

Лавикандия

Небо и долг

Книга домов

Сергей Вейс, Алиса Касиляускайте,
Константин Михайлов, Анастасия Шевелева

Кос-тха-ни 452 год правления IV династии Худдов

Москва 2011

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/ru/).

Вступление

Зачем вообще нужна эта книжка? Кажется, в «Книге игрока» всем желающим выдано достаточно информации. Но на самом деле — скажем честно — даже эта книга, специально посвященная Домам империи и их традициям, тайнам и быту, не передает всего того, что мы хотели бы рассказать вам о них.

В принципе, без этой книжки можно обойтись. Если вы собираетесь в первый раз играть по Лавикандии, мы даже не советуем вам ее открывать.

Да, да. Закрывайте эту страницу.

А если серьезно — «Книга домов», конечно, написана не просто так. Она может помочь опытному игроку и подсказать идеи мастеру. Вы уже не путаете ведомство дворцов с ведомством права и судей? И не переспрашиваете то и дело «а фели — это такие кошечки, да?» Тогда эта книжка для вас.

Она поможет вам ответить на много вопросов, которые в «Книге игрока» были осторожно замкаты. Не из жадности, а чтоб не перегрузить читателя информацией. Теперь пришло время рассказать подробности.

Так что если вам интересно

- как живут лока,
 - в чем суть худдского сноходчества и традиций,
 - что ограничивает способности гипнотов и эмпатов,
 - как устроен Священный институт,
 - какие стереотипы ходят о школах магии фели и кланах брэ,
 - чем Кузнецы отличаются от хозяев боли,
 - какие синдикаты действуют в империи и как они устроены,
 - что связывает драконюха и дракона,
 - какие еще малые дома Гегра существуют и какую роль они играют в обществе,
 - как устроены культ Мореходов и культ Земли
- и многое другое — просто читайте дальше.

А мы постараемся рассказать так, чтоб было ясно и интересно.

Удачи!

Глава о доме Лока

Некто, чьего имени не знаю, но чье лицо ясно вижу, обратится к тебе с какими-то словами. Ты не ответишь, потому что ты будешь мертв. Ты успел попрощаться, как обычно, с женой и детьми. Ты не вспомнишь этот сон, ибо забвение необходимо для исполнения этих событий.

Х.Л.Борхес

Лока: пример биографии

- Что мы вообще знаем о нем?
- Я сумел кое-что раскопать, но не скажу, что очень уж много. Значит так. Зовут его, как вы знаете, Ра-Тинхо. Родился он в 328 году, выходит сейчас ему сколько? 123? Или 124. Отец был предсказателем в Генштабе. Мать — не знаю. О матери я ничего не нашел. Возможно она вообще не покидала южных поселений. А может и покидала, кто теперь разберет? Холостяк. Детей нет.
- Братья, сестры?
- Какое там. Единственный ребенок в семье. Это, кстати, я знаю с его же слов: два года назад он давал интервью «Молодому лавикандцу». Ну знаете, вечный газетный жанр «эти загадочные лока». Так вот он сказал, что братьев и сестер у него не было. Но, честно говоря, мне кажется он над репортером издевался.
- Прямо-таки?
- Слушайте, шеф, откуда я знаю? Может и не издевался. Он просто отвечал на вопросы. Очень понятным языком. Мне кажется, в жизни они так не разговаривают.
- Ладно, к делу. Что еще ты смог найти?
- До пятидесяти лет он сидел в этих их южных поселениях. Что он там делал я не понял. Но, вероятно, тоже, что и все прочие дети: рос. Потом перебрался в столицу. Немного работал на бирже.
- На кого?
- На частных клиентов. Какие-то феодалы. Возможно участвовал в большом обвале. Около 400-го года несколько лока устроили на бирже серьезную игру. Аналитики считают, что они хотели остановить рост цен на недвижимость в Кос-тха-ни.
- Зачем это?
- Спросите чего полегче. Так или иначе, если это было, он в этом участвовал. Потом он перешел в армейский штаб. Это было в 420-м, как раз накануне Восстания синих колпаков. Провел в армии восемь лет. Получил награду от штаба даже.
- Они все получают награды от штаба по выходе в отставку. Это традиция.
- Я не знал. Но это и не важно. Больше он на армию не работал и вообще на государство не работал. Пять лет он провел в поселениях. Потом вернулся в столицу. И вот тут-то, я думаю, он и стал работать на синдикаты.
- Конкретней!
- Медная рука. Мы проверили трижды. Прямых следов мы не нашли, но вероятность — девять из десяти. Это Медная рука, шеф. Я знаю, когда он в следующий раз встречается с ними. Нужно брать.
- Брать? Лока? А почему не господа бога? Все что мы можем — расспросить его. Гипнозу лока не поддаются. Подосланного он раскусит.
- Что же тогда?
- Будем действовать в лоб. Живо поезжай домой и бери форму. Парадную. Съездим к нему вдвоем.
- Прямо сейчас?
- А чего ждать? Или ты думаешь, что пока ты вычислял его, он не вычислил тебя?

Лока: мир снов

Говоря о доме Лока, мы начнем не с реального мира. Впрочем вопрос реальности тут повод для дискуссий. Очевидно, что лавикандцы считают себя жителями реального мира, мы бы, однако, с ними не согласились. Примерно в том же соотношении находятся мир снов и мир бытия.

Обыкновенный лавикандец — вне зависимости от дома — живет в мире бытия, подчиняющемся законам логики и нормы. Каждую ночь он видит какие-то сны. Большинство из них он, разумеется, забывает. Некоторые больше врезаются в его память. Подавляющее большинство этих снов — 99,9% — являются плодом психики лавикандца, работы его мозга, ассоциаций, о чем начинают смутно догадываться врачи-фели. Оставшаяся часть — не сон, а перенос сознания в иное пространство, называемое миром снов. Разумеется, об этом не догадывается почти никто лавикандцев.

Что такое мир снов? Это своеобразное отражение, преломление мира бытия, вне времени, истории, и даже вне логики. В общем, в мире снов возможно все, что возможно представить себе в рамках культуры империи. Возможно летать, ходить сквозь стены, быть убитым и не умереть. Но невозможно, скажем, построить ракету, так как самой идеи ракеты в империи еще нет.

Мир снов не отличим от обычного сна — он запоминается увидевшему его, как абсурдное, странное, может быть страшноватое сновидение и ничего более. Однако этот мир, в отличие от порожденных самим человеком снов и грез, вполне реален.

Мироздание Лавикандии можно представить себе как храм. Есть центральная часть — мир бытия. И есть множество разнообразных приделов к нему. Один из них, самый значительный, мир снов. Мир снов полон жизни — в нем растут леса, поют птицы и бродят звери, но все, происходящее в нем одновременно является символами, знаками, которые умеют читать только лока.

С точки зрения лока, именно мир снов — их родина. Там они проводят большую часть своей жизни, там же они остаются после смерти физического тела, так что по сути своей они бессмертны. Однако только в реальности они могут продолжить свой род, а значит кому-то из них постоянно приходится жить в мире бытия. И это довольно неприятный для них момент. В мире бытия лока совершенно бессильны, они с трудом двигаются, очень слабы и ограничены. Словом — таковы, какими их представляют все лавикандцы. В мире снов они аборигены, там они могут все, что захотят. Там их маленькие тела совершенно не преграда для их возможностей.

Но некоторые ограничения их власти все же есть. Проистекают они из их собственных мыслей. Лока всегда останется лока: во сне он может стать больше, сильнее, может научиться летать или плавать под водой. Но не может обрести облик принципиально отличный от собственного (скажем, превратиться в животное) или приобрести свойство, природу которого не может понять. Любое интеллектуальное свойство ими может быть понято. Но эмоциональные и подсознательные — нет. Поэтому во сне лока может летать, как птица, но не может колдовать, как фели, или вводить человека в гипноз, как худд.

География сна

Размеры мира снов сложно определить — во всяком случае они соответствуют границам Метрополии, однако этот континент выглядит так, каков он был до основания империи. Бесконечное пространство джунглей, болот, пустынь. В некоторых местах из него можно проникнуть в города прошлого — древнее Соб-ха-ни, покинутое всеми жителями; Кос-тха-ни во времена религиозных войн, а то и вовсе места, от которых в наши дни не сохранилось даже названий. Сюда, в мир снов, перенес Пророк непокорный город Лай-Марру, и с тех раз за разом здесь проигрывается последний день ее существования. В мире снов отражается и вся современная империя, но зыбко, ненадежно. Лишь самые старые объекты мира бытия приобретают в мире снов действительную плотность и отчетливость, так как многие поколения видят их в своих снах, наделяя материальными свойствами.

Сложно называть и точное количество лока, которые постоянно находятся в этом мире. Во всяком случае их много десятков тысяч — во много раз больше, чем в реальной империи. Большая часть из них в реальности давно мертвы, но некоторые просто спят. Большинство из них в мире снов селятся в местах, которые никогда и никому не могут случайно присниться — отдаленных деревушках в джунглях или посреди равнин. Словом, вдали от тех мест, где в реальном мире расположены большие города. Зыбкость мира снов, его условность подчиняется воле лока, так что они могут скрыть свои поселения от глаз случайного наблюдателя.

Специально попасть в мир снов могут только лока (они делают это всегда, когда засыпают) и немногие представители других домов, научившиеся сноходчеству. Подробнее об этом искусстве можно прочитать в Главе о доме Худдов ниже, а здесь скажем просто, что таких сноходцев очень и очень мало — едва ли несколько сотен наберется на всю империю. Тем не менее любой человек до

некоторой степени может управлять своими действиями, попадая в мир снов (если уж такое маловероятное событие случится). Лока спокойно относятся к случайным гостям, не без основания полагая, что те не могут ни причинить вреда, ни даже толком понять, что с ними происходит. Но к сноходцам лока относятся очень негативно, воспринимая их как своеобразных воров, нарушителей неписанной границы мира бытия и мира снов, принадлежащего только одному дому.

Предсказания, делаемые лока во многом базируются на увиденном во сне. Они толкуют увиденные символы — однако для этого им нужно иметь отправную точку. Такой отправной точкой становится вопрос, заданный провидцу. Для ответа они выбирают из тысяч увиденных в мире снов знаков те, что имеют отношение к нужной проблеме. Разумеется, лока и сам может поставить перед собой такой вопрос. Важно понимать, что увидеть и даже истолковать знаки мира снов — это только половина предсказания. Вторая половина — это умение связать их между собой, вычленив и сформулировать ту мысль, которая и станет собственно предсказанием. Природа этой способности кроется уже в необычайных свойствах памяти лока и их способностей к аналитике.

Внешний сон

Еще одно специфическое свойство лока, о котором многие не догадываются — это их способность проникать в то, что сами они называют «внешним сном». Проще говоря, это обыкновенный сон нормального человека.

Выше мы говорили о том, что большинство снов, которые видит человек, никак не связаны с миром снов. Самый простой способ попасть в мир снов — уснуть в обычном сне. Аналогичным образом если лока заснет в мире снов, он сможет проникнуть в обычные сны другого человека. Для этого нужно только одно: чтоб он этого человека лично знал. В этом «внешнем сне» лока не будет обладать никакими особенными свойствами. Единственное, что ему по силам — стать невидимыми, однако у человека все равно скорее всего останется ощущение, что кто-то наблюдал за ним. Поговорить с человеком в его сне лока не может, но посмотрев сон вместе с ним достаточно многое может понять благодаря своим аналитическим способностям.

Из-за вмешательства лока такие сны обычно очень четко запоминаются человеком.

Лока: мир бытия

Пока бессмертные лока за гранью реальности строят свой мир из частей чужих сновидений, немногие их собратья вынуждены бодрствовать в привычном другом лавикандцам мире, который сами лока называют «миром бытия». Необходимость в этом тройкая.

Во-первых, это необходимо для продолжения существования дома Лока. Дети, рождающиеся в мире снов, нематериальны, они лишь сновидения по своей сути. Сноходцы могли бы вывести их наружу и сделать материальными, но лока — при всем их всемогуществе в мире снов — сделать этого не могут. Именно потому, что «играют по правилам», не перенося вещи из мира снов в мир бытия.

А значит необходимо, чтоб детей зачинали в реальности, потом эти дети выросли и сами зачинали своих детей. Учитывая, что лока, как и все лавикандцы, живут и взрослеют долго, это занимает довольно много времени.

Во-вторых, необходимо обеспечить нынешним детям-лока и их потомкам, которые будут появляться в реальности, определенный уровень комфорта. Прежде всего нужно просто сделать так, чтоб их не убивали. Между тем многие лавикандцы страдают своего рода «локафобией», так что риск это не надуманный. Кроме того, неплохо озаботиться и тем, чтоб Лавикандская империя не пала под ударами варваров, которые вырежут всех людей — не разбираясь, кто там лока, а кто гегра. Ну и наконец, если уж лока живут в мире бытия, то им хочется жить в нем комфортно.

Для того, чтоб добиться все этого для себя и дома вообще, некоторые лока сотрудничают с властями и иными влиятельными фигурами (например, главами синдикатов). Выдавая им результаты предсказаний будущего и аналитические прогнозы, лока обеспечивают своему дому постоянную защиту со стороны силовых ведомств и стабильное финансирование. По большому счету, для самих лока предсказания особого значения не имеют — предсказывать события в мире снов все равно невозможно. Но для других лавикандцев эти предсказания, мелкие и крупные, бывают очень полезны.

Кроме того прогнозирование позволяет некоторым образом влиять на империю и ее жизнь. Нельзя сказать, что в этом заинтересованы все лока, но некоторые вмешиваются в политику и экономику. Как правило, это служит благу империи, хотя иногда лока понимают благо в собственном им специфическом ключе.

В-третьих, среди самих лока существует мнение, что их всемогущие в мире снов обусловлено тем

уважением, почтением и даже страхом, которые в реальном мире испытывают к ним прочие лавикандцы. Это не более чем теория, но некоторые из членов дома придерживаются ее, а значит озабочены поддержанием «имиджа» лока в реальном мире.

Важная оговорка! Из этой теории совершенно не исходит никаких практических выводов. Даже если некий сноходец всем сердцем поверит, что и в мире снов лока тоже не более, чем безобидные маленькие существа, это совершенно не мешает проходящему мимо лока невзначай его раздавить.

Раз уж лока живут в мире бытия, им пришлось как-то организовывать свое существование там. В принципе их дом достаточно строго управляется Старейшинами — молодому лока нечего и думать о неисполнении воли их совета. Но большая часть этих старейшин, конечно, давно мертвы и живут только в мире снов. В мире бытия неизменно избираются только пятеро лидеров. Они и решают, как должен жить дом Лока в реальности. Имена этих пяти лидеров известны всем лока, а вот широкая публика слышала только о Первом из старейшин по прозвищу «Облако».

Как и прочие четверо, он живет в так называемых «южных поселениях» - расположенных в широкой дельте Великой реки имениях, принадлежащих дому Лока. Там постоянно живет большинство из членов этого дома — около восьми тысяч человек. Все прочие расселились по империи. Вторая по величине колония находится в Кос-тха-ни (около тысячи человек), третья — в Пин-а-Соне (около пяти сотен), около сотни найдется почти в каждом крупном городе. Во всех остальных городах империи редко можно встретить больше двух-трех лока. Многие из них предпочитают жить отшельниками в отдалении от людей.

Лока: сфера занятий

Мы предполагаем, что играть лока нельзя. Конечно, мастер может пересмотреть наше мнение и дать такую роль кому-то из игроков. Но мы этого делать не советуем: сыграть лока практически невозможно прежде всего потому, что человеческий мозг не может обрабатывать возможные варианты решений с той скоростью, которая нормальна для лока.

Тем не менее для мастера лока может послужить полезным персонажем, да и продумывая прошлое своего героя игроки могут обратиться к сюжетам, связанным с лока. В то же время встреча с лока случайно, «на улице» очень маловероятна. Но есть несколько сфер, в которых они встречаются достаточно часто.

Властные круги

Первое и наиболее вероятное место встречи — окружение крупных государственных чиновников. Лока используются ими как предсказатели и аналитики. Важно понимать, что власти ценят лока, но не доверяют им до конца. Согласно инструкциям любой чиновник обязан написать подробный доклад о любом своем разговоре с лока, а в палате церемоний Ведомства дворцов есть специальный отдел токования предсказаний, где такие доклады собираются и анализируются.

Связано это с тем, что лока действительно имеют обыкновение пророчествовать в скрытой, неявной форме. Иногда в ничего не значащих на первый взгляд словах скрывается важная информация.

Другая особенность лока — прятать предсказания за предсказаниями. Т.е. то, что выглядит как малозначительное предсказание ближайшего будущего собеседника может скрывать за собой нечто значительно большее.

Для того, чтоб держать бесконечный поток исходящей от лока информации под контролем, крупные чиновники стараются не отпускать их далеко от себя. Большая часть работающих лока обслуживает именно таких крупных бюрократов.

Армия

Хотя стратеги-брэ не слишком доверяют двусмысленным пророчествам лока, отказываться от них они тоже не собираются. При любом генеральском штабе согласно уставу есть лока-прорицатель. Другой вопрос, что некоторые из генералов стараются избежать навязанного сверху и требующего большего внимания лока.

Специфика армейской жизни такова, что пространность и неясность большинства суждений лока там не приветствуется. Большинство из «военных прорицателей» поэтому — люди молодые и хорошо (на фоне других членов дома) социализированные. Общаться с ними гораздо проще, а свои мысли они выражают несколько ясней.

Криминал

В отличие от властей лока не склонны делить жизнь империи на законную и незаконную. Криминал для них — прекрасная возможность заработать для своего дома и себя действительно астрономические суммы.

Хорошо понимающие свои выгоды от сотрудничества с лока коммерсанты действительно готовы платить очень много, и поэтому на любой из синдикатов работает несколько лока. В основном они занимаются биржевыми расчетами, но попутно могут влиять и на другие сферы.

Помимо этого лока, в принципе, может работать где угодно и кем угодно: в Кос-тха-ни есть лока, содержащий стекольную мастерскую (разумеется, он распоряжается, а не сам вставляет окна). При некотором воображении применить способности к прорицанию и аналитике можно во всех областях.

Лока: детали

Жизнь лока в мире бытия достаточно специфична и другим лавикандцам, как правило, кажется непонятной.

Начинается все с дома. Общеизвестно, что лока очень богаты. Их дома действительно дороги и располагаются в самом центре города, но внешне и внутренне большого впечатления не производят. Лока не нуждаются в роскоши — им вполне хватает балки, с которой они свисают вниз головой во время сна. В их домах нет книг — читают они в мире снов, нет дорогого фарфора и мебели. Исключение из этого правила составляют лока-коллекционеры: число их достаточно велико, однако в этом случае дорогие вещи будут храниться в доме почти в музейных условиях.

При этом лока неизменно содержат довольно много слуг и вообще мало ценят деньги. Они дают щедрые чаевые, с удовольствием делают дорогие подарки (если все же привязались к кому-то в реальном мире, что бывает не так уж редко), ездят на очень дорогих паланкинах и в случае необходимости платят сумасшедшие деньги телохранителям. Все атрибуты власти и богатства воспринимаются ими как норма. Но без них они вполне могут обойтись. Некоторые лока живут в маленьких хижинах из тростника посреди леса и превосходно себя чувствуют.

Еще больше шокируют неподготовленного человека их кулинарные пристрастия. Как правило они едят траву и листву — в самом прямом смысле. Более того, часть из них ест только листья эвкалипта, которые представителям других домов есть не стоит: велик риск отравиться. Лока фактически никогда не пьют алкогольных напитков и вообще никогда не принимают опиума и других наркотиков. Никакие стимуляторы и галлюциногены все равно не дадут им тех ощущений, которые легко достижимы в мире снов.

Единственное, вероятно, исключение — это одежда. Разумеется, лока не носят золотой парчи и сложных вышивок. Но их телосложение требует довольно специфической одежды. Зная это, портные берут за одежды для лока очень большие деньги — и, конечно же, шьют ее из очень хороших тканей. Примечательно, что лока на уровне законов добились права не носить ни форму, ни церемониальную одежду. Так что военный аналитик и придворный предсказатель все равно будут одеты в достаточно просто выглядящие халаты и штаны.

Многие из лока используют маленькие (для них — нормальные, конечно) посохи во время ходьбы. В целом же большинство лока предпочитает, чтоб их носили — по крайней мере, если речь идет о перемещении на сколько-то большое расстояние. Никакого оружия при себе они не имеют никогда, а если бы и имели — все равно не смогли бы им воспользоваться в силу неловкости и малой физической силы.

Большинство лока блестяще разбираются в реалиях культуры и религии. При этом сами они совершенно не религиозны. Многие лока при случае посещают богослужения тех или иных культов, однако делается это из соображений дипломатии, а не веры. В науке лока разбираются, как правило, посредственно — т.е. действительно хуже, чем большинство фели-выпускников Священного института. В мире сна сложных механических устройств или лабораторий тоже почти нет.

Глава о доме Худдов

Если руководить народом посредством законов и поддерживать порядок при помощи наказаний, народ будет стремиться уклоняться и не будет испытывать стыда. Если же руководить народом посредством добродетели и поддерживать порядок при помощи ритуала, народ будет знать стыд и исправится.

Конфуций

Худды: пример биографии

Когда жизнь твоя прожита достойно, рассказывать о ней - легко и приятно.

Я родилась 296 лет назад, в поместье Шан, на западном побережье Ближних Колоний. Четырьмя годами позже свет увидела моя младшая сестра, и с моего пятнадцатилетия, когда в человеке появляется уже разум, и до самого моего замужества мы были неразлучны. Наш отец служил в Южных колониях, и мы редко видели его, матушка же полностью посвятила себя нашему воспитанию и обучению, и в дальнейшей моей жизни она всегда была для меня примером и идеалом супруги и матери. По настоянию отца приглашенные учителя занимались с нами геометрией, законом божьим и некоторыми другими науками, но гораздо большему обучила нас матушка. Так прошло мое детство.

Когда мне исполнилось 64, а моей сестре - 60 лет, отец перевез нашу семью в столицу, сочтя, что это более подходящее место для девиц на выданье. Я, и правда, встретила там своего мужа, Кори-но-Ино, старшего сотника. Когда он взял меня в жены, мне было 75, ему - 133. Через четыре года после нашей свадьбы Господь одарил нас сыном. Муж назвал его Тари, в честь своего деда. Впоследствии он поступил в Академию при Генеральном Штабе и доблестно сражался под знаменами государя Лавика во время Междоусарствия. Вторым наш сын, названный Као в честь моего отца, который, к несчастью, погиб незадолго до его рождения в кавалерийской атаке, родился почти через пятнадцать лет после нашей свадьбы. После у нас с мужем детей не было.

В последние годы правления государя Лавренция Небо было благосклонно к нам, и беды обошли нашу семью стороной. После смерти императора и начала Междоусарствия мой муж и старший сын отправились воевать под знаменами Его Высочества, оставив Као защищать семейное поместье и заботиться обо мне. Эта война оставила меня вдовой, но по воле Неба оба моих сына пережили ее, а старший вскоре женился, и внуки утешили мое горе.

Вскоре после восшествия на престол государя Лавика мой младший сын также поступил в Академию, закончил ее с отличием и отправился служить в Западный Морор.

Еще во время его обучения я стала снова бывать при дворе и привлекла благосклонное внимание Государыни. Она приблизила меня к себе и, надеюсь, мне удалось хотя бы в самой малой степени быть ей полезной и отблагодарить ее за ее доброту.

Благодаря этому моему положению, я также смогла ввести в придворное общество своих внучек - дочерей моего старшего сына. Обе они вскорости вышли замуж и старшая из них в прошлом году родила сына. Его назвали Ино, в честь прадеда, моего супруга.

Я же, чувствуя, что долг мой как перед Государыней, так и перед моей семьей выполнен, перебралась назад в наше прибрежное поместье, чтобы быть ближе к младшему сыну. Он к тому времени тоже женился, и они с женой стали жить со мной, облегчив мне тяготы, которые несет с собой преклонный возраст.

Сестра моя, овдовев пятью годами позже меня, ушла в монастырь, но я не чувствую в себе подобного стремления.

Жизнь моя прошла достойно, но сейчас подходит к концу. Вчера я впервые испытала старческие боли, и хочу уйти из жизни сейчас, пока могу сделать это достойно. Я хотела бы, сколь это возможно, облегчить горе моих детей и внуков. Я умираю спокойно, посылая им свое благословение.

Ина, госпожа Кори-Но-Ино, урожденная Шан, вдова старшего сотника Кори-Но-Ино
28 день четвертого месяца сезона дождей 452 года правления IV династии дома Худдов

Я, Ина, госпожа Кори-но-Ино, урожденная Шан, вдова старшего сотника Кори-но-Ино, завещаю:

1. Предать мое тело земле в семейном склепе на землях поместья Шан на побережье Западного Морора.
2. Мою коллекцию вышитых халатов передать госпоже Кори-ин-Тари, моей старшей невестке.
3. Парчовый халат, вышитый листьями, в котором я была на коронации Государя Лавика, передать

госпоже Дайно-ка-Баур, моей старшей внучке.

4. Веер со знаками «Верность» и «Мудрость», подарок Его Высочества принца Пала за мою скромную помощь, передать госпоже Риху-га-Таар, моей младшей внучке.

5. Семейные украшения передать госпоже Кори-ин-Као, моей младшей невестке.

6. Двадцать пять фанов серебром раздать нищим.

7. Сто пятьдесят фанов и отрез в 50 локтей голубого шелка передать моей служанке гегра Лулу с благодарностью за верную службу.

8. Большое серебряное блюдо и фарфоровый сервиз «Желтые цветы» передать ей же на свадьбу ее дочери.

9. Всем прочим слугам раздать по 5 фанов серебром и подарки, специально приготовленные мной на этот случай.

10. Рукописное Священное Писание, подарок отца Роно, исповедника Государя, передать моей сестре, матери-настоятельнице Тана, с тем, чтобы после ее смерти оно отошло в собственность монастыря.

Завещание подписано мной в присутствии моего поверенного Гэу-ли-Ханя и двух его помощников.

Ина, госпожа Кори-Но-Ино, урожденная Шан, вдова старшего сотника Кори-Но-Ино, худд

Худды: жизнь и быт

Говоря о худдском укладе быта мы попробуем проследить его изменения по мере иерархического роста.

Молодость

Юноша-худд до 70 лет живет в доме родителей. Разумеется, чем выше их социальный статус, тем больше у него шансов получить хорошее образование и, следовательно, хорошо устроиться в жизни. В то же время даже самое высокое положение не гарантирует вам поступления ни в одно из учебных заведений империи, а отсутствие его не закрывает в них доступ в силу системы анонимных экзаменов.

У худдов принято давать детям домашнее образование. Этим занимается мать и, если позволяют финансы, приглашенные учителя. У отца, как правило, времени на регулярные занятия нет.

Иначе у девушек. Поскольку их не принимают в училища, они живут в доме родителей до свадьбы. Если женщина все же устраивается на чиновную службу (что редко случается, но вполне возможно), то получает комнату от ведомства, как любой сотрудник. Если она работает сама, то может сама снимать комнату, но это не принято. Да и вообще работающая женщина воспринимается другими худдами критически.

В 60 лет худд считается совершеннолетним. Девушка начинает готовиться к замужеству, а юноша, если имеет такую возможность, к поступлению в одно из училищ. К 80 годам, как правило, и то и другое происходит: она выходит замуж и переезжает к мужу, а он заканчивает училище и получает II ранг или сдает экзамены на I ранг и получает работу.

Зрелость

Любое ведомство обеспечивает своих сотрудников жильем. Но в зависимости от ранга качество квартиры варьируется. На I ранге это скорее всего будет крошечная комната, вроде тех, в каких живут герои «Преступления и наказания» Достоевского. Однако с чиновным ростом улучшаются и жилищные условия. На III ранге наш герой получает отдельную квартиру из двух или трех комнат в зависимости от близости к дорогим районам. На V он переезжает в большие апартаменты. Для служащей женщины путь этот будет таким же, но подняться выше IV ранга для них почти невозможно.

Холостой худд почти никогда не ест дома, исключая только «худдский завтрак», традиционно состоящий из стакана рисового отвара и пресной маньтоу. Обедает он в столовой на службе, а ужинает (если у него хватает на это денег) в недорогом трактире или покупая у разносчиков готовую снедь — рисовые лепешки, колобки, рыбу и т.п.

Вообще нужно сказать, что готовить самостоятельно у худдов не принято. Это считается признаком чрезвычайно низкого социального положения. Хозяйка дома как правило знает несколько сложных рецептов — сладостей, деликатесов. Они готовятся в особых случаях. Но еду на каждый день готовит кухарка. У худдов на младших рангах эту роль, как правило, играет квартирная хозяйка, иногда даже держащая общий стол для всех постояльцев. Но за это уже нужно платить отдельно, ведомство еду не

обеспечивает.

Традиционно мужчины женятся не раньше 130 лет (исключения — редкость). К этому времени он, как правило, либо уже поднимается на III-IV ранг, либо останавливается на одном из первых. Если к 130 годам человек не поднялся выше II среднего ранга, по общему мнению это свидетельствует о том, что сильно выше ему уже не подняться. (Конечно же, действительность куда разнообразней этих стереотипов). В первом случае свадьбу обычно приурочивают к повышению жениха в ранге и получению новой ведомственной квартиры, во втором договариваются о смене имеющейся на большую, но отдаленную.

Низы

Описанная выше биография — нечто желаемое, но не всегда достижимое. Существует множество причин, по которым чиновник может лишиться своего места. После IV ранга при этом он, скорее всего, отправится в почетную отставку с пенсией, но до этого рассчитывать на это не приходится. Потеряв работу в ведомстве, он уже никогда не сможет восстановиться на государственной службе.

Оборотистый человек сможет и в этом случае найти себя в жизни: все зависит от того, что стало причиной потери места. Если она не опорочила его с моральной точки зрения (конфликт с начальством, сокращение штата, служебная ошибка), он может стать журналистом, служащим в частной конторе и даже учителем. В противном случае его лучшая перспектива — работа в криминальной сфере. Хорошие юристы, бухгалтеры и даже церемониймейстеры востребованы синдикатами. Но если и в криминале он устроиться не сумел, лучшее будущее которое его ждет — переписчик писем или бумаг на рынке. Это едва позволяет свести концы с концами ему одному.

Такие полунищие худды составляют почти 10% от дома. Многие из них, конечно же, скуриваются опиумом, от чего их положение становится только хуже.

К ним же примыкают и женщины, по разным причинам оказавшиеся в низу социальной лестницы. Это бывшие жены таких же чиновников-неудачников, разведенные, не нашедшие себя в жизни, и дочери чиновников младших классов (вспомним того же Достоевского и Соню Мармеладову). Они пополняют число проституток, как легальных, так и нелегальных.

Легализованная проституция существует только в рамках борделей. Такая девушка имеет стабильное жилье, еду и рабочую одежду. При этом договор с хозяйкой заключается на долгий срок, раньше которого девушка не имеет право оставить работу по собственной воле. Единственная возможность — выплатить неустойку. ВОТ не преследует бордели и их работниц. Однако и туда берут не всех. Причиной могут стать и болезни (напомним, что венерических болезней в империи нет), и известные связи с криминалом, и просто непривлекательная внешность. Таким девушкам остается работать нелегально, что чревато палками, а в случае повторного ареста — и каторгой.

Белая кость

Все, описанное выше, верно в той или иной степени для всех представителей Дома Худдов. На практике, разумеется, есть свои нюансы. Теоретически абсолютно любой худд может как стать главой отдела (и больше), так и оказаться на самом дне общества. Однако в Доме Худдов есть отдельное “сословие”, судьба представителей которого гораздо менее вариативна. В империи за ними закрепилось название “Белая кость”, изначально неофициальное, но сейчас употребляющееся иногда даже в государственных документах.

Хотя в Лавикандии нет понятия наследной аристократии, именно Белая кость максимально похожа на дворян в нашем представлении. Это замкнутая каста крупных землевладельцев, чьи земли полностью принадлежат им, не могут быть отчуждены без серьезных на то оснований и передаются по наследству. К Белой кости принадлежит ограниченное количество старинных худдских родов. Их состав жестко определен традицией и меняется крайне редко. Последние такие изменения произошли незадолго до Религиозных войн, когда некий Ригор из рода Лоу получил в свое пользование поместные земли в нижнем течении реки Трай. Земли были выданы Лоу императором, но в первую очередь право на принадлежность к касте определяют другие члены касты - и на текущий момент род Лоу признан остальными лишь постольку-поскольку.

Замкнутость Белой кости препятствует не только присоединению к ней новых родов, но и личной социальной мобильности ее членов. Очень сложно представить себе мужчину из этого круга, который женится на девушке из семьи вне касты, и практически невозможно - чтобы девушку отдали замуж в “стороннюю” семью. Конечно, реальность, как всегда, может вносить свои изменения, но такие браки будут считаться мезальянсом, а супруги могут даже быть подвергнуты общественному ostracismu.

Столь же жесткие требования предъявляются и к занятиям - в первую очередь профессиональным - людей из этой страты. Каждый мужчина в обязательном порядке проходит военную службу: это

воспринимается как долг защиты империи, даже если территориально его часть расположена в сердце метрополии, в полудне пути от столицы. В дальнейшем он может продолжить военную карьеру - хотя даже в ней он ограничен в выборе тяжелой кавалерией или (много реже) пехотой. Многие, однако, предпочитают заняться делами поместья, или просто прожигать жизнь на деньги, получаемые от своей земли. Военная карьера получит у других представителей Белой кости горячее одобрение, занятие делами поместья тоже не вызовет нареканий, как и ничегонеделание, - но попробуй человек из Белой кости поступить, например, на государственную службу в какое-нибудь ведомство - и он будет облит презрением.

Таким образом жизненный путь представителя Белой кости можно вкратце очертить так: с рождения и до 80 лет как юноши, так и девушки получают домашнее образование, причем у мужчин делают упор на фехтование, искусство, историю, религию и, конечно, блестящее знание церемоний. У женщин во главе угла стоят все те же искусство, религия и умение управлять большим хозяйством. Около 70-ти лет девушке начинают подбирать жениха, и к 80, самое большее к 85 годам ее выдают замуж. Юноша же в 80 лет направляется в академию Генштаба, где проходит десятилетний курс, после чего идет в армию в чине десятника (или, нередко, рядовым в какой-то из элитных полков). Минимального срока службы формально не существует, однако мало кто остается в армии меньше, чем на десять лет. После этого молодой человек или возвращается в свое поместье, или остается делать военную карьеру, в возрасте около 130-140 лет женится, живет и умирает - либо преждевременно на войне или на дуэли, либо в 299 лет в своей кровати, окруженный детьми, внуками и иногда - правнуками, чтобы в любом из вариантов занять почетное место в комнате с табличками предков.

Принадлежность к касте воспринимается Белой костью не как привилегия, а как обязанность. Для ее представителей род человека говорит о нем едва ли не больше, чем его поступки - поэтому поступки человека должны соответствовать его роду и не опозорить его. Ведь с точки зрения этого круга мельчайший постыдный поступок человека может свести на нет все великие деяния его предков, но разве только великий подвиг сможет смыть позор, передающийся в твоём роду. Более того, в некотором роде каждый из Белой кости несет ответственность за всю страту в целом.

В этом отношении лежит корень вечных противоречий Белой кости и чиновников, которые, наоборот ставят личный выбор человека куда выше, чем его происхождение.

Другие пути

Конечно карьерой «образцового чиновника» (а так же церковника или военного) и верной жены не исчерпываются позитивные социальные пути. Немало худдов находят себя в частной деятельности — архитектурных и юридических бюро, врачебной или преподавательской практике, творчестве. Они вынуждены снимать себе жилье сами, что несколько искупается большим жалованием. Разумеется, большим относительно нижних рангов, так как немного есть врачей или художников, которые зарабатывают столько же, сколько чиновник VI ранга.

Кроме того многие из них ведут практику у себя дома — в первую очередь это касается врачей, юристов и людей искусства.

Богема включает в себя и женщин. Это могут быть как поэтессы или арфистки, так и спутницы поэтов или арфистов. В силу специфики этой среды и сильного влияния дома Фели, не все из этих спутниц — законные жены. Они, а так же некоторые из работающих женщин, молодых вдов или разведенных дам формируют еще одну значимую для дома Худдов категорию: содержанок. Отношение к ним вполне доброжелательное и уважительное — во всяком случае осуждаются они только жесткими традиционалистами. Важно отметить, что девушка младше 85-90 лет не может попасть в этот круг, хотя бы потому, что содержанкам необходима активная жизненная позиция и некоторый опыт самостоятельной жизни.

Значение их роли в доме Худдов куда больше, чем об этом принято говорить, так как благодаря им у мужчин появляется возможность завязать стабильные, но не обязывающие в полной мере отношения. Требования содержанок к своим кавалерам могут быть выше, чем у законных жен. Тем не менее каждая содержанка стремится рано или поздно выйти замуж за одного из своих кавалеров. Это и происходит довольно часто (в отличие от проституток, которые практически лишены возможности изменить свое социальное положение).

Старость

В случае, если худд прожил жизнь государственным чиновником, выйдя в отставку, он получит пенсию в размере двух третей своего жалования. Но если отдельные награды не обеспечили ему этого, снимать для него квартиру ведомство не будет. Довольно часто пожилые худды живут в доме своих детей, тем более что не-чиновники ни на какую пенсию рассчитывать не могут. Традиции

предписывают уважительное отношение к старшим, так что никому из детей в голову не придет протестовать.

В то же время выход в отставку по возрасту — не такое уж и частое явление, потому что до самой смерти лавикандцы сохраняют и ясность ума и известную бодрость тела.

Даже неработающий отец сохраняет большое влияние на дела своих детей и внуков. В традиционалистских семьях он их полностью контролирует. Такая ситуация воспринимается всеми как норма.

Если сбережения или финансы детей позволяют это, пожилые худды часто переезжают из городов в небольшие усадьбы в сельской местности, где их периодически навещают дети.

Худды: традиция

Нельзя представить худда, который игнорировал бы существование традиции. Даже нарушая ее требования, он все же будет делать это сознательно.

Традициям не обучают в школе, они впитываются молодым худдом из окружающего мира. Им учат отец и дед. Отправление правильных церемоний связывает худда с предками, с историей рода. После Пророка большие семьи с отдаленными степенями родства стали среди худдов редкостью: по настоящему ценят далекие родственные связи только в родах Белой кости. Но и в обычных семьях память о прошедших поколениях хранится очень бережно и восходит к правилам, возникшим и устоявшимся за много тысяч лет до проповеди Лаврика. Они создавались еще в языческие времена и исторически были связаны с культурами старых худдских богов. Сегодня от этих верований не осталось и следа, но традиции выжили. Частью лаврикианства они не стали (и во многом на самом деле даже противоречат ему), но все же любой образованный худд, не исключая и священников, отлично сочетает их с верой в Господа. Можно сказать, что религия и традиция существуют в двух разных сферах жизни и почти никогда не пересекаются друг с другом.

Сказать, что все до единого худды прекрасно разбираются в традиции (т.е. игротехнически, имеют много пунктов в навыке «Ритуалы культа предков») нельзя. В некоторых семьях, ей предается большее значение, в некоторых — меньшее. В настоящий момент большинство худдов имеет о традиции довольно общее представление (т.е. обходятся навыком «Церемониал»). Глубокие познания в области многочисленных ритуальных тонкостей сохраняются только в родах Белой кости и некоторых чиновных семьях — преимущественно тех, которые связаны с Ведомством дворцов или историческими занятиями. Интересно, что зачастую хранителями и знатоками традиции оказываются женщины, хотя сами они исполнять большую часть ритуалов права не имеют.

При всем том хорошее знание правил проведения жертвоприношений и ритуалов чрезвычайно востребовано в доме Худдов, и знаток этой области будет оцениваться всеми как высокообразованный человек.

Культ предков

Единственной чисто мужской сферой сложной худдской ритуалистики является культ предков. Как ясно из названия, основой его является сохранение памяти об истории рода. В долаврикианские времена среди худдов была распространена вера в то, что предки из загробного мира наблюдают за потомками, могут награждать и наказывать в зависимости от их поведения. Сейчас эта вера исчезла, что и неудивительно: лаврикианство предполагает перерождение души, а значит предки давно уже стали совершенно другими людьми и помочь потомкам никак не могут.

Тем не менее в доме каждого образованного худда в специальной комнате или хотя бы сундуке хранятся каменные таблички с именами и заслугами предков, а так же некоторые связанные с ними реликвии. Перед этими табличками по меньшей мере раз в месяц возжигают благовония, выставляют сладкий рис и вино. Этим занимается старший мужчина в доме, но помогать ему может вся мужская часть семьи. (Заметим, что в данном случае старший означает старший по возрасту, а не по положению: для культа предков заслуги человека важны, но первостепенна сама принадлежность к роду).

Из почти религиозного, сегодня культ предков превратился в чисто философский: все худды верят в перерождение и ритуалы для них только способ осознать свою роль в истории семьи и отдать память умершим близким — культ предков тесно связан с соблюдением церемониального траура.

Своеобразной инверсией этих верований может считаться распространенная сейчас среди Белой кости вера в святых покровителей рода. Хотя сейчас лаврикианская церковь прекратила канонизацию и не уделяет внимания культу святых, четыре тысячи лет назад он был очень популярен. Действительно старые семьи в своих генеалогических таблицах вполне могут найти имена

канонизированных праведников. А поскольку святые согласно учению Церкви попадают в рай и выпадают из колеса перерождений, они вполне могут следить за своей отдаленной родней. В конечном счете святые или не святые, но они худды.

Худды: геомантия

Немаловажной частью культа предков являются родовые кладбища и склепы. Дело не только в том, что все члены одного рода должны быть похоронены рядом, но и в том, что похоронены они должны быть по определенным правилам. Занимаются этим вопросом геоманты.

Необязательно быть худдом, чтоб овладеть этим навыком. Но исторически сложилось так, что именно худдов считают лучшими геомантами. Так что всем остальным остается заниматься этим разве что для собственных нужд, в то время как худда с удовольствием наймут представители любого дома.

С точки зрения геомантии мир покрыт сложной системой невидимых нитей, по которым идут энергии «ци» и «ли». В зависимости от их сочетания в той или иной точке пересечения этих нитей, она приобретает некие качества. Одни точки хорошо подходят для постройки дома, другие — для семейного склепа, третьи — для основания храма и т.д. Местоположение определяет успешное или неудачливое будущее любой постройки.

Более того, ци и ли влияют и на людей. Долгое время находящиеся в неблагоприятных местах подвергаются опасности заболеть, а в благоприятных людям будет сопутствовать удача во всех делах.

Суть работы геоманта не только в том, чтоб найти такие точки, но и в том, чтоб влиять на них. Опытный мастер может усилить или ослабить их влияние, «перетягивая» нити. Однако принципиальное изменение остается невозможным — ци не превратить в ли, а благое не превратить в дурное без очень серьезных последствий. Никакой геомант, кроме самых экстренных случаев, не возьмется за такое опасное и сложное дело.

Влиянием тут обладает не только место, но и взаимное расположение объектов. От того, как будут высажены деревья в саду или расставлена мебель в комнате, может зависеть жизнь людей.

Базовые идеи этого учения повлияли на худдскую культуру в целом. Так, например, все дома в империи строятся по определенным принципам, и худдский архитектор как минимум может построить дом «нейтральным», а то и «благим» безо всякого знания геомантии, так как эти правила известные ему со студенческой скамьи. При этом он, конечно, не может учесть особенности того места, в котором этот дом будет находиться.

Большинство людей не задумывается об этом в обычной жизни. Но все же все знают, что можно пригласить геоманта, который поправит и улучшит ситуацию. Некоторые люди, особенно худды, прибегают к помощи геоманта и просто в рискованных ситуациях — при болезни, долгом путешествии, финансовой сделке.

При масштабных делах — закладке дома или родового склепа, замка или города, постройке корабля или организации похорон, геомант непременно будет приглашен. Он определит идеальное место и время для проведения важнейших церемоний.

Пренебрегать этим — значит противодействовать здравому смыслу. Все жители империи понимают, что нити ци и ли — не главное в их жизни и не определяют ее целиком. Но все же игнорировать их влияние не стоит. В этом смысле геомантия совершенно рациональный навык и в него невозможно «верить» или «не верить» — это вопрос знания.

Худды: сноходчество

Нельзя сказать, что все сноходцы — худды. Но это искусство зародилось именно среди худдов и до сих пор большинство из его мастеров принадлежат к этому дому.

Нельзя так же сказать, что сноходчество — живое ремесло. Сейчас в империи едва ли найдется тысяча сноходцев, причем подавляющее большинство из них владеют лишь азами (1-2 пункта, говоря игротехнически). Даже самый крупный знаток «нашего времени» худд Гу-ри-Бинао по прозвищу Охотник, не сравнится со старыми мастерами (у него 8 пунктов в навыке).

Кто же они такие?

Человеку, серьезно интересующемуся вопросом, несложно узнать о существовании мира снов. Книжки об этом не продаются в магазинах, но их можно достать в старых библиотеках — особенно в закрытых разделах для чиновников высоких рангов. Узнав о мире снов многие решают, что нужно научиться действовать в этом мире так же, как в мире бытия. Возможно, это серьезная ошибка — но

азарту людей предела нет.

Сначала сноходец долго учится контролировать свои сны: засыпать по необходимости, действовать в обычном «внешнем» сне по своему желанию. Потом - погружаться в мир снов, владения лока. Все люди попадают туда иногда (раз или два в году), оставаясь наблюдателями. Лока в этом пространстве живут. А сноходец - нечто сродни вору, он тайком пробирается туда. До этого момента сложность заключается лишь в долгой тренировке и добыче информации. Настоящие проблемы начинаются уже в мире снов.

Во-первых, его реальность не предназначена для обычного человека. Она не строго подчиняется законам логики и уже поэтому находится в ней не просто. Во-вторых, лока считают сноходцев ворами и в большинстве случаев просто убивают при встрече. Им вовсе не хочется, чтоб бог знает кто бродил по их миру.

Состязание сноходца с лока однозначно кончится победой лока. Тут уместно сравнение даже не с боем аквалангиста с акулой, а с боем космонавта с метеоритом. Ни о какой даже призрачной надежде на победу речь идти не может. Однако можно спастись бегством. Лучше же всего сделать так, чтоб лока тебя не заметил.

Ключ к любым действиям в мире снов - в форме. Лока внимательны и не пропустят человека. Форма позволяет выдать себя за нечто другое. Традиционно это змея (достоинство ее в незаметности), дракон (скорость, потому что сила дракона против лока во сне - это как водяной пистолетик против танка), птица (аналогично; кроме того не все лока во сне любят летать, хотя все могут). Бывают и другие формы, но эти наиболее популярны. Разумеется, с каждой из них связаны не только практическая польза, но и некоторое оккультное значение. Вообще сноходчество, вероятно, самое оккультное из всех возможных лавикандских занятий. Действуя в мире сна, сноходец влияет на него. Его форма так же является символом, как и любой другой объект этого мира — а значит уже наполнена не только приземленным смыслом.

Сложность однако в том, что сноходцу нередко приходится принять свою человеческую форму, чтоб совершить действия, на которые способен только человек. Прежде всего — чтоб говорить. Во сне видят не реальность и не будущее, а пространство, наполненное символами и "фигурами", т.е. местными обитателями. Не лока, а обычными людьми, или их отображениями. Многие из этих обитателей имеют прототипы (но не точные соответствия) в реальном мире, правда у большинства эти прототипы мертвы. Однако "фигуру" любого живого человека во сне можно обнаружить. Именно эту фигуру самого себя и занимает сноходец, да и любой попавший в мир снов. Есть и фигуры - местные обитатели, не имеющие прототипов. С ними можно общаться, хотя смысл их слов почти никогда не будет прямым.

Фигуры воспринимают себя как действующих живых людей. Они не понимают, что находятся во сне, и не поймут этого, даже если показать им на очевидные несоответствия (например, взлететь, на что сильный сноходец способен, или рассказать им ближайшее будущее, если фигура отстает во времени от реальности). Они существуют во времени. Оно однонаправленно (т.е. при второй встрече фигура узнает сноходца), но нелинейно (т.е. можно встретить две версии одной фигуры, с которой ты уже общался) и не перманентно (т.е. фигуры существуют с перерывами, лакунами, которых сами не замечают).

Обычный человек в мире снов умереть не может, так как его защищает удачливость, свойственная сновидениям. Но сноходец отказывается от этой естественной защиты, чтоб получить возможность действовать свободно. Погибнув в мире снов, он больше не проснется в мире бытия. Его тело впадет в кому. К сожалению, лавикандская медицина пока не умеет поддерживать кому длительно, так что это означает смерть самое большее через пару часов.

Все без исключения сноходцы (да и большинство людей) в мире снов оказываются — по крайней мере изначально — в городе Лай-Марра. Некогда этот город полностью был перенесен Пророком из мира бытия в мир снов, а затем сам собой был населен «фигурами».

Это довольно большой город и, к счастью для сноходцев, лока не очень его любят, не без оснований считая инородным телом в мире снов. Поэтому лока там всегда сравнительно немного, а те кто есть — молодые (сравнительно менее наблюдательные и более отходчивые). Что еще важнее, в Лай-Марре законы логики хотя и нарушены, но все же отчасти работают. Чем дальше человек удаляется в мире сна от границ Лай-Марры, тем менее мир вокруг него подчиняется логике, и тем больше вероятность встречи с лока.

При этом сноходец всегда ограничен во времени. Пока он спит, сколько бы это не длилось в реальности, в мире бытия пройдет не больше суток — 36 часов. Поэтому даже приняв форму дракона за границы метрополии удалиться во сне толком не получится, да и риск был бы слишком велик.

В чем польза сноходчества, ради чего все это делается?

Прежде всего — в информации. Хотя сноходцы и не могут трактовать символы сна так, как лока (да и вообще нормальный человек на это не способен), они все же могут извлекать наиболее очевидные пророчества. Что еще полезней, они могут выведывать тайны прошлого и настоящего, становясь свидетелями их отражений в мире сна. Другой вопрос, что отражение часто сильно отличается от оригинала.

Пронести вещь в мир сна практически невозможно — сноходец оказывается там таков, каким представляет себя подсознательно. (Так что оружие, например, есть только у тех, кто носит его при себе постоянно и хорошо им владеет). Но существуют чрезвычайно сложные практики (от 5 пунктов навыка и выше), позволяющие перенести вещь из мира снов в мир бытия. Иногда это бывают очень ценные вещи — не в прямом денежном смысле, конечно. Но все же даже самые ценные вещи не сравнятся с ценностью информации.

Еще одна важная причина (и самая частая услуга, которую оказывают сноходцы) — решение проблем навязчивых кошмаров во «внешнем сне» и трактовка тех редких образов, которые обычный человек получает прямо из мира снов.

Худды: гипноз

Еще одним способом лечения кошмаров может служить гипноз. Считается, что кошмары часто происходят из серьезных испугов в реальной жизни — и гипнот может приказать человеку забыть эти испуги. Это, впрочем, лишь одно из многочисленных применений гипноза в быту.

Основных применений два. Прежде всего это медицина. Гипноз используется в качестве наркоза: можно приказать человеку не чувствовать боль, и этим часто пользуются при операциях. Несмотря на совершенную безопасность этих действий для человека, многие люди опасаются гипноза. Это имеет характер фобии и серьезно изучается лавикандскими учеными. Как правило этот страх происходит из опасений, что гипнот прикажет «жертве» рассказать о себе нечто очень интимное, или потребует сделать что-то опасное или непристойное.

Насильственное введение человека в гипноз достаточно строго запрещено законом, так что эти страхи создают врачам немало проблем.

Другим немаловажным применением является допрос. Конечно, суд не признает показаний под гипнозом, однако это совершенно не мешает использовать эти сведения тем, кому информация важнее формальностей — т.е. сотрудникам спецслужб и их противникам, членам синдикатов.

Особняком стоит использование гипноза в делах религии. Формально в лаврикианской церкви существует идея гипноисповеди. Если верующий в течении года не являлся на исповедь, а будучи уличенным в этом запирается и отказывается исповедаться, священник имеет право ввести его в гипноз и расспросить в таком состоянии. Это не преследуется законом. Но на практике это очень редко реализуется, и к тем, кто использует гипноисповеди в своей практике, другие лаврикианцы относятся скептически.

Серьезной проблемой является использования гипноза многочисленными ересиархами. Вообще говоря, часть преследуемых законами империи и инквизицией «сект» (так называют в Лавикандии не крупные или молодые религиозные движения) совершенно безобидны. Однако есть среди них и такие, которые практикуют массовые самоубийства членов или создаются исключительно для обогащения своих глав. Для этих целей часто используется гипноз. А значит нужно, чтоб кто-то мог противостоять гипнотам-еретикам, а желательно и смог помочь оболваненным верующим.

К сожалению, полностью отменить приказы гипнота может только он сам. В ряде случаев можно просто вновь ввести человека в гипноз и дать ему противоположные указания, но часто это может привести к сумасшествию. Поэтому по возможности отменять приказы заставляют самих ересиархов.

Для противодействия гипнозу существуют специальные практики, разработанные в лаврикианской церкви — т.н. экзорцизмы. В обыденном сознании все экзорцизмы сливаются в единую систему. Но на самом деле существует два типа экзорцизмов. Называемые одинаково, они используют принципиально разные методы.

Первые, основанные преимущественно на геомантии, служат для упокоения поднятых мертвецов, включая и крупных химер. Вторые не имеют никакого отношения к геомантии и строятся на ритмических конструкциях — как звуковых, так и визуальных. Любой гипноз в конечном счете сводится к ритмической структуре, а экзорцизм нарушает ее и таким образом выводит человека из гипноза.

Существует ряд случаев, когда гипноз невозможен или неэффективен. Прежде всего это негипнабельные люди. Все они худды и их не так мало — около 8% от дома. Хотя у этого есть свои преимущества, в целом им не позавидуешь, так как операции им тоже приходится переносить под

несовершенными обезболивающими на основе опиума.

Все без исключения лока подвержены гипнозу (в том смысле, что впадают в состояние транса), но не отвечают в нем ни на какие вопросы и вообще не реагируют ни на что. На самом деле это связано с тем, что под гипнозом они переносятся в мир снов, но об этом никто кроме них не знает. Сноходец уйти в мир снов под гипнозом не может.

В принципе не поддаются гипнозу все хозяева боли и мистиссы — жречество дома Брэ.

Помимо этого есть ряд других редких случаев, но в целом подавляющее большинство жителей империи гипнабельны и в трансе отвечают на любые вопросы, поставленные прямо (т.е. требующие только активации памяти, а не мышления), и исполняют любые приказы.

В принципе любой человек может противостоять гипнозу. Для этого нужно предельно сконцентрировать свою волю и сохранять ясность сознания. (Игротехнически нужно бросить кубики навыка Стойкости или Медитации и получить результат лучший, чем на броске навыка Гипноза у оппонента). Всем прочим остается надеяться на удачу (и, соответственно, бросок двух кубиков Удачи).

В целом нужно сказать, что лаврикианская церковь хорошо относится к гипнозу и использует его, нейтральна по отношению к геомантии, но осуждает сноходчество.

Худды: детали

В принципе говорить об уникальной культуре худдов довольно сложно. В то время как другие дома сохраняют свои специфические свойства, идеи худдов распространились и приобрели общеимперский характер. Их церемониал стал нормой для всех. Их религия, лаврикианство, давно уже исповедуется не только ими. Их меритократические и бюрократические принципы стали универсальными.

Тем не менее есть некоторые особенности, которые отличают худдов от всех прочих домов. О них мы и постараемся рассказать.

Стандарты красоты

В силу постоянного смешения разных родов говорить о сохранении конкретных «пород» у современных худдов сложно. Тем не менее иногда черты тех или иных предков проявляются сильнее. Особенно хорошо это заметно в семьях белой кости, где генеалогии придается серьезное значение. Именно эти следы чистых «пород» и считаются красивыми.

Есть два образца женской и два образца мужской «идеальной» внешности.

У женщин красивыми считаются либо высокие, очень стройные, сухощавые дамы (внешне нечто вроде борзых), либо, наоборот, невысокие дамы с формами (нечто вроде спаниелей).

У мужчин образом внешности считаются крепкие и высокие люди с резкими чертами (вроде волков или овчарок). Другой вариант — тоже сухощавые и стройные (вроде борзых), но многие отзываются о таких людях насмешливо: говорят, что для мужчины неприлично быть таким красивым.

Одежда

Для мужчин существует универсальный ответ на вопрос «что модно в этом сезоне?» Форма всегда в моде. Военный и чиновный костюм хотя и меняется, но очень редко — раз в пятьсот-шестьсот лет. Разумеется, на службе лучше всего появляться в форме, да и вне службы это послужит удачным вариантом. Военные обязаны ходить в форме всегда, к чиновникам отношение не такое строгое. Единственные, кто редко надевает форму даже на службу — сотрудники ТУ, военной разведки и тому подобных наполовину тайных организаций.

Другой вариант — одеться «под старину». Это значит много тяжелых парчовых халатов, массивные цепи на шею, крупные браслеты. Так одеваются на крупные праздники или отправляя обряды культа предков. В принципе можно ходить так и всегда, но это довольно неудобно и другими воспринимается как выпендрей.

Наконец, третий вариант — современная мода. Она тоже, конечно, предполагает много халатов, но это халаты легкие и довольно яркие — с узорами и даже рисунками. Носить такие халаты для мужчины считается приличным, но легкомысленным.

А вот в женской моде последний тип главенствует. В отличие от мужской, женская мода худдов меняется часто и отстает разве что от смен моды в доме Фели. Изменения как правило выражаются в крое халатов, вышивке и узорах на ткани, но так же затрагивают они и украшения, и даже прически (худдские дамы — одни из немногих в империи, кому шерсть на голове позволяет укладывать прическу). Длинные уши тоже иногда убирают за голову и подвязывают особым образом.

Еда

Как и брэ, худды предпочитают мясные блюда, потом птицу, рыбу и только потом овощи. Тем не менее, как и все лавикандцы, они довольно много едят рис. Более того, бедняки или люди в трауре могут много месяцев есть только рис. Врачами это все же считается не очень полезным.

Все худды пьют пиво и вино, а вот крепкие напитки многим из них (особенно нюхачам) неприятны из-за резкого запаха.

В еде существуют некоторые правила. Церемонии определяют, что прилично, а что неприлично есть. Лучше взять много маленьких порций разных блюд, чем одну большую, а опьянение осуждается. Тем не менее, а может именно поэтому, воспевание дружеских посиделок за чаркой вина — одна из любимых тем худдской поэзии.

Для женщины считается правильным есть очень мало, по крайней мере в присутствии мужчин, а опьянение вообще недопустимо.

Дом

То к чему стремится каждый худд — свой собственный дом. Тем не менее это не мешает большому числу чиновников и офицеров жить в квартирах. Эти квартиры снимает для них ведомство. Чем выше чин, тем лучше будет жилье, и тем ближе оно будет к месту работы. Самые высокие чиновники получают целые дома. В принципе после отставки дом или квартиру у чиновника отбирают назад в казну. Однако на практике многие худды еще в годы службы скапливают деньги и выкупают свое жилище у государства за минимальную рыночную цену.

Нормальным явлением считается передача дома по наследству. Однако из-за специфики работы чиновника, часто связанной с переездом в другой город, его ведомственная квартира может находиться в одном конце страны, а родовой дом — в другом.

Большинство худдов — бедные чиновники и живут на городских окраинах в маленьких квартирках, как правило однокомнатных. Семьи стараются все-таки переехать в более приличные условия. Это, кстати, учитывается и ведомствами — семейные сотрудники получают квартиры побольше.

Обстановка как правило расставляется по правилам геомантии. Те, кто не могут пригласить специалиста, руководствуются при этом дешевыми справочниками, в изобилии продающимися в книжных магазинах (о качестве этих справочников не приходится говорить серьезно). Очень ценится старинная мебель и, конечно, книги. Тем не менее большинство худдов имеет дома только небольшой набор литературы — преимущественно религиозной, классической художественной и философской. Все остальное они берут в библиотеках, которые всегда открыты для чиновников.

Оружие

Большинство худдов не имеет право носить оружие. Исключение составляют чиновники военизированных ведомств и военные. Они, как правило, имеют при себе меч. Наиболее популярны три вида мечей — короткий пехотный, и два длинных, слегка изогнутый и прямой. Владение мечом возведено в культ в среде Белой кости, но и в принципе считается делом достойным.

Чрезвычайно популярна среди худдов стрельба из большого лука. Это не столько навык нападения, сколько сочетание философии и спорта. Считается, что занятия стрельбой способствуют самосовершенствованию личности.

Разумеется, как и все прочие жители империи, худды часто имеют при себе ножи, ношение которых не запрещено. Тем не менее число худдов, действительно хорошо владеющих оружием, довольно невелико.

Глава о доме Фели

– А знаешь, ведь я единственный во всем семействе не мучаюсь никакими проблемами,- сказал Зуи.- А почему, знаешь? Потому, что если мне взгрустнется или я чего-то "никак не пойму", что я делаю? Я собираю маленькое заседание в ванной комнате - и мы общими силами разбираемся в этом вопросе, и все в порядке.

Д. Сэлинджер

Фели: пример биографии

Предисловие к сборнику Ча-лю-До «История с узелками»,
Второе издательство Священного института,
Кос-тха-ни, 452 IV Худдов

От редакции

Если к тебе, читатель, попала в руки эта книга, значит ты наверняка не в первый раз видишь имя этого автора. Ты наверняка читал его "Приключения Алу в подземном мире" и встречал (а может, даже учил наизусть) его шуточные стихи.

Если же ты не читал никаких его книг, кроме этой (бывает и так), то, думаю, тебе интересно будет узнать, что Ча-лю-До в своей жизни писал не только учебники по математике.

Вообще, биография его довольно занимательна. Профессор лю-До был магом, но магией как таковой почти не занимался. Крупнейшие его достижения были сделаны в других областях: математике и литературе. Магический талант, (а Ча-лю-До был магом Дневного круга), прорезался у него достаточно поздно – в 52 года – и юноша к этому времени уже настолько прикипел к немагическим дисциплинам, что даже не закончил обучение на факультете Дневного круга. Едва освоив основные навыки, он покинул курс и перевелся на факультет математики.

Там, наконец, его талант раскрылся в полной мере. Имя профессора лю-До вскоре стало известно по всей империи, а его экстравагантные работы по геометрии пользовались среди коллег большим интересом. Литературу, которой он увлекался с детства, молодой математик тоже не бросил. Еще будучи студентом, Ча-лю-До начал писать стихи, потом рассказы, но почти ничего из них, к сожалению, не сохранилось.

Книжка, которую ты держишь в руках, была написана гораздо позже, и обязана своим появлением таким же детям, как ты.

История тут такая: однажды во время своего отпуска профессор решил навестить свою старую школу, а заодно по просьбе директора прочитать ученикам пару лекций по математике. Перед Ча-лю-До встала непростая задача: как быстро и просто объяснить такую сложную науку, да еще чтобы она показалась интереснее игры в мяч или в прятки (ты, читатель, думаю, понимаешь, о чем я говорю). Но дети всегда служили для него источником вдохновения, в том числе и магического. Как ни странно, у него было немного взрослых друзей – зато множество друзей-детей. Одна из них, маленькая лее Алу, стала прообразом известной героини. Так что профессор лю-До знал, как увлечь детей, и придумал решение.

Оно – в той книге, которую ты держишь в руках, и еще в нескольких других, которые наверняка захочешь взять в школьной библиотеке, когда закончишь читать эту. В ней ты найдешь множество загадок и занимательных задачек, которые профессор придумывал вместе со своими коллегами, а ты с товарищами сможешь порешать в свободное время.

К сожалению, сам профессор скончался больше пятидесяти лет назад. Но работы его все так же актуальны. В дальнейшем, уже в институте, ты возможно встретишься и с другими его сочинениями, посложнее – например "Сведениями из теории детерминантов". Впрочем, и цитаты из «Алу в подземном мире» ты часто встретишь в самых серьезных научных книгах. Но это уже совсем другая история.

Фели: патриций и клиент

Как бы велика ни была любовь фели к свободе, не всегда все в жизни можно сделать одному. За неимением организации и формальных связей они прибегли к построению неформальных. Эта скрытая система поддержки присутствует в жизни фели с самого детства – в виде «шестерки». Все дети в школах делятся на группы по шесть человек – делятся сами и по собственному желанию.

Состав шестерок может меняться с течением времени. Так или иначе, самые верные друзья фели как правило — его школьные и университетские товарищи.

Во взрослой жизни большинство фели все же выбирает путь одиночек. Ты занимаешься своими делами, и никто тебя не трогает. Эта независимость — высшая ценность дома. Но что делать, если тебе нужно добиться чего-то от внешнего мира, а не от членов собственного дома? Пробыть какую-то бумагу у чиновника, подрядить корабль, получить грант на исследования? Большинство фели сами подобных проблем решать не умеют, да и не хотят. В такой ситуации одни стараются все же пробиваться сами. А другие идут к патрицию.

Патриции — не «тайные всевластные управленцы», не «элита дома», и не «фелийский аналог мафии», как иногда пишут о них в кафских бульварных романах. Это просто влиятельные и, как правило, состоятельные фели, вокруг которых группируется большое число друзей, знакомых и друзей знакомых. Называются такие люди «клиентами». Такой большой группе проще выжить: патриций сверху поддержит деньгами и подскажет, к кому из членов «клиентелы» лучше обратиться с тем или иным вопросом. Чем больше это сообщество, тем больше вероятности, что среди клиентов найдется и врач, и юрист, и хороший боец, и талантливый маг, и просто люди со связями в тех или иных областях.

Практически всегда клиенты ничего не платят патрицию за помощь. Но в случае чего он может обратиться к ним так же, как они к нему — или отправить к ним за помощью кого-то другого из своих друзей.

Основное и главное отличие патрициев от других фели — их связи. Ценятся прежде всего связи с представителями других домов и профессурой. Второй важный пункт — богатство. Хотя в доме Фели существует понятие «наследства», и человек может завещать свои деньги кому-либо, делается это не очень часто. (Если завещание не оформлено по правилам, то все имущество умершего переходит дому Фели в целом). Поэтому, как правило, эти деньги так или иначе заработаны самим патрицием. Почти что никогда такие люди не выступают в качестве работодателей и тем более не берут процентов — это дело кафа. Но патриций вполне может вложить свои сбережения в интересный научный или творческий проект.

Наконец последнее и необходимое требование к патрицию — желание им стать. Большинство фели вовсе не рвутся к выполнению этой роли: означает она огромные усилия при минимуме отдаче. Как правило клиентелы сами собой образуются вокруг людей, готовых выслушать и помочь. Хотя, конечно, некоторые патриции властолюбцы по своей природе.

В городе редко бывает больше одной такой влиятельной фигуры, разве что это очень большой город. В столице патрициев трое, и это считается более чем достаточным.

Надо отметить, что есть фели, считающие такую систему нарушением принципов своего дома. Идти или не идти к патрицию за помощью — личное дело каждого. Силой туда никто и никого не загоняет. В большинстве случаев все проблемы можно решить и самому, а уж внутридомовые и подавно.

Фели: Священный институт

Институт существует так давно, что представить себе дом Фели без него невозможно. Когда-то он и правда был «Священным институтом магии, оккультизма и колдовства». Теперь полное название встретишь разве что в худдских документах, две трети преподаваемых предметов не имеют к магии никакого отношения, а оставшаяся треть хотя и являются магическими по сути, по форме приобрели научный или творческий характер.

Начинался институт как один из нескольких влиятельных центров даже не образования, а сохранения и приумножения знания. Но история сложилась так, что все прочие центры либо исчезли, либо отошли в тень. А Священный институт стал не только главным научным центром империи, но и своеобразным «ведомством фели». Именно ректор института и ученый совет (иначе называемый советом дома) решает все вопросы административного, финансового и юридического порядка, связанные с домом. Дела самого института, т.е. именно учебного заведения, составляют лишь небольшую часть их забот.

Тем не менее история оставила свои следы и тут. Ректор все еще должен быть не только мужчиной (это ясно — ведь он претендент на престол), но и магом (хотя лее составляют большинство профессуры). Среди членов совета дома не меньше половины — ученые и преподаватели. Вторую половину составляют наиболее авторитетные патриции и специалисты в тех или иных вопросах — будь то школьное образование или финансы.

Согласно статистике, 96,2% фели и лее поступают в Священный институт — экзаменов для этого не требуется. Из оставшихся 4% большинство — найзары, которые все еще по старинке передают знания от учителя ученику.

Однако не все из этих 96,2% оканчивают институт. Небольшая их часть так и не преодолевает десятилетнего обучения. Как правило такие люди попадают в сферу обслуживания или — что тоже не редкость — находят себя в каком-то таком деле, которое высшего образования не требует. Но зато довольно многие учатся больше 20 лет — сперва поступив не на тот факультет, они меняют их до тех пор, пока не найдут что-то подходящее для себя. И все же, встретив фели старше 100 лет лавикандец может смело обращаться к нему, как к выпускнику - «магистр». Скорее всего он не ошибется.

Выпускники института считаются блестящими специалистами в своих областях. Единственные, кому нужна переаттестация — врачи. Они должны сдать экзамен на цзюйчжэна медицины, чтоб получить разрешение на лечение членов других домов. Как правило сдача этого экзамена не составляет для выпускника Института никакой сложности.

Факультеты и кафедры Священного института		
<u>Натурфилософские факультеты</u>	<u>Философские факультеты</u>	<u>Магиофилософские факультеты</u>
Факультет медицины (кафедры хирургии; диагностики; стоматологии; детской медицины; акупунктуры и традиционной медицины; истории и этики медицины)	Факультет философии (кафедры истории философии; мекрарианской философии; философии худдов; современной философии; эстетики; логики; философии науки и магии; философии общества и права)	Факультет рассветного круга (кафедры вещественных иллюзий; невещественных иллюзий; проблем реализации)
Факультет алхимии (кафедры теории алхимии; экспериментальной алхимии; парфюмерии; проблем магических соотношений)	Факультет математики (кафедры алгебры; геометрии и стереометрии; философии чисел; современных математических проблем)	Факультет дневного круга (кафедры чудотворчества; конструкционного чудотворчества; исцеления; проблем случайных влияний)
Факультет натуральной физики (кафедры теории физики; механики; астрономии; оптики)	Факультет языкознания (кафедры теории языка; диалектологии; истории письменности; морорских языков; языков варваров; древних языков)	Факультет закатного круга (кафедры работы с телом; работы с духом; работы со временем; теории нитей)
Факультет изучения жизни (кафедры биологии людей; зоологии; растениеводства; химеробиологии; энтомологии; ихтиологии; ветеринарии)	Факультет истории (кафедры древней истории; истории ранней империи; истории средней империи; истории классического периода; истории современности; истории науки; археологии; архивного и музейного дела)	Факультет ночного круга (кафедры мгновенных проклятий; длительных проклятий; латентных проклятий; химерологии)
Факультет геологии и географии (кафедры картографии; землеописания; почвоведения; теории земледелия; минералогии; искажений почвы; предсказания погоды; металлургии)	Факультет изящной словесности (кафедры истории литературы; художественной прозы; теории поэзии; герменевтики; фольклора)	Факультет круга свершений (кафедры теории ограничения воздействий; природных воздействий)
	Факультет изящных искусств (кафедры живописи; пейзажной живописи; театральной живописи; скульптуры и резьбы; графики и рисунка; истории искусства; истории костюма, классической актерской игры и экспериментального театра)	Факультет круга гармонии (кафедра круга гармонии)
	Факультет музицирования (кафедры композиции; теории музыки; истории музыки; вокала; исполнения; создания музыкальных инструментов)	Факультет изучения магии (кафедры теории магии; истории магии; символизации; теории анализа)
Совместные лаборатории: вопросов онтологии (факультет философии, факультет изучения магии, факультет закатного круга), каллиграфии (факультет изящной словесности, факультет изящных искусств, факультет изучения магии), магиофизики (факультет натуральной физики, факультет изучения магии), металлургии (факультет геологии и географии, факультет алхимии, факультет ночного круга), патологоанатомии (факультет медицины, факультет изучения жизни, факультет закатного круга), теории прекрасного (факультет философии, факультет изящных искусств, факультет музицирования, факультет рассветного круга), фармакологии (факультет алхимии, факультет медицины, факультет изучения жизни)		

Единственное требование, которое администрация строго выдвигает — обязательное получение магами ночного круга хотя бы первых пяти лет институтского образования. Это требуется для того, чтоб они в полной мере научились контролировать свои силы. (Магов круга свершения учат этому еще в школе). Во всем остальном фели волен поступать так, как ему вздумается.

Большинство однако считает правильным окончить полное двадцатилетнее институтское образование и защитить диплом на степень магистра. В дальнейшем, впрочем, очень многие фели работают не по той специальности, которую получили — или по крайней мере не совсем по той. Зная это, составители учебных курсов стараются дать молодым фели как можно более широкое и разностороннее образование.

Общая администрация

У дома Фели есть свои интересы. Интересы эти довольно мало зависят от политики империи, но все же иногда вступают во взаимодействие с ней. Два главных пункта этих интересов гласят: «У детских школ должно быть все и их никто не должен трогать» и «Когда мы вырастаем нас все равно никто не должен трогать». Для обеспечения первой максимы на школы ассигнуются каждый год астрономические суммы, а для обеспечения второй существует система фелийских кварталов.

В каждом большом городе, где живут фели, они как правило селятся довольно компактно. В наше время это часто уже не квартал, а большой район. Но все равно он, как и все прочие районы больших городов, имеет свою администрацию.

При этом если администрация обычных районов занимается в основном мелкой бюрократией и обеспечением налоговых сборов, то у фели дело обстоит иначе. Главу района выбирают из местных фели. При этом, чтобы глава района имел некоторый вес в глазах имперских властей, он может утвердить свое положение в Священном Институте. Утвержденный глава района перед институтом и отчитывается. Такая практика считается удобной, хотя далеко не все к ней прибегают и она не является обязательной.

Деятельность такого человека очень разнообразна. Он должен следить за тем, чтоб власти не вязались к фели лишней раз, чтоб сами фели не выходили слишком часто за пределы своего района с оружием и наркотиками, чтоб жители района не мешали соседям, а соседи — им. Наконец, своим контролем он обеспечивает соблюдение законности по отношению к фели. Человек это всегда влиятельный, но влияние его имеет теоретический характер. За ним, в отличие от патриция, не стоит ни денег, ни толпы клиентов. Институт — далеко и не всегда может помочь. Поэтому разбираться с проблемами его приходится зачастую на свой страх и риск.

Есть еще один официальный представитель администрации фели, о котором следует знать. Это архивариус. В каждом крупном городе с большим фелийским районом обязательно найдется хотя бы один, а в Священном Институте их насчитывается не меньше десятка. Архивариусы связаны между собой и являются хранителями общей информации о всех представителях дома Фели: родился, поступил, работал, умер. Это нужно по нескольким причинам: во-первых, это один из немногих способов вести учет о рождаемости/смертности в доме Фели, во-вторых, так решается вопрос наследования имущества, что, при отсутствии института брака, тоже немаловажно. Разумеется, архивариусы могут совмещать свою административную деятельность с какой-либо другой профессией. Как правило ими становятся выпускники факультета истории, и, безусловно, занять место архивариуса может только человек с высоким навыкам Эвристики.

Любой фели знает, что в крупных местных библиотеках он, скорее всего, сможет найти архивариуса и получить от него нужную информацию, оплатив его время и усилия по фиксированной ставке. Как правило, довольно небольшой.

Фели: Заповедные леса

Священный институт — своеобразный полюс жизни фели. Второй такой полюс, традиционно почти во всем противоположный институту — Заповедные леса.

Это действительно леса или, вернее, один огромный участок джунглей на Юго-Востоке Метрополии. В незапамятные времена он был подарен дому Фели одним из императоров и с тех пор остается их территорией. Заповедные леса занимают весь полуостров, в честь них названный Лесным.

На самой оконечности Лесного полуострова находится Поселение, иногда так же называемое Гаванью или Городом. Живет там около трехсот тысяч человек — большой город даже по меркам империи. Необычны лишь две вещи. Во-первых, фели в этом городе составляют почти 40% населения (в целом от населения империи их около 5%). Во-вторых, в него, фактически можно только приплыть или прилететь на драконе. Единственная ведущая через джунгли дорога ненадежна, и используется больше для доставки грузов караванами, которые отдельно защищаются найзарами.

Поселение — закрытый город, где все живет по законам дома Фели. Вокруг него на много ли только леса, полностью принадлежащие найзарам, магам круга гармонии. А они, как мы знаем, очень не любят незваных гостей. Да и гостей вообще. Так что Заповедные леса — настоящие джунгли. Исключая

найзаров, нога человека там не ступала. И тому, кто перейдет границу этих лесов, придется невесело, особенно если он не фели.

За этой неприступной защитой Поселение может позволить себе жить так, как ему нравится. Там почти нет худдов, совсем нет императорских чиновников (кроме сотрудников местного порта). Правда, рядом с городом находятся довольно большой военный контингент — но фели не против, так как он защищает их город на крайний случай и приносит немалый доход, оседающий в фелийских магазинчиках и тому подобных заведениях. Вообще, если не считать худдов, представителей других домов в Поселении не так уж и мало. Просто им приходится соглашаться с поставленными фели условиями.

В Поселении, как и в Лесах вообще нет ни главы, ни совета, ни какой бы то ни было вообще централизованной власти. Более менее распространенное на все фелийское общество право сильного тут существует в наиболее чистом виде. Из этого не следует, что убийства случаются каждый день — но люди как правило аккуратней в своих словах и поступках. Конечно, даже тут существуют свои патриции, однако власть их в большей степени держится на силе и преданных клиентах, чем на связях и политическом влиянии.

Хотя филиалы, лаборатории и научные станции Священного института есть почти в любом крупном городе империи, в Поселении ничего подобного нет. Конечно, там живет немало ученых, но все они занимаются собственными исследованиями. Всем известно, что Заповедные леса рай не только для найзаров, но и для химеробиологов, да и поднятым трупом в Лесах никого особенно не напугаешь. (Это не значит, что маги закатного круга поднимают там трупы и духов сплошь и рядом — они и сами не любят делать этого без большой необходимости).

Тем не менее в Лесах можно получить образование. При желании фели может не покидать их всю жизнь — и многие так и делают. Рядом с Лесами есть своя детская школа, а диплом стандартного образца тут все равно никто не спросит. Желающие, впрочем, могут сдать экзамены экстерном. Здесь в большей степени сохранилась традиция передачи знания от учителя ученику. Тем не менее напомним, что подавляющее большинство фели, в том числе и живущих в Лесах, все же закончило Священный институт.

Заповедные леса — своего рода государство в государстве (если анархию фели можно так назвать). Там прячутся те, кто не хочет иметь дело с законом, кто перешел дорогу администрации Института или просто не хочет иметь дело ни с кем, кроме фели.

Тем не менее не стоит считать Леса спасением от всех проблем — там тоже нужно работать, чтоб было что есть, и враги-фели достанут тебя в Поселении даже легче, чем в других местах — там закон не будет им препятствовать.

Устройство жизни в Заповедных лесах таково, что там в равной степени успешно может жить как активный, общительный человек, так и замкнутый в себя отшельник. Не в последнюю очередь поэтому именно тут находится единственный в стране мекрарианский монастырь, полностью состоящий из фели (преимущественно лее, конечно).

Условно почти всех фели можно разделить на тех, кому ближе эстетика и образ жизни больших городов, фелийских кварталов и Института, и тех, кто нашел свое место в Лесах и отстранился от прагматичности и активности большинства. Первые считают вторых чужаками, вторые первых — делягами. Само собой, обе стороны не правы, хотя зерно истины в обеих позициях есть.

Фели: детские школы

Вскоре после рождения каждого фели отдают в школу. Сначала это по сути ясли, обучение как таковое начинается гораздо позже. И все же уже в раннем детстве фели оказывается оторван от родителей. Представители других домов (читай: худды) часто считают эту идею безнравственной, но фели никогда не было дело до худдских представлений о нравственности. Они считают такое поведение верным.

Почему? Прежде всего потому, что дети для дома Фели представляют колоссальную ценность. Хотя это редко говорится вслух, именно безопасность детских школ — это то, ради чего фели готовы пожертвовать всем. Между тем жизнь во «взрослом мире» фели связана с известным риском. Ребенку там делать нечего. Школа дает ему защиту, заботливых учителей и воспитателей, друзей.

Кроме того накладываются важные принципы дома — доверие профессионалам и огромное уважение к обучению. Фели рассуждает так: кто лучше научит ребенка всему нужному — высококлассный преподаватель, всю жизнь работающий с детьми, или родители, увлеченные своей работой (а не увлеченных работой среди фели немного)?

Никто и никогда не принуждает родителей отдавать ребенка в Школу. Но подавляющее

большинство, 99,9% делает это по собственной инициативе — так принято. Эта традиция существует уже не одну тысячу лет.

Хотя обучать детей формально начинают лет с 25, и до этого момента в младших группах школ создается особая обстановка, способствующая развитию ребенка. Разумеется, в Лавикандии еще нет психологии, да и педагогика, как дисциплина только начинает развиваться, но все же воспитанию детей уделяется большое внимание. Во многом фелийские учителя дошли до идей современной педагогики, хотя не задумываются о том, что это особая область знания. Воспитание заключается не столько в развитии этики (хотя и это то же — не стоит думать, что фели совершенно беспринципны, это вовсе не так), сколько в прививании любви к познанию. В любой школе помимо обязательных уроков всегда действует множество дополнительных кружков, читаются лекции, приезжают с рассказами специалисты в разных областях.

Примерно в 30 лет дети по собственному желанию разбиваются на шестерки (цифра условная — иногда в группе может быть и 4 человека, но больше 6 — редко). Каждую шестерку берет под свой контроль один воспитатель. Он будет в течении многих лет возиться с этими детьми, объяснять им азы всех наук. Главная его функция — уметь ответить на любой вопрос или хотя бы знать, где нужно этот ответ посмотреть.

Чтоб стать школьным учителем нужно сдать очень непростые экзамены. Требуется не только быть очень эрудированным человеком вообще, но и на высоком уровне владеть какой-то одной дисциплиной (в последствии ученики из одной шестерки будут ходить к чужим учителям слушать, скажем, математику или литературу), разбираться в имеющихся в империи начатках педагогики, владеть навыками первой помощи. Оплата таких учителей довольно велика, но потратить деньги в школе им не на что — никаких денег там не используют.

Сами школы как правило располагаются подальше от больших городов, в местах с хорошим климатом. В одной школе редко бывает больше 1000 учеников, чаще — меньше. Количество учителей, воспитателей, врачей и вообще взрослых — примерно по 1 на 4 детей. Большая часть взрослых, конечно, фели, хотя есть и другие дома: для охраны школ нанимают брэ, бухгалтерией занимаются худды, готовят и убирают гегра (хотя к подобной деятельности часто привлекают детей постарше — особенно из тех, кто проявляет склонность, скажем, к кулинарии).

Фели и лее всегда учатся вместе. Строгим исключением являются только маленькие маги круга Свершений. После проявления способностей (что у всех фели происходит от 35 до 55, в редких случаях — 60 лет) их увозят в специальную школу в Морорских горах. Связано это с тем, что 1) без подготовки они все-таки опасны для всех окружающих, 2) у них своя, особая система подготовки — гораздо более жесткая, но и гораздо более эффективная. Как правило к 60-65 годам, кончая школу, маг круга Свершений не только хорошо владеет своим кругом, но и по общей эрудиции мало уступает средним курсам Института.

Так же существует две небольших школы, куда увозят условных «трудных детей». Прежде всего речь идет о магах ночного круга — к сожалению, не так редко бывает, что маленький маг ночного круга в процессе проявления способностей убивает или пытается убить кого-то из соучеников. Сложность в том, что предсказать проявление магических способностей заранее очень сложно: у родителей-фели может родиться ребенок-лее и наоборот, а круг передается по наследству еще реже.

Так или иначе, остальные фели и лее всегда учатся вместе. Одной из важных задач школы является объяснение мысли, что фели и лее ничем не отличаются друг от друга.

Хотя все школы дают примерно один стандарт образования, у каждой есть своя специфика. Где-то больше внимания уделяется естественным наукам, где-то — творчеству детей. Так что у родителей всегда есть выбор. Но волноваться в любом случае нет причин: главная идея фелийской педагогики — безусловная одаренность всех детей. Задача школы дать ребенку попробовать себя в самых разных областях, чтоб найти свои сильные стороны.

Во взрослой жизни школьные связи часто сохраняются. Воспитатель (его часто называют на мекрарианский манер «наставник», но часто — просто по имени) и члены шестерки — самое близкое подобие семьи, которые есть у большинства фели.

Фели: совершенство лее и Бессмертные

Хотя для всех домов империи «совершенство» - понятие важное и принципиальное, только лее разработали его в полной мере. Совершенство легло в основу их культуры и их восприятия действительности. Что это значит?

Совершенство достигнутой вещи по мнению фели складывается из гармонии трех составляющих: совершенного усилия (т.е. максимальной самоотдачи при создании вещи), совершенного понимания

(т.е. осознания не только бытовых качеств вещи, но и ее философского наполнения) и совершенной рефлексии (т.е. осознания самого себя). Разумеется это — условность, философская игра ума, но она легла в основу представлений, которые по меркам лее можно назвать «культом». В зависимости от мнения того или иного философа конкретные детали могут меняться, но с этими тремя пунктами согласится большинство.

Совершенно неважно, что это будет за вещь — ложка или меч, книга или картина. Более того, не факт, что именно создание вещи является целью. Каждый выбирает цель себе по вкусу. Кому-то важнее посредством вещи разобраться в себе, кому-то — в сути вещей. Кто-то делает прекрасные вещи ради удовольствия, а кто-то ради заработка. Лее — не высокоморальные зануды, а нормальные люди. Но желание добиться совершенства в своем деле подспудно в них живет. Выражается оно как правило в самом простом — страстной увлеченности своим делом.

В «Книге игрока» мы немного описали идеал «счастливого фели». Так вот если представить себе несчастного фели — то, по общему мнению дома, прежде всего проистекать это будет из занятия нелюбимой работой. Тот, у кого есть любимая работа, действительно несчастным быть уже не может. Ведь у него есть главное в жизни.

Для большинства лее идея о достижении совершенства — не более чем очевидная истина в духе «Волга впадает в Каспийское море». Считается нормальным довести свои познания и навыки до предела. Более того, случается, что достигнув фактического совершенства в одной области, лее берется за другую, начиная ее с нуля. (Игротехнически это выражается тем, что лее — единственные из всех — в редких случаях имеют право взять 11 пунктов в двух навыках).

Но некоторые смотрят на этот вопрос под другим углом. Существует мнение, что достижение совершенства позволит человеку стать бессмертным.

Культе Бессмертных

Речь идет уже о Совершенстве с большой буквы. Под ним понимается особое состояние человека, заставляющее его воспринимать действительность иначе. Некоторые считают, что Совершенства можно достигнуть медитациями, саморефлексией или еще как-то. Но все сходятся в том, что главный метод — идеально и творчески делать любимую работу. В результате Совершенство придет либо в виде перехода количества в качества (диалектические философские школы), либо мгновенным озарением (мекрарианская философия). Так же расходятся мнения о том, насколько это состояние длительно. Одни считают, что Совершенство достигается на краткий срок, а затем теряется, другие, что оно достигается один раз и на всю жизнь.

Идеальными носителями этого состояния являются Бессмертные. Все бессмертные (кроме одного) — лее, все достигли высших точек в какой-то одной дисциплине.

И тут надо сказать, что, видимо, в этой теории есть зерно истины. Дело в том, что Бессмертные действительно существуют. В легендах рассказывают о 14 бессмертных. В принципе число их открыто и любой лее может стать одним из них.

Мы опишем некоторых из них. Первые четверо из них точно существуют. Это не значит, что такой информацией обладает любой, но все же с ними действительно можно встретиться.

Маг (Ал-ан-Норг) — закатник, сумевший остановить личное время своего тела. Вообще-то такая остановка должна кончиться смертью, но у него как-то получилось это обойти. Живет к Симми вот уже 18 тысяч лет. Конечно, он великий некромант (работа с телом — 12), но игрокам более полезным может оказаться его мудрый совет и прекрасное владение Анализом (11 пунктов — во многом за счет бесценного жизненного опыта). Не все знают, что он бессмертный, но многие знают его как жившего некогда теоретика магии. Термин «граница ан-Норга» получил свое название именно в честь него.

Флейтист (имя неизвестно) — гениальный музыкант, никогда не расстающийся со своей флейтой. Он никогда не разговаривает, однако смысл его музыки можно понять почти так же точно, как и слова. Флейтист путешествует по всей стране, но все же чаще всего бывает в столице или Заповедных лесах. Возможно он близок к общине найзаров: во всяком случае он один из немногих, кто может пройти в их тайный храм (или скорее учебный центр, так как там никому не поклоняются) в Лесах. Как, по-видимому, и все бессмертные он может быстро переноситься с места на место при помощи игры на флейте, и брать с собой других людей. Впрочем, этой способностью обладают и некоторые маги выше границы ан-Норга.

Алхимик (Ки-лан-Фау) — единственный из бессмертных, который почти что и не скрывает этого факта. Живет он недалеко от Поселения в Заповедных лесах. Учеников не берет и вообще известен сварливым характером. Тем не менее пять тысяч лет назад он изготовил таблетку бессмертия и принял

ее. Под давлением орд желающих он выдал рецепт, но ни одна из таблеток сделанных по нему желаемого эффекта не дала. Ки-лан-Фау занимается своими исследованиями в области литературоведения (алхимия ему, как это бывает с лее, наскучила) и не любит, когда ему мешают.

Смотритель (старик Ма) — один из многочисленных смотрителей, фонарщиков и служащих Священного института. По каким причинам он обрел бессмертие неизвестно, кем он был раньше — тоже. Но многие его встречали, особенно по пьяни заблудившись в дальних коридорах. Старик Ма неразговорчив и, в отличие от ан-Норга или лан-Фау, всегда предельно серьезен. Он считается покровителем института, а суеверные студенты ставят ему курительные палочки перед экзаменами. Ходит масса историй о том, как он помог бывшим в беде. Но что из них правда, никому не известно.

Существование всех прочих бессмертных подвергается вопросу. Скажем коротко о пятерых из них. Действительно ли с ними можно встретиться, мы предоставляем судить мастеру. Для лее это вопрос веры.

Хайдонэ — вообще хайдонэ это особая профессия фели, которые зарабатывают развлечением клиента. Это не проституция, потому что секс за деньги как таковой в доме Фели лишен смысла. Хотя среди прочего хайдонэ могут развлекать клиента и так, главное за что им платят — умная и интересная беседа и эстетическое удовольствие смотреть на их танцы, слушать их игру на музыкальных инструментах и т.п. В некотором роде их можно сравнить с гейшами, но гейши-куртизанки есть и в Лавикандии, особенно среди худцов, брэ и кафа. Хайдонэ же — нечто среднее между гейшей, философом-софистом, профессиональным музыкантом и психотерапевтом. Бессмертная хайдонэ не исключение и по преданию живет до тех пор, пока кто-то ее любит. При этом ее характер (в некоторых легендах даже внешность) меняется под каждого собеседника.

Поэт — называется несколько имен конкретных великих поэтов древности, а иногда напротив говорится, что этот человек никому и никогда не был известен. Рассказывают, что поэт смог переспорить саму смерть, и она не забрала его. Фактически эта история проистекает из редко легенд о мастерах слов — каким-то образом подбирая предельно точное слово для описания того или иного события, они будто бы могут останавливать время. (Реальность их существования мы оставляем на личный вкус мастера). Чем точнее было слово и лучше фраза, тем больше времени окажется в их распоряжении: весь мир будет бездействовать, замрет, а они одни смогут двигаться и действовать. Как бы то ни было, число таких людей крайне мало. Но зато это, конечно, не только лее, но и представители других домов. Охарактеризовать их можно цитатой из Марка Твена: «Верное слово отличается от подходящего, как светило от светляка».

Врач — редкий случай, когда легендарный бессмертный привязан к конкретной исторической личности: императору Тару IV из Третьей династии Фели. Считается, что он достиг бессмертия благодаря долгим занятиям медициной. Тару IV действительно был посредственным императором, но великим врачом и заложил основы лавикандского представления о беременности и зачатии, а так же разработал особый тип дыхательной гимнастики, очень популярной среди фели. Прожил он несколько дольше положенного срока — 302 года, а после его смерти началось междуцарствие, так что судьба его тела осталась неизвестной. Это, однако, не доказывает его бессмертия. Считается, что Врач путешествует по империи на своей тележке и лечит больных — кто бы его об этом ни попросил.

Птицелов — некий великий знаток птиц, их пения и повадок, достигший такого совершенства в орнитологии, что стал бессмертным. В легендах его наделяют массой необычных свойств. Если некоторые из них, например, умение подражать всем птичьим голосам, еще можно вообразить, то другие (скажем, превращение в журавля) явный вымысел. Птицелов — редкий тип бессмертного отрицательного персонажа. Не то, чтобы он был злодеем, он скорее большой шутник — и любит дать герою легенды такой совет, что ничего хорошего из этого не выходит. Некоторые легенды, впрочем, рисуют приступы сентиментального раскаяния Птицелова, спасающего людей из тех проблем, в которые он сам же их и направил.

Спорщик — фигура однозначно аллегорическая, но все же популярная. Предание гласит, что некогда жили два лее. Один из них был по складу мистиком, другой, напротив, практиком. Оба хотели познать мир во всех деталях. Мистик стал мекрарианцем и со временем достиг совершенства (в мекрарианском смысле — т.е. освободился от плена иллюзорного бытия). Практик стал натуралистом и тоже достиг совершенства, но в обычном для лее смысле — стал великим докой в своем деле. На старости лет они снова встретились. Мекрарианец собирался умереть и покинуть мир, так как познал его бессмысленность и хотел приобщиться к настоящему, неиллюзорному бытию. Натуралист же разобраться в жизни не успел — и действительно, может ли одной, даже 300-летней жизни хватить для познания всего? Рассказав друг другу о своих успехах они заключили спор. По его условиям в конце

времен Мекрарианец и Натуралист снова должны будут встретиться и сравнить то, что они поняли о мире. После заключения спора Мекрарианец умер, а Натуралист стал бессмертным, потому что только вечности и довольно для понимания всех тайн мироздания.

Хотя иногда говорят о «культе Бессмертных», на самом деле верой это назвать нельзя. Есть большой цикл легенд (некоторая часть которых — правдивые истории). Есть традиция, согласно которой ученые иногда ставят перед сложным экспериментом курительные палочки у статуэтки Алхимика, а студенты оставляют фун под скамейкой для Смотрителя. Аналогичные «обряды» связаны и с другими Бессмертными. Но это — не более чем примета. Никто всерьез не верит, что Алхимик как-то повлияет на эксперимент, а Смотритель — на экзамен. Это просто форма упования на удачу и абстрактные высшие силы.

Легенды о Бессмертных очень разнообразны. Одни больше похожи на новеллы о призраках и мистике, другие — на притчи, третьи — на анекдоты.

Но несмотря ни на что надо признать, что влияние идеи Совершенства и образов Бессмертных на культуру как лее, так и всех фели вообще очень велико. И то, что об этом не принято говорить серьезно связано только с тем, что в доме Фели вообще не принято говорить серьезно.

Фели: магия и ее границы

В «Книге игрока» мы довольно подробно описали магию дома Фели. Но осталось несколько вопросов, которые мы осветили недостаточно полно. Это границы магии, ее сочетание с другими дисциплинами, заклинания выше границы ан-Норга. Ничего не сказали мы и о том, как выглядит магия. Все это мы попробуем восполнить ниже.

За время прошедшее между написанием «Книги игрока» и этой книги нас несколько раз спрашивали о том, почему мы не говорим о конкретных заклинаниях. Этому есть несколько причин и, кажется, о них стоит сказать.

Мы не хотим ограничивать фантазию игроков. Маг-фели может сделать все, что подходит по стилю и настроению его кругу. Пусть мастер определяет, возможно это или невозможно.

Положим, мы расписали бы три заклинания дневного круга: создание маленьких дракончиков, создание маленьких бабочек и создание маленьких птичек. Что же, это значит, что маг не может создать пестрых поющих кузнечиков или рыбок, меняющих цвет от настроения создателя? Конечно, может — почему бы нет?. Но не сможем же мы в самом деле описать все — фантазия игроков всегда окажется богаче, чем то, что могут измыслить четверо авторов.

Кроме того, лавикандская магия не обладает самоценностью. Она — ни в коем случае не цель, а только средство. Как и для всего в доме Фели целей этих две: творчество и наука. Разумеется, есть и побочные — удовольствие, развлечение, власть и многое другое. Но все же в первую очередь это творчество и наука.

Только маги дневного и рассветного круга (да и то не все) используют магию ежедневно. Все остальные стараются не злоупотреблять ей, потому что последствия необдуманных развлечений мага ночного или закатного круга, не говоря уж о кругах свершения и гармонии, могут слишком дорого обойтись окружающим.

Главный же секрет в том, что магия на самом деле довольно универсальна.

Что это значит? Это значит, что при помощи разных кругов можно добиться одной и той же цели, правда с разными переменными.

Приведем пример.

Фели нужно заставить розу расцвести прежде времени.

Проще всего это сделать найзару, магу круга Гармонии — так сказать, по специализации.

Но и закатник решит эту проблему, ускорив личное время цветка. Он скорее пройдет фазу бутона и раскроется. Однако абсолютное (в смысле — в рамках вселенной) время жизни цветка из-за этого сократится.

Маг рассветного круга просто дополнит розу иллюзией таким образом, чтоб она казалась цветущей. Если он опытен в своем деле, разве что найзар или ботаник сможет отличить такую розу от настоящей.

Маг дневного круга справится не хуже других. В зависимости от настроения роза при этом может покрыться клеточками, начать петь или, скажем, отрастить крылышки, но может и просто красиво расцвести.

Даже маг ночного круга добьется эффекта. Роза расцветет и будет очень красива. При этом она,

правда, нальется ядом или будет есть насекомых, как венерина мухоловка.

Не справится разве что маг круга свершений. Но исключительно в силу масштаба: заставить расцвести луг цветов ему вполне по силам.

Такие примеры можно привести почти для любого результата. Главное - проявить гибкость фантазии и понять как следует, какого эффекта хочешь добиться. И, конечно, не забывать, что у лее роза тоже распустится - после кропотливых усилий.

Ограничения разума

Прежде всего нужно помнить, что магия — не универсальное знание, а навык. Умение накладывать проклятие или поднимать мертвых само по себе бесполезно. Ценность оно приобретает в связи с конкретной ситуацией.

Это накладывает и важнейшее ограничение. В большом ряде случаев для эффективности того или иного заклинания нужно сначала разобраться в вопросах совершенно не магических. Наиболее яркий пример этого — целебные заклинания магии дневного круга. Затянуть открытую рану может почти каждый маг, так как причина боли в этом случае совершенно очевидна. Но что делать, если пациент жалуется на сильную боль в животе? Что лечить? Печень, почки, желудок, кишечник? В этой ситуации магу придется сначала диагностировать заболевание (т.е. буквально — сделать успешный бросок Диагностики). И только если ему это удастся, он сможет вылечить его наложением рук.

Именно из-за этого некоторые болезни в Лавикандии не лечатся даже магией. Лавикандцы пока еще не знают о существовании микробов, о клетках или тем более генах. В то же время лавикандцы накопили большую базу наблюдений и четко отличают заразные болезни от незаразных, имеют представление о способах передачи болезни и благодаря магам закатного круга великолепно разбираются в патологиях.

Так же магия дневного круга не является и панацеей. Приведем простой пример. Маг дневного круга заращивает язву желудка (это сравнительно нетрудное дело). Но тем не менее организм больного слаб. И если сразу после магического исцеления он кинется есть вредную пищу, все лечение пойдет насмарку.

Магу ночного круга может пригодиться все то же знание медицины, а больше того — магический анализ и хорошее гуманитарное образование. Оно поможет ему разобраться в символизме проклятий, а многие из них построены на символах. Тем магам ночного круга, кто хочет делать амулеты или предметы из магически легированной стали не помешает знание металлургии и резьбы. Разумеется нужно помнить, что в ночном круге есть и защитные заклинания. Они могут защитить человека от враждебного проклятия и даже от некоторых физических опасностей. Но по сути своей эти защиты так же являются проклятиями. Пока они действуют, человеку грозят уже их побочные эффекты. Стоит ли защита тех проблем, которые она принесет с собой, решать персонажу. Так же, само собой, специалисту по химерологии пригодится зоология.

Магам круга свершений может оказаться полезной геология (проще устроить землетрясение, наводнение, заболачивание или, напротив, затвержение почвы, если ты можешь отличить валунный суглинок от лессовидного). Не менее нужной может быть агрономия. Любой дурак может устроить дождь над полями. Хорошо бы разобраться, когда и где этот дождь уместен.

Магам закатного круга, занимающимся работой с телом, необходима анатомия и патологоанатомия. Без этого не поймешь, какие мышцы и как должны работать у поднятого трупа. Специалистам по работе со временем необходимы хотя бы основы философии — прежде всего онтологической.

Иллюзионистам-рассветникам для создания достоверных иллюзий необходимы навыки копирования, той же анатомии (как без этого создать достоверную видимость человека?). В целом очень важен разнообразный опыт. Чтоб создать такую иллюзию дуба, которая будет достоверна на ощупь, нужно не только пощупать настоящий дуб, но и запомнить это ощущение.

Все эти ограничения на самом деле проистекают из логики и совсем не сложны. Тем более, что в институте все это учитывают и в обязательную подготовку магов соответствующих специальностей входят необходимые вспомогательные дисциплины.

Как это выглядит?

Создание заклинаний в магии фели не сопровождается никакими дополнительными эффектами, будь то таинственный свет, симпатичный звон или птички-звездочки, летающие вокруг. Если маг хочет, это все может быть (особенно часто этим пользуются маги дневного круга, иногда и ночного), но по сути все эти эффекты представляют собой отдельные заклинания. Исключения составляют

некоторые заклинания выше границы ан-Норга. (В действительности все они — сложнейшие магические системы, и визуальный или звуковой эффект в них может использоваться для отвода избытков магических искажений).

Кроме того в магии фели начисто отсутствуют все привычные нам элементы «магических эффектов» типа пентаграмм, кровавых жертв (и вообще жертв), черных петухов и прочего оккультизма. Вообще лавикандская магия совершенно не оккультна по своей природе и представляет, по крайней мере на нынешнем уровне имперской науки, совершенно рациональную дисциплину.

Поэтому же нет никаких особенных одежд, посохов, палочек и прочих антуражных атрибутов.

Из всех кругов магии внешне наиболее спонтанен дневной. Магический эффект в большинстве случаев является продолжением жеста мага. Фели всплеснул руками и с кончиков его пальцев полетели те же звездочки. Он захотел выпить и подманил бутылку — она отрастила ножки и побежала к нему.

Так же и исцеление представляет наиболее понятный жест: маг кладет руку на болящее место или держит ладонь над ним. Больше из внешних эффектов ничего не требуется.

Так же выглядят и мгновенные проклятия ночного круга. Простые жестовые обозначения. Рывок руки может сломать человеку хребет, а жест удушения (вроде как у Дарта Вейдера) вполне может лишить жертву дыхания. Иногда даже мгновенные проклятия все же сопровождаются каким-то символическим жестом. Это не несет никакой нагрузки, кроме эмоциональной: жертва скорее испугается проклятия если поймет, что оно делается.

Длительные проклятия или создания химер уже могут сопровождаться именно ритуалами. Они в магии фели представляют собой особые танцы, жесты, позволяющие магу сконцентрировать свою силу и направить ее на нужный объект. Чем сложнее проклятие, тем сложнее обойтись без ритуала. В танцах иногда используются и посохи, однако они призваны просто облегчить некоторые движения.

Латентные проклятия — единственные заклинания лавикандской магии, которые в обязательном порядке требуют произнесения каких-то слов. Просто потому, что формулировка проклятия принципиально важна. Однако ни в каких других эффектах, будь то танцы, жесты или что либо иное они не нуждаются.

Фели-закатники так же часто используют ритуальные танцы. Нужно это для того, чтоб преодолеть сопротивление окружающего пространства их действиям (мертвое в принципе не склонно действовать, как живое). С этим связан и частый «визуальный эффект» их заклинаний: в небольшом радиусе вокруг мага становятся видны светящиеся нити, связывающие пространство. На самом деле к действиям мага они не имеют никакого отношения и присутствуют в пространстве всегда (ими-то и управляют геоманты). Однако благодаря магическому фону заклинания они становятся видны всем.

Особняком стоит вызов духов, так как для того, чтоб дух стал виден кому-то кроме мага, некроманту нужно использовать какие-то внешние источники. Как правило для этого используются песок, капли воды или еще что-то мелкое и рассыпчатое. Этот материал очерчивает фигуру, застывая в воздухе по контурам духа.

Апофеозом ритуальной магии в империи является круг свершений. Подавляющее большинство его заклинаний требует для выполнения более получаса. Иногда — несколько часов. И все это время занимают длительные и сложные ритуалы, включающие не только танец, но и большое количество операций с материальными объектами, символами реальности. Насылающий огненную бурю маг будет разжигать на своей башне огонь и «закручивать» его руками. Поднимающий водяную стену поднимет ее и в своем котле.

Наименее визуально интересны ритуалы Рассветного круга. По сути дела маг просто закрывает глаза и представляет себе результаты заклинания. Занимать это может довольно много времени, так как чтоб представить себе работающую иллюзию руки нужно учесть, например, работу мышц в ней). Но с точки зрения внешнего наблюдателя маг все это время просто сидит и не двигается. Или двигается и даже разговаривает — в зависимости от опыта и умений.

Примерно так же выглядит и заклинание найзара. Разница в том, что по большому счету оно делается один раз. Придя в новую для себя систему гармонии, маг в течении долгого времени (иногда — месяцев) проводит почти в постоянной медитации, расширяя свои чувства до пределов этого места. Завершив этот процесс, он может постоянно управлять всем, что есть в этом месте — от насекомых и животных до тока воды и гниения. При этом он может заниматься совершенно посторонними делами — как мы можем, скажем, одновременно разговаривать и рисовать.

С точки зрения магии, заклинание найзара длится постоянно. Все то время, что он находится в системе гармонии и входит в нее, вся она светится магией.

Тут мы и подошли к последнему интересному вопросу. «Светится магией» - что это значит?

Как мы помним, любой маг может напрягшись почувствовать магию. Для него она будет выглядеть в виде сочетания цветов, своеобразных световых полей, даже запахов и звуков. Владея навыками анализа, он может трактовать увиденное и делать из него некоторые выводы.

Никто кроме магов и некоторых животных на это не способен. Но маги рассветного круга иногда создают объемные иллюзии интересных для анализа случаев. В Священном институте хранится целая библиотека таких «прецедентов». Любой человек может использовать эти образцы, помещая ритуалы-носители в своеобразные «проявители». Так он сможет увидеть магические фоны и изучить их.

Выше границы ан-Норга

Не так уж много магов достигают 11 пункта в своей дисциплине. Но все же в общей сумме их на империю наберется пара тысяч человек и, конечно, все феи с ними встречались — хотя бы просидев нужно число часов в аудитории, где маг-профессор читал свой курс лекций.

В принципе в своих школах они ни чем принципиально не отличаются от других магов. Разве что умом и талантом. Но зато им — и только им, доступны некоторые заклинания, которые нарушают условные «правила» магических школ.

Во-первых, эти заклинания не зависят прямо от соответствующего настроения, хотя в зависимости от той или иной школы могут приобретать характерные черты.

Во-вторых, они явно сохраняют свои свойства вне зависимости от круга. т.е. маг дневного круга и маг ночного круга выше границы ан-Норга фактически могут совершать одни и те же заклинания. Разница между ними будет внешней.

В третьих, хотя они и продолжают стилистику своего круга, они все же выходят за его рамки.

С точки зрения теории магии это объясняется тем, что круги в конечном счете являются условностью и достигнув глубокого интеллектуального понимания законов магии, можно немного выйти за пределы своей узкой сферы.

С точки зрения практики эти заклинания, в общем, являются не цельными, а дробными. Каждое из них состоит из нескольких (иногда — нескольких десятков) других заклинаний. Никаких учебников в этой области, конечно, нет: опытному магу они ни к чему, а неопытному — тем более. К тому же такого рода комплексные заклинания магов выше границы ан-Норга сугубо индивидуальны. Т.е. при сохранении некоторых общих результатов частные детали всегда уникальны у каждого мага.

Игрок и мастер сами могут продумать то или иное заклинание, мы приведем только пару примеров.

Это полет, мгновенное перемещение в пространстве (но никогда не во времени!), создание особо сложных химер или существ дневного круга (как правило — какого-то конкретного), самостоятельно действующие иллюзии, заклинания круга Свершений, действующие на небольшую площадь (но не меньше, чем 50 на 50 шагов!). Наверное, уже из этих примеров понятно, что заклинание выше границы ан-Норга всегда существует в рамках логики своего круга, но может нарушать некоторые внутренние ограничения.

При этом радикальное нарушение все же невозможно. Любой маг дневного круга может взлететь вверх, но только маг выше границы ан-Норга сможет лететь вперед. Маг Ночного круга взлететь ни при каких обстоятельствах не сможет. Любой маг круга Свершений может накрыть заклинанием площадь 500 на 500 шагов. Только маг выше границы ан-Норга — площадь 50 на 50 шагов. Но даже он не сможет ограничить заклинание площадью 5 на 5 шагов.

Мы не рекомендуем игрокам брать роли магов выше границы ан-Норга. Во-первых, такая роль может существенно нарушить баланс игры: дело не в особых магических способностях, конечно, а в том, что такой маг будет пользоваться очень высокой степенью доверия со стороны окружающих, и почти непременно будет окружен большим почтением. Во-вторых, активное участие такого персонажа в активном сюжете (исключая сугубо социальные) едва ли будет естественным. Большинство магов круга ан-Норга — немолодые люди, занимающиеся преподавательской и (или) научной деятельностью. Они не испытывают никакой нужды в деньгах, а при возникновении каких-либо проблем быстро решат их благодаря связям и помощи учеников.

Немного теории

Сама система лавикандской магии (не система бросков, а система того, как это работает в рамках игровой действительности) не предполагает конкретных заклинаний. Можно, как это делают теоретики магии, расписать конкретные формулы. Они математически опишут процесс, скажем, наделения предмета маленькими ножками и способностью бегать. Но как будут выглядеть эти ножки,

сколько их будет, и как именно побежит предмет - это уже за пределами любых формул. Это зависит только от фантазии и эмоций мага.

Фели в школах и Священном институте не учат конкретных заклинаний. Конечно, они знакомятся с формулами известных мастеров. Эти формулы могут послужить образцом для их творчества. Но хитрость в том, что почти все маги могут с успехом накладывать заклинания вовсе не зная теории магии.

Тем не менее все маги в обязательном порядке учат эту дисциплину в институте. Общеизвестно, что только на факультетах Ночного и Закатного круга теорией магии занимаются серьезно. Именно хорошее знание теории позволяет магу Ночного круга создать сложное длительное проклятие и, что еще важнее, крепкую защиту от проклятия конкурента. В магии Закатного круга (исключая некоторые вопросы работы со временем) теория имеет сравнительно малое значение, но стандарт образования на этом факультете очень высок и профессора уделяют равное внимание всем предметам. Можно сказать, что из всех «магических» факультетов именно Закатный дает самое фундаментальное образование.

Наибольшее практическое значение теория магии имеет для анализа. Практик-аналитик магии (например, работающий на спецслужбе) может совсем не знать теории. Но именно теория позволяет объяснять новые феномены и предсказывать возможные последствия заклинаний на уровне анализа.

В настоящий момент теоретиков магии немного. Большая часть из них работает в Священном институте или ведет самостоятельные исследования. Поскольку для занятий теорией математика нужна куда больше, чем собственно магические способности, среди них довольно много лее. Самый авторитетный в империи специалист — тоже лее, глава кафедры теории магии в Священном институте (в числовом выражении он имеет навык «Теория магии» на 10 пунктов — и больше нет ни у кого).

В чем суть теории? Объяснить это сжато довольно сложно. Крупнейший в истории теоретик магии о-Хоур описал мироздание как двухчастную систему. Одна часть обычно называется материей — это видимый и осязаемый обычным человеком мир. Другая называется пневмой — это, условно говоря, более сложная для восприятия часть действительности. Ее видят фели во время анализа, с ней оперируют геоманты, в ней обитают (и состоят из нее) духи мест и духи мертвых, из нее, предположительно, состоит душа и т.п. В то же время материя может проникать в пневму (например, мечи брэ или лигвейские древние предметы). Пневма может проникать в материю (например, уже помянутые духи мертвых). Практически пневма и материя совершенно неотделимы друг от друга и деление это условное. Почти каждый предмет, и человек тоже, обладает как материальными, так и пневматическими (т.е. определяемыми пневмой) качествами.

Любое заклинание является пневматическим действием. В результате такого действия в пневме образуются специфические явления — поля, потоки, линии, плоскости, сферы, спирали и т.п. Именно эти явления и становятся видно во время магического анализа, а суть анализа в том, чтоб верно трактовать увиденное и задним числом по этим следам восстановить, какие заклинания и когда их произвели.

То, что считается эффектом заклинания в быту (т.е. и с точки зрения большинства магов-фели) — не более чем материальные проявления этих пневматических процессов.

Так вот теория магии описывает именно эти пневматические процессы при помощи формул и чертежей. Благодаря таким расчетам можно предсказать эффекты того или иного заклинания (что особенно важно в случае проклятий или магии круга Свершений, где ошибку допустить никак нельзя).

Все это по-своему страшно интересно (а по-своему — ужасно занудно), и подавляющее большинство магов-практиков отлично обходится без теории. Можно быть замечательным магом и ничего в ней не понимать — так же, скажем, как можно быть замечательным поэтом, но не знать названий стихотворных размеров.

Стереотипные представления о кругах магии

Как и мы с вами, жители империи склонны к стереотипному мышлению. Например, все дома (включая сам дом Фели) часто склонны делить магов на несколько типичных масок: «шут» - маг дневного круга, «мрачный злодей» - маг ночного круга, «позер»-рассветник, «безумный ученый» закатник, «флегматичный вояка» боевого круга и «отшельник»-найзар. На самом деле, маги того или иного круга чаще всего похожи на «типичных» представителей не более, чем все брэ похожи на стереотипное представление о клане Бон. Однако у каждого из кругов есть некоторые особенности, о которых стоит сказать пару слов.

Маги дневного круга, пожалуй, более всего соответствуют стереотипическому о них представлению. Да, действительно, нередко это резвые весельчаки, готовые в любой момент сорваться с места, а любую ситуацию превратить в шутку. Вопрос только в том, что стоит за шуткой. Как и в

нашем мире, в империи юмор чаще всего прикрывает... нечто. Что это будет – рана, страх, вопрос, поиск – зависит от конкретного мага. Но одно верно практически для всех, кто принадлежит к этому кругу. Все они, несомненно, очень закрытые люди. И чем больше у мага дневного круга «душа на распашку», тем больше следует ожидать, что он не показывает окружающим свои настоящие мысли и чувства.

Маги ночного круга сами нередко поддерживают сложившийся в головах у окружающих образ мрачных типов в черных халатах, готовых убить на месте каждого, кто криво на них посмотрит. Интересно, что по-настоящему важная особенность всех магов ночного круга не имеет ничего общего ни с убийствами, ни с проклятиями, вообще ни с каким нанесением вреда другому. Главное, что отличает всех магов ночного круга – другой, инаковый взгляд на вещи. Именно он позволяет им создавать химер, именно он подсказывает идеи для замысловатых проклятий. Впрочем, есть маги ночного круга, которые применяют свой образ мышления не в магических практиках, а в искусстве. Картины мага ночного круга, скорее всего, будут вызывать противоречивые чувства. От них может становиться не по себе, но они точно запомнятся надолго. Это же относится к любой творческой области.

Маги рассветного круга вряд ли специально культивируют образ позера и сибарита, постоянно «работающего на публику», однако отрицать его тоже не собираются. И, как бы это ни выглядело со стороны, в том, как маги рассветного круга «рисуются», обязательно есть вполне конкретный замысел. Маг рассветного круга – всегда манипулятор. Не обязательно в зловещем, но обязательно в творческом смысле этого слова. Взаимодействие с окружающим миром – всегда сложная, продуманная сеть нитей. И не важно, кем именно является сам маг в этой интриге – главным героем, трикстером или пятым персонажем. Красота самой интриги и изящность ее исполнения часто ставится магом выше собственной выгоды или счастья. Разумеется, маг может не заниматься построением интриги всю свою жизнь, (а может и заниматься), однако в какой-то момент жизни каждый рассветник испытывал чувство, что ситуация очень уж похожа на завязку в пьесе. И стоит ее немного подтолкнуть...

Маги закатного круга во многом являются законодателями фелийской моды на предельный минимализм во всем. При этом, как мы уже писали в «Книге Игрока», весь внешний мир часто воспринимает их как страшных типов, поднимающих мертвецов, в то время как для дома Фели они – милейшие, тишайшие умницы, которые мухи не обидят. Разумеется, и тот, и другой стереотип слабо применим к каждому отдельно взятому некроманту. Их отличительной особенностью, пожалуй, можно назвать присущее почти каждому магу закатного круга склонность к Obsessii. Связано это в первую очередь с их источником. Ход времени для некроманта – не текучая относительность, как у всех остальных, а размеренное, равномерное течение секунд и минут. А когда каждое мгновение ощущаешь это течение и осознаешь всю протяженность времени до и после настоящего момента, бывает трудно абстрагироваться от созерцания, отключиться от источника. Кто-то называет это неумением расслабиться, кто-то сумасшествием.

Боевой круг заработал свой стереотип не столько характером самих магов, сколько их традиционным занятием. Маги боевого круга – единственный тип фели, который часто можно встретить в армии. Соответственно для многих маг круга Свершений – это тот же брэ, только потише и с наплевательским отношением к авторитетам. Между тем важно помнить, что для мага боевого круга источником является не только война, но и сам факт того, что он находится в центре масштабного события. Он вдохновляется для заклинания не только боевым неистовством товарищей по оружию, но и тем как раскручивается вокруг него механизм военного лагеря, гигантская организация людей, наконец – жернова исторического процесса. По тем же причинам маг боевого круга может быть вдохновлен и слаженной масштабной работой оросительных систем, которую он приводит в движение. Наверное, будет справедливо сказать, что маги круга Свершений более других фели получают удовольствие от пребывания частью чего-то большего. Они индивидуалисты, как и все фели, но стремятся занять свое место в социуме. Не столько ради результата, сколько ради того, чтобы видеть систему как продолжение себя.

Круг Гармонии – найзары, пожалуй, заслужили меньше всего стереотипных представлений о себе. Просто потому, что большинство жителей империи никогда в жизни не встречали живого найзара. Пожалуй, есть только один бытующий о них стереотип. Что все найзары – холодные, черствые и их эмоциональный фон редко отличаются от эмоционального фона тех деревьев, которые обычно их окружают. Это мнение тоже несправедливо. Найзары могут быть так же эмоциональны, как любые другие люди. Просто проводящие большую часть времени в одиночестве, они лишены социальных навыков. Они не столько стесняются или не умеют выразить свои чувства, сколько не понимают, зачем вообще выразить в тембре голоса и на лице то, что можно произнести словами. А еще лучше не произносить.

Фели: детали

Фели не любят единообразия и не терпят никакой формы и универсализма в привычках. Поэтому описать одежду или типичную обстановку домов всех фели невозможно. Каждый из них подойдет к этому по-своему. Все что мы можем — постараться описать наиболее популярные направления, своеобразные «версии моды». Но это вовсе не значит, что какой-то фели не может наплевать на них. Это, впрочем, касается и других домов — просто у фели оригинальность и нелюбовь к общему выражена наиболее ярко.

Еда

Фели едят все. Голодному студенту не приходится выбирать, а увлеченному работой ученому просто не до еды. Тем не менее есть некоторые общие моменты, характерные для большинства.

Почти все фели предпочитают рыбу и мясо, многие любят молочные продукты. Из алкогольных напитков они мало пьют пиво, но много — вина. Вообще пьют много, в том числе и крепкого (по лавикандским меркам, т.е. около 25 градусов) алкоголя. Застолья в основном строятся на разнообразии, а не обилии блюд. Гурманство и познания в винах ценятся довольно высоко, хотя некоторые считают это, наоборот, моветоном. Вообще фели условно можно разделить на тех, кто очень внимателен к бытовым вопросам типа хорошей еды и красивой одежды, и тех, кто совершенно равнодушен к этим вещам.

Тем не менее еда уже потому занимает немало места в жизни фели, что одно из главных мест встреч в этом доме — кафе, рестораны и забегаловки. Почти у любого фели есть место, куда он больше всего любит ходить. Не столько ради еды, сколько ради общения с друзьями. Но раз уж ты все равно в кафе — почему бы не перекусить?

Фели во всем предпочитают отделять себя от других домов. Их заведения тоже, как правило, посещаются только фели. В кафе в Священном институте, (а там их множество), даже официанты фели. Студенты на зароботке, конечно.

Дом

Главная и отличительная особенность жилищ фели — их размер. Несмотря на то, что фели по меркам империи как правило довольно состоятельны, их квартиры почти всегда очень небольшие.

С самого детства фели привыкает жить в одной комнате сначала с двумя, а потом с одним соседом. В институтских общежитиях комнаты тоже как правило совместные — на двух или трех человек. Только маги закатного круга живут по одному, но зато их «комнаты» представляют собой вытянутые ящики, в которых можно только лежать или сидеть — по сути дела там только спят.

Сотрудникам Священного института и его отделений выдают собственные квартиры, но все равно только у профессоров они трехкомнатные. У всех остальные — однокомнатные.

Связано это просто с тем, что в Священном институте, так же как и во всех фелийских кварталах империи, жилого места куда меньше, чем желающих там поселиться. Комнаты в общежитиях студентам и квартиры сотрудникам выдаются бесплатно. Но для всех остальных аренда места в кварталах или тем более институте стоит очень дорого, (но и приносит огромный доход, если речь идет о магазине или кафе).

Те фели, которые предпочитают поселиться за пределами квартала, могут снимать и большие квартиры. Но в общем привычка берет свое, и они редко покупают собственные дома.

Зато обстановке квартиры придается большое значение. Ясно, что на такой небольшой площади много мебели не поставишь, но зато можно украсить комнату хорошими картинами и интересными вещами. Конечно, в доме почти любого фели по лавикандским меркам много книг — несколько сотен. У богатых людей речь идет и о многотысячных библиотеках.

В принципе в обстановке, как и во всем, фели предпочитают минимализм.

Одежда

Подчеркнем еще раз: разнообразие! Никаких стандартов! Существуют некоторые традиции, которым следовать совершенно необязательно. Тем не менее о них все знают, так что упомянем их и мы.

Маги дневного круга «как правило» одеваются ярко. При этом, конечно, даже самая яркая одежда фели не несет самостоятельной информации (как у кафа, скажем), а только выражает вкусы владельца. Наиболее примечательной чертой внешности магов дневного круга все равно остается не одежда, а разнообразные маленькие существа, звездочки и цветочки, летающие вокруг них. Маги-целители на

работе, конечно, одеваются в медицинские халаты (в империи цветом медицины и научного халата считается не белый, а салатный).

Маги ночного круга согласно тем же стандартам должны одеваться в темные цвета, строго и несколько пафосно. Ясно, что не все так делают, но все же это одна из немногих традиций одежды, которая действительно сохраняется.

Маги закатного круга одеваются, как правило, предельно просто и часто носят рабочие халаты ученых даже в обычной жизни. Вообще негласно считается, что именно закятники придумали «благородный аскетизм» в одежде и обстановке. Так ли это на самом деле — сложно сказать.

Маги круга Свершений обычно воображаются в форме. На самом деле служит или служило не больше четверти из них, так что большинство одевается как бог на душу положит.

Найзары безусловно предпочитают не носить одежды вообще — по крайней мере в лесу.

Маги-рассветники, как и фели, не имеют особенных традиций в одежде. Считается, что иллюзионисты всегда одеваются очень изысканно. Это часто так, но многие из них, напротив, не любят быть заметными.

Большинство же фели и лее все же одеваются просто, красиво и удобно. Большого и не требуется. Хотя именно в этом доме ближе всего подошли к идее «высокой моды» и чрезвычайно сложных видов одежды, служащих украшением, но не отвечающим удобству.

Фели редко носят украшения. Исключение составляют только кольца на руках и особые колпачки на кончиках ушей (прокалывание уха для фели слишком болезненно). Зато если фели все же решит носить украшения, разницы между мужскими и женскими не будет.

Оружие

Хотя большинство фели не имеет права на ношение оружия, в своих кварталах очень многие носят его при себе. Власти закрывают на это глаза.

Вне зависимости от пола фели может владеть холодным оружием. Как правило это фелийский цзянь. Нечто вроде рапиры — длинный, тонкий клинок предназначенный больше для колющих, чем для рубящих ударов. Очень популярны разнообразные кинжалы (особенно саи). Многие используют арбалеты, луки не так популярны.

Менее известна как оружие фели нагината, хотя в этом доме для нее разработана особая школа фехтования. Связано это с тем, что ей все же не очень удобно сражаться в узких переулках фелийских кварталов или коридорах института, а за их пределами ее невозможно спрятать.

Довольно распространены боевые посохи и, конечно, особый стиль рукопашного боя, придуманный специально для этого дома.

Стандарты красоты

И опять таки — говорить о стандартах фели, тем более в таком дискуссионном вопросе как внешность человека, очень сложно. Тем не менее существует несколько наиболее популярных типажей.

Среди мужчин наиболее красивыми считаются высокие и даже очень высокие — около двух метров. Проводя аналогии с животными нашего мира, можно назвать львов и тигров. Это не только высокие, но и очень физически сильные, широкоплечие и вообще массивно сложенные люди. Однако они (особенно тигрообразные) сохраняют при этом ловкость и плавность движений.

Среди женщин наиболее популярны, наоборот, самые невысокие и некрупные (условно говоря, кошки). Надо сказать, что довольно многие юноши так же стремятся к этому идеалу, а не к «мужественному» первому образцу.

При всем том оба этих типа на самом деле встречаются не слишком часто. Из-за постоянного смещения среднестатистический фели вне зависимости от пола имеет рост около 160-170 см. и стройное телосложение с небольшой мускулатурой. С возрастом у многих фели, особенно у мужчин, появляется заметный живот, но он мало влияет на их подвижность и ловкость.

Фели и империя

Мы много раз писали, что фели отделяют себя от остальных домов империи. Но все же их можно встретить далеко не только в их кварталах. Фели достаточно много, и они широко представлены почти во всех областях жизни империи.

Проще всего за пределами квартала фели встретить в больнице. Всем известно, что худды и лее — лучшие врачи, а уж о магах Дневного круга и говорить не приходится.

Немало фели, как ни странно, в армии — не в пехоте, конечно, а в инженерных частях и, особенно, в военных лабораториях. Конечно, не надо забывать и про магов круга свершений.

Хотя фели-чиновников практически не бывает, все же в ведомствах их встретить можно. ВОТу нужны медики-эксперты, в ТУ высоко ценят хорошее образование фели и их нестандартный образ мысли. В командах выездных судей тоже всегда найдется место и магу-аналитику, и врачу, и хорошему бойцу, и мастеру потрепаться.

Хотя фели — не кафа и не считаются мастерами торговли, они все же довольно часто содержат небольшие лавки. Особенно книжные и, конечно же, торгующие произведениями искусства, технологии или магии. И в криминальной сфере фели и лее не так мало. Речь идет не только наемных убийцах (хотя об Организации знающие люди говорят не редко), но и просто о хитрых мошенниках, взломщиках сейфов, подпольных иллюзионистах.

Словом, фели можно встретить почти в любой сфере жизни — они склонны к нестандартному поведению, а наука для многих слишком монотонна и скучна.

Глава о доме Брэ

В тридцать лет быть генералом так же просто, как пылью под сапогами.

Генерал Юэ Фэй

Брэ: пример биографии

Почтенному инспектору Ведомства права и судей Фар-хо-Лао

Ваша честь!

Узнав о трудностях, испытываемых Вашим ведомством в протекторате Восточный Морор, я решился написать Вам. В сложные времена, переживаемые сейчас нашей империей, особенно важным мне кажется охранение покоя подданных и справедливости, дарованной нам Небом.

Мой опыт расследований — действительно весьма небольшой — может показаться недостаточным для того ответственного поста, на который я претендую. Однако прилежание и готовность к работе, надеюсь, смогут искупить этот недостаток. В годы службы мне приходилось посылать в бой младших офицеров только что из академии и еще чаще — солдат только что из учебки. Каждый раз я боялся за успех. Но не пойдя на этот риск, я бы никогда не разобрался, кто из них чего стоит, и никогда не смог бы выполнить поставленные передо мной задачи. Я прошу Вас, Ваша честь, проверить меня настоящим делом и обещаю, что не подведу.

Сознавая, что одних моих слов будет недостаточно, ниже я прикладываю свою краткую автобиографию и ряд документов, подтверждающих ее истинность.

Я родился в 309 IV Худдов в семье полусотника тяжелой пехоты. Выполняя свой долг, мой отец погиб в последние дни обороны Фора, увы, оставив нашу семью без содержания. Я был слишком мал, чтоб помогать семье, вся тяжесть легла на плечи моего старшего брата.

В 372 году я записался в ряды тяжелой пехоты, чтоб не отягощать семью лишним ртом.

Последовательно отслужив в 35-м и 23-м («Молниеносный») полках Южно-Морорской армии, в 390 году я перевелся в 4-й десантный («Хранители ключа») полк Армии Архипелага. Там я провел пять лет.

За время службы рядовым я был приставлен к ряду императорских наград (медаль «За участие в подавлении Большого желтого восстания», наградной шлем из рук командующего армией) и получил ряд положительных рекомендаций. Это позволило мне в 395 году перевестись на учебу в Академию генерального штаба в Кос-тха-ни.

В 405 году я окончил академию с хорошим результатами. Мною был защищен диплом по курсу тактики («Проблематика применения драконов малых размеров при операциях в высокогорной местности»). Однако уже в институте большое внимание я уделял изучению военного права (этому вопросу было посвящено 4 моих курсовых работы) и окончил этот курс с высшим баллом («хорошо-хорошо»).

Вернувшись на действительную военную службу, я перевелся в 8-й десантный («Верхолазы») полк Центральной армии Западного Морора. Там, в качестве десятника, полусотника и старшего сотника я прослужил до 443 года, выйдя в отставку в III старшем чине. В бытность старшим сотником мне приходилось разбирать конфликты в своей части и выполнять функции секретаря военного трибунала.

За время службы офицером я был приставлен к императорским (наградной кинжал из рук протектора Западного Морора и ряд других), церковным (медаль «Защитнику церкви») и домовым (знак благодарности Совета хозяев) наградам.

Еще до выхода в отставку по состоянию здоровья я много размышлял над современной ситуацией и своем долге перед империей. В госпитале я серьезно обдумал этот вопрос и, говоря откровенно, Ваша честь, пришел к убеждению, что выполнил свой долг.

Я поселился в Тангоре, недалеко от которого получил небольшой земельный надел. Однако чем дольше я жил в столице Восточного Морора, тем больше мне становилось ясно, что моя служба в армии — лишь малая толика того, что я могу сделать для империи. В своем прежнем деле я достиг известных высот, однако, как оказалось, большинство жителей империи заботят совсем другие вещи.

Пытаясь разобраться в неожиданных и новых для меня проблемах, я засел за историю и право, которыми интересовался еще в академии. Вероятно этот мой интерес остался бы сугубо абстрактным, если бы мой друг, известный Вам судья Тэнно, не посоветовал мне попробовать свои силы на

императорских экзаменах. В конце зимы этого года я сдал экзамены по истории (хорошо-хорошо), уголовному (хорошо-хорошо) и земельному (хорошо-хорошо) праву, правоведению и истории права (хорошо-средне), сочинение на этическую тему (хорошо-хорошо), классической литературе (хорошо-плохо) и церемониалу (средне-хорошо). Последние два моих недостатка Вы, Ваша честь, уже имели неудовольствие оценить. Военное право я перезачел — оно у меня было сдано еще в Академии.

Так же за время службы в Мороре я изучил местное наречие.

В связи со всем этим я прошу о назначении на место выездного судьи с обычным окладом.

Отставной старший сотник Дано-ар-Ни,
Тангор, 28 день четвертого месяца сезона дождей
452 года правления IV династии дома Худдов

Дополнение: Ваша честь! Уже получив результаты экзаменов, я оказался перед сложным выбором. Началась Южная компания, и мне предложили вернуться в ряды десанта в чине помощника полковника. Однако рассмотрев это предложение как следует, я решил, что мой опыт локальных операций в горах мало пригодится на равнинах Юга, — а под Вашим началом я могу принести куда больше пользы империи.

Брэ: семья и клан

С самого раннего детства молодой брэ, вне зависимости от пола, усваивает две вещи. Первая — к какой семье он принадлежит. Вторая — к какому клану.

Принадлежность к семье играет в его жизни понятную роль. Как и у всех прочих домов, кроме фели, семья у брэ остается фундаментом жизни. Однако само представление о семье у брэ очень узкое. Это исключительно и только родители, родители родителей, родные братья и сестры и, конечно, дети с внуками. Уже племянники и кузены за близких родственников не считается. Конечно, это не значит, что с ними не может быть хороших отношений — но наследование, например, на них не распространяется без особой оговорки в завещании.

Там, где кончается прямая родственная связь, начинается связь клана. Брэ будет относиться к своему племяннику так же, как к любому члену клана, но можно посмотреть и с другой стороны: все члены клана для него как родственники. Он несет за них определенную ответственность и должен оказывать некоторую помощь при необходимости. Между тем кланов всего 256. А это значит, что в большинстве кланов больше тридцати тысяч брэ, а в самых больших — больше пятидесяти тысяч. Конечно, это привело к формализации связей между членами клана, они стали дальше друг от друга. Но все же одно клановое имя — не пустой звук, и для брэ это имеет большое значение.

Самый маленький клан сейчас — клан Нару, в нем всего трое мужчин и одиннадцать женщин с непосвященными детьми. Однако до тех пор пока все мужчины в клане не погибнут, Хозяева боли не уничтожат таблицу с именем Нару. За время существования империи было полностью истреблено девять кланов. Два из них формально существуют и сейчас, их имена используют хозяева боли. Другие исчезли, и на их место были поставлены новые кланы, например весьма уважаемый сейчас клан Тодза.

256 малых кланов делятся на 16 больших. В доимперские времена только 16 кланов и существовало, но незадолго до воцарения Хоэлла они разделились на 8 кланов каждый, а пятнадцать тысяч лет назад каждый из этих 8 еще на две части. Таким образом сейчас в каждом большом клане — 16 малых. При этом первый из малых кланов дает свое название и большому клану в целом. Это деление и дожило до сегодняшнего дня.

Ярче всего оно проявляет себя в системе браков. Союзы членов одного малого клана запрещены и считаются (в том числе и законом) кровосмесительными. Это в империи довольно строго карается. Но при этом возможны только браки между членами одного большого клана. Таким образом, скажем, ничто не мешает породниться женщине из клана Ми кем-то из трех одиноких мужчин Нару. Но выйти замуж за брэ из клана Цуо она никогда не сможет, как бы сильно они не любили друг друга.

Хозяева боли и Мистиссы осуждают такие союзы, но закон их не запрещает. Правда, ни один священник, даже худд, не проведет над нарушителями свадебного обряда, но их совместная жизнь без брака наказана не будет. Дети от таких семей считаются принадлежащими либо к клану отца, либо (если главы клана воспротивятся) к первому из Большого клана. Но все же такая ситуация — редкость.

Другим наглядным примером являются клановые войны.

В принципе, любые два клана могут начать войну между собой. Однако в их войне должны быть арбитры. Ими становятся глава большого клана (если обе стороны принадлежат к нему), либо глава дома Брэ (если стороны из разных больших кланов). Правила войн достаточно просты.

Во-первых, в них не должны страдать мирные жители. За это участники будут наказаны. Во-вторых, в них не должны страдать имперские чиновники (в том числе и военные, т.е. офицеры). За это сторона-нарушитель будет объявлена вне закона, а ее войска будут уничтожены имперскими частями.

Тут важно отметить, что за преступление одного человека может ответить весь малый клан, т.е. тридцать тысяч человек. Большинство из них может при этом не только не участвовать в конфликте, но даже не знать о нем.

Третье правило ограничивает набор войск. Каждый феодал брэ может иметь максимум пятьдесят человек основного войска. При этом он может нанять наемников (в том числе и не брэ), но только на время войны. Содержать их постоянно он не имеет права. Так же можно набрать дополнительных солдат в случае найма кланового войска на императорскую службу. Так сейчас довольно часто происходит, так как многие брэ стремятся попасть на Южный фронт, но не хотят возвращаться в императорскую армию. В таком случае никаких ограничений по числу членов у кланового войска нет, но наняты в него могут быть только брэ. Принципиально, что клановое войско как правило набирается из членов других кланов. Но если в войне двух кланов решат поучаствовать другие их члены, никто им это не запретит. Даже если все тридцать тысяч соберутся для этого.

В-четвертых, в клановых войнах запрещено использовать драконов и магию круга свершений, так как эти средства могут быть чересчур опасны для жителей окрестных земель.

Если война объявлена и подтверждена главами обоих противоборствующих кланов, она автоматически распространяется на всех членов малого клана, где бы они не находились. При встрече с врагом они могут, (хотя и не обязаны), сразиться с ним и даже убить его. Закон ничего им за это не сделает. (На практике это происходит крайне редко).

Наконец, в-пятых, клановая война обязательно должна начинаться с вызова. Он должен быть отправлен противной стороне, а копии его — главе клана и кому-то из местных чиновников. Без объявления такие конфликты не начинаются.

В империи почти постоянно идут клановые войны, в настоящий момент — не меньше трех. Основные причины их — земельные споры или старая вражда. Не принять вызов для брэ невозможно, но часто войны локализуются в одном, довольно небольшом месте. Скажем, в двух соседних феодах. За их пределами «враги» могут спокойно сидеть за одним столом и даже быть друзьями. Ведь на самом деле конфликт, с которого начинается война, может быть брэ из того же клана совершенно неинтересен.

Список кланов

Ниже перечислены все большие и значительная часть малых кланов империи. Все мы перечислять не стали прежде всего для того, чтоб мастер и игроки могли придумать для своих целей новые. Помимо этого мы пометили наиболее характерные для больших кланов фехтовальные школы. Конечно, это не значит, что все члены клана дерутся именно в этом стиле - отдельные семьи или даже малые кланы могут сохранять свои особые традиции. И, конечно, все члены двух кланов Хозяев боли, Куань и Тинго, сражаются в Школе человека.

Большие и некоторые малые кланы дома Брэ			
Ми <i>Школа сокола</i> Ми, Дзи, Утэ, Ниру, Дзир, Дои, Орру, Сибу, Боу, Хака, Нару, Рхай, Гоу, Дзио, Ра, Ом	Ро <i>Школа змеи</i> Ро, Ронна, Кай, Заан, Обэ, Рендо, Реффа, Трай, Шор, Ангэр, Фай, Кэрфо, Дингу, Кенбу, Дзигэй, Митэн	Хи <i>Школа бабочки</i> Хи, Бара, Кешт, Винго, До, Кэмро, Пу, Хань, Гэнь, Дорба, Кир, Руйа, Тунра, Дин, Киффа, Рэйр	Ва <i>Школа буйвола</i> Ва, Кан, Канна, Мири, А, Иргай, Да, Хэ, Нё, Дзу
Кенха <i>Школа слона</i> Кенха, Чи, Барру, Ринфа, Ин, Нок, Од, Ул, Инби, Пэй, Сайн, Фа, Ас, Цэй	Таи <i>Школа осьминога</i> Таи, Бон, Сянэ, Хэйро, Заффа, Ирун, Пун, Ко, Пунта, Во, Э	Сэ <i>Школа лосося</i> Сэ, Чиффа, Тар, Коту, Дару, Ван, Ха, Ар, Кви	То <i>Школа сокола</i> То, Рэу, Ару, Догра, Ора, Гун, Ку, Па, Фо, Ир
Но <i>Школа лосося</i> Но, Хану, Цзоу, Ду, Шоб, Вэн, Он, Ах, Та, Мо, Фэ, И	Тэн <i>Школа змеи</i> Тэн, Хо, Тэнно, Као, Ан, Гу, Вэй, Ка, Дзуфай, Эд	Коду <i>Школа сокола</i> Коду, Итари, Вин, Эн, Ди, Сэй, Ол, По, Цу, Джэ, Джэин	Мэра <i>Школа носорога</i> Мэра, Хитта, Го, Ухэй, Рин, Гар, Побха, Су, Тэ, Джуро, Ат
Ма <i>Школа дракона</i> Ма, Тэй, Тонно, Дейа, Комра, Ри, Ниу, Си, Ун, Пэ, Би, Ам	Ори <i>Школа буйвола</i> Ори, Шэ, Бо, Ал, Диггу, Ву, Хо, Пань, Ки, У	Ни <i>Школа пчелы</i> Ни, Тей, Най, Тинго (клан хозяев боли), Годза, Мэ, Ци, Ба, Урра, Ин	Цуо <i>Школа бабочки</i> Цуо, Кэ, Куань (клан хозяев боли), Минта, Дихэй, Фу, Джу, Кво, О

Стереотипные представления о кланах

Дробление дома Брэ на кланы не могло не привести к тому, что за некоторыми из них закрепились те или иные стереотипные представления. Как и любые стереотипы, они, как правило, не отражают действительности. Хотя представители соответствующих кланов, конечно, хорошо знают о них и иногда намеренно им соответствуют.

Воспринимать описанное ниже как руководство к действию для игрока или мастера не стоит, но как элемент культуры империи это может оказаться бесполезным.

Разумеется, описать все малые кланы было бы совершенно невозможно. Так что мы выбрали по одному малому клану из каждого большого. Иногда это Первые кланы, но далеко не всегда.

Ми (Большой клан Ми) — клан бурых брэ, к которому принадлежит в числе прочих и нынешний глава дома, Великий стратег. Обо всех Ми ходит слава хороших командиров, хотя отчасти мнения расходятся: кто-то считает их талантливыми тактиками, кто-то — хорошими начальниками, кто-то — подающими пример храбрецами. Хорошим примером такого поведения может служить покойный генерал Ми, отец нынешнего Великого стратега и командующий старого Южного фронта.

Ро (Большой клан Ро) — клан черных брэ, один из самых крупных, богатых и влиятельных в империи. Еще лет двести назад большинство брэ сказало бы, что Ро прежде всего — хорошие борцы-рукопашники. Но теперь мнение изменилось и большинство считает, что Ро — мрачные люди, в головах которых прячутся темные мысли. Ро часто возникают в художественной литературе в качестве эпических злодеев. Связано это с конкретной личностью: генералом Ка-хи-Ро, который едва не захватил трон в последнее Междуцарствие.

Кешт (Большой клан Хи) — клан белых брэ, привлекающий внимание уже благодаря своему цвету и потому, что у них в среднем самый высокий из всех брэ рост (больше трех шагов). Общее мнение о них — а их представляют честными силачами, простодушными гигантами — наполовину верно. Действительно, большинство Кештов на нехватку физической силы не жалуются. А вот простодушие — вещь, встречающаяся в их клане не так регулярно, хотя и больших хитрецов в истории этого клана было немного.

Нё (Большой клан Ва) — песочного цвета брэ, известные среди других членов своего дома исключительной уравновешенностью. Многие считают, что из Нё получаются лучшие судьи и лучшие стратеги, потому что они мало поддаются эмоциям. Возможно это представление происходит от того, что Нё как правило дерутся в школе Дракона. Ее нельзя назвать совершенно безэмоциональной, но на фоне школы Буйвола, популярной в большом клане Ва, она действительно смотрится сухой, спокойной и строгой.

Кенха (Большой клан Кенха) — черные брэ, среди которых часто встречаются люди с белым «воротником» шерсти. Это считается среди брэ красивым. Возможно это и послужило причиной для популярного представления о них: Кенха считают любовниками и ходоками. Представление это очень старое. Уже описанный восемь тысяч лет назад Роу-ди-Кенха, имперский аналог земных Дона Жуана или Гэндзи, был ярким выразителем этого стереотипа. Крайне распространена и пошлая шутка, связывающая успехи Кенха с длиной их двуручных мечей (они сражаются в школе Слона).

Бон (Большой клан Таи) — серые (как правило) брэ. Боны — большой, но небогатый клан. Среди его членов мало офицеров и судей, но много простых солдат и горожан, что, впрочем, Бонов вполне устраивает. Многие считают их туповатыми, но сами они (как, кстати, и многие разумные люди) поправляют: «не дураки, а простые хитрецы». Действительно, Боны нередко любят розыгрыши и в житейском смысле часто умны и ловки, хотя образованием не отличаются.

Чиффа (Большой клан Сэ) — высокие темно-бурые брэ. Клан относительно небольшой (около одиннадцати тысяч человек — против, скажем, почти семидесяти тысяч у Бонов) и чрезвычайно богатый. Следствием этого стало в среднем более высокое образование и неплохие чины многих членов клана. Многие думают, что Чиффа считают себя элитой элит брэ. Кто-то соглашается с этим, кто-то считает их просто снобами, но в целом их достоинства никто не оспаривает.

Гун (Большой клан То) — крупные рыжие брэ, возможно именно из-за этой рыжины приобретшие славу безудержных гуляк и весельчаков. Рыжий для брэ считается цветом ярким и довольно редким, а пестрота и яркость ассоциируются с весельем. «Пьет, как Гун» — частое выражение, обозначающее человека, который может выпить очень много, но при этом сохранить ясность мысли. Внешне Гунов нередко путают с Заанами из большого клана Ро, тоже рыжими и крупными, но Гуны сражаются в школе Бабочки, а Зааны — школе Слона, да и вообще Зааны пышущим весельем не отличаются.

Но (Большой клан Но) — старый и влиятельный клан, восходящий к доимперским временам (клан

Но существовал еще тогда, когда кланов было всего шестнадцать, и только потом распался на малые кланы). Но считаются людьми умными и образованными, что нередко соответствует действительности. Однако среди брэ распространено мнение, что Но — люди с двойным дном. Не то, чтобы они как стереотипные Ро, скрывали что-то дурное, но у них есть тайны, в которые лучше не совать нос.

Тэнно (Большой клан Тэн) — основа для всех заключений о Тэнно в их крайне необычном виде. Они похожи на земных панд: белые с черными пятнами (или черные с белыми, как вам нравится), и фигура у них тоже пропорционально более грузная, чем у «стандартного» брэ. Их часто считают медлительными флегматиками, любителями поесть и выпить, мастерами парадоксов и неспешных шуток. В реальности, конечно, далеко не все они таковы, но подчас и сами не прочь перекинуться новым анекдотом про чудаков-Тэнно.

Итари (Большой клан Коду) — высокие и, как правило, довольно тонкие брэ светло-серого цвета. Если о Чиффа ходит слава «элиты», то Итари считаются изысканными декадантами, «ветротекучими» людьми с изощренной работой мысли. Среди других брэ все это далеко не всегда пользуется одобрением, так что Итари, как правило, делятся на два типа: тех, кто всем назло нарочито демонстрирует якобы присущую им изысканность, и тех, кто напротив стремится опровергнуть это мнение теми или иными поступками.

Мэра (Большой клан Мэра) — невысокие и, как правило, подвижные темно-бурые брэ. Несмотря на то, что Мэра — Первые в своем большом клане и формальные его главы, сам их клан назвать старым нельзя. Поднялись они около четырнадцати тысяч лет назад во многом благодаря исключительным фехтовальным талантам тогдашних Мэра. Эта слава до сих пор о них ходит: большинство брэ считает Мэра хорошими фехтовальщиками. Действительно, хотя далеко не каждый хороший фехтовальщик среди брэ — Мэра, среди Мэра слабых бойцов почти нет. Традиции в этом отношении у них действительно сильны.

Дейя (Большой клан Ма) — не очень яркие в смысле внешности бежево-бурые брэ. Среди других кланов о Дейя ходит слава умных людей. Насколько это действительно так, судить, конечно, невозможно: в отличие от фехтования ум едва ли можно объективно оценить. Но так или иначе Дейя считаются умными и, при этом, надежными (чего обычно не скажут о тех же Итари). Вообще, Дейя довольно большой клан, поэтому образованных и сделавших карьеру Дейя немало. Но, конечно, меньше, чем Дейя, так и не ставших известными.

Пань (Большой клан Ори) — если Гун весельчаки, а Тэнно — чудаки, то крупные бурые Пань среди других кланов считаются ненадежными и чересчур расслабленными. Проще говоря, о Пань ходит слава раздолбаев и безответственных людей, но смельчаков и верных друзей. Ясное дело, первая часть стереотипных представлений самим Паням нравится не слишком сильно, так что они часто пытаются ее опровергнуть. Бывали в истории и генералы-Пани, и наместники-Пани, но легенда все так же остается популярной.

Тодза (Большой клан Ни) — довольно невысокие по меркам своего дома, узколицие черно-бурые брэ. Тодза известны многочисленными подвигами и религиозностью, но больше всего — своей безудержной вспыльчивостью. За глаза почти о любом Тодза говорят, что он забияка, бретер и от обиды вспыхивает, как сухая солома. Конечно, не все Тодза на самом деле таковы, но стереотип этот для них удобен и они не спешат что-то с ним делать.

Цуо (Большой клан Цуо) — чрезвычайно влиятельный, старый и богатый, хотя довольно многочисленный клан некрупных темных брэ. О Цуо ходит слава хитрецов, политиканов и подчас даже подлецов (за последние слова можно, конечно, и получить вызов на дуэль, а среди Цуо благодаря хорошему образованию немало мастеров меча). Мнение о Цуо кардинально расходится. Члены большого клана Цуо их любят и уважают, надеясь (вполне обосновано), что Цуо применят свои таланты на благо клана. Другие их часто недолюбливают.

Куань и Тинго — два клана хозяев боли. Поскольку хозяевами боли не рождаются, а становятся путем сложного отбора в детстве, никакой общей внешности у Куаней или Тинго нет. Но все равно их несходство с другими брэ сразу бросается в глаза из-за специфической одежды, сплетенных из шерсти кос и тому подобных деталей. Для большинства брэ Куани и Тинго ничем не отличаются друг от друга: и те, и другие — немного загадочные, безгранично мудрые и образцовые во всех отношениях жрецы, к которым в доме Брэ подавляющее большинство относится с трепетом. Большие знатоки традиции, однако, поговаривают о том, что Куани более склонны к мистике, медитациям, философии и рассуждениям, а Тинго — к активным действиям, решению проблем и общению с людьми. Но это, конечно, ни в коем случае не значит, что Куани не могут быть решительны, а Тинго не разбираются в культуре Боли.

Брэ: обычаи

Жизнь любого брэ наполнена множеством правил и традиций, которое немислимо нарушить. О некоторых из них мы уже сказали выше. В этой части главы мы расскажем о тех обычаях и обрядах, которые проходит в своей жизни каждый представитель этого дома.

Роды

Первый из них начинается еще до его рождения. Женщины в домах брэ всегда живут на женских половинах, куда могут заходить только другие женщины или их родственники. Эта традиция — очевидный пережиток, потому что сами женщины спокойно могут покинуть свои комнаты и никак не стеснены в передвижениях.

Однако когда походит срок рожать, в последние три недели беременности (которая у брэ длится 10 месяцев) женщину запирают на женской половине. С этого момента даже родственники-мужчины не могут заходить туда, а из слуг пускают только самых доверенных.

Там же происходят и роды, которым помогает мистисса или просто какая-то повитуха.

На две недели после родов женщина остается запертой в одной комнате. Ребенок все это время остается с ней, отец его даже не видит.

Традиционно считается, что женщина в момент, до и после родов слишком слаба не в физическом, а в религиозном смысле. Она отдала все свои силы на рождение ребенка и вся ее защита от злых духов перешла на него. Нужно подождать некоторое время, чтоб она восстановила силы. Ребенка же нельзя отлучать от нее потому, что он защищает ее своим присутствием.

Инициация

Следующим важным событием становится инициация, посвящение во взрослые. И у мальчиков, и у девочек она происходит около 60 лет. Однако точный срок не фиксирован и зависит от привходящих обстоятельств.

Мальчик считается готовым к посвящению тогда, когда совершит некий подвиг. Иногда это просто удачная охота, иногда — спровоцированное родителями событие, иногда — некий сложный моральный выбор. Готовность мальчика определяется его отцом или хозяином боли.

Девочка считается достаточно взрослой тогда, когда она, во-первых, физически готова к замужеству и деторождению, во-вторых, освоила ведение хозяйства и, в-третьих, когда она впервые впадает в амок. Женщины-брэ куда реже впадают в амок, чем мужчины, и многие люди даже не догадываются, что они это делают. Однако это состояние у них выражается не в тяге к деструкции. У женщин первоначально это становится своеобразным обострением материнских инстинктов, тяге к защите.

Посвящение мальчиков во взрослые проводится его родными и друзьями его отца, в случае возможности — под руководством хозяина боли. Отец в ритуале не участвует. В процессе обряда ребенка приводят в некую хижину (как правило расположенную там, где легче всего связь с духом местности). В ней посвящающие-взрослые, одетые в маски животных и духов, подвергают мальчика физическим мучениям, фактически пыткам. Небольшой процент молодых брэ не переживает этого испытания. Пережившие находятся на грани смерти, что повышает их чувствительность к потустороннему, к миру духов. Некоторые даже видят духов местности в процессе обряда. Перенесший испытание ребенок получает взрослое имя, собственный меч и официально объявляется взрослым.

У девочек все происходит иначе: они не покидают дом, а остаются на женской половине, однако все мужчины из дома в этот день изгоняются. Обряд так же проводится ночью при участии близких родственниц и их подруг. Посвящающие-женщины не одевают масок, кроме мистиссы, непременно присутствующей при обряде. Так же ритуал включает в себя ярко выраженные сексуальные мотивы, чего совершенно нет в случае мальчиков. Часто введение в амок происходит специально и уже во время обряда, причем в качестве объекта защиты выступает кукла, в последствии хранящаяся у женщины. Сложность однако в том, что девушка должна совладать со своим состоянием, принять его. Подробнее об этом мы расскажем в части «Брэ: мистика». По его окончании женщина получает новое имя, но — в отличие от мужского — оно остается тайной, известной лишь присутствовавшим при инициации.

Важно помнить, что обстоятельства посвящений известны только брэ. Представители других домов в лучшем случае могут знать, что у мальчиков-брэ эти обряды сопровождаются истязаниями, но не более того. Хижина, в которой проводятся обряды, священна, и заходят туда только брэ.

Об обстоятельствах женских посвящений совершенно ничего не знают даже мужчины-брэ. Здесь мы

приводим эту информацию прежде всего для нужд мастера: при необходимости он расскажет подробности игрокам, выбравшим роли женщин-брэ.

Свадьба

Еще один важный обряд — свадьба. На самом деле свадьбы часто празднуются на классический лаврикианский манер, как у худдов: священник в церкви венчает новобрачных, одновременно заключая и религиозный, и государственный обряд бракосочетания.

Но есть и отдельные моменты, непременно присутствующие на свадьбе брэ.

В первую очередь это обряд открытия тайн: жена как бы передоверяет свою жизнь и все свои секреты мужу. В частности она сообщает ему свое тайное имя.

Другая часто встречающаяся традиция — предсвадебная охота. Мужчина-брэ в одиночку и с одним мечом идет в лес, чтоб добыть какого-то опасного зверя. Добыча приготавливается и раздается гостям во время празднования.

Наконец третий обычай почти исчез в обыденной жизни брэ, но неизменно возникает при выдаче замуж старшей дочери главы клана. Это соревнование женихов в воинском искусстве, уме, находчивости. Желает победитель вне зависимости от богатства, политического влияния или положения. В прежние времена при этом мнение самой девушки никого не интересовало. В наши дни оно нередко является определяющим. Вообще всем известно, что мужчины-брэ не слишком командуют своими женами, да и добрачные связи, формально осуждаемые, в доме брэ не являются какой-то феноменальной редкостью.

С дочерьми у брэ как правило дается хорошее приданное, однако часто только женщина может им распоряжаться.

Похороны

Последний в жизни любого брэ обряд — похоронный. Часто он так же состоит из двух частей. Сначала — отпевание в лаврикианском храме, прощание с телом для всех друзей покойного, не принадлежащего к дому брэ, наконец — для брэ другого пола. Это особенно важно, потому что только на этой части могут присутствовать родственницы умершего, даже такие близкие как мать, жены или дочери или, наоборот, родственники — мужья, отец, сыновья.

Вторая часть проводится закрыто. На ней могут присутствовать только брэ, и только одного пола с покойным. Однако во всем остальном мужская и женская версии обряда совершенно различны.

У мужчин происходит строгое прощание с умершим. Встав в круг, брэ стучат рукоятями мечей по щитам или ножнам и поочередно подходят к столу с телом. Рядом с ним каждый из них кладет что-то важное или дорогое. Это может быть просто золотая монета, но может быть и какая-то вещь, иногда очень ценная, а иногда значимая только для дарящего и умершего. Иногда над телом говорится несколько прощальных слов. По завершении обряда, стол уносят, устанавливают на земле и насыпают сверху хотя бы небольшой курган. Вместе с брэ всегда хоронится его меч.

У женщин обряд становится выражением почти безумной скорби — со слезами, криками, ритуальным танцем и иногда даже нанесением себе неглубоких ран. В отличие от мужчин, женщины-брэ хоронятся без вещей, и место их могил остается известно только самым близким людям.

Погребальные курганы брэ, разумеется, становятся объектом вожделения грабителей и историков-фели. Получить официальное разрешение на раскопки даже самых старых курганов невозможно, но редко кто решается вскрыть их самовольно. Во-первых, отпугивают слухи о встающих духах-воинах, которые могут наказать преступника. Слухи эти — абсолютный вымысел, который активно поддерживается всеми брэ. Во-вторых, что более разумно, пугает возможная месть. Даже самые старые кланы брэ все же имеют наследников и сегодня, а древние мечи (самая ценная добыча в курганах — коллекционеры платят за них десятки тысяч фанов) хорошо известны ценителям оружия по рисункам и хроникам. Так что не только далекий наследник покойного, но и многие брэ-традиционалисты без лишних слов зарубят грабителя, если уличат его во вскрытии кургана.

Брэ: культ боли

Отчасти мы затронули эту тему в Главе о религии «Книги игрока». Но там мы изложили лишь то, что известно любому брэ.

Большинство из них совершенно не интересуются мистикой и религией. Они лишь гарантируют, что в мире все может быть объяснено, а после смерти брэ ждет не пустота, а новое перерождение. К

своим священнослужителям — Хозяевам боли и Мистиссам — брэ относятся с боязливым уважением.

Но все же есть среди них и те, кто интересуется сложными вопросами, читал Книгу боли и обдумывал ее. Есть, наконец, и сами носители мистической традиции. Для мастера и заинтересовавшихся игроков мы попробуем описать часть этих хитростей.

Боль

Очень многое в жизни брэ, будь то мужчина или женщина, построено вокруг амока. То есть ситуации, в которой они не контролируют себя.

У мужчин в этот момент последняя мысль вытесняет все остальные. Все действия находящегося в амоке воина полностью подчиняются именно ей. Как правило, эта мысль имеет деструктивную основу: брэ хочет кого-то убить, что-то сломать или разрушить. При этом он не способен прибегнуть ни к каким хитростям и даже оружием, если оно в этот момент было в его руках, пользуется примитивно. (Игротехнически это выражается в лишении его всех положительных модификаторов школы или даже вычитании кубиков — на усмотрение мастера). Но эта неспособность мыслить по-человечески отчасти компенсируется обострением всех имеющихся чувств. Брэ становится сильнее и быстрее. Что еще важнее, он начинает слышать и видеть гораздо лучше, чем обычно. Сама возможность восприятия у него обостряется настолько, что он может увидеть то, что никогда бы не увидел в обычном состоянии. Например, духов.

Исторически сложилось так, что большинство мужчин-брэ относились к этой своей способности негативно. Положительные эффекты амока не окупали тех бед, которые приносило окружающим их лишенное разумного управления тело. После прихода Пророка такое отношение окончательно закрепилось среди брэ. Сегодня для мужчины-брэ впасть в амок — позор.

У женщин амок проявляется схоже. Все их чувства обостряются. Однако концентрации происходит не на агрессии, а на защите. Очевидно, что и защита такого рода может принести немало бед (случалось, например, что женщина калечила тех, кто хотел отобрать у нее уже умершего или тяжело больного ребенка). Но все же она не так опасна. Поэтому женщины-брэ научились контролировать свой амок.

Способ контроля у женщин и борьбы у мужчин один и тот же — это воля и боль. Если чисто волевого усилия не хватает, а так случается довольно часто, брэ может причинить себе боль. Она обладает отрезвляющим воздействием.

Существуют и другие способы справиться с амоком. Их используют, например, Хозяева боли и Кузнецы. Но эти способы значительно сложнее и требуют серьезной, иногда многолетней тренировки.

Для всех прочих брэ боль остается важной частью их жизни и цивилизации вообще. Учение о принятии боли несет в себе черты стоической философии. Любые тяготы, физические и духовные, нужно уметь перенести, принять и вывести из них уроки. Это ни в коем случае не означает смирения. Напротив, с болью нужно бороться, ее нужно побеждать. Но это должен быть честный бой. Брэ не бежит от тягот, а встречает их лицом к лицу. Более того, учение о боли подразумевает большую ответственность. Брэ позиционируются в нем как своего рода щит, закрывающий от бед другие дома. Хотя соответствующие главы Книги боли читали очень немногие, сама эта идея понятна почти любому представителю дома.

Боль по мнению Хозяев — неотъемлемое качество живого, она и есть жизнь. Моральная боль, душевные терзания, мучающие любого человека — качество разума. От них ведет свое происхождение цивилизация, они заставляют людей осмысливать свои поступки. В конечном счете и совесть — тоже лишь форма боли. Можно избегать ее, забыть о ней. Но это недостойно. Настоящий человек должен принять упреки своей совести и исправить свои ошибки. Так боль (в философском смысле этого слова) ведет к самосовершенствованию личности.

Культура брэ сложна, но в то же время построена на простых символах. Поэтому обычная физическая боль так же окружена среди брэ почтением. Если одному из них делают небольшую операцию, он предпочтет перетерпеть боль, встретить ее лицом к лицу, а не погрузиться в опиумное или гипнотическое забытие. Фактически все брэ следуют этому правилу при возможности.

Хозяева боли и Мистиссы

Служители этого культа — хозяева боли. Это брэ, которых отбирают с раннего детства, опираясь на большое количество самых разных критериев — от внешних (малозаметных) до интеллектуальных и эмоциональных. Еще до посвящения их забирают из семей и воспитывают другие хозяева.

В процессе обучения они не только изучают священные книги, историю, классическую литературу и свой особый фехтовальный стиль — школу человека. Они осваивают сложные методы самоконтроля и

более никогда не впадают в амок. В то же время они обучаются техникам медитации, позволяющим увидеть духов и вступить с ними контакт.

Всех хозяев боли готовят, как врачей. Как правило, они хирурги и неплохо разбираются в акупунктуре. При возможности брэ стараются лечиться у них. Но поскольку хозяев на всю империю не больше пяти тысяч человек, встретиться с ними непросто.

Среди мужчин-брэ они окружены огромным уважением. К их мнению прислушиваются и выполняют любые их приказы. Наверное, именно поэтому хозяева боли очень редко что-то приказывают.

Принявший посвящение хозяин боли отказывается от своего клана и принимает новое имя. Кланов, к которым принадлежат хозяева, всего два — Куань и Тинго.

Женское жречество брэ строится на иных принципах. Так же обучаемые с детства, но не в школах, а у конкретных наставниц, Мистиссы умеют использовать амок себе на пользу. Погрузившись в состояние мистического полубезумия, они обретают возможность общаться с духами и получать своего рода откровения. Благодаря этому они могут, например, вывести человека из амока, а иногда даже вернуть из комы.

Более того, мистиссы могут вытянуть в так называемые «промежутки» (т.е. место на грани жизни и смерти) любого человека. В этом пространстве, визуально выглядящем, как белая пустота, люди и вещи обретают свой настоящий облик. Так, например, меч там выглядит в соответствии со своим именем, как правило, как животное или другой брэ. В промежутке нельзя находиться долго, но можно задержать умирающего или спящего. (Лока сказали бы, что промежуток находится на границе мира бытия и мира снов).

В отличие от основанных на аскезе техниках хозяев боли, в женских культах брэ большую роль имеют сексуальные мотивы и наркотическое питье, изготавливаемое из специальных грибов.

Методы обучения хозяев боли остаются совершенно неизвестными профанам. Любой брэ может выучить древнее головастиковое письмо и прочитать Книгу боли. Но он не научится трактовать ее так, как хозяева, выводящие из нее руководства на все случаи жизни. Тем более ему никогда не научится так сдерживать свой амок.

Но мистиссы охотно наставляют в своем искусстве других женщин. Поэтому, хотя Мистиссы на империю всего две-три сотни, дом Брэ продолжает существование: почти каждая взрослая женщина отчасти владеет этими мистическими навыками. Это позволяет ей выходить своего ребенка (брэ рождаются очень слабыми), защитить его от опасностей, помочь своему мужу в сложную минуту, блюсти семейные ритуалы.

Старые традиции

Если хундское язычество умерло окончательно и безвозвратно, то старые традиции брэ еще живы. Хотя 99%, а может быть даже 99,9% брэ строго следуют наставлениям Ххозяев боли, хотя статус хозяев подтвержден имперскими законами (они считаются лаврикианскими священниками), все же есть те, кто помнит старые практики.

До прихода Пророка довольно многие мужчины-брэ считали, что амок можно принять и использовать, сделать частью себя. Однако их методы были не сродни методам мистисс. Они вовсе отрицали сакральную идею боли, ставя в основе своей философии принципы контроля и власти. Власти в том числе и над собой.

Такие общины существуют и сейчас, и группируются вокруг некоторых Кузнецов (о них — ниже). Хозяева боли чрезвычайно плохо относятся к пережиткам этих культов, потому что справедливо полагают, что их адепты злят и провоцируют духов. Действительно, такие традиционалисты ведут опасную игру как с собой (амок не всегда удается контролировать), так и с духами (пытаясь подчинить их своей воле).

Мы не рекомендуем мастеру слишком активно использовать это противостояние в своих сюжетах, но оно может стать интересным моментом и социальной, и приключенческой, и детективной игры (так как традиционалисты довольно сильно загнаны в криминальное подполье: например, сложно закалить меч в крови человека, не убив его при этом). Так же встреча с носителями таких идей может быть интересной в жизненном развитии героя-брэ.

Играя традиционалистов нужно помнить, что это не в коем случае не зло, и большинство из них не претендует даже на абсолютную истину своей точки зрения. Как правило это довольно рационалистически настроенные люди, которые видят большую пользу, приносимую их практиками. Действительно, польза может быть огромной. Даже кузнецы нужных для этих практик мечей как правило не фанатики.

В то же время стоит воздержаться от романтизации образа традиционалистов. Хозяева боли не зря увели брэ от этих техник и жестко преследуют тех, кто еще им следует: старые практики могут принести пользу одному человеку, но для дома в целом и жизни империи губительны.

NB: Мы не советуем давать роли Хозяев боли, Мистисс, Кузнецов или адептов старых традиций брэ игрокам, которые не знают как следует мир Лавикандии и не сыграли брэ хотя бы в паре модулей. Это сложные роли, и с ними очень легко не справиться, что только расстроит и самого игрока, и его товарищей, и мастера.

Брэ: мечи и кузнецы

В «Книге игрока» мы уже немного рассказали о мечах брэ и отношении к ним их хозяев. Но здесь мы скажем о них подробней.

Помимо двух уже описанных направлений мистики брэ — культа боли и женских культов, есть и еще один. Заключается он в идее «сопричастности мечу».

Меч — живое существо, потому что это нечто большее, чем просто кусок стали. В клинке живет дух, заключенный туда создателем. В следствие этого мечи разумны, обладают собственной волей и отношением к действительности. Внешне это, правда, совершенно незаметно: мечи не «ведут себя» или, во всяком случае, делают это чрезвычайно редко.

Создатели этого оружия называются Кузнецами. Именно так, с большой буквы. Это брэ, как правило немолодые, которые хорошо разобрались в вопросах мистики. Они могут вступать в разговор с духом и убедить его поселиться в клинке. Хозяином боли или Мистиссой можно стать только в детстве. А Кузнецом может стать любой брэ в любом возрасте, если разберется в хитростях мистики и общения с духами. Потому что без духа меча брэ быть не может.

Разумеется, и без учета духа такой меч — очень хорошее оружие. Однако именно присутствие в нем сверхъестественной силы обеспечивает его необычные качества. Так, например, мечи брэ не ломаются в бою. Однако они могут сломаться сами или быть уничтожены кузнецом.

Поскольку духи не обладают именами, имя мечу дается его хозяином. Поменять данное однажды имя можно только в том случае, если хозяин с мечом в руках совершит некое деяние, которое совет хозяев боли расценит, как подвиг. Однако такие перемены происходят не слишком часто. Имена старых мечей не меняются тысячелетиями и известны многим брэ.

Некоторые клинки изготавливаются с нуля, из руды. Однако многие брэ просят кузнецов перековать старые строевые мечи, которые прошли с ними годы армейской службы. Существуют легенды о том, что в исключительных случаях дух может по собственной воле поселиться в строевом мече. Если это и происходит в действительности, то очень редко.

Духи бессмертны, и потому мечи, в которых они живут, тоже становятся вечными. Они могут ржаветь, но никогда не рассыпятся, и никогда не дойдут до такого состояния, когда их нельзя будет привести в надлежащий вид. Если бы сегодня кто-то достал из курганов мечи воинов, павших в битвах при основании империи, их клинки были бы все так же готовы к битве.

Однако духи могут разгневаться. В лучшем случае это будет стоить хозяину некоторых проблем. В худшем — дух покинет меч. В большинстве случаев такие клинки ломаются, и восстановить их уже невозможно. Новый дух никогда не поселится там, откуда ушел его предшественник. В редких случаях мечи остаются целыми. Но все же без духа они мертвы. Ни один разумный брэ не возьмет в руки такого оружия. Духи гневаются очень редко, так что некоторые брэ даже считают такие происшествия легендами. Однако это случается.

Мы не зря оговорили этот пункт: «разумный брэ». В предыдущей части мы уже описали, что в доме брэ до сих пор существуют сторонники долаврикианского подхода к культу. Есть они и среди кузнецов, хотя их чрезвычайно мало. Такие кузнецы силой помещают духа в клинок, чем вызывают его гнев. Дальше уже от хозяина зависит, сумеет ли он совладать с мечом и направить его на своих врагов. Именно про такое оружие рассказывают, что оно не возвращается в ножны, не убив кого-то.

Большинство брэ считает такое обращение с духами и безответственным, и небезопасным, — но некоторые готовы рискнуть и своей жизнью, и благосклонностью хозяев боли ради тех возможностей, которые открывают подобные клинки.

С течением времени и при изменении обстоятельств духи могут засыпать, погружаться в транс. Особенно часто это происходило в период распространения лаврикианства и изменения парадигмы отношения к бою среди брэ. Хозяева боли и Кузнецы меняют имена таких мечей и не советуют будить их.

Хотя с точки зрения боевых качеств новые мечи как правило ничем не уступают старым,

большинство брэ все же считает, что старые клинки лучше. Связано это, вероятно, с тем, что старые мечи часто воспеты в легендах — а кому не хочется приобщиться к героям прошлого? Кроме того, старые мечи иногда обладают собственным характером или, вернее, чаще его проявляют.

Мужчина-брэ получает свой меч после инициации. Однако он не обязан ходить с одним мечом всю жизнь. Правило предписывает лишь, что единомоментно он может владеть лишь одним клинком; так же, один раз отказавшись от меча, брэ уже не сможет вновь стать его хозяином. Довольно часто старые брэ отдают свои мечи взрослым сыновьям, как бы меняясь с ними оружием. Сплошь и рядом так происходит с умирающими: чтоб старый меч не оказался погребен, его завещают сыну или иному мужчине-наследнику, а тот уже в курган кладет вместо старого меча покойника свой. (Похоронить мужчину-брэ без меча — невысказано). Бывает, что мечами меняются друзья: это мощный символический жест, нечто сродни братанию. В наши дни случается редко, но в исторических текстах и легендарных историях об этом можно прочитать. Так же нередко брэ меняют меч, полученный при инициации, на перекованный строевой клинок.

Мечи, оставшиеся без хозяев по тем или иным причинам, хранятся в оружейных с огромным почтением. Глава семьи сам должен ухаживать за ними до тех пор, пока они не найдут нового хозяина. Бывает, впрочем, что старые мечи тысячелетиями лежат в оружейных и никто не смеет предъявить на них права.

Брэ: детали

Нельзя говорить о доме, и не описать самые простые вещи — привычки в еде, одежде и всех тех мелочах, которые составляют жизнь человека. В случае брэ это имеет особенное значение. Именно по деталям, мелким особенностям можно разобраться в представителях этого дома.

Предпочтения в пище

На поверхности лежит мысль, что брэ едят в первую очередь много. Так оно и есть — тому, кто весит 600 фанов (около 300 кг), нужно съесть в день очень немало. В критических условиях брэ едят практически все. Однако при возникновении выбора часто выясняется, что брэ весьма разборчивы.

Основа их рациона, конечно, мясо, птица и рыба. Это сформировало определенные стереотипы: многие брэ любят охоту, а рыбная ловля считается традиционным времяпрепровождением отставников. Но, разумеется, даже если брэ и охотится, то как правило добывает далеко не все, что съедает. Большая часть мяса и рыбы покупаются на рынке.

Многие брэ — сладкоежки. В империи не используется сахар, но мед и сладкие фрукты очень популярны.

Как и все лавикандцы, брэ едят овощи и злаки (рис в первую очередь, само собой), однако делают на них не слишком большой упор.

Важным условием кулинарных вкусов брэ служит, как ни странно, тот же фактор, который вообще сильнее всех влияет на их жизнь. Это армейская служба. В течении как минимум 20 лет молодой брэ ест сытно, но чрезвычайно однообразно и невкусно. С одной стороны это формирует определенную неприхотливость, готовность в любой момент перейти на простую еду. С другой стороны, уйдя со службы, брэ часто стремятся взять от жизни все то, чего им не хватало в армии. И вкусная еда, безусловно, стоит в начале этого списка.

Благодаря этому для рыночных торговцев приход брэ в их лавку всегда праздник — скорее всего он купит очень много и, если у него есть такая возможность, самого лучшего товара. Застолья брэ — частая тема для шуток, так как представители других домов, попавшие за такой стол, часто не могут справиться и с закусками, не говоря об основных блюдах.

Большой размер брэ и масштабность их закусок сильно тормозит процесс опьянения. По этой причине в их домах с одной стороны очень распространены вина (даже очень молодому брэ ничего не будет от пары бокалов вина), а с другой — всегда хранятся самые крепкие из напитков империи: водки и желтое вино.

Критерии красоты

Как и в случае худдов и фели прежде всего мы должны понять, что стандарты красоты у брэ очень сильно отличаются от наших. Но если в случае уже описанных домов дело в первую очередь в «животных» чертах, то у брэ отличается и сам подход.

И у мужчин, и у женщин брэ практически не ценится стройность, легкость.

Мужчина должен быть крепким, широким в плечах. Тонкое (по меркам дома) телосложение

считается признаком юности и незрелости. Но крепость — это не толстый живот, а в первую очередь развитое тело. Мужчина должен быть физически развит настолько, насколько это возможно.

Для нас в облике силача важна его развитая мускулатура. У брэ это не принято: в зависимости от принятой им школы фехтования, воин должен быть либо поджарым и жилистым, либо наоборот массивным, мышцы и жир должны образовывать гладкий покров. Кичиться особенно накаченной мускулатурой для брэ не характерно.

От женщины тоже никто не ждет особой стройности. Более того, крупная фигура считается безусловным достоинством. Как и мужчины, девочки-брэ в детстве упражняются, и умеют, несмотря на вес, двигаться изящно. Но их мускулатура тем более не должна быть видна. Большим достоинством для женщины-брэ является умение ходить бесшумно.

Так же надо помнить, что в отличие от очень близкого человеческому сложения фели и худдов, брэ выглядят иначе. У них сравнительно более длинные руки (что не очень заметно, но все же), ноги короче, нет ярко выраженной шеи, очень часто совершенно не заметна талия. Хвосты всегда очень короткие, едва заметные. Брэ даже часто обходятся без необходимой большинству лавикандцев прорези для хвостов в штанах и халатах.

Оптимальным ростом для мужчины считаются 3 шага (т.е. около 270 см), для женщины — чуть меньше, 3 шага без трети локтя (т.е. около 260 см). Однако есть отдельные кланы, имеющие собственные стандарты внешности. Так, например, в клане Кешт много брэ с белым окрасом шерсти, чей рост существенно больше — около 290-300 см. Это считается нормальным и даже красивым.

Самые распространенные цвета шерсти брэ — темно-коричневый и черный. Считается красивым, когда шерсть на груди и животе по цвету отличается от основного окраса.

Жилище

Если в лавикандской приключенческой литературе встречается дом брэ — то это, как правило, замок. И непременно древний, запущенный, но мощный и крепкий.

Однако в действительности лишь немногие брэ живут в замках в прямом понимании этого слова. Смысл это имеет только там, где хозяевам грозит какая-то опасность. В обычной же жизни замок не самое удобное жилище. Кроме того, поддержание даже небольшой крепости в надлежащем виде — удовольствие очень дорогое.

В следствие этого большинство брэ живут в домах. У богатых феодалов это усадьбы, у людей попроще — небольшие домики на городских окраинах или в деревнях.

Дом много значит для брэ. Если уже отставник решил осесть в одном месте, он постарается купить или хотя бы арендовать дом, а не квартиру. Этот дом он устроит так, как ему удобно.

Главный критерий удобства это прочность и надежность. Мебель в таком доме простоит века, стулья выдержат быка, а стол смело можно использовать вместо щита. Отчасти это должно напоминать, как нам кажется, дом Собакевича из «Мертвых душ».

В остальном все зависит от вкуса и характера брэ. Но если финансы позволят, то хозяин непременно построит в своем доме помимо очевидных спален и столовых еще и зал для трофеев. А если это глава большой семьи или тем более клана, то обязательно будет зал для родового штандарта, наград хозяина и его предков. Важно помнить, однако, что в отличие от знатных худдов, брэ никогда не будут строить парадной оружейной. Свои мечи они всегда хранят при себе, а оружие челяди (буде такое имеется) сложат в подходящий, но незаметный шкаф.

Одежда и доспехи

В «Книге игрока» мы отчасти описали одежду брэ, напирая на идею практичности и удобства. Теперь пришла пора сказать о ней более подробно.

Как правило, брэ одеваются в нижнюю рубаху, штаны и один-два халата. Это действительно простая одежда, которая не мешает двигаться, и на которую легко надеть доспехи. Верхний халат обычно сделан из достаточно грубых и прочных материалов и украшен разве что вышивкой. Нижний более богат и часто делается из шелка.

Если брэ хотят одеться богато или не предполагают, что им понадобится доспехи, они могут одеться в пять-шесть слоев халатов. Это тоже по своему практично, потому что несколько слоев шелка дают небольшую защиту от стрел и дротиков (+1). Это как раз то, что нужно — в дополнительной защите от противника, вооруженного саблей или мечом, брэ как правило не нуждается.

У брэ не принято одеваться с излишней роскошью. Если одежда еще может быть богато расшита, то доспехи всегда выглядят очень просто (в отличие, например, от худдских). Так же просты и их шлемы. Эти доспехи, сделанные из стальных полос и цельнокованых нагрудников — лучшая из имеющихся в

арсенале империи защит, но носить их физически способны только брэ.

Другое оружие

Мы много раз говорили о том, что из оружия брэ используют только мечи. Но внимательные читатели, конечно, заметили, что это не совсем так.

Самое известное исключение из этого правила — молоты Кузнецов. Эти мастера не носят при себе мечей, но с успехом дерутся огромными молотами, в которых так же живут духи. Вопреки распространенному мнению, эти молоты не используются при ковке клинков.

Но есть и другие исключения, обусловленные восприятием оружия в Лавикандии.

Так, на поясе любого брэ (и вообще почти любого мужчины-лавикандца) висит нож или кинжал. Разумеется, многие брэ научились пользоваться ими, как оружием, хотя в первую очередь ножи используются ими для других целей.

Но, в конечном счете, есть масса вещей, которые делать мечом и неудобно, и оскорбительно по отношению к клинку. Когда десантник «снимает» вражеского часового, перерезая ему горло, он не будет использовать родовой клинок, а сделает это кинжалом. Парадоксально, но не смотря на это никто из брэ не считает такие ножи оружием.

Чрезвычайно часты среди них и кованные перчатки. В принципе, это действительно не оружие, а род доспехов. Однако в настоящее время они очень часто дополнительно укрепляются, а на тыльной стороне покрываются небольшими шипами. Так что удар такой перчатки вполне может нанести травмы немногим меньше, чем меч. И все же все брэ считают, что перчатки — не оружие. Многие даже специально носят их, чтоб не доставать меч без особой необходимости.

Важно оговорить и еще один момент. Брэ никогда не используют стрелкового оружия в бою. Однако это не мешает некоторым из них хорошо владеть большим луком. Конечно, они не будут применять его против врагов и даже на охоте, так как покрыли бы себя в этом случае несмываемым позором (в первую очередь — в собственных глазах). Но стрельба по мишеням, своего рода спорт и философия одновременно, оттачивание точности и выдержки при помощи большого лука считается среди брэ вполне пристойным и даже достойным занятием. Так же точно, ничто не мешает брэ овладеть самыми разными видами оружия для тренировки или просто из интереса. Но это ни в коем случае не значит, что он будет применять это оружие в настоящем бою.

Глава о доме Кафа

...в этом и заключается искусство. На Востоке, чтобы быть великим химиком, надо уметь управлять случайностями, - и там это умеют.

А. Дюма

Кафа: пример биографии

Я хочу рассказать вам историю об одном мальчике. Если вы не будете слишком шалить я, может быть, даже смогу рассказать ее до конца.

В сказках мальчики обычно бывают хорошими и плохими. Этот был — ни то, ни се. Но родился он, как это и полагается, у самой красивой женщины на свете. Его мать была младшей женой одного очень важного господина. У этого господина были дворцы, корабли, драконы, сотни слуг кафа и гегра выполняли его распоряжения, сотни храбрых воинов-катарир готовы были отдать за него свою жизнь. Этот господин не знал бедности, ему никогда не приходилось вымалывать рис или сделать что-то своими руками. Так он жил-поживал, пока не умер. И тогда старшие сыновья старших жен собрались и сказали: «К чему нам этот мальчик и его мать? Это лишние рты, а мальчик может претендовать на власть». Претендовать, сынок, значит, хотеть захватить.

Что, вы думаете, сделали эти старшие сыновья? Вы правы. Они выгнали мальчика и его мать на улицу. В самом скором времени мать, не вынеся тягот такой жизни, покинула ее. Мальчик остался один. Все, что он получил от матери, были два рваных халата и сбереженное золотое кольцо. Хотя он не успел получить такого хорошего образования, как его старшие братья, он все же умел читать и писать. Родители говорили вам, как важно уметь читать и писать? Слушайте! Вы услышите, как пригодилось мальчику это умение.

Он устроился разносчиком. Простым разносчиком в лавку: носил плетеные стулья. Казалось бы, плетеный стул состоит из воздуха, он ничего не весит. Но пять таких стульев, да еще в руках такого маленького мальчика, — а он был не старше вас, — это немалый вес. Сколько раз хотелось ему бросить это дело и заняться попрошайничеством! Он знал, что попрошайка вне сообщества нищих обречен, но все же это позволило бы ему прожить сытно хотя бы пару лет. Сколько раз думал продать кольцо! Но что-то удерживало его.

Он помнил роскошь в доме своего отца и мечтал вновь оказаться там. Подчас он приходил к окнам своего старого дома и заглядывал в них, свешиваясь на втором или третьем уличном ярусе. Там, внутри, было все так же, но мальчику больше не было туда хода.

Но однажды его прилежание было замечено. Управляющей лавкой вызвал мальчика к себе, и тот не сплеховал: сумел показать себя с лучшей стороны. Тут-то ему и пригодилось умение читать и писать — управляющему нужен был помощник. И мальчик не подвел. Он работал день и ночь.

Вы скажите, что это был хороший мальчик. Так-то оно так, но не все тут просто. За пять лет работы на управляющего он вызнал все его тайны, все секреты. И когда однажды управляющий решил прибрать к рукам кое-что из имущества хозяина, наш мальчик поспешил к последнему и выдал план своего покровителя. Управляющий был снят с должности, а мальчик — мальчик занял его место. Это был первый раз, когда он поднялся наверх за счет кого-то. Но не последний, конечно. За управляющим отправился хозяин, потому что у любого господина есть свой господин. Ради того, чтоб подняться выше, мальчик не жалел ничего. Однажды он, ослепленный сиянием власти, подарил собственную жену тому, кого и в мыслях не назвал бы другом.

Его усилия увенчались успехом, как и любые усилия, которым нет предела. Он был вновь замечен, но уже не управляющим, а людьми столь высокими и сильными, что и отец мальчика согнулся бы перед ними в поклоне. Один из этих людей пришел в нему в дом и спросил: «Верно ли, что ты сын того старого господина, а твои братья выкинули тебя из дома в черный день?» Мальчик ничего не ответил, а только с поклоном протянул гостю сбереженное золотое кольцо. Не прошло и ночи, как он вновь вошел в родительский дом. Слуги-кафа и гегра склонились перед ним, воины-катарир поклялись ему в верности на воде и своих саблях, корабли подняли его стяги, а дворцы распахнули ему двери. Братья предстали перед мальчиком и его новыми покровителями, но он не повторил старой ошибки: вместо того, чтоб выгнать братьев прочь, мальчик повелел убить их.

Все это обошлось ему просто и не так дорого — в жалкие тридцать процентов акций Третьей верфи Пин-а-Сона. Процент, сынок, это сотая доля чего-то, например лепешки. А акция — это слишком сложно, в двух словах не объяснить.

Что было дальше? В настоящей сказке мальчик зажил бы после этого в отцовском доме, и жил бы долго и счастливо. Но тому, кто однажды попробовал власть на вкус, она кажется слаще шербета, и дурманит его голову сильнее опиума. Мальчик не мог остановиться. Он все карабкался и карабкался наверх. Другие сломали бы себе шеи на этом пути, но ведь он умел читать и писать, и не просто на бумаге — он умел читать и писать в душах людей. Он поднимался все выше и выше, и однажды достиг таких высот, что лишь император и главы синдикатов стали выше него. Кажется, что такое синдикаты вы уже знаете?

К этому времени он, конечно, перестал быть мальчиком. Он стал стариком. Его старшие жены состарились вместе с ним, младшие принялись изменять ему с воинами-катарир и даже со слугами-кафа. Сыновья сами построили себе дворцы, а дочери отправились в дома самых могущественных людей империи.

И вот однажды он поглядел в зеркало. В зеркале он увидел старика, в ведь внутри его жил мальчик, все тот же мальчик. И тогда он воскликнул: «Это зеркало лжет!» Но слуги отвечали ему, что зеркало правдиво, его сделали лучшие мастера-лее, и оно никогда не лгало. Он пошел к женам и спросил их: «Верно ли, что я стар?» Те лишь смущенно хихикали, закрыв лица рукавами. Он пошел к воинам и спросил их: «Верно ли, что я состарился?» Те, с прямоотой катарир, отвечали ему: «Да, это так».

Но он возопил: «Нет! Если я стар, почему в душе своей я так молод? Почему не чувствую груза прожитых лет?» Никто не мог ответить ему, но вечером пришел старый гегра. Этот старый гегра объяснил, что этот мальчик-старик не стар, но и не молод, не богат, но и не беден, а зеркало не лжет, а лишь отражает ложь. Он сказал, что все в мире лишь иллюзия, обман, игра теней и пестрых картин.

«Как мне выбраться из этого плена?» - спросил старик. «Никак, - отвечал гегра, - но может быть в следующей жизни, если на руках твоих нет крови, а в душе лжи, ты подойдешь ближе к выходу из него». Старик вспомнил, что творил, и ужаснулся. В этот день он отдал все, что у него было, сыновьям, женам, слугам и воинам, а оставил себе только чашку для сбора подаяний и золотое кольцо — точно такое, как вот это на моем пальце. И отправился в путь.

Катарир: пример биографии

15 день 1-го месяца весны 452 IV Худдов,
джонка 2-го класса «Мореход Дин Лу»

Если удача повернулась ко мне лицом, и вам в руки попало это письмо, прошу вас переслать его в Главное военное адмиралтейство в Кос-тха-ни. Если вы имперский служащий, это ваш долг. Если честный подданный — вас хорошо за это вознаградят.

Господин адмирал!

Мне неизвестно, получите ли Вы это письмо, но надежда — а больше в этой жизни нам ничего не дано — не позволяет мне отказываться от этой мысли. Если кто-то пишет письмо, значит кто-то его прочтет.

Хотя мы встречались с Вами (я сдавал Вам экзамен тридцать два года назад), Вы едва ли меня помните.

Я — Тиба Хиной, катарир, мне 122 года. Мой отец, адмирал Ган Хиной, Вам, безусловно, известен. На протяжении последних девятисот лет наша семья честно служит империи в военном флоте. Надеюсь, что мои ошибки не бросят на нее тень.

Следуя по стопам отца, в 80 лет я поступил в Императорское навигационное училище, которое и окончил в 430 году с отличием. Вы возглавляли комиссию, принимавшую у меня выпускной экзамен.

По окончании училища я был направлен вторым помощником на судно «Разящий», флагман Третьей морорской флотилии. Теперь мне ни к чему скрывать что-либо, поэтому скажу, что место это было обеспечено мне протекцией отца. Прослужив на «Разящем» год, я посчитал невозможным для себя оставаться на месте, получение которого не было обусловлено ни моими реальными знаниями, ни боевыми заслугами. Благодаря незаслуженно высоким рекомендациям капитана «Разящего», Лу Бидая, я перевелся первым помощником на джонку «Мореход Дин Лу», входящую в состав Второй южной флотилии. В качестве помощника я поучаствовал в ряде рейсов в варварские земли Северного Амра и Наргейла. В 442 году IV худдов капитан Го вышел в отставку, я был назначен на его место. С этого момента и до сегодняшнего дня «Мореход Дин Лу» находился под моим командованием. Высочайшее усердие команды корабля и храбрость его солдат не раз были отмечены штабом Второй южной флотилии.

Я пишу это не ради хвастовства, так как мне хвастаться нечем. Я надеюсь, что мое мнение будет

учтено при возможном разборе действий команды в адмиралтействе и даст положительную рекомендацию моим помощникам и матросам.

Последнее боевое дежурство «Морехода Дин Лу» (маршрут О-рин-гай — Лу-ра-ни) началось 1 числа 1 месяца весны сего года. Первые две недели плавания прошли успешно. Их обстоятельства подробно отражены в корабельном журнале, переданном мной боцману Тэну. Однако сегодня, 15 числа 1 месяца весны, в 22:20, наш корабль встретился с пиратской эскадрой из трех судов (1 конский и 2 сторожевых корабля согласно стандартной классификации). Ради безопасности купеческих судов, идущих, как мне было достоверно известно, этим же маршрутом следом за нами, мы вынуждены были принять бой с превосходящим по силам и численности противником. Благодаря блестящим действиям катапультного расчета и безукоризненно выполненной матросами операции по защите от абордажа, мне удалось потопить одно судно противника и нанести двум другим достаточные повреждения, чтоб они предпочли бегство продолжению сражения.

Однако в бою «Мореходу Дин Лу» был нанесен ряд серьезных повреждений, включая крушение мачты и руля, а так же пробоины ниже ватерлинии. В этой обстановке мной, согласно инструкции военного флота №148-15-2, было принято решение об эвакуации команды и военного состава судна. Готов свидетельствовать перед адмиралтейством и самими Мореходами, что эти люди мужественно исполняли свой долг, и вина за потерю корабля полностью лежит на мне.

Не считая для себя возможным покинуть вверенное мне судно, я прикрепляю это письмо в бутылке к шее корабельного дельфина и молюсь, чтоб верное чутье привело его в родной порт.

Обстоятельства вынуждают меня окончить это письмо. Я прошу Вас, господин адмирал, принять к сведению при разбирательстве мое ходатайство. Так же прошу передать моему отцу настоящее письмо с тем, чтоб он довел его содержание до моих матери и супруги, не причиняя им лишней боли.

Тиба Хиной,

капитан джонки «Мореход Дин Лу»

Кафа: синдикаты

Выше и в прошлых книгах мы уже упоминали синдикаты. Напомним, что это огромные финансовые корпорации, находящиеся в той или иной степени за гранью закона. Практически все предприниматели империи работают на тот или иной синдикат. Часто они могут и сами не догадываться на какой именно, но как правило все-таки имеют об этом представление.

Власти редко преследуют синдикаты всерьез. Существуют неписанные правила игры — не продавать оружие мятежникам и врагам империи, не предпринимать покушений на крупных чиновников, не трогать сотрудников ТУ, ВОТа и ВПС и т.п. До тех пор, пока синдикат играет по этим правилам, его руководству со стороны закона ничего не грозит. Низовые сотрудники и бойцы, конечно, не обладают такой защитой, но все же у глав синдикатов как правило большие связи и, в случае чего, они готовы пустить их в ход.

Более того, власти и синдикаты фактически сотрудничают, так как государству проще иметь дело с организованной преступностью, чем с множеством мелких банд. Тут играет свою роль специфика Лавикандии: даже самые крупные деятели синдикатов все же искренне считают себя подданными императора и сотрудничество с властями для них — не позор. Вопрос лишь в том, что хотят власти: если ТУ пытается прикрыть доходную подпольную опиумокурильню, будет драка. А если ТУ неформально просит разобраться со слишком много о себе возомнившим феодалом-брэ или магом ночного круга, синдикаты охотно пойдут на встречу, выговорив себе за это какой-то вкусный кусок.

Все это совершенно не мешает постоянным конфликтам на низовом уровне: рядовые ТУ-шники и ВОТ-овцы арестовывают синдикатских бойцов и мелких дельцов, а те в меру сил мстят обидчикам.

Для худда, фели, гегра или брэ работа на синдикат зазорна (что, конечно, не мешает многим так промышлять). Но для кафа или катарир это не просто нормальное, это даже почетное занятие. Можно многого достичь будучи купцом или судовладельцем, но к настоящим верхам власти кафа может прийти только одним способом — став сотрудником синдиката. У катарир есть еще один способ: стать офицером военного морского или драконьего флота, но не у всех лежит душа к военной службе, да и адмиральских постов куда меньше, чем синдикатских должностей.

Тут нужно оговорить, что хотя два десятка синдикатов контролируют всю империю и любой уличный торговец платит им дань, непосредственных членов в них не так много — в лучшем случае несколько тысяч человек в каждом, считая и самые нижние ступени. В то же время, в отличие от классической мафии или японской якудзы, в синдикатах бойцы составляют меньшинство. В случае если, скажем, «Двум драконам» нужно устроить небольшой погром на складе должника, они пошлют туда одну из подручных уличных банд. А силовые части «службы безопасности» используются для

защиты крупных иерархов, боев с другим синдикатами и властями, заказных убийств, исполнения особо опасных заданий и наведения порядка среди зарвавшихся подручных — но не купцов, а тех же самых банд.

Большую часть организации представляют своеобразные бюрократы — бухгалтеры, юристы, оценщики, словом, как мы бы сейчас сказали, менеджеры. Все это, конечно, не мирные обыватели, мало кто из них вовсе не владеет оружием. Но все же основной смысл их занятий не в драках и убийствах. Не надо забывать и о том, что именно синдикаты являются крупнейшими игроками на лавикандской бирже, да и сама эта биржа полуполегална. Чтоб грамотно распорядиться акциями нужно быть интеллектуалом и немного авантюристом, а не уличным громилой.

Бойцы синдикатов тоже мало подходят под определение громил. Как правило начинали они как раз в бандах, но в ряды служб безопасности пробиваются оттуда не столько самые сильные, сколько самые умные и — главное — находчивые. Сотрудников службы безопасности как правило очень немного. Если рядовые «матросы» (в СБ всегда много катарир и поэтому они немного копируют морскую терминологию) еще дерутся под начальствами своих «боцманов», то офицеры чаще в одиночку решают важные проблемы организации. Это и шпионы, и следователи, и командиры в одном лице. Конечно же, они блестяще владеют оружием, но все же одного этого мало, чтоб пробиться в офицеры СБ.

Как стать членом синдиката? Прежде всего — очень непросто. Желających войти в их ряды множество, а мест хотя и немало, но не бесконечное количество. И занимающие эти места как правило не хотят с ними расставаться. Выручает тут то, что на низовых уровнях синдикатов естественная убыль велика — кого убьют, кого отправят на каторгу. Но даже если место внизу найдется, на первых порах доход такого новичка будет невелик. В некоторых синдикатах принято платить более менее регулярное жалование, в других всем членам дают немного заработать, но тогда большая часть добытых денег будет отдаваться наверх. На первых порах — до 70%. Но даже небольшое жалование в 800 фанов в год (примерно столько получает чиновник I ранга) все же довольно велико по меркам большинства кафа. Взамен, правда, новичок будет связан строжайшей дисциплиной, не хуже армейской, и целым сводом традиций.

По мере движения наверх доходы будут расти в геометрической прогрессии — верхушка синдикатов составляет самую богатую прослойку империи, никакие феодалы и крупные чиновники не могут с ними сравниться. Но наверху очень опасно. Если проигравшему в интриге чиновнику грозит в худшем случае увольнение, то проигравшему иерарху синдиката скорее всего придется расстаться с жизнью. В этом — одно из главных правил жизни синдикатов.

Таких правил можно выделить три:

- «Вход фун, выход фан» - т.е. войти в синдикат легко (хотя как сказать), а выйти практически невозможно.
- «Молчание — самый надежный капитал» - попавшемуся в руки властей или конкурентов члену синдиката лучше молчать. Если он не заговорит, то его семья не только останется жива, но и будет щедро вознаграждена. Ему самому найдут хорошего защитника, а если он все же попадет за решетку, то там ему будет оказан всяческий почет. Многие сотрудники синдикатов проводят на каторге долгие годы, ни разу не взяв в руки кирку и свободно передавая письма домой. Подчас они даже руководят оттуда своими делами.
- «Держи себя в руках» - существуют рамки разумных поступков, которые лучше не переступать. Ни к чему убивать без нужды, проявлять лишнюю жестокость, обижать своих. Стоит быть почтительным к духовным лицам, женщинам и детям. Хотя бы на словах. Именно следование этим правилам отличает члена синдиката от «беспредельщиков» из уличных банд и пиратских братств. «Приличный человек» общаться с беспредельщиком не будет.

Эта видимая традиционность и аккуратность не должны вводить читателя в заблуждение. Единственная настоящая сила, которая регламентирует действия синдикатов — их выгода. Если ее можно добиться без потерь в составе СБ и убийств «простаков», т.е. обычных людей, это будет сделано. Если нет — синдикат не остановится перед убийствами.

Внутренняя жизнь этих огромных организаций сочетает в себе два начала: предельный прагматизм и тягу к ритуалам. Все члены синдикатов имеют огромное количество идентификаторов — кольца, серьги, нашивки на одежде, крашенную особым образом шерсть (иногда это целые цветные картины, которые с помощью алхимических красок держатся долгие месяцы), шрамы. Расставаться с ними считается позором. Однако это совершенно не мешает попавшему в кутузку быстро все это снять и спрятать — нарушением традиций является обман своих, а обмануть ВОТовского сержанта не проступок, хотя и не доблесть. Знающий человек умеет читать эти идентификаторы и может определить не только членство в том или ином синдикате, но даже положение в нем, проступки и

подвиги носителя и массу другой информации о нем.

Дополнительным средством коммуникации внутри общества апоте является язык жестов. Детали внутри каждого синдиката отличаются, но основа универсальна. Так что представители разных синдикатов вполне могут понять жесты друг друга. Отчасти этим языком владеют и многие другие каба: удобно иногда обменяться сведениями, не привлекая внимания покупателя.

Список синдикатов

Мы часто объясняем свою лень тем, что, дескать, описать в подробностях все реалии Лавикандии слишком сложно. Но в данном случае это не так — описать все синдикаты империи было бы несложно. Тем не менее мы решили этого не делать — прежде всего для того, чтоб оставить мастеру больше простора для воображения. Здесь мы назовем только самые крупные и известные из них.

Морорская торговая компания (МТК)

На данный момент это наиболее влиятельный из синдикатов и третья (после Священного института и Лаврикианской Церкви) по богатству негосударственная организация империи. В прошлом МТК оказала ряд важных услуг империи, среди которых было, например, безвозмездное предоставление войскам во время Терлесского инцидента транспортных драконов. Хорошее отношение властей позволило МТК полностью легализовать все свои активы. На данный момент это единственный синдикат, 90% деятельности которого совершенно законны.

Хотя МТК отлучена от Лаврикианской Церкви, это не мешает ей активно сотрудничать с властями на всей территории империи. Основной бизнес МТК — перевозки по морю и воздуху, но в целом их интересы касаются любой выгодной области. Что, само собой, не могло не ввергнуть компанию в конфликт едва ли не со всеми другими синдикатами страны.

Третий синдикат

Те синдикаты, которые можно было назвать первым и вторым, давно исчезли. Но их старый соперник остался и сейчас подмял под себя колоссальные доходы от игорного бизнеса и проституции на большей части Метрополии и Западного Морора. Это делает Третий синдикат наиболее авторитетной организацией мира Апоте, особенно после того как МТК «предала и переметнулась». На данный момент Третий синдикат — единственный из всех, кто готов иногда бросить вызов властям, не переходя, конечно, определенных границ.

Он отличается достаточной жесткостью действий и готовностью ответить на силу силой, однако сумел установить неплохие отношения с конкурентами. Существует мнение, что Третий синдикат постепенно поглощает более мелкие группы, стремясь к абсолютному доминированию в Метрополии.

Синдикат Реки

Сравнительно небольшая организация, занимающаяся преимущественно подпольной торговлей произведениями искусства и антиквариатом (а так же их подделками) по всей империи. Это не позволило бы ей стать наравне с такими монстрами, как Третий синдикат или МТК, если бы не два момента. Во-первых, именно синдикат Реки создал и распоряжается Большим Рынком в Кос-тха-ни, а значит и находящейся на нем подпольной биржей. Сам синдикат не является биржевым игроком, его состояние и стабильность гарантируют биржевую работу. Благодаря этому никому другому не выгодно трогать его. Во-вторых, благодаря биржевым интригами руководство синдиката обросло полезными связями в самых состоятельных и респектабельных кругах империи — от научной элиты фели до придворных. При необходимости синдикат торгует полученными сведениями и своим влиянием, что так же приносит ему немало дохода (не всегда напрямую финансового, но все же).

Лодочники

Единственный синдикат, который осмеливается бросить вызов МТК в деле перевозок и, несмотря ни на что, контролирует систему каналов Метрополии. В основе благополучия Лодочников — тесная система связей. Большинство людей этого синдиката — выходцы из низов, и они очень держатся друг за друга.

Еще несколько лет назад война между Лодочниками и МТК за контроль над Великой рекой и Большим каналом уносила каждый год сотни жизней. Но после легализации Морорская торговая компания вынуждена была умерить свои усилия. Сейчас Лодочники все больше укрепляют свою власть на реке, подминая под себя многочисленные перевозки от столицы на юг, в сторону нового фронта. Правда там им все же приходится отдавать товар МТК, так как морского флота у Лодочников

нет.

Из всех синдикатов Лодочники, вероятно, наиболее скованы традициями и правилами — имидж «простых ребят, которые всегда играют по правилам» не раз их выручал, а костяк организации составляют земляки из городков вдоль Великой реки и Канала.

Два дракона

Синдикат, который еще сто лет назад был авторитетен только в Западном Мороре, но сейчас активно осваивает восточную часть Метрополии. Изначально он занимался азартными играми и проституцией, однако после падения синдиката Колесо около семидесяти лет назад прибрал к рукам значительную часть его бизнеса, связанного с подпольной продажей оружия. На данный момент Два дракона — крупнейший поставщик оружия в Метрополии и Западном Мороре, а заодно активно участвует в мошенничествах, связанных с большими строительными проектами в колониях.

Два дракона почему-то чаще других упоминаются в лавикандской прессе и представляют собой архетипический образец синдиката. Интересно, что хотя в доступе у этой организации постоянно находится огромное количество оружия, в том числе и весьма редкого и качественного, его СБ фактически никогда не занимается заказными убийствами.

Кулак

Вопрос о том, насколько Кулак может быть назван синдикатом, остается открытым. Хотя с точки зрения экономики это, безусловно, огромная преступная организация, внутренняя иерархия Кулака выстроена на основе мекрарианской секты. Используя мекрарианское учение Ки Ланя, они создали большую и разветвленную религиозную систему, подразумевающую полное подчинение нижних уровней верхним. Вероятно, это единственный из синдикатов, где можно встретить полноценных религиозных фанатиков.

Тем не менее это совершенно не помешало Кулаку фактически монополизировать всю торговлю с Заповедными лесами. Помимо больших доходов от поставок туда продовольствия и предметов роскоши, Кулак делает огромные деньги, вывозя из Заповедных лесов алхимические наркотики и магические предметы. Характерно, что синдикат и не пытается сбывать все это самостоятельно, вместо этого оптом продавая полученное другим (прежде всего, Третьему синдикату). Помимо этого в распоряжении Кулака находится ряд высококлассных бойцов, которых он сдает в качестве наемных убийц — с религиозной точки зрения эти люди считаются «отрешенными» и могут совершать любые поступки без вреда, (но и без пользы) для кармы.

Медная рука

Вопреки названию этот синдикат давно уже не торгует металлом. В данный момент это крупнейший в метрополии поставщик опиума. Разумеется, поставляют они и легальные смеси, но все же основу их доходов делают подпольные продажи. Медная рука (вместе с Третьим синдикатом, синдикатом Реки и Бамбуковой джонкой) входит в число «Четырех братьев», организаций, контролирующих весь подпольный бизнес как столицы, так и Пин-а-Сона. Однако и за их пределами Медная рука чрезвычайно влиятельна.

Медная рука — наиболее активный противник МТК в данный момент, так как борется с ней за перевозки опиума из колоний. Ходят достаточно обоснованные слухи, что для этого синдикат поддерживает пиратские братства, что, в общем, считается не слишком достойным делом. В то же время этот синдикат в плохих отношениях с Третьим (так же мечтающим прибрать к рукам опиумокурильни хотя бы в «веселых районах») и не может вступить с ним в коалицию против МТК.

Специфика промысла позволяет Медной руке быстро мобилизовать огромное число бойцов из числа «севших» на опиум, но еще не до конца «скурившихся». Это будут слабые бойцы, но они могут взять числом. Поэтому на полномасштабную столкновения с Медной рукой за последнее столетие пошел только Кулак, фанатичная безжалостность и бесстрашие бойцов которого позволяют выиграть войну даже с очень серьезным противником.

Бамбуковая джонка

Людам всегда нужны деньги, а значит всегда кто-то будет давать их в долг. Бамбуковая джонка выбрала для себя именно этот путь. Негласно известно, что более трети банковских контор и более 70% ростовщиков Метрополии принадлежат этой организации.

В некотором смысле можно сказать, что Джонка — самый цивилизованный из синдикатов. До тех пор, пока их клиент (будь то крестьянин, берущий в долг для покупки лошади, или феодал,

нуждающийся в деньгах на клановое войско) выполняют свои обязательства, люди синдиката будут с ним вежливы и корректны. Никто и никогда не потребует у него вернуть долг раньше времени, мельчайшие детали договора будут соблюдены. Но стоит клиенту запоздать с возвращением денег, синдикат возьмется за него всерьез. Говорят, что лучше украсть деньги из Казны, чем взять их в долг у Джонки. Доля истины в этом есть: синдикат никогда никого не жалел и не знает понятия «срок давности».

К счастью многих влиятельных людей и несчастью властей в целом, Бамбуковая джонка, как и большинство видных игроков политического мира империи, охотно берет долги не только деньгами, но и информацией.

Камень

Всегда есть такие дела, за которые с неохотой берутся даже самые серьезные преступные синдикаты. Именно в этой области и нашел прибежище синдикат Камень. Территории, которым он владеет — центральные области метрополии, преимущественно сельскохозяйственные. Много из них не выжмешь. Поэтому Камень периодически пытается вклиниться в жизнь больших городов. При этом его люди берутся за мелкое крышевание, вымогательства, заказные убийства на самом нижнем уровне. Фактически это синдикат-слуга, другие, более крупные организации используют его людей в своих целях, когда нужно, скажем, найти несколько неплохих бойцов или на время закрепиться в одной точке, не рискуя своими людьми.

Все это — мелкий бизнес, но из него складывается большой доход. А незаметность и даже некоторое презрение, которое другие синдикаты питают к Камню, позволяют ему оставаться в безопасности. В последнее время ходят слухи, что Камень перешел в активное наступление в крупных городах, и методы его войны отличаются большой жестокостью. Так ли это действительно — покажет время.

Синий синдикат

Особняком стоят преступные организации, контролирующие жизнь колоний. Синий синдикат — наиболее влиятельная из них. В основе его деятельности — выращивание опиума в Восточном Мороре, продажа его там же и экспорт через горы в Западный Морор. Там Третий синдикат или Медная рука скупают товар и увозят его дальше, в Метрополию.

Синий синдикат даже по меркам Метрополии считается деликатным в методах и решениях. Говоря проще, этот людоед извинится перед вами, прежде чем съесть. На своей территории он очень заботится об отношениях с властями и активно демонстрирует лояльность империи в многочисленных конфликтах с туземцами.

Несмотря на это, именно на плантациях Синего синдиката выращивается 80% подпольного опиума империи, и таможенники из Управления портов и границ не без оснований считают его «главным нарушителем имперских уложений».

Единственный конкурент Синего синдиката в Мороре — вездесущая МТК, которая была сильна там еще до легализации.

Бабочка

Множество копий сломано в спорах о том, в честь чего же все таки названа эта организация — в честь настоящей бабочки или одноименного типа парных коротких мечей.

Но вне зависимости от этого Бабочка остается одним из важнейших синдикатов Восточного Морора. В основе ее доходов — нелегальная продажа стали и оружия, на которое в колониях всегда найдутся покупатели. Бабочка — самый молодой из синдикатов империи и, как считается, с наибольшим процентом катарир среди членов. Это накладывает на его деятельность свой отпечаток: существует мнение, что ребята Бабочки совершенно «отмороженные». Они действительно не останавливаются перед убийствами и чаще применяют в работе жесткую этику катарир, по которой лучше проиграть с честью, чем выиграть без нее. Все это делает их на редкость плохими партнерами в бизнесе. Но все попытки уничтожить Бабочку неизменно останавливались из-за жесткой системы связей внутри синдиката, основанной на родственных чувствах катарирских кланов. Мстят за потерянного бойца или счетовода, синдикат мстит не только за ценного сотрудника, но и за племянника, брата, свата. А настоящую кровную месть, тем более затеянную катарир, никому не остановить.

Желтое облако

Последний из крупных синдикатов Восточного Морора, в основе процветания которого — сфера развлечений. И тут важно учитывать специфику колоний. Содержа публичные и игральные дома,

гладиаторские бои (запрещенные в метрополии, в колониях они очень популярны — в них участвуют туземцы, звери и добровольцы-лавикандцы) и многочисленные таверны, Желтое облако оказывает большую услугу солдатам и офицерам местных частей. В свою очередь офицеры довольно охотно продают пленных туземцев Желтому облаку в качестве рабов (это тоже незаконно, но деньги слишком уж хороши). Более того — империя закрывает на это глаза, потому что солдатам в мирное время нужно как-то развлекаться и сбрасывать напряжение.

В результате связь между Желтым облаком и офицерством среднего и нижней части старшего звена очень велика. Сейчас, с началом войны на Юге, Желтое облако получило благодаря этой связи серьезное преимущество перед другими синдикатами: к новому южному рынку первым получит доступ именно оно.

Синдикат Ба (Остров)

«Ба» по-лавикандски значит «Остров». Этот синдикат в результате долгих и серьезных конфликтов установил абсолютную монополию в пределах острова Син. Почти все, что есть на этом острове незаконного или полузаконного, так или иначе связано с ним. Взамен Ба почти никогда не лезет в дела метрополии, ограничиваясь только подпольным вывозом из империи на Север некоторых запрещенных вещей — прежде всего шелка и фарфора.

Ба — не самый богатый и не самый влиятельный синдикат, к тому же его сотрудники как правило достаточно гуманны. Но на Сине с ним лучше не ссориться.

Интересно упомянуть, что это, безусловно, единственный синдикат империи, в котором работают антропос. (Не стоит делать из этого далеко идущие выводы — их там не больше десятка человек).

Кафа: жизнь апоте

Может создаться впечатление, что весь криминальный мир империи, весь дом Апоте связан с синдикатами. Но в действительности это не так. Даже в самых больших синдикатах, МТК или Третьем, работают всего около пяти тысяч человек. Конечно, это очень большая цифра для преступной организации. Но все же число одиночек, промышляющих на свой страх и риск, куда больше.

Апоте — это не система и не схема, это образ жизни. Его последователи находят в нем немалые плюсы: свободу и легкость, например. Но есть в нем, конечно, и свои сложности. Помимо очевидного преследования со стороны закона есть и простая усталость от постоянного ношения маски, необходимости скрываться. И все же многие кафа входят в апоте, становятся частью криминалитета. Многие из них, на самом деле, не занимаются такими уж противозаконными делами: любой разносчик лапши на Большом Рынке или владелец трактира, в котором собираются воры для своих сходок, принадлежит к числу апоте. Принадлежность к этому кругу определяется в первую очередь умением понять других его представителей (т.е. знать жаргон, язык жестов и систему идентификаторов) и готовностью закрыть глаза на незаконные сделки. Если применять эти критерии, то в число апоте попадает большинство платйо и добрая половина катарир. Более того, апоте — не обязательно кафа. Фели, продающий на черном рынке амулеты, или наемный убийца-брэ — тоже апоте, и никто не будет с этим спорить.

Синдикаты вводят сложную систему ограничений и дисциплины. Далекое не всем это по душе. Хотя работа на организацию обеспечивает стабильный доход, действительно талантливый финансист, боец, взломщик или вор могут жить безбедно и так. Конечно, они никогда не будут зарабатывать так, как лидеры синдикатов, но все же будут куда богаче их рядовых членов.

В то же время обычный уличный карманник или вор-домушник синдикату ни к чему. Если появится необходимость что-то украсть, руководство лучше наймет специалиста вроде описанных выше — на один раз и за хорошие деньги, но с гарантированным результатом. Так что молодому воришке или мелкому жулику приходится надеяться только на себя.

Более того: синдикаты подчас преследуют одиночек, которые мешают их бизнесу. Никому не нужны конкуренты, большой организации — в особенности. Сдавая мелких преступников властям (неофициально, конечно), синдикат может совершить выгодную для себя политическую сделку. И крупным преступникам, за чью голову назначена награда, стоит опасаться наемников синдикатов в той же степени, в какой и [имперских охотников за головами](#).

Как мы уже сказали, апоте — это прежде всего образ жизни. По большому счету работа на синдикат далеко не всегда соответствует его идеологии. Между тем эта идеология, фольклор, традиции и чувство общности, принадлежности не к системе, а к своего рода братству, очень важны для апоте.

Уточним. Соображения о «братстве» совершенно не мешают апоте закладывать друг друга властям и воровать друг у друга. Никакого внутреннего закона не существует (в отличие от строгих внутренних

правил синдикатов). Да и не формулируют апоте это так, они и слов-то таких в массе своей не знают, как «фольклор» или «идеология». Все это — не более, чем ощущение. Конечно, как и в любой большой группе, есть те, кто поддерживает старые традиции апоте, и те, кто хочет отказаться от них. Но радикальных изменений не происходит хотя бы потому, что в них пока не видят практической пользы.

Апоте, пользующийся уважением в криминальном мире, может провести месяцы, зарабатывать и жить безбедно, никогда не сталкиваясь с властями. Целые городские районы трущоб (в Лавикандии их называют «хутуны») почти никогда не посещаются вотовцами. В Больших Рынках Кос-тха-ни, Пин-а-Сона или Тангора есть свои гостиницы, рестораны, лавки — все, что угодно. И ни одного представителя властей.

Чтобы представить себе Большой рынок стоит вообразить современный торговый комплекс. Потом — перенести его под землю (а в случае Пин-а-Сона — на воздух, на пандусы уровня), увеличить раз в тридцать, добавить три-четыре этажа и набить все это огромным числом людей. Преимущественно это, конечно, платйо или катарир. Но есть там и брэ, и фели, и гегра, даже лока. Только худдов там немного. Есть, впрочем, и они: услуги хорошего юриста, бюрократа, даже лаврикианского священника, наконец, бывают востребованы и в криминальном сообществе. А среди представителей этих сообществ худды составляют большинство.

Считается, что на Рынках можно купить все. Это действительно так, однако помимо цены есть еще одно ограничение. Любой товар там есть, но не любому человеку его продадут. Дело тут не в боязни властей (их там, как мы уже не раз сказали, нет), а в недоверии к покупателю. Вспомним эпиграф главы о кафа из «Книги игрока»: «имеющий мускус в кармане не кричит об этом на улицах, запах мускуса говорит за него». Руководствуясь этим принципом, торговец далеко не всегда выставит на прилавок лучший товар. Но если придет хороший покупатель с рекомендацией от проверенного человека — товары тут же появятся.

И, конечно, нужно помнить, что без торговли никогда и ничего не продается. Цены на Рынках, как и в любой кафской лавке, называются сразу раз в десять больше, чем реальная стоимость товара. Тот, кто не собьет хотя бы половину этой накрутки будет считаться за «простака». А обмануть «простака» для кафа не грех.

Катарир: драконы

Представить себе империю без драконов невозможно. Они используются в торговле, военном деле, перевозят людей, производят разведку дальних мест. Но важнее всего то, что они переносят информацию. Дракон от Кос-тха-ни до самых дальних мест Морора будет лететь чуть больше суток. Верхом и морем на преодоление такого пути понадобится месяц. Этот выигрыш в скорости позволяет императору контролировать свою страну, быть в курсе любых новостей и доносить свои указы до подданных. Если бы не драконы, границы империи скорее всего соответствовали бы границам метрополии.

Конечно, ни один дракон не вынесет суточного перелета. Редко кто из них летит больше шести, максимум восьми часов подряд. И хотя бы поэтому драконов нужно много. Только государственных (военных и транспортных) драконов в империи не меньше трех тысяч. Частных — вдвое больше. Конечно, значительная часть из них приходится на молодых драконов.

Предельный возраст жизни дракона точно не известен. Судя по всему, он составляет примерно 300 лет. Однако точных доказательств нет, так как диких драконов невозможно содержать в неволе, а прирученные умирают вскоре после смерти хозяина. На протяжении всей жизни драконы растут, хотя только в первые сто лет изменения заметны невооруженным взглядом. Именно к ста годам дракон достигает достаточного размера, чтоб унести 40 человек с грузом. До этого они могут унести от двух (самые маленькие из пригодных для перевозок) человек, но значительно более подвижны, чем большие драконы, и летают несколько быстрее.

Способность драконов к полету едва ли может быть объяснена рационально. Не будучи биологами, мы и не ставим перед собой такой задачи. Точно можно сказать одно: крылья нужны им скорее для планирования и маневрирования. В воздухе они держатся благодаря горячему газу в их легких (так же, как крокодилы с помощью воздуха в легких регулирует глубину плавания).

Драконы — огнедышащие существа. Говоря совсем точно, они выдыхают чрезвычайно горячий воздух, воспламеняющий или плавящий окружающее. Однако если животное выдохнет слишком много, оно не сможет взлететь, пока не выработает новый запас.

При их размерах они, конечно, нуждаются в очень большом количестве еды. Драконы совершенно всеядны, хотя предпочитают мясо и очень много пьют.

Драконы — яйцекладущие и, строго говоря, хладнокровные существа. Однако их огонь греет и их самих, так что фактически их кровь всегда тепла. Высиживание занимает около полугода. Новорожденный дракон не может не только летать, но даже ходить. Еще около полугода его надо выкармливать, пока он достаточно не окрепнет. В кладке всегда только одно яйцо, а самка дракона откладывает яйца не чаще, чем раз в пять лет.

Внешне они похожи скорее на китайских драконов, чем на европейских — однако имеют пару перепончатых крыльев и четыре мощные лапы.

Все без исключения драконы — не более, чем очень умные животные. Их разум превышает даже разум земных собак или лошадей, но все же он ограничен. Тут, правда, надо сказать, что ошибку совершают и многие лавикандцы: малообразованные люди часто думают, что драконы разумны. И правда, прирученные драконы ведут себя иногда удивительно логично. Но это заслуга их владельцев, симбиотически связанных с животными. Принцип действия этой связи до конца не ясен. Фактически, дракон и драконюх могут передавать друг другу свои эмоции и простейшие мысли-желания, связанные с потребностями и управлением. Старые драконы понимают до тысячи слов, но сами даже драконюху не могут воспроизвести ни одного, и могут лишь ощущением передать свои чувства и мысли на этот счет. Большой мудростью эти мысли не отличаются, но все же иногда к ним стоит прислушаться.

Разумеется, для обслуживания дракона мало одного драконюха. В драконьих портах существуют специальные команды людей, заботящихся о здоровье дракона, его корме и прочих бытовых нуждах. Да и «на спине», то есть в кабинах на спинах больших драконов служит часто до 7-8 человек, хотя лишь один из них — драконюх, и лишь его животное считает своим хозяином.

Самые частые применения драконов — перевозки пассажиров, военные операции и доставка срочной почты. Для последнего используются детеныши, более быстрые, но неспособные поднять большой груз. Так же очень популярны драконьи гонки. Каждый год в империи проводится три больших состязания — в столице, Пин-а-Соне и Тангоре и некоторое количество маленьких, часто нелегальных.

Несмотря на чрезвычайную жаропрочность драконьей кожи, она очень мало используется. Связано это с тем, что почти невозможно представить драконюха, который после смерти отдал бы своего партнера на разделку. Как правило тела мертвых драконов хоронят в океане.

Виды драконов

Основных видов существует два — Северный и Южный, но каждый из которых делится на отдельные породы.

Северные драконы чуть крупнее, длиннее (во взрослом возрасте - до 70 шагов, считая хвост), но стройней. Они могут развивать большую скорость и в основном используются для пассажирских перевозок. Обычно они темно-зеленого цвета, переходящего в коричневый.

Южные — несколько меньше, максимальная длина — не более 55 шагов. Но они крепче и обладают большим запасом горячего воздуха, т.е. могут дольше дышать огнем без последствий для полета. В сочетании с большей маневренностью это определило их использование в военных целях и для грузоперевозок. Южные драконы тоже коричневые, но при этом скорее в красноту, чем в зелень.

Нужно учитывать, что разделение это во многом условно, тем более что нередко заводчики случают драконов разных пород. Вполне можно встретить южную породу на пассажирских перевозках, да и разведывательные войска предпочитают северных драконов.

В легендах рассказывают о белых драконах, наделяя их не только разумом, но и большой мудростью. В жизни они, однако, не встречается.

Катарир: Океан и культ Мореходов

Хотя культ Мореходов и не является исключительно катарирским, большинство его регулярных прихожан — именно катарир. Кафа и представители других домов, особенно гегра, часто заходят в храмы перед путешествиями, но лишь катарир связывают с культом Мореходов всю свою жизнь. Именно поэтому мы решили описать его тут, а не в «Книге империи».

На всякий случай повторим, что в нашей игре описано несколько религиозных культов. С точки зрения верующих, каждый из них обладает всеми мыслимыми достоинствами и повествует о совершенно истинных событиях. Мы же, как авторы, предлагаем вам оставаться своего рода агностиками. Не стоит отрицать некоторые чудеса, которые происходят в рамках того или иного культа. Но и принимать на веру все, что говорят жрецы, тоже не стоит.

В случае культа Мореходов это несложно еще и потому, что (как и в случае некоторых других лавикандских культов) это учение существует на двух пластах. Один предназначен в первую очередь для жрецов, второй — для простых последователей. В отличие от культа боли, популярного среди брэ, философские и сложные элементы культа Мореходов в принципе доступны любому человеку. Но у большинства катарир нет времени и желания, чтоб вдаваться в тонкости. Да и не все они умеют читать достаточно хорошо, чтоб справиться со сложными религиозными текстами.

«Простонародный» культ

Эта та часть учения, которая известна любому катарир, а так же многим кафа и вообще всем желающим из любого дома. В основе ее лежит две идеи.

Первая — «Океан». Океан — это не просто «непрерывная водная оболочка планеты, окружающая материки и острова и обладающая общностью солевого состава». Это еще и мистическая сила, распоряджающаяся судьбами людей и вселенной вообще. По своему усмотрению Океан наделяет силами и отнимает их, награждает и убивает. Хотя в сказках встречается и Подводный ван (некто вроде правителя, царя), и морские черти (очередной подвид популярных в лавикандском фольклоре синих), верующие сходятся во мнении, что Океан — безличная сила. С ним нельзя поговорить, его нельзя умилостивить или обмануть.

Однако бывают случаи, когда Океан по каким-то причинам награждает человека особой силой, что, конечно, накладывает на него и особую ответственность. Такие люди называются Мореходами — они совершают великие деяния, а после смерти становятся членами команды Истинного корабля. То есть, проще говоря, ведут саму землю по морям мира.

Хотя все знают, что мореходов было довольно много, по-настоящему окружены поклонением только пятеро из них.

Хинро — самый великий из мореходов и самый первый из них. По преданию он придумал саму идею корабля, идею мореплавания. Жил он, (если вообще существовал на самом деле), в доимперские времена. Сейчас его как правило изображают с чертежом джонки в руках или натягивающим парус. Но на самых древних известных изображениях он, конечно, плавает на долбленке и с веслом в руках.

Хинро — покровитель всех, кто отправляется в путешествие, всех, кто покинул свой дом, и надеется вернуться в него или найти себе новое место для жизни. В религиозных текстах он наделяется почти божественными способностями: поднимает цунами, повелевает морскими змеями, (которых в реальной жизни нет), создает из раковин армию, послушную его воле. Несмотря на это, он часто воспринимается как покровитель дома, и многие катарир держат его статуэтки недалеко от входа в жилище, как оберег.

Атайа — вероятно, этот изобретатель, астроном и мореплаватель был вполне реальной, исторической личностью. Жил он во времена Первой династии Фели и исполнил ряд заказов для императора Паира I. В легендах он приобрел черты мудреца и хитреца, вроде Ходжи Насреддина, но, — все-таки он катарир, — добавил к умению дать хороший совет и большим знаниям еще и качества отличного бойца. Его любимый кнут, которым он будто бы перенаправлял стрелы и отбивался от морских чертей, даже сохранился, на него можно посмотреть в Пин-а-Сонском храме мореходов. С Атайей связан и цикл притчевых сказок, немного напоминающих сказки о Синдбаде — долгие и полные приключений путешествия, включающие не только страшные и смешные эпизоды, но и религиозные аллегории.

Тон Храбрец — интересный пример человека, который, по-видимому, реально существовал и активно участвовал в жизни империи, но при этом никак не упомянут ни в одной из летописей или книг своего времени кроме катарирских текстов. Биография Тона при этом содержит массу чисто сказочных элементов. Считается, что он родился в богатой семье, но враги украли его и, положив младенца в лодку, отправили его в открытое море. Поскольку, как вы понимаете, Тон был великим мореходом, он успешно пережил это приключение и был подобран в море пиратами. Пиратский вожак усыновил его, и с течением времени Тон стал не просто пиратом, а лидером всех пиратов окрестных морей. Разумеется, он был благородным пиратом: не то чтобы раздавал все бедным, но грабил с разбором и, к тому же, защищал империю от варваров.

Однако в какой-то момент он ограбил корабль, на котором плыл его отец. Следует радостная встреча. Тон становится примерным сыном и бросает пиратское ремесло. Год он не выходит в море, но Океан зовет его, и Тон каждую ночь видит во сне дельфинов и некий прекрасный остров, (сейчас это популярный образ лавикандской культуры). Наконец он покупает себе корабль и уходит в плаванье, чтоб никогда больше не вернуться домой. Тон Храбрец не только наделил катарир самым популярным

мужским именем (считается, что оно приносит удачу), но и стал покровителем всех военных моряков, пиратов и вообще всех, кому грозит опасность не столько от буйства стихии, сколько от происков других людей.

Лаврик — тот самый Лаврик, который основал лаврикианство, т.е. Пророк. Тут есть интересный парадокс. Как известно, Лаврик был художником, что мало сочетается с мореходством. Но в качестве императора он как бы не принадлежал ни к одному дому. К тому же известно, что его проповедь началась с того, что он прибыл в Пин-а-Сон на собственном корабле, да и позже самым известным эпизодом его проповеди стало путешествие на корабле по Большому каналу. Словом, катарир считают мореходом. Встречаются даже, правда редко, изображения Пророка в облике катарир. Притом, что внешность Пророка, в общем, неплохо известна.

Он покровительствует тем, кто честно исполняет свой долг, каков бы он ни был, защищает слабых и готов служить справедливости, в чем явно видны следы лаврикианства брэ. В свою очередь Лаврикианской церкви это позволяет считать культ Мореходов своеобразной версией их учения, чтоб обеспечивать жрецам Мореходов государственное признание (хотя в отличие от Хозяев боли лаврикианскими священниками они не считаются).

Дин Лу — катарир, который действительно очень много сделал для империи: приручил первого дракона. Было это вполне в исторические времена, незадолго до Религиозных войн. Сейчас образ Дин Лу разросся до эпического героя, а о его друге говорят, что это был настоящий Белый дракон. В действительности и то, и другое не совсем соответствует действительности, но все же переоценить значение подвига Дин Лу невозможно.

В легендах он играет интересную роль скорее философского героя. С ним связан цикл легенд о затянувшемся возвращении домой, напоминающем «Одиссею»: улетев на своем драконе далеко за пределы империи в вымышленные волшебные страны, он все время хотел вернуться домой, но разнообразные препятствия не позволяли ему это сделать. Однако благодаря мужеству катарир и мудрости Белого дракона они все же сумели вернуться назад. Интересно, что катарирская легенда пессимистичней «Одиссеи» — любимая женщина не дождалась Дин Лу, (зато верная жена присутствует в легендах об Атайе). Но его дождался ученик или, в некоторых версиях, сын, которому Дин Лу и передал свой секрет общения с драконами. Само собой, Дин Лу стал покровителем всех драконюхов, драконов и путешествующих по воздуху, а заодно всех тех, кто тяжело болен, так как в числе прочего он был еще и хорошим лекарем.

«Жреческий» культ

В действительности отнюдь не только жреческий. Многие образованные катарир, особенно пожилые, начинают интересоваться религией — и никто не мешает им читать религиозные тексты. Написаны эти тексты на современном лавикандском языке и, в общем, понятны любому человеку, разобравшемуся в специфической религиозной терминологии. Для желающих есть даже специальные учебники, помогающие освоить азы.

В принципе в жреческом культе все так же точно, как и в простонародном.

Океан — все та же важнейшая сила вселенной. Но рассматривается он в рамках учения о Великой триаде, включающей Небо, Океан и Землю. Так сложилось, что о Небе слышал любой житель империи. Императорские династии отмечены Небом, а часть полученной ими силы переходит на всех чиновников империи. Культ Земли тоже очень популярен — среди гегра. А вот культ Океана сохраняется только катарир. Тем не менее жрецы культа Мореходов считают, что три этих силы равны и, каждая по своему, влияют на мироздание. Можно (слегка упрощая) сказать, что Небо выражает мужское, а Земля — женское начало. Океан в таком случае выражает изменчивость, подвижность, отсутствие твердого начала. С другой стороны Земля и Небо хранят людей (землетрясения в империи, к счастью, редкость), а Океан может карать их, может быть очень жестоким (цунами, к сожалению, случаются регулярно, не говоря о штормах).

Как и другие части Триады, Океан наделяет силой тех, кто посвящает себя ему. Все мужчины катарир, проходя инициацию и получив серьгу в ухо, не только становятся взрослыми, но и посвящают свою жизнь Океану. Даже если после этого они никогда больше не выйдут в море, сила останется с ними.

(В отличие от силы Неба, она прямо не влияет на их жизнь. Но кое-что она, возможно, и меняет — так, ни один катарир никогда не сможет быть императором именно потому, что Небо не может отметить того, кто уже отмечен Океаном).

Мореходы — это те, кого Океан отметил больше, чем других. Число известных жрецам мореходов

очень велико, их несколько сотен. О многих из них большинство катарир даже никогда не слышало. Мореходом потенциально может стать любой катарир, если он проявит необычные способности. В первую очередь интеллектуальные, т.е. изобретет что-нибудь или усовершенствует. Считается, что бывают и проявления сверхъестественных способностей, но в последние поколения нечасто. Вопрос о том, что первично — становление Мореходом или проявление способностей, — дискутируется.

Катарир, прошедший второе посвящение и ставший жрецом, Мореходом уже не станет. Но зато приобретет священный статус человека, который может решать конфликты между катарир и защищать их своими молитвами. В принципе жрецы не демонстрируют каких-то необычных умений (и, вероятно, не обладают ими), однако известно, что дельфины и драконы слушаются их. Речь не идет о той почти телепатической связи, которая существует между драконюхом и драконом. Драконы и дельфины слушаются жрецов, как слушается, скажем, хозяина в нашем мире хорошо дрессированная собака. Если драконюх отдаст дракону приказ противоречащий приказу жреца, животное, конечно, послушается драконюха.

Так же считается, что корабли и драконы, на которых путешествуют жрецы, реже попадают в неприятности.

Стать жрецом можно в любом возрасте, для этого достаточно пройти ритуал посвящения, в процессе которого катарир получает новое имя и отказывается от всего своего прошлого, семьи и богатства. Содержит его после этого система храмов.

Вопреки распространенному в других домах мнению, жрецы культа Мореходов не обязательно мужчины, хотя женщин среди них действительно куда меньше и они, как правило, постоянно живут в храмах. Мужчины-жрецы так же часто живут в храмах, но нередко и путешествуют вместе с большими кораблями. Безусловным требованием и к тем, и к другим является безбрачие, хотя многие из жрецов ранее имели семьи, но овдовели или развелись.

Синкретизм

Строго говоря, в текстах жреческого культа есть ответы на вопросы о происхождении мира, посмертной судьбе человека и т.п. Но на практике сейчас даже жрецы редко используют эти мифы, предпочитая трактовать их аллегорически. Как и все прочие культы Лавикандии, учение об Океане заимствовало идею перерождения. Считается, что Мореходы выходят из круга перерождений так же, как и все праведные лаврикианцы, и могут так же попасть в рай. Но, будучи людьми сознательными, вечному блаженству (или, для более тонких ценителей лаврикианства, вечной близости к Богу) предпочитают ответственное дело управления Истинным кораблем-миром. Существуют и мекрарианские прочтения тех же идей, но они менее популярны.

Происхождение мира так же объясняется в лаврикианском духе — волей Бога. Интересно, что при этом в рамках культа Мореходов никаких молитв лаврикианскому Господу, конечно, нет. Этот парадокс как правило объясняют тем, что Мореходы — своего рода посредники между человеком и Богом, которые удовлетворяют сами мелкие просьбы или уже сами донесут до Бога действительно серьезные. Примерно такого же было представление о святых в самом лаврикианстве, но сейчас культ святых почти исчез, а пережитки его у катарир сохранились.

Свое влияние оказывает на культ и мекрарианство кафа (о котором подробнее [рассказано в «Книге империи»](#)). Так, например, достаточно распространено желание пожилых катарир принять жреческий сан так же, как пожилые кафа иногда уходят в отшельники.

Кафа: детали

Мы уже писали, что для всех домов мелкие детали важны. Но нигде они не имеют такого значения, как в доме Кафа. По мельчайшим элементам одежды или поведения можно прочитать всю биографию кафа, его положение, его «права» в сообществе и «обязанности» перед ним.

Без понимания этих деталей человек навсегда останется «простаком» и чужаком, его никто не будет принимать всерьез.

Предпочтения в пище

Кафская кухня — сложное и собирательное понятие. Безусловно, это самая популярная кухня в империи. Негласно считается, что в основе ее лежал голод. Вполне буквально, поэтому ингредиентами в ней является все, что вообще может быть съедено — от сомнительных трав до несомненных насекомых. Злые языки говорят, что принцип готовки прост — свалить все в одну кучу, перемешать и начать есть. На самом деле это, конечно, не так. Существует несколько традиций кафской кухни,

которые очень зависят от региона. Так, столичная кухня основана на речной рыбе, обилии риса и наиболее активном включении разнообразных деликатесных элементов, типа тех же насекомых или фруктов. Пин-а-сонская использует морскую рыбу и множество сортов водорослей. Морорская включила большой ряд туземных блюд и приправ.

Что общего в этом стиле — так это обилие пряностей, которые помогают еде дольше храниться, и, как ни странно, большая сложность в приготовлении. Хорошим тоном считается приготовить блюдо так, чтоб даже гурман не смог определить ингредиентов, из которого оно состоит. Существует целое учение о восьми вкусах, причем разные блюда на столе должны выражать разные вкусы.

Так же, вопреки частому мнению лавикандцев из других домов, кафа практически никогда не едят необработанной пищи, исключая только фрукты и — реже — овощи. Все остальное должно быть приготовлено, причем почти всегда — поджарено, даже если до того его уже сварили.

Включает кухня и разнообразные мясные блюда. Но большинство кафа, конечно, слишком бедны, чтоб позволить себе мясо.

Из алкоголя в основном пьют разные сорта пива и рисовой водки. Вина, исключая фруктовые (прежде всего сливовое), не пользуются среди кафа большой любовью. Впрочем, это тоже связано с финансами: хорошее пиво доступно, хотя бы по праздникам, любому человеку с заработком. А вот хорошее вино стоит очень дорого.

Критерии красоты

Говорить о критериях красоты кафа особенно сложно. Дело в том, что человеку (в смысле, нам с вами) может казаться красивой кошка и собака, кролик или хомяк могут казаться милыми, даже в медведе мы можем найти своеобразное мощное изящество. А вот обезьяна редко кому кажется красивой — возможно из-за того, что они похожи на людей, но как бы в окарикатуренном виде.

Поэтому читая дальнейшие рассуждения о красоте кафа отрешитесь, пожалуйста, от вашего представления об обезьянах и, что немаловажно, от представления о людях. В отличие от нас, кафа вовсе не считают себя похожими на антропос.

Среди кафа считается, что самое красивое в человеке — глаза. Они должны быть большими и, что называется, с поволокой, особенно среди женщин. Ценятся длинные руки, но совершенно не ценится умение держать осанку.

Наиболее важно умение двигаться. Кафа очень подвижны, они редко даже сидят спокойно. А уж если они куда-то спешат, то большей частью прыгают, а не ходят. Нам сложно оценить изящество прыжка или полета с каната на канат. А вот кафа отлично могут его оценить. И тот, кто хорошо владеет своим телом оценивается выше, чем самый картинно выглядящий неуклюжий. (Тут, конечно, стоит сказать, что самый неуклюжий кафа все-таки даст худду и даже фели изрядную фору).

Считается, что женщины-платйо красивей женщин-катарир, а с мужчинами все наоборот. Хотя на самом деле отличать платйо от катарир иногда не просто. Как правило смотрят на хвост — у катарир его нет. Но строго говоря, катарир — это не происхождение, а состояние. Если человек прошел в детстве посвящение Океану и получил серьгу в ухо, то он — катарир, даже если он маленького роста и хвост у него видно издалека. Учитывая частоту смешанных браков, случается это не так уж редко.

Жилище

Большинство кафа живет очень бедно, но все-таки считает правильным украсить свой дом как можно богаче. Конечно — украсить изнутри. Никто не будет заботиться о его внешнем виде: это не нужно и даже опасно (зачем привлекать воров?). Как правило, кафа ютятся в однокомнатных квартирках всей семьей. У некоторых нет и этого: климат в империи теплый и даже жаркий, причем перепада между дневной и ночной температурой фактически нет. Многие спят на улице. Проблемы с этим начинаются только в сезон дождей.

Квартирки оборудуются в многоэтажных домах — самые высокие бывают в пять, а то и шесть этажей. Такие, конечно, можно встретить только в крупных городах.

Богатые кафа предпочитают собственные дома, и чем богаче человек, тем роскошней будет дом. Но едва ли он будет выше двух, много — трех этажей.

Вообще демонстративная роскошь — характерная черта кафа. Логика тут такая: если я могу себе это позволить, почему нет?

Одежда и украшения

Тот же принцип касается и одежды. Тут уже, правда, не стоит вспоминать поговорку о мускусе. Богатые кафа носят десяток халатов, шитых золотом и серебром, а колец у них на руках столько, что

хватит на небольшую ювелирную лавку.

К тому же кольца могут служить идентификаторами — и не только богатства, а и положения в синдикате. Это уже не говоря о том, что золотое кольцо отличный способ расплатиться в ситуации, когда деньги неудобны. Например, оплатить сложную, но не совсем законную работу: наемному убийце часто проще взять дорогое кольцо с драгоценным камнем, чем тащить большой мешок золотых фанов или хрупкий и ненадежный чек.

Бедные кафа могут одеваться в один халат или вовсе заматываться в тряпки. В отличие от гегра за аккуратностью тут никто не следит. Но все же даже самый бедный человек продемонстрирует на себе все свое богатство. Это вопрос статуса.

У катарир ситуация немного иная. Хотя они, конечно, тоже используют кольца как идентификаторы, кричащая роскошь им не всегда по вкусу. Стандарты моды катарир заданы одеждой моряка, а в его работе лишние шмотки ни к чему.

Немаловажно, что обилие халатов и драгоценностей все же не мешает богатым платйо сохранять присущую всему дому подвижность.

Оружие

По большому счету нет никаких границ оружия кафа. Все, что когда либо было изобретено в империи для причинения вреда ближнему, исключая только мечи брэ, может оказаться на поясе, за спиной или в рукаве кафа. Однако наибольшей популярностью, конечно, пользуются всевозможные ножи, а так же другое оружие, которое можно выдать за обычный предмет быта — дубинки, бичи и т.п.

Катарир — военные моряки или отставники, а так же бойцы синдикатов — чаще всего используют тяжелые сабли или мечи-бабочки. А среди маленьких платйо популярно то, что уравнивает любую силу: арбалеты. Но хранение арбалетов без разрешения — это серьезное преступление, а получить разрешение фактически невозможно (в отличие от разрешения на ношение клинкового оружия, [что куда проще](#)).

Глава о доме Гегра

«Сын души моей, я оторвал мою душу от порога Освобождения, чтобы освободить тебя от всякого греха, - сделать тебя свободным, как я, и безгрешным. Справедливо Колесо! Впереди у нас Освобождение. Пойдем!» - он сложил руки на коленях и улыбнулся как человек, обретший спасение для себя и для того, кого он любит.

Р. Киплинг

Гегра: пример биографии

Кос-тха-ни, в доме матроны Элу-Но
Первый месяц весны 452 года IV Худдов

Поддай мне ту чашку, деточка. В моем возрасте нужно пить лекарства так, как их выписал врач. Когда я была как ты, я вообще лекарств не пила, считала, что все это глупости. Некогда мне было болеть.

Сколько тебе сейчас? Девяносто три года? Ты, выходит, ровно на двести лет младше меня. Я в твои годы уже выбрала мужа - неплохой был человек, только такой недотепа! Работать - работал, но в жизни ничего не смыслил, все приходилось ему объяснять, пока мы с ним не разошлись. Мне было уже больше ста, да. Я мечтала уехать из деревни, а он никак не мог бросить свою мельницу, не верил в мой счастливый жребий. И кто из нас в итоге оказался прав? Я же говорю, он ничего не смыслил в жизни. И в постели, между нами, тоже был неумеха.

До чего же гадкая смесь? - но этот фели, который ее сделал, сказал, что от нее боль в суставах уйдет. Скверно быть старухой. Да уж конечно старуха, деточка, и не спорь. Кем же можно быть в мои годы? Странное дело - в молодости я старалась показаться старше, это прибавляло мне весу. А теперь с радостью бы стала шестидесятилетней.

Мой второй муж, который был уже в городе, - я устроилась тогда служанкой в дом одного брэ, - кажется так и не узнал, сколько мне лет было на самом деле. Прекрасный был человек мой второй муж. Очень я его любила, очень горевала, когда он умер. Такой талант был. Это он научил меня читать и писать, приучил к книгам. Но я и сама хотела, конечно. Когда он умер, я была уже домоправительницей у того брэ. Думала все бросить, уехать в деревню. Но, к счастью, мне попала мудрая женщина, отсоветовала мне уезжать. Я и осталась, хоть и страшно было. Это перед самым Междущарствием было. Хозяина нашего казнили, я пряталась у ниндуа, в подземельях под городом. Думала, что меня поймут. Но тут император умер. За мной ухаживал тогда один билава, предлагал уехать из столицы. Большой был соблазн, - он был богат, уважаемый мастер. Но я поняла, что удачу нужно ловить за хвост. Сказала ему, что мне он ни к чему, и он уехал. А я осталась.

Когда Совет матрон уходил из столицы, я организовывала их отъезд - все эти кареты, повозки, подмазать стражу на воротах, договориться с катарир. На все про все было меньше двенадцати часов. Думала, что не справлюсь, - но справилась. Я молодая была, сильная. И меня заметили. После Междущарствия я уже была помощницей одной из матрон. Спустя десять лет стала первой помощницей, а как та преставилась - заняла ее место в совете. У меня хорошая жизнь была, деточка. Жаль только, не было детей - а могла бы быть дочь вроде тебя. Верно, кстати, что ты недавно разошлась с мужем? Из-за того, что он уехал в провинцию? А ты, значит, хотела быть тут. И грамотна? Ясно.

Деточка, дай-ка мне то второе лекарство, желтое. И позови этого чиновника, он давно уже ждет.

Да, постой! Знаешь, я пока буду говорить с худдом, а ты подумай вот о чем: недавно одна моя помощница родила. Место ее, выходит, свободно.

Гегра: город и деревня

Как бы велико ни было отличие между, скажем, джаух и ниндуа, оно ничто на фоне разницы между деревенским и городским гегра. При этом определяется она не местом проживания, а способностью и необходимостью принять городской образ жизни и восприятие мира.

На протяжении тысячелетий гегра живут в деревнях и занимаются прежде всего выращиванием риса. Рис — не пшеница и не кукуруза. Выращивать его в одиночку практически невозможно. Многие деревни содержат не только поля с искусственными террасами, но и плотину на реке, а то и не одну.

Это нужно, чтоб затапливать поля: без этого рис не взойдет.

Такая работа требует огромной слаженности, и от плохой работы одного человека все может сорваться. Необходимость все время поддерживать друг друга, замкнутый мир деревни и эмпатия, которой обладают многие гегра, сделали крестьянскую общину в Лавикандии не просто спаянной. По сути это единая система, выйти за пределы которой можно лишь физически покинув ее. До этого момента человек постоянно находится в социуме, который контролирует каждый его шаг. Личные желания гегра ничто на фоне традиций его деревенской общины.

Закон лишь поддерживает эти принципы: во-первых, такой общиной легче управлять, во-вторых, само лавикандское право подразумевает групповую ответственность в ряде ситуаций.

Если по каким-то причинам эта община или ее значительная часть перебирается в город, это совершенно ничего не меняет. Там она продолжает функционировать в том же ритме. В небольших городах можно найти целые кварталы, несущие черты деревенских общин, тем более, что и поля их тут же, недалеко — сразу за городской околицей.

Этот образ жизни может показаться чудовищным современному человеку. Но в лавикандской деревне иначе выжить очень сложно. Тем не менее и сами гегра часто чувствуют дискомфортность такого образа жизни. Конечно, они не формулируют это так, как мы (деревенские гегра для этого недостаточно образованы), но все же каждому хочется иметь личные тайны.

Если жизнь деревни перестает зависеть от совместной работы настолько сильно (например, крестьяне выращивают чай, а не рис), то крепость уз общины ослабевает. Однако до конца они не разрываются и в любой момент могут быть восстановлены — в минуту опасности, например.

Но если гегра один (или, скажем, вдвоем с мужем или женой) покидает деревню и больше не обращается к общине за помощью, то он разрывает эту связь. Для общины он фактически умирает. Не в том смысле, что его проклинаят и вычеркивают из семейного древа. Просто возможность связаться с ним теряется.

Большинство таких гегра уходят в города, хотя есть и еще один вариант — бродяжничество. Довольно многие гегра, особенно мастера в какой-то области, путешествуют из деревни в деревню. Это может быть хороший строитель, или кузнец, или даже музыкант. Может быть и нищий. Все равно он прерывает связь с родным домом и сознательно превращается в бродягу.

Уехавший в город все же попадает в среду гегра. Но это другие, городские гегра. Сложилось так, что власть над домом Гегра взяли матроны, т.е. люди, которые меньше всего готовы были жить в общинах. Чтоб захотеть дойти до личной власти нужно существенно перестроить идеалы общинной жизни. Вокруг этих волевых и властных фигур в городах постепенно создался свой мир. В нем гегра ориентирован не столько на семейные или районные связи, сколько на принадлежность к дому вообще. К тому же у него появляется масса знакомых из других домов — хотя бы хозяева дома, в котором он служит, или постоянные клиенты его мастерской, которых он так же может если что попросить о помощи. Община перестает влиять на него. И гегра приобретает значение как личность в собственных глазах и глазах окружающих.

С этим связано и быстрое развитие гегра в городах. Если среди крестьян грамотных очень мало, то городские гегра часто учатся читать — из этого можно извлечь практическую пользу. Так сын крестьянина, перебравшегося в город, уже может стать доверенным слугой какого-то важного человека, а внук — окончить на скопленные деньги училище и войти в число гегра-чиновников. Есть в городе и другие пути: заняться собственным делом, стать мекрарианским священником, да в принципе — заняться почти чем угодно. Выйдя один раз за рамки сельской общины, гегра, как правило, становится довольно легок на подъем.

Существуют некоторые малые дома — накува, например, или невала (о них ниже), в которых общинная жизнь почти не существует. С другой стороны у ниндуа, работающих в шахтах, она еще больше — с рудником в одиночку не справиться никак, а чтоб уйти из этого привычного мира слепому нужно немало храбрости. (Однако все равно ниндуа довольно часто уходят из привычных мест и селятся в городских подземельях).

Конечно, большинство игроков, выбирающих роли гегра, будет ориентироваться именно на второй тип, на гегра-горожан или бродяг. Но их героям тем более важно помнить об общине как о том, от чего они ушли и отказались.

Многие гегра видят в общине идеал — там «мораль крепче, нравы проще, люди честней». Но есть и другое мнение. И чем дольше существует империя, тем более оно становится распространенным. Еще десять тысячелетий назад сельские гегра смотрели на гегра-горожан искоса. Сегодня даже самый завзятый ретроград с уважением отнесется, скажем, к городскому агроному-гегра, приехавшему в деревню, чтоб помочь.

Гегра: матроны

Совет матрон — одна из самых влиятельных организаций империи. Точное число его членов не поддается подсчету, так как оно не определяется никакими формальными принципами. Но постоянно в Кос-тха-ни на заседаниях совета бывают примерно триста пожилых дам.

Каждая из них представляет не только себя, но и огромное число своих протеже — родственников, друзей родственников, родственников друзей и так далее. Каждый из них, приехав в столицу, может прийти к матроне и пожаловаться на свои беды.

Путь становления матроны можно себе немного представить по примеру биографии в начале этой главы. Конечно, вариантов тут много, но любая из потенциальных членов совета должна быть готова действовать очень активно и много, самоотверженно работать безо всякой надежды на благодарность. Если она пробьется в совет, благодарность не заставит себя ждать, но всем удастся добратся так высоко.

Разумеется, никто не в состоянии справиться с такими объемами работы в одиночку. У любой матроны есть помощница, а часто и не одна, у которых в свою очередь часто имеется целая свита из разного рода людей. Помощницы — всегда гегра (и как правило женщины, что ясно уже из названия), а вот в эту свиту могут входить представители самых разных домов. Нельзя сказать, что матроны платят очень много — они сами недостаточно богаты для этого, хотя и очень состоятельны по меркам гегра. Но работа на них это не только стабильное жалование, но и очень надежное место и почет, а благодарность гегра часто выражается не деньгами.

Хотя Совет матрон не является официальной имперской структурой, все его члены имеют звание «столпа империи», т.е. больше прав, чем простые подданные. Деятельность Совета не облагается никакими налогами, и именно от его имени глава дома Гегра выступает перед императором. Впрочем, сам император считает не зазорным для себя выступать перед Советом, а уж его брат (и фактический главный чиновник страны) принц Пал посещает собрания матрон не реже четырех раз в год.

Интриги внутри совета бывают, и даже достаточно часто, но все же они никогда не переходят определенных границ. Ведь каждая из матрон прежде всего — почтенная дама, пекущаяся о родне, а не какой-нибудь политикан.

Политика Совета матрон

Матриархальная структура дома Гегра и традиционное для всех малых домов почтение к старшим наглядно влияют на состав совета. Как следует уже из самого названия, Совет полностью состоит из женщин, причем женщин пожилых. Хотя формального «возрастного ценза» нет, сложно представить себе, чтобы в его составе оказалась женщина младше 250 лет. Более молодые политики обычно состоят в «свите» той или иной матроны, образуя ее штаб. Они исполняют различные поручения, и могут даже представлять свою покровительницу, но всегда остаются на вторых ролях. Ближайшая помощница матроны может впоследствии занять ее место: случается это нередко, хотя вовсе и не гарантировано.

Дом Гегра мало представлен в «верхах» имперского политического аппарата, исключая только пару ведомств и, конечно, главу дома — «принца» Хайри, который обязан постоянно отчитываться в своих действиях перед советом. Сам же Совет матрон — достаточно закрытая организация. Из-за этого политическую роль дома Гегра часто сильно недооценивают.

В действительности же Совет обладает большим влиянием. Его основная функция — определение внутренней и «внешней» политики дома, а так же, что немаловажно, сельскохозяйственной стратегии Империи. Кроме того, решения матрон сказываются и на других сферах, наиболее важными из которых являются военная и экономическая.

Гегра — самый многочисленный дом империи. Они живут на всей ее территории и являются основными производителями ресурса — риса, полезных ископаемых, тканей, чая, даже опиума. Они же — основные налогоплательщики: платят как подати государству, так и ренту феодалам, на чьих землях живут.

Однако именно совет Матрон решает, в какой форме будет выплачен государственный налог. Сумму подати определяют власти, но будет ли она отдана деньгами, продуктом или работой решает Совет. С Советом же согласовываются и цены, по которым империя закупает у крестьян рис (например, для армейских поставок).

Из этого же вытекает влияние, которое гегра имеют в военной сфере. Для войны нужны деньги, и государство, как и отдельные феодалы, заинтересовано в том, чтобы гегра платили налог деньгами, а не только рисом или чаем. Чтобы Совет принял нужное решение, надо, чтобы он также был заинтересован в войне.

Помимо этого Совет (или отдельные его представительницы) часто выступает посредником в конфликтах между феодалом и крестьянами или, что происходит ничуть не реже, в конфликтах между администрацией и крестьянами формально принадлежащих императору земель.

Дом Гегра по своему строению неоднороден. Во-первых, он состоит из разных малых домов. Хотя культура Джаух очень сильно повлияла на все остальные дома, у каждого из них есть свои порядки и традиции. Во-вторых, есть различия между городскими деревенскими гегра, которые гораздо более значительны, чем различия между малыми домами. Наконец, в-третьих, есть жители Метрополии и население колоний. Их образ жизни сильно отличается, и даже законы, регламентирующие его, не всегда идентичны.

Таким образом Дом Гегра оказывается разделен на несколько групп с разными, иногда противоречащими другу другу, интересами. Каждая из 600 матрон поддерживает те или иные группы, лавируя между ними. При этом исходит она не только из общих, но и из личных взглядов и политической конъюнктуры.

В качестве одной из проблем, актуальных для дома Гегра в данный момент, можно упомянуть начавшуюся войну на Юге. В связи с ней перед домом — и, следовательно, перед Советом — встает много вопросов. Разберем эту ситуацию для примера.

Первый и самый важный из них - о необходимости Южной кампании вообще. На данный момент Гегра уделяют большое внимание колонизации Восточного Морора, и многие из матрон считают, что имперские войска были бы уместнее там — чтобы расширить территорию присутствия Империи и окончательно замирить местное население. В этом дискуссии сторонницы южной экспансии были в большинстве, что, однако, не мешает противоборствующей группе стараться уменьшить активность Империи на Юге в пользу Восточного Морора.

В центре дискуссий о Юге как таковом находится так называемый “вопрос о реке Трай”. Речь идет о том, как далеко Империя планирует продвинуть свои границы как до наступления зимы 452-453 годов, так и в отдаленной перспективе. Многим кажется наиболее разумным план занять территорию до побережья реки Трай (см. карту в «Книге империи»). Это, с одной стороны, достаточно небольшая территория, которую относительно несложно будет контролировать, с другой стороны - она уже достаточна для того, чтобы начать ее колонизацию. Есть, однако, и другое мнение, согласно которому нет смысла останавливаться на малом, а надо использовать все преимущество внезапности и пройти вглубь Южных земель так далеко, как это возможно.

Колонизация - третий из важных вопросов, обсуждаемых в совете в связи с Южной кампанией. Многие гегра готовы переселяться на Юг уже сейчас - при условии, что им будет обеспечена безопасность и налоговые льготы. Ранняя колонизация была бы выгодна Империи, так как колонии начали бы сразу окупать себя, но уверенности в том, что войска смогут надежно обезопасить территорию, нет. В связи с этим часто всплывает вопрос об оружии у гегра.

На территории Метрополии гегра сильно ограничены в ношении оружия, и Совет во многом способствовал этому. Однако в Восточном Мороре действует [закон о необходимых мерах самозащиты](#), который позволяет гегра, особенно живущим в отдаленных поселениях, пользоваться как холодным, так и стрелковым оружием. Применимость этого закона к Югу сейчас жарко дебатруется в Совете. С одной стороны, вооружившись, гегра получают не только защиту, но и большую независимость от феодалов, с другой - многие матроны опасаются, что разрешение на ношение оружия приведет к эскалации агрессии (как известно, именно совет Матрон настоял на запрете поединков среди гегра).

Такого рода дебаты ведутся вокруг многих важных вопросов, не стоящих сейчас столь остро, как вопрос о Юге. Среди них можно упомянуть вопрос об отношении к аборигенам Юга и Морора, жаркие споры о колонизации Морорского архипелага, проблема сохранения культов Земли (отношение к которым у матрон разнится), дискуссии о мекрарианских детских школах. По сути дела можно сказать, что Совет Матрон в той или иной степени вынужден реагировать как на любые значимые для империи события, так, зачастую, и на самые незначительные проблемы далеких провинциальных деревень.

Помощница (или помощник) одной из Матрон может стать хорошим персонажем для игры, так как может выполнять самые различные поручения и быть вовлеченной (вовлеченным) в любые сферы жизни Империи - от политики до экономики. Тут найдется место и для социальной игры, и для детектива, и для приключенческих сюжетов.

Гегра: границы шестого чувства

В «Книге игрока» мы описали необычные способности, которыми обладают многие гегра. Однако если умение найти воду или полезное растение не требует особенных пояснений, то эмпатия в них

нуждается. Прежде всего потому, что у нее есть некоторые ограничения.

«Устройство» эмоций человека описать непросто, но для ясности можно предположить, что в эмоциях есть несколько слоев. Чем сильнее эмпат, тем глубже в эти слои он может проникнуть и тем точнее определить настроение окружающих.

Представить это можно в виде такой таблицы:

Примеры уровней сложности бросков навыка «Эмпатия»			
Сложность: 5	Сложность: 10	Сложность: 20	Сложность: 30
Счастливое состояние	Эйфория	Восторг	Ликование
			Страстная влюбленность
	Спокойная радость	Изменение сознания под действием наркотика	Эйфория от гашиша
			Опиумный «кайф»
		Веселье	Творческий энтузиазм
			«Источник» мага дневного круга

На первом «слое» эмоций эмпат чувствует лишь общий настрой — счастье, грусть, страх и подобные яркие переживания.

На втором «слое» он получает возможность определить более тонкую градацию. Скажем, страх человека может быть рациональным, а может быть иррациональным (ужас). С точки зрения сильного эмпата это совершенно разные вещи. Также второй «слой» позволяет определить интенсивность эмоции, то, насколько человек ей охвачен. Можно представить себе и человека, в котором несколько эмоций сочетаются. Например, сильно испугавшийся, но собранный человек в минуту опасности может начать шутить. В этом случае страх и «чувство смешного» будут выражены в нем одновременно, хотя что-то и будет превалировать.

Погружение до третьего слоя позволяет разобраться в тонких деталях. Например, иррациональный страх может иметь совершенно разное происхождение: одно дело — фобия, например, боязнь высоты, и совсем другое — мистический ужас перед сверхъестественным. Человек не способен контролировать фобию, и она почти лишает его возможности мыслить рационально, но он понимает, что с ним, и понимает, что надо делать, чтоб спастись. Но, встретив дух мертвого, он не будет знать, с чем он столкнулся, и как ему себя вести, и его страх будет считываться эмпатом как нечто особое.

Наконец на четвертом «слое» эмпат может различить тончайшие связи эмоций. Например, человек соскучился по кому-то близкому — это достаточно сильно выраженное чувство. С точки зрения эмпатии его можно разложить так: грусть (1 слой) — чувство одиночества (2 слой) — тоска по близким (3 слой). Но на четвертом «слое» опытный эмпат сможет уже различить, по кому именно человек скучает. Одно дело, когда ребенок хочет увидеть мать, а другое, когда юноша — любимую девушку. И то, и другое — тоска по близким, но все же это очень разные эмоции.

Таким образом опытный эмпат может фактически читать мысли. Мы не советуем игрокам брать высокие пункты эмпатии (7 и больше), если они играют молодых гегра. Чтобы овладеть эмпатией на таком уровне, мало природного дара, нужно еще хорошо разбираться в жизни. Ведь для того, чтоб определить ту или иную эмоцию, желательно хотя бы отчасти иметь опыт сходных переживания.

Кроме того, как мы уже сказали, есть некоторые ограничения, которые затрудняют использование эмпатии.

Прежде всего нужно учесть, что «эмпатическая проверка» направлена не на конкретного человека, а на всех, находящихся в определенном радиусе (по одному шагу за каждый пункт в навыке эмпатия). Напомним заодно, что для того, чтобы почувствовать эмоции человека, его не нужно видеть, слышать или осязать. Так же не нужно и заранее знать о его присутствии рядом.

Важно понимать, что результаты эмпатической проверки могут быть ошибочными. Хотя обмануть опытного эмпата очень сложно, сделать это все-таки можно. Для этого нужно кинуть навык «Стойкость». Если результат броска будет выше, чем бросок кидającego «Эмпатию», персонаж-эмпат считает только одну эмоцию — «спокойствие». Однако заявка на такой самоконтроль должна быть а) дана заранее и б) требовать соответствующего отыгрыша.

Вне зависимости от силы эмпата, у него могут возникнуть проблемы с определением эмоций мага-фели в момент совершения им заклинаний. Поскольку у всех магов (кроме Закатного круга) создание заклинаний непосредственно связано с теми или иными эмоциями (так называемым источником), в «момент заклинания» с точки зрения эмпатии источник выступает на передний план, заглушая все остальные эмоции. Для эмпата это как яркий свет в глаза, сильный ветер в лицо или очень резкий запах, причем чем сильнее эмпат, тем больше это по нему «ударит».

Особняком стоят три школы.

Маги-найзары (круг гармонии) в большинстве случаев очень спокойны и на первом слое их чувств почти всегда будет только гармония и равнодушие. Однако на втором и третьем слое могут проступать следы тех эмоций, который в соответствующей ситуации испытал бы нормальный человек. В случае, если эмпат видит процесс наложения заклинания, никаких изменений не происходит.

Маги круга Свершений с детства приучаются очень хорошо держать свои эмоции в руках. На первом слое они так же всегда спокойны. Однако уже на втором слое эмпат почувствует настоящую бурю эмоций (продолжая сравнения — прожектор в глаза или торнадо). Столкнувшись с ними, эмпат на несколько минут теряет способность что-либо воспринимать шестым чувством, а о более глубоком взгляде речь просто не идет. Если же гегра не повезет «считать» эмоции мага круга Свершений в момент заклинания, когда броня его спокойствия убирается, эмпат в большинстве случаев теряет сознание и лишается своего шестого чувства на несколько часов. В особо неудачных случаях, — сильное заклинание и сильный эмпат, — последний рискует даже сойти с ума.

Наконец маги Закатного круга в отличие от других коллег не зависят от эмоций. Все их эмоции нормальны и обыкновенны (разве что — они, как правило, хорошо воспитанные и сдержанные люди). Лишь на четвертом слое в момент заклинания можно уловить странное чувство, которое можно назвать «чувством времени». Никто другой не переживает его эмоционально, так что большинство гегра просто не поймет, что это за эмоция.

Большинство городских гегра хотя бы раз в жизни сталкивались с магами Дневного, Ночного или Рассветного круга, но вот магов кругов Гармонии или Свершения видели немногие. Так что лишь самые опытные гегра могут иметь представление об этих тонкостях.

Еще одна возможная проблема — люди, находящиеся в медитации. Эмоции медитирующего всегда воспринимаются как гармония. Чем он опытней, тем глубже его охватывает это умиротворение. У старого мекрарианского отшельника, скорее всего, даже на 4 слое не будет ничего, кроме спокойствия и гармонии.

Наконец, последняя сложность связана с драконюхами-катарир. Вообще-то понять эмоции животных (и антропос) практически невозможно. Но эмоции дракона некоторым образом преобразуются в его хозяине, и эмпат может их прочесть. При этом лишь самые опытные эмпаты могут отличить чувства дракона от чувств драконюха. Если учесть, что желания дракона как правило напоминают эмоции шаловливого ребенка (поест, поспать, поиграть, разломать, давай наперегонки!), станет понятно, почему немало гегра было шокировано столкнувшись с ними в немолодом опытном драконюхе.

Гегра: старая кровь

В «Книге игрока» мы рассказали про большинство малых домов Гегра-тха. Еще раз повторим, что чистых представителей того или иного дома немного, большинство гегра — результат смешанных браков.

Помимо уже описанных малых домов в дом Гегра входит и еще несколько. О некоторых из них не знают даже сами лавикандцы, однако при встрече гегра в них они определяют безошибочно.

Сюда мы вынесли их из «Книги игрока» по трем причинам: во-первых, они довольно редкие, все вместе они не составят и 10-й части дома Гегра. Во-вторых, их эстетика и образ жизни иногда отличается от общепринятых, а нам не хотелось сбивать начинающих игроков. В-третьих, нам просто не хотелось раздувать главу о Гегра в «Книге игрока» до неприличных размеров.

Но теперь пора о них рассказать. Как и в прошлой части, мы будем указывать в скобках какое (примерно) животное нашего мира они напоминают.

Араи

(Еноты)

Если большинство гегра — сельские жители, лишь немногие из которых перебираются в города, то араи жили там искони. Еще в доимперские времена, когда города только начинали свое существование, араи стали селиться там и заняли нишу слуг, мелких ремесленников и даже воров (ловкость и прекрасное умение видеть в темноте этому способствовало). Но в последствии как-то сложилось так, что большинство араи приняло мекрарианство, и сейчас добрая половина мужчин в этом малом доме — жрецы. Конечно, из криминальной и ремесленной жизни их почти вытеснили каба, но они все же часто остаются и слугами и, почему-то, рыбаками: не теми, которые уходят вглубь озер и рек с сетями, как удаби, а теми, которые сидят на берегу с удочками.

Араи очень редко обладают эмпатией, но как правило могут найти путь под землей и в темноте — даже если света нет совсем, и зрение уже не может помочь.

Долгая жизнь в городах и следование мекрарианству наложило на них свой отпечаток: подавляющее большинство араи не только не следуют культам Земли, но даже и не слышало о них, а семьи у них маленькие — муж, жена, дети. Наверное, это единственные гегра, которыми троюродное родство воспринимается как дальнее.

Согласно стереотипным мнениям гегра «араи — это голова», то есть араи всегда считается умным. На самом деле это, конечно, далеко не всегда так, но араи действительно могут помочь другим гегра в городе, так как совершенно привычны к жизни в нем. Их не облапошить купцу в лавке, и перед важной особой они не стушуются.

Большинство араи живет в хутунах, часто на верхних этажах. Конечно, до ловкости кафа им далеко, но вот с глахари они вполне могут померяться.

(Отметим, что енотовидные собаки и в нашем мире ближе к собакам, чем к енотам, и в Лавикандии похожие на них люди принадлежат к дому Худдов. В отличие от антропос, никакого сходства между ними лавикандцы не видят).

Ксами

(Малые или красные панды)

На жизнь этого малого дома прямо повлияло два фактора. Во-первых, ксами почти все обладают мощной эмпатией, уступая в этом лишь джаух. Во-вторых, их внешность считается в доме Гегра очень красивой. Причем не классически красивой, не стандартной (такова внешность кхара), а необычной и яркой.

Сочетание этих двух свойств позволило ксами успешно устроиться в наиболее доходной части «сферы обслуживания» для гегра. Хотя среди гегра немного по-настоящему богатых людей, среди них хватает состоятельных — зажиточные хуторяне, хорошие мастера, матроны, художники, удачливые охотники и т.п. Они, как правило, не могут позволить себе бросать деньги на ветер. Но изредка могут хорошо потратиться. И тогда им нужны хорошие гостиницы, красивые проститутки, вкусные рестораны. Причем все это должно быть рассчитано именно на гегра, потому что отдыхать гегра любят в кругу своих.

Именно такими делами и занимаются ксами. Конечно это заставляет их тесно сотрудничать с кафа (хотя бы платить за «крышу» и покупать товары). И, конечно, ксами — городские жители, в деревнях им делать нечего.

Все это преимущественно женские занятия, да и ксами придерживаются обычного для гегра строгого матриархата. Мужчины как правило помогают женам в делах и очень часто занимаются кулинарией. Вообще в доме гегра считается, что лучшие повара — мужчины. Существует, конечно, и мужская проституция (клиенты — женщины, гомосексуальные связи в доме гегра большая редкость).

Невала

(Мангусты)

Дом гегра, родственник наува, но все-таки сильно отличающийся от них. Основной промысел мужчин невала — охота, причем охота на редкую и опасную дичь: крокодилов, слонов, южных ящеров и тому подобных зверей. Поскольку на всех зверей не хватает, многие невала становятся проводниками. Не телохранителями, а именно проводниками в опасных местах — в горах, в Восточном Мороре, на границах Заповедных лесов (да, и некоторым фели нужна помощь, чтоб не попасть в системы гармонии найзаров). Считается, что невала не знают страха и до какой-то степени это действительно так. А с тем, кто ничего не боится, очень сложно что-то сделать, даже если он маленький гегра. Один лавикандский генерал говорил так: «Если человек утверждает, что ничего не боится, то он либо невала, либо лжец». (В нашем мире нечто подобное звучало о гуркхах).

Все они очень быстры, очень ловки (хотя и не так, как глахари или араи), по меркам гегра — достаточно сильны и высоки. Почти все они владеют оружием.

К счастью для всех, невала как правило не агрессивны. Они собраны, погружены в себя. Они вспыльчивы, но долго зла не таят, и в целом достаточно пропитались присутствием всем гегра спокойствием.

О женщинах-невала говорят, что они не менее бесстрашны, чем мужчины, но все же они никогда не присоединяются к мужчинам в промысле. Легенды невала сохранили предания о многомужестве. Сейчас это не так, и невала строго моногамны, но женщины как правило сидят дома, пока мужа

работают. Невала не горожане, но и не деревенские жители, оседают они как правило в пригородах больших имперских центров.

Они никогда не бывают эмпатами. Как правило, их шестое чувство выражено в поиске воды или знании трав.

Дишу

(Кенгуру, валлаби, квокка)

Раньше (т.е. десять тысяч лет назад и раньше) они жили почти по всей территории Метрополии небольшими общинами. Но теперь встретить их можно только в пустыне Соб, где осталось несколько их последних деревень. Соответственно и единственный крупный город, в котором они регулярно бывают — Соб-ха-ни.

Дишу — люди традиции. Остальные гегра их не понимают и даже боятся иногда. Хотя бы из-за того, что дишу действительно сумчатые, и часть времени после родов ребенок проводит в сумке. Если вдуматься, то это довольно пугающая идея. Но куда важнее сумок дишу их традиции. Хотя они живут оседло, периодически начинаются большие путешествия, во время которых дишу целыми деревнями снимаются с места и идут за нужными для ритуалов предметами — за камнями, краской, солью. Идти иногда нужно через всю Метрополию. Неким таинственным образом дишу чувствуют пути, по которым когда-либо ходили люди: в этом выражается их шестое чувство. В первую очередь это те пути, по которым они сами тысячелетиями путешествовали к нужным им местам. Геоманты говорят, что пути дишу идут вдоль больших нитей, т.е. тех линий, по которым сила ци движется с особой интенсивностью.

Но империя строит свои дороги руководствуясь рациональными финансовыми и военными целям. Эти новые дороги, новые города и поселения на тех местах, где их раньше не было, и все прочие новинки цивилизации сильно мешают дишу, так что некоторые племена просто потерялись и никогда больше не возвращались назад. Сейчас оставшиеся редко уходят из родных мест.

В то же время именно дишу остаются главными «историками» дома гегра — их устная традиция хранит воспоминания о людях, живших во времена Восстания равнин и даже более ранних.

Куцура

(Росомаха)

Самый маленький из домов гегра — в данный момент его членов не больше пары сотен, а тех, кто обладает чистым током крови (куцура и некоторые джаух — единственные, кто следит за этим, что очень не одобряется большинством гегра) не больше пары десятков.

Куцура никогда не были многочисленным домом, но окончательный удар по ним нанесли Восстание равнин и Междуцарствие Большого разлива. В эти периоды куцура фактически возглавляли движение гегра (или будущих гегра) против гегемонии худдов, фели и брэ. Этому способствовали и свойства этого дома. Все куцура крупнее других гегра и, как правило, по росту близки к антропос или рослым худдам, при этом будучи существенно крупней и массивней. Не будь в империи брэ, пехоту куцура можно было бы счесть тяжелой и, действительно, некогда они легко обращали худдов в бегство. Даже брэ считали их серьезными противниками.

Сейчас они давно уже не воюют ни с кем, но воинские традиции в этом малом доме сохраняются. Большинство из куцура работают телохранителями матрон, наемными бойцами, даже охотниками за головами. Куцура легко входят в большие гегрийские семьи, но стараются держаться внутри них немного особняком. Особого шестого чувства у них нет, но у большинства куцура наличествуют способности к эмпатии. Пользоваться ей, однако, не слишком принято.

Гегра: культы земли

В «Книге игрока» и «Книге империи» мы не раз писали, что крупнейшие религии империи — мекрарианство и лаврикианство. На самом деле это не совсем так. Число принадлежащих к культам земли гегра существенно превышает число лаврикианцев, а если считать за адептов этого культа всех гегра, (что во многом верно), то число их лишь немного будет уступать числу мекрарианцев империи.

Есть однако три важные причины, которые не позволяют считать культ земли одной из крупнейших религий Лавикандии.

Во-первых, культ этот — тайный. Само существование культа, конечно, тайной не является — невозможно скрыть движение, в которое вовлечены десятки миллионов человек. Однако чтоб быть

допущенным к ритуалам и празднествам культа нужно отвечать одному, но совершенно невыполнимому для большинства условию. Проще говоря, надо быть гегра. Никакие заслуги перед домом Гегра, никакая симпатия Совета матрон, никакая протекция сильных мира сего не поможет представителю другого дома быть посвященным в этот культ. Более того, далеко не все гегра допущены к наиболее секретным элементам этого культа, хотя с внешними его сторонами соприкасались они все почти что без исключения. Разве что некоторые Араи могли этого избежать.

Во-вторых, культ Земли не одобряется имперскими властями. Нельзя сказать, что он запрещен. Никто не будет запрещать то, во что верит все крестьянство страны. Однако государство просто игнорирует сам факт существования культа Земли. Гегра неизменно записываются во всех ведомостях лаврикианцами или мекрарианцам. Более того, они действительно ими являются. Причина такой двусмысленности и, одновременно, важная причина, по которой мы не вносим культ земли в списки религий, в том, что культ земли действительно не совсем религия.

В культе нет жрецов, нет священных текстов, нет храмов. Более того, в нем нет молитв и поклонения. Просто все без исключения гегра империи верят в то, что Земля — не только грунт, но и мистическая сила, управляющая мирозданием.

Немного философии

В главе о доме Кафа мы уже немного писали о Великой триаде, состоящей из Неба, Земли и Океана. Это три безличных, но неизмеримо могущественных силы, которые создают мироздание и управляют судьбами всех людей (но, за редким исключением, не судьбой конкретного человека). Каждой из этих сил в философском смысле соответствует некоторый набор качеств. Представим их в виде таблицы.

Понятийное деление в рамках концепции Великой триады		
Небо	Земля	Океан
Мужское начало	Женское начало	Изменчивость
Чистое	Грязное	Вымышленное
Власть	Покой	Подвижность
Верх	Низ	Движение в сторону
Старость	Детство	Средний возраст
Солнце	Луна	Звезды
Твердость	Мягкость	Текучесть
День	Ночь	Сумерки
Активность	Пассивность	Безразличие
Император	Крестьянин	Скиталец

Ряд таких тройных соответствий легко может быть продолжен. С точки зрения любого геоманта стабильность и благодать жизни достигаются тогда, когда три этих силы находятся в равновесии. Однако адепты культов смотрят на этот вопрос иначе.

Не то чтобы кто-то считал, что Небо плохое, а Земля хорошая или наоборот. Разделение на хорошее и плохое, доброе и злое вообще чуждо лавикандской мысли. Однако гегра все же считают, что Земля — главная созидательная сила. Катарир, соответственно, думаю так же про Океан. Адептов, поклоняющихся Небу, в империи в данный момент нет. Но безусловно можно сказать, что ряд ритуалов связанных с императором и имеющих сугубо светский характер, косвенным образом являются частью культа Неба.

Поскольку силы это безличные и обращаться к ним с просьбами заведомо бесполезно, никто и не пытается. Идея Великой триады известна любому жителю империи, глубоко интересующемуся философией. Но практические выводы из нее делают только геоманты и мастера акупунктуры, а для всех остальных это не более, чем абстракция.

Позднейшая научно-философская, т.е. преимущественно фелийская традиция империи существенно пересмотрела концепцию Великой триады. Ее осмыслили в рамках социальной и политической философии, стратегии, правил ведения бизнеса, включали в мекрарианский и атеистический контексты, объединяли в Абсолютное единство и дробили на десятки частей, сомневались в ней и страстно ее доказывали. Медицина, космология и физика сначала принимали ее на веру, но сейчас совершенно пересмотрели свои позиции в сторону рационализма. Одним словом, это важная философская идея в истории империи.

Но большинство гегра об этом даже не догадывается.

Священная история

Деревенские гегра не интересуются философией, но хорошо знают историю. Вернее ее священную версию. У гегра свой и довольно специфический взгляд на развитие империи. В то время как для всех остальных империя неизменно расширялась, росла, развивалась, побеждала и покоряла, для гегра империя — это они сами. А начало истории гегра весьма печально.

В этой версии истории, бережно сохраняемой дишу, всегда три стороны: «Мы», т.е. гегра, связанные с землей и ищущие покоя и умиротворения, «Те», связанные с Небом и жаждущие власти, и «Другие», связанные с Океаном, изменчивые и непостоянные.

История через эту призму выглядит примерно так.

Сперва был золотой век, время абсолютной гармонии и покоя. В эти времена люди жили рядом с Землей и слышали ее голос, следовали ее воле. Земля в этот момент была жива в почве, т.е. физическое соответствовало мистическому. Каждый занимался тем, что было ему по сердцу. Этот период длился с момента созидания мира (первоначально он рассматривался как акт единения Земли, Неба и Океана, но сейчас часто даже на уровне гимнов рассматривается в версии, явно испытавшей влияние мекрарианства).

Все это блаженство прекратилось в тот момент, когда «Те» возжаждали власти и при помощи Неба захотели овладеть Землей. Это нарушало гармонию и покой, поэтому «Мы» заключили союз с «Другими» и выступили против «Тех».

Началась страшная война, Земля страдала, Небо отвернулось от людей, Океан сделался соленым от крови и слез. В общем это напоминает конец света с той разницей, что мир не кончился этим, а начался. В определенном смысле это можно рассматривать как родовые муки.

Война завершилась великим сражением, длившимся восемь дней без перерыва. «Другие», проявив присущую им изменчивость, в последний момент отказались выполнить свое слово, и «Мы» вынуждены были сражаться с «Теми» в одиночестве. Важно заметить, что культ Земли не винит «Других» за это предательство, воспринимая его как нечто неизбежное и свойственное им по природе.

В результате этого великого сражения, называемого «Битвой на равнине Хон», «Мы» проиграли. Их дома были разрушены, реки, питавшие их поля, развернуты вспять и наконец свершилось «Проклятие». Из-за него «Мы» утратили понимание того, что они есть на самом деле, а мистическая и физическая Земля разделились. Это значит, что грунт можно пахать, обрабатывать, затоплять и жечь, в общем — использовать как угодно, но на Земле это никак не отразится. Это повествование, имеющее характер трагического эпоса, составляет первую часть празднеств Земли, традиционных гегрийских собраний.

Те читатели, которые обращали внимание на историю Лавикандии, уже догадались, а остальным поясним, что по крайней мере конец этого мифа представляет поэтическую и религиозную обработку вполне конкретных событий — Восстания Равнин. Его финальная битва в обычной истории империи называется Битвой ста тысяч и, что интересно, сохранившиеся у дишу гимны описывают его хотя и аллегорически, но с большой фактологической точностью. Возможно и то, что долговременный союз восставших с одним из вольных катарирских городов на Южном побережье был залогом успешного восстания, а расторжение этого союза — критическим условием поражения. «Проклятие» же это, само собой, заклинание объединившее мятежные малые дома в единый дом Гегра.

Несмотря на то что Битва на равнине Хон — самый драматический эпизод священной истории гегра, она вовсе на нем не кончается. Ранние гимны культа Земли, написанные вскоре после той страшной войны рассказывают об безоговорочной победе Неба и его избранника (т.е. установлении императорской власти Хоэллом), разделении домов на высших, преданных Небу, и низших, преданных Земле, Большой исход (уход многих гегра на новые земли, связанный с колонизацией Юга) и, конечно, о мести. Идея мести за поражение и пережитые унижения — главная в самых старых гимнах культа, составляющих вторую часть обычного празднества Земли. Завершает ее история «Великой мести».

«Мы», пользуясь тем, что «Те» ослабли в бесконечных дрязгах, а «Другие» отстранились от них, нанесли свой сокрушительный удар. В течении трех десятилетий «Мы» вновь сражались против «Тех». На этот раз безо всякой надежды на победу, ради славы и собственного достоинства. Самый драматический эпизод этого цикла гимнов составляет текст, называющийся «Плач о куцура». Он изображает действительно имевшую место гибель почти всех мужчин-куцура во время Междоуцарствия Большого разлива.

«Мы» вновь проиграли, но «Те» вынуждены были принять новые условия. На долгое тысячелетие

Небо и Земля вновь вступили в союз, избрав династию Хэнхэй для правления страной. Тут история сильно путается с мифологией. Известно, что императоры династии Хэнхэй, действительно гегрийской и действительно очень хорошо правившей империей, относились к культу земли довольно равнодушно и в основном были чрезвычайно преданными мекрарианцами.

Так или иначе с этого момента священная история гегра избавляется от исключительной мрачности предыдущих частей. Во время празднеств именно с чтения гимнов о династии Хэнхэй начинаются пиршества и развлечения.

Наконец последняя часть священной истории, дотянувшись до настоящего момента акцентирует внимание на том, что Земля, со свойственными ей мягкими путями и стремлением к покою, возобладала в империи. Представители других домов, пожалуй, могли бы поспорить с этим идиллическим взглядом. Но дом Гегра и правда в последние тысячелетия меньше других был подвержен бедствиям, которые иногда все же поражают империю. Единственный мрачный гимн этого цикла - «Песня гнева чумы», рассказывающая о самой страшной эпидемии в истории империи, как о гневе «Другой силы», Океана, напоминающей таким образом о том, что покой и гармония подвержены изменениям и преходящи.

Этот период истории должен, по мнению мифологии гегра, длиться до тех пор, пока колесо не сделает полного оборота, и мир не начнет свою историю сначала. Тут тоже, конечно, чувствуется влияние мекрарианства.

Практика

Представления о силе Земли и священной истории составляют костяк этого культа. Почти все гегра, по крайней мере взрослые, так или иначе соприкасались с ним. Однако это вовсе не значит, что они что-то поняли. Сам язык наиболее старых гимнов настолько архаичен, что даже хорошо образованный человек без специальной подготовки понимает от силы половину. Неграмотный гегра и вовсе не понимает почти ничего. Для него важно лишь, что участие в празднестве помогает осознать себя частью общины.

Городские гегра почти утратили эту часть своей культуры. Все равно кое-что об этом они слышали, но меньше, чем деревенские.

Любая женщина при желании может изучить детали культа. Для этого, правда, ей придется найти ту, кто согласится ее учить. Это не всегда бывает просто.

Для всех прочих гегра культ земли — это четыре годовых праздника, каждый из которых посвящен смене сезона. Тут кроется важное отличие от общеимперских религий. Если лаврикианец или мекрарианец каждый день помнит о своей вере и соизмеряет себя с ней (ну или хотя бы должен это делать по идее), то большинство гегра ежедневно себя членом культа земли не воспринимают. Они так же точно считают себя мекрарианцами или лаврикианцами. «Официальная» религия составляет некий синтез с традиционными верованиями. Имеет место двоеверие. Об этом знает любой лаврикианский священник и любой мекрарианский жрец. Как правило они не в восторге от этого, но что поделать?

Надо отметить, что среди гегра есть довольно большое количество истовых мекрарианцев, которые полностью отказались от культа земли. Они рассматривают его как насаждение и воспевание иллюзорного бытия. Эта позиция сильно повлияла на городскую гегрийскую культуру.

Гегра: детали

Говорить об особенностях жизни гегра особенно сложно. Прежде всего потому, что гегра настолько разнообразны, их культура демонстрирует столь разные стороны, что выделить нечто общее очень сложно.

Существует множество видов гегрийских домов, одежды, музыкальных инструментов. Однако ко всем им можно применить три главных критерия. Это удобство, красота и качество.

Однако смысл, который вкладывают в эти слова гегра, не совсем идентичны привычным нам.

Удобство

У каждой вещи с точки зрения гегра должен быть хозяин. Вещь создана для служения человеку, но не человеку вообще, а кому-то вполне конкретному. Поэтому удобство вещи предполагает, что удобной она будет для одного человека. Большая часть того, что делают и чем торгуют гегра делается на заказ. В случае, если мастер все же делает вещи, например, для ярмарки, он делает их много и разных. И во время продажи долго и вдумчиво будет подбирать для каждого покупателя то, что нужно именно ему.

Это не рынок кафа. Торговаться тут глупо и неуместно: мастер-гегра оценивает свой труд твердо. Он может подарить вещь, но не продаст ее дешевле установленной однажды цены. С другой стороны он и не поднимет ее, кто бы ни был покупатель.

В принадлежащем гегра доме нельзя найти двух одинаковых ложек или двух одинаковых стульев. Если они все же есть, то их предложат разве что гостям на очень большом празднике, когда прочая мебель и посуда закончатся. Хозяева сами пользоваться ими будут разве что в случае крайней нужды.

Красота

Поскольку красота вообще не универсальна, конкретная вещь, сделанная гегра, может показаться кому-то совершенно некрасивой. Но можно быть уверенным в двух вещах: во-первых, она кажется красивой мастеру, а во-вторых тому, кто ее заказал. Для гегра важно, чтоб вещь обладала смыслом. Не обязательно практичным. Радовать глаз — это тоже смысл. И им хочется, чтоб все радовало глаз. Ставни на доме будут покрыты резьбой, халат — вышивкой, даже еду на тарелках постараются разложить покрасивей. Это может показаться пестрым и даже пошлым, но все же как правило во всем у гегра есть внутреннее стилевое единство. Вопрос лишь в том, нравится ли смотрящему этот стиль в целом.

Качество

Может быть вернее было бы назвать его совершенством. Это вообще важное для лавикандской культуры понятие. Но гегра не предадут значение этому моменту, не облачают его в философию (в отличие от художников или лее, скажем). Просто они считают, что вещь должна быть настолько хороша, насколько это возможно. Может быть только к мечам брэ мастера прилагают столько сил и мыслей, сколько прилагает гегра к любой дудочке, которую вырезает из бамбука.

Нельзя, конечно, сказать, что любая сделанная гегра вещь — произведение искусства. Не все гегра настолько хороши в том, что делают. Но все или почти все стремятся к этому.