

ДОМ ГЕРРА

Александра Ветрова и Константин Михайлов

Дом гегра

Брошюра о самом большом доме империи
для словесной ролевой игры
«Лавикандия: Книга перемен»

Иллюстрации Марии Кильчевской и Анны Чубковой

Лахарь мотыгою бъет...

А кажется, он неподвижен

В дымке весенних полей.

Мукаи Кёрай

Самый большой и самый разнообразный из домов империи, гегра встретятся везде: от столичных дворцов до колониальных джунглей, от горных деревушек до новейших шахт и шлюзов. Кто-то скажет, что гегра – это простонародье империи. Кто-то – что гегра и есть империя.

И те и другие будут правы. Большинство гегра составляют крестьяне и городской люд: ремесленники, слуги, строители. Однако ими дело не исчерпывается: среди гегра есть и свои интеллектуалы, и свои богачи, и свои политики. Однажды – только однажды! – в истории империи на троне сидела и династия гегра. И это, по общему мнению, были очень счастливые времена.

Бывают и гегра-чиновники. И, конечно, гегра в свите судей: именно за роль одного из них вам придется взяться, если вы выдумаете для себя героя из этого Дома.

Как они выглядят?

Как грызуны, куны и не только: еноты и мангусты, зайцы и кроты. Гегра разделены на множество разных малых домов, представители которых выглядят как конкретные животные. Подробнее об этом ниже. Большинство из них совсем невелики ростом – некоторые около шага (то есть чуть меньше метра) высотой, – зато ловкости им не занимать. Исключение составляют три малых дома: бийю и куцура крупнее и существенно сильнее, а ниндуа хотя и невелики ростом, но на удивление крепки.

Что больше всего удивляет в гегра остальные дома? Их удивительное разнообразие: ни в одном другом доме не найти таких различий в культуре, традициях и даже внешнем виде. Их матриархат: в целом империя – довольно патриархальный мир, а вот у гегра женщины всегда во главе семей. Их удивительное трудолюбие: в империи ценят мастерство, и многие отшлифовывают свои уме-

ния и знания без устали, но никто не сравнится с гегра. Уж если мастер из этого дома взялся за дело, он достигнет совершенства. Их удивительная адаптивность: гегра-слуга приспособится к любому хозяину, предугадывая его желания, гегра-ремесленник исполнит заказ клиента лучше, чем тот сам надеялся. Все дело в эмпатии, их удивительном шестом чувстве!

Конечно, все эти представления не вполне верны: у гегра больше общего, чем кажется, не все они матриархальны, далеко не все обладают способностями к сверхъестественному восприятию чужих эмоций и далеко не все стремятся довести до блеска любую мелочь, над которой работают. И все же в этих клише есть и большая доля правды.

Шестое чувство

Почти у каждого гегра есть странная способность, род сверхъестественного чутья к чему-то. Нередко это действительно способность определять эмоции других людей – даже самые потаенные. Но может быть и умение ориентироваться в полной темноте, предчувствовать погоду, распознавать травы, искать воду и многое другое. Способности это врожденные, хотя умение ими пользоваться требует некоторой тренировки.

Клише не так плохи и для игрока. Конечно, в гегра хватает милого и забавного: как-никак это зайцы и мыши, бобры и красные панды! Сложно не умилиться, воображая их себе. Хомяки-джаух могут складывать вещи за щеку, белки-глахари – бегать по стенам, размахивая рыжими хвостами, и это вполне уместно использовать в игре. Но гегра вовсе не сводятся только к умильным сценкам: нет другого столь же разнообразного дома и в смысле характеров. Гегра могут быть трагическими, мужественными, даже страшными – как настоящие люди, ведь какова бы ни была внешность жителя империи, психика его человеческая.



Рыбак из малого дома удаби
с ручным бакланом

Малые дома

У любого судьи в империи – живет ли он в столице, провинциях или колониях, – есть своя управа, «ямынь». Это одновременно и дом, и канцелярия, и даже тюрьма или место проведения казней. Управа не принадлежит судье в полном смысле: здание – собственность империи. Однако ничто не мешает судье обставить его по своему вкусу и даже до какой-то степени перепланировать его. До какой-то степени потому, что по правилам управа должна соответствовать принципам фэншю – искусства ветра и воды.

Сотрудники судьи не обязаны жить в управе и вполне могут снимать себе квартиры или дома, где им вздумается. Но поскольку в управе для них обычно найдется комната, за которую не нужно будет платить, а для нужд расследования гораздо удобнее, когда команда живет вместе, в большинстве случаев помощники судьи располагаются тут же. Кроме них, в ямыне обычно живут слуги и отряд судейской стражи.

В нашей игре мы предлагаем вам взяться именно за роли судьи и его друзей. Так что на время игры ямынь, управа – ваш штаб, место ваших встреч. Да и по-просту ваш дом.

Гегра едины. И в то же время разделены сильнее, чем, возможно, какой бы то ни было другой дом империи. Все дело в так называемых «малых домах»: группах, которые сами гегра, а следом за ними и окружающие выделяют в своей среде.

Некогда, на заре имперской истории, никаких гегра не было вовсе. Больше десятка разных домов, больших и не очень, существовали самостоятельно. Они не могли иметь общего потомства, их традиции различались, и подчас между

ними даже были непростые отношения. Некоторые из этих домов по численности не уступали худдам или фели.

Все изменилось после Восстания равнин – чего-то среднего между большой междуусобной войной и войной за объединение появлявшейся тогда империи. Союз великих домов – худдов, брэ и фели – сумел тогда разгромить своих противников. А после был проведен единственный в своем роде, уникальный ритуал, объединивший все проигравшие дома в один, чтобы стереть их особенности и заставить их слиться воедино под эгидой возникавшей тогда империи. Так появился дом гегра: составленный из множества непохожих друг на друга групп, которые получили возможность иметь общих детей, а впоследствии оказались объединены общими интересами и единой культурой.

Прошлое давно позабыто. Со времен Восстания равнин прошло двадцать тысяч лет – необыкновенно много даже по меркам долгоживущих подданных империи. Никто не мечтает о возмездии, и гегра вполне комфортно и счастливо чувствуют себя в общем большом доме. Однако некоторые особенности старых домов все еще сохранились.

В наши дни эти особенности больше связаны с традициями, чем с биологией. Среди гегра, особенно городских, никого не удивишь семьями, в которых мать больше похожа на мышь или енота, а отец – на выдру или бобра. Дети, как правило, наследуют черты одного из родителей, хотя могут перенять некоторые особенности второго: скажем, в семье «зайца»-кхара и «белки»-глахари ребенок может иметь заячий уши, ноги и хвост, но рыжую белочью расцветку. К какому малому дому он будет относиться? К тому, к которому захочет сам, и близкие друзья, семья или его матrona будут воспринимать его так, как он сам считает правильным. Остальные же скорее будут судить по внешности и постараются понять, на кого он больше похож.

Джаух

(Мыши, крысы, сони, хомяки)

Они создали гегра в том виде, в каком их знают сегодня. Самый многочисленный из малых домов: каждый пятый гегра принадлежит к ним. Самый незаметный: редкий джаух бывает ростом выше одного шага (чуть меньше метра). Самый влиятельный: в совете матрон из них – добная половина. Самый проницательный: давным давно только они и владели эмпатией, и сейчас они по-прежнему лучшие. А эмпаты из других малых домов могут быть уверены, что где-то далеко в прошлом в их семьях джаух встречались.

Слуги в городах и бесчисленные крестьяне по всей стране, джаух незаменимы и вездесущи. Рис и соя, просо и овощи, которые ест империя, выращены ими, а если на постоялом дворе ваша простыня заправлена как следует, а на кухне что-то скворчит – будьте уверены, и тут без джаух не обошлось. Даже в управе судьи наверняка найдется пара крошечных слуг с длинными хвостами и большими ушами: кто-то же должен мыть полы и вытираять пыль?

Если другим домам джаух могут казаться забавными, то другие гегра относятся к ним вполне серьезно. Неудивительно: джаух – хранители преданий и легенд, законов и обычаяев гегра. Ищете в гегрийском квартале или деревне старшую? Наклоните голову. Почти наверняка она найдется среди самых маленьких гегра с устрашающе сильной эмпатией. Да, из этого правила есть исключения, но они редки.

Впрочем, кое-кто из городских гегра скажет вам, что джаух много о себе понимают. Они слишком закрыты, слишком неохотно вступают в браки с другими малыми домами, слишком тверды в своих взглядах. Такие джаух тоже есть, и это предмет бесконечных трений между ними и другими малыми домами – прежде всего араи и глахари.

Семейные традиции: джаух строго матриархальны – и более того, именно их матриархат стал нормой для всего дома гегра. Матриархальны и моногамны: женщина делает предложение, муж переходит в ее семью и остается с ней. Второй муж может появиться только после развода с первым (что не такая уж редкость, как принято считать).

Шестое чувство: почти все джаух эмпаты.

Глахари, или глахири

(Белки, бурундуки, сурки, суслики)

В деревнях глахари в наши дни практически не осталось, а вот в городах их сколько угодно – от воздушных трущоб-хутунов, по которым глахари могут карабкаться не хуже кафа, до богатых усадеб и даже дворцов. Глахари – слуги, ремесленники, уличные торговцы, посыльные (а в империи посыльных очень много, ведь других способов быстро передать сообщение нет). Среди городских малых домов это самый большой.

Для худдов, фели или брэ глахари – исполнительные, стремительные, хотя, как часто считается, не самые надежные слуги: те, кто ищут основательности, предпочтут нанять джаух или кхара. Зато глахари не растеряется на рынке и быстро сориентируется в сложной ситуации. Для кафа глахари – соседи, торговые партнеры, друзья, конкуренты, словом, «главные кафа среди гегра». Это звучит тем более часто, что шерсть у глахари обычно рыжая, как у большинства кафа. Они живут в одних домах и едят одну еду – в отличие от тех же джаух, которые предпочтут держаться подальше от кафских забегаловок. Есть глахари и с той стороны закона. Как отличить их от всех остальных? Никак: исходите из соображения, что у каждого глахари есть брат, муж, племянница или кто-то еще с той стороны. На пинском диалекте, ставшем основой воровского жаргона империи,

Торговец-глахари
на городской улице



говорят не «глахари», а «глахири». Так что если кто-то в этом слове слишком напирает на «и» – стоит задуматься.

Для других гегра глахари – главные проводники в городской жизни со всеми ее сложностями и радостями. Часто говорят, что если все джаух серьезны, то все глахари легкомысленны. Это, конечно, не так. Но глахари и правда куда менее почитают традиционные культуры и уважают старые нравы.

Семейные традиции: глахари матриархальны, как большинство гегра, но совершенно не приемлют моногамных семей. Напротив, они живут в больших групповых семьях, в которых иногда состоит по полтора десятка человек, и никто не знает твердо, кто на ком женат. Джаух это возмущает. Власти делают вид, что не догадываются об этом. Но все всё знают.

Шестое чувство: среди глахари очень мало эмпатов – да и вообще шестое чувство встречается редко. Но ничего, зато они могут прыгнуть на пять шагов и взбежать по отвесной кирпичной стене, с чем и не всякий кафа справится.

Кхара

(Зайцы и кролики)

Третий по численности дом гегра, который можно встретить решительно везде. В деревнях кхара работают на огородах и полях, в городах – занимаются ремеслами. И особенно известны именно последним. Для гегра важна идея мастерства, доходящего до совершенства. Она возникла именно среди кхара. Лучшие гончары и портные, лучшие ткачи и создатели рисовой бумаги в империи – кхара. Во всяком случае, так принято считать.

По мнению большинства гегра кхара – золотая середина, образец для всех. Более открытые, чем джаух, но не такие легкомысленные, как глахари, умеющие найти общий язык со всеми, они стали символом обаяния. Уши в локоть длиной

и знаменитая улыбка – что может быть привлекательней? Мужчины-кхара считаются среди гегра идеалом красоты (эталон красоты женской – ксами). Некоторые скажут, что кхара простоваты. Если это и правда, то далеко не всегда. Свидетельство этому – множество кхара в чиновных канцеляриях. Не только в сельскохозяйственном, но и во многих других ведомствах гегра теперь предостаточно, пусть и куда меньше, чем худдов. Добрая половина из этих гегра-чиновников кхара. И это не говоря, конечно, о знаменитых мастерах, в работах которых знатоки находят все положенные тонкости ваби-саби.

Кхара много в совете матрон, глава дома гегра тоже традиционно кхара, и единственная гегрийская династия в истории империи была из них же. Все это делает кхара вторым, а по мнению некоторых и в чем-то даже и первым по влиянию малым домом. Но это никого не раздражает: кхара как никто умеют наладить отношения внутри дома и устраивают всех.

Семейные традиции: матриархат, похожий на традиции джаух. Семьи моногамные, но очень большие и разветвленные, с родственниками по всей империи.

Шестое чувство: кхара так сильно перемешались с другими малыми домами, что сейчас у них может встретиться почти любое шестое чувство гегра. Одно бесспорно: никто не угонится за кхара в беге. На короткой дистанции по прямой и не всякая лошадь за ними поспеет.

Араи

(Еноты, бинтуронги)

Еще один городской малый дом, не самый большой, зато заметный. Араи были горожанами столько, сколько существует империя, и всегда славились своим мастерством. В наши дни их чаще можно встретить в областях, требующих образования ли, во всяком случае, сложного обучения. Шелкоткачество, изготовлен-

Мекрарианский монах-араи



ние фарфора и стекла, резьба по дереву – для тех, кто занимается ремеслом. Мекраианское монашество, книгопечатание, искусство – для интеллектуалов. И да, воровство тоже. Араи не спорят с тем, что кафа – лучшие взломщики и карманники. Ведь пока все ищут кафа, ловкачу-араи куда проще скрыться с добычей.

По скользкой дорожке, впрочем, идут немногие. Большинство араи – люди вполне порядочные и, более того, среди гегра пользуются славой умников. Эту точку зрения разделяют, кстати, и другие дома. Араи нечасто встретишь среди слуг или крестьян, зато нередко – среди квалифицированных мастеров, так что худды и брэ привыкли смотреть на них с уважением, фели готовы увидеть в них коллег, а кафа признают их превосходство во всем, кроме торговли и насилия. Действительно, торговец-араи – редкость. А араи с оружием в руках, кажется, не видел никто и никогда. Всякое, конечно, бывает, но в традициях малого дома – решать проблемы языком или в крайнем случае бегством.

Далекие от джаух с их деревенской культурой, араи почти не связаны с культурами земли. Все они мекраианцы – и процент монахов среди них выше, чем среди любого другого малого дома. Да и те, кто в монахи не ушел, нет-нет да и занимаются медитацией. Или по крайней мере любят посидеть и подумать с удочкой на берегу канала. Они легко находят общий язык с глахари, билава, ксами или ниндуа – а потому полосатого араи несложно бывает увидеть и инженером на шлюзе, и распорядителем в чайном доме, и даже счетоводом в шахте.

Семейные традиции: араи моногамны и редко разводятся, если только кто-то в семье не собирается посвятить себя монашеству. А вот сказать, кто в семье главный, у них сложно: номинально у араи матриархат, но это больше касается юридических правил, наследования и тому подобного. На практике же мужчины и женщины равны в возможностях и обязанностях.

Шестое чувство: среди араи встречаются все виды шестого чувства, но главная их особенность, пожалуй, в том, что все они превосходно, не хуже фели, видят в темноте. Да и в смысле ловкости уступят разве что глахари.

Билава

(Бобры)

Не самый большой, но зажиточный и самостоятельный малый дом, тесно связанный с миром ирригации. В ином государстве это, возможно, не имело бы большого значения. В империи – имеет первостепенное, потому что вся метрополия представляет собой сплошной ирригационный проект. Каждая вторая деревня выращивает урожай благодаря подведенной искусственно воде. Холмы изрезаны каскадами заливных рисовых полей. Великая Белая река, на которой стоят столица и Симми, не разливается каждый год, смывая целые провинции, только потому, что ее искусственно удерживают в русле сложнейшие водоотводные системы. Большой канал с сотнями шлюзов, дополнительных русел и водохранилищ – ключевая торговая артерия империи. А еще водопроводы в крупных городах, ирригационные проекты в колониях, строительство портов – словом, у билава работы невпроворот. А значит, предостаточно денег и рычагов влияния. Империя не станет ссориться по пустякам с теми, от кого зависит так много.

В результате билава существуют наособицу от всех, кроме разве что удаби, с которыми тесно связаны. Крепкие, по меркам гегра крупные, поддерживающие друг друга и общую работу своего малого дома, билава умеют постоять за себя и добиться своего. Да и в случае чего любой из них легко может затеряться на Большом канале, и ни власти, ни синдикат не смогут вытащить его оттуда. Билава не из тех, кто прикрывает своих просто потому, что они свои, но несправедливости к себе не потерпят.

Для гегра они образец трудолюбия и порядочности: все знают, что на билава можно положиться, что с ними хорошо работать и весело пить в кабаке. А вот рассчитывать на близкие отношения с ними, по мнению многих других малых домов, не стоит. Билава живут в своей среде, где кроме них из гегра появляются только удаби – да изредка ниндуа.

Семейные традиции: матриархат и строгая моногамия. Хотя традиции империи позволяют разводы, в среде билава это не принято (хотя супружеские изменения и добрачные связи случаются, и к ним относятся достаточно легко).

Шестое чувство: чувство воды – билава могут найти воду на расстоянии, почувствовать приближение наводнения или цунами и вообще как-то интуитивно ощущают многое, связанное с водными потоками.

Накува

(Куницы, хорьки, колонки, соболи, горностаи, ласки)

Большая часть жителей империи – традиционные или вынужденные вегетарианцы. Но бэр, худды и фели, а также некоторые малые дома гегра любят и могут позволить себе мясо, а значит, должны быть те, кто его поставит. Этим и занимаются накува.

Накува образуют поселения, всегда стоящие отдельно от деревень джаух. Отличаются их жилища от традиционных гегрийских и по архитектуре. Они всегда строят двухэтажные дома: люди живут наверху, а внизу содержатся животные. Накува, живущие в сельской местности, обычно поселяются у подножия гор и пасут крупный рогатый скот; те, что живут в пригородах, разводят свиней, ящеров и домашнюю птицу. Именно накува занимаются заботой скота, разделкой туш и выделкой кожи – сферами, считающимися нечистыми с точки зрения мекраианства. Неудивительно, что эта религия среди накува не пользуется популярностью.



Накува,
хозяйка
мясной лавки

лярностью, а вот культы Земли исповедуются вполне открыто. Более того, среди накува они сохранились в наиболее традиционном и несколько кровавом варианте. Так, жертвоприношение свиньи при заключении брака у них считается чем-то вполне обыденным.

Отношение к накува среди жителей империи противоречиво. Брэ, худды, фели и большая часть кафа не выделяют их среди остальных гегра. Бийю, невала и куцура также не видят ничего зазорного в том, чтобы знаться с накува. Но все же многие гегра, особенно гегра-мекрарианцы, на накува смотрят косо. Почти невозможно представить, чтобы джаух, кхара или араи заключили брак с накува, и ксами не возьмут их на работу. Это также означает, что накува, решившим порвать с традиционными занятиями, придется сложнее из-за предубеждений, которые к ним испытывают другие гегра. В итоге прибывший в город и лишенный поддержки дома накува часто оказывается перед выбором: армия или криминал. Накува не очень-то сильны даже по меркам гегра, но они удивительно гибки, проворны и не боятся крови. Умение проникнуть в любую щель делает из них отличных домашников, а в армии они успешно делают карьеру как разведчики. Кроме того, из них получаются замечательные трубочисты.

Семейные традиции: традиционный матриархат и большие семьи. После заключения брака и до рождения первенца пара живет в доме родителей жены. Если родить ребенка не получается, жена может взять себе второго мужа, чаще всего родственника первого. Иногда женщина-накува сразу берет себе в мужья несколько братьев.

Шестое чувство: любой из накува легко отличить большое животное от здорового. А при некотором усилии, сосредоточившись, почувствовать и конкретную причину проблемы – повреждение или болезнь какого-то органа. Работает это, правда, только если ты знаешь, где какие органы у животных расположены – но с этим у накува обычно проблем нет.

Удаби

(Выдры и каланы)

Речной и морской народ, половину жизни проводящий в воде. Рыбаки и ныряльщики за жемчугом, создатели садков и ферм морепродуктов (а в империи их едят очень много), собиратели водорослей, лодочники, а нередко и корабельщики, плотогоны или обслуга шлюзов и портов под руководством билава. Удаби в империи много, пожалуй, даже больше, чем представляет себе большинство ее жителей. Они не любят селиться далеко от воды, так что в городах их можно встретиться в прибрежных кварталах и на повсеместных рыбных рынках. Что до деревень, то в поселениях рисоводов делать удаби нечего. Они создают себе собственные деревни на сваях, а иногда и на плотах, где не слишком комфортно кому бы то ни было, кроме них самих, билава и катарир, с которыми удаби часто имеют отличные отношения.

Для других гегра их образ жизни очень непривычен. Дело, пожалуй, даже не в том, что рыбалка мало похоже на выращивание сои или шелка. Мало ли гегра, перебравшихся из деревень и освоивших другие дела? Непонимание вызывает скорее та легкость, с которой удаби перебираются с места на место, их вольная плавучая жизнь. А и правда: когда твой дом стоит на плоту, тебе ничего не стоит пуститься в приключения по воле речных течений.

Один из наименее влиятельных малых домов, почти не представленный в совете матрон, дом удаби вынужден защищать себя иначе: связями с корабельными компаниями катарир, фелийскими кварталами (кто любит свежую рыбу больше фели?), контрабандистами, а нередко и синдикатами. Впрочем, как скажет вам любой из удаби, нет такой проблемы, от которой нельзя было бы уплыть!

Семейные традиции: матриархат и моногамия – но семьи, как и большинства гегра, большие, так что даже в сотнях ли ниже по течению реки родственники у всякого найдутся.

Шестое чувство: удаби могут предсказывать погоду – от дождя и штиля до цунами и торнадо на юге. Благодаря этому кое-кто из них не только выпутался из многих передряг, но и получил вполне почтенные места в морских и драконьих портах, где такие способности высоко ценят.

Ниндуа

(Кроты, слепыши, землеройки)

Жители подземелий и самый обособленный из малых домов. Ниндуа слепы, но в шахтах и канализациях, где они работают, зрение им ни к чему. Его прекрасно заменяет острый слух, обоняние и шестое чувство подземелий, благодаря которому никто из ниндуа не заблудится даже в самом запутанном подземном лабиринте.

Ниндуа уважают все. Для империи они незаменимы: уголь в вашей печи, соль на вашем столе, железо в мече или сохе, серебро в связке фунов, редкие сорта глины и фарфора – все это плоды их рук. И это не говоря о водопроводных системах крупных городов, которые билава и ниндуа строят вместе и вместе обслуживают. Говоря прямо, впрочем, ниндуа не только уважают, но и боятся. Нет, они никому обычно не делают ничего дурного. Просто других жителей империи пугает мысль о слепцах, в полной темноте живущих где-то в глубине прямо под вашими ногами. Из уст в уста передаются истории об их подземных поселениях в пещерах – и недобрых делах, которые там происходят. Поселения правда есть. Недоброго в них, пожалуй, не больше, чем в любых других местах. Вот только судьи появляются там куда реже: ниндуа не любят, когда кто-то вмешивается в их дела.

Шахтер-ниндза в забое



Среди гегра отношение к нинду лучше. Браки между ними и другими малыми домами случаются, правда, очень редко: никому не захочется уходить жить в подземелья, а нинду не слишком комфортно на поверхности. И все же такие семьи бывают, да и дружбы завязываются: нинду нужно покупать еду у джаух и кхара, работать с билава и бийю. А значит, их можно иногда встретить наверху в неизменных низко надвинутых на лицо шляпах, защищающих от непривычных солнечных лучей. А другие гегра знают: если что, у нинду можно спрятаться. Да, это будет нелегко. Но нигде ты не будешь в такой безопасности, как в деревне шахтеров на глубине, если сумеешь с ними договориться.

Семейные традиции: матриархат и большие групповые семьи, напоминающие обычай глахари.

Шестое чувство: чувство подземелий. Оно встречается у любого нинду, но практически никогда – у других малых домов.

Ксами

(Малые, или красные, панды)

Этот небольшой малый дом держит в руках производство чая: от горных плантаций Драконьего хребта и Морора до чайных домов в Симми и столице. Деревенские ксами компактно живут у своих плантаций, контролируют сбор урожая (а собирают лист обычно джаух) и занимаются его обработкой. Готовый товар пакуется и отправляется городской части клана, поставляющей чай потребителям. Основные чайные биржи находятся в Пин-а-Соне и Тангоре, но и в других крупных городах империи ксами всегда есть. Чай приносит большие деньги, так что дом этот довольно зажиточен. Разумеется, торговые операции и большие деньги приводят ксами в тесное соприкосновение с домом кафа. Это, а также производство бетеля – популярного в империи стимулятора.

Сфера обслуживания – еще одна вотчина ксами. Гегра любят отдыхать среди своих, а состоятельный гегра, которых в империи немало, нужны вкусные рестораны, хорошие гостиницы, чистые бани и публичные дома с отменной репутацией (у гегра более распространена мужская проституция с клиентами-женщинами). Именно эти заведения и держат ксами, что опять же вынуждает их тесно сотрудничать с кафа. Как минимум – кафа обеспечивают ксами товаром и «крышой».

Яркая внешность ксами выделяет их среди прочих гегра и оказывается преимуществом в артистической среде. К тому же гостей надо развлекать, и потому ксами (и мужчины, и женщины) часто становятся танцовщиками, музыкантами и актерами.

Ксами предпочитают держаться несколько наособицу, что, наряду с зажиточностью, породило стереотип об их высокомерии. В реальности это сколько-то правдиво для деревенских ксами. В городах они легко сходятся с кхара, глахари и араи, а также много общаются с невала, которых они часто нанимают для охраны плантаций и грузов.

Семейные традиции: матриархат, строгая моногамия (ожидается со стороны мужчин-ксами, женщины ведут себя более свободно) и разветвленные семейные кланы. Пары часто не живут вместе постоянно: нередки ситуации, когда муж живет при плантации и отправляет товары жене, живущей в городе и контролирующей семейное дело.

Шестое чувство: чувство трав, так что обычно в гостиницах и публичных домах ксами можно заодно поправить здоровье. И в кулинарии эта особенность тоже помогает (готовят у гегра обычно мужчины).

**Зажиточный билава (справа)
в чайном доме ксами (слева)**



Бийю

(Барсуки)

Небольшая группа преимущественно деревенских гегра, обычно живущих чуть в стороне от поселений джаух. Это сильные по меркам гегра, серьезные люди, крайне редко участвующие в общинном земледелии и предпочитающие держать собственные хутора, которые передают по наследству. Тем не менее они играют важнейшую роль в жизни общины. Серпы, мотыги, ножи и ножницы – вещи, без которых невозможно ни вырастить рис, ни скроить халат, и именно их изготавливают бийю. Это деревенские кузнецы, обычно обслуживающие несколько близлежащих деревень. Секреты кузнечного мастерства они переняли у брэ поколения назад и приспособили под потребности гегра. Заключать духов в металл они, конечно, не умеют. Но способны чувствовать духов местности и понимают, что делать можно, а чего, главное, делать категорически нельзя, чтобы сохранить их расположение. Закладка нового поля или строительство деревенского дома не обходится без бийю.

Помимо кузниц, бийю часто держат мельницы. Встречаются среди них и владельцы деревенских постоянных дворов, где не только накормят и обогреют путника, но и подкуют лошадь, и починят телегу. Как и дома бийю, их постоянные дворы отличаются основательностью, что особенно важно для путешествующих по неспокойной местности.

За бийю закрепилась репутация нелюдимых молчунов, что далеко не всегда соответствует действительности. Что правда – так это их трепетное отношение к семейной чести и умение постоять за себя. Рассерженный бийю – опасный противник. После куцура это самые крупные из гегра, а кузнечные орудия в умелых руках становятся серьезным оружием. Деревенские гегра относятся к ним с боязливым почтением. В городах бийю встречаются редко: для них там

слишком тесно и многолюдно. Если они покидают провинцию, то обычно поселяются в пригородах, где можно держать небольшое подсобное хозяйство.

Семейные традиции: матриархат и моногамия, обычные для их соседей-джаух. Характерной особенностью являются традиции наследования: землю и все строения на ней всегда наследует старшая дочь, но вот кузнечные инструменты передаются наследнику кузнеца независимо от пола. Мужчины-бийю считаются завидными мужьями для джаух [и это редкий случай, когда женщина у гегра уходит в дом мужчины, а не наоборот]. Женщины-бийю нередко берут в мужья кхара.

Шестое чувство: в первую очередь это чувство духов местности. Во вторую – эмпатия благодаря частым бракам с джаух.

Невала

(Мангусты, виверры)

Один из самых небольших домов гегра. Сколько-то заметные поселения невала встречаются в наши дни только в Морорских горах, куда они переселились многие века назад. Большинство из них, впрочем, там только изредка появляются. Невала одиночки, единственные из гегра практически не ценят семейные отношения и не поддерживают особых связей с родней, помимо самой ближайшей.

Почти все невала и в наши дни зарабатывают двумя делами, которыми занимались искони. Во-первых, охотой на крупного, опасного и редкого зверя – или их ловлей. Крокодилы и южные ящеры, орлы и ядовитые змеи, деронтии, из которых делают лучшую магическую защиту, и певчие птицы – невала возьмутся за любую работу. Их храбрость – притча во языцах. Как говорят в империи, «если человек ничего не боится, он либо лжец, либо невала». В их преданиях они охотились и на драконов, но сегодня, конечно, этого не случается. Зато слу-

чается, что невала берут заказы на преступников. В империи разрешена охота за головами, а никто лучше невала не пройдет по следу разбойника, спрятавшегося в джунглях. Берут ли они заказы и от синдикатов? Почему бы нет! Впрочем, это не главный их доход. Фели платят за редкие ингредиенты куда щедрее, чем империя за головы преступников, а бойцовские арены за редких хищников готовы выложить и вовсе астрономические суммы.

Во-вторых, невала – лучшие проводники. В большинстве регионов империи проложены прекрасные дороги или каналы, и все же остались места, где без опытного человека не обойтись. Морорские перевалы и джунгли восточных колоний, равнины Юга. И, конечно, Заповедные леса: даже фели предпочтут нанять невала, если собирают экспедицию в глубину местных дебрей.

Несмотря на свои особенности, невала любимы другими гегра. В любой деревне империи бродячий охотник-невала найдет себе стол и кров: лучше накормить бродягу сегодня, чтобы завтра он или его собратья спасли вас от хищников – четвероногих, двуногих, разумных и не слишком. И это не говоря о том, что невала славятся мастерством рассказывать предания, увлекательные и страшные истории. Иногда и под аккомпанемент какого-то музыкального инструмента!

Семейные традиции: легенды невала сохранили предания о многомужестве, которое практиковалось у них прежде. Теперь это не так – семьи у них, если есть, моногамные. А вот матриархальные ли? Женщины-невала не менее храбры, чем мужчины, но чаще остаются в горных поселениях, мужчины чаще уходят на заработки, посылая добытое скорее всей деревне, чем семье. Большинство их отношений и вовсе семьями назвать нельзя: это короткие связи без сложных обязательств.

Шестое чувство: почти ни у кого из невала нет шестого чувства. Зато есть странная особенность – их не берут никакие естественные яды.



Охотник-невала
с усыпляющей стрелой

Куцура

(Росомахи и медоеды)

Самые крупные – больше полутора шагов (около 150 см) высотой, массивнее худда или фели, самые сильные и самые редкие из гегра. Когда-то, как говорят предания, это был большой дом, но большинство его членов полегли еще на заре империи в восстаниях против властей. С тех пор утекло много воды, и куцура уже не держат на империю зла. Но восстановить численность толком так и не смогли. В том числе и потому, что крепче других (кроме разве что джаух) держатся за свое наследие. Куцура не берут в мужья других гегра – или, по крайней мере, делают это очень редко. Сейчас на всю страну их наберется несколько тысяч человек. Капля в море: для сравнения, всех гегра в империи около 60 миллионов, из которых одних только джаух – примерно 12.

Куцура – что женщины, что мужчины – прежде всего воины. При этом они не слишком охотно нанимаются в войска. И редко идут на службу в синдикаты. Не то чтобы у куцура было какое-то нерушимое чувство чести, скорее они просто одиночки, не желающие служить чужим идеалам. Кого-то, конечно, можно найти и в Тайном управлении, и в судейских управах, и среди телохранителей большого начальства по обе стороны закона. Словом, там, где нужно скорее защищать и думать своей головой, а не нападать и ходить строем. Но случается это нечасто.

В основном куцура в наши дни встречаются рядом с матронами совета. Им по карману и телохранители-брэ, но зачем брэ, если есть храбрый гегра? Или в фелийских местах: в Заповедных лесах, в детских школах, в экспедициях. Служить фели никто из куцура зазорным не считает.

Другие гегра относятся к куцура сложно. Мало кто одобряет их закрытый образ жизни, почти никому не по вкусу то, что куцура избегают браков с другими гегра. А мекрарианские принципы, важные для многих других домов, как кажется, плохо сочетаются с образом жизни этих странноватых силачей. Но, что любопытно, сами куцура в основном мекрарианцы и считают, что насилие приемлемо, когда стоит на пути умножения страдания. И хотя не все гегра готовы с этим согласиться, все знают, что куцура – их защитники. Кому бы они ни служили и как бы ни держались в стороне от других, они верны общим интересам большого дома и слушают матрон-джаух во всем, кроме религии.

Семейные традиции: матриархат по типу джаух, затрудняющийся тем, что куцура на свете очень мало. Фактически они все родственники друг друга, и если ты хочешь сыграть свадьбу – придется обратиться к свахам, которые тщательно проверят, отделяют ли пару друг от друга хотя бы три степени родства.

Шестое чувство: у чистых куцура никакого шестого чувства нет, зато есть другое свойство – поразительная способность оправляться от почти любых ран. Небыстро, часто на это нужны недели, месяцы и даже годы. И все же: ни яд, ни страшная потеря крови, ни даже проникающие ранения в важные органы (за исключением сердца и мозга, конечно) сами по себе куцура не убьют.

Впрочем, чистых куцура на свете осталось очень мало, так что большинство тех, кто относится к этому малому дому, умирают, увы, куда проще. Зато нередко имеют какое-то слабое шестое чувство, доставшееся от предков из других домов.

Воин-куцера на привале



Город и деревня

Около 40 процентов жителей империи – гегра. Но большинство из них – по меньшей мере три четверти – живет в деревнях. Бывают такие глухие поселения, где жители почти и не видят никого из других домов. Разве что худда – сборщика налогов, брэ-землевладельца и кафа-торговца, заезжающего за излишками урожая. Деревенская жизнь почти не зависит от политики империи и подчинена старым традициям: материархату, культу земли, гегрийской коллектivistской трудовой этике, где ты прежде всего член общины и только потом – индивид. Единство общины поддерживается и законами, и самым устройством имперского сельского хозяйства: это прежде всего террасное рисоводство, требующее куда более слаженных усилий, чем почти любое другое выращивание злаков. А эмпатия джаух означает, что внутри общины ты не вполне можешь скрыть даже собственные чувства: старухи во главе деревни хотя и не читают твоих мыслей, но заметят малейшее недовольство или даже чрезмерную мечтательность.

Разумеется, и для худдов важна принадлежность к семье, для брэ – к клану и так далее; как всякое традиционное общество, империя предполагает, что ее подданные вписаны в сложную систему родственных, религиозных и профессиональных связей. Однако для деревенских гегра их община больше, чем просто система связей. Это смысл их существования.

Однако далеко не всем жизнь в общинах приходится по вкусу – и такие люди уходят, формируя совсем другую, городскую среду гегра. Да, и в ней родство – это очень важно. И в ней уважают материархов, и в ней высоко ценятся честность, трудолюбие и готовность поддержать окружающих. Для внешнего наблюдателя разница может показаться на первый взгляд почти незаметной. А вот

для самих гегра она огромна: в городе ты можешь рассчитывать на помощь и должен ее оказывать, однако ты волен в своих поступках, образе жизни, работе. И хотя с точки зрения фели или брэ в жизни гегра даже в городе все еще очень много коллективизма, в действительности сплошь и рядом можно встретить доказательства обратного. Слуг, которые оказываются верны не другим гегра, а своим нанимателям из других домов. Ремесленников, которые ставят личное мастерство выше неписаных вечных традиций. Браков, которые заключаются без благословения старших. Быть в городе для гегра значит потерять часть защиты и поддержки в обмен на значительно большую (по их меркам!) свободу.

Способствует этому и образование. Если в деревнях среди гегра хотя бы пару сотен иероглифов знает от силы пара процентов, то среди гегра-горожан грамотна по меньшей мере четверть. Это очень немного на фоне поголовно грамотных худдов или фели, но на самом деле даже несколько превосходит процент грамотных кафа.

На листе персонажа вы можете отметить, где ваш герой находится на шкале между городом и деревней. Если вам придется задавать вопросы о городской и деревенской жизни гегра или выстраивать связи с представителями разных общин, ведущий это учит.

Имена гегра

Большинство гегра имеют двухчастные имена. Фамилий у них нет, это просто два имени, соединенные друг с другом. Обычно в общении из них используется первое, но это не слишком строгое правило. Например, если гегра зовут Мэй Фан, друзья скорее будут называть ее Мэй.

Вы можете выбрать имена из списков ниже.

Женские имена

Аи	Бай	Бо	Вэнь	Жэнь
Кай	Ки	Лань	Лянь	Лю
Мэй	Нин	Тин	Ту	Тянь
Фан	Фэнь	Шу	Ю	Янь

Мужские имена

Бо	Вэй	Гуо	Дэ	И
Ли	Лю	Пэн	Сон	Сун
Сянь	Тао	Фу	Хао	Хон
Чан	Чжан	Чэн	Энчэн	Юнь

Универсальные имена

Ань	Ин	Мин	Нин	Пин
Да	Сюэ	Ся	Тай	Тянь
Су	Чжэн	Чжи	Шу	Шун

Куцура, как правило, имеют три имени, но третье – всегда «Шун».

Некоторые городские гегра в последние века стали использовать второе имя как семейное. Чаще в такой ситуации используется женское имя, так что можно встретить мужчин-гегра со вторыми женскими именами. Но это нечастая ситуация.

Нинду обычно используют только одно имя, зато, общаясь с посторонними, могут использовать в качестве второго название своих родных мест – шахты, подземного комплекса и так далее. Так, скажем, нинду столичного региона будут использовать общее имя «Кос» – по названию острова Кос, под которым они живут.

Совет матрон

Быть гегра значит быть членом семьи. В то время как у большинства жителей империи близким считается самое большое двоюродное родство (а у фели не придают значения и родным братьям и сестрам), для гегра даже пятиродное будет, как правило, считаться близким. Неважно, идет ли речь о групповом браке или парном – в любом случае каждый гегра может назвать несколько десятков членов своей семьи. Семейные связи пересекают границы малых домов и распространяются на всю империю, так что в любой, даже самой отдаленной провинции у вас всегда есть шанс найти родственников. Их поддержка – огромное подспорье. Но и большая ответственность, потому что на вашу помощь рассчитывают так же.

Разумеется, различия есть. Для джаух, бийю или кхара родство – это прежде всего родство кровное. Не случайно у гегра женщины и мужчины сохраняют свои имена при вступлении в брак. Дети сестры важнее, чем родители мужа, хотя и те и другие – близкая родня. Для куцура или ксами почти каждый член их малого дома будет восприниматься как родственник. Так или иначе каждый ге-

гра знает, что он принадлежит к необыкновенно разветвленной семье, где есть свои героини, свои чудачки, свои мудрецы и свои глупцы. Какую роль в ней играешь ты? Впрочем, как бы ты ни был умен, бабушка будет права. И что бы ты ни сделал, семья не разорвет с тобой связи – хотя, может быть, и будет о тебе плохого мнения.

В конечном счете можно сказать, что все гегра – одна необыкновенно большая семья. Во всяком случае так на это смотрят те, кто управляет домом: совет матрон. Это вполне официальная структура, хотя никто толком не может объяснить, почему некоторые старухи становятся ее членами, а некоторые нет. Вопрос, по-видимому, в том, чтобы другие матроны признали тебя равной себе. В совет, собирающийся в столице, входит несколько сотен гегра из разных домов. Все они за редчайшим исключением старше 250, все – матери, бабушки и прабабушки огромных семейств. Любой гегра в империи имеет родственницу в совете. Да, скорее всего, она будет не очень близкой. Это не имеет никакого значения: любой гегра, пришедший к своей матроне, – любимый внук. [Со всеми особенностями, которые могут быть в отношениях строгой и влиятельной бабушки и ее внуков.]

Разумеется, даже шесть сотен старых мудрых старух не могут контролировать жизнь всего дома. У каждой матроны есть штат помощниц, да и любого другого гегра они легко могут привлечь себе на помощь. Члена свиты судьи тоже: конечно, гегра из судейских едва ли может оказаться помощницей матроны (это было бы серьезным конфликтом интересов), однако выполнять для нее какие-то поручения – вполне.

Говоря строго, матроны не приказывают гегра и не регулируют их жизнь: жизнь гегра, как и прочих домов, определяется законами империи. В полном согласии со своим названием совет дает советы императору, отстаивая интересы своего дома. И хотя император имеет право проигнорировать мнение совета,

нынешний государь никогда этого не делал. Напротив, невозможно представить себе, скажем, чтобы в стране были подняты налоги без согласования с матронами. И для этого не совет будет призван ко двору, а император со свитой прибудет в зал собраний, построенный в центре столицы ниндуа в незапамятные времена, и выступит перед его членами.

В результате законы не только учитывают мнение гегра, но и поддерживают традиции, которым совет верен – и это прежде всего традиции джаух. Впрочем, поскольку матроны все же сами в основном городские жительницы, общая линия совета скорее умеренно консервативна.

Принято говорить, что совет всегда един. На нем не устраивают голосований, матроны принимают решения в результате коллективного обсуждения, когда все оказываются согласны с ним. В действительности, однако, ни для кого не секрет, что это царство интриг, подковерных договоренностей и неофициальных сделок. В рамках приличий! Матрона не подсыпет даже самой ненавистной сопернице яд, а деревенский гегра, пришедший на поклон, может рассчитывать на лаское обращение и совет от любой матроны, к которой обратится. Однако совет никогда не был един – и всегда ссорится по тысяче причин.

Он решает конфликты между большими общинами гегра, ведет переговоры с влиятельными землевладельцами-брэ, проталкивает членов своего дома на чиновные места, определяет, будет ли налог в этому году собираться рисом или деньгами, обсуждает нелегальную колонизацию в Мороре, где гегра повадились строить деревни на землях Архипелага. Словом, погружен во множество сложных и спорных вопросов. И даже если ты никогда об этом не задумывался, ты – кость в бесконечной маджонговой партии, которую ведут между собой матроны по всей стране.

Матрона-кхара
с внуком



Пример биографии

...Что сказать вам о покойной? Что она была любящей бабушкой для каждого в этом городе? Каждая и каждый из вас чувствовали это. Что она была членом совета матрон, что она говорила от нашего имени? Вы знаете это не хуже моего.

Вы слышали, конечно, что Ма Цую была дочерью крестьянки-джаух и мельника-бийю. Кем она считала себя сама? Я спрашивала ее, и она сказала: «Джаух, детка! Для бийю я слишком невнимательна». Но вы помните, что на свете не было человека внимательнее ее.

Как тысячи из нас, девочкой, в неполные шестьдесят, она перебралась в город, чтобы устроиться служанкой в богатый дом. И как у тысяч из нас, у нее ничего не вышло. Да, Ма Цую вынуждена была устроиться поломойкой в трактир, вы знали об этом? Она торговала бумажными фонариками, мыла посуду, подметала улицы. Она не боялась никакой работы и много лет спустя со смехом рассказывала мне, как едва не потонула, отстирывая в реке халат брэ. Халат был впятеро ее больше и, намокнув, потащил Ма Цую за собой. А она вцепилась в него, понимая, что никогда не расплатится, если потеряет... Проплыvавший мимо рыбак-удаби успел вытащить ее в последний момент.

Вы знаете, что семь десятилетий назад, когда началась колонизация Юга и сюда потянулись первые караваны переселенцев, Ма Цую была одной из первых. Чего вы не знаете – это того, что ей пришлось совершить непростой выбор. Годы бедствий для нее закончились. Своими руками и головой она проложила себе путь в жизни. Накопленных денег хватило бы, чтобы открыть маленький постоянный двор в столице, найти себе мужа – и одному, как она призналась мне как-то, она едва не сделала предложение. «Кхара, – сказала она. – Такой красавчик! И чиновник, могли бы зажить». Она могла выбрать спокойную жизнь. Но выбрала ежедневный труд, оставив все и отправившись сюда, в только освобожденный Фор.

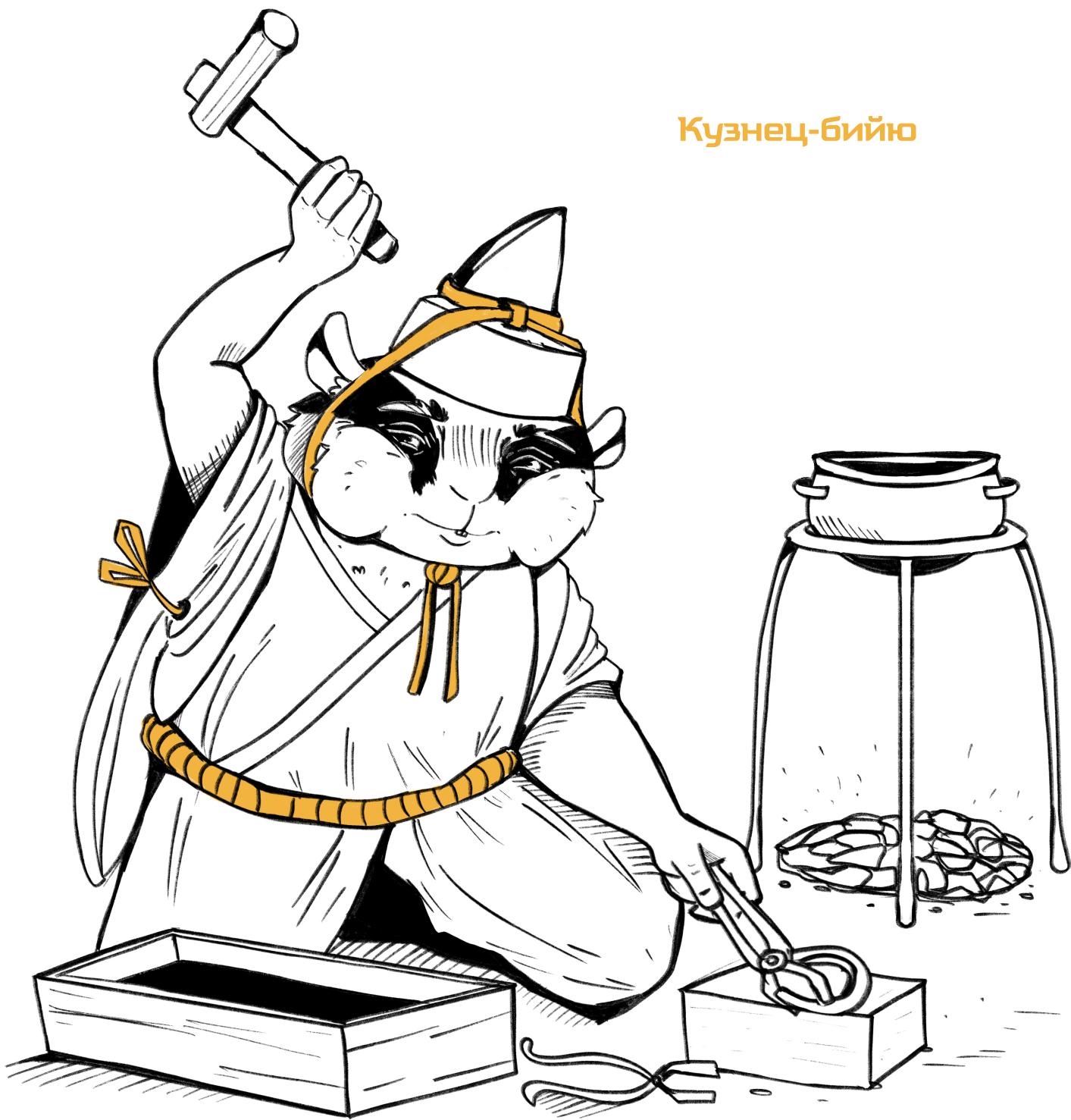
Старшие из вас помнят ее в те годы. Кто спорил с городскими властями за каждую сточную канаву? Кто организовывал еду для строителей-глахари? Кто собирал деньги, на которые билава и нинду строили нам водопровод? Кто собирал нас самих, чтобы осадить зарвавшихся кафа, решивших, что гегрийский район – легкая добыча? Кто умел договориться с солдатами-брэ, магами-фели? Кто помогал заложить монастырь? Кто защищал всех – даже варваров. Даже варваров! И вот так... Постойте, не кричите, я не закончила.

Вы знаете, что Ма Цую была для этого района всем. Кто-то говорил, что для матроны совета она слишком молода. 220 лет! Что за возраст для матери города! Намекали, что она пошла по головам, добиваясь назначения. Да, она добивалась его. Для нашего блага! Для того чтобы защитить нас! Ради нас она пожертвовала всем: семейным счастьем, спокойным сном, богатством. Кто не знал, что в ее доме можно укрыться от любых невзгод? Кто не приходил к ней за мешком риса и связкой фыней в трудный час? Она была истинной джаух и читала в сердцах людей их чувства – так, что подчас казалось, что она знает твои мысли. И когда ее включили в Совет, разве кто-то из нас усомнился? Сам протектор, сын государя, приехал поздравить ее и сидел в том самом доме – в том самом доме, слышите вы! – где вчера ночью пролилась ее кровь.

Грабитель, говорят нам власти. Ведется расследование, клянутся они. Варварский кинжал на месте убийства ничего не доказывает, так они рассуждают!

Что же, я не судья, а простая торговка, но кое-что я знаю. Кое-чему я научилась у Ма Цую. Не сидеть сложа руки. Ма Цую была гегра, самой настоящей гегра, самой лучшей гегра, которую вы видели в своей жизни, гордостью нашего дома. И если люди судьи не накажут варваров за ее убийство... да-да, слышите, вы, господин секретарь! Я вижу, что вы прячетесь в задних рядах. Передайте это его чести. Если его люди не накажут варваров за убийство сегодня же, то гегра сделают это сами. Гегра отплатят им за мать Ма Цую сполна!

Кузнец-бийю



Эмпатия

Самое известное шестое чувство гегра, хотя в действительности им обладает самое большее половина членов дома. Эмпатия – способность почувствовать эмоции других людей: не распознать по выражению лица, а понять так же ясно, как можно услышать чужие слова или отличить дерево от металла на вид.

Как это работает?

1. Эмпатия требует небольшой концентрации. В обычной ситуации эмпат, даже очень сильный, не читает эмоции окружающих: он должен захотеть это сделать. В принципе можно делать это и часами напролет, но ничего сложного делать при этом не получится: одновременно с эмпатией можно говорить или идти, но не читать или проводить операцию. Степень сосредоточения примерно такая же, как у человека, который что-то пристально разглядывает.
2. От эмпатии можно устать, как можно устать от громких звуков или яркого света. Но даже если вы воспользуетесь ей сто раз за день, вы будете во вполне нормальной форме.
3. Эмпатия – как слух, она действует в некотором радиусе. Условно можно сказать, что в зависимости от ее развитости это может быть пара шагов, пять–шесть шагов или десяток шагов. Эмоции всех людей, находящихся в этом круге от вас, вы воспримете. Избирательно прочесть эмоции одного человека нельзя.
4. Для того чтобы прочесть эмоции человека, не нужно его видеть, слышать и так далее. То есть если кто-то стоит за стеной от вас, вы тоже прочтете его эмоции, но не будете знать, чьи они именно.

Совет ведущему

Эмпатия – отличная возможность дать игрокам рассказать о том, что чувствуют их герои. Не забывайте спросить об этом игроков каждый раз, когда герой-эмпат задействует свои способности в присутствии других членов команды.

5. Понимание эмоций зависит от опыта героя. Как человек, никогда не слышавший скрипку, не поймет по ее звукам, что это за инструмент, так и человек, никогда не испытывавший, скажем, ностальгию, не поймет, что его собеседник переживает именно ее, а сочтет его чувства просто грустью. Поэтому старые эмпаты, как правило, толкуют эмоции лучше, чем молодые.

6. Эмпатия – не чтение мыслей. Даже самый сильный и опытный эмпат может считать только настроение человека в конкретный момент, а не ход его размышлений и не тему его мыслей. Помните, что эмоции людей и их действия не всегда прямо связаны. Если свидетель убийства во время разговора с вами раздражен, но не подает виду, возможно, он ничего не скрывает. Просто у него просто болит зуб или проблемы на службе.

Уровни эмпатии

С большой степенью условности можно сказать, что всех эмпатов можно разделить на три уровня. Сами они так о себе не думают – и вообще способа замерить эмпатию нет, так что это упрощенное объяснение для игроков, а не для их героев.

1 уровень

Эмпат способен почувствовать только самые базовые, сильные эмоции – грусть, злость, радость и т.п. на сравнительно небольшом расстоянии в два-три шага.

2 уровень

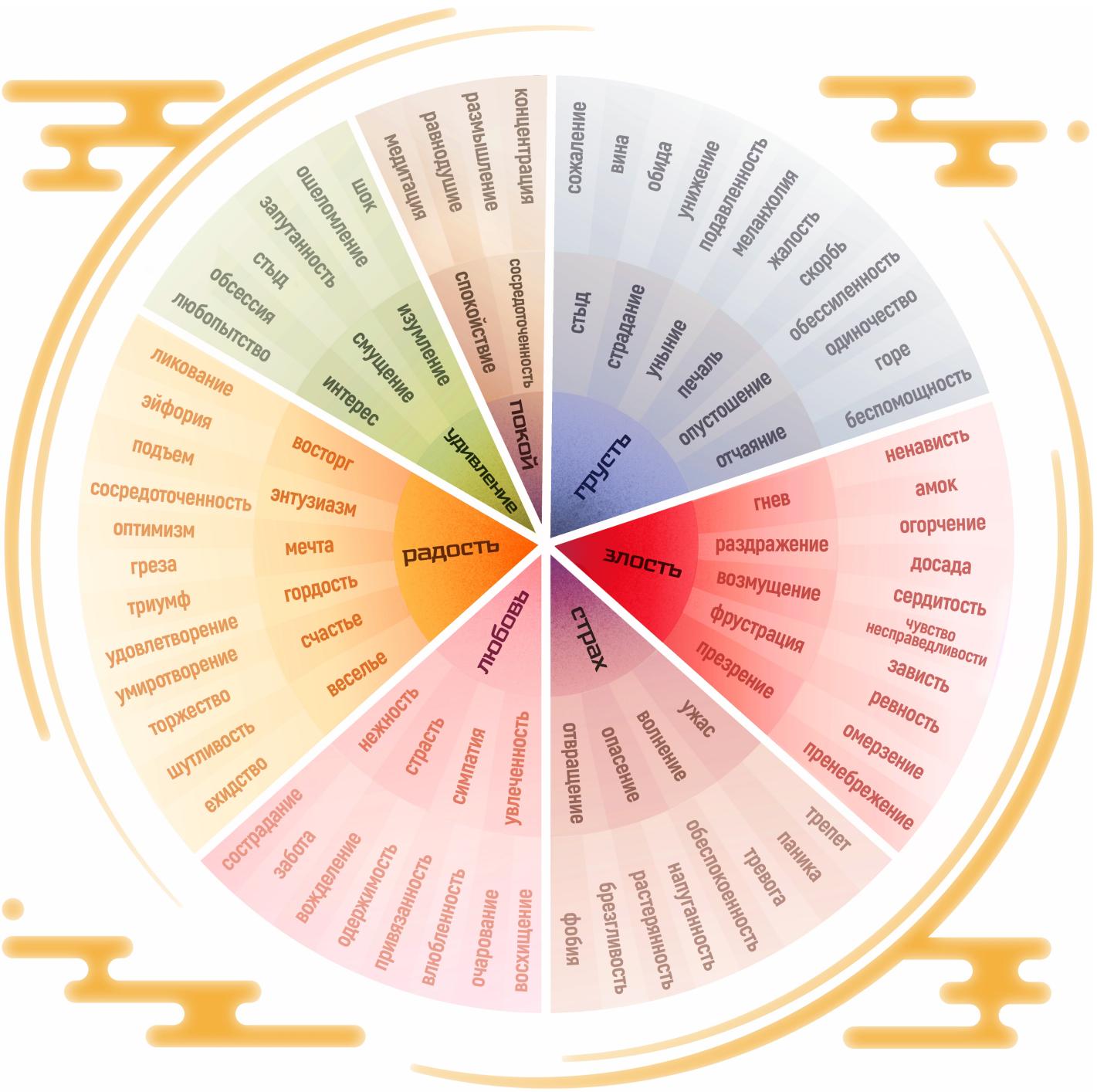
Эмпат может почувствовать не только базовые эмоции, но и их более сложные составляющие. Скажем, понять, что собеседник не просто огорчен, а испытывает стыд за что-то. Расстояние увеличивается до 5–6 шагов. Уменьшить расстояние нельзя: сильный эмпат всегда будет ощущать все в доступном ему радиусе.

3 уровень

Эмпат может почувствовать тонкие оттенки эмоций. Не просто стыд, а чувство вины за дурной поступок или сожаление из-за него. Часто эти эмоции третьего уровня переплетаются друг с другом. Расстояние доходит до 10–12 шагов. Этот уровень владения эмпатией встречается преимущественно у джаух и редок в других малых домах.

В круге ниже мы привели примеры базовых, сложных и нюансированных эмоций. Разумеется, список не исчерпывающий, и вы можете дополнять, уточнять и переписывать его.

Во время создания персонажа вам надо понять, во-первых, насколько он потенциально способный эмпат и, во-вторых, насколько он научился своей эмпатией пользоваться. Первое в большей степени влияет на расстояние и способность различать нюансы, второе – на умение эти нюансы правильно истолковать.



Ограничения эмпатов

1. Эмпат может считать эмоции любого человека, но не свои собственные.
2. Эмпат может считать эмоции варваров. Но если он не жил среди варваров долго, ему будет сложно их правильно понять. Дело не столько в разнице биологии, сколько в принципиальном различии культуры.
3. Эмпат может считать эмоции животных только на самом базовом уровне (грусть, радость) и только если он прежде с этим видом животных сталкивался. Отзвуки эмоций дракона всегда чувствуются в драконюхе-катарир, с которым он связан.
4. Слишком сильная эмоция может заглушить все остальные. Если рядом с вами человек переживает огромное горе или впал в панику, различить эмоции остальных присутствующих будет сложнее.
5. Некоторые самые яркие эмоции могут обесчувствить эмпата – как громкий звук может нас оглушить, а яркий свет ослепить. В такой ситуации эмпат какое-то время не сможет пользоваться эмпатией. Обычно – несколько часов.
6. Эмпат, изучающий мага-фели, будет чувствовать только одну его эмоцию – ту, что связана с источником. Это будет радость у мага Дневного круга, гнев или раздражение у мага Ночного круга, сложно описанное чувство времени у мага Закатного круга (большинство гегра считают его меланхолией, умиротворением или заинтересованностью в зависимости от ситуации). В случае мага круга Свершений это будет воодушевление. Чтобы различить за этим какие-то другие эмоции, нужно быть очень опытным эмпатом (третьего уровня, говоря в игромеханических терминах). В случае мага круга Гармонии эмпат сперва не почувствует практически ничего, а углубившись – оглушающий комплекс разных переплетенных простых эмоций.

7. Если маг рядом с эмпатом начнет совершать даже самое простое заклинание, для эмпата это будет серьезным испытанием – как очень сильная эмоция. Может и лишить эмпатии на какое-то время. Если рядом с эмпатом будет совершать заклинание маг круга Свершений, эмпат не выдержит напряжения, скорее всего, потеряет сознание и утратит эмпатию по меньшей мере на сутки. Все это, разумеется, только в случае, если эмпатия будет использоваться. Просто постояв рядом с магом, даже во время заклинания эмпат никак не пострадает.

8. Амок брэ – чрезвычайно сильная эмоция. В случае, если брэ не знаком эмпата, амок может его оглушить. Если знаком, можно попытаться с этим справиться.

Можно ли обмануть эмпата?

Вопрос, которым задавался не только каждый преступник при внезапном появлении на допросе маленького служки-гегра, но и каждый гегра, пытающийся совратить любимой бабушке.

Да, эмпата можно обмануть – или по крайней мере сделать так, что он не почувствует твоих эмоций. Но это будет сложно.

Проще всего фели. Совершаете любое мелкое заклинание, скажем, зажигаете и тушите перед собой светящийся шарик, – и никакой эмпат вас не прочтет.

Всем остальным, чтобы гарантированно скрыть свои эмоции от эмпата, нужно овладеть медитацией – на том же уровне, на котором сам эмпат владеет своим чувством. Хороший мастер медитации вполне может делать что-то и медитировать одновременно. Есть и некоторые школы фехтования брэ, которые предполагают изменение своих мыслей – например, школа Сокола (очистите свое сознание перед ударом) или школа Бабочки (введите себя в состояние транса, похожего на опьянение). Использование их приемов может затруднить эмпату чтение человека.

Я ведь деревенский. Конечно, я знаю, как обмануть эмпата, тем более что этот был не из самых сильных. Видели бы вы мою бабушку! Как обмануть? Вспомнить что-нибудь такое. Бабушка спрашивает тебя, хорошее ли у тебя настроение, а настроение хуже некуда? Припомнешь самую смешную историю, которая с тобой случилась, и веселые воспоминания забивают – как бы сказать? Поверхностный слой. И, глядишь, старушка не будет вникать в детали!

А если будет? Ну тебе нагорит за то, что придуриваешься, так-то!

Важно, однако, помнить, что даже самые сильные эмпаты не могут понять, лгут ли им, – только заметить настроение человека в этот момент. Если лгущий не испытывает при этом и тени стыда (а, скажем, боец синдиката не стыдится, когда лжет судье), эмпат ничего не заподозрит. Тем более эмпат никогда не догадается о добросовестной ошибке. Зато может заметить – и это частая проблема судебных допросов, – страх и неуверенность даже в совершенно честном человеке. Судью побаиваются все, и всем есть что скрывать.

Шестое чувство

Хотя за пределами дома многие считают, что все гегра эмпаты, на самом деле шестое чувство может быть очень разнообразно. Выше мы написали, в каких малых домах чаще встречаются те или иные свойства. Но из-за постоянного смешения в наши дни зависимость далеко не всегда прямая. Так что расскажем немного обо всех видах шестого чувства, которые могут оказаться у вашего героя. Правило только одно: шестое чувство у него может быть только одно. Как и эмпатия, каждое из них может быть условно разделено на три уровня (но это игровая условность, жители империи об уровнях не думают).

Чувство воды – часто встречается у билава, пореже у удаби, еще реже у всех остальных. На первом уровне позволяет почувствовать присутствие и ток воды на расстоянии в несколько шагов от себя, создав в голове нечто вроде трехмерной карты. На втором – способность различить в этой воде качества: температуру (в шаге подо мной течет теплая вода; двумя шагами ниже – холодная), чистоту (эту воду пить нельзя, а ту можно), состояние (лед или густой пар больше с водой не спутаешь). На третьем уровне радиус охвата расширяется до нескольких десятков шагов, а кроме того, появляется способность ощущать наступление наводнений, цунами и прочих связанных с водой бедствий. Такое свойство встречается практически только у билава. Работает все это не только с природными источниками воды, но и с канализациями, водопроводами, шлюзовыми системами и прочими искусственными гидротехническими сооружениями, которыми империя очень богата.

Предсказание погоды – особенно частое у удаби, но встречающееся нередко и у всех остальных малых домов умение предсказать погоду. На первом уровне это касается только стихийных бедствий: мощных штормов, торнадо, ураганов и тому подобного, которые начинают чувствовать за пару часов. Чем выше уровень, тем более тонкие изменения погоды удается предугадать и тем раньше: на втором уровне часов за 6, за третьем – уже за 12, а иногда и за сутки.

Чувство трав – встречающаяся часто и у многих малых домов способность определить в радиусе нескольких шагов (десятика шагов, двух десятков шагов) вокруг себя присутствие искомой травы или, взяв в руки незнакомое растение, понять, не будет ли оно ядовито. Полезно для сбора трав, грибов и ягод. На третьем уровне поможет найти и засушенные травы (включая, скажем, опийный мак во время обыска или пепел курительных трав, используемых в папиросах). Чувство трав позволяет предугадать, будет ли трава вкусной. Но само по себе

не помогает понять, как использовать растение в медицинских или каких-то еще целях. Для этого нужно учиться народному целительству.

Чувство подземелий – сверхъестественная способность ориентироваться в подземельях: как природного происхождения, так и рукотворных. Второе немаловажно, учитывая, что большинство имперских городов стоят на тысячелетних культурных слоях. От уровня зависит прежде всего радиус, в котором можно почувствовать проходы, скрытые пустоты и тому подобное. За пределами малого дома ниндуа встречается крайне редко, хотя теоретически это возможно.

Знание животных – характерная прежде все для накува способность с первого взгляда отличать здоровое животное от больного и понимать, что именно, собственно, вызывает у зверя боль. Требует знакомства с анатомией животных. За пределами малого дома накува встречается нечасто, но чаще, чем чувство подземелий.

Слух на духов – способность, часто встречающаяся у бийю и нечасто у других малых домов. Впрочем, даже сложно сказать, способность ли это или навык, потому что маленьких бийю учат ей с детства другие бийю, неохотно делящиеся своими секретами даже с другими гегра. Слух на духов позволяет почувствовать присутствие духа природы, если он окажется недалеко (в случае духа бессмысленно говорить о радиусе; скажем – достаточно недалеко, чтобы его сила влияла на пространство вокруг) или если дух недавно был рядом. Бийю не умеют говорить с духами, но могут немного почувствовать их настроение – а традиции малого дома подсказывают им, когда лучше совершить подношение, а когда затаиться. Это немаловажно, потому что духи вполне реально влияют на жизнь людей. А вот влияет ли на нее сама Земля – это вопрос дискуссионный.

Культы Земли

Официально их не существует, а все гегра империи считаются мекрарианцами или лаврикианцами. В целом так оно и есть: любой гегра принадлежит к одной из двух господствующих религий. Мекрарианцев среди них примерно две трети, лаврикианцев – оставшаяся треть, и в большинстве малых домов легко можно встретить и тех и других. Исключения составляют только араи и куцура, которые повсе все поголовно мекрарианцы, и билава, которые почти все лаврикианцы (и нередко бывают в катарирских храмах Мореходов, считающихся тоже частью лаврикианской традиции).

В действительности, однако, очень многие гегра исповедуют одновременно еще одну неофициальную, но от того ничуть не менее популярную религию: культы Земли.

Это учение, существующее, по-видимому, дольше, чем сама империя, прежде всего связано, как несложно догадаться, с земледелием. И в большинстве случаев, попав на праздник культов в деревне, вы не увидите там ничего, кроме веселых танцев, щедрого угощения и нестройного хора деревенских, восхваляющего плодородие Земли и (в зависимости от деревни) лаврикианского Творца или сострадание мекрарианских Совершенных. Бывает, однако, и так, что на ритуалах культов льется кровь жертвенных свиней, звучат совсем иные песни, а на чужаков, нечаянно увидевших это, смотрят косо. Почему?

Джаух совершает обряд культов Земли



То, что могут узнать все

У культов земли нет священного писания, и разве что в фелийских библиотеках можно найти сколько-то полное их изложение. Однако добыть кое-какие сведения о культурах земли несложно: ими обладают практически все гегра и в принципе все, кто много бывает в деревнях, общается с гегра или попросту дал себе труд поинтересоваться деталями.

Культы земли основаны на идее о трех священных началах: Небе, Земле и Океане. Сама по себе эта идея общеизвестна в империи: культ Неба – часть официальной государственной доктрины, культ Океана лежит в основе всех традиций катарир. Предполагается, что Земля, Небо и Океан – не боги. Это обезличенные, но обладающие собственной волей силы, направляющие ход истории империи, жизни людей и вообще существования вселенной. Все на свете принадлежит к одному из трех этих начал.

Образы великой триады используются в искусстве, упоминаются в сотнях книг, имеют большее значение для фэнлю. Если понадобится, краткую вводную в эту идею вам прочитает и любой худд-чиновник, вызубривший все про Небо для сдачи экзаменов на чин, и жрец-катарир. Философы-фели написали сотни работ, в которых пытаются соединить эту идею с научными и религиозными концепциями, кафа-коммерсанты выводят из нее правила ведения бизнеса, народные целители учитывают ее, когда варят свои снадобья. Словом, ее знают все. Гегра рассказывают о ней в форме сказок, преданий и песен. Себя они считают связанными с Землей. Земля наставляет их и посыпает им дары, а гегра служат ей и благодарят ее.

Великая Триада и некоторые ее проявления

Небо	Земля	Океан
Мужское	Женское	Изменчивое
Металл и камень	Дерево	Вода и воздух
Начало и конец	Покой	Подвижность
Верх	Низ	Движение в сторону
Старость	Детство	Средний возраст
Солнце	Луна и Дитя	Звезды
Твердость	Мягкость	Текучесть
День	Ночь	Сумерки
Власть	Послушание	Бездействие
Император	Крестьянин	Скиталец

Фестивали в честь даров Земли устраиваются несколько раз в год и по существу представляют собой большие общедеревенские сходы с выпивкой, застольем, музыкой, танцами и сексом. В каждой провинции традиции свои. Но по крайней мере два таких праздника – осенний День урожая, на который дарят пряники всем соседям, и весенний Праздник первой борозды, на котором пьют самое забористое пиво, – широко отмечаются и в городах. Хотя это гегрийские фестивали, никто не будет против, если на них зайдут и представители других домов – пока они будут вести себя вежливо и веселиться вместе со всеми. Непременно пригласят и мекраианского монаха или лавриканского священника, чтобы они благословили присутствующих. Хотя праздники эти довольно мало укладываются в традиции обеих религий, что монахи, что священники спорить обычно не станут.

Попробовали бы вы, ваша честь, проследить за подозреваемым в эдакой толчее! И что, что он брэ? Это же был день Первой борозды! Весь квартал танцевал. И еще эти драконы! Да не настоящие, а бумажные, но длиной в пятьдесят шагов. Их несли местные кхара. И бочка с пивом, которую подозреваемый перевернул, убегая. Вы бы видели, что там началось.

Своих жрецов и каких бы то ни было официальных структур в культурах Земли нет. Все, однако, понимают, что главными на любом празднике будут старшие женщины в деревне или квартале. В домах матрон совета в эти дни столпотворение: каждый хочет вручить свой пряник или приподнести что-то из запасов, в ответ получив совет и символический подарок.

Всем известно и то, что на этих фестивалях Землю тоже одарят: выльют на нее бочку пива, сожгут в костре рисовую солому. В городах делать это не так удобно, но накануне праздников в домах появляются горшки с ростками бамбука, куда в решающий момент выльют стаканчик саке, а на улицах – жаровни, где солому подбросят в огонь перед готовкой угощения.

То, что могут узнать не все

Культы Земли не ограничиваются только веселыми праздниками. В принципе об этом известно всем, и в городах империи можно услышать множество городских легенд на этот счет. Зловещие жертвоприношения брэ, которые устраиваются самыми маленькими джаух. Младенцы, которых билава закапывают под свои плотины. Ритуальные оргии (разумеется, принудительные), в которых участвуют все жители отдаленных деревень. Проклятия при помохи рисовых отваров. Просто с кровью, которое едят на тайных празднествах.

Все это чепуха.

Узнать реальное положение вещей не очень сложно, если в деревнях вас считают за своего. Все крестьяне, все шахтеры-ниндуа, все жители плавучих деревень удаби, да и очень многие городские гегра что-то слышали об этом. Кое-что знают и брэ-феодалы, их семьи, их стража и слуги. Что-то слышали все деревенские священники и почти все мекрарианские монахи, худды – сборщики налогов, кафа-коробейники и, конечно, исследователи-фели. Ну и свита тех выездных судей, которые расследуют преступления в глухих местах. Словом, все, кто много общается сельскими жителями и держат глаза открытыми.

Кражा была либо до фестиваля, либо после. Почему? Потому что это был вечер, когда Дитя попало в ступу. Не бери в голову, ты фели, тебе этого можно не знать. Просто это был большой праздник, очень большой. И в этот день в деревне никто ни у кого ничего бы не украл. Ну вот так. Араи? Ну да, араи, пожалуй, мог, тут ты меня подловила.

Если вы один из них, вы знаете, что культы Земли напоминают о себе не пару раз в год, а во все сезоны. И, более того, во все лунные циклы – в зависимости от повода иногда в полнолуние (как правило, более радостные), иногда в ново-

луние (соответственно, более печальные). Особенное значение придется ночам, когда второй, совсем маленький и плохо различимый спутник мира, Дитя, проходит перед Луной, попадая в «ступку кхара»: узор на поверхности Луны напоминает имперским жителям кхара, толкущего в большой ступе целебные травы. Событие это случается примерно раз в два месяца.

Такие ночи становятся временем обрядов. Без общих застолий тоже не обходится, но ключевую роль в ритуалах играют не они, а песни, которые поют старухи джаух, а иногда и вся деревня. И жертвы, которые при этом приносят Земле. Жертвы в большинстве деревень бескровные: рис, алкоголь, бобы. Иногда могут зарезать петуха или утку. В деревнях удаби приносят в жертву рыбу. У индуа и в особенности накува чаще встречаются жертвенные животные – обычно это свиньи.

В зависимости от дня гимны либо восхваляют самих гегра, Землю и ее помощь, либо защищают от дурных сил – злых духов, в которых многие верят даже в городах, а уж в деревнях и подавно. Эти гимны всем понятны. Есть, однако, и старые ритуальные гимны, сложенные на таких архаичных диалектах, что их уже едва может разобрать кто-то, кроме исполнителей (и языковедов-фели).

В отличие от обычных фестивалей, эти празднества категорически не одобряются лаврикианской церковью, а любые попытки соединять их с учением рассматриваются как ересь. Мекраианство тоже относится к обрядам скептически, и монахи в них никогда не участвуют. По той же причине на этих ритуалах редко можно увидеть тех гегра, которые воспитаны в мекраианской городской среде – например, почти никто из араи там не появляется. Нечасто можно увидеть на них и билава, зато куцура, несмотря на преданность мекраианству, на обрядах желанные и частые гости.

Не позабудут позвать на многие из этих обрядов и жен местных феодалов-брэ, и старух кафа, если они живут поблизости. В праздничные ночи напряжения

не вызовут и другие брэ, и фели, если они будут знакомы местным и как-то себя зарекомендуют – ну и, естественно, не будут мешать.

Но на обряды никогда не позовут катарир или чиновника (в том числе и судью) вне зависимости от дома – разве что это будет чиновник-гегра. Все дело в том, что чиновники связаны с Небом, а катарир – с Океаном.

То, что могут узнать немногие

Культы Земли живы и активны. Не в том смысле, что их жрецы обладают какими-то сверхъестественными способностями: напомним, что в нашей игре вопрос о том, могут ли жрецы всех существующих религий совершать настоящие чудеса, остается предметом веры. Культы Земли не исключение. Однако вне зависимости от их реальной эффективности культуры Земли живы. Знаете ли вы детали об этом? Да, если вы из деревенских гегра. Да, если вы джаух, живущая в городе, ниндуа, куцура, бийю. Едва ли, если вы араи или глахари, не говоря уже о худдах, фели, кафа и брэ. Скажем так: если вы не собираетесь играть гегра, погруженного в фольклор и деревенскую культуру, просто не читайте дальше!

Согласно инструкции вашей чести я расспросил всех местных. Ни в самой деревне, ни в двух соседних никто и не слыхал об инспекторе Чжао. Народ здесь радушный, на все мои вопросы отвечают охотно и подробно, так что я уже знаю все и об урожае редьки, и об обмолоте риса. Но не об инспекторе: он здесь не проезжал, его никто не видел и никто даже о нем не слышал. Я бы даже поверил в это, ваша честь, если бы не шапка инспектора, которую я нашел в лесу неподалеку.

Никаких особых обрядов культов Земли не бывает: никто не собирается по ночам в тайных местах и не пляшет нагишом, что бы там ни болтали на этот счет на кафских рынках. Скрытая часть культов Земли происходит у всех на гла-

зах, на тех же самыхочных обрядах, связанных с фазами Луны и движением Дитя. Просто на нее не обращают внимание посторонних. Старухи-джаух заходят в чьи-то дома, пока большинство деревенских уже пирут за длинными столами на деревенской площади. Бийю-кузнец, как следует подкрепившись крепким пивом, уходит в ближайший лес, прихватив что-то с жертвенного стола. Хоровод кхара начинает двигаться в ином ритме. Забредшая в деревню ниндуа вдруг начинает петь заунывную песню, постукивая по земле посохом, которым обычно проверяет перед собой путь на поверхности. Все это мелочи, на которые легко не обратить внимание. А если в деревне чужак, найдется кто-то, кто отвлечет его угощением, выпивкой и веселым рассказом.

Что происходит в эти моменты на самом деле?

Во-первых, вспоминается и рассказывается священная история гегра. Древние предания о свободных самостоятельных домах. История катастрофы и дара – далеких дней, когда после кровопролитного Восстания равнин, проигранного ими, гегра были соединены в единый дом при помощи магии и политики. Плач о куцура, рассказывающий о массовой гибели членов этого дома в Междуцарствии большого разлива. И торжествующие гимны об установлении единственной в истории империи гегрийской династии Хэнхэй. У каждого малого дома есть свои песни, но главные хранители этих преданий – джаух. Иногда в сюжетах этих песен, если вам удастся разобрать архаичные слова по забытым диалектам, можно услышать отзвуки реальных событий, известных всем образованным людям. Иногда они аллегоричны: так, гимны чумы рассказывают об эпидемии, но о какой из тех, что переживала империя? А некоторые из этих историй и вовсе, может быть, никогда не случались.

Во-вторых, приносятся важнейшие жертвы Земле. В одном отношении городские легенды правдивы: в случае неурожая, болезни, падежа скота, наводнения и прочих бедствий даже в деревне джаух на алтарь положат животное. Зем-

лю нужно иногда поить кровью. Случаются ли человеческие жертвы? Большинство гегра никогда их не видело, но да, очень редко, в самых критических обстоятельствах это может произойти. Кафа-торговец, не вовремя зашедший в деревню, налоговый сборщик-худд, задававший слишком много вопросов. Подчеркнем, однако, что на всю империю случается самое большее одна такая жертва в год. А вот свиней или буйволов режут куда чаще, чем это обычно предполагают. Могут зарезать и раба-морорца, и варвара-южанина, хотя это случается немногим чаще убийств, как сказали бы в империи людей – потому что варваров людьми там никто не считает.

В-третьих, заключаются важные договоренности. Брачные – между видными местными семьями. Торговые – между соседними деревнями. Политические – между матронами совета. Все это, разумеется, в устной форме: гегра ни к чему записывать договоренности друг с другом, вполне достаточно надежных свидетелей, выпитого вместе рисового пива и сожженного на алтаре Земли бамбука или петуха.

В-четвертых, совершаются посвящения Земле. Как уже было сказано выше, в культе нет жрецов или чего-то подобного. Но можно пройти обряд посвящения Земле, который, как считается, особенно связывает человека с великой силой. Проходят его только женщины, исключительно добровольно и достаточно редко. Ничего особенного страшного в обряде нет: вокруг посвящаемой водят хороводы, поют древние гимны и веселятся, а в конце часть ее шерсти сжигают на алтаре с особыми жертвенными травами. Говорят, что Земля посыпает успех и мудрость тем, кто прошел этот ритуал. Может быть, правда, может быть, нет.

(Для ведущего: если вы используете в бросках удачи модификатор ранга героев, у прошедшей ритуал посвящения Земле этого модификатора не будет. Но вы можете учитывать его как +3 к броску в случае, когда героиня делает что-то важное для гегра. Это необязательное правило.)

Вот, собственно, и все. Ах да, зачем бийю уходят в лес? Единственное действительно сверхъестественное, на что способны некоторые служители Земли, – это общение с духами местности. Не в смысле беседы в полном смысле слова (это редко кому удается), но в том смысле, что опытные кузнецы и мельники бийю часто знают, где и что лучше поднести на алтарях духам, чтобы те не слишком вредили округе. Это действительно может помочь, потому что духи местности и правда существуют. Но поможет ли это именно так, как хочется деревенским – вопрос особый.

Символ Великой триады



Оглавление

3 Вступление	32 Город и деревня
6 Малые дома	33 Имена гегра
8 Джаях	35 Совет матрон
9 Глахари	39 Пример биографии
11 Кхара	42 Эмпатия
12 Арай	48 Шестое чувство
15 Билава	51 Культы Земли
16 Накува	
19 Удаби	
20 Ниндуа	
22 Ксами	
25 Бийю	
26 Невала	
29 Куцура	

Эта брошюра была бы невозможна без помощи и участия **Маргариты Байкиной, Сергея Вейса, Алисы Касиляускайте, Леонида Мойжеса, Анастасии Соловьевой и Анастасии Шевелевой**. А **Анастасия Мельникова** вычитала и отредактировала текст. Пусть благословение Земли пребудет с ними и со всеми читателями этого текста.

Больше о «Лавикандии» [ищите на нашем сайте!](#)

Мы работаем над второй редакцией.