора, но не имеет и отрицательного, в то время как все прочие школы брэ получают отрицательный в случае верхового боя).

- Школа дракона. Мощи дракона довольно, чтоб сражаться со множеством противников, а гордости достаточно, чтоб не использовать эту мощь против одного. Так и мастера этой школы более успешны, когда сражаются против нескольких врагов. (Школа не имеет отрицательных модификаторов в случае боя с несколькими противниками, но и никаких дополнительных модификаторов не дает). (Предполагает использование щита).

- Школа паука. Общеизвестное презрение Брэ к дистанционному оружию нашло своё высшее выражение в Школе паука. Бойцы этой школы чрезвычайно быстры, что позволяет им легко сбивать любое количество стрел (штрафы на отражение метательных ножей, стрел и болтов или уклонения от них вне зависимости от их количества не начисляются), но отразилось на силе их ударов (*модификатор -2 на любые рубящие удары. То есть, в сущности, они не имеют обычного модификатора тяжелого оружия*). (Предполагает использование щита).

- Школа осьминога. Многие брэ и после службы сохраняют свой строевой меч, перековав и улучшив его. Но, разумеется, приемы боя в строю сильно отличаются от приемов боя один на один - и поэтому была создана специальная школа, рассчитанная на короткие (по меркам брэ, т.е. около метра) широкие клинки. Используя преимущества короткого клинка, боец этой школы достигает дополнительного эффекта (*модификатор +1 за каждые два пункта навыка*) в бою против противника, вооруженного древковым и длинным клинковым оружием (катаны, мечи других школ брэ, сабли катарир и т.д.). Как и в случае обычного строевого меча, при наличии 7 пунктов в этом навыке, брэ никогда не впадет в амок с мечом в руках. (Предполагает использование щита).

- Школа лосося. Основанная на максимальном использовании окружающего пространства, школа лосося - одна из самых эффективных школ дома Брэ. Хотя в руках у воина меч, оружием для него является все: камень, лежащий на земле, ветка дерева, предмет мебели (*используя окружающую обстановку и особенности местности в бою, адепт этой школы может добавить к результату броска модификатор +1 за каждые два пункта навыка*). Школа лосося считается самой подвижной: действительно, ее бойцы нередко проделывают почти акробатические трюки вроде прыжков через голову или ударов в полете.

- Школа пчелы. Когда все твои противники очень сильны, но и очень велики, часто проще попытаться измотать их, обескровить, подождать. Пока они не станут слабы. Для этого и была создана Школа пчелы, чья суть в нанесении большого количества мелких ран. (В случае если удар вообще попал по цели, т.е. игрок выбросил больше, чем его противник, результат броска округляется до мелкой раны – вне зависимости от того, выбросил ли он много или мало. Помимо этого к броскам добавляется модификатор по общему принципу: +1 за каждые два пункта навыка). (Предполагает использование щита).

- Школа змеи. Змея мудра и нетороплива. Беря пример с неё, приверженцы этой школы будут долго защищаться, не переходя в атаку (минимум три раунда) и изучая противника, и только потом нанесут один, но сильнейший удар. (Модификатор +1 за каждые два пункта навыка каждый третий удар – или реже, по усмотрению игрока). (Предполагает использование щита).

Стоимость: 2 (только для брэ)

Подробнее о школах цилиня и человека вы можете узнать у вашего мастера.

• **Брэ: строевой меч**

Строевой меч – почетное оружие. На двадцать лет жизни ты, если ты рядовой, отложишь свой родовой меч, поставишь его на домашний алтарь и возьмешь в руки строевой меч – оружие братьев, ставшее символом империи для ее врагов.

Уже новичок (3-4) со строевым мечом и щитом в руках в строю своих товарищей представляет нешуточную опасность для врага (защита +3). Инструкторы боя (5-6) владеют мечом ещё лучше. Мастера (7-8) даже вне строя вооруженные этим оружием никогда не впадут в амок – так привычно им воспоминание о дисциплине, связанное с ним. Иногда брэ оставляют строевой меч себе и после службы, передавая родовой кому-то из младшей родни, и заказывая себе у мастеров-кузнецов доработку армейского оружия.

Стоимость: 1 (только для брэ) (Предполагает использование щита)

• **Катарир: абордажная сабля**

У катарир нет хвоста – и все штучки маленьких кафа с хвостовыми ножами для них недоступны. Но если бы он и был – ни один катарир не воспользовался бы таким подлым приемом. Куда лучше взять крепкий тяжелый тесак или саблю. Кроме всего прочего, на абордажные сабли часто закрепляется крюк, которым можно как зацепиться за ванты, так и доставить много неприятностей противнику. Абордажная сабля входит в стандартное вооружение флотских офицеров, но и другие катарир нередко выбирают именно ее. Самый серьезный ее недостаток – заметность: ни спрятать ее под одежду, ни замаскировать как-либо иначе практически невозможно. Для боевика синдиката это может стать серьезной проблемой.

Стоимость: 1 (только катарир)

• **Худды: дадао (2)**

Нечто среднее между мечем и алебардой, тяжелый клинок на длинной рукояти. Дадао дает возможность даже не экстраординарному бойцу (3-4) разрубить пополам противника в кожаных доспехах. Более опытные бойцы (5-6) могут наносить раны и сквозь тяжелые доспехи, а серия мощных

рубящих ударов приводит в ужас любого противника – немногие выживают после него (боец получает плюс один кубик к атаке, но не к защите). Именно этим оружием вооружено большинство тяжелых кавалеристов.

Стоимость: 2 (имеет штраф в случае пешего боя, но не имеет в случае верхового)

- **Худды: нодачи (2)**

Напоминающий по форме катану, но значительно превосходящий ее в длине и весе, двуручник «нодачи» позволяет держать противника на отдалении. Владение им требует обеих рук, но в подвижности он значительно превосходит большую часть других тяжелых клинков: его размеры обманчивы. Однако, это оружие не для новичка. Только опытный боец (3-4) имеет реальную возможность ловко управляться с этим сложным клинком. В руках мастера (7-8) нодачи в скорости и точности не уступает катане.

Стоимость: 2 (требует владения навыком «Худды: катана или цзянь» или «Фели: цзянь и кинжал» на 2 пункта или выше)

Дробящее оружие

- **Кистень (2)**

Кистень дает хоть сколько-то опытному бойцу (3-4) возможность оглушить противника, а более тренированному (5-6) лишить подвижности его руку или ногу. Убить кистенем сложно, но именно это и делает его излюбленным оружием разбойников и групп захвата.

Стоимость: 2 (модификатор -2)

- **Нунчаки (2)**

Кто-то прозвал это оружие «последним доводом Кафа», хотя изобрели его гегра. Сами по себе нунчаки не такая уж грозная вещь: страшны они становятся в руках мастера рукопашного боя: кафского или гегрийского. Профессионалы (5-6) иногда используют нунчаки состоящие из трех и даже четырех частей.

Стоимость: 2 (школа одновременно дает пункты в нунчаках и соответствующем стиле рукопашного боя)

Древковое оружие

- **Пехотное копьё**

То немногое, что отделяет худда-пехотинца от смерти. Копье - оружие, управляться с которым может научиться решительно каждый, один из самых простых в обращении типов оружия. Но все же и с ним можно добиться экстраординарных результатов.

Стоимость: 1 (Предполагает использование щита)

- **Владение конным копьём**

Длинное копьё, драться которым, стоя на земле, по крайней мере неудобно, а то и невозможно. Зато оно дает возможность держать противника на расстоянии от себя и, для опытного бойца (3-4), наносить мощный удар, способный убить противника или выбросить его из седла. Так же это копьё позволяет отбиваться от атак летающих противников, таких как грифоны или крупные морорские насекомые. Конное копьё — стандартное вооружение тяжелой конницы и редко встречается где-то еще.

Стоимость: 1 (имеет штраф -4 в случае пешего боя, но не имеет в случае верхового)

- **Владение боевым посохом**

Лучшее оружие для того, кто чаще защищается, чем нападает. Кроме того, на него удобно опираться и здорово вешать узелок с одеждой. Очень многофункциональная вещь. Особенно любима странниками и катарир, которые часто носят шесты, чтоб удобней было бегать по канатам корабля. Настоящий мастер (5-6) может сражаться с посохом на самой неудобной поверхности без риска потерять равновесие.

Стоимость: 1 (посох имеет модификатор -3 к атакам против противника, вооруженного любым холодным оружием)

В качестве древкового оружия можно, в сущности, использовать любую палку или жердь — скажем, грабли, лопату, отодранную от забора штакетину. Кидать при этом можно любой из навыков древкового оружия. А мастер вносит соответствующие модификаторы в зависимости от пригодности орудия к применению в бою.

Стрельба

- **Стрельба из лука**

Брэ никогда не берут в руки луки и арбалеты. Но не все мы брэ. И подчас куда лучше застрелить противника издалека, чем вступать с ним в бой. Сложности стрельбы из лука вы можете найти в главе о сражениях. Здесь заметим только, что научиться хорошо стрелять из лука — не такая простая задача.

Умеют это делать, однако, многие, потому что в колониях (особенно в Восточном Мороре) гегра часто получают разрешение на ношение лука для самозащиты от туземцев.

Стрелок с двумя пунктами навыка может выпустить за раунд одну стрелу. С четырьмя пунктами – две стрелы. С шестью – три и т.д. Важно, однако, что стрелок дает заявки на все выстрелы в раунде заранее, и только в конце его узнает, попал ли он, и убил ли, если собирался.

Стоимость: 1

• Стрельба из арбалета

Лук – отличное оружие, но чтоб выучиться владению им нужно время. Много времени. А чтоб выучиться азам стрельбы из арбалета, нужна пара месяцев, и оружие это куда более надежное. Мастер, точно бьющий с расстояния, почти максимального для лука, неуязвимым для любого противника кроме артиллерии и магов; кроме того он может не принимать в расчет погоду. Хороший стрелок (6-7) может взять на вооружение тяжелый арбалет – удар болта такого механизма со 150 шагов может оторвать человеку руку, если только он не брэ. Но даже и брэ пошатнется от такого удара.

Одна беда – только опытный стрелок (5 пунктов и выше) может выпустить из арбалета одну стрелу в раунд. Все остальные – только одну стрелу в два раунда.

Стоимость: 1 (обычный арбалет наносит стандартный урон, а тяжелый - сопоставимый с тяжелым клинком, т.е. имеет модификатор +2)

• Стрельба из малого арбалета

Малый, или ручной, арбалет компактен (помещается в широком рукаве), легок во взводе (1 выстрел в раунд), но и бьет максимум на 10 шагов. Маленький дротик, которыми он заряжается, с такого расстояния совершенно безвреден, если на него не нанесено яда, и может нанести только царапину. Необходимо помнить, что яд чрезвычайно дорог и на брэ действует медленней, так что еще минимум раунд после ранения противник-брэ будет действовать вполне активно. Единственный способ убить выстрелом из такого арбалета не ядовитой стрелой – попасть противнику точно в глаз. Это не невозможно, конечно, но весьма непросто.

Стоимость: 1 (сложности попадания аналогичны сложностям метания, о которых см. ниже)

• Конная стрельба из лука (2)

Сложное дело – стрелять из лука сидя на коне. На хорошем уровне стрельбы (3-4) уже развернувшись и уезжая, лучник на полном скаку оборачивается и выпускает последнюю стрелу в противника, не имея при этом штрафов за стрельбу навскидку. Навык этот сложно назвать частым, однако им владеют все без исключения легкие кавалеристы империи – а их не так уж мало.

Стоимость: 2 (не имеет штрафа в пешем варианте)

• Стрельба из длинного лука (3)

Высокое и сложное искусство, разбираться в котором не считают зазорным даже брэ (хотя они, конечно, никогда не используют его в бою). Длинный лук, пускающий стрелу на 200-250 шагов и не имеющий минусов арбалета при перезарядке – мечта многих лучников, но только самые опытные могут изучать его. Множество разных наконечников для стрел (игловидный для пробивания кольчуги, трезубец для верного убийства, тупой для оглушения и выбивания из седла, с выемками для яда или магических смесей, с широким лезвием, которым можно и отрезать конечность и т.д.). Важно помнить, что некоторые тяжелые наконечники уменьшают максимальную дальность выстрела.

Опытный лучник может выстрелить больше одного раза за раунд, по правилам общим для лука.

Стоимость: 3 (требуется базовый навык «Стрельба из лука» 3)

Метание

Иногда у бойца возникает необходимость что-то метнуть. Это может быть самое разное оружие, но в общем все виды метательного оружия подчиняются одной системе сложностей. Вот она:

Расстояние	5 шагов	10 шагов	12 шагов	15 шагов	20 шагов	25 шагов	30 шагов	35 шагов
Сложность	5	10	15	20	25	30	35	40

Необходимо помнить, что далеко не все можно метнуть на 35 шагов. Дополнительные сложности метания (навскидку, прицельно и т.п.) можно найти в «Главе о сражениях».

Тем же правилам подчиняются и некоторые другие виды оружия, предназначенные для бесконтактного боя на близком расстоянии – например, сарбакан, кнут или малый арбалет.

Если у человека есть хоть какой-то навык метания, то в принципе он может метнуть все, что угодно – но мастер вправе ставить сложности выше: гладкую гальку кидать удобно, табуретку – не очень, а живую курицу – практически невозможно.

• Метание ножей и сюрикенов

Раз уж вы все равно носите на поясе нож – почему бы не научиться кидать его в цель? Конечно только настоящие мастера (9-10) сумеют бросить подряд за раунд десяток ножей, которые пройдут впритирку и не поранят человека, прикоснувшись к его коже. Но даже начинающий метальщик (1-2) попадет в цель. Более-менее опытный (5-6) бросит нож без штрафа за стрельбу навскидку, а совсем опытный (7-8) легко бросит нож просто на слух. Сюрикены же - незаменимая вещь для любого, кто не хочет, чтоб его оружие бросалось в глаза. Вопреки распространенному мнению, они редко кидаются прицельно, а как правило просто в сторону противника и целыми горстями. Только редкие профессионалы (7-8) могут кидать сюрикен строго прицельно и только настоящие мастера (9-10) – дальше, чем на 12 шагов.
Стоимость: 1 (Отрицательный модификатор -2)

Экзотическое оружие

Помимо уже перечисленного оружия и оружия, которое более менее укладывается в эти типы, существует масса совершенно особенных типов вооружения, которые игрок при согласовании с мастером может придумывать самостоятельно. Те их типы, которые достаточно часто применяются в империи упомянуты ниже.

• Духовые трубки

Они же сарбаканы. Оружие придуманное и созданное в Мороре, но давно перенятое в империи. Среди их достоинств – легкость, совершенная бесшумность, возможность замаскировать (особенно для гегра или платйо) под короткий посох – средняя длина сарбакана около полуметра. Сама по себе иголка сарбакана не нанесет особенного вреда - разве что попадет точно в глаз или гортань, на что способен только мастер, но отравленная стрелка опасна для любого. Надо только помнить, что на брэ большая часть ядов действует медленней. Мастера сарбакана как правило используют дешевые природные яды, а не их алхимические аналоги, так что жертва такого попадания умрет не сразу, а несколько часов еще помучится. (С другой стороны за это время опытный врач или фармацевт могут ее спасти).
Может наносить только царапины.

Стоимость: 1 (сложность попадания аналогично метанию)

• Бичи и кнуты (2)

Оружие, которым очень часто пользуются катарир – не флотские, а сухопутные. Если новичок (1-2) может разве что сильно ударить кнутом, то более опытный человек (3-4) может нанести кнутом тяжелую рану, хороший боец (5-6) имеет шанс убить кнутом или выдернуть оружие из рук противника, профессионал (7-8) кнутом достанет у вас кошелек из кармана или снимет с вашей шапки перо, мастер (9-10) собьет в полете стрелу и создаст вокруг себя плетение, сквозь которое мало кто пройдет. Легендарный мореход Атайа кнутом в полете перенаправлял полет стрелы, не сбивая её на землю и не прекращая её движения.

Стоимость: 2 (Можно сражаться с противником вплотную, но можно 5-7 шагов – сложность аналогична метанию)

• Боевые перчатки

Довольно частое оружие, особенно любимое брэ – тяжелые перчатки со стальными накладками и длинными стальными же когтями. Позволяют хорошему бойцу (5-6) сломать меч противника (сложность 30), если это, конечно, не меч брэ или разбить ударом кулака легкий щит. Иногда используются так же, чтоб забраться по вертикальной поверхности, особенно, если она деревянная. Это полноценное оружие, и если боец дерется мечом в одной руке и перчаткой на другой – он должен делать два самостоятельных броска. Большинство брэ, впрочем, предпочитают использовать перчатки тогда, когда противник не достоин того, чтоб ради него обнажить клинок.

Стоимость: 1 (требуется сила 7 и выше, имеют преимущества доспешных перчаток и модификатор +2)

• Тэссен

Боевой веер, изготавливаемый из стальных пластин. В сложенном виде он может использоваться как дубинка, в разложенном - отражать стрелы и несильные удары (выступая в качестве легкого щита). Мастер работы с тэссеном - опасный противник, однако обычно тэссен используется как щит, и для нападения применяется другое оружие, которое воин держит во второй руке.

Стоимость: 1 (так же используется как легкий щит)

• Гунбай

Еще один тип боевого веера. В отличие от тэссена, он совершенно идентичен обычному вееру, но его концы наточены и покрыты специальными стальными или, чаще, костяными остро наточенными накладками. Ими можно нанести царапину и даже перерезать горло. Часто они так же покрываются ядом. Гунбай - редкое оружие и сам по себе не очень опасен, но в умелых руках – превосходное оружие незаметного убийства.

Стоимость: 1 (требуется один из видов рукопашного боя не ниже 4; наносит только царапины или легкие раны)

Рукопашный бой

• Техника брэ

Удар решает все. Никто не будет тратить время на изящные построения боевых искусств для того, чтоб участвовать в битве, по сути являющейся массовой свалкой. Рукопашный бой брэ это умение убивать – и точка. Даже новичок в этой школе (1-2) легко сумеет отделать человека так, чтоб он не встал, а сколько-то тренированный боец легко сможет оглушить человека (сложность оглушения и обезоруживания -3). Но далее рост идет только в одном направлении – направлении быстрой смерти врага. Главные плюсы этой техники: скорость, бесшумность и незаметность, так как и разработана она была прежде всего для солдат-диверсантов.

Стоимость: 1 (только брэ)

• Техника кафа

Нет ничего удивительного, что именно кафа, при их длине рук и силе разработали школу, которая является одновременно и ближайшим аналогом нашего бокса, и включает в себя множество хитрых приемов с подсечками (представьте себе, что вы можете схватить противника за ногу, одновременно нанося ему хук справа!)

Стоимость: 1 (кафа, катарир; все прочие дома так же могут брать этот навык, но не продвинутся в нем выше 6 пунктов и ограничиваются в нем боксерскими навыками)

• Техника фели (2)

Рукопашный бой фели – это не мясорубка и не грубая портовая драка. Рукопашный бой – это высокое искусство. Овладев им, ты постигнешь новую суть вещей. Да, эта школа дается трудней и учиться ей надо дольше. Зато хороший боец (5-6) уклонится от летящей стрелы лука, блестящий (7-8) от стрелы арбалета и пробежит пару метров по стене, параллельно полу, а великий боец (9-10) движется с такой скоростью, что попасть по нему практически невозможно.

Стоимость: 2 (фели, лее, кафа, гегра; худды, катарир – 3, брэ – недоступно; бойцы с 5 пунктами и выше получают модификатор на уклонение от стрел, болтов и метательного оружия +3)

• Техника гегра (2)

Бой – это искусство нападения. А гегра ни к чему нападать. Их искусство – защита. Мастер такой школы никогда не нанесет первый удар в бою, но легко использует вес и силу противника против него самого, и немало брэ так и не поняли, отчего летят на землю со сломанной рукой, попытавшись ударить невзрачного гегра, едва достававшего им до пояса.

Стоимость: 2 (гегра, кафа, худды)

Во всех случаях, когда безоружный человек дерется с вооруженным, он имеет отрицательный модификатор -6!

Помните, что мало кто владеет больше чем 1-2 видами оружия: в этом нет ни пользы, ни радости. Исключение составляют только редкие знатоки боевых искусств.

Приложения

Приложения: крупнейшие государственные организации империи

Малый совет

Примерный аналог совета министров. Возглавляется государем или замещающим его лицом. Замещает императора обычно старший брат, отрекшийся от престола в пользу Лавика Ш.

Его императорского величества и Великого стратега генеральный штаб армии, Кос-тха-ни

Хотя решение о начале и окончании войны принимается императором, более никак он на этот процесс не влияет. Главнокомандующим силами империи является Верховный стратег, глава дома брэ. Он возглавляет и Генеральный штаб, руководящий и координирующий все боевые части страны.

Его Императорского большой совет, Кос-тха-ни

Главный исполнительный орган империи. Несколько ведомств, объединённых в одну систему, подчиняющуюся непосредственно императору. Главы ведомств составляют Большую коллегию. Каждый отдельный глава наделён несколькими большими функциями, чем наши министры, потому что никто, собственно, не контролирует их работу. Ранг цзэйсяна, аналога премьер-министра, был отменён после событий последнего междуцарствия, в которой верховный советник показал себя с весьма негативной стороны.

- Ведомство дворцов

Одно из самых могущественных ведомств страны, обеспечивающее жизнь императора и его двора, следящее за исполнением церемоний и ритуалов. При нынешнем императоре постепенно становится все более могущественно и влиятельно.

- Ведомство торговли

Контролирует финансовую жизнь страны. Делится на три части – управление внешней торговли и купеческих компаний, управление внутренней торговли и управление податей.

- Ведомство охраны традиций

Чрезвычайно разветвленное и многочисленное ведомство, занимающееся многочисленными внутренними делами империи – в первую очередь контролем порядка и соблюдения законов в ней. Сотрудники ВОТа – единственные чиновники, которых любой житель империи видит каждый день, так как даже рядовой стражник на улице относится к этому ведомству.

- Ведомство права и судей

Состоит из двух больших управлений, одно из которых контролирует деятельность ВОТа и ряда других ведомств (в частности – выдавая ордера), а второе регулирует деятельность выездных судей, еще одного важного фактора имперской жизни.

- Ведомство по делам варваров

Занимается отношениями с соседними государствами, населенными антропос. В мире нашей игры достаточно развита дипломатия – в частности, в Кос-тха-ни есть небольшой посольский квартал.

- Ведомство дома Гегра

Контролирует сельское хозяйство и всё, с ним связанное.

- Ведомство недр

Поскольку почти все рудники Лавикандии либо принадлежат государству, либо принадлежали ему и были проданы, то и работу их, а также разведку и разработку новых полезных ископаемых контролирует

это ведомство. Кроме того, это оно управляет промышленной сферой, в империи не очень развитой.

- Ведомство южных земель

Колониальное ведомство. Чрезвычайно могущественно на присоединённых территориях, имеет даже права набора собственных войск, но фактически бессильно на территории метрополии. Название архаично - оно восходит ко временам, когда у империи были большие южные колонии.

Почтовая служба

Не только и не столько почта, как доставка писем, сколько система дорог и почтовых станций империи, обеспечивающая ее связность. Практически все сотрудники этой службы – катарир. Почтовая служба подчинена непосредственно Большой коллегии и не входит ни в какое ведомство.

Управление драконьих портов

Императорское управление, координирующее деятельность драконьих портов, школ драконов и драконюхов, расписание полетов. В управлении преимущественно работают катарир. Однако оно известно тем, что там самый большой процент сотрудников-лока из всех организаций империи.

В отличие от большинства ведомств, его центр находится в Соб-ха-ни.

Тайное управление

Отдельное ведомство, подчиненное непосредственно императору. Контролируется только Ведомством права и судей, где сотрудники ТУ должны брать ордера на аресты, обыски и т.д. Состоит из управлений внешней разведки, внутренней разведки (самый крупный) и внутреннего контроля (не только самого управления, но и императорской канцелярии). Сотрудники преимущественно худды, хотя есть и представители других домов.

Управление портов и границ

Таможенная служба. Сотрудники в основном худды, брэ и катарир. Управление самостоятельно, но подотчетно Ведомству охраны традиций. Имеет собственные вооруженные силы – в первую очередь флот для борьбы с контрабандистами.

Палата семи судей

Высшая судебная власть в Лавикандии после императора – семь судей, к которым можно апеллировать по самым разным вопросам. Формально они и их службы входят в структуру Управления судей Ведомства права и судей, но фактически они отчитываются только перед императором.

Палата семи судей расположена в Соб-ха-ни.

Цензорат

Специальная служба, негласно контролирующая работу чиновников. Сотрудники цензората не обладают никакими полномочиями – они могут только рекомендовать императору, но не отдавать собственные приказы. Цензорат чрезвычайно влиятелен не в последнюю очередь потому, что далеко не все его члены широко известны. Инкогнито они путешествуют по стране с ревизиями местных служб.

Важно не путать эту службу с Палатой цензуры Ведомства дворцов, занимающейся цензурой выходящей в стране литературы.

Приложения: наиболее известные негосударственные организации империи

Совет матрон

Совет глав самых старых родов дома Гегра. Поскольку в доме Гегра установлен матриархат, то и главы родов там женщины. Единственный мужчина в совете – нынешний глава дома, чей внутренний титул можно перевести как «сын» или «сынок». Практически все Гегра называют членов совета «матушки», это является даже официальным обращением. Совет матрон заседает в Кос-тха-ни. Каждая из его членов представляет, хотя и не формально, одну из областей империи.

Совет Платйо-ха

Правящий совет дома Кафа. Основными его членами являются главы синдикатов – сейчас их тридцать человек, но число это может меняться. Количество членов с совещательными голосами так же не ограничено - действует имущественный ценз (свыше трёхсот тысяч фанов годового дохода). На данный момент в совете помимо глав синдикатов еще 74 члена.

Совет Фели-тха

Внутренний совет дома Фели и Лее. Существует для определения финансовой политики домов и контроля деятельности его главы. В совете также около 30 членов, чьи имена держатся в строжайшем секрете. Около половины из них действительно неизвестны.

Совет девяти

Совет высшего духовенства, управляющий Ларикианской церковью. Это настоятель храма Лаврика Великого в Кос-тха-ни, Верховный казначей, Белый архивариус, Владыки Запада, Востока и Морора, глава Храмовой инквизиции и Его императорской величество (чей голос имеет только совещательный характер).

Храмовая инквизиция

Негосударственная структура, подчиняющаяся Лаврикианской церкви. Наделена высокими полномочиями. Не подотчетна никому, кроме Совета девяти, но ее оперативники берут ордера в Ведомстве права и судей. Состоит из нескольких отделов.

- 1-й отдел (Охранители покоя)

Основной отдел инквизиции, Контролирующий деятельность магов. Организация небогатая и не особо сильная, больше занимается бумажной работой, однако иногда привлекается Ведомством охраны традиций или ТУ для помощи в задержании магов-преступников.

- 2-й отдел (Стража заката)

Сформирована после запрета некромантии (круга Заката) около пяти тысяч лет назад. Достаточно влиятельна и имеет санкцию на казни в обход государственных и церковных властей. Магия закатного круга использованная против подданных империи является одним из 12 зол (т.е. одним из тягчайших преступлений), и поэтому деятельность Стражей заката активно поддерживается государством.

- 3-й отдел (Воины истины)

Собственно инквизиция в нашем понимании – борьба с ересями. Учитывая, что в империи разрешено большинство действующих религий, занимается в основном борьбой с деструктивными, подрывными и антигосударственными сектами. Так же именно в этом отделе разрабатываются методы противодействия гипнозу.

- 4-й отдел (Охотники на химер)

Контроль над побочными результатами деятельности магов – в диапазоне от собственно химер до магических искажений почвы. Богатый, но очень небольшой отдел.

Священный институт

Главное учебное заведение империи, где, однако, учатся исключительно и только фели и лее. Наиболее известно своими магическими факультетами, хотя в действительности число немагических значительно больше. Священный институт – важнейший учебно-научный центр империи и ключевое место для дома Фели. Располагается он в Кос-тха-ни и фактически является городом в городе. Ректор Священного института всегда является главой дома Фели.

Коллегия Большого моста

Организация из представителей разных домов, занимающаяся летописным сводом империи. Основная задача – сбор данных и фактов. Работает по принципу идеальной честности. То есть, никогда, ни один член коллегии не может выдать неверную информацию. Но зато и любая информация, представленная членом коллегии, будет принята на веру большинством жителей страны.

Коллегия несколько дискредитировала себя сотрудничеством с властями периода Лавренция II.

Организация готова за плату предоставить информацию любому подданному империи – но всегда в частном порядке, с организациями она не работает. В государственных конторах использование ее услуг не поощряется.

Ее единственный официальный офис располагается в Кос-тха-ни, возле знаменитого Большого моста - отсюда и название.

«Организация»

Организация наёмных убийц-магов, подчиняющаяся дому Фели и состоящая, разумеется, из членов этого дома. Название у нее много. В наше время самым популярным считается «МЧС» - Мастера чужих смертей. Однако сами члены Организации этим названием почти никогда не пользуются, оставляя его для газетчиков. Кажется, иногда члены Организации берут заказы на стороне, но большинство заказчиков пользуется услугами наемных убийц – брэ или катарир: их проще найти, они меньше просят, и они столь же надежны (или столь же ненадежны).

Официально существование Организации домом Фели отрицается. Членов Организации очень немного и влияние их сильно преувеличено. Если Ваш персонаж не фели – вряд ли он что-то всерьез знает о ней, а если фели – предпочитает не вникать в детали.

Не стоит путать членов Организации с неформальным сообществом «Людей ректора» - своеобразной и неформальной секретной службой Университета, подчиненной ректору и официально использующей документы астрономической кафедры изучения надзвездных сфер. Возможно Организация и Люди ректора отчасти пересекаются друг с другом, но далеко не полностью.

МТК (Морорская торговая компания)

Фактический монополист в перевозках товаров из Восточного и Островного Морора в Метрополию. Чрезвычайно могущественная и богатая организация корпоративно-родового типа, представляющая полностью легализовавшийся синдикат.

Отлучена от лаврикианской церкви.

Третий синдикат

Самый крупный из синдикатов после МТК, контролирующей игорный бизнес и проституцию в Метрополии и Западном Мороре. На данный момент претендует на контроль над почти всеми сферами криминальной жизни империи. Если у спецслужб империи есть враг №1 – то это Третий синдикат.

Два дракона

Самый известный широкой публике синдикат, занимающийся торговлей оружием, рабами и крышеванием значительной части бизнеса в Западном Мороре. Причина его известности прежде всего во внимании к нему прессы, так как в действительности это далеко не самый важный из криминальных игроков империи.

Подробнее об этих и других синдикатах вы можете прочитать в Книге домов и Книге империи.

Морской змей

Это не синдикат, а скорее пиратское братство Катарир, базирующееся в Морорском архипелаге. Далеко от берегов их власть не распространяется. О Морском змее постоянно пишут газеты, их упоминают в приключенческих романах и рассказах. В действительности они, однако, гораздо более жестоки, чем о них рассказывают.

Таблица рангов учащихся и преподавателей

Таблица рангов учащихся и сотрудников учебных заведений империи			
Ранг	Священный институт	Императорское училище	Титул
IX ранг старший	Ректор	-	Ц
IX ранг средний	Проректор	-	
IX ранг младший	Помощник проректора	-	
VIII ранг старший	Члены ученого совета института	-	
VIII ранг средний	Декан факультета	Главный инспектор императорских училищ	

VIII ранг младший	Помощник декана факультета	Инспектор императорских училищ	Э И Н Ь Ш И
VII ранг старший	Член ученого совета факультета	Уважаемый глава училища	
VII ранг средний	Глава кафедры	Глава училища	
VII ранг младший	Помощник главы кафедры	Помощник главы училища	
VI ранг старший	Профессор выше границы Ан-Норга	Глава кафедры	
VI ранг средний	Профессор	Уважаемый профессор	
VI ранг младший	Доктор (не преподающий профессор)	Профессор; Помощник главы кафедры	
V ранг старший	Старший преподаватель	Допущенный к экзамен на степень цзиньши	Ц Э Ю Й Ч Ж Е Н Ь
V ранг средний	Преподаватель	Соискатель степени цзиньши	
V ранг младший	Младший преподаватель	Старший преподаватель	
IV ранг старший**	Секретарь доктора	Уважаемый преподаватель	
IV ранг средний**	Аспирант	Преподаватель	
IV ранг младший**	-	Кандидат в преподаватели*	
III ранг старший**	-	Аспирант	
III ранг средний**	Старший магистр-лаборант	Кандидат в аспиранты*	
III ранг младший**	Магистр-лаборант	Лаборант	
II ранг старший	-	Кандидат в лаборанты*	С Ю Ц А Й
II ранг средний	Магистр	Действительный цзюйчжень	
II ранг младший	Бакалавр	Допущенный к экзаменам на степень цзюйчжэня	
I ранг старший	Студент, отмеченный факультетом	Студент, отмеченный ведомством	С Ю Ц А Й
I ранг средний	Студент	Студент	
I ранг младший	-	Соискатель места студента***	

Примечания к таблице:

*Эти степени фактически соответствуют испытательному сроку. Занимающий их в течении трех месяцев автоматически поднимается на следующую ступень. В священном институте их де-факто, нет.

**По решению декана факультета, человек, не занимавший эти степени может быть сразу приглашен в качестве младшего преподавателя при наличии магистерского звания.

***Ранг соискателя места студента можно получить только одним способом - став студентом, а потом совершив нечто, из-за чего встанет вопрос об отчислении. В случае, если студент ранее показывал себя с хорошей стороны, отчисление будет заменено понижением в ранге. В Священном институте это не практикуется.

Таблица чиновных и придворных рангов

	Придворные чины	Императорские звания	Ведомства	Провинциальное управление
IX Ранг старший	Хранитель трона (формальный правитель страны во время междуцарствия, по понятным причинам сейчас должность не занята)			
IX Ранг средний	Наследник	Цзэйсян (глава ЕИВ канцелярии, в настоящее время должность упразднена)		
IX Ранг младший	Мать императора (в период правления худдов, брэ и гегра)	Тень императора (великий цензор)	Уста императора (Хранитель печатей и глава палаты указов)	Око императора (ревизор, наделенный полномочиями цзэйсяна)
VIII Ранг старший	Императрица	Заслуженный цензор; Глава ведомства дворцов	Заслуженный глава ведомства	Заслуженный протектор
VIII Ранг средний	Младшая жена императора (в правление брэ), Братья и сестры императора	Глава императорской гвардии; императорский цензор	Глава ведомства	Протектор
VIII Ранг	Дети императора	Помощник главы	Помощник главы	Помощник протектора

младший		гвардии; помощник главы ведомства дворцов	ведомства	
VII Ранг старший		Великий распорядитель ритуалов; глава управления ведомства дворцов	Заслуженный глава императорского управления	Военный наместник (вводится только в военное время, сочетает военную и штатскую власть в провинции)
VII Ранг средний	Законная родня императора (в зависимости от связи)	Великий конюшенный; Великий кормчий; Лекарь императора; Маг императора	Глава императорского управления (ТУ, Почтовая служба и т.п.)	Наместник; Градоначальник великого города
VII Ранг младший		Помощник	Помощник главы императорского управления	Помощник наместника
VI Ранг старший		Наложница-мать наследника (в правление фели); Глава императорских егерей (т.е. телохранителей); Старший спутник наследника	Око дворца (главный следователь ведомства)	Заслуженный глава управления ведомства
VI Ранг средний	Наложницы императора; Спутники наследника; Старшие слуги двора	Гвардейский полковник; глава палаты ведомства дворцов	Глава управления ведомства	Начальник провинции или города первого ранга
VI Ранг младший	Помощник главы императорских егерей	Помощник	Помощник главы управления ведомства	Помощник начальника провинции или города первого ранга
V Ранг старший	Старшая фрейлина или спутник кровного родственника	Младший цензор; Заслуженные чины	Заслуженный глава палаты ведомства	Заслуженный начальник области или города второго ранга
V Ранг средний	Младшие слуги двора; Фрейлины и спутники кровной родни	Гвардейский старший сотник; Глава отдела ведомства дворцов; Ритуальный ревизор	Глава палаты ведомства	Начальник области или города второго ранга
V Ранг младший		Помощник гвардейского старшего сотника	Помощник главы палаты ведомства	Помощник начальника области или города второго ранга
IV Ранг старший	Старшая фрейлина или спутник кровного родственника	Заслуженные чины	Заслуженный глава отдела ведомства	Заслуженный начальник округа или города третьего ранга
IV Ранг средний	Фрейлины и спутники законной родни	Гвардейский полусотник, Гвардейский маг; Младший ритуальный ревизор	Глава отдела ведомства	Начальник округа или города третьего ранга
IV Ранг младший	Главы дворцовых служб (старший повар, старший садовник и т.п.)	Помощники	Помощник главы отдела ведомства	Помощник начальника округа или города третьего ранга
III Ранг старший	Распорядитель служек родственника императора	Уважаемый десятник гвардии	Заслуженный столоначальник	Заслуженный начальник уезда
III Ранг средний	Личные служки императорской родни	Гвардейский десятник	Столоначальник	Начальник уезда
III Ранг младший	Распорядитель старших придворных служек	Ветеран гвардии (командующий пятерки)	Помощник столоначальника	Помощник начальника уезда
II Ранг старший	Заслуженные старшие придворные служки		Заслуженный старший письмоводитель	Заслуженный староста деревни
II Ранг средний	Старшие придворные служки	Гвардеец	Старший письмоводитель	Староста деревни
II Ранг младший		Соискатель гвардейского звания		Помощник старосты

I Ранг старший	Заслуженные младшие придворные службы	-	Заслуженный младший письмоводитель	-
I Ранг средний	Младшие придворные службы	-	Младший письмоводитель	Члены деревенского совета
I Ранг младший	Соискатель места службы	-	Помощник младшего письмоводителя	-

Таблица армейских рангов

Ранг	Пехота и кавалерия	Морской и воздушный флот	Инженерные и магические войска	Военная разведка и идеологи	Штаб
IX старший	Стратег-регент (регент брэ, ведущий войну; ранг был занят один раз в истории империи)				
IX средний	Великий стратег				
IX младший	Глава генерального штаба				
VIII старший	Щит метрополии (эртовик)				
VIII средний	Меч императора (эртовик)				
VIII младший	Покоритель востока (эртовик)				
VII старший	Генерал-стратег	Уважаемый адмирал	-	-	Глава отдела Генерального штаба
VII средний	Действительный генерал	Адмирал	-	Уважаемый глава эртовой части	Глава штаба эрта
VII младший	Фланговый генерал	Помощник адмирала	-	Глава эртовой части	Глава штаба наступления
VI старший	Бригадный генерал	Уважаемый адмирал флотилии	Глава эртовой части	Военачальник	Глава штаба армии
VI средний	Командующий корпуса	Адмирал флотилии	Военачальник	Глава армейской части	Помощник главы штаба армии
VI младший	Особый бригадир	Помощник адмирала флотилии	Младший военачальник	Помощник главы части	Глава штаба корпуса
V старший	Уважаемый бригадир	Уважаемый старший капитан		Уважаемый полковник	
V средний	Бригадир	Старший капитан	Глава армейской лаборатории	Полковник	Помощник главы штаба корпуса
V младший	Помощник бригадира	Помощник старшего капитана	Уважаемый полковник	Уважаемый старший сотник	Глава штаба бригады
IV старший	Уважаемый полковник	Уважаемый действительный капитан	Полковник	Старший сотник	-
IV средний	Полковник	Действительный капитан	Уважаемый старший сотник	Уважаемый сотник	Помощник главы штаба бригады
IV младший	Помощник полковника	Помощник действительного капитана	Старший сотник	Сотник	Уважаемый старший сотник штаба
III старший	Уважаемый старший сотник	Уважаемый младший капитан	Уважаемый сотник	Уважаемый полусотник	Старший сотник штаба
III средний	Старший сотник	Младший капитан	Сотник	Полусотник	Уважаемый сотник штаба
III младший	Помощник старшего сотника	Помощник младшего капитана	Уважаемый полусотник	Старший десятник	Сотник штаба
II старший	Уважаемый полусотник	Уважаемый старший офицер	Полусотник	Уважаемый десятник	Полусотник штаба
II средний	Полусотник	Старший офицер	Старший десятник	Десятник	Старший десятник штаба
II младший	Старший десятник	Кандидат в старшие	Уважаемый десятник	Кандидат в	Десятник штаба

		офицеры		десятники	
I старший	Уважаемый десятник	Уважаемый младший офицер	Десятник	-	Кандидат в десятники штаба
I средний	Десятник	Младший офицер	Помощник десятника	-	-
I младший	Ветеран (командующий пятерки)	Старшина	-	-	-
Вне рангов	Солдаты и матросы				

Таблица рангов Лаврикианской церкви

Таблица рангов Лаврикианской церкви				
Сан	Священство	Монашество	Инквизиция	Обращение
Владыка	Член Совета девяти			Ваше высокопреосвященство*
Экзарх	Секретари и помощники членов Совета девяти			Святой отец**
	Великий экзарх		Глава палаты	Ваше преосвященство
	Экзарх		Глава отдела	
Наставник	Помощник экзарха	Мудрейший наставник	Старший инквизитор Храма	Святой отец, Наставник, Ваше преподобие
	Заслуженный священник	Наставник	Старший инквизитор	
	Приходской священник	Настоятель	Инквизитор Храма	
	Священник	Достопочтенный брат	Инквизитор	
Служка	Соискатель сана	Брат	Младший инквизитор	Брат с добавлением имени
	Старший служка	Соискатель сана	Соискатель сана	
	Служка	Послушник	Страж	

Примечания к таблице:

*Ко всем членам Совета девяти, кроме Настоятеля храма пророка Лаврика. Являясь членом Совета, формально он остается настоятелем монастыря (пусть и самого большого в империи), и к нему следует обращаться "святой отец".

**Титулование по должности означает обращение "святой отец". Когда обращаются в третьем лице (что принято в империи), говорят "отец" с добавлением рода деятельности - "отец казначей", "отец келарь", "отец инквизитор". Сходная система обращения используется в лаврикианских монастырях - в частности, существует обращение "отец настоятель".

Вышестоящие церковные иерархи обращаются к нижестоящим и мирянам "сын мой". Служки обращаются к мирянам "брат мой" или по правилам, общим для мирян.

Приложения: немного о праве

Принципы права

Лавикандское право по своему содержанию очень и очень похоже на наше, а сложность его содержания совершенно не уступает современной. Разумеется, есть и некоторые пункты, которых в нашем мире нет (так, например, убийство при помощи магии считается отягчающим и исключает возможность апелляции к состоянию аффекта).

Принципиальных отличий от привычных нам принципов три:

а) Лавикандское право не универсально. К разным жителям империи применяются разные наказания и иногда даже разные законы, в зависимости от их статуса. Чем выше статус, тем в большей

безопасности находится человек (вплоть до того, что есть люди, судить которых могут только главы их домов или император).

б) Лавикандское право отчасти строится на прецедентной основе и покоится на огромном количестве законов, многие из которых противоречат друг другу. Это связано с тем, что императорские указы в Империи в принципе не отменимы (даже самим императором), они могут быть только перекрыты новым законом. Чем закон новей, тем более правомочным он считается.

в) В империи существует список "12 зол" - 12 худших преступлений, нарушение которых влечет неизбежное наказание. Все они либо являются антигосударственными, либо законодательно закрепляют древние традиции, ставшие для лавикандцев естественными.

Здесь мы не будем подробно останавливаться на имперском законодательстве (подробнее оно освещено в «Книге империи»).

Двенадцать зол

1) Заговор (*Против высших императорских чиновников, главы дома или совета дома. История империи не знает успешных заговоров против императорской власти, поэтому этот вариант законодательно не рассматривается*).

2) Бунт (*Т.е. поднятие вооруженного восстания против властей. По этой же статье проходят клановые войны брэ, если в них погибают мирные люди или нарушаются какие-либо иные правила*)

3) Измена присяге (*Измена присяге, принесенной императору - т.е. невыполнение своих обязательств военными (дезертирство) или чиновниками. На практике речь идет только об измене присяге, непосредственно повлекшей чью-то смерть*)

4) Убийство близкого родича (*Степень близости родства для разных домов установлена разная. Минимальна она в доме Фели - близкими родственниками считаются мать и дети. Максимальна в доме Гегра - четвероюродное родство считается близким*)

5) Убийство четверых человек (*В рамках одного дела. Т.е. под действие закона попадает, скажем, серийный убийца, но не попадает разбойник, который за несколько месяцев убил несколько человек по одному. В то же время, если разбойник за одно ограбление убьет четверых или более - он попадет под этот закон*).

6) Осквернение трупа (*А равно и убийство с этой целью. Важный момент - под действие этого закона попадает любые операции некромантов с человеческими телами*).

7) Убийство столпа империи (*Т.е. убийство какого-то крупного чиновника или заметного члена общества. Столпами автоматически считаются все чиновники от 7 среднего ранга и выше, в том числе и отставные. Все прочие могут быть названы "столпами" в качестве признания их особых заслуг перед империей*).

8) Оскорбление религиозных святынь (*Лаврикианства, мекрарианства, культа боли и культа мореходов. Так же важно, что человеческая душа так же является святыней, поэтому ее посмертный призыв некромантом так же является одним из 12 зол*).

9) Кража предметов культа, дворцовых реликвий, сильных магических предметов (*Все разнообразие "предметов освещенных либо предметов, на которых пребывают духи", то есть религиозные, исторические и политические реликвии*)

10) Изнасилование (*Закон имеет одно исключение - он не распространяется на дом Фели. Разумеется наказание за домашнее насилие в лавикандском праве отсутствует*).

11) Использование магии круга Свершений во вред подданным империи (*По вполне понятным причинам*)

12) Наведение заклинаний круга ночи на чиновников старше шестого младшего ранга и представителей крупного духовенства (*В первую очередь речь идет о латентных проклятиях, но и о других тоже*).

О поединках

Как и в любом средневековом государстве, поединок остаётся в Лавикандии уделом избранных. Так, сразу нужно сказать, что поединки между членами Кафа-тха таковыми не считаются и судом расцениваются как убийство. Однако флотские офицеры-катарир имеют право быть секундантами и судьями на поединках.

Поединки внутри дома Гегра строго запрещены Советом дома более тысячи лет назад - по преданию, на вопрос "Чем вызван запрет поединков внутри дома?" тогдашний харизматический лидер совета ответила "Вот ещё глупости!" и более пояснений не давала.

Поединки внутри дома Лока не проводятся никогда, хотя члены дома могут выступать секундантами. Учитывая специфические физиологические свойства членов дома, поединки между ними фактически и невозможны.

Внутри дома Фели поединки разрешены - но по понятным причинам магия в них использовать не принято. Исключение составляют только внутренние дуэли магов круга Ночи, так как только в их спектре есть быстродействующие и вредоносные заклятия, могущие причинить вред только одному человеку.

В доме худдов поединки не поощряются, но и не запрещены, исключая, разумеется, монахов и прочих церковных иерархов (исключая не принявших сана инквизиторов).

Единственный дом, в котором поединки являются нормой - это дом Брэ.

Согласно имперским уложениям времен Лавика II дуэль может происходить только при свидетелях, судьей и лекаре. Судьей может выступать любой госчиновник или любой военный в ранге выше рядового, но не может - офицер ВОТ.

При этом состоящие в рядах армии и государственных служб обязаны за сутки до начала поединка предупредить о нем своё начальство и получить разрешение. Разрешение такое почти никогда не дается.

Дуэль может происходить только на условиях, с которыми согласны оба дуэлянта и оба секунданта. Использование т.н. комбинированного, а также стрелкового, метательного и магического оружия строго запрещено. Фели, тем не менее, довольно часто проводят дуэли на арбалетах.

Вообще все эти правила постоянно нарушаются, хотя проведенная не по правилам дуэль считается убийством. На практике на это иногда закрывают глаза (особенно, когда речь идет о фели).

Система наказаний, принятых в империи

В зависимости от тяжести преступления в империи применяются следующие наказания:

Наказания империи с примерами некоторых преступлений, за которые они полагаются	
I. Судебное предупреждение	Нарушение общественного спокойствия,
II. Битье палками по рукам (6 раз)	Мелкое хулиганство, попытка кражи, совершенная подростком младше 50 лет.
II. Битье палками по рукам (12 раз)	Оскорбление стражника или мелкого чиновника; проявление неуважения к суду; порча имущества стоимостью до 5 фанов
II. Битье палками по рукам (24 раз)	Попытка кражи; порча имущества стоимостью до 10 фанов
III. Битье плетью публично (12 раз)	Кража частного имущества на сумму до 5 фанов
III. Битье плетью публично (24 раз)	Кража государственного имущества до 5 фанов или частного до 10 фанов (кража государственного имущества всегда повышает степень наказания)
III. Битье плетью публично (36 раз)	Кража до 50 фанов; продажа нелегализованного товара на сумму до 50 фанов
IV. Каторжные работы сроком на год	Грабеж; нанесение увечий; кража до 100 фанов; продажа нелегализованного товара на большие суммы
IV. Каторжные работы сроком на 3 года	Нанесение увечий, препятствующих заработку жертвы; кража до 300 фанов
IV. Каторжные работы сроком на 6 лет	Кража до 500 фанов; шантаж; сопротивление властям при задержании
V. Каторжные работы сроком на 12 лет	Кража и махинации с прибылью до 1000 фанов; пиратство
V. Каторжные работы сроком на 24 года	Кража и махинации с прибылью до 10 тысяч фанов; создание разбойничьей шайки
V. Каторжные работы на 60 лет	Кража и махинации до 100 тысяч фанов; организация пиратского рейда; фальшивомонетничество/
V. Каторжные работы на 120 лет	Кража более чем 100 тысяч фанов; преднамеренное убийство без заранее составленного плана (включая убийство на проведенной не по правилам дуэли)
VI. Смертная казнь	12 зол; спланированное убийство и убийство при грабеже

Помимо этого применяются дополнения к наказаниям облегчающие:

- образованный человек может откупиться от битья палками, заплатив 1/48, 1/24 или 1/12 часть годового дохода.

- публичность и непубличность наказания (битья плетью, смертной казни) может быть изменена; непубличные казни считаются менее позорными.

позорящие:

- обривание части тела

- полное обривание

ограничивающие возможности:

- ношение колодок на ограниченный срок

- ношение колодок на все время отбывания наказания и содержание под стражей

- высылка из мест проживания

- запрет на въезд в великие города

о казнях:

- повешение применяется в случае всех подразумевающих это общеуголовных преступлений

- отрубание головы применяется в случае, если преступник брэ, образованный человек или духовное лицо

- по воле императора смертная казнь может быть заменена непубличным удушением или предоставлением возможности покончить с собой

- в правление Лавика III были отменены все казни кроме этих, хотя вообще в империи приняты и четвертование, и колесование и многое другое.

- все казни совершаются только в сезон дождей

о пытках:

- в империи существуют пытки, и показанные под ними сведения являются уликой в суде (в отличие от показанного под гипнозом). Пытки разделены на несколько ступеней и могут применяться только последовательно, от самой слабой к самой сильной. Повышать степень можно не чаще, чем раз в сутки.

- 1 степень: демонстрация пыточного инструментария и объяснение принципов его работы

- 2 степень: порка

- 3 степень: серьезные некалечащие пытки

- 4 степень: пытки, могущие покалечить

- 5 степень: гарантировано калечащие пытки

- на применение пыток следователям ВОТ и ТУ необходимо получать ордер из Ведомства права и судей, при выдаче ордера анализируются не только улики, но и положение подсудимого.

В империи не существует развитой системы штрафов, однако денежные компенсации существуют - человек обязан возместить пострадавшему весь потерянный им доход; в случае, если он не может это сделать, это будет исполнено государством (в пределах до 100 фанов), но преступник должен будет работой оплатить империи затраченную сумму.

В ряде ситуаций может быть введена семейная ответственность: наказанию за преступление подлежит не только преступник, но и все его родня, причем с каждой новой степенью родства наказание понижается на одну ступень. Подобные наказания применяются в случае совершения одного из двенадцати зол, в случае если доказано, что родные попустительствовали преступлению, или в случае нарушении трех из двенадцати зол - вне зависимости от информированности родных преступника. Равным образом существует и понятие "семейной тени" - близкий родственник какого-либо крупного чиновника может добиться смягчения наказания на этом основании.

Каждый полный ранг понижает наказание за преступление на одну малую ступень с применением позорящих дополнений с последующим лишением чина (т.е. чиновник 7 ранга - наместник или генерал, приговоренный к смертной казни реально получит каторжные работы на три года с полным обриванием), однако совершение одного из 12 зол означает предварительное лишение всех званий и чинов - т.е. наказание применяется в полной мере.

Преступления совершенные военным в момент несения военной службы разбираются только военным трибуналом (высшим военным судьей империи так же является император, следующий за ним - Верховный стратег).

В случае незначительного преступления, чиновник может быть вместо битья плетью или палками приговорен к временному понижению в должности.

Калечащие наказания (исключая пытки, которые наказаниями не являются) в империи не применяются уже более 10 тысяч лет.

Срок давности преступлений - сто лет, однако двенадцать зол не имеют срока давности.

В зависимости от особенностей преступления, личности преступника и жертвы, а так же поведения преступника во время следствия наказание может быть смягчено или ужесточено - максимум на одну полную ступень (т.е. смертная казнь может быть понижена до каторжных работ на 120 лет или каторжные работы на 120 лет могут быть заменены на каторжные работы на 24 года). Как правило смягчается и повышается наказание только на одну внутреннюю ступень.

Основаниями для смягчения наказания являются: юный (младше 50) или пожилой (старше 280) возраст преступника; наличие у него высшего образования; совершение преступления из соображений традиции; превышение предела необходимой обороны или защиты третьего лица; совершение преступления по принуждению или по приказу начальства; явка с повинной и сотрудничество с властями.

Основаниями для ужесточения наказания являются: рецидив; совершение преступления в состоянии амока или аффекта; организация преступления; преступление против государства; опьянение, включая и опиумное; преступления, нарушающие традиции (особая жестокость или попрание религии и нравов дома); пожилой (старше 280) и юный (младше 50) возраст жертвы; общественное положение жертвы выше, чем у преступника.

Приложения: самые заметные люди страны

Ниже перечислены те жители империи, не знать о которых практически невозможно - если только Ваш персонаж не отшельник и сколько-то общается с людьми. Для удобства они разбиты на группы согласно регионам проживания.

Столица

Император

Худд, 200 лет

Худд, 4-й в своей династии, правящий страной последние 120 лет. Ведет политику умиротворения и культивирует образ небожителя – рядовой житель империи лишен возможности увидеть его даже краем глаза.

Императрица

Худд, 180 лет

Супруга императора и мать обоих его сыновей. Известна как покровитель искусства.

Принц Пу

Худд, 100 лет

Старший сын императора, полгода назад отрекшийся от права наследования в пользу своего младшего брата. Известен как ярый традиционалист и не очень любим в народе, хотя пользуется большим авторитетом. Женат, имеет новорожденного сына.

Принц Плам

Худд, 80 лет

Младший сын императора и с недавнего времени наследник трона. В силу своей молодости любит повеселиться, но народ прощает ему это и любит его. Холост.

Принц Пал

Худд, 243 года

Старший брат императора, играющий при нем роль главного советника и фактически возглавляющий правительство. Был изгнан из семьи Лавренцием II (в результате чего потерял право наследования) и возвращен нынешним императором. Женат, имеет одного сына и двух дочерей.

Венно-ми-Нару

Брэ, 180 лет

Глава дома Брэ и Великий стратег (верховный главнокомандующий) империи. Известен как лучший фехтовальщик страны (что возможно объясняется отмеченностью Небом во время Междоцарствия). Был одним из претендентов на престол во время последнего Междоцарствия, но добровольно уступил его императору, убив незадолго до того основного конкурента – генерала Ка-хи-Ро. Холост.

Ка-дзе-Но

Брэ, 142 года

Один из крупнейших и богатейших феодалов столичного района, старший сын третьей семьи клана Но. Близкий друг принца Плама. Известен бретерством и сложным характером. Холост.

Ти-онто-Рагер

Фели, 207 лет

Глава дома Фели и ректор Священного института. Маг Ночного круга выше «границы Ан-Норга» (т.е. с выдающимися способностями). Известен своей параноидальной подозрительностью и привычкой собственноручно (при помощи магии, конечно) убивать всех подозрительных ему людей. Семейный статус – фели.

Фа-хон-Дзи

Фели, 235 лет

Декан факультета истории и археологии Священного института. Маг ночного круга. Известен как блестящий историк, тяжелый в общении человек и страстный любитель сметаны. Семейный статус – фели.

Кон-те-Тера

Фели, 276 лет

Глава Первой столичной больницы, выдающийся терапевт и маг дневного круга. Известен, как человек без страха и упрека (в фелийском понимании вопроса). Семейное положение – фели.

Ли-пар-Кари

Фели, 291 год

Настоятель «Обители Речного дракона», крупнейшего в районе столицы мекрарианского монастыря. Лее. Известен тем, что большую часть времени проводит в медитациях. Семейное состояние – фели (но очевидно, что он аскет)

Дей-те-Рон и Ла-аль-Хаки

Фели, 213 и 205 лет

Владельцы книжной лавки в дальнем коридоре Священного института магии. Давно устоявшаяся почти семейная пара лее, которая у других лее пользуется чрезвычайным почетом и уважением (на сколько это возможно в не признающем авторитетов фелийском обществе).

Альт-ас-Сар

Фели, 130 лет

Богач и весельчак, блестящий маг дневного круга (чудотворец), владелец дома во Внутреннем городе Кос-тха-ни, где не прекращается праздник. Недавно был избран членом Совета дома фели. Известен своими широкими связями в самых разных сферах. Семейный статус фели.

Тач-мик-Ла

Худд, 246 лет

Глава дома Худдов, талантливый организатор и поэт (формальная худдская поэзия). Тяжело болен, вследствие чего почти не может ходить самостоятельно. Весьма авторитетная фигура имперской политики. Женат, детей не имеет.

Отец Настоятель

Худд, 281 год

Настоятель храма Лаврика, крупнейшего лаврикианского храма империи, и член Совета девяти. Занимает свой пост более 130 лет. В силу своего возраста редко появляется на публике, но все же читает проповеди. Блестящий оратор. Холост (как все монахи Храма Лаврика).

Белый архивариус Роше

Худд, 136 лет

Избранный совсем недавно главный теолог церкви, член Совета девяти. Он еще не успел себя как-то проявить, но в силу недавнего избрания его имя у всех на слуху. Женат.

Хай-ри

Гегра, 108 лет

Глава дома Гегра, не имеющий однако серьезной власти над ними. Глава Ведомства торговли, близкий друг обоих сыновей императора. Считается талантливым экономистом. Умеет жонглировать ушами (но только нетяжелыми предметами). Холост.

Атрей Кроль

Гегра, 166 лет

Самый известный ныне живущий лавикандский поэт (неформализованная поэзия). Наиболее известное его произведение – цикл «Стансы к матери». Женат.

Мин-Пуу

Гегра, 239 лет

Самый известный мекрарианский проповедник в столице, неформальный глава всех мекрарианцев города. Женат, имеет троих детей.

Ланко-Ути

Гегра, 281 год

Одна из самых заметных членов Совета матрон, главная защитница гегра в столице. Замужем, имеет шестерых детей и неисчислимое количество внуков и правнуков.

Мирру Маали

Кафа (платйо), 231 год

Глава Морорской торговой компании, один из самых богатых людей страны. Глава Совета дома Кафа. Имеет трех жен и пятерых детей.

Таи-ца

Лока, 212 лет

Личный прорицатель императора и официальный представитель дома Лока при дворе. По-видимому, холост.

Южный фронт

Иан-зал-Нару

Брэ, 192 года

Третий эртовик империи, командующий южным фронтом. Известен своей бурной биографией (в частности, он бежал из империи, был схвачен, приговорен к смерти и помилован императором) и экстравагантными привычками. Блестящий тактик. Его качества как стратега пока неизвестны. Холост.

Той-ди-Кан

Брэ, 203 года

Генерал, начальник штаба Южного фронта, правая рука Иана-зал-Нару. В отличие от эртовика известен спокойным характером и исключительной адекватностью поведения. Женат и имеет двоих сыновей, но его семья в метрополии.

Вено-ри-Арат

Худд, 142

Главный идеолог Южного фронта, самый заметный худд в окружении Иана-зал-Нару, следующий за ним со времен Марголинского сражения. Один из немногих худдов, получивших в подарок меч, выкованный кузнецом-брэ. Холост.

Харо-ти-Чиффа по прозвищу «Жестянщик»

Брэ, 112 лет

Наследник клана Чиффа. За убийство был сослан в штрафные роты, но вытасчен оттуда Вено-ри-Аратом. На момент начала игры появляется информация о том, что он возглавил попавшие в окружения части Юго-западного направления и пытается прорваться к основным силам. Холост.

Восточный Морор

Помощник Протектора Тун-ха-Минт

Худд, 241 год

Так как место протектора Восточного Морора сейчас вакантно (раньше его занимал Иан-зал-Нару, но теперь он переброшен на Юг), его обязанности выполняет его бывший помощник. Умный и тонкий политик, однако маловероятно, чтоб он занял место протектора – это не в правилах империи. Женат, имеет двоих детей.

Фар-Хо-Лао

Худд, 278 лет

Инспектор выездных судей Восточного Морора, фигура в своей роде легендарная. Согласно рангу мог

бы уже работать в столице, но остается в Мороре, толи по доброй воле, толи в почетной ссылке. Часто упоминается газетах как образец мудрого и прозорливого судьи. Женат, имеет дочь (и жена, и дочь живут в Кос-тха-ни).

Владыка Морора

Худд, 269 лет

Член Совета девяти и самая влиятельная фигура Морора – протекторы сменяются, а он остается. Богатство его невообразимо, фактически именно его доходы составляют казну Церкви. Вследствие этого он скорее политик, чем теолог. Вдовец, имеет сына (делающего военную карьеру) и замужнюю дочь.

Западный Морор

Рон-ди-Као

Брэ, 214 лет

Протектор Западного Морора, отставной военный. Известен своим спокойствием и привычкой никогда, ни при каких обстоятельствах не повышать голоса. Автор нескольких трудов, посвященных государственной этике. Имеет двух жен, трех взрослых сыновей и маленькую дочь.

Го Ари

Гегра, 270 лет

Один из самых популярных в империи мекрарианских авторов – он не столько философ или теолог, сколько популяризатор веры. Вокруг него постоянно живет большое число его учеников. Некоторые считают, что он Совершенный, не ставший удаляться от мира – но это маловероятно. Вдовец.

Бро-де-Ски

Худд, 224 года

Наравне с Атреем Кролем – один из самых известных в империи поэтов, находящийся в сложных отношениях с государственными властями. Прототипом этого персонажа послужил Иосиф Бродский. Авторам этой книги кажется, что гениальность не знает границ миров, и это маленький знак уважения, который они хотели бы посвятить своему любимому поэту. Бро-де-Ски живет «в глухой провинции у моря» во дворце местного старика-наместника, поклонника его таланта.

Терлес

Кай-ко

Гегра, 110

Протектор Терлесского архипелага, единственный гегра на такой высокой должности, если не считать наследника дома Гегра, возглавляющего Ведомство торговли. Джаух. Ведет колонку в "Молодом лавикандце", одной из крупнейших газет империи.