Меч
и его спутник

Александра Ветрова, Константин Михайлов,
Анастасия Шевелева

Меч и его спутник

Брошюра о доме Брэ
для словесной ролевой игры
«Лавикандия: Книга перемен»

Иллюстрации Анны Чубковой

– Почтенный господин, но у кого же я должен спрашивать? – удивился Чэнь Да.

– Спроси мой меч. Если он пожелает, я разрешу тебе войти.

Речные заводи

Солдаты, землевладельцы и, конечно, судьи: брэ, по собственному мнению, несут империю на своих плечах. По-своему они правы: во всяком случае границы защищают полки тяжелой пехоты брэ, порядок в сельских местах наводят клановые войска, состоящие из них же. Да и среди судей брэ действительно две трети. Впрочем, брэ можно встретить и по другую сторону закона — среди наемных охотников за головами, громил на службе у синдикатов или бойцов на подпольных аренах. Там, где нужна крепкая рука и готовность к риску, для них всегда найдется работа. Но насилием дело не исчерпывается: бывают брэ-бортники и брэ-банщики, брэ-кузнецы и брэ-художники. И все же на поясе у каждого мужчины этого дома всегда висит меч.

Как они выглядят?

Брэ — антропоморфные медведи. Прежде всего мы ориентируемся на медведей, которые встречаются в восточной Азии: от белых на севере до панд и гималайских медведей на юге. Но вы для своего героя можете выбрать любого медведя, который вам нравится.

Брэ — гиганты. Самые невысокие из них будут ростом в два с половиной шага, то есть около 225 сантиметров: это значит, что даже они выше практически всех жителей империи за исключением самых рослых фели и катарир. Самые высокие брэ ростом до трех шагов, то есть до 270 сантиметров. Прибавьте к этому массу и физическую силу: даже не самый тренированный представитель этого дома с легкостью вышибет обычную дверь или сломает ударом кулака стол. Если это, конечно, не стол, специально сделанный для брэ!

Брэ в бане



Брэ – один из Высоких домов, то есть его представителей немало во власти. Некогда именно брэ, Хоэрр (или Хоэлл, как говорят остальные дома), создал империю, и с тех пор пять раз династии брэ управляли страной. Так что брэ не только контролируют армию от генерального штаба до полевых частей, они заседают в ведомствах, распоряжаются огромными землями, играют на бирже. Но есть и другая сторона: среди примерно 10 миллионов брэ хватает и бедняков, едва умеющих читать, тянущих армейскую лямку или перебивающихся поденной работой в мирной жизни.

Быть брэ-мужчиной значит быть солдатом – и учитывая, что совсем недавно империя завершила большую войну, ваш герой почти наверняка служил. Меч на его поясе – не просто украшение, это и орудие убийства, и нечто большее, мистически важное.

Быть женщиной-брэ значит быть частью особого женского мира, где куда меньше насилия, но хватает тяжелого труда и подчас сложных интриг.

Так или иначе, быть брэ значит верить в традиции, которые кажутся странными всем остальным, сражаться, не зная усталости, и радоваться жизни, как бы сурова она ни была.

> *Около 260, когда в шерсти местами пробивается седина, брэ начинают замечать, что сила уходит. Мы с вами не сообразили бы: как и прежде, они могут поднять быка, а потом съесть его без риса или с рисом. Особенно если с пивом. Но сами они как-то это ясно чувствуют. Наверное, не слишком приятное ощущение. Худд в этот момент, будьте покойны, пустился бы в рассуждения об упущенных шансах и безвозвратно ушедшей молодости и так далее и тому подобное, а потом кстати процитировал бы что-нибудь из классика про холод на яшмовых ступенях. Гегра к этому возрасту не дают толком задуматься*

правнуки. Фели просто ничего не замечает, потому что слишком занят работой – читай: самим собой. Кафа... Бог их знает! А брэ замечает и оглядывает жизнь примерно тем взглядом, каким человек смотрит на остатки неплохого ужина. Не видел ни одного брэ, от сержанта до генерала, который по результатам этой краткой интроспекции не пришел бы к выводу, что жизнь его прошла именно так, как она и должна была пройти у такого отличного парня. Не знаю, с чем это связано? Может быть, с тем, что каждый брэ может сказать себе: ну, по крайней мере я остался жив, в отличие от всех тех ребят. А может, дело просто в хорошем аппетите.

Амок

Другим домам сложно понять, что такое амок, а брэ – сложно описать. Кто-то говорит, что это похоже на цунами, волну гнева, которая захлестывает тебя, едва не сбивая с ног. Кто-то, что амок, как ливень во время тайфуна, обрушивается на тебя внезапно, пригибая к земле, заливая глаза и дезориентируя. В чем сходятся все – амок дремлет в каждом брэ. До времени.

Для внешнего наблюдателя амок больше всего похож на безумие. Это и есть вспышка безумного, охватывающего брэ гнева, из-за которого на несколько мгновений он перестает быть собой. Ведет себя как агрессивный зверь, мечтающий уничтожить то, что спровоцировало амок. Не отдавая себе отчета в происходящем, забыв о всяком самосохранении, не разбирая знакомых лиц, брэ бросается на врага, но легко может навредить и другу, и самому себе. Гнев придает ему еще большую, чем обычно, силу. И лишает рассудка.

В амоке даже самый опытный воин не вспомнит, как пользоваться мечом, даже лучший тактик пойдет напролом, в амоке забывают о любви и преданности. Это чистая ярость. И худший позор в жизни любого брэ.

> *Мне пришлось, ваша честь. Я знаю, вы велели взять его живым, и мы... Понимаю, что это звучит как оправдание, но мы сделали все возможное. Сети, стражники с шестами, чтобы окружить его со всех сторон. Только все это зря, все эти шесты и палки, они все разлетелись в щепу, когда он впал в амок. Я никогда не видела этого раньше. Я слышала, ваша честь, все слышали, что с брэ это бывает. Но я никогда не видела прежде и не думала, что это выглядит так страшно. Он успел опрокинуть двоих худдов из ведомства и уже готов был выпустить одному из них кишки голыми руками. Так что мне правда пришлось, ваша честь, и времени придумывать что-то сложное у меня не было. Либо он, либо эти худды. Я пойму, если вы отстраните меня от этого расследования, и – что я должна сказать? Эта ничтожная фели умоляет яшмового господина судью о прощении, да?*

Нет никакого общего правила, которое позволило бы предсказать амок. Кто-то впадает в него от унижения, кто-то – от страха (чувства, в котором почти ни один брэ вам не признается), кто-то – в ситуации, когда его настигает экзистенциальное отчаяние или полное непонимание происходящего. Кто-то – на пике гнева, рассвирепевший и распаленный насилием. Амок всегда настигает вас в самый неподходящий момент. И вы должны суметь сдержать его.

Культ учит, что не может быть ничего более постыдного, чем впадение в амок. Любая потеря лица, любое оскорбление ничто на фоне позорной потери контроля над собственным «я». С детства любого брэ учат справляться с амоком. Каждая их фехтовальная школа уделает внимание тем или иным формам самоконтроля.

Хозяева, жречество брэ, прямо говорят, что единственный дозволенный амок в жизни — амок, в которой впадают подростки во время инициации во взрослые, и смысл инициации как раз в том и состоит, чтобы победить безумие раз и навсегда. Но почти любой брэ в своей жизни все же сталкивался с амоком, не справившись со своими чувствами. В лучшем случае при этом он оказывался в одиночестве или в кругу других брэ, сумевших его скрутить и удержать.

Чуть больше повезло женщинам-брэ. В амок впадают и они, хотя в других домах многие об этом не догадываются, а если и догадываются, то не представляют, как женский амок выглядит. В действительности же и женщинами овладевает гнев, но он оказывается сосредоточен не на разрушении, а на защите чего-то необыкновенно ценного. И если этому чему-то не возникнет угрозы, впавшая в амок будет казаться лишь ненадолго погрузившейся в глубокий транс. Если же угроза возникнет, то ее источнику не стоит ждать ничего хорошего.

Самое большее минуты через две-три волна отступает, и брэ приходит в себя, толком не понимая и не помня, что с ним происходило. Но отлично понимает, что испытал амок — и что об этом стоит рассказать жрецам, как бы стыдно это ни было.

> (Коротко о правилах игры: в большинстве случаев вы сами решаете, впали ли брэ, которого или которую вы играете, в амок. Но иногда ведущий может попросить вас сделать проверку — бросить один четырехгранный кубик — и определит сложность. Обычно вам, чтобы ваш герой справился с амоком, нужно будет набрать 5 или 6 очков, суммируя результат броска с модификаторами, которые может дать школа фехтования. Однако иногда ведущий может назначить и сложность выше — потому что иногда амока почти невозможно избежать.

Если побороть амок не получилось, вы вместе с ведущим описываете, что делает ваш герой; если у вас возникают сомнения, ведущий на время возьмет героя под свое управление.)

Меч и его спутник

Около шестидесяти лет, пережив мучительный обряд инициации, мужчина-брэ становится взрослым и получает от старших членов своего клана меч. С этого дня и до гробовой доски брэ и его меч всегда будут вместе. И брэ всегда будет учиться у своего выкованного из стали наставника. Никто из брэ не скажет про себя, что он – хозяин своего меча. У мечей не бывает хозяев, бывают только те, кто удостоился чести сейчас носить это оружие.

Мечи брэ – не просто орудия убийства. Все знают, что внутри меча живет дух. Это правда: кузнецы-брэ – а такие мечи, конечно, делают только они – умеют договориться с природными духами и убедить их переселиться в клинок. Так что у каждого меча действительно есть свой характер. И, конечно, свое имя.

Брэ и духи их оружия не могут общаться друг с другом прямо: даже мастера Школы дракона, более чувствительные к таким вещам, чем остальные, не ведут, скажем, с духом полноценных бесед. Но дух всегда рядом с тобой, и он реагирует на твои поступки, может иногда посылать тебе какие-то знаки. Он становится более виден в критических ситуациях: на пороге гибели, в болезненном бреду, во сне, в амоке.

Медитация с мечом



Благодаря живущим в них духам мечи брэ практически неуязвимы: они выдерживают любой удар, пламя дракона, тысячелетие на морском дне. Может сгореть или сгнить рукоять, но сам клинок будет как новенький. Повлиять на меч может либо что-то экстраординарное из физического воздействия – скажем, прямое попадание пушечного ядра, – либо сознательная перековка. Либо что-то важное, что случается с его носителем. За каждой царапиной и щербинкой на стали скрывается история – произошедшая с вами или кем-то, кто владел этим мечом до вас.

Самым старым мечам в империи больше 20 тысяч лет, и они сделаны из бронзы, потому что тогда кузнецы еще не умели выплавлять железо из руды. Таких мечей, конечно, единицы: за тысячелетие старые клинки либо гибнут, либо теряются, либо, что происходит чаще всего, отправляются в курганы: когда брэ хоронят, его хоронят с мечом.

Однако меч на похоронах могут и заменить: с покойником кладут новое, специально выкованное оружие, а его старый клинок передают в хранилище клана. А оттуда кому-то из младших членов семьи. Таким образом мечи переходят из поколения в поколение.

Иногда их перековывают: пять-шесть тысяч лет назад, после того, как брэ массово перешли в лаврикианство и отказались от нескольких старых школ фехтования, перековали очень много мечей. Иногда клинкам могут менять имена – если меч и его спутник совершили что-то выдающееся или, напротив, очень дурное. Говорят, что иногда дух может не подчиниться хозяину, направив движение меча в другую сторону. А то и вовсе покинуть меч по собственному желанию. По преданиям, так происходит, когда дух совершенно расходится во взглядах со своим брэ. А оставленный клинок становится хрупким как стекло, даже если сделан из лучшей стали. Все это, впрочем, легенды – ну или, во всяком случае, ваш герой не видел ничего подобного своими глазами.

Меч в ножнах

С мечом не расстаются никогда: даже в банях рядом с брэ будет стоять специальная подставка для клинка. Только во время службы в армии рядовые, как правило, сдают свои мечи на хранение, получив взамен строевой меч. Продолжают использовать только те мечи, которые похожи на строевые по длине. Строевые мечи тоже делаются кузнецами-брэ, но духов в них нет: это просто очень хорошее, крепкое оружие. В конце службы солдат может решить, хочет ли он вернуться к своему старому мечу (тогда он сдает строевой назад) или остаться с полюбившимся армейским оружием (тогда строевой меч перековывают и поселяют в него духа, а старый меч отправляют на хранение клану).

Однако то, что ты никогда не расстаешься с мечом, не значит, что ты готов в любой момент извлечь его из ножен. На этот счет есть три точки зрения.

Часть брэ считает, что их мечи не любят лежать без дела. А значит, в любой стычке они возьмутся за клинок и без сомнения пустят его в ход.

Часть брэ считает, что меч можно доставать из ножен, только когда дерешься с серьезным противником или когда ты хочешь кого-то убить. Такие предпочитают носить при себе тяжелые латные шипованные перчатки. Каждая фехтовальная школа предполагает умение владеть и ими. В рядовом бою в трактире хватит и удара такого стального кулака.

Наконец, часть брэ – очень небольшая – считает, что их мечи не следует вовсе доставать из ножен – разве что чтобы протереть. Обычно это обладатели старых мечей с недоброй историей или те, кто по каким-то причинам не очень сошелся с духом своего меча. Во втором случае, впрочем, проще передать меч кому-то из младших родственников и получить от кузнецов новый.

Как получить меч?

Если меч не достался вам в наследство, вариант только один: пойти к кузнецу-брэ и попросить его выковать для вас новое оружие или перековать ваш строевой меч. Вопрос цены тут совершенно не стоит: да, иногда небогатым кузнецам могут за их работу подарить какую-то сумму, но это именно подарок. У меча брэ не может быть стоимости, потому что стоимости не может быть у духа. Гораздо вероятнее, что кузнец попросит вас что-то сделать – для него самого, для клана, для дома брэ и культа.

Обратиться к кузнецу может и женщина-брэ. Мечи для них делают крайне редко (хотя прецеденты известны), но могут сделать кинжал или нагинату. Духа в оружии, сделанном для женщины, не будет, но качество работы все равно будет исключительным. Сами кузнецы иногда откладывают мечи, заменяя их на боевые молоты, в которых тоже живут духи. Но ни для кого, кроме кузнеца, признанного другими мастерами, использовать такое оружие недопустимо.

Крайне редко, в порядке особой благодарности от дома или кузнеца лично, мастера-брэ могут выковать оружие для других домов. Некоторые старые худдские семьи, скажем, используют такие катаны. Духов в них тоже нет – это символический, хотя и исключительно хорошо сделанный подарок.

Десять школ

Каждый мужчина брэ умеет фехтовать. Дело не только в практической необходимости, но и в том, что владение мечом – основа культуры дома. Владеть мечом значит владеть самим собой. Так учат Хозяева, жрецы домового культа, и практически все брэ в большей или меньшей степени разделяют эту идею.

Разумеется, за тысячелетия истории сложилось множество разных подходов к тому, как нужно фехтовать, если ты брэ. Вы можете выдумать для своего героя свой. Но десять школ особенно известны и популярны. Традиционно все они называются в честь живых существ. И каждая из них учит отнюдь не только тому, как держать в руках клинок.

Школа Сокола

Самая быстрая из школ рассчитана на один удар, который начинает и сразу же заканчивает поединок. В идеале противник не успеет даже заметить, как вы выхватываете меч из ножен. Для того, чтобы научиться этому, нужны не только годы тренировок с оружием. Нужно научиться очищать свое сознание. Концентрироваться на мгновении, стремительно воспринимая все происходящее во всей полноте, но не позволять лишним мыслям отвлечь вас от удара. В один удар должно быть вложено все ваше мастерство. А уж убьет этот удар или нет, решать вам.

Школа Сокола – старая и престижная школа, ей часто учат в хороших семьях брэ, ее любят в фехтовальных залах – и для многих она воплощает саму идею мастерства в бою. Сторонники этой школы считают, что ей нет равных. Противники – что нет равных в бою с более слабымврагом: что вы будете делать, если дело дойдет до второго удара?

Не дойдет, отвечают сторонники.

Традиционные мечи школ

В пределах одной школы могут встречаться мечи десятков разных видов. На иллюстрации ниже – примеры популярных вариантов от самого короткого (1 шаг, 90 см) до самого длинного (3 шага, 270 см)

Ящер
Короткий клинок с ножнами-дубинкой

Слон
Двуручный меч

Пчела
Короткий меч по меркам брэ

Человек
Классический цзянь

Осьминог
Строевой меч

Змея
Рубит и колет

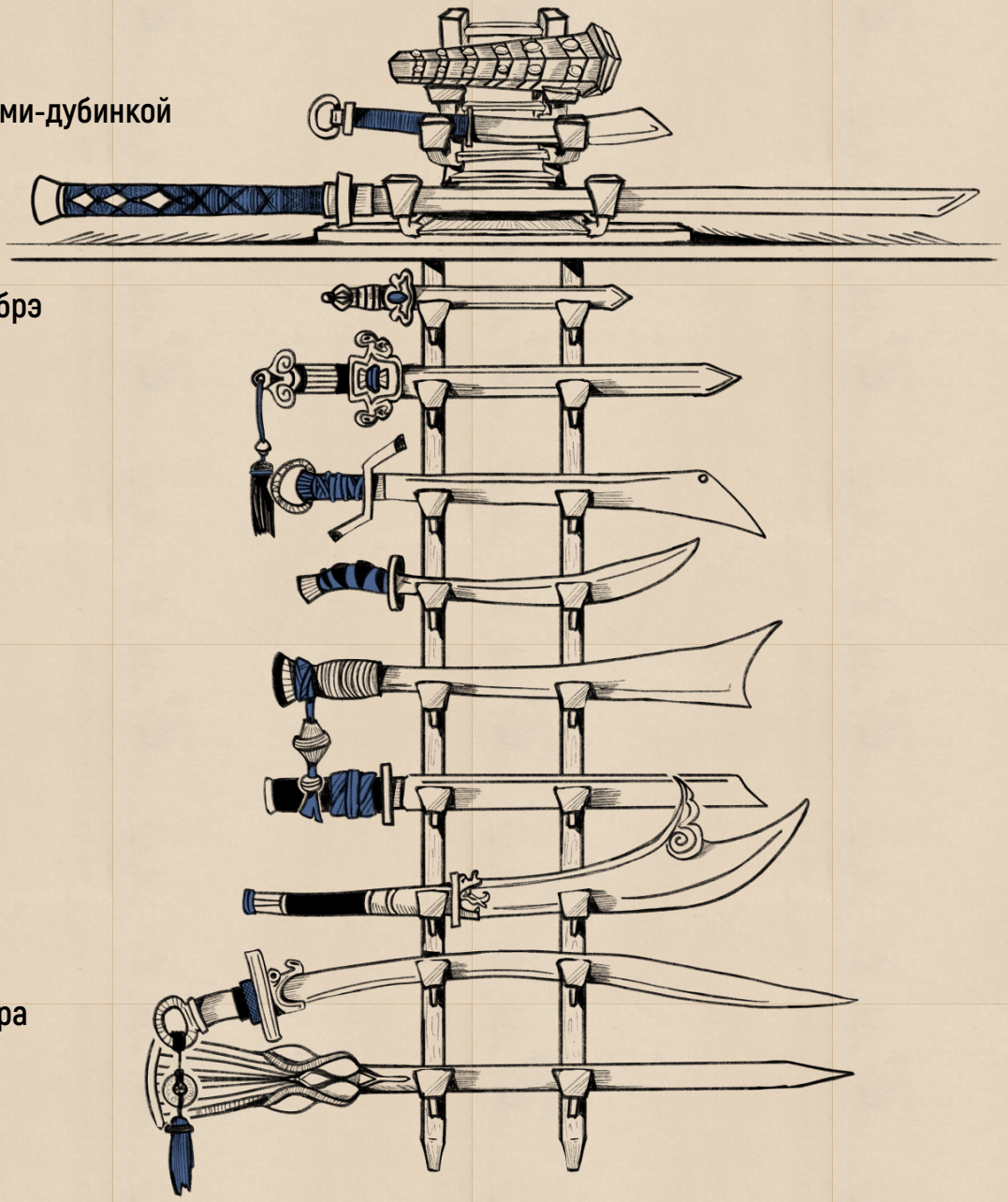
Буйвол
Для грубого напора

Черепаха
Современный стиль

Бабочка
Изящество великана

Сокол
Для одного рубящего удара

Дракон
Меч-перчатка



Что школа дает в бою: первый удар вашего героя действительно необыкновенно силен. Прибавьте к результату первой заявки в битве уровень навыка, помноженный надвое (т.е. если у вас Школа Сокола 4, вы добавляете 8). Увы, со второго броска вы не добавляете ничего. Но в любой – даже небоевой – ситуации у вашего героя великолепная реакция. На 1 уровне он (безо всяких бросков!) способен поймать падающую со стола чашку или комара. На 3 уровне – сбить ударом меча летящую стрелу. На 5 уровне – отразить мечом пулю аркебузы.

Как школа помогает справиться с амоком: каждая школа фехтования брэ претендует на то, что помогает совладать с амоком. Каждая действительно помогает, но (за одним исключением) не дает никаких гарантий. Школа Сокола строит свою философию борьбы с амоком на простой идее: будь быстрее своего гнева. Ваш герой так быстр, что успевает заметить подступающий амок и сосредоточить его в стремительном действии. (Разделите число уровней Школы Сокола на два с округлением в вашу пользу и прибавьте число к броску на амок. Т.е. есть если у вас Школа Сокола 3, прибавьте 2 очка, если 4 – тоже два очка. Но вы должны рассказать, в какое действие герой выплеснул подступающее безумие.)

Дополнительные особенности: ваш герой прекрасно разбирается не только в мире фехтовальных залов. Чтобы научиться очищать свое сознание, тренировать надо не только тело, но и дух. Традиционно считается, что хорошим занятием для мастера школы Сокола является изучение чайной церемонии, так что ваш герой всегда легко сориентируется в важном для империи мире чайных домов. (А вы можете бросить ваш уровень навыка в фехтовании вместо навыка Чайная церемония). Кроме того, ваш герой действительно быстр. В любой ситуации – боевой или нет, расследовании, разговоре, преследовании – вы, если вам этого хочется, всегда даете заявку раньше, чем другие игроки или ведущий. Если, конечно, среди встретившихся вам персонажей нет кого-то, кто владеет Школой Сокола лучше, чем ваш герой.

Школа Осьминога

Школа, полностью основанная на тех подходах, которым каждого брэ учат в период службы в армии. Простая, даже незамысловатая школа боя пехотинца, идеально подходящая для того, чтобы сражаться в строю плечом к плечу с такими же брэ. Изыскам тут предпочитают надежность и основательность, медитативным техникам – регулярные изнурительные тренировки. Мало кто с детства учится школе Осьминога по собственной инициативе, и ее почти не показывают мастера в залах. Зато азы ее вбивают в каждого брэ-рядового в солдатские годы. Там же можно найти и тех, кто научит тебя сражаться не просто хорошо, а превосходно – и скорее среди ветеранов-сержантов, чем среди офицеров. Почему школа эта популярна? Вопреки частому мнению, не потому, что проще в обучении. Хотя, может быть, сказывается ее доступность: не нужно быть состоятельным человеком, чтобы научиться всем нюансам. Важно другое: она правда позволяет справиться с амоком. Может быть, школу Осьминога не одобряют эстеты. Но ее одобряет культ.

Что школа дает в бою: стабильный результат. Каждый раз, когда вы делаете бросок в бою, прибавьте к его результату столько очков, сколько у вас уровней (то есть если у вас Школа Осьминога 4, прибавьте 4). А если деретесь в строю других брэ, получите в придачу еще 2 очка к получившейся сумме.

Как школа помогает справиться с амоком: в полном смысле слова. Это единственная школа, которая действительно позволяет совладать с безумием: положите руку на рукоять меча, и вы никогда не впадете в амок. Почему? Потому что самодисциплина и верность принципам не позволят вам это сделать. (Для этого нужно иметь в этой школе минимум 2-й уровень – и она должна быть основной для вашего героя).

Дополнительные особенности: вы знаете армейскую жизнь и будете приняты как свой в большинстве мест, где собираются ветераны – и отнюдь не только рядовые. Ваши старые сослуживцы теперь, возможно, занимают высокие должности. Но если они тоже фехтуют в школе Осьминога, боевое братство для них не пустой звук.

Школа Буйвола

Жесткая и агрессивная школа, основанная на том, в чем силен каждый брэ: физической мощи, исключительной выносливости и попросту огромной массе. Не очень-то изящно, зато чертовски эффективно. Вопреки своей брутальной эстетике, школа Буйвола в действительности требует серьезной подготовки, принадлежит к числу самых древних и часто передается от отца к сыну. Да и найти фехтовальный зал, где ей будут учить, несложно – особенно если выбирать залы в районах попроще. При всей видимой агрессивности бойцы этой школы обычно не такие уж забияки. Даже напротив, в школе культивируется любовь к хорошим развлечениям: драке время, потехе час.

Некоторые считают, что школа Буйвола опасно близко подходит к принятию амока. Это не так. Как и все брэ, адепты этой школы амока стыдятся. Но они хорошо ощущают, что есть разница между безумием, в которое впадать нельзя, и гневом, от которого может быть польза. Пусть Хозяева ворчат, они не запрещают школу Буйвола. И правильно: должен же быть кто-то, кто может попросту пойти и дать кому надо в зубы?

Что школа дает в бою: вы атакуете мощно, но постепенно выдыхаетесь. (Прибавьте к своему броску в первом раунде столько очков, сколько у вас пунктов в навыке; во втором – на один пункт меньше, в третьем – еще на один пункт меньше.) Кроме того, в первом натиске остановить вас сложнее, чем других.

(Чтобы победить вас в первом раунде, надо перебросить вас минимум на 2 очка, а не на 1, как всех остальных. Увы, во втором раунде эта защита теряется.)

Как школа помогает справиться с амоком: никак не помогает, и бойцы школы прекрасно это понимают. Честно говоря, все остальные школы (кроме Осьминога) тоже не больно-то помогают, так что не о чем и переживать. Пусть другие волнуются: пока они вас не злят, вы не впадает в амок. И все дела! (Кроме того, многие в этой школе знают: если иногда позволить себе поорать на окружающих и дать пару зуботычин, то и тяга впадать в амок как-то спадает.)

Дополнительные особенности: вы отлично знаете мир простых развлечений брэ – все эти бани, трактиры отставников и петушиные бои, – и почему-то вас там всегда отлично обслуживают. Да и в других заведениях вам вообще отчего-то часто делают скидки! Лицо у вас, что ли, такое?

Школа Змеи

Конечно, это стереотип, что все судьи-брэ дерутся в школе Змеи. Но она и правда неплохо подходит как для судьи, так и для любого наблюдательного и вдумчивого человека. Ни к чему бросаться в бой очертя голову: куда лучше выждать, присмотреться, изучить противника. Еще лучше – изучить противника заранее, разобраться в его сильных и слабых сторонах. Как известно, лучшая импровизация должна быть тщательно спланирована. Чем лучше ты знаешь врага, тем больше у тебя шансов.

Многие скажут – и будут правы, – что этот подход мало подходит для воина на поле боя. Действительно, в большом сражении к противнику не приглядишься. Но меч приходится доставать из ножен не только во время битвы с внешними врагами империи. А у судьи, охотника за головами или даже мстителя предостаточно времени, чтобы вникнуть в детали.

Школа Змеи – традиционная и почтенная, она передается из поколение в поколение во многих богатых кланах, предполагающих, что служба в строю – только первая ступень к долгой карьере в других областях. Но и если вы из простых, найти наставника этой школы вполне можно, потому что в фехтовальных залах к ней относятся с уважением.

Что школа дает в бою: за каждый факт, имеющий отношение к боевым навыкам противника, который вы сможете назвать ведущему, вы сможете прибавить одно очко к броску. (Например: «Он хром на левую ногу, это раз. Говорят, что у него всегда спрятан в рукаве дополнительный кинжал, это два. Вчера вечером он слишком много выпил, у него должна болеть голова; стоит попробовать развернуть его лицом к солнцу, это три». И три очка ваши! Но все это надо не выдумать, а действительно узнать заранее в процессе расследования.) Кроме того, за каждый раунд, который ваш герой только обороняется, изучая боевые приемы врага, вы тоже получаете дополнительное очко. Это сработает только в сюжетно значимых боях, потому что остальные решаются в один бросок.

Как школа помогает справиться с амоком: чтобы хорошо понимать других, прежде всего нужно познать самого себя, и вам это в известной степени удалось. А тот, кто знает себя, сможет разобраться и в том, что его пугает, и в том, что вызывает у него гнев, – и успокоиться прежде, чем волна амока сметет разумное рассуждение. (Если в последнее время ваш герой понял о себе что-то важное или сделал что-то, что помогло ему погрузиться в себя, расскажите об этом ведущему; если он согласится – прибавьте к броску на амок 2 очка.)

Дополнительные особенности: вы можете использовать бросок школы Змеи вместо навыков «Определение биографии по виду» или «Одежда, аксессуары и символы», потому что умеете не только смотреть, но и подмечать детали. Конечно, вы будете замечать то, что важно для вас: больше узнаете про боевые навыки и меньше про модные нюансы, – но все равно это будет полезно.

Школа Сокола не поможет подозреваемому



Школа Бабочки

Пьяный стиль, и этим все сказано: враг не предскажет ваших действий, если в них нет логики. Мастер школы Бабочки движется как пьяный, его движения на первый взгляд могут показаться неловкими и лишенными координации. И правда, он сам не знает, что будет делать через несколько мгновений. Но чтобы научиться этой разболтанной легкости, нужны тяжелые тренировки.

Как и везде, в империи пьянство – серьезный порок. Но в то же время алкоголь – важная часть культуры, неразрывно связанная с дружескими встречами, поэзией, любованием двумя лунами, музицированием и романтическими свиданиями. Можно ли научиться фехтовать без всего этого? Наверное, можно, но никто в школе Бабочки не пытается: какой смысл в упражнениях, если они не приносят радости, и ради чего сражаться, как не ради прекрасного? Что до алкоголя, то он как раз не так уж обязателен. Хотя и без него дело обычно не обходится.

Школа Бабочки, несмотря на свою кажущуюся неуместной для брэ эфемерность, пользуется хорошей славой. Мастеров в ней мало, и она почти никогда не передается по наследству (отчасти потому, что хороший отец не будет учить сына, как пить желтое вино и развлекаться с красавицами на баржах). Тем более она неуместна в армии. А вот в фехтовальных залах ее ценят высоко.

Что школа дает в бою: вы непредсказуемы – и в частности это значит, что школа Змеи или школа Дракона и все прочие фехтовальные школы, умеющие подмечать детали и предсказывать поведение противников в бою, бессильны в вашем случае. Да и вообще непредсказуемость позволяет вам добиваться иногда замечательных результатов. (Прибавьте к каждому броску столько очков, сколько у вас пунктов в навыке, а кроме того, если хотите, перекиньте один неудачно выпавший кубик; если результат будет хуже, с этим придется смириться.)

Как школа помогает справиться с амоком: школа Бабочки требует суровых тренировок – но не ограничивается ими. Жизнь мастера полна стремлением к красоте, будь то поэзия, музыка или любовь. В мире красоты нет места безумию. (Вы можете добавить к броску против амока свой навык Эрудиции – или сложить хайку прямо в процессе игры и победить амок без броска.)

Дополнительные особенности: ваш герой может пить не пьянея и превосходно знает мир «плавучий мир барж»: кабаки, публичные дома, игорные заведения, опиумокурильни, бани и прочие места, где люди приятно проводят время. В этом мире у него есть знакомые, друзья, осведомители, но, может быть, есть и недоброжелатели.

Школа Слона

Почти все мечи брэ для других домов слишком тяжелы. Но мечи школы Слона велики даже по меркам брэ: это массивные двуручные клинки длиной больше двух с половиной шагов (то есть больше 220 см). Быстро такими не могут сражаться даже гиганты вроде белых брэ из клана Кешт. Но дело не в скорости, а в неостановимости. Не всякий таран бьет с такой силой.

Школа Слона считается одной из самых древних среди существующих. Она очень престижна и передается в старых семьях многие поколения подряд. До недавнего времени, однако, она переживала не лучшие времена, потому что в ней попросту не было необходимости. Школа Слона – школа убийц чудовищ. С такими мечами ходили на драконов, когда они еще встречались в дикой природе. На крупных южных ящеров, каких тоже уже почти не осталось. На тяжеловооруженных северных рыцарей – эти встречаются почаще, но тоже исчезают. В легендах герои, вооруженные тяжелыми мечами, бьются с демонами. Но в реальной жизни уже много столетий чудовищ вокруг не встречалось.

С появлением южной иррациональной механики дело, однако, несколько изменилось: обнаружилось, что школа Слона неплохо подходит для сражений со «стальными гвардейцами» и прочими технологическими чудовищами варварских мастеров. Так что теперь школа переживает некоторый подъем, хотя все равно остается не самой частой.

Как школа помогает справиться с амоком: вашего героя учили не просто сражаться. Его учили быть героем. А герои легенд не впадают в амок от того, что кто-то рядом с ними не умеет держать язык за зубами и прочих мелочей. Большинство поводов для амока, беспокоящих других брэ, не стоят выеденного яйца. (Прибавьте +3 к броску на амок.) Ни к чему обращать внимание на внешнее, а единственное, чего стоит опасаться, — потеря лица.

Что школа дает в бою: вы не слишком ловки в сражениях с противниками меньше вас (а таких, увы, подавляющее большинство), но когда вы деретесь с кем-то таким же большим или таким же тяжелым, как вы, с кем-то в тяжелой броне — или тем более с чудовищем или машиной больше вас размером, вы неостановимы. (В случае боя с таким противником прибавьте к каждому броску ваш уровень, умноженный на два: то есть если у вас 3-й уровень, прибавьте 6 очков. Но во всех остальных ситуациях не прибавляйте ничего.)

Дополнительные особенности: меч для школы Слона невозможно перековать из любого другого меча, такие мечи делаются штучно – и духи в них живут не всякие. В мече, выкованном для школы Слона, живут могущественные, большие духи – подстать их новому обиталищу. Духи гор, рек, целых лесов. Чтобы убедить такого духа сменить свое обиталище и перейти в меч, кузнецу могут понадобиться десятилетия, поэтому новых мечей этой школы, несмотря на возросшую потребность, выковать успели очень немного. Если вы деретесь в школе Слона, ваш меч, скорее всего, старый и, быть может, старый настолько, что той реки или той горы, где раньше жил его дух, уже не осталось. Но дух жив, и в обстоятельствах соответствующего масштаба он может проявить себя. Решите вместе с рассказчиком, как именно это произойдет.

Что еще? Вас примут в любом замке брэ и усадят за стол с хозяином – даже если это будет богач, а у вас за душой ни фыня. Никто не откажет в гостеприимстве герою.

Школа Дракона

Многие скажут, что среди всех школ эта – самая красивая. Почти танцуя, мастер школы Дракона предугадывает движения противников и проскальзывает между ними с изяществом, которое сложно предположить в тяжеловесном брэ. Все дело, говорят знатоки, в интуиции и способности слиться с окружающим миром, почувствовав его во всей полноте: каждое веяние ветра, каплю дождя, запах цветка, каждый звук и каждое ощущение. И если у вас это получится, вы сами станете как ветер, дождь или гул рыночного барабана – естественны и неуязвимы. А окружающие, не чувствующие всего этого, окажутся неловкими и медлительными.

Сложно сказать, помогает ли красивая философия или долгие тренировки, но бойцы школы Дракона и правда необыкновенно ловки и могут с легкостью сра-

жаться против нескольких противников одновременно. Зрелищность и эффективность этой школы снискали ей массу поклонников в фехтовальных залах и в тех семьях брэ, где ценится образование и мистические упражнения. Но хватает и тех, кому она не по вкусу: непрактичная, бесполезная в строю, поверхностная – каждый найдет в чем упрекнуть школу Дракона и по-своему даже будет прав.

Что школа дает в бою: она хороша в бою с несколькими противниками. Если у вашего героя есть хотя бы два уровня этой школы, каждый его противник должен будет сделать отдельный бросок, и никаких модификаторов за нападение группой ведущий добавлять не будет. (Однако никаких модификаторов не добавляете и вы.) С четвертого уровня вы можете раз в бою получить у ведущего подсказку о том, как, скорее всего, поведет себя один из противников героя.

Как школа помогает справиться с амоком: как правило, окружающий мир не впадает в амок – и вы, настроившись на него, сохраняете спокойствие вместе с ним.

(Добавьте +2 к любому броску на амок – или даже +3, если ваш герой медитировал в пределах нескольких часов.)

Но бывает и так, что мир вокруг вас становится безумен – и в эти минуты справляться вам становится куда сложнее. Шторм, лесной пожар, ураган, да и вообще любое серьезное нарушение баланса в природе и окружающем мире могут вызвать у вас амок и без других раздражителей (и вам придется сделать бросок без бонусов). Даже в варварском городе вам может быть непросто!

Дополнительные особенности: вас учили не только фехтовать – школа Дракона невозможна без медитации (и вы можете использовать бросок этой школы вместо броска медитации).

Вы чувствительны к окружающей реальности и особенно к природе. А значит, и к тем, кто ее населяет: вы можете услышать пение птицы, на которую никто больше не обратит внимание, или запах растения, которому не место в окружающем ландшафте. Или почувствовать присутствие духа местности. А на высоких уровнях, возможно, и различить его. По той же причине ваша связь с вашим мечом теснее, чем у других брэ, и вам лучше понятно настроение духа в нем.

Школа Ящера

На вас смотрят с подозрением: слишком многим школа Ящера кажется чрезмерно жестокой. И правда, это единственная школа, в которой насилие демонстративно. Если мастера других традиций часто думают о том, как не причинить чрезмерного вреда, то тут, напротив, не стесняются рубить руки, ломать пальцы и выкалывать глаза даже тогда, когда в этом вроде бы и нет практической необходимости. За всем этим стоит, однако, не садизм, а холодная логика: чем более пугающим будет насилие, тем меньше его понадобится. Изувечь одного врага так, чтобы это напоминало сцену ночного кошмара, и все остальные разбегутся, не вступая с тобой в схватку. Оправдывает ли цель средства? На такие вопросы каждый для себя отвечает сам.

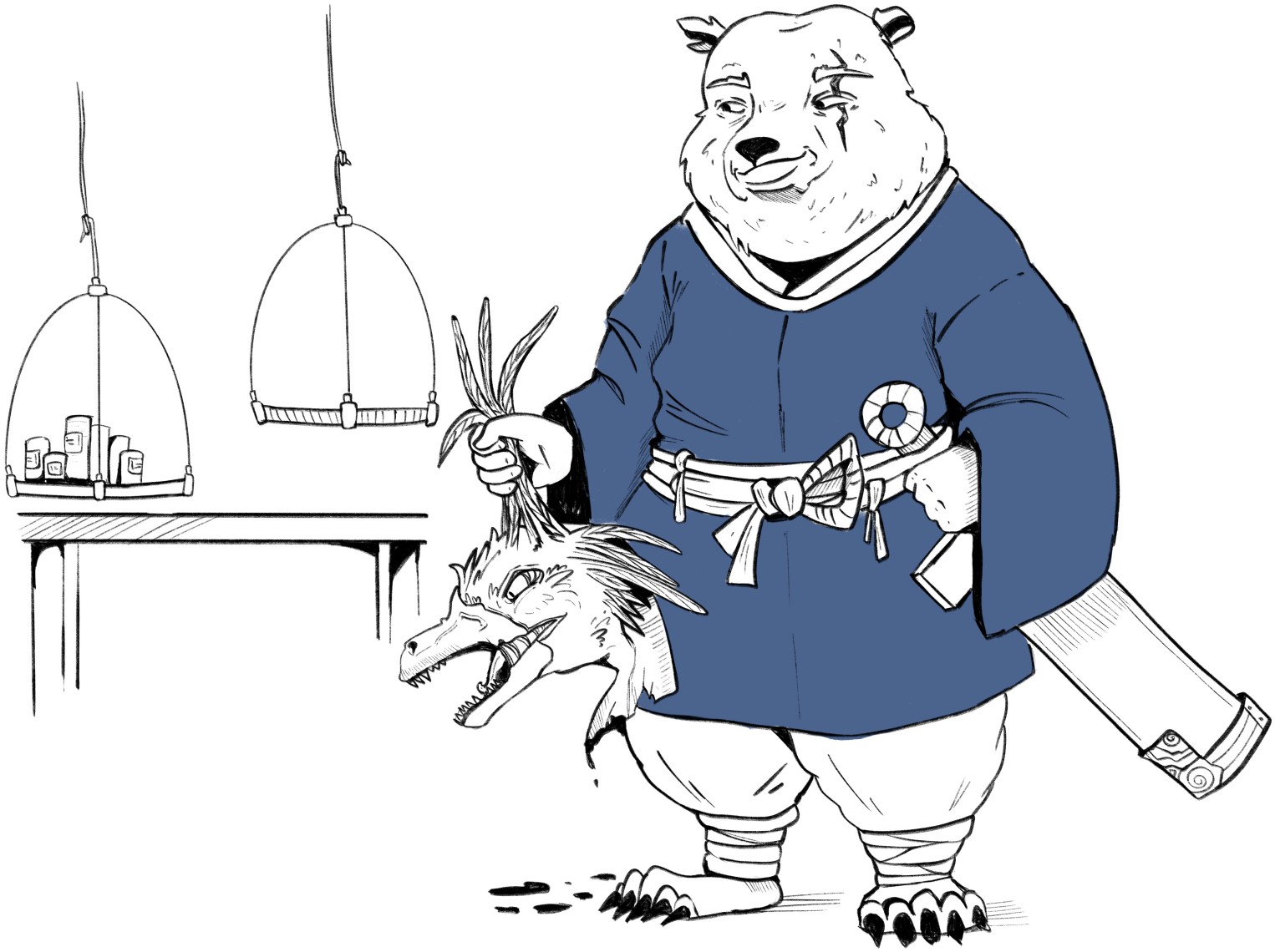
Подобным вещам не учат ни в армии, ни в фехтовальных залах, и, конечно, мало кто из отцов будет учить своих детей тем грязным приемам, которых в этой школе не чураются. Но если вы отправитесь к мастерам-телохранителям, к охотникам за головами, к брэ с той стороны закона, в подпольные залы, где готовят бойцов для арен, вы легко найдете тех, кто поднаторел в школе Ящера. Порядочному брэ в таких местах делать, конечно, нечего. Но все знают, что там их немало.

Что дает в бою: во-первых, эта школа эффективная (добавьте к броску бонус: 1 очко на 3 уровне, 2 очка на 4 уровне и 3 очка на 5). Во-вторых, впечатление она производит ошеломляющее: не сбежать, увидев результат вашей работы, могут только сильные духом. (Если ваш герой дерется против группы противников, вы можете выбрать одного из них как мишень для первого раунда; если вы победите, ведущий решит, кто из остальных разбежался. Даже брэ выдерживают не все. Если в этой группе находится брэ – герой другого игрока, ему нужно сделать бросок фехтовальной школы, чтобы не отступить. Если персонаж другого игрока – не брэ, нужно сделать бросок какого-то навыка, который для героя оказывается стержнем его морали; правила тут похожи на правила броска при пытках.)

Как школа помогает справиться с амоком: что бы ни думали остальные, школа Ящера – это прежде всего холодный расчет, логическое рассуждение и железный самоконтроль. Амок – непозволительная роскошь для того, чья жизнь зависит от строго дозированного насилия, и эта мысль помогает вам (добавьте +1 к любому броску против амока). Так говорят, так думаете вы сами. Но знаете, что амок – рядом.

Дополнительные особенности: может быть, вы были преступником, а может быть, ловили преступников из листа имперского розыска или защищали от них своих клиентов. Но так или иначе, вы неизбежно хорошо узнали мир организованного насилия. Подпольные арены, травля диких животных, петушиные бои, школы телохранителей, трактиры, где берут заказы наемники – или наемные убийцы. И вы можете использовать бросок Школы Ящера для поиска ответов или связей в этой сфере. (Отчасти этот навык можно использовать вместо навыка Свой для апоте: в тонкостях политики и экономики синдикатов вы не смыслите, но знаете достаточно много.)

Голова южного ящера, даже молодого,
потянет на хорошую награду



Школа Пчелы

Брэ любят пчел и хорошо знают их. Неудивительно, что кому-то пришло в голову создать школу, основанную на их поведении. Кружись вокруг противника и жаль его без устали, пока он не запросит пощады – или не обезумеет. Именно так действуют бойцы этой школы: они полагаются не столько на силу, сколько на подвижность и ловкость, выматывая противника множеством небольших ран. Обманные выпады, увороты, прыжки – все идет в ход.

Многие брэ эту школу недолюбливают, считая не слишком честной: не ловчи, а дерись как мужчина! Но по-настоящему смущает другое: все знают, что, сражаясь со школой Пчелы, легче обычного впасть в амок. Это действительно так. Хозяева разрешают эту школу, но относятся к ней настороженно.

Для того, чтобы достичь в школе Пчелы успеха, не нужно быть великаном, и она хорошо подходит для тех брэ, которые – конечно, по меркам своего дома – не так уж велики. Но освоить ее может всякий, и научиться ей несложно: во многих фехтовальных залах империи школа Пчелы в почете уже потому, что ставит интеллект выше силы.

Что школа дает в бою: ваш противник – брэ, крупный катарир или всадник в тяжелом доспехе? Вы возьмете его измором. (Прибавьте в первом раунде столько очков к броску, сколько уровней у вас в Школе Пчеслы, и добавляйте одно очко за каждый следующий раунд, если он случится. Например, если у вас три уровня навыка, то в первом раунде вы добавляете три к результату броска, а во втором – уже четыре.) Увы, это не поможет вам в бою с противниками меньше и совершенно бесполезно в сражении с южными механизмами.

Как школа помогает справиться с амоком: если кто и впадет в амок, так это ваш противник (после второго раунда боя с вами любой противник-брэ должен будет сделать бросок для проверки, не впал ли он в амок – если только вы не

заявите в начале боя, что не пытаетесь спровоцировать его). Привычка отслеживать амок противника позволяет вам лучше справляться и с собой (добавьте +2 к любому броску против амока в процессе боя). Но если вы огорошены и застигнуты врасплох, если вы не расчитали ситуацию, ярость и страх могут взять верх (придется делать бросок на амок без бонусов).

Дополнительные особенности: вы ловчее большинства брэ (ведущий учтет это при бросках на задачи, требующие ловкости), но это не самое интересное. Интересно другое: у других домов – особенно у гегра – о школе Пчелы сложилось представление как о защитниках слабых, борцах с разбойниками и вообще лучших брэ на свете. Не сказать, что это всегда правда (хотя среди бродячих защитников добра, какие среди брэ встречаются, школа Пчелы и правда популярна). Но в любом случае отношение к вам у гегра будет лучше, и на помощь с их стороны вы сможете надеяться чаще, чем другие брэ – особенно пугающие вроде бойцов школы Ящера, Буйвола или Слона.

Школа Черепахи

Самая молодая и не самая частая, но быстро набирающая обороты школа возникла только несколько десятилетий назад на полях сражений Южной войны. С тех пор, как варвары изобрели огнестрельное оружие, пехота брэ утратила свою непобедимость: даже гиганта в броне пуля убивает не хуже, чем последнего заморыша. Но что, догадался кто-то, если брони будет больше? Да, из аркебузы можно прострелить практически любые доспехи, какие под силу надеть на себя варвару. И традиционные деревянные имперские доспехи – тем более. Но брэ на то и брэ, что может унести необыкновенный вес. И если в руках у тебя будет не просто щит, а стальная пластина в палец толщиной, то она остановит все, кроме разве что пушечного ядра.

И вскоре на фронте, особенно в первых рядах пехотных полков, появились те, кто начал эксперимент. Сегодня их идеи уже оформились в полноценную фехтовальную школу, совмещающую сверхтяжелый щит выше роста брэ (теперь он стал потоньше, обычно используют качественную магически легированную сталь фелийской работы) и традиционный меч брэ. Не слишком подвижная, основанная больше на обороне и неостановимом движении, чем на скорости и ловкости, школа получила предсказуемое название в честь черепахи.

Пока ей не учат в фехтовальных залах, и многие брэ-традиционалисты относятся к новой школе с подозрением. А ее адепты, в общем, сформировали что-то вроде субкультуры или даже контркультуры, не стесняясь скандализировать общественность причудливой одеждой, краской на шерсти и южными словечками в речи. Еще не успело вырасти поколение брэ, которое могло бы научиться ей в детстве. Что там, большинство мастеров этой новой традиции не успели и обзавестись детьми. Но среди молодых ветеранов, рассеянных по империи после завершения войны, хватает тех, кто не расстается со своим щитом даже в мирное время. Привычка – вторая натура.

Что школа дает в бою: возьмите в руки щит – и забудьте о беспокойстве насчет дистанционных атак. Ни стрела, ни пуля никогда его не пробьет, а отражать летящие снаряды вы умеете отлично. В строю такая стена щитов была практически несокрушима, но и в одиночку вы сможете закрыть им не только себя: второй брэ за тот же щит не влезет, но некрупного представителя любого другого дома или варвара вы сможете прикрыть щитом вместе с собой – и так же надежно. (Чтобы попасть в вас из чего-то стрелкового, нужно перебросить вас на четыре очка – а сами вы при защите от летящих снарядов прибавляете к броску удвоенный уровень вашего навыка, то есть, если у вас Школа Черепахи 3, вы прибавляете 6 очков.)

Как школа помогает справиться с амоком: годами вы учились защищаться, а не нападать, стоять несокрушимой стеной, держать строй, прикрывая своих товарищей, а не вырываться вперед. И это помогает. Нет, вы впадаете в амок, как и все. Но во время амока вы не нападаете, а защищаете что-то необыкновенно важное для вас в эту минуту. (Если у вашего героя хотя бы 2 уровня в этом навыке, во время амока он не будет атаковать, пока кто-то не атакует его или объект, который он защищает – а что-то он будет защищать непременно. Но и двигаться герой не будет: просто застынет, оцепенев.) Хозяева одобряют этот подход, но кое-кто считает, что он как-то слишком похож на женский.

Дополнительные особенности: если Школа Черепахи для вас основная, значит, вы провели последние десятилетия в армии и, более того, почти наверняка на Юге, в действующих войсках. Конечно, у вас остались связи в этом армейском мире. Но, что еще важнее, вы часть особой новой культуры: другие мастера вашей школы поддержат вас и помогут вам, причем их часто не слишком заинтересует даже вопрос о том, с какой стороны закона вы находитесь.

Школа Человека

Вы, конечно, об этой школе слышали и даже видели тех, кто в ней сражается, но не владеет ей никто, кроме Хозяев, служителей традиционных культов дома брэ. Все знают, что эта школа больше нацелена на защиту, чем на нападение. По-видимому, она, как школа Осьминога, помогает справляться с амоком – во всяком случае никто никогда не видел Хозяина, впавшего в амок. Можно что-то понять и о стиле: большинство Хозяев сражается без щитов и без тяжелых доспехов; как правило, они достаточно ловки и подвижны и крайне редко кого-то убивают. Но, пожалуй, это все. Как и многое другое в традициях жречества брэ, приемы этой школы – секрет, до которого не допускают посторонних.

Кланы

Дом брэ поделен на кланы: 12 больших, каждый из которых состоит, в свою очередь, из 12 малых. Ну или, вернее, должен был бы состоять, но за долгую историю империи часть малых кланов вымерла, а часть разрослась так, что разделилась на внутренние полусамостоятельные ветви. Бывают кланы небольшие, из нескольких десятков человек, но большинство очень велики: всего брэ около десяти миллионов, так что в малом клане в среднем около 70 тысяч членов. Тем не менее, принято считать, что каждый член твоего малого клана — в некотором смысле родня или во всяком случае не совсем чужой тебе человек. Своим, особенно если речь о младших, принято помогать советом, поддержкой или деньгами. При этом родственникам в обычном смысле брэ придают не слишком много значения. Родители, дети, супруги, родные братья и сестры — это, конечно, люди близкие. Но особой разницы между двоюродным братом и любым другим членом малого клана, как правило, не ощущают, если только речь не идет о каких-то старых личных связях.

Во главе каждого малого клана стоит совет его старейшин. Это действительно старики из самых влиятельных и богатых семей. Никто их не выбирает и никаких официальных должностей у них нет: это просто люди, с которыми другие такие же старики готовы обсуждать важные для клана вопросы.

Строгая традиция брэ предполагает эндоэкзогамию, то есть, говоря проще, каждый брэ обязан найти себе обеих жен только из своего большого клана, но при этом ни в коем случае не из своего малого. Хотя жречество брэ осуждает это, фактически романы с членами других больших кланов встречаются, конечно, часто. Дети от таких связей считаются частью отцовского клана. А если старейшины откажутся его принять (что бывает нечасто), его зачислят в первый из

малых кланов – тот, в честь которого называется весь большой клан в целом. Отчасти из-за этого первые кланы обычно довольно заметно больше других.

В наши дни, впрочем, к межклановым связям большинство брэ относится с пониманием. Свадьбу такую сыграть не дадут, но и осуждать будут только совсем уж строгие традиционалисты. А вот к связям с членами своего малого клана относятся как нарушению табу, практически так же, как в других домах относятся к инцесту.

У кланов есть свои традиции. Старые земли, которые переходят из поколения в поколение. Школы фехтования, принятые в малом клане. Традиции украшения ножен у мужчин и драгоценностей у женщин. Внешность: конечно, не всегда, но часто в клане прослеживается некоторое сходство. Служба в определенных полках или связи с определенными провинциями в метрополии или колониях. Бывают даже кланы, больше связанные с криминалом, хотя, конечно, вслух об этом не говорят. Кланы, которые больше придают значения лаврикианству или поддерживают хорошие отношения с фелийскими кварталами. Разумеется, все это не правило – когда речь идет о десятках тысяч человек, сложно ожидать, что все они будут думать и поступать одинаково. Но все-таки традиции эти достаточно сильны, чтобы о кланах складывались стереотипы.

Известные кланы и стереотипы

Ми (большой клан Ми) – очень многочисленный клан бурых брэ, который всем по сердцу. Конечно, всякие бывают Ми, но принято считать, что большинство из них – хорошие, честные и неглупые ребята, талантливые командиры и храбрецы. «Выдай Ми» значит «соберись и действуй, как должно». Что правда – это то, что Ми часто очень быстры: господствующая школа фехтования в их клане не случайно школа Сокола.

Ро (большой клан Ро) – клан черных брэ, один из самых крупных, богатых и влиятельных в империи. В некотором смысле противоположность Ми: от Ро все ждут мрачности, даже угрюмости. Храбрецы, силачи, Ро при всем том считаются в доме главными кандидатами на роль злодеев в хороших историях. Хозяева, впрочем, с этим мнением не согласны – а раз так, то и остальные полагают, что если Ро и злодеи, то благородные. Хозяева зря не скажут.

Кешт (большой клан Хи) – клан белых брэ, привлекающий внимание уже благодаря своему цвету и тому, что у них в среднем самый высокий из всех брэ рост (около трех шагов). Стереотип о Кештах: силачи, суровые и грозные. Правдив он не более, чем все остальные, хотя в смысле физической силы с ними и правда мало кто сравнится.

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. Сами Нё, кажется, в недоумении, почему все так думают. Возможно, дело в том, что они часто сражаются в школе Дракона. Сама по себе она не такая уж и спокойная, но в большом клане Ва предпочитают агрессивную школу Буйвола, и на этом фоне Нё выглядят уравновешенными.

Кенха (большой клан Кенха) – черные брэ, часто с белым воротником шерсти на шее. Это считается среди брэ красивым. Возможно, это и послужило причиной для популярного представления о них: Кенха считают любовниками и дамскими угодниками. Представление это очень старое. Уже описанный восемь тысяч лет назад Роу-ди-Кенха, имперский аналог земных Дона Жуана или Гэндзи, был ярким образцом. Крайне распространена и пошлая шутка, связывающая успехи Кенха с длиной их двуручных мечей (они сражаются в школе Слона).

Когда в го играют мастер школы Змеи
и мастер школы Бабочки, партия скучной не будет



Бон (большой клан Ва) – светло-серые брэ. Боны – самый большой и (может быть, как раз поэтому) небогатый клан. В результате Бона чаще встретишь в пехотном строю или охранником на складе, чем в командной должности или собственном замке. Многие считают Бонов простаками, а то и дураками. Они не спорят. А вот те, кто знает их получше, поправит: не дураки, а простые хитрецы. Палец им в рот не клади.

Чиффа (большой клан Сэ) – высокие темно-бурые брэ. Клан относительно небольшой (около одиннадцати тысяч человек) и чрезвычайно богатый. А где деньги, там и образование, и хорошие чины. Все это привело Чиффа в элиту дома. Естественно, многие из-за этого считают их снобами, не знающими тяжелой работы. Но в лицо сказать это отважатся немногие: фехтованию они тоже учатся на совесть.

Гун (большой клан Но) – рыжие брэ. Для многих этим все и сказано: ярко-рыжая расцветка у брэ встречается редко, считается красивой и ассоциируется с весельем. Гунов, соответственно, воображают себе как гуляк и выпивох. Есть даже выражение, «пьет как Гун». Хотя Гунам это представление не на пользу, они обычно не жалуются: да, в чинах их продвигают хуже других, зато в трактире кружку поставят без вопросов.

Итари (большой клан Коду) – серые высокие брэ. Их считают изящными по меркам дома и, более того, изысканными. Действительно, благодаря старым богатствам клана они часто хорошо образованы. Среди простых солдат их не встретишь. Результат, впрочем, двойственный: никто не сомневается, что Итари умны, и они безусловные арбитры в художественных спорах. Но большинство брэ, разговаривающих с представителем клана, будет ожидать от него какого-то двойного дна и вообще считать мутным парнем.

Тэнно (большой клан Ма) – тяжеловесные, грузные, неторопливые и отличающиеся крайне необычным видом: белые с черными ушами и пятнами вокруг глаз. Возможно, поэтому стяжали себе славу чудаков? Или дело в том, что в их клане популярна школа Бабочки с ее пьяным стилем? Или в том, что на Тэнно, как говорят, «иногда накатывает», и вяловатые добряки превращаются в одержимых и неостановимых воинов? Сложно сказать, но большинство брэ если и посмеивается над ними, то с уважением.

Тодза (большой клан Ни) – небольшие (по меркам брэ!), квадратные, бурые. «Тодза вспыхивает быстрее соломы» – так все говорят. И вроде все знают, что Тодза не чаще других впадают в амок, что они религиозны – причем скорее на худдский лаврикианский манер, что они обычно сдержаны и хорошо воспитаны. Но все равно все ждут, что Тодза в любой момент взорвется – и тогда всем вокруг несдобровать. А Тодза и не спорят: в том, что тебя считают опасным, есть свои плюсы.

Пань (большой клан Но) – с шерстью перец с солью, которая еще и торчит пучками, что с ней ни делай. Словом, вид немного придурковатый. Все знают, что Пани – разгильдяи. Не пьяницы, как Гуны, не простаки, как Боны. Просто разгильдяи, которые не умеют довести дело до конца, хотя так-то ребята неплохие, верные друзья и храбрые бойцы. Кажется, каждый Пань считает делом своей жизни доказать, что этот стереотип – ложь. Но у большинства как-то не хватает сил этого сделать.

Тинго и **Куань** – два клана Хозяев. Родиться в них нельзя, можно только попасть, если тебя отберут. Об этом мы больше расскажем ниже.

Клановые войны

Нерушимая традиция брэ – войны, которые малые кланы время от времени ведут друг с другом. Победители получают славу, имущество побежденных (но не их землю) и финансовые выплаты по результатам мирного договора.

У имперских властей радости это не вызывает. Брэ на клановых войнах часто гибнут безо всякой пользы для страны, да и жизнь окружающих эти конфликты затрудняют. Так что в последние десятилетия клановые войны были временно запрещены: страна вела большую войну на Юге, и всем кланам предлагалось отправить свои войска туда, сосредоточившись на внешних врагах. После окончания войны император вынужден был вновь разрешить клановые конфликты – ограниченные, как и прежде, строгими правилами. Какими?

1. Два клана брэ, принадлежащие к разным большим кланам, могут объявить войну друг другу. Делаться это должно официально, с подачей письменного прошения властям (и власти постараются найти предлоги, чтобы разрешения не дать).

2. Если разрешение все же получено, в войне могут участвовать только официальные клановые войска. Набирать эти войска имеют право крупные землевладельцы-брэ. Война должна вестись на строго определенной территории, как правило, ограниченной несколькими земельными наделами.

3. Если два брэ из официально воюющих кланов встретятся за пределами отведенной зоны, они не имеют права сражаться друг с другом, причем даже на поединке. На практике, впрочем, в войнах обычно участвуют очень небольшие части кланов, а другие их члены могут совершенно игнорировать процесс. Редко когда в войне набирается даже по паре тысяч участников с обеих сторон, чаще речь о нескольких сотнях.

4. Разумеется, ни при каких обстоятельствах не могут страдать некомбатанты. Некомбатанты – это все, кроме мужчин-брэ из враждующих кланов и наемников-брэ из других кланов, которые добровольно записались в их войска. Любая случайная смерть будет караться законом сурово.

5. В особенности сурово будет наказана гибель имперских чиновников и духовных лиц. Если в войне погибнут женщины или дети брэ или кто-то из них будет унижен, изнасилован или даже серьезно избит, в дело вмешаются еще и другие брэ – и виновным не сносить головы. Правила соблюдаются обычно довольно строго.

6. Война может продолжаться не более трех лет с официального ее разрешения. После этого должен наступить по меньшей мере десятилетний перерыв.

7. Клановое войско одного землевладельца не может быть больше пятидесяти человек. Набирать не-брэ по закону можно, но так почти никогда не делают, так что для судей это всегда проблема: юридический статус, скажем, худда в клановой войне брэ не очень понятен. Вроде служить он может. Но если он совершит убийство – это преступление.

8. Использовать в клановых войнах магов круга Свершений, магов Ночного круга, драконов, боевых слонов и южных ящеров запрещено.

Несмотря на эти строгие правила и чудовищную бюрократическую волокиту, связанную с ними, в империи постоянно идет несколько небольших клановых войн. В основном из-за старых ссор и родовой мести, передающейся иногда на протяжении десяти поколений.

Имена брэ и мечей

У маленьких брэ – и мальчиков, и девочек – нет имен. Вместо них используются прозвища, данные родителями: «Гроза баоцзы», «Маленький силач», «Охотник за лягушками». Иногда они могут показаться обидными: «Сопливый нос», «Кривоножка», «Копуша». Считается, что подобные прозвища защищают ребенка от злых духов. Девочкам часто дают прозвища, связанные с флорой или природными явлениями: «Белое облако», «Ива», «Росинка».

Маленький брэ получает взрослое имя после инициации от руководителя обряда (предпочтительно – Хозяина или Мистиссы). Имя юноши торжественно объявляется, когда он после обряда первый раз переступает (или его переносят) через порог родного дома. Имя девочки после обряда хранится в тайне. Знают его только она сама давшая имя Мистисса и муж, которому женщина-брэ раскрывает имя во время брачной церемонии. Взрослая женщина-брэ продолжает использовать свое детское прозвище (вероятно, поэтому у девочек они редко бывают «обидными»), либо ее называют по положению в браке – «Первая госпожа» или «Вторая госпожа».

Имена мужчин-брэ трехчастные. Первым идет личное имя, за ним – имя рода, а последним – имя малого клана, к которому принадлежит род. Например, автор знаменитых «Наставлений», Вин-пу-Хэ, принадлежал к малому клану Хэ (большой клан Ва) и прославил род Пу. Близкие друзья и родственники звали его Вин, а все прочие (дальние знакомые, сослуживцы, слуги) – Хэ или господин Хэ. Его полное трехчастное имя использовалось в торжественной и/или официальной обстановке: «Господин Вин-пу-Хэ получил знак благодарности Совета хозяев...» и т. д.

Особые имена имеют Хозяева. Они отказываются от имени клана, в котором родились, и входят в «клан Куань» или «клан Тинго», в зависимости от мистического направления. Настоящие же кланы Куань и Тинго исчезли в стародавние времена.

Имена брэ никогда не имеют звука «л» (им сложно его произносить). Имя рода – всегда односложное, а имя клана, как правило, не больше двух слогов.

Популярные личные имена: Ах, Дано, Зау, Зао, Тао, Као, Ки, Чин, Мао, Тай, Бо, Даэ, Тоби, Трау, Мару, Ниа, Кон, Ва, Тин, Оро.

Менее распространенные личные имена: Иан, Венно, Оме, Ронг, Та, Арер, Инау, Каса, Нрайва, Прау, Мара.

Родовые имена: Их бесчисленное множество, поэтому мы приведём самые популярные, в форме известной каждому брэ детской считалки:

Ар, ир, ур, эр, ор,
Гра, гри, гру, грэ, гро,
За, зи, зу, зэ, зо,
Зар, зан,
Да, ди, ду, дэ, до,
Ба, би, бу, бэ, бо,
Ра, ри, ру, рэ, ро,
Рор, ран,
Хар, хи, хур, хо, хор,
Ва, ви, ву, вэ, во,
Мар, ми, му, мэр, мор,
Орн, арн.

Большие и некоторые малые кланы

(и самые популярные в больших кланах фехтовальные школы)

Ми

Школа сокола

Ми, Дзи, Ниру,
Доу, Рэу, Ан,
Хака, Нару, Заффа

Ро

Школа змеи

Ро, Ронна, Кай,
Заан, Реффа, Трай,
Ори, Фай, Дзигэй

Хи

Школа бабочки

Хи, Бара, Кешт,
Тэн, До, Кэмро,
Пу, Хань, Гэнь

Ва

Школа буйвола

Ва, Кан, Канна,
Мири, Да, Хэ,
Нё, Дзу, Бон

Кенха

Школа сокола

Кенха, Чи, Барру,
Као, Ин, Пэй,
Фа, Догра, Цэй

Сэ

Школа осьминога

Сэ, Чиффа, Тар,
Дару, Ван, Ха,
Ар, Кви, И

Но

Школа змеи

Но, Цзоу, Ду,
Гун, Он, Фо,
Мо, Фэ, Пань

Коду

Школа сокола

Коду, Итари, Вин,
Па, Ди, Ол,
По, Цу, Цзэин

Мэра

Школа дракона

Мэра, Хитта, Го,
Ухэй, Рин, Су,
Тэ, Джуро, Ат

Ма

Школа буйвола

Ма, Тэй, Комра,
Ри, Ниу, Си,
Пэ, Ам, Тэнно

Ни

Школа пчелы

Ни, То, Най,
Тинго, Тодза, Мэ,
Ци, Ба, Ин

Цуо

Школа осьминога

Цуо, Кэ, *Куань*,
Дихэй, Фу, Джу,
Дзио, О, Дейа

Имена мечей

У каждого меча – собственное имя. Выдумывает его первый брэ, получивший меч из рук кузнеца. Выбранное имя можно поменять, но сделать это нелегко: разрешение на смену имени должны дать Хозяева. А чтобы получить это разрешение, нужно, во-первых, совершить с мечом в руках то, что Хозяева сочтут подвигом. Стандарты их довольно высоки: задержанный опасный преступник или

отбитое нападение варваров на границе подвигом не признают. Нужно что-то действительно выдающееся и при этом полезное для окружающих. Кроме того, поменять имя меча можно, если его перековывают – но тут требуется уже не столько одобрение Хозяев, сколько согласие кузнеца, который возьмется за работу над мечом и передоговорится заново с его духом, который может новое имя и не принять.

Имя не должно прямо отражать характер меча: их не называют «Могучими» или «Стремительными». Ассоциация обычно связана либо с формой меча, либо с духом, живущим в нем, либо с чем-то важным для первого его спутника. А поскольку многие мечи столетиями и даже тысячелетиями переходят из рук в руки, первоначальный смысл имен часто со временем забывается.

Разнообразие имен огромно: бывают смешные и серьезные, страшные и безобидные. Бывают попросту глупые: молодой брэ, получивший в руки меч, подчас выдумывает для него имя, которое потом десятилетиями мечтает поменять. Но самые частые имена можно разделить на пять групп.

Во-первых, это имена, связывающие меча со свойствами самих брэ. Так, скажем, старейший сохранившийся меч брэ (он старше самой империи и сделан еще из бронзы) называется «Бурый». Бурым сегодня никто не сражается, он хранится в замке одного из семейств клана Цуо с постоянным почетным караулом, с тех пор как несколько тысяч лет назад один из его хозяев перебил Бурым десяток противников и по неясным причинам покончил с собой. Но сам тип этих имен очень популярен: «Серый», «Коготь», «Толстяк» и так далее.

Во-вторых, это имена, связанные с формой клинков. Таков, скажем, знаменитый клинок «Тень ивы», похожий на ивовый лист: созданный еще до времен Пророка, Тень ивы предвосхищал философию современных Хозяев и, как говорят, сражающиеся им брэ из клана Чиффа никогда не впадают в амок, хотя и сосредоточены на школе Змеи, а не Осьминога. Мечи бывают самых разных

форм, так что вам может встретиться и «Перо ласточки», и «Прыжок карпа», и «Носорог», и «Рисина».

В-третьих, это измененные имена. Касается это, правда, только старых мечей. Пять-шесть тысяч лет назад, после проповеди Пророка и победы Культа над конкурирующими учениями, часть старых мечей была переименована в рамках ритуалов, успокаивавших живущих в них духов. Так, скажем, один из старейших известных стальных мечей, хранящийся в наши дни в клане Нару, изначально имел другое имя, а дух его был исполнен жажды крови (по преданию, кузнец, чтобы выковать клинок, убил собственную жену). В наши дни меч зовется «Спящий» и, как говорят, дух его действительно дремлет, усыпленный Хозяевами. Таких мечей на руках не так уж много, но почти каждый брэ встречал такие. Иногда имена говорят о покое и умиротворении, иногда — даны в рамках нового учения: «Гнев Пророка», «Верный», «Посвященный».

В-четвертых, это имена, связанные с образом жизни брэ. Чаще всего, конечно, с армейской службой. К примеру, старейший известный меч школы Осьминога, перекованный из строевого, зовется «Часовой». Впрочем, среди имен этого типа встречаются не только «Служаки» и «Командиры», но и «Медовары», «Целители» или «Кисти».

Наконец, в-пятых, это имена, которые даются по предложению кузнецов. Так делается не очень часто, но бывает: известные мастера иногда создают мечи в рамках некой логики и могут посоветовать первому спутнику клинка взять какое-то имя. Так, один из старейших мечей школы Сокола имеет простое имя «Четвертый» — и представляет собой один из пяти или (по легенде) шести мечей, сделанных великим кузнецом Вэ. Кузнецы, как правило, тяготеют либо к простым названиям в духе того же «Четвертого», либо к ландшафтным названиям, вероятно, отражающим историю духа, поселившегося в мече: «Излучина», «Обитатель холмов», «Скала Фо».

Женщины

Одни скажут вам, что ни в одном другом доме империи женщины не подчинены традициям так сильно. Другие – что ни в одном другом доме они не пользуются такой свободой. И то, и другое, пожалуй, некоторое преувеличение. Но положение женщин-брэ действительно ни на что не похоже. Как шутят иногда сами брэ, «мужчины и женщины – два разных дома, которые встречаются только в постели».

Действительно, женщинам-брэ совершенно нет хода в мужской мир: их никогда не возьмут в армию – даже клановую; их вообще никто и никогда не рассматривает как воинов. Хотя нередко они владеют оружием очень неплохо, а уж среди женщин империи только среди фели сколько-то часто встречаются бойцы лучше. Женщин не пустят в публичные бани или тренировочный зал. Да и в большинстве трактиров на зашедшую будут пялиться во все глаза: очень уж это необычно. В то время как мужчины постоянно на виду и привыкли привлекать к себе внимание, женщины заметны гораздо меньше – хотя, казалось бы, как можно не заметить кого-то в два с лишним шага высотой?

Верно, однако, и обратное: мужчинам-брэ нет хода в женские половины домов, в сады, женские чайные и маленькие частные парильни, где женщины проводят досуг. Для них так же недоступны женские ритуалы, как для женщин – мужские.

При этом было бы большой ошибкой думать, что женщины этого дома только и делают, что сидят дома и вышивают. Действительно, от женщины-брэ традиционно ожидается, что она посвятит себя дому, – но подразумевается под этим словосочетанием в первую очередь организация домашней жизни, поддержание порядка не в смысле чистоты, а в смысле слаженного устройства всего.

Если на женах простого отставника лежит максимум налаживание жизни в их городском доме, то жены крупного феодала вполне могут управлять всей хозяйственной частью его феода, пока муж на войне.

Кроме того, в этой среде приняты и занятия некоторыми ремеслами. Частью, конечно, это вещи, связанные с домашним хозяйством: изготовление разного рода солений и варений, сушка вяленого мяса, поддержание дома (скажем, женщины-брэ легко могут наколоть дрова; они не так сильны, как мужчины, но все еще сильнее любого другого жителя империи). Гораздо важнее, однако, три других традиционных занятия: ткачество, изготовление бумаги и акушерство. Разумеется, во всех трех сферах нет никакой монополии женщин-брэ: и гегра, и кафа занимаются всем этим очень активно. И все же женщина-брэ скорее пойдет к акушерке своего дома, а генеральный штаб неформально предпочитает бумагу, сделанную под руководством генеральских жен, и форму, сшитую в ткацких мастерских брэ.

Однако дело не только в ремеслах. Женщины-брэ составляют плотную сеть взаимной поддержки. Многим из них привычно обходиться без мужчин, вечно пропадающих в военных походах. А вот поддержка других женщин – вещь важная. Откуда ее взять? Прежде всего – от второй жены. У брэ принято двоеженство. Больше двух жен брать нельзя. Разводы осуждаются культом, так что для брэ сейчас развод сложнее, чем для какого бы то ни было дома империи. Двоеженство тоже регулируется некоторыми правилами. Помимо соблюдения эндогамии и экзогамии, о чем уже говорилось выше, важно заручиться одобрением старшей жены, так как брак, строго говоря, заключают не только муж и младшая жена, но все семейство. Нередко вторую жену находит как раз первая – из своих подруг или родни. Традиционно принято считать, что старшая жена управляет домом, а младшая ей помогает. На практике сплошь и рядом бывает и наоборот.

И весна сама
Делает сегодня
Первые шаги.



Семья сохраняется даже в случае, если мужчина погибает, что в прошедшие десятилетия из-за большой войны на Юге случалось нередко. Жены продолжают считаться сестрами-вдовами. Во второй брак они вступают редко, хотя к внебрачным связям вдов в доме все относятся с пониманием. Вообще вдова-брэ в своем поведении – одна из самых свободных женщин империи, уступая только фели и гегра: у нее остаются права на имущество мужа, никто не может указывать ей, что делать, ее перемещения никак не ограничены. Если же ее муж был крупным землевладельцем или военным героем, она продолжает сохранять и высокий общественный статус до гробовой доски. Сестры-вдовы нередко продолжают жить вместе, хотя и не обязаны этого делать, и почти всегда поддерживают друг друга.

Не менее важны связи с другими женщинами дома: влиятельные землевладелицы собирают у себя неформальные клубы, куда приглашаются женщины со всей округи; Мистиссы-жрицы путешествуют от дома к дому, передавая истории и раздавая советы, во время работы за ткацким станком обсуждаются самые разные вопросы. Словом, женщины формируют своего рода среду, куда очень сложно попасть мужчинам.

> *Не знаю как тебе, дорогой, а мне дочка Нё очень понравилась: во-первых, она умна, во-вторых, из хорошей семьи. В-третьих, красива: ты не видел того, что сегодня видела во время купания я, так что поверь мне. В-четвертых, сегодня она три четверти часа рассказывала мне, чем бумага «покров цикады» отличается от бумаги «слюдяное сияние». Если коротко, ты никогда не отличишь их друг от друга, так что можешь не вдаваться. Она сплошь состоит из достоинств, нежна как шелк и все прочее – прости, давно не читала любовных романов и забыла, что положено писать в таких ситуациях.*

Из минусов: того купца-кафа убила, безусловно, она. Я сразу говорила тебе, что это удар не мечом, а нагинатой! Предчувствую поэтому, что во вторые жены ты ее не возьмешь. Но если бы ты видел ее с нагинатой...

Нагината

Традиции дома тверды: женщина не должна отправляться на поле боя. Но что, если битва приходит к ней в дом? Что, если замок ее мужа осажден разбойниками в его отсутствие? Что, если кто-то нападает на нее саму или ее детей? Женщины-брэ проводят без мужей больше времени, чем, может быть, кто бы то ни было в империи, кроме женщин-катарир. А значит, умение постоять за себя им не повредит. И самым подходящим оружием для этого считается нагината — нечто вроде копья, в котором острие заменяет клинок в полшага (около 40–50 см) длиной.

Такие нагинаты делают кузнецы-брэ, но духов в них нет — и вообще отношение к этому оружию куда проще. Подавляющее большинство женщин не носят нагинату с собой, храня ее дома на крайний случай, и лишь иногда берут ее в долгие путешествия. Довольно многие на самом деле и пользоваться ей особенно не умеют, ограничившись десятком уроков в юности. Все равно не только в армию женщине не попасть, но даже и наемницей не стать. Строго говоря, ношение нагинаты в городской черте даже нелегально, хотя на практике стража часто закроет на это глаза, уважая традиции брэ (или попросту не желая нажить проблем).

Есть, однако, и поклонницы упражнений, которые тренируются в маленьких залах при женских банях или в садах замков, принадлежащих богатым покровительницам искусства нагинаты. Полноценных школ фехтования для женщин нет, так что если ты хочешь выучиться владению нагинатой, придется найти настав-

ницу. Их не так много, причем большинство – средней руки и зарабатывают теми самыми «десятью уроками для девицы». Хорошие наставницы редки и пользуются в женском мире брэ большим почтением.

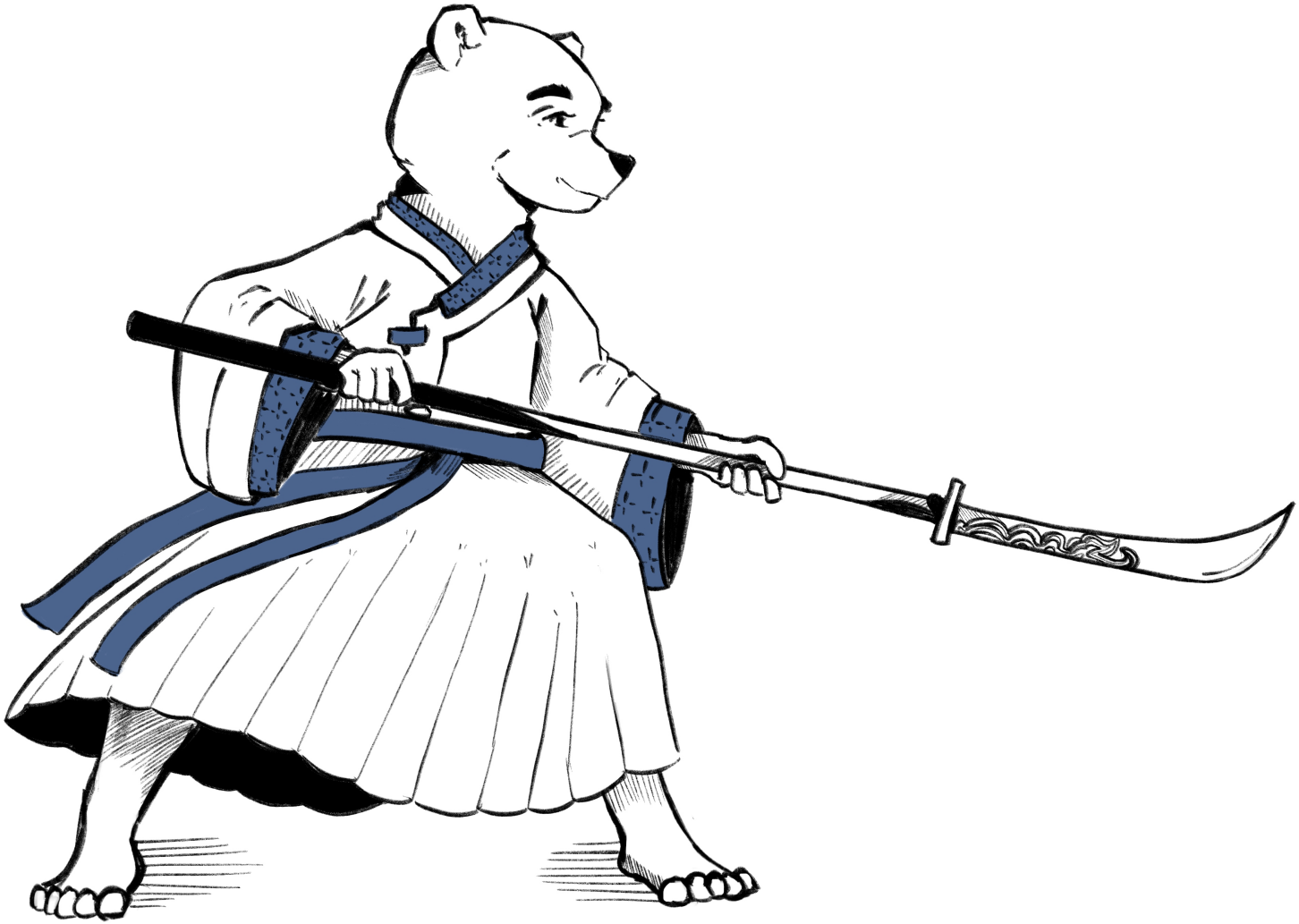
Отчасти помогает то, что нагината популярна и в некоторых других домах. Особенно часто ей занимаются женщины из худдской Белой кости. Можно найти любителей – как женщин, так и мужчин – среди фели (которым, правда, совсем не приходится рассчитывать на снисходительность городской стражи) и гегракуцура. Сами стражники из Ведомства охраны традиций, кстати, тоже нередко берутся за нагинаты: надежное оружие, позволяющее держать на расстоянии массивного брэ или катарир. Всем известно, что вотовские традиции боя с нагинатой – упрощенная версия старых идей женщин из Белой кости, и это предмет неизменных насмешек над вотовскими любителями нагинат как со стороны высших кругов, так и среди их товарищей.

Обычно говорят о трех путях, внутри которых уже есть свои менее значительные деления. Они не так строго разделены, как школы мечей брэ, и не накладывают такого отпечатка на характер и особенности женщин. И все же разница между ними есть.

Путь Ириса

Популярное среди брэ, это направление реже встречается у других. Клинок нагинаты тут длиннее, а рукоять короче, так что они оказываются почти равны друг другу. Такой нагинатой можно орудовать почти как двуручным мечом, если хватит сил. А брэ сил, понятное дело, хватает. Путь Ириса не слишком подвижен, основан скорее на устойчивости, выносливости, превосходстве в физической мощи. Он отлично подходит для боя с представителем любого другого дома. Может быть, правда, не очень хорошо подходит для боя с мужчинами-брэ, но, говорит традиция, зачем женщине-брэ уметь драться с мужчинами? Ведь во время клановых войн нападать на женщин строжайше запрещено.

Путь Ириса кажется неизящным только другим домам



Путь вьюнка

Самая классическая традиция боя с нагинатой в империи, за пределами дома брэ абсолютно доминирующая, но и среди брэ частая. Длинное древко, короткий клинок, стремительные движения, внезапные прыжки – этот путь считается изящным и даже изысканным.

Если, конечно, речь не идет о его версии для ВОТа: чтобы не использовать на худдский вкус женственно звучащее название «путь Вьюнка», стражники говорят об «уставной нагинате» и обращают внимание на то, что у их оружия под лезвием есть специальная перекладина, чтобы обезоружить противника.

В одном они правы. В отличие от пути Ириса, этот стиль хорошо подходит для боя с более крупным и сильным врагом. Худды утверждают, что некогда путь Вьюнка выдумали женщины из Белой кости, чтобы защищаться от брэ. Брэ – что это изобретение их женщин, сделанное в темные времена, когда человеколюбивое лаврикианство не ограничивало клановые войны строгими правилами. Сложно сказать, кто из них прав.

Путь лотоса

Культивируемый в среде брэ и Белой кости, путь Лотоса почти не известен ни фели, ни гегра, ни даже другим худдам. Все дело в том, что он воспринимается как нечто более мистическое. Действительно, плавные, подчас нарочито медлительные движения этого стиля и почти танцевальные вращения придают ему сходство с ритуалом, а последовательниц пути Лотоса и правда учат медитировать. Недооценивать боевые качества этого стиля, однако, не стоит: в настоящем бою отработанные годами медитативных тренировок удары становятся куда быстрее.

Хотя Мистиссы тоже иногда занимаются путем Лотоса, с культами брэ он на самом деле никак не связан и – вот тут можно сказать точно, – изначально был придуман худдами. В наши дни он воспринимается (не вполне справедливо) самым женственным из стилей, так что девицы, ограничивающиеся десятью уроками, часто выбирают именно его.

Армия

Кем бы ни был ваш герой, если это мужчина-брэ, он служил в армии. Рядовые попадают в нее обычно лет в 60 и служат двадцать лет. Офицеры должны закончить военную академию, где учатся (с перерывами на маневры, тренировки и тому подобное) 10 лет, а потом должны еще десять лет прослужить в войсках. На практике, впрочем, многие служат гораздо дольше: 20 лет для рядовых или 10 для офицеров – только обязательный срок, а после можно наняться уже добровольно с повышением и большим окладом. Это привлекает многих, и некоторые брэ служат всю жизнь.

Если ваш герой старше ста лет и служил, это практически наверняка означает, что он застал Южную кампанию, долгую, тяжелую и кровавую войну, которую империя десятилетиями вела на южном континенте. Двадцать (а на дальних окраинах – пятнадцать) лет назад война закончилась. Южные провинции покорены, но все еще неспокойны. Что делал ваш герой в эти годы? Сражался на передовой? Ловил повстанцев-партизан? Совершал рейды в глубины южных саванн? Или он служил не на Юге, а в других, более спокойных частях империи? Если так, как он к этому относится, ведь теперь старые ветераны смотрят на него сверху вниз?

Что, если мой герой — офицер?

Либо молодым человеком, около 60, либо после скольких-то десятилетий службы рядовым он поступил в военную академию в столице, Кос-тха-ни. Отучившись там, он специализировался, скорее всего, на одной из трех областей: тактике (то есть командовании небольшими отрядами), оперативном искусстве (командовании на уровне полка или выше) или стратегии (т. е. общем руко-

водстве армией). В академии можно специализироваться и на военном праве, и на логистике, и на инженерном деле, но чаще это делают худды.

После академии он получил назначение – почти наверняка на Южный фронт. Если он был специалистом по стратегии – в военный штаб, в остальных случаях – непосредственно на передовую. Если он был мало-мальски храбр и умен, у него были все возможности сделать карьеру: смертность среди офицеров была высока, а значит, места быстро освобождались.

Младшие офицерские звания устроены так: из десятника вы можете стать полусотником, потом сотником (в особых частях) или сразу старшим сотником в обычной для брэ тяжелой пехоте. Из старшего сотника – полковником. Учитывая, что ваш герой – судья или кто-то из его свиты, очень маловероятно, что он мог подняться выше.

Если первое десятилетие службы прошло хорошо, ближе к его концу ваш герой мог получить пять любопытных предложений.

Во-первых, перейти в том же или чуть более высоком звании в один из лучших полков империи. Это престижно, хорошо оплачивается и чертовски опасно, потому что эти полки всегда на передовой. Если ваш герой выбрал этот путь и честно прослужил еще хотя бы лет десять, сегодня окружающие считают его военным героем, а старые однополчане готовы помочь ему в самых разных обстоятельствах.

Во-вторых, если он проявлял интерес к бюрократическим и правовым вопросам, его могли пригласить стать одним из офицеров военного трибунала. То есть своего рода военным юристом и судьей. Это хороший путь для будущего судьи. Правда, офицеров трибунала многие в армии недолюбливают, и уж определенно никто не считает героями (даже если они героями были). Зато с полезными связями в офицерских и чиновных кругах проблем не будет.

В-третьих, если он был не только храбрецом, но и смышленым парнем, его могли пригласить в военную разведку. Это не тайная полиция, а полевая разведывательная служба: операции в тылу врага, разведка боем, диверсии. К разведке в среде брэ относятся с большим уважением, хотя это и не так престижно, как служить в одном из элитных полков. Зато ваш герой может отлично знать культуру варваров и вообще быть скопищем неожиданных навыков.

В-четвертых, он может получить приглашение в штаб, даже если раньше в нем не служил, — в случае, если он покажет свои стратегические таланты. К штабистам в среде брэ относятся, скажем, лучше, чем к чинам трибунала. Но хуже, чем к полевым офицерам, хотя все признают — без штаба побед бы не было. Зато интеллектуалу проявить себя в штабе проще, чем где бы то ни было в армии.

Наконец, в-пятых, если ваш герой был представлен к какой-то серьезной награде и показал себя беззаветным героем, ему могут предложить перейти в гвардию, то есть полки, охраняющие лично императора и членов императорской семьи. Это очень престижно, но одновременно и очень далеко от фронта, так что в последующие годы у такого героя больше шансов поднатореть в придворных интригах, чем в военном деле.

Разумеется, ваш герой мог ничего из этого не выбирать, а сразу уйти в отставку. После десяти лет службы ему положен земельный надел (он увеличится, если служба будет дольше), и вполне можно отправиться туда. Или сразу наняться на службу к судье: наделы младших офицерских чинов невелики, и без финансового гения много из них не выжмешь.

Система армейских званий

У каждого ранга есть младшая, средняя и старшая ступень.

	Пехота	Штаб	Разведка	Гвардия
IX ст.	Стратег-регент (регент-брэ, ведущий войну; ранг был занят один раз в истории империи больше тысячи лет назад)			
IX ср.	Великий стратег (Верховный командующий империи, всегда брэ)			
IX мл.	Глава генерального штаба (Главный администратор и организатор армии, сейчас – и обычно – худд)			
VIII ст.	Три эртовика, верховные командующие регионов – Щит метрополии, командующий войсками метрополии – Меч императора, командующий на Юге – Покоритель Востока, командующий в Мороре			
VIII ср.				
VIII мл.				
VII ст.	Генерал-стратег	Глава отдела генштаба	Глава отдела военной разведки генштаба	Глава императорской гвардии
VII ср.	Действительный генерал	Глава штаба эрта		
VII мл.	Фланговый генерал	Глава штаба наступления	Уважаемый глава эртовой части	
VI ст.	Бригадный генерал	Глава штаба армии	Глава эртовой части	

VI ср.	Командующий корпуса	Помощник главы штаба армии		Полковник гвардии
VI мл.	Особый бригадир	Глава штаба корпуса	Глава армейской части	
V ст.	Уважаемый бригадир		Помощник главы части	
V ср.	Бригадир	Помощник главы штаба корпуса	Уважаемый полковник	
V мл.	Помощник бригадира	Глава штаба бригады	Полковник	Старший сотник
IV ст.	Уважаемый полковник		Уважаемый старший сотник	Помощник старшего сотника
IV ср.	Полковник	Помощник главы штаба бригады	Старший сотник	Полусотник
IV мл.	Помощник полковника	Уважаемый старший сотник штаба	Уважаемый сотник	
III ст.	Уважаемый старший сотник	Старший сотник штаба	Сотник	Уважаемый десятник
III ср.	Старший сотник	Сотник штаба	Уважаемый полусотник	Десятник
III мл.	Помощник старшего сотника	Уважаемый полусотник штаба	Полусотник	Чжунши (сержант) гвардии
II ст.	Уважаемый полусотник	Полусотник штаба	Уважаемый десятник	

II ср.	Полусотник	Старший десятник штаба	Десятник	Гвардеец
II мл.	Старший десятник	Десятник штаба	Кандидат в десятники	Соискатель гвардейского звания
I ст.	Уважаемый десятник			
I ср.	Десятник			
I мл.	Чжунши (сержант)			
Рядовые				

Что, если мой герой — рядовой?

Попав в армию совсем юным, он повзрослел на службе. Если он совсем молод и не застал Южную кампанию, скорее всего, он провел армейские годы, гоняясь за повстанцами на Юге или в Восточном Мороре. Или в патрулях на границах Великой саванны. Если он постарше и застал большую войну, то мог видеть серьезные битвы и попадать в нешуточные передряги.

А через двадцать лет и перед ним открылось несколько новых возможностей. Во-первых, естественно, просто уйти со службы. Рядовой за срочную службу либо вовсе не получает надела, либо получает право сохранить надел своего отца. В любом случае это обычно очень скромные средства, но брэ и вне армии найдет чем заработать: вот, скажем, можно наняться в свиту судьи.

Во-вторых, если он был хорошим солдатом, он может получить предложение перевестись в какое-то более престижное подразделение: стать рядовым разведки или какого-то из лучших полков. Риск выше, денег больше, слава в глазах

окружающих гарантирована. А в свое время воин с таким уровнем мастерства определенно не помешает судье, да и вообще много кого заинтересует не только в войсках.

В-третьих, он может стать чжунши, то есть сержантом, командиром отряда из пяти человек и главным после десятника человеком в подразделении. Увы, без образования в академии офицером ему не стать. Но и сержант – хорошая работа, а кроме того, потом можно стать сержантом в каком-то из лучших полков империи. Если же сержант проявит достаточные таланты, империя может отправить его учиться в академии за казенный кошт, то есть оплатит ему и учебу, и жизнь в столице. Судья, впрочем, часто с удовольствием возьмет и бывалого чжунши: нужно же кому-то руководить судейской стражей?

После окончания Южной войны армия была заметно сокращена, и тысячи рядовых и сержантов, не нашедших себе место в элитных частях, ушли со службы. Впрочем, большие земли, завоеванные на Юге, дали империи возможность щедро раздавать наделы, так что старые солдаты и чжунши нередко получили очень неплохие для своего уровня участки. А те, кому повезло получить земли рядом с быстро растущими новыми городами, и вовсе оказались состоятельными людьми.

Полки

Скорее всего, ваш герой служил в обычном полку тяжелой пехоты. (Легкая пехота набирается из худдов.) У этого полка был какой-то номер, скажем, 56-й или 112-й, и неформальное название. Вы можете выдумать его сами, если это важно для биографии вашего героя.

Но офицер или рядовой, хорошо показавший себя, получает шанс зачислиться в один из Тридцати полков – это устоявшееся обозначение для лучших (или считающихся таковыми) полков Империи. Служба в таком полку обеспечивает

герою репутацию среди других военных и среди брэ, даже если лично про него никто ничего не знает.

Мы не будем выдумывать их все, и вы можете изобрести полк своего героя сами. Но приведем несколько известных примеров.

1-й полк

Названия нет, это просто первый полк, единственный во всей империи – нет ни 1-го полка легкой пехоты, ни 1-го кавалерийского, только этот. Самое престижное место службы.

В годы войны: участвовал во всех крупных сражениях – форсировал реку Трай, бился за столицу варваров Алдейю Нову, едва не захватил Велюминью.

Сейчас: отозван и возвращен на обычную базу в Западном Мороре.

История: создан 16 тысяч лет назад и является самой старой действующей военной частью империи.

Особенность: попасть в этот полк может только лучший из лучших: выдающийся фехтовальщик, дисциплинированный солдат, инициативный офицер. Конкурс чудовищный. Зато все – от рядовых до полковника – на ранг выше, чем в других полках.

2-й пехотный полк, «Покорители равнин»

В годы войны: на Южном направлении – на самом пике наступления, куда их перебрасывают в любой войне.

Сейчас: вернулись в Метрополию и расквартированы в центральных частях страны.

История: один из самых старых полков, он напрямую происходит от императорских войск, громивших некогда Восстание Равнин. Один из немногих, он тогда продержался все восстание почти что без потерь и овеял себя кровавой славой, которая держится до сих пор. И сейчас во втором пехотном принято беречь солдат – и быть не слишком разборчивыми в методах.

Особенности: Восстание Равнин было так давно, что никто уже не помнит ни имен участников, ни деталей событий, но обиды умирают дольше. Ни один гегра не будет рад солдатам из «убийц Куцура». Ни он, ни его пра-прародители не видели той резни, но слышали о ней в бесчисленных историях.

3-й пехотный, «Феникс»

В годы войны: использовался для морских и речных сражений. Разумеется, командовали кораблями и моряками катарир, а солдаты были чем-то вроде морских пехотинцев.

Сейчас: возвращен в Пин-а-Сон, в восточную Метрополию.

История: дважды в истории уничтожался до последнего человека, но все же был воссоздан – отсюда и название «Феникс». Много последних столетий сражается прежде всего на воде. То есть по большей части с пиратами, Южная кампания скорее исключение из правил.

Особенности: здесь все не только хорошие бойцы, но и отличные пловцы. И мастера незаметных операций. Но главное, может быть, не это, а то, что у вас необычно много для брэ настоящих друзей среди катарир.

4-й пехотный, «Варвары»

В годы войны: постоянно на передовой. О «Варварах» принято считать, что они чрезвычайно эффективны, но совершенно не подчиняются конкретным прика-

зам командования, так что их просто бросают на переднюю линию наступления и дают общую задачу.

Сейчас: еще дальше на Юге, на границе Великих саванн, сражаются с местными варварами.

История: старое и успешное подразделение, тщательно культивирующее образ едва держащих себя в руках головорезов. При том полк известен тем, что ни в одном междуцарствии не поддержал ни одного кандидата, сохраняя верность только империи – а это случай редчайший.

Особенность: вообще это нормальный полк с обычным образом жизни, но они правда любят раскрашивать перед боем шерсть в красный. А вот легенды о том, что они все в бою впадают в амок, – ложь.

7-й пехотный, «Особый»

В годы войны: а равно до и после нее занимался и занимается одним и тем же – разведкой. «Особый» – на самом деле несколько десятков небольших подразделений, приписанных формально к одному полку. Все эти подразделения используются военной разведкой.

Сейчас: во время Южной кампании 90% полка было на Юге, но сейчас их снова раскидали по всей империи.

История: в его нынешнем виде полк довольно новый, ему около тысячи лет. Прежний 7-й полк, славный многочисленными победами над варварами, полностью погиб при прошлой династии.

Особенности: никаких общих полковых особенностей нет, разве что солдаты тут не только умелые, но и вдумчивые. Вследствие этого у отдельных солдат как раз причуд и особенностей много. Но в разведке ценят результаты выше, чем умение ходить строем, так что на привычки солдат закрывают глаза. Это, кстати,

единственный полк тяжелой пехоты, в котором солдаты сражаются своими родовыми, а не строевыми мечами.

11-й пехотный, «Клан»

В годы войны: на западном фронте Южного наступления. Империя опасалась, что могущественные государства Амра к западу от южных провинций могут вмешаться в войну, и «Клан» перебросили на запад на этот случай. Амрийцы так и не вмешались, зато случилось нашествие племен из Саванн, так что приключений там хватало.

Сейчас: там же и остается.

История: уже много столетий 11-й пехотный славится как самое дисциплинированное подразделение империи. По мнению некоторых, даже чересчур дисциплинированное, обстановка там для посторонних несколько мертвящая. Штаб, однако, в восторге: «Клан» практически не знает поражений.

Особенности: известен своей традицией отказа солдат на время службы от всех имен, кроме личных – тут они все друг другу родня. В отставке они эту привычку сохраняют: ветераны «Клана» связаны друг с другом больше, чем со своими настоящими кланами.

12-й пехотный, «Меч Гнева»

В годы войны: сражались на центральной линии наступления.

Сейчас: практически полностью уничтожен.

История: полк, вся история которого была связана с Югом – когда-то давно они его завоевывали, полтора века назад последними отступили с южных берегов, а в последнюю войну первыми на них высадились. Это должно было стать их звездным часом, но оказалось катастрофой: во время необыкновенно кровавой

Второй битвы за Фор из 1250 солдат полка погибло 1047. Оставшиеся сохранили знамя и выполнили поставленную задачу, но полк с тех пор так полностью и не восстановили.

Особенности: выживших солдат 12-го пехотного считают героями. Сами они могут иметь разные мнения и на этот счет, и о своем овеянном легендами полковнике, погибшем под Фором. Но друг за друга ветераны держатся крепко.

16-й пехотный, «38-й полк»

В годы войны: прошли всю кампанию на западном фронте наступления, захватывали дельту реки Трай и предгорья Краведжи.

Сейчас: расквартированы в Форе, новой столице имперского Юга.

История: любимый полк правившего давным-давно императора Ва III, отбивший его тело у варваров с потерей двух третей своего состава. После включения в состав Тридцати полков офицеры этого отказались сменить номер, и с тех пор значатся одновременно на 16 и 38 месте в списке пехоты.

Особенности: Традиция закрепилась, и теперь 16-й/38-й полк неофициально считается императорскими любимцами. Они пользуются августейшим покровительством, получают (написанное, конечно, секретарем) поздравление от Его Величества ко дню Святого Хоэлла, и сам Император, если когда-то он должен будет выступить в роли Главнокомандующего, будет считаться командиром именно этого полка, вне зависимости от своего дома. Но самый ценный приз – и самая большая мотивация для солдат из 38-го – состоит в особой награде, которую они могут получить, совершив в бою нечто действительно выдающееся. За совершенный подвиг любой служащий полка, от полковника до рядового, получает позволение один раз побывать в Запретном городе.

След войны

Десятилетия войны оставили свой след на империи. И на вашем герое тоже. Был ли он ранен? Почти наверняка, хотя бы легко. Случалось ли ему геройствовать? Может быть, он сражался с автоматонами южан, «стальными гвадейцами»? Бывал под пушечным огнем с дирижаблей? Поднимал знамя над поверженной варварской столицей Алдейей-Новой? Участвовал в захвате Первого диктатора Азереду, бывшего правителя южной республики Тейн?

Или он вовсе не был героем? Столкнулся ли он с безумием войны? Сколько товарищей потерял во время позорного отступления под Портосомбрио? Сколько раз ему случалось убивать, видеть вырезанные без жалости варварские деревни или перебитых партизанами колонистов-гегра? Мир империи привык к насилию, возможно, больше, чем наш, но все же не настолько, чтобы пережитая война не наложила на человека свой отпечаток.

Война все еще ощущается. Большое строительство в завоеванных землях определяет государственные контракты, логистику перевозок и финансовые схемы преступных синдикатов. Новая угроза, племена Великих саванн, заставляет ученых-фели, чиновников-худдов и, конечно, офицеров-брэ работать денно и нощно. Почти у каждой семьи гегра найдется родня, перебравшаяся на новые земли. Армии, расквартированные на Юге, стали важным фактором политики. И это не говоря о взрывах и поджогах: в метрополии они не случаются, но в крупных городах покоренных земель хватает тех, кто готов построить адскую машину, чтобы напомнить о республиканских свободах.

С другой стороны, если ваш герой прошел войну, у него есть и некоторые возможности, которых нет у других. Уважение со стороны армейских и штатских чиновников. Знание культуры Юга, где он – пусть и с оружием в руках – провел десятилетие или даже полвека. И, конечно, боевое братство. Ветераны войны

заполнили империю. Где-то они формируют клубы, куда пускают только брэ или худдов, нюхавших варварский порох. Где-то — неформальные связи чиновников и землевладельцев, помогающих друг другу ради общих воспоминаний. Где-то — банды: брэ, умеющие пользоваться оружием и привыкшие сражаться плечом к плечу, попадая в маленький городок, могут оказаться как жертвами синдикатов, так и теми, кто наведет порядок по-своему. А наведя порядок, не всегда захочет выпускать власть из рук.

После войны

Как бы долго ни служил брэ, рано или поздно он выйдет в отставку. Чем он будет заниматься в мирной жизни? Разумеется, вариантов сколько угодно, и ничто не мешает брэ заняться наукой или стать грузчиком. Но все же есть несколько наиболее популярных вариантов. Первый и самый очевидный из них – землевладение.

Земля отставника

Империя принадлежит брэ. Во всяком случае, если говорить о территории империи: добрые три четверти страны нарезаны на земельные наделы, которые раздают брэ в награду за службу. Правила такие: чтобы получить землю, ты должен отслужить в армии. Чем дольше ты служишь и чем более высокую должность занимаешь – тем больше будет твой надел. Номинально земли продолжают считаться собственностью императора, так что их в любой момент могут отобрать, но на практике это случается крайне редко. Более того, земли переходят по наследству от отца к младшему сыну. Старшие сыновья землю не получают. Младшие получают, если отслужат в армии (то есть практически гарантированно). Необязательно в таком же высоком ранге и так же долго, как отец. Чтобы сохранить уже имеющийся семейный надел, нужно провести в армии минимальный срок, то есть 20 лет для рядовых или десять для офицеров.

Увы, земли империи конечны, а раздача земель продолжается уже не одно тысячелетие. В результате наделы оказались не просто не равны, а не равны вопиюще. Большинство солдат получает небольшое поле, на котором в лучшем случае можно построить дом и разбить сад. Кое-кто умеет и этим обеспечить свою жизнь: разумно устроенный сад с батраками-гегра, десяток пчелиных

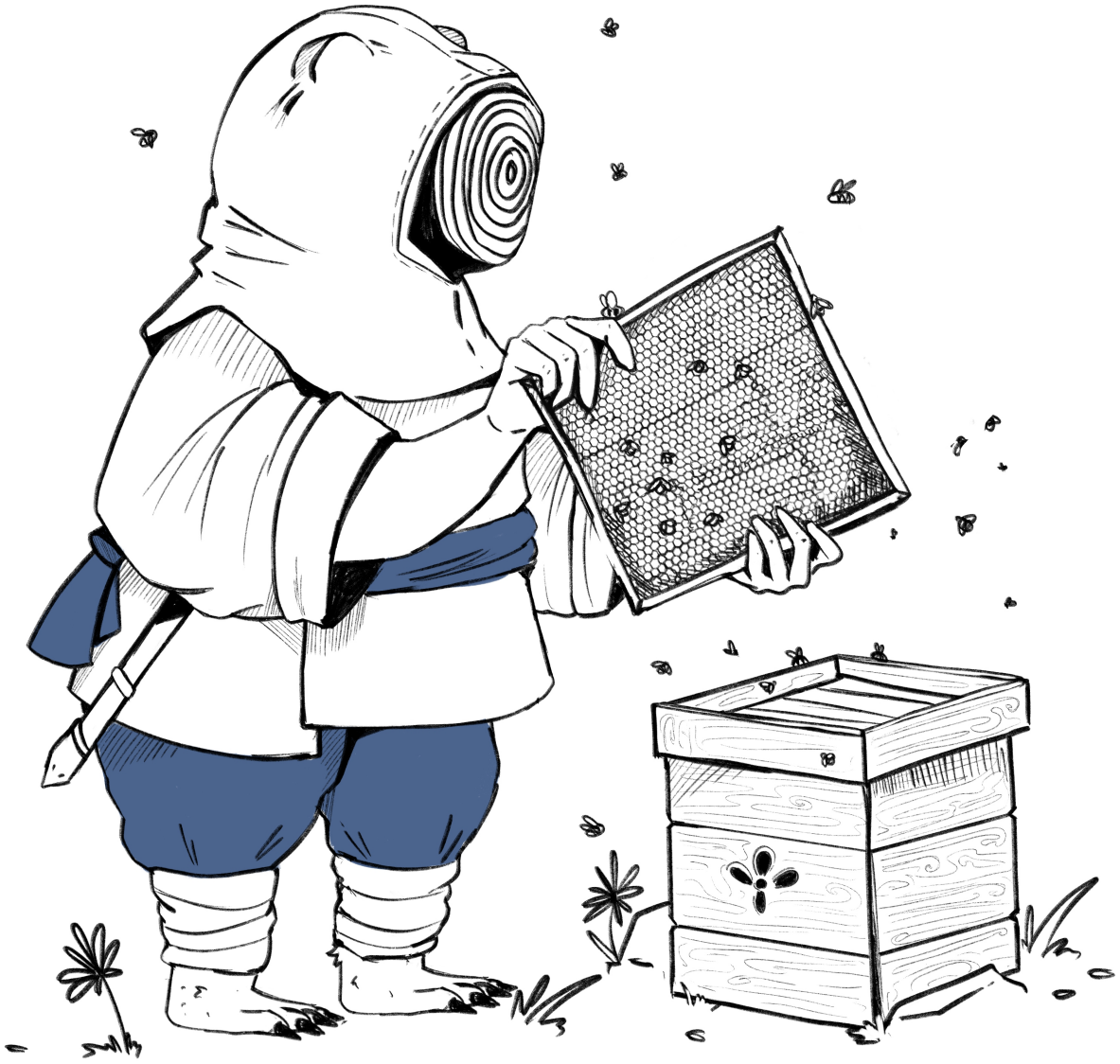
ульев, поставленная в удачном месте таверна или конюшня – мало ли есть способов заработать? А уж если прибавить к этому двух толковых жен!

В своих угодьях

Девять из десяти брэ-отставников получают надел, который можно обойти за десять минут. Оставшиеся – семьи богачей, поколениями копившие, обменивавшие, а иногда и выкупавшие земли. Они владеют огромными землями, на которых стоит иногда по несколько деревень, располагаются шахты, охотничьи угодья, проходят каналы и имперские тракты. И это, конечно, совершенно иной уровень доходов, позволяющий элите брэ встать вровень если не с хозяевами синдикатов, то во всяком случае с крупными коммерсантами. На эти деньги содержат замки и клановые армии, играют на бирже, арендуют земли соседей.

Впрочем, надел налагает и некоторые обязанности. Землевладелец-брэ обязан поддерживать вверенные ему земли в порядке: бороться с разбойниками, ремонтировать те же дороги и каналы, помогать местным жителям (в основном, конечно, гегра) – налаживать их жизнь в обмен на арендную плату, которую они платят, чтобы использовать земли брэ. В колониях – держать под контролем туземцев. Что важно для судьи, в своих землях брэ даже отчасти вершит закон. Конечно, он не может никого казнить и даже не может разобрать сложную земельную тяжбу. Но может и должен ловить преступников и сдавать их потом властям. Может велеть всыпать палок местному забияке или расследовать простое дело о краже. Разумеется, все эти его полномочия приостанавливаются в тот момент, когда в округе возникает судья. Власть судьи беспрекословна, и землевладелец обязан оказывать ему содействие.

Говорят, что пчелы лучше других слышат духов



На практике, впрочем, бывает по-всякому. Судья, конечно, начальство – но не такое уж большое. А землевладелец может быть и генералом, и крупным придворным, словом, иметь ранг куда выше судейского. Да и попросту иметь большие связи в провинции, уходящие корнями в глубокую древность. Сможет ли судья, без году неделя в этих местах, заставить такого местного царька подчиниться себе? Как когда! Но по идее должен. Или, во всяком случае, должен найти с ним общий язык.

В последнее время империя щедро раздавала наделы на покоренном Юге. Это хорошая новость. Земельные споры между брэ несколько утихли, многие сумели поправить свое положение за счет новых территорий. Но все же кризис нехватки наделов всегда маячит перед империей, так что самые прозорливые уже сейчас присматриваются в лучшем случае – к землям на границах. В худшем – к соседским наделам, вовлекая всех окружающих (и судей) в бесконечные тяжбы.

С мечом в руке

Но что, если наш брэ – старший сын и унаследовал от отца только родовой меч и стяг? Или, хуже того, средний сын и не унаследовал вовсе ничего? Или, наконец, получил за службу крохотный надел в такой глуши, что из него не выжмешь и связки серебряных фунов? А ведь таких брэ в империи большинство! Приходится рассчитывать на собственную голову и руки.

Проще всего, конечно, наняться куда-то, где нужна физическая сила и боевой опыт. В команду судьи, например. В городскую стражу Ведомства охраны традиций. В клановое войско. Впрочем, можно и попросту вышибалой в таверне. С охотой наймут брэ и с другой стороны закона: синдикатам нужны бойцы, а на аренах – легальных и нет – драчуны, умеющие устроить зрелище. Где-то в промежутке находятся охотники за головами. В империи есть лист розыска преступ-

ников, которых нужно доставить живыми или мертвыми, и ловить их – занятие легальное. Но и у криминальных синдикатов такие листы розыска есть, и оплачиваются головы в них куда лучше.

О поединках

Как и всем отставным военным, брэ можно проводить поединки друг с другом. Законы империи предполагают, однако, что происходить это должно по строгим правилам. Во-первых, при поединке должны присутствовать два секунданта (любые отставники подойдут), врач (признанный империей, то есть народный целитель не подойдет) и судья (любой действующий государственный чиновник или офицер). Задача судьи в том, чтобы отговорить участников от схватки. Во-вторых, поединок должен проходить только на мечах, но это для брэ не проблема. В-третьих, после первой пролитой крови поединок должен быть остановлен, и судья должен спросить стороны, готовы ли они примириться. Если этого не произойдет, бой может продолжаться дальше и может идти до падения одного из участников.

Добивать раненого нельзя. Упавшего, даже если он не ранен, тоже. Признавшего себя проигравшим – тем более. Сделайте это – и вас осудят как убийцу, сочтя нарушение правил поединка отягчающим обстоятельством. Но вот если ваш противник скончается от ран, полученных, пока он еще стоял на ногах (и не сдавался), и все обязательные элементы поединка были соблюдены, то вы чисты перед законом.

На чиновной службе

Конечно, большинство чиновников в империи – худды, а на втором месте за ними идут гегра. Но и брэ не так уж мало. Во-первых, конечно же, в ведомстве Права и судей брэ добрая половина, а среди собственно уездных и выездных

судей они составляют хотя и не подавляющее, но большинство. Во-вторых, брэ довольно много, процентов 10-15, в ведомствах, связанных с армией: управляющем колониями ведомстве Южных земель, исполняющим функции полиции Ведомстве охраны традиций и, конечно, Тайном управлении. Наконец, из гвардии брэ, бывает, переходят на ответственные придворные должности. Словом, как ни сложно вообразить себе брэ-бюрократа, встречаются они не так уж редко.

О путешествиях

На судейской службе или другой чиновной работе – но брэ часто приходится путешествовать. А это не так просто делать, когда обычная лошадь тебя не унесет! Большинство брэ в обычной жизни всегда ходят пешком или ездят на повозках, запряженных быками (что в целом для империи нормально). Нет проблем и с полетом на драконе. Для богачей-брэ разводят специальных лошадей – очень крупных, очень выносливых и очень дорогих. Ездить на них быстрее, чем шагом, все равно не получается. Некоторые брэ на юге осваивают местных ящеров, которые посильнее лошадей, но пока это мало распространено.

Собственное дело

Брэ не считают коммерцию зазорной. Вопрос лишь в том, чем заниматься. Редко когда брэ можно встретить на рынке за прилавком или даже в собственном магазине – разве что это кузнец, подрабатывающий мелкими заказами в промежутке между мечами, за которые деньги, конечно, не берут. Но крупные землевладельцы участвуют в серьезных сделках. Мелкие продают результаты своего и своих батраков труда кафа-оптовикам. И, конечно, есть несколько традиционных занятий, в которых клиент-брэ ожидает встретить брэ-хозяина. Прежде всего

это баня и фехтовальный зал. О них и некоторых других таких делах – в следующей главе.

О кузнецах

Самое престижное дело, которым может заняться брэ, – изготовление мечей. Как мы уже писали выше, денег за такую работу не берут, но, с другой стороны, и не ожидается, что это будет единственным вашим занятием. Практически всегда брэ-кузнецы совмещают это ремесло с чем-то еще – от управления феодом до бортничества. Почему бы и не со службой судьей или в свите судьи? Случаются и кузнецы, которые параллельно с изготовлением мечей для своего дома плотно вовлечены в криминальную жизнь империи: о них будет ниже.

Чтобы стать кузнецом-брэ, нужны годы подготовки: во-первых, нужно разобраться в нюансах культа, во-вторых, научиться медитации, в-третьих, естественно, в совершенстве освоить обычное кузнечное мастерство. Наконец, нужно научиться распознавать духов, а для этого нужно путешествовать, забираясь иногда в самые глухие места. Формально благословения Хозяев получать не требуется, но как правило, это стараются сделать – а Хозяева в таких ситуациях могут попросить кузнеца оказать им какие-то важные услуги. Словом, понадобится по меньшей мере десятилетие, чтобы из новичка стать мастером, достойным сделать настоящий меч.

Мир брэ

У каждого дома империи есть свои особые места – не то чтобы закрытые для остальных, но просто не слишком у других домов популярные. Есть они и у брэ. Дело не только в привычках и традициях, но и попросту в размерах. Брэ слишком велики, чтобы поместиться в трактирчике для гегра, и слишком тяжелы, чтобы карабкаться на воздушные хутуны кафа. С другой стороны, в таверне для отставников все, кроме брэ, будут сидеть на стульях, болтая ногами. Зато там, конечно, можно взять одну обычную порцию на целое семейство гегра!

Бани

Хотите найти брэ в городе – отправляйтесь в бани. В империи в них ходят все: только богачи могут позволить себе бассейны. Между тем жители империи чистоплотны, а в постоянную жару поддерживать себя в приличном виде непросто. Большинство горожан заходят в бани раз в пару дней, как правило, мужчины по утрам, а женщины по вечерам.

Но если для большинства это просто шанс быстро помыться, то для брэ – особая культура, напоминающая что-то среднее между римскими термами и японскими банями. В таких местах можно не только искупаться в холодной воде или нырнуть в раскаленный пар. Тут есть комнаты для бесед, тут принимают массажисты. В любой бане для брэ найдется своя закусочная, комната для маджонга и облавных шашек, гимнастический зал. Иногда – и библиотека, и ресторан, и публичный дом. Проституция в империи легальна и в среде брэ достаточно распространена (впрочем, надо сказать, что положение девушек-брэ в таких заведениях хотя и скверное, но получше, чем в случае кафа или худдов).

Состоятельные брэ иногда проводят в банях по пять-шесть часов в день, а случается, и гораздо дольше: это место и для важных встреч, и для вечеринок с друзьями, и для того, чтобы в комфорте побыть одному.

Фехтовальные залы

Жизнь брэ связана с мечом, а значит, где-то нужно учиться им владеть. Вопреки частому мнению, не все брэ занимаются каждый день. Но многие занимаются, а все остальные время от времени заходят, чтобы поддержать себя в форме. Учитывая, что брэ обычно почти не занимаются никаким другим спортом, это и попросту хорошая возможность размяться.

Впрочем, дело не только в этом: вокруг фехтовальных залов формируются целые сообщества со своей философией и традициями. Тебе нужен совет? Чтобы не беспокоить Хозяина, пойди к учителю в зале, он подскажет. Тебе не хватает в мирной жизни распорядка и дисциплины, привычной по годам службы? В зале тебе это организуют. Тебе нужны друзья? Позанимайся полгода в зале, и они появятся. Тебе нужны крепкие ребята? Сам знаешь, где их найти.

Залы, как и бани, бывают разные: для людей побогаче и победнее, напоминающие солдатские клубы и изысканные места для медитации. Разумеется, сильный отпечаток на них накладывают их создатели, а на тех — школы боя, которых они придерживаются. Словом, в большом городе обычно можно найти что-то себе по вкусу.

Трактиры

Сами по себе трактиры — дело обычное для империи, и практически в любом заведении найдут, где посадить брэ и чем его накормить. Но если есть возможность, брэ пойдут в трактир для своего дома. А кто лучше поймет брэ, чем другой брэ? Там будет и удобнее — попросту просторнее, больше, — и порции нор-

мальные, и еда такая, какую они любят. Много мяса, рыбы, пива и алкоголя покрепче, много медовых пряников и фруктов. Конечно, рис никто не отменял, но нельзя же есть один рис с овощами? Хотя в империи много вегетарианцев, брэ к ним практически никогда не относятся.

Арены

В империи легально публичное насилие для развлечения. Во-первых, конечно, кулачные бои и борьба. Брэ ее тоже любят, хотя и меньше, чем катарир. Во-вторых, бои с дикими животными: на арену выпускают что-нибудь пострашнее – настоящего зверя или химеру, сделанную магом Ночного круга, и ее нужно убить. Это одно из любимых развлечений брэ, и на такие бои часто ходят и делают много ставок. Брэ вообще азартны, многие из них охотно поставят и на петушиных боях, и на боях сверчков, и на гонках лодок или лошадей. Смотреть на травлю зверей считается занятием не слишком изысканным, так что образованные брэ появляются там реже. Но и среди них есть фанаты.

Наконец, существуют и вооруженные бои с другими людьми или варварами. Они нелегальны и довольно сурово преследуются властями. Однако случаются, особенно в Мороре и крупных городах вроде столицы или Пин-а-Сона, где синдикаты легко могут организовать подпольную арену.

Разумеется, бойцы там – не только брэ. Публика любит разнообразие. Но брэ-бойцов хватает, а среди зрителей они, наверное, самая заметная группа после кафа.

Сады

Конечно, и женщина-брэ может сходить на арены, и, само собой, они тоже ходят в бани – свои собственные или общие, но в отдельные от мужчин часы. И все же главное место собраний для них – частные дома. Как правило, это замки или

усадьбы крупных землевладельцев, хозяйки которых принимают у себя окрестных жительниц в своих половинах домов или в садах. Надо сказать, что для судей и их свиты такие сады — золотое дно, потому что туда стекается информация от женщин из разных социальных слоев. Вот только попасть туда очень сложно: для мужчины из любого дома вход практически полностью закрыт, да и женщина, если это не брэ или гегра, привлечет там много внимания и не вызовет полного доверия.

Культ

Быть брэ значит быть частью культа. Ты можешь быть религиозен или не слишком. Можешь быть даже атеистом, хотя это случается нечасто. Но если ты часть дома, ты не минешь обряда инициации, тебя будут хоронить по традициям дома, и служители культа – Хозяева и Мистиссы – будут рядом с тобой всегда.

Что такое культ? Номинально сейчас это – часть лаврикианства, одной из двух господствующих религий империи. С точки зрения закона, да, собственно, и с собственной точки зрения брэ – единоверцы практически всех худдов и катарир, а заодно и доброй половины гегра. И правда, культ почитает Пророка и признает его учение верным. Однако все и каждый знают, что культ старше лаврикианства. Лаврикианство возникло около шести тысяч лет назад. Культ существовал если не всегда, то во всяком случае с истоков империи, то есть ему больше 20 тысяч лет. Срок впечатляющий даже для долго живущих обитателей империи.

Некоторые скажут вам, что культ – это религия. Это так, хотя в первом приближении от лаврикианства ее не отличить. Члены культа чтут Всевышнего, сотворившего мир и все живое, всемогущее и всеведущее божество. Они ходят в храмы, исповедуются, читают Священное писание. Правда, они несколько больше собратьев – худдов или гегра почитают духов природы. Но все знают, что духи природы существуют. Убеждение это даже не считается в империи религиозным, реальность духов рассматривается всеми как объективный факт, хотя пообщаться с ними почти ни у кого и не выходит.

В чем тогда отличие? В этике и ритуалах.

Хозяин не советует
вам читать дальше,
если вы не брэ



Мораль культа

Культ выше всякой ненависти – за одним исключением: он ненавидит амок. Нет и не может быть ничего более постыдного, чем безумие, стирающее твою личность, твое я, превращающее тебя из человека – благородного мужа, как сказали бы лаврикианцы, – в животное, одержимое насилием. А раз так, нет ничего, что культ одобрял бы больше, чем самоконтроль. Никто не ждет, что все брэ будут строгими аскетами, посвятившими жизнь тренировкам и медитациями. Это было бы неплохо, даже похвально. Но, как скажут вам Хозяева, и радость жизни, и ее удовольствия – важная часть человеческого в нас. Нет беды и в том, чтобы выпить кувшин пива или два, если ты знаешь меру. Даже опиумная трубка – нет, она, конечно, не одобряется и даже осуждается, но осуждается как мелкий грех и неразумное поведение. А вот неумение контролировать гнев, нежелание сдерживать жестокость вызовет у жрецов культа большие вопросы.

Все средства для победы над амоком хороши. Тщательные тренировки. Связь с собственным мечом. Медитации. Даже боль, если она помогает тебе прийти в чувство: не то чтобы каждый брэ носил вериги под халатом, но если изредка такое случается, Хозяева не будут возражать: только мертвое, скажут они, не испытывает боли, и только животное не может перенести немного боли ради более высокой цели. Но главный метод – интеллектуальная самодисциплина.

Помни, что амок рядом. Следи, как зверь ворочается в глубине. И не давай ему выбраться наружу.

Каким должен быть идеальный брэ? Мужчина – бесстрашным, честным, хорошим товарищем, ставящим интересы дома, клана, друзей или самой империи выше личных. Он должен быть верен долгу и культу. И должен знать меру, стараясь ни в чем не доходить до крайностей. Женщина должна быть вдумчива, заботиться о семье, клане и детях. Культ патриархален и полагает,, что место женщи-

ны – в доме и частной жизни. Но в то же время практически прямо жрецы говорят, что женщины-брэ разумнее мужчин, а их мнение в финансовых и бытовых делах должно учитываться.

Впрочем, как шутят временами сами брэ, единственное, чего хочет от вас культ, – преданности культу. Действительно, этика его – за вычетом ненависти к амоку – кажется не такой уж сложной. Чем она отличается от этики других домов и религий империи? Не будь упертым, как худды. Не будь легкомыслен, как фели. Не будь алчен, как кафа. Старайся смотреть на вещи чуть шире среднего гегра. Не забудь помолиться Господу и помянуть Пророка, но не рвись в лаврикианский монастырь: брэ может лучше послужить ближним в миру. И, конечно, забудь о ненасилии и отказе от страстей, которые проповедует мекрарианство: путь брэ-мужчины – путь воина, который не бежит от испытаний и не стесняется сильных чувств, пока они не влекут его к амоку.

Но упаси тебя Господь пренебречь верностью культу.

Обряды

Быть брэ значит быть членом культа, а быть членом культа значит участвовать в обрядах. Важнейших обрядов три.

Рождение

Через девять месяцев после зачатия, то есть недели за три-четыре до того, как ребенку приходит пора родиться на свет, его мать запирают в женской половине дома. Женская половина есть в любом сколько-то приличном доме брэ. А если дом слишком беден – не беда, одна из богатых семей твоего малого или в крайнем случае большого клана пустит женщину к себе: отказать в такой ситуации невозможно, это не понравится культу.

Задача изоляции двойная. Во-первых, оградить всех остальных от мистической угрозы. Рожающая женщина считается ритуально нечистой и опасной для мужчин, так что в эти недели ни один мужчина не ступит на женскую половину дома. Во-вторых, защитить женщину от злых духов, которые ей в этот период, как принято полагать, особенно угрожают.

Роды примут женщины-брэ – и только они. Едва ли в империи найдется больше десятка человек из других домов, видевших этот процесс. Если что-то пойдет не так, к рожающей поспешит Мистисса, жрица культа.

После родов еще около недели (в менее религиозных семьях) и не меньше двух (в семьях традиционалистов) женщину не выпускают из женской половины. Никто из мужчин, даже отец, не может видеть ее и ребенка в этот период.

Но женщин из других домов к ней уже допускают. Это очень кстати. Брэ действительно рождаются очень слабыми (и на удивление маленькими). Злые духи им, возможно, и не угрожают, но болезни – очень даже, так что и помощь гегрийской знахарки, и мага-целителя из Дневного круга нередко необходима. Впрочем, и сами женщины-брэ часто учатся основам медицины, а уж Мистиссы лечить людей умеют превосходно.

Инициация

Примерно до 60 лет брэ считается ребенком. Это касается и других домов. Но у других домов взросление – процесс постепенный. А у брэ ты, чтобы стать взрослым, должен пройти обряд инициации. До обряда ты носишь детское имя, носишь на поясе игрушечный меч – или, когда подрос, меч из настоящей стали, но без живущего в нем духа. Ты можешь ходить на другую половину дома, законы карают тебя с ограничениями, ты не можешь быть жертвой в клановых войнах. После инициации все меняется: хотя по меркам других домов ты все еще довольно юн, брэ будут считать тебя взрослым.

У мальчиков и девочек путь к инициации разный. Мальчика посвятят после того, как он совершит то, что его клан и Хозяева сочтут подвигом. Подвиг здесь – понятие условное. Иногда это действительно схватка, победа, скажем, над разбойниками. Или спасение кого-то из опасности. Иногда – сложное моральное решение, которое говорит о тебе как о взрослом человеке. Если ничего подходящего не случается, годам к 59–60 родители организуют что-то, что позволит сыну проявить себя. Или он сам найдет возможность проявить себя. Немало судей однажды утром обнаруживало у себя на пороге молодых брэ, умоляющих взять их в команду на месяц-два совершенно бесплатно – просто чтобы у них был шанс показать себя в бою и службе империи.

Когда подвиг признается таковым – для чего достаточно решение Хозяина или трех взрослых брэ-мужчин, – наступает черед самого обряда. Мужчины забирают юношу из дома под ритуальные причитания и плач женщин. С завязанными глазами его уводят в хижину инициаций. Обычно это действительно хижина, расположенная за пределами города, во владениях кого-то из окрестных землевладельцев брэ. Иногда могут использовать пещеру или что-то подобное. В хижине собираются мужчины-брэ, обычно около десятка. Это могут быть и родственники, и совершенно посторонние люди, но никогда не отец посвящаемого. Если местный судья – брэ, его почти наверняка позовут на инициацию, а брэ попроще будут рады и кому-то из членов своего дома из свиты судьи.

Собравшиеся надевают маски, изображающие чудовищ и духов. В хижине юношу подвергают испытаниям, которые по существу стоит назвать пытками: прокалывают, подвешивают на крюки, режут особыми ножами. Иногда бывает даже, что юноши не переживают инициацию, хотя непременно присутствующий тут же Хозяин следит, чтобы раны не были опасны для жизни, и всегда может оказать помощь.

Предполагается, что за время инициации юноша сперва впадет в амок – в первый и последний раз для него это считается допустимым, – а после справляется с ним при помощи боли и силы воли. Ослабленный и обескровленный, он оказывается ближе к миру духов – и некоторые посвящаемые действительно видят духов во время инициации, но обычно потом им сложно понять, было ли это настоящее видение или галлюцинация.

После инициации брэ считается взрослым. Ему дают новое имя, под которым он будет известен до конца дней, и вручают загодя скованный настоящий меч – то есть меч с духом – или вручают меч кого-то из его предков. С этого времени он может и должен участвовать в инициациях других брэ, хотя не имеет право их проводить – для этого надо быть либо Хозяином, либо Кузнецом.

Ваша честь!

Надеюсь, это письмо доберется до вас быстро: у нас тут неожиданная заминка. Бригадира-то мы нашли, проследили за ним, задержали и даже устроили у него дома обыск. Вот только ничего не нашли: ни писем, ни чеков, ничего! К счастью, магистр догадалась расспросить соседей. Так вот они видели, как бригадир вчера выносил из дома сундучок, в самый раз для документов. Не буду рассказывать, сколько мы потратили на это времени, но, в общем, отследить маршрут сундучка мы тоже смогли. И что бы вы думали? Похоже, он унес его в местную хижину посвящений и спрятал там. Так вот, ваша честь, поскольку мы в своем уме, в хижину мы не полезем. Убьют! Приезжайте сами или хотя бы пришлите нашего сержанта. Ведь, как я понимаю, любой брэ может зайти в хижину невозбранно?

Покорный ваш слуга,
секретарь Чань

Девочка считается готовой к инициации, когда она физически созрела для деторождения. Как и в случае родов, девочка на время инициации ни в какую хижину не идет, а остается на женской половине. Мужчины изгоняются из дома, обряд проводят родственницы и обязательно приезжающая ради этого Мистисса. Она же единственная носит маску во время обряда. Насилия тоже нет, зато ярко выражены сексуальные образы в танцах, ритуальных играх и развлечениях: в целом это скорее совершенно непристойный праздник.

Однако в решающий момент девочку провоцируют, чтобы она впала в амок. И у мальчиков амок до 60 лет — большая редкость, у девочек же не случается почти никогда. Взрослые женщины чаще всего переживают амок, когда что-то угрожает их детям или близким. У девочки объектом защиты нередко оказывается любимая кукла, любовь к которой сознательно годами культивируется взрослыми. Во время обряда куклу похищают или насильно отбирают, создавая видимость серьезной угрозы.

И мальчикам, и девочкам во время обряда инициации подмешивают в питье наркотические вещества. Мальчикам они помогают перенести боль. Девочкам — впасть в амок. Идея в том, что женщина должна пережить этот опыт и научиться справляться с ним под руководством Мистиссы.

Когда инициация заканчивается, девочке возвращают куклу (обычно она остается у женщины до конца жизни), одевают во взрослую одежду и дают ей новое имя. Это имя будут знать, кроме нее самой, только Мистисса и, в будущем, муж. Использоваться оно будет только во время ритуалов.

Хотя мы рассказали вам об инициации достаточно подробно, никто, кроме брэ, на самом деле не представляет себе нюансов происходящего. Помимо членов дома, кое-какие детали знают, пожалуй, только лаврикианские священнослужители, исследователи-фели, специализирующиеся на культуре брэ, и самые доверенные слуги, долго работавшие в домах брэ. Про мужские инициации все

слышали – и знают, что там происходит что-то страшное. Про женские толком никто ничего не знает, более того – большинство жителей империи даже и не знают, что женские инициации вообще случаются.

Похороны

Как правило, они состоят из двух частей. Первая – общедоступная: брэ, будь то мужчина или женщина, отпевают в лаврикианском храме по тому же обряду, что и любого другого верующего. Важно это не только для друзей покойного из других домов, но и для брэ, и даже для его родни: на вторую часть похорон мужчины пустят только мужчин – и наоборот, так что даже для мужа и жены это последний шанс увидеть тело любимого человека.

После лаврикианского отпевания тело забирает Хозяин или плачущие женщины (без Мистиссы можно обойтись, хотя если она есть рядом, ее непременно позовут). Дальше ход похорон отличается принципиально.

Мужчины устраивают воинское прощание: встав в круг, они стучат рукоятями мечей по щитам или доспехам, пока каждый поочередно подходит к телу и кладет что-то ценное. Необязательно в материальном смысле: это может быть и золотая монета или украшение, но может быть и письмо, какая-то мелочь, сентиментально важная для покойного и его друга. В последние несколько столетий стало принято, чтобы на первой части похорон друзья из других домов оставляли в гробу свои маленькие подношения, которые тоже бережно сохранят. Когда все брэ попрощались, тело убирают в деревянный саркофаг. Туда же кладут маску, которую покойный использовал во время посвящений, и его меч – или какой-то другой меч с духом, принадлежащий клану, если меч самого покойного переходит к его наследникам. Саркофаг уносят и захоранивают, насыпав сверху небольшой холмик. В прежние времена строили настоящие курганы, в наши дни

это случается редко, в случае выдающихся людей. Обряд выглядит чинно, спокойно, обычно сопровождается негромким пением.

Ничего похожего у женщин – там похороны сопровождаются демонстративной скорбью: все рыдают, кричат, даже наносят себя неглубокие порезы во время ритуальных танцев. Никаких вещей в могилу никто не кладет, никаких курганов не насыпают, тело просто незаметно хоронят где-то во владениях землевладельцев брэ, не отмечая могилу даже погребальным камнем.

Это, может быть, и неплохо, потому что курганы мужчин постоянно норовят разграбить если не гробокопатели в поисках золота, то историки-фели. Делать это без разрешения нельзя, разрешение получить практически невозможно. Но, конечно, нелегальные раскопки случаются, несмотря даже на слухи о духах-воинах, оберегающих курганы, – а слухи эти исправно поддерживаются всеми брэ. Фактически на вещь, извлеченную из старой могилы, большинство брэ особого внимания не обратит: поди разбери, что там достали из кургана, а что нет! Но если кого-то застанут за разграблением, ему не сдобровать. Если же кто-то попробует умыкнуть меч, за ним откроют охоту, и традиционалисты-брэ не успокоятся, пока не отправят похитителя на тот свет. И все же охотники находятся, а подпольные коллекционеры платят за древние мечи десятки тысяч фанов.

Что со свадьбой?

Список важных обрядов в жизни человека без свадьбы, конечно, не полон, но для культа она не так значима, как роды, посвящение или похороны. В современных традициях брэ, однако, свадьба проводится по лаврикианскому образцу – с парой важных поправок.

Во-первых, как уже говорилось выше, лаврикианство разрешает брэ двоеженство, совершенно запрещенное для худдов, гегра и катарир.

Во-вторых, женщины перед свадьбой проходят обряд прощания с семьей, тоже, разумеется, совершенно закрытый от мужчин и в смысле веселого разгула оставляющий далеко позади все, что придет в голову даже самому дерзкому фели.

В-третьих, сохранился старый обычай предсвадебной охоты. В метрополии он почти сошел на нет, а вот в колониях мужчины действительно отправляются поохотиться – разумеется, без лука, капканов и прочего. Разрешается использовать только меч, собственные руки и ловчее животное – птицу или ящера, чтобы взять след.

В-четвертых, в случае, если жениха ищет дочь главы клана (и только в этом случае), еще устраивается соревнование женихов в воинском искусстве, уме, находчивости. Предполагается, что жену получает победитель вне зависимости от богатства, политического влияния или положения. В прежние времена так оно и было. В наши дни добавился немаловажный фактор: надо, чтобы невесте женних понравился. Как бы ни были патриархальны брэ, у них, в отличие от худдов или кафа, дочерей редко выдают замуж без их согласия.

Последнее отличие: в момент свадьбы жена сообщает мужу свое подлинное имя.

***

Участие в обрядах необязательно – разумеется, если вы не их главный герой: избежать рождения и похорон сложновато, да и без инициации обойтись не получится. Но для всех остальных дело это добровольное. И все же если брэ будет годами уклоняться от всех обрядов, в особенности от участия в инициациях, у жрецов это начнет вызывать вопросы.

Жрецы

А кто, собственно, эти жрецы? Как вы уже поняли, мужчины называются Хозяева, а женщины – Мистиссы. Хозяева признаются жрецами и имперским законодательством – номинально все они сдали экзамены лаврикианских монахов, хотя узнать в них монахов непросто. Мистиссы с точки зрения закона – обычные женщины-брэ. Но нет такого судьи, который бы всерьез воспринимал эту условность, и на практике почтение к ним не меньше, а в чем-то даже и больше, чем к хозяевам.

Хозяев, впрочем, существенно больше: два малых клана, Куань и Тинго, в каждом по несколько тысяч человек. Достаточно, чтобы Хозяин нашелся в любом крупном городе, а в маленькие они приезжали время от времени. У Хозяев не бывает детей и жен, а сами они толком не помнят своих семей. Строго говоря, они не обязаны соблюдать целибат, но это приветствуется. Если дети все же появляются, их возвращают в клан, из которого происходит Хозяин.

Становятся ими так. Хозяева приезжают во все семьи брэ, где есть дети лет 25 (психологически это примерно как наши шестилетки). Детей тщательно проверяют по каким-то только Хозяевам известным принципам: внешним, интеллектуальным, эмоциональным. Выглядит это как набор странных вопросов и заданий как бы на ловкость и силу, но фактически, очевидно, проверяющих нечто иное. В 999 случаях из 1000 после проверки Хозяин благословляет малыша и его семью, дает несколько полезных советов и уезжает, съев обед, приготовленный успокоенной матерью. В одном случае из тысячи или даже реже Хозяин забирает ребенка с собой. Мнение родителей при этом никого не интересует. Мнение ребенка чуть больше: бывают случаи, когда детей оставляли после разговора с ними. Но в большинстве случаев дети уезжают безо всяких возражений – да и какой маленький брэ откажется от приключения?

Спустя неделю детей уже переводят в клан Тинго или Куань (по какому принципу их разделяют – непонятно, но клан Куань примерно на четверть больше клана Тинго). После этого детей учат. Им не запрещено видеться с родителями, и раз в году их даже обязательно отпускают на пару недель домой, но, конечно, связь со временем слабеет. Для семьи отдать ребенка в Хозяева – большая честь, хотя эмоционально это и нелегко.

Детей учат, и учат хорошо: Хозяева не только эрудированны и, конечно, компетентны в религиозных вопросах, но и разбираются в медицине на уровне профессиональных врачей. Как правило, они совмещают хирургию с иглоукалыванием. При посторонних – а иногда и в разговоре один на один! – брэ даже обращаются к ним «доктор» (хотя в особых обстоятельствах куда лучше подойдет «наставник», обычное для империи обращение к духовному лицу).

Учеба длится примерно до ста лет. Как и все брэ-мужчины, двадцать лет они должны провести в армии – но делают это как полковые капелланы. Хозяева умеют сражаться и, более того, обычно неплохие, хотя и не выдающиеся бойцы. Сражаются они в собственной школе, которую называют школой Человека (совокупный термин, объединяющий всех жителей империи, но не варваров). Сильная сторона этой школы – обезоруживающие и парирующие удары. Кроме того, никто и никогда не видел, чтобы Хозяева впадали в амок, но связано ли это со школой фехтования или другими их навыками, сказать сложно.

Все знают, что Хозяева могут проводить обряды, толковать учение – как лаврикианское, так и доктрину собственного культа, – много занимаются медитациями, могут до какой-то степени общаться с духами природы и, что важно для многих брэ, духами мечей. Общение это, однако, нельзя назвать разговором в полном смысле, так что спросить через Хозяина, что нравится и не нравится вашему мечу, не выйдет. Впрочем, никто и не пытается. К Хозяевам приходят за советом в сложных ситуациях, за моральной поддержкой и наставлением, для

разрешения запутанных вопросов клановой и семейной жизни. Словом, каковы бы ни были их способности, ценнее всего – их способность выслушать и помочь.

В еще большей степени это касается Мистисс. В отличие от хозяев их немного, несколько сотен на всю империю. Отбирают их тоже в детстве, но если у Хозяев есть нечто вроде школ, то будущие Мистиссы учатся у своих наставниц, сопровождая их в путешествиях, – и могут в любой момент отказаться, вернуться назад в семью. Говорят, что так делает каждая вторая. Точно никто не знает, но действительно можно встретить женщин, которые учились, а потом ушли в мирскую жизнь. К инициации во взрослые решение, однако, нужно принять – и после этого перестать быть Мистиссой уже нельзя.

Всегда в движении от одного города к другому, редко даже ночующие больше нескольких ночей подряд на одном месте, Мистиссы наставляют, помогают и организуют ритуалы. Уважение к ним со стороны женщин очень велико. Повиновение мужчин-брэ безгранично: перед Мистиссами трепещут.

И про Хозяев рассказывают странные истории, но про Мистисс слухи о сверхъестественных способностях и странных привычках ходят постоянно. Верны они в лучшем случае наполовину. Нет, Мистиссы не могут говорить с духами природы в полном смысле, хотя могут видеть их в своих медитациях. Нет, они не проводят дни напролет в наркотической одержимости, хотя действительно используют галлюциногенные вещества во время некоторых обрядов, и их медитации больше похожи не на мирную позу лотоса монахов, а на танец в священном опьянении. Нет, они не впадают в амок без причин – но, по-видимому, могут контролировать себя на грани амока. Нет, они не устраивают сексуальные обряды в лесах (предоставим это гегра с их культами Земли), но действительно не связаны правилами целибата и могут спокойно менять партнеров. Мальчики, ро-

ждающиеся у них, почти всегда становятся Хозяевами, но девочки – совсем необязательно Мистиссами.

Единственная действительно сверхъестественная способность, которой они правда обладают (и никто не знает как), – это способность удержать человека на границе жизни и смерти в особом состоянии, которое называют «промежуток». Те, кто бывал там, вспоминают залитую белую светом пустоту, в которой все выглядит так, как оно есть на самом деле, – и можно, скажем, увидеть дух собственного меча. Впрочем, три четверти из тех, кто рассказывает эти истории, никогда промежутка не видел.

Старые культы

Официально их, конечно, не существует – и брэ прикладывают немало сил, чтобы все так думали. А империя поддерживает эту игру, потому что так удобнее всем: лаврикианской церкви, чиновникам, армии. Но все же даже за пределами дома кое-кто – сотрудники Тайного управления, старые солдаты-худды, священники, старухи-гегра, торговцы рабами на черном рынке – знает: культ не один. Девяносто девять из ста брэ верны культу, но есть и другая сторона: старые традиции. Старые культы, как их называют. Наследие языческой старины.

Что такое старые культы? Разрозненное и действительно почти исчезнувшее движение брэ, считающих, что Хозяева ведут свой дом не туда. Амок – не проклятие, а благословение, и нужно не бежать от шторма, а расставить паруса, оседлать волну. Не отдаться безумию, конечно, в этом нет ничего полезного, а научиться балансировать на его грани, используя его мощь себе во благо. Что до духов природы, их нужно подчинить своей воле, сделав не друзьями – это долго и непродуктивно, – а слугами.

Старые культы – не карикатурное зло. В целом их сторонники обычно довольно рациональные люди. Они считают, что сила и власть важнее морали и

справедливости, но так ли уж мало чиновников-худдов или профессоров-фели, которые так считают, не говоря о бонзах кафских синдикатов. Нельзя и сказать, что культ — какое-то авторитарное религиозное движение. Собственно, организованного движения там нет, а есть десяток кузнецов и несколько тысяч их последователей.

> *Не так уж сложно было догадаться, верно, Ваша честь? Как быстро вы меня вычислили, два дня назад? Три? И теперь хотите спросить меня... Впрочем, такой проницательный человек, как вы, не задаст банального вопроса о том, почему я убил сотника. Это вы уже поняли сами, верно? Вы хотите спросить меня, почему я не сбежал. За эти два или три дня у меня было столько возможностей. Деньги у меня есть, а из города каждый день уходят пять-шесть кораблей и десяток дилижансов. И я, конечно, знаю их все. Что еще? Ваш стражник, следивший за мной? Вы сами понимаете, Ваша честь, что я мог бы убить его в любой момент. Но не убил. И не сбежал. Почему? Потому что у меня на сегодняшний вечер был намечен разговор с одним брэ, который, как мне кажется, может быть полезен нашему делу. И, может быть, даже стать однажды нашим братом? Да, Ваша честь, конечно! Разговор с вами.*

Однако и ничего привлекательного в старых культов для большинства брэ нет. Это подпольный и грязный мир: новые мечи эти кузнецы закаляют в лучшем случае в крови рабов, а в худшем — в крови других брэ. Поиски и провоцирование амока в себе делают последователей старых культов людьми, чересчур склонными к насилию даже по меркам их в целом воинственного дома. Как видно, с каждым разом, чтобы расшевелить себя и вызвать амок еще и еще сильнее, нужны все более будоражащие средства: больше крови, больше жестокости, больше алкоголя, больше риска. А поскольку все эти идеи строжайшим об-

разом запрещены Хозяевами, неизбежно формируются и связи с криминалом, и шлейф убийств, чтобы замести следы. Словом, сторонники старых культов — плохие ребята, и для судьи и его свиты они едва ли могут оказаться союзниками. Но как и у любых плохих ребят, у них есть свои правила: это злодеи с принципами.

Хозяева ненавидят старые культы и мечтают уничтожить их. В целом это было бы для империи неплохо, потому что каждый год сторонники старых культов совершают десятки преступлений — не говоря уже о том, что сами они с огромным удовольствием убьют любого Хозяина, который попадется им в руки. Конфликт между культами начался еще до Пророка и не собирается прекращаться.

Подвох в том, что официально старых культов не существует. Хозяева поддерживают эту легенду, и, скажем, никто из них не обратится за помощью к судье-худду (хотя с радостью обратятся к судье-брэ или кому-то из членов своего дома, работающих на любого судью). Проблемы брэ должны решаться самими брэ — таков их принцип.

Что думают о конфликте обычные брэ? В общем, ситуацию можно описать так. Все брэ слышали про старые культы — в основном, естественно, ничего хорошего. Вероятно, примерно пятая часть брэ сталкивалась с какими-то последствиями их действий: видела жертв убийств, получала от хозяев приказы найти, выследить, разобраться — и даже, возможно, убить члена старых культов. Примерно процентов десять брэ общались с представителями старых культов непосредственно. Далеко не всегда это общение заканчивалось убийством одной из сторон и тем более далеко не всегда — успешной вербовкой. Часть брэ и правда, встретив такого поборника старины, сходу вытащит меч из ножен. Часть — послушает и остережется вступать в бой: ясно, что все в старых культах хорошие бойцы. Часть, возможно, даже выслушает аргументы и найдет в них свои резоны, но все же сохранит верность Хозяевам. Пара процентов брэ колеблется

и раздумывает о том, не стоит ли научиться кое-чему и у этих странных наставников. И только доли процента действительно меняют меч на выкованный не тем кузнецом. Или относит свой меч, чтобы духа в нем подчинили. Или разбудили: во многих действительно старых мечах живут духи, которые были заточены туда именно такими кузнецами, а после эпохи Пророка только успокоены и усыплены Хозяевами и кузнецами, союзными им.

Могу ли я играть Хозяина, Мистиссу, кузнеца?

Это зависит от вас и вашего ведущего. В целом мы рекомендуем поступать так. Вы безусловно можете сыграть кузнеца-брэ, потому что ничто не мешает сотруднику судьи одновременно ковать мечи: это не та работа, которая делается каждый день, кузнец-брэ редко создает за свою жизнь больше десятка клинков. Играть Хозяина скорее не стоит: ему нечего делать в свите судьи. Мистисса едва ли может появиться в свите судьи, работающего в одном уезде. Но если это выездной судья, почему-то много путешествующий по целой провинции, Мистисса может примкнуть к нему или даже выйти за него замуж. Это сложная роль, мы рекомендуем браться за нее только опытным игрокам. Ничто, однако, не мешает сделать жену судьи-брэ бывшей ученицей Мистиссы. Тем более естественный персонаж – молодой брэ, примкнувший к свите судьи в надежде совершить подвиг!

Что до старых культов, то мы не рекомендуем браться за эти роли, потому что в свите судьи нечего делать преступнику. Но если вам хочется, вы можете создать героя-брэ, интересующегося этой традицией. Помните, однако, что это, во-первых, большая редкость, и во-вторых, заявка не столько на трагический образ, сколько на историю морального падения.

Что может насторожить культ?

Если вы брэ и ваше поведение не понравится культу – ждите проблем. Но что, собственно, может ему не понравится?

Прежде всего: едва ли это будет ваша вялая религиозная жизнь. Даже если вы никогда не ходите в церковь и в последний раз были на чьей-то инициации пять лет назад, Хозяева обеспокоятся несильно. Среди брэ изредка встречаются, в общем, даже атеисты. Разумеется, они не сомневаются в существовании духов природы и духов собственных мечей. Но они не верят во Всевышнего и истины Пророка. Хозяева этого не одобряют и могут провести разъяснительную беседу, но сильно переживать не будут. Уважайте традиции дома и будьте верны этике культа – и ладно, этого достаточно.

Что, если вы нарушаете этику? Стали разбойником, предателем, убийцей? Это не понравится Хозяевам. С вами поговорят. Если это не поможет – могут поговорить и с другими брэ о вас. Санкций от культа не будет. Но и помощи тоже не будет: Хозяева верны закону и без колебаний выдадут преступника судье. Если вы ведете себя недостойно, вам могут отказать в совете, в проведении обряда. В критической ситуации Хозяин может счесть, что вас необходимо остановить, – и может сделать это сам или привлечь кого-то на помощь. Но он не будет делать этого без серьезных причин. Скажем, лидер разбойничьей шайки, пока он знает меру и не убивает людей без повода, может рассчитывать на мирное отношение Хозяина при встрече. Но если кого-то будут грабить на глазах Хозяина, тот без сомнения вмешается.

Что, если вы будете мешать ритуалам и прямо не повиноваться Хозяевам или Мистиссам? Это повлечет за собой пристальное внимание. Другие брэ скоро узнают об этом и будут вами недовольны. Рано или поздно, возможно, какой-то традиционалист вызовет вас на поединок и зарубит. Впрочем, все это довольно

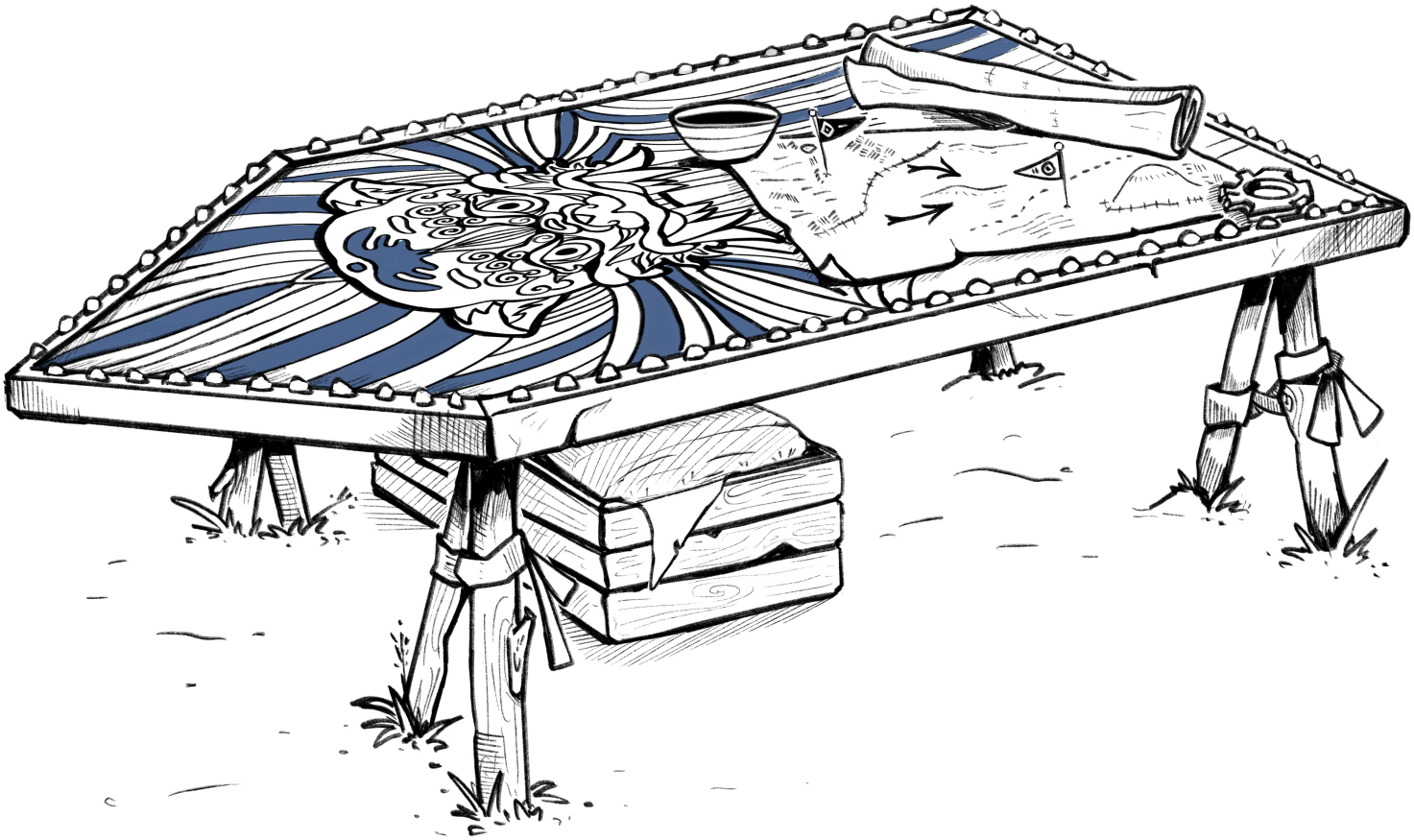
экзотическая ситуация: даже неверующие брэ обычно находят этику культа здравой, повиновение Хозяевам – разумным, а ритуалы – ну зачем вообще мешать каким-то ритуалам? Все прошли инициацию в свое время, это никого не смущает.

Наконец, что, если Хозяин узнает, что вы активно заинтересовались старыми культами? Если вы уже их член, считайте, что за вашей головой началась охота. Если пока еще нет – для начала вас ждет серьезный разговор. Хозяева знают, что молодые брэ иногда впадают в заблуждения и склонны романтизировать старину. Но если после этого интерес продолжится, а Хозяевам станет об этом известно – ждите проблем. Если о вашем интересе узнала Мистисса, то она не станет тратить времени на разговоры.

Оглавление

3 | Вступление
6 | Амок
9 | Меч и его спутник
14 | Десять школ
7 Школа Сокола
17 Школа Осьминога
18 Школа Буйвола
19 Школа Змеи
22 Школа Бабочки
23 Школа Слона
25 Школа Дракона
27 Школа Ящера
30 Школа Пчелы
31 Школа Черепахи
33 Школа Человека
34 | Кланы
42 | Имена
47 | Женщины
56 | Армия
70 | После войны
77 | Мир брэ
81 | Культ

Щит школы Слона выручает в разных обстоятельствах



Эта брошюра никогда не была бы написана без помощи и участия **Маргариты Байкиной**, **Сергея Вейса, Леонида Мойжеса.** А **Анастасия Мельникова**, как всегда, вычитала и отредактировала текст. А в разработке фехтовальных школ брэ за два десятилетия работы над «Лавикандией» поучаствовали десятки людей: наших друзей, игроков и читателей. Пусть их мечи укажут им верный путь!

Больше о «Лавикандии» ищите на нашем сайте!

Мы работаем над второй редакцией.