

П  
р  
а  
в  
и  
л  
а  
  
И  
н  
а  
в  
ы  
к  
и



# Правила и навыки

Брошюра о создании героев  
для словесной ролевой игры  
«Лавикандия: Книга перемен»

Иллюстрации Анны Чубковой

*– Если я позволю шашкам  
любого игрока вторгаться на  
мое поле, – ответила я, – не  
скажут ли обо мне, что нет у  
меня в игре твердых правил?*

Сэй-Сёнагон

Правила нашей игры довольно просты.

**а.** Все определяется навыками. Их список вы найдете ниже.

**б.** В каждом навыке максимум 6 уровней, где

**1** – **Новичок**, только осваивающий навык. Ваш герой потратил несколько месяцев на то, чтобы разобраться в вопросе.

**2** – Неплохой, но еще не профессиональный уровень: ваш герой – увлеченный **любитель** и неплохо разбирается в вопросе, но еще не мог бы зарабатывать этим делом.

**3** – **Крепкий профессионал**: ваш герой знает в этом деле все, что нужно знать, чтобы зарабатывать им себе на жизнь.

**4** – **Выдающийся профессионал**: для вашего героя осталось в деле мало секретов.

**5** – **Мастер**: ваш герой знает об этом деле все, что можно знать, и умеет все, что можно уметь.

**6** – **Мудрец**: ваш герой способен делать то, что другие считают невозможным.

Если у вашего героя есть навыки выше третьего уровня, подумайте, где и когда он их приобрел. Навыки отражают не природные таланты: в империи не верят в таланты и не придают им значения. Каждый навык от третьего уровня и выше – это годы обучения и тренировок, которые герой оставил за спиной. А значит, и интересных историй, которые с ним случились.

**в.** В случае, если нужно проверить, удалось ли вашему герою добиться результата, вам иногда нужно будет бросить столько четырехгранных кубиков (d4), сколько у него пунктов в навыке.

**г.** Сам бросок – сравнительно редкая ситуация. Ключевое значение имеет уровень навыка. Все задачи ниже вашего уровня решаются заявкой. (Т. е. если у вашего героя *Право 3*, а надо вспомнить что-то простое, скажем, к чему могут приговорить за убийство, бросок вообще делать не нужно – ясно, что герой сможет это сделать, так что вы можете просто сказать ведущему, что хотите вспомнить нужные сведения.)

**д.** Броска требуют только ситуации, когда ваш герой делает что-то сложное для него или какие-то обстоятельства осложняют решение задачи (скажем, надо сделать что-то очень быстро, очень незаметно, очень эффектно и т. п.).

**е.** В этой ситуации значение имеет сумма результата броска. В зависимости от сложности задачи ведущий решит, сколько очков вам нужно выкинуть минимально, чтобы ваш герой достиг успеха. Уровень нормальной сложности задачи, требующей профессионализма, – 7 очков, но иногда бывают и головоломные испытания, которые потребуют большего результата.

**ж.** Исключение составляют противостояния между двумя персонажами. О них ниже.

**з.** Большинство задач может решаться при помощи нескольких разных навыков. (Вспомнить, к чему приговаривают убийц, можно не только при помощи *Права*, но и при помощи *Истории*, *Эрудиции*, *Свой для апоте* и т. д.) Не нужно стесняться, используйте навыки с воображением! Ведущий обычно пойдет вам навстречу, но может поставить уровень сложности выше.

**и.** Каждый навык предполагает не только практические навыки, но и связанные с ним знакомства и знания. Скажем, если ваш герой разбирается в *Праве*, он, вероятно, знает и окрестных юристов, а если хорошо владеет мечом – вспомнит, где ближайшая фехтовальная школа и как зовут ее хозяина. **к.** Броски в нашей

игре – нечастое дело. Целая сессия может вовсе обойтись без них, если ваш герой занимается тем, в чем он компетентен.

### Почему мы используем d4?

Старые поклонники нашей игры могут помнить, что в первой редакции мы предлагали вам использовать шестигранные, а не четырехгранные кубики. Однако во второй редакции мы отказались от них в пользу четырехгранных потому, что в мире империи мастерство имеет большее значение, чем случайность. Меньший разброс d4 отражает этот взгляд.

Мысль эта приходила нам в голову и раньше, но в годы нашей работы над первым изданием – а это был конец 2000-х годов! – вмешивалось и объективное соображение: достать четырехгранные кубики было нелегко, а нам не хотелось вводить игроков в лишние расходы. Теперь они стали доступны и дешевы, а при необходимости их легко заменить электронным аналогом, так что мы можем построить нашу систему вокруг более соответствующих ее духу бросков.



## Модификаторы

К результату броска могут добавляться модификаторы. Прежде всего это:

**а.** Состояние героя. Если он ранен, очень устал, болен, проклят – из многих бросков нужно будет вычесть несколько очков. Положительных состояний меньше: это благопожелательная магия Дневного круга и в некоторых случаях какие-то вещества, которые он принял.

**б.** Врожденные свойства дома. Во-первых, у каждого дома есть уникальные навыки (кафа может залезть по стене, худд быть нюхачом, фели – магом и т. п.). Во-вторых, есть некоторые частые модификаторы.

– Кафа могут добавить +2 к любому броску, связанному с небоевыми задачами, требующими ловкости.

– Брэ могут добавить +2 к любому небоевому броску, связанному с физической силой.

– Некрупные гегра могут добавить +2 к любому броску, связанному с незаметностью, прочие гегра – +1 к броскам, связанным с ловкостью или силой в зависимости от малого дома.

– Фели могут добавить +1 к броскам, требующим ловкости или бесшумности передвижения, и +1 к броскам навыка *Эрудиция*.

– Худды могут добавить +1 к броскам *Церемониала*.

– Варвары-южане и северяне могут добавить +1 к броскам, связанным с необходимостью разобраться в принципиально новых идеях или технологиях.

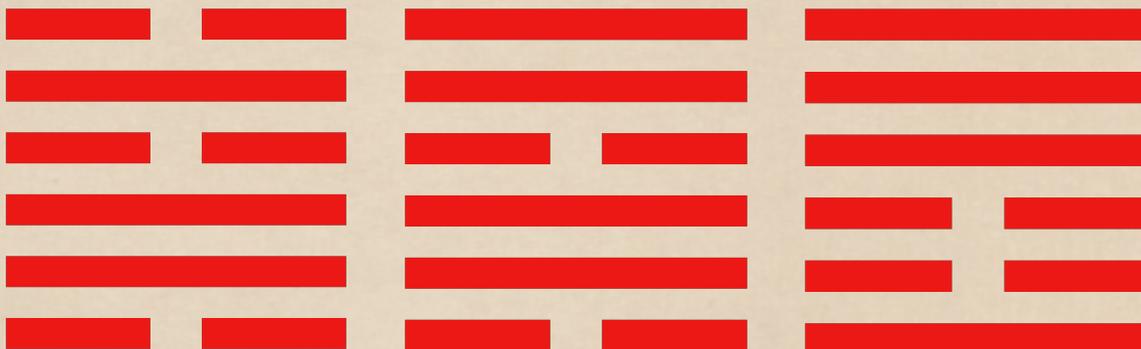
– Варвары-морорцы в колониях могут прибавить +2 к любому броску, связанному с незаметностью.

**в.** Модификаторы может давать предварительная подготовка – знание местности, загодя прочитанная книга на нужную тему, тщательно проведенное расследование.

**г.** В случае, если результат действия героя зависит от удачи, а не от навыка, бросьте один четырехгранный кубик. Если это действие связано с исполнением служебных обязанностей, прибавьте в качестве модификатора ранг вашего героя (если, скажем, он секретарь II старшего ранга, прибавьте +2).

## Перемены в навыках

Хотя и не быстро, но навыки в нашей игре могут развиваться. Каждый из шести уровней, в свою очередь, состоит из шести ступеней, которые можно представить как гексаграмму из шести черт – такие используются в гадательных книгах империи. Каждая линия может быть полной или прерванной. Вот, скажем, три примера:



Чтобы поднять навык на один уровень, вам надо набрать шесть черт – неважно, полных или прерванных. Поставить себе дополнительную черту вы можете, если:

- При броске этого навыка на всех кубиках выпали только четверки. Нарисуйте полную черту. Успех помогает вам понять больше.
- В той же ситуации на всех кубиках выпали только единицы. Нарисуйте прерванную черту. Даже сокрушительное поражение чему-то нас учит.
- Ваш герой посвятил два месяца в процессе и между расследованиями, осваивая этот навык. (Бросьте монету или кубик, чтобы определить, какая черта выпадет.)

– Если ведущий и все остальные игроки решат отметить вашу игру или особое достижение вашего героя, совершенное при помощи какого-то навыка. (Ведущий скажет вам, какую черту поставить.)

Гексаграммы традиционно рисуются снизу вверх.

Ставя каждую черту, вы можете сказать ведущему, чему научился ваш герой. (Пока не вышел на новый уровень знания права, но хорошо разобрался в делах об ограблениях; не вышел на новый уровень знания истории, но поднаторел в событиях последнего междуцарствия и т. п.) Ведущий, если сочтет это правильным, может учесть такие частичные знания как модификатор в некоторых бросках.

Когда вы наберете шесть черт, ваш навык поднимется на один уровень. А ведущий, исходя из сложившейся гексаграммы, прочтет вам связанный с ней текст, который вы можете считать мыслью, пришедшей в голову вашему герою. Или сыграть сцену, в которой он раскладывает перед собой гадательные стебли, получая тот же результат. В конце этой брошюры вы можете найти основные толкования всех гексаграмм.

## Противостояние

Что, если ваш герой участвует в противостоянии с другим героем или персонажем ведущего? Чаще всего в расследовании это происходит в пяти ситуациях: погоне, слежке, схватке, игре и правовых дебатах.

### **О дебатах**

В нашей игре нет так называемых «социальных бросков»: всегда, когда вашему герою нужно сказать что-то, вы делаете это, играя его роль.

Исключений из этого правила четыре:

**а.** В случае, если ваш герой вынужден допросить множество свидетелей (скажем, жителей нескольких домов), достаточно сыграть один-два небольших допроса, ключевых для расследования.

**б.** В случае, если ваш герой должен произнести большую речь, лекцию, проповедь, монолог в спектакле, словом, выступить публично с долгим текстом. Мы рекомендуем даже в этом случае написать хотя бы кусочек из начала этого выступления, а остальное пересказать коротко. Если важно, чтобы герой при этом добился какого-то успеха, вы можете сделать бросок либо связанного с темой навыка (*Богословие* для проповеди, *Химия* для лекции по химии и т. п.), навыка *Ораторское искусство* или и того, и другого. Это не касается речи судьи, завершающей расследование: она должна быть произнесена от начала до конца игроком.

**в.** В случае, если ваш герой участвует в больших и долгих прениях. В империи развита эта идея: стряпчий может защищать своего клиента перед судьей (хотя и не на заседании суда), дебатируют мекрарианские монахи, ученые. В этой ситуации вы тоже можете сделать бросок соответствующего навыка и, если захотите, *Ораторского искусства*. Для дебатов оно, впрочем, менее принципиально.

**г.** Допрос преступника должен играть. Но в империи, увы, хотя и не часто, но используют пытки – и тем более не гнушаются ими пользоваться преступники. Если в вашей игре дошло дело до этого, ведущий устанавливает уровень сложности, с которым должна справиться жертва. Для этого нужно рассказать ведущему, что позволяет герою перетерпеть пытку. У разных героев это могут быть разные навыки: кто-то стиснет зубы, вспомнив тяжелые боевые тренировки, кто-то уйдет в глубокую медитацию, кому-то – как всем брэ – уже случалось испытывать страшную боль раньше, кто-то, как маги Ночного круга, обучен самоконтролю в самых тяжелых обстоятельствах. После этого игрок делает бросок удачи, добавляя к нему модификатор, который выберет ведущий. При успехе в

этот раз герою удастся справиться. Чтобы избежать тяжелой сцены пытки, в этот момент игроки могут переключиться на небольшой флешбек, связанный с историей жертвы.

## **Правила конфликта**

Все противостояния, будь то схватка или преследование, происходят по одним правилам.

– Если разница в уровне два или больше (у вашего героя *Слежка* 3, у противника 1; ваш герой не умеет играть в го – а у противника *Го* 2), бросок вообще не требуется. Тот, у кого больше, автоматически достигает успеха. Помните, что для защиты от навыка не всегда обязательно использовать его же: от той же *Слежки* можно спастись и *Маскировкой*, и попросту *Верховой ездой*.

– Если разница в уровне меньше, оба участника делают броски навыков.

– К броску, как всегда, может добавляться модификатор (снаряжение, транспорт, информация, уникальные способности и т. п.).

– Тот, кто получил результат выше, победил.

– При равном результате броска победа за тем, у кого более высокий уровень мастерства.

## **Три типа противостояния**

В некоторых случаях противостояние может продлиться несколько раундов, то есть всем придется сделать не один, а два или три броска. Это зависит от значения конфликта для игры. Его определяет ведущий, но игроки, конечно, могут высказать свое мнение и сделать конфликт более значимым, если это кажется им важным для игры.

### **Проходной конфликт**

Случайное, не имеющее особого значения противостояние: слежка за второстепенным свидетелем, стычка с уличным грабителем.

Решается одним броском или – если ведущий считает, что герои должны в этой ситуации преуспеть, – вовсе без броска.

### **Важный конфликт**

Значимое для сюжета противостояние или конфликт с серьезным противником, имеющий потенциально серьезные последствия. Схватка с мастером меча, слежка за сотрудником синдиката, прение с профессиональным стряпчим.

Решается в два раунда.

### **Ключевой конфликт**

Одно из важнейших противостояний в игре. Едва ли за одно расследование таких может случиться больше одного-двух. Вооруженный захват разоблаченного преступника. Слежка, при провале которой герои могут оказаться в плену у врагов. Скачка гонца, от которого зависит жизнь людей.

Решается в три раунда.

Если речь идет о схватке, брэ может добавить к любому конфликту дополнительный раунд.

Если речь идет о пешей погоне в городе, то же может сделать кафа.

## **Раунд**

В нашей игре у раунда нет конкретной длительности. Давая заявку в противостоянии, вы описываете намерения вашего героя и стилистику его действий («*Я хочу обезоружить его; я сражаюсь честно и агрессивно*»). После бросков ведущий определяет результат раунда – это либо победа одной из сторон («*Ты выбил у него меч*»), либо промежуточный успех или провал («*Ты не выбил у*

*него меч, но твое положение стало лучше»]. Однако интерпретировать результаты броска игроки и ведущий будут вместе. Да, вы можете предложить, что произошло с противником вашего героя, хотя ведущий может внести в ваши идеи свои коррективы.*

Смена раунда, как правило, предполагает не просто небольшое изменение, а смену сцены. Гонка или слежка переходят в новый городской район. Сражающиеся попадают в новое помещение или новые обстоятельства – скажем, к бою присоединяются еще какие-то участники. В судебном прении обнаруживается новая улика или новый свидетель.

Впрочем, иногда можно и обойтись и без внешних эффектов. В поединке двух мастеров меча первый раунд может обойтись вовсе без схватки как таковой: он может уйти на оценку ситуации и расчет будущего боя. В допросе с принуждением первый раунд может оказаться поединком воль. В слежке – долгим ожиданием под дождем. Вам решать, будет ли противостояние агрессивным в буквальном смысле. Но так или иначе оно приведет к какому-то результату.

## **Что, если противников несколько?**

В схватке на вашего героя наваливается толпа врагов. В гонке участвует не двое, а десяток участников. Всякое бывает!

В этой ситуации ведущий добавляет к своему броску модификатор. Он зависит от числа противников, уровня их мастерства (одно дело, если это крестьянин с серпом, другое – учитель фехтования-брэ) и организованности (отряд городской стражи будет действовать более слаженно, чем городская банда). Точное число модификатора ведущий может определить по ситуации.

Стоит учитывать, что в нашей игре такая ситуация довольно редка. Даже схватки с группой противников случаются нечасто: на захват банды или чего-то в этом роде герои смогут захватить с собой отряд судейской стражи. А в ситуации, когда группа сражается против группы, командующему стоит использовать

навык *Тактика*. Или разбить один бой на несколько увлекательных поединков, в которых участвуют разные герои.

## **Что, если ваш герой проиграл?**

Результат вы опишете вместе с ведущим. В случае игры в го или погони результат поражения очевиден: не догнали, не уследили, не сумели одержать победу. Со схваткой история та же. Если ваш герой проигрывает бой, он не может больше участвовать в нем. Значит ли это, что он мертв? Совсем необязательно: он может быть ранен, обезоружен, оглушен – это решит ведущий или другой игрок, если сражались герои игроков.

Смерть в нашей игре возможна, однако она едва ли может стать итогом неосторожности: ни уличный громила, ни боец синдиката, ни маг Ночного круга с его проклятиями не будут без крайней необходимости убивать кого-то из свиты судьи, потому что знают, что за это им не сносить головы. В целом империя – довольно спокойный мир: убийства там, конечно, случаются, но никто не считает их нормой. Словом, вероятность того, что ваш герой доживет до конца расследования, чрезвычайно высока.

И все же стоит помнить, что гарантий у вас нет. Если вы даете очевидно самоубийственную заявку, ведущий это учтет. Брэ, пошедший в бой на два десятка врагов, чтобы выгадать время для друзей; худд, попытавшийся тайно проникнуть в лаборатории фелийского Священного института; кафа, обманувший синдикат Кулак, – все они знали, на что шли, верно?

Если ваш герой проигрывает, его судьба в руках ведущего и других игроков, а они могут счесть, что его гибель – наилучший исход. Такая смерть может стать двигателем сюжета и одним из ключевых эмоциональных моментов игры.

# Навыки героя

Что умеет и не умеет ваш герой, определяется здравым смыслом и списком навыков. Здравый смысл отвечает за самые тривиальные ситуации: разумеется, все жители империи (кроме варваров) умеют есть палочками, все знают, сколько фунов в фане (десять) и как называется правящая династия (династия Ла). Но если речь идет о сложных вопросах, ведущий может попросить вас назвать навык, который вы используете.

Напомним еще раз, что в каждом навыке шесть уровней, где

- 1** – Новичок, только осваивающий навык
- 2** – Увлеченный любитель
- 3** – Крепкий профессионал
- 4** – Выдающийся профессионал
- 5** – Мастер
- 6** – Мудрец

При создании героя вы можете взять 1 или максимум 2 навыка на 5 уровне. Ведущий решит, можете ли вы взять хотя бы один навык на 6 уровне, но, скорее всего, ответ будет отрицательным. Герои нашей игры – члены команды выездного судьи. Они могут быть выдающимися мастерами, но едва ли гениями, хотя в расследованиях гении могут им встречаться.

Помните, впрочем, что мир нашей игры хотя и реалистичен, но сохраняет дух дальневосточных историй. Это значит, что и мастер с уровнем 5 может иногда сделать удивительные вещи: исцелить полумертвого, пробежаться по стене, во

время слежки практически раствориться в тени или взломать за минуту императорскую сокровищницу.

**Каждый пункт-уровень любого навыка (за редкими указанными отдельно исключениями) стоит 4 очка.**

**У вас столько очков, сколько лет вашему герою.**

Помните, что ваш герой не только обучается навыкам, но и забывает их. Если тридцать лет назад он был мастером-столяром на 4, но с тех пор ни разу не брал инструменты в руки, вероятно, сейчас он уже не так хорош.

Все навыки могут быть взяты представителями всех домов, если не указано обратного. Для вашего удобства ниже мы поместили некоторые навыки буквами и значками. Буквы означают, что на этот навык стоит обратить внимание представителям какого-то дома или варварам (**Б** – брэ, **В** – варвары, **Г** – гегра, **К** – кафа, **Ф** – фели, **Х** – худды). Разумеется, стоит обратить внимание и на навыки из групп «Культура вашего дома» – но и пропускать навыки чужих домов не стоит, они могут быть полезны для всех.

Значки показывают, на какие навыки стоит обратить внимание персонажам, особенно часто возникающим в свите судей.



Судья



Секретарь



Эксперт



Доктор



Воин



Ищейка



Слуга

Супруга судьи

Мошенник

Управляющая



# Общие навыки

## Грамотность

*Я могу это прочесть?*

(Максимум 2 уровня)



Умение читать и писать, которым в империи владеют далеко не все: выучиться сложно, а польза от этого не так очевидна. Первый уровень – способность прочесть тысячу самых популярных иероглифов. Второй – прочесть любой текст, кроме узкоспециальных.

**Если ваш герой – фели, возьмите оба пункта грамотности**, не тратя очков.

**Если ваш герой – хууд, возьмите бесплатно один пункт** и потратьте одно очко на второй, если хотите.

Для всех остальных оба пункта стоят по одному очку.

## Церемониал

*Что-то в этом обряде идет не так?*



Необходимое для жизни в империи знание этикетных и ритуальных деталей. Как поклониться, как держать траур, как обращаться к вышестоящему.

**Возьмите один пункт, не тратя очков: азы знают все.**

Два пункта – уровень образованного горожанина. Три – интеллектуала. Четыре – придворного. Пять – мастера-церемониймейстера во дворце.

## Эрудиция

*Я узнаю стихи, которые она процитировала?*



Широкие (но не слишком глубокие) познания во всех ключевых темах имперской культуры. Искусство, традиции других домов, общие исторические сведения. Чем выше навык, тем выше ваши шансы вспомнить ответ на тот или иной вопрос, не обладая специальными познаниями.

**Поставьте себе один пункт эрудиции без траты очков**, если ваш герой – взрослый человек.

Второй уровень – человек с образованием или разнообразным жизненным опытом. Третий – выпускник университета или училища. Четвертый и пятый уровень касаются в основном умения ориентироваться в искусстве и встречаются у страстных поклонников прекрасного, которых Небо не одарило собственными талантами.

## **Расследование**

Все, что нужно, чтобы служить империи и расследовать преступления.

*В нашей системе нет навыка, который поможет вашим героям найти улики на месте преступления. Вы можете рассказать ведущему, что и как ищете, а он решит, что бросится в глаза вашим героям. Не бойтесь, у ведущего нет цели скрыть от вас что-то: опытные сотрудники судьи непременно найдут все важное (и, возможно, много не имеющего отношения к делу).*



### **Бюрократия**

*Я пишу запрос – кстати, куда именно?*



Неизбежный навык работы с документами и ориентирования в чиновном мире. Чем он у вас выше, тем больше нюансов вы понимаете и тем быстрее проходит бюрократическая работа. Или медленнее, если вам это нужно. Первый уровень есть у любого, кто хоть немного работал в государственных службах или много имел с ними дело.

### **Право**

*К скольки ударом палкой приговаривают за мелкую кражу?*



Умение разобраться в невероятно запутанной системе законов империи, в которой за тысячи лет накопилось множество противоречий и парадоксов. Необходимый навык для судьи, но не помешает и некоторым в его свите.

## Архивное дело

*Спорим, я смогу найти эти сведения в библиотеке самое большое за два часа?*



Нет таких сведений, которые нельзя найти в архиве. (А если все же есть, надо как можно скорее записать их и поместить в архив.) Вопрос в том, сколько времени вам понадобится для того, чтобы разобраться в старых документах и книгах. Навык особенно важен для судейского секретаря и ученого, но делает жизнь проще для всех.

## Определение биографии по виду

*Этот след на шерсти... Он носит обручальный браслет, но сейчас его снял!*



Внимательность и знание реалий, которые позволяют почувствовать себя великим детективом. Одежда и привычки говорят об окружающих больше, чем им кажется. На первом уровне вы определите очевидные профессии и застарелые привычки, на пятом будете читать человека, как книгу.

## Слежка

*Ему явно лучше не попадаться на глаза, а?*



Необходимый навык в расследовании: умение незаметно проследить за человеком. А заодно – заметить слежку за собой и оторваться от нее при необходимости! Если вы хорошо знаете район или выглядите в нем своим, ведущий может это учесть. Верно и обратное: худду будет сложно следить в фелийском квартале, а брэ – в районах гегра.

## Проверка и подделка документов

*Как-то странно выглядит эта лицензия на арбалет!*



Документы в империи – не только бумаги, но и металлические удостоверения-пайцзы, и печати чиновников. Проверить их иногда – не лишнее. Этот же навык поможет вам подделать документ (но понадобится какой-то еще навык – Каллиграфия, Резьба и т. д.), отличить фальшивые деньги и тому подобное.

## Чтение по губам

*Ка-жет-ся-там-за-уг-лом-судь-я!*



Вы удивитесь, как часто это может пригодиться в расследовании! Чтобы понять варваров, надо, конечно, знать их язык. (Если вы фели, вы можете читать по губам даже ночью, но будьте готовы к тому, что подозреваемые редко говорят что-то увлекательное.)

## Судебное рисование

*Выглядит как живой! Хотя и покойник.*



Это не искусство: в империи живопись не предполагает реализма. Но в судейской работе очень полезны бывают рисунки с точным изображением покойника, арестованного, подозреваемого. Фотороботы, конечно, не делают, но набросать что-то со слов свидетеля тоже можно. (В этом навыке максимум – три пункта; если ваш герой художник – берите навык Живопись и гравюра.)

## Стражник

*И постарайтесь взять его живым, он нужен нам для допроса!*



Вы много лет проработали в страже или чем-то подобном и теперь прекрасно знаете этот мир: традиции, правила, приметы, слабые места и

слепые пятна. Если вы были стражником в том же городе, где происходит действие игры, вы очень хорошо знаете все его закоулки и значные места. А кроме того – учились драться так, как это делают в свите судей или городской страже Ведомства охраны традиций. В набор стражника входит дзютте – дубинка с крюком, позволяющая обезоружить преступника, – Т-образное копье-цукубо (позволяет держать его на расстоянии, не ранив слишком сильно), арбалет и бамбуковая коробка с порошком из золы, муки и стекла – эту смесь можно распылить, ослепив противника. Ну и кулаки никто не отменял. Выберите одно оружие, которым вы пользуетесь лучше (+1 кубик), и одно, которым хуже (-1). Конечно, если вы брэ, арбалетом вы пользоваться не можете – но не забудьте взять себе школу фехтования настоящим мечом ниже!

*В нашей системе нет как таковых боевых навыков: даже те, которые прямо предполагают умение использовать оружие, могут применяться иначе – для вопросов о соответствующей среде и поиска полезных контактов.*

*Наша игра – не про бои. Да, иногда некоторым из героев придется брать в руки оружие. Но у судьи всегда есть стража, и бойцы в ней – персонажи ведущего, которых вы можете использовать по своему усмотрению. Они отлично смогут драться за вас в большинстве случаев. Главное в приключениях свиты судьи – расследования, политика и отношения героев, а не схватки.*

## **Агент Тайного управления**

*Саке и абрикосовый ликер, смешать, но не взбалтывать.*



Ваш герой прошел подготовку не в страже, а в Тайном управлении, то есть секретной службе. Вы можете использовать этот навык не только





для того, чтобы ориентироваться во внутренней кухне империи, но и для дешифровки документов. Кроме того, ваш герой умеет драться в рукопашном бою, использовать кинжал, малый арбалет (он помещается в рукаве и легко раскладывается!) и меч – как правило, катану. Если ваш герой брэ, он, конечно, и малый арбалет не использует. Выберите одно оружие, которым вы пользуетесь лучше (+1 кубик), и одно, которым хуже (-1).

## Нюхачество

*То, что я могу пройти по следу, еще не значит, что я этого хочу, ваша честь.*



Уникальная способность худдов, позволяющая им взять след любого человека или вообще проанализировать запахи вокруг. Навык этот очень полезен в расследовании, но приносит много проблем в обычной жизни: невозможно зайти в лавку пряностей, парфюмерный магазин или в химическую лабораторию без риска потерять нюх (и нормальное самочувствие) на пару дней. Чем сильнее нюхачество, тем более старый след можно взять, тем более тонкие нюансы вы различаете и тем больше сложностей это приносит.

**Навык могут взять только худды**, но даже у большинства худдов нюхачество не развито.

С этим навыком на 1 уровне вы не можете взять навык Парфюмерия, Фармацевтика и Алхимия. С 3 уровня и выше – и все медицинские навыки, и заметную часть ремесел: словом, все, где ваш герой может столкнуться с резкими запахами. И никакой военной службы: от варварского пороха вам тут же плохее.



## Криминальная жизнь

Да, вы служите закону. Но врага надо знать в лицо, верно?

### Свой для апоте

*Посмотри на его кольца: всякому ясно, что это Третий синдикат.*

**К**

Умение разбираться в преступных реалиях и, если что, сойти за своего. Впрочем, может быть, вы и есть свой или были им когда-то? Кольца синдикатов и шрамы пиратов. Воровской жаргон, совершенно непонятный обычному подданному империи. Умение найти скупщика краденого или выходы на черный рынок. Без этого навыка не бывает не только преступника, но и судейского. (Если у вас три или больше пункта в этом навыке, этому непременно стоит придумать какое-то объяснение: посторонний так глубоко в детали не проникнет.)



### Вскрытие замков

*Это сейф варварской работы. Южной. Иногда и они умеют делать что-то хорошо!*



Даже если вы брэ и можете просто выбить дверь пинком, иногда лучше сделать это незаметно. Да, это незаконно, но работа судьи разнообразна! Кроме того, вы сможете хорошо разобраться, как вскрывают замки другие.



### Ловкость рук

*Как она это сделала?*



Ценное умение вытащить из мешочка на поясе или рукава халата что-то, чему там самое место. Заменить костяшку во время игры в маджонг. Жонглировать ножами. Мало ли что может понадобиться! (Если у вас

этого навыка нет, вы все равно можете пытаться, используя любой навык, связанный с ловкостью рук – скажем, *Стражник* или *Химик*. Но ведущий вычтет из результата броска модификатор.)

## Громила

*Я тебе ноги переломая!*



Вы учились драться на улицах, а значит, умеете как следует двинуть противника кулаком (если вы кафа, у вас их четыре!), можете пырнуть его ножом или метнуть этот нож. И, возможно, владеете короткими мечами-бабочками, но помните, что носить их при себе незаконно. Выберите одно оружие, которым вы пользуетесь лучше (+1 кубик), и одно, которым хуже (-1).

Громила может встать еще один раз: даже если вашего героя вырубил, вы можете потребовать у ведущего еще один раунд продолжения.

## Убийца

*И он застрелил его с расстояния в двести двадцать шагов? Да ладно!*



Вашего героя учили драться для того, чтобы убивать, проникать в закрытые помещения, прокрадываться и оставаться незамеченным. Это скверная, но хорошо оплачиваемая работа! Чаще всего в ход тут пойдут кинжалы, дальнобойный арбалет, сюррикены, удавка, магические зелья, которые, разбившись, создают живописный дым, и, если вы кафа, скорпион: клинок, закрепленный на хвосте. Выберите одно оружие, которым вы пользуетесь лучше (+1 кубик), и одно, которым хуже (-1). И помните, что ношение всего этого, кроме зелий и простого кинжала, незаконно.

# Познания благородного мужа

То, что делает человека изысканным и интеллигентным – на художский манер, но даже фели находятся под влиянием этих идей.

## Каллиграфия

*Существует пять начертаний иероглифа «меч», но она работает над шестью.*



Умение не просто писать, а писать красиво (для этого хватит 1 пункта в этом навыке, и большинство образованных людей на этом и останавливается) или превратить письмо в искусство (все от 2 и выше).

## Одежда, аксессуары и символы

*Веер в ваших руках, сударь... Вы послушничали в монастыре Истинного лотоса?*



Имперская культура полнится символами, нюансами и деталями, и вы знаете их все – от моды этого сезона до моно-гербов старых художских кланов, от символов гегрийских мекрарианских школ до морорских племенных татуировок. Во всяком случае, будете знать все, если у вас будет 5 пунктов в этом навыке.

## История



*Не знаю, что эта картина делает в логове банды, но то, что она нарисована при прошлой династии, всякому очевидно!*



У империи чертовски долгая история, но вы ее знаете. Для этого обязательно быть ученым из фелийского Университета. Знание истории на некотором уровне обязательно для чиновников (они сдают ее на экза-

менах), военных офицеров (без военной истории обучения не бывает) и просто образованных людей: в империи любят прошлое.

## Чайная церемония

*Простите, что начинаю прежде вас!*



Чайная церемония – искусство. Как положено искусству, она кажется необыкновенно нудной тем, кто ничего в ней не понимает, и бесконечно увлекательной тем, кто разбирается. В империи принято любить чайные церемонии – и 1 пункт сделает вас способным если не проводить их, то во всяком случае получать удовольствие от процесса. Знатоки считают, что о человеке многом можно сказать по тому, как он делает и пьет чай!

## Искусство ветра и воды

*Что изменится, если я передвину этот бонсай на юго-восток?*



Умение организовывать пространство – комнату, усадьбу, гробницу, – так, чтобы потоки ци двигались там в правильном направлении. Это улучшает здоровье, приносит удачу и помощь Неба. И да, это очень мешает магии работать в этом пространстве. Традиционно искусством ветра и воды занимались худды, но в наши дни и представители других домов иногда его осваивают.

## Го

*А ведь покойник должен был выиграть эту партию!*

Самая интеллектуальная игра империи, облавные шашки. По преданию, изобретена для обучению брэ стратегии – и до сих пор обязательно преподается офицерам. Но уже много тысяч лет в нее играют все, кому хватает ума и усидчивости.

## Белая кость

*Есть двенадцать типов наконечников стрел, и я расскажу вам про каждый!*



Ваш герой – хууд из старого воинского клана. Он разбирается в реалиях своей среды, на память может перечислить все семьи хуудской аристократии и степени их родства и обучен тонкостям их традиций. Кроме того, его научили сражаться так, как принято в его семье. Если это женщина – она владеет нагинатой, традиционной алебардой и немного – коротким ножом (он больше нужен для самоубийства, если что-то пойдет не так). Если мужчина – катаной или цзянем (два типа традиционных мечей), длинным кинжалом, той же нагинатой и длинным луком. Выберите одно оружие, которым вы пользуетесь лучше (+1 кубик), и одно, которым хуже (-1).

Если ваш герой не хууд из Белой кости, едва ли он может все это уметь.

# Привычки ветротекучего человека

То, что делает вас приятным собеседником и позволяет ориентироваться в вещах, о которых не положено знать юным девицам.

## Кухня

*Нет, это не яд, это просто перечный соус. Я надеюсь.*



Умение не готовить, а есть, разбираясь в тонкостях и прелестях разнообразной имперской кулинарии. Ну и пить – чай, вина и все прочее. Удивительно, как много знакомств можно приобрести таким образом.

## Ораторское искусство

*Хорошо будет, если к концу они по крайней мере не заснут.*



Умение произносить речи. В нашей системе нет навыков, которые можно использовать для убеждения собеседника или чего-то в этом роде. Но вы можете бросить Ораторское искусство в случае, если вашему герою нужно произнести речь, провести лекцию, прочитав проповедь – словом, произнести какой-то долгий текст, который полностью на игре воспроизводить неудобно.

## Маджонг

*Никому не нужен белый дракон.*



Азартная игра, требующая не только удачи, но и ума, расчета и собранности. Как правило, требует четырех игроков. Главное развлечение в игорном доме, на собрании гегрийских старушек или съезде бонз синдиката. Да, за маджонгом часто ведут серьезные разговоры серьезные люди.

Базовые правила игры знают все, для этого пунктов брать не нужно. Но выигрывать сложно.

## **Кости**

*Всякое бывает, но чтобы в третий раз подряд выбросить глаза змеи?*

Главная азартная игра империи, не требующая ума вовсе – знай себе бросай кости и надейся, что тебе выпадет хороший результат.

Можете поставить себе сколько угодно пунктов в этом навыке: все равно результат решит бросок одного кубика (или навык Ловкость рук). Число пунктов отражает только самомнение вашего героя и то, сколько времени он растратил на игру в кости. (На самом деле высокий уровень поможет вам отчасти сориентироваться в игорном бизнесе и связанном с ним реалиях.)

## **Пьянство**

*Только варвары пьют вино неподогретым!*



Бесценное умение, во-первых, сохранять голову ясной после третьей бутылки рисового пива и, во-вторых, знать питейные и прочие развлекательные заведения в округе. А заодно сойти там за своего, оказавшись впервые. Впрочем, кого мы обманываем!

## **Искусство любви**

*Я хочу, чтобы это продолжалось долго!*



Да, это именно то, о чем вы подумали: умение хорошо заниматься сексом. Имперская культура – не пуританская (если, конечно, не считать худцов, которые об этом искусстве не подозревают). Впрочем, навык этот предполагает и знание множество дополнительных нюансов – от адресов домов свиданий до секретов приготовления афродизиаков.



## Медицина и целительство

Все, что нужно, чтобы вылечить пациента. Или понять, почему лечить уже поздно.

### Народная медицина



*Тертая летучая мышь – лучшее решение в этом случае.*



Большинство жителей империи, заболев, пойдет к целителю – обычно гегра или кафа. Удивительно, но все эти целебные травы, притирания из сушеных рыб и экзотических грибов действительно работают. Хотя иногда и не без странных последствий. Варварская медицина морорцев тоже народная.



Возьмите один-два пункта навыка, если хотите заниматься первой помощью.

### Акупунктура и массаж

*Не знаю, имеет ли это значение, но нож вошел точнехонько ему в точку байхуэй!*



Важная самостоятельная часть народной медицины – иглоукалывание и массажи, которые могут делать удивительные вещи. Интересно, что они помогают не только от болезней, но и до какой-то степени от негативных магических эффектов. Впрочем, могут и вредить: палачи в империи обычно тоже основываются на акупунктуре. Лучшие массажисты и мастера акупунктуры в империи – брэ.

## Научная медицина

*Три раза в день, через четверть часа после еды.*



То, чего не делают народные целители: медицина, основанная на научных разработках (т. е. прежде всего на идеях фели, но занимаются ей и другие дома). И хирургия во всем ее многообразии. Образованный человек почти всегда предпочтет врача с дипломом. Варварская медицина южан и острова Син – научная.

Возьмите один-два пункта навыка, если хотите заниматься первой помощью.

## Судебная медицина

*Удар тяжелым режущим предметом... А нет, погодите-ка!*



Все, что нужно в случаях, когда перед вами труп: умение определить по повреждениям и результатам вскрытия причину смерти, по следам крови – направление удара и так далее. Можно решать эти задачи и другими навыками (обычной медициной, целительством, боевыми навыками), но это будет сложнее.



## Ветеринария

*Знаете, это что угодно, но не следы бычьих рогов.*



Умение лечить животных и разбираться в них не на научно-биологическом, а на практическом уровне. А животные в империи бывают разные: от лошадей и почтовых голубей до драконов и южных верховых ящеров.



## Военный опыт

Что, если ваш герой служил в армии?

### Тактика

*Вы трое заходите справа!*



Умение командовать небольшим подразделением: отрядом судейской стражи, городских вотовцев, десятком солдат. Чрезвычайно полезно в работе судьей и доступно отнюдь не только армейским ветеранам: в ведомствах, синдикатах, наемных отрядах телохранителей, повстанческих группах, бандах – много где найдутся те, кому командовать людьми не в новинку.

### Оперативное искусство

*Тут нам не обойтись без кавалерии, верно?*

**Б**

Умение командовать в битве. Обычно бесполезно в судейской работе, потому что начинается в ситуации, когда под вашей командой хотя бы полтысячи человек. Но всякое бывает! Оперативное искусство – навык военных офицеров, но сейчас, вскоре после окончания Южной войны, в империи их не так мало. Почти все они – худды или брэ.

### Стратегия

*Откуда идут поставки риса в наш город?*

**Б**

Война – и вообще империя – с высоты птичьего полета. Умение видеть и планировать не битвы, а войны, которые ведутся и при помощи эконо-

мики, и при помощи дипломатии. Навык генерала-брэ, крупного чиновника, лидера синдиката – или тех, кто хочет ими стать.

## **Легкий пехотинец**

*Я уже видел такие раны – прежде, на Юге.*

**Х  
В**

Ваш герой худд, варвар или, куда реже, гегра и фели. Он служил в армии, а потому овладел базовым набором пехотинца: умеет драться коротким мечом и копьем, стрелять из арбалета, разбивать лагерь, копать и строить. Выберите одно оружие, которым вы пользуетесь лучше (+1 кубик), и одно, которым хуже (-1). И не забывайте, что этот и следующий навыки – не только боевые: они помогут вам ориентироваться в военных делах, армейских реалиях и сохранять связи в этих кругах.

## **Кавалерист**

*Не так уж это сложно – стрелять верхом.*

**Х**

Ваш герой худд и служил в кавалерии. Он научился ездить верхом (можете не брать навык Верховая езда отдельно и использовать вместо него этот), а заодно овладел копьем, катаной и луком. Как всегда, выберите одно оружие, которым вы пользуетесь лучше (+1 кубик), и одно, которым хуже (-1).

## **Аркебузир**

*Для перезарядки нужно сделать двенадцать разных действий, и я никогда не ошибаюсь.*

**Х  
В**

Ваш герой – солдат из варваров или учился у кого-то из них. Или худд из недавно образованных подразделений. В первом случае он сражался против империи или по крайней мере готовился к этому и пользуется пороховой аркебузой. Во втором – был лучшим из лучших в пехоте и по-

лучил редкую пневматическую аркебузу новой конструкции. Помимо огнестрельного оружия он владеет цзянем или шпагой, кинжалом и умеет бросать пороховые или магические гранаты. Ну или что под руку попадется. Выберите одно оружие, которым вы пользуетесь лучше (+1 кубик), и одно, которым хуже (-1).

## **Управление осадной техникой**

*Не каждый день увидишь, что кого-то в столице убили катапультой.*

**X**

В империи не используют пушки. Зато сложную осадную технику – с большой охотой. Катапульты, баллисты, стационарные тяжелые арбалеты, осадные башни, огнеметные системы – все это требует навыка в управлении. В подавляющем большинстве случаев в армии этим занимаются худды, хотя иногда встречаются и специалисты-фели.

# Путешествия

Работа судьи – это постоянные разъезды.

## Верховая езда

*Я его обгоню!*

**К  
Х**

Умение ездить верхом на лошадях – быстро и долго. Лошади в империи дороги, так что верхом в основном умеют ездить либо состоятельные люди, либо те, кому это положено по службе. Кроме того, этот навык позволяет вам разбираться в лошадях.

## Управление повозками

*Да, колеса было два, а не четыре. Но это следы не повозки, а гоночной колесницы.*



Умение управлять повозками, чинить их и разбираться в их видах. В империи очень много используют повозки, кареты и тому подобное. Как правило, в них запрягают быков, но бывает, что и лошадей. И да, гонки очень популярны.

Кроме того, этот навык позволяет вам использовать кнут как оружие.

## Езда на ящерах

*А он меня не укусит?*

**В**

Особенность скорее колоний, чем метрополии: на юге варвары давно приручили пернатых ящеров, напоминающих маленьких тираннозавров, а в Мороре – четвероногих существ, похожих на что-то среднее между огромной ящерицей и лягушкой. На них можно ездить, и это могут делать не только варвары. Но чаще все же они.

## Матрос

*Между переборками можно спрятать почти что угодно.*

**К**

Ваш герой – почти наверняка он катарир – служил во флоте и умеет делать на корабле все, что положено делать руками: ставить паруса, грести, чинить, рулить. Пригодится и на лодочных гонках, и на частной яхте, где произошло убийство.

## Навигация

*Я хорошо помню, что ночью ветер был с северо-северо-востока.*

**К**

Умение управлять кораблем по звездам, ветрам, картам, а иногда – интуиции. Впрочем, не только кораблем, но и драконом, да и вообще в жизни это бывает полезно. В частности – без этого навыка или хорошего образования за спиной ваш герой вряд ли хорошо умеет читать карты. В империи они пока что редкость.

Практически все, кто владеет этим навыком в империи, катарир. Иногда встречаются матросы и даже капитаны из варваров, но это один корабль на полтысячи.

## Драконье дело

*Кто хороший мальчик?*

**К**

Ваш герой – катарир-драконюх, то есть у него есть привязанный к нему дракон, и он умеет этим драконом управлять. Это довольно экзотическая ситуация, обычно у судей своих драконов и драконюхов нет. Но если ваши герои – команда очень влиятельного и известного судьи с большими полномочиями, это возможно.

Только катарир могут управлять драконами.

## Морской пехотинец / Пират

*Лучше я, ваша честь: я умею драться в узких проходах.*



Ваш герой – катарир. Он провел немало времени на флоте и в портовых кабаках и знает, как там все устроено. А еще он научился драться на борту корабля или в кабине дракона. Он умеет использовать нож в бою или метать его, драться тяжелым двуручным моряцким дао (вроде большой сабли) и парными короткими мечами-бабочками. И, конечно, abordажным крюком. Выберите одно оружие, которым вы пользуетесь лучше (+1 кубик), и одно, которым хуже (-1).

# Ремесла

## Вышивание, вязание и кружевоплетение

*Бывают узлы, которые просто невозможно развязать.*



Одно из самых популярных женских ремесел империи: помимо гегра, которые занимаются всем, им нередко зарабатывают и кафа, и даже худды, да и у варваров очень популярны кружевные воротники.

## Портняжное дело

*Десять гегра за сутки сошьют халат даже для вас, господин судья!*



Просто самое популярное ремесло империи, им могут заниматься и мужчины, и женщины. В империи существуют магазины готового платья, но в них покупают одежду только небогатые люди. Бедняки все шьют себе сами, а люди обеспеченные идут к портным. Это очень мирная работа, но почему-то каждые вторые городские волнения начинаются именно в этих мастерских: дело, наверное, в том, что у портных, ткачей, красильщиков, прядильщиков, словом, всех тех, кого обобщают под названием «портняжное дело», очень крепкие связи друг с другом.

## Гончарное дело

*На сосуде остался отпечаток! Судя по размерам пальца, это брэ!*

Простую посуду делают на продажу в основном кафа (а гегра в деревнях – для собственных нужд). В дорогом производстве встретятся и гегра, и лее, а кое-что и заколдовывают для долговечности или удобства (скажем, чашку можно сделать всегда холодной). Никто не обращает внимание на гончаров. А гончары, сидящие со своими кругами на порогах мастерских, замечают многое из происходящего на улице.

## Создание фарфора

*Это темно-голубой жу. Такой фарфор делают только для императорского дворца.*

**Г**

Фарфор – имперская монополия, и его производство – особый мир, за которым власти пристально следят. Торговля им – это огромные деньги, а где деньги – там подделки, контрабанда и промышленный шпионаж. И это не говоря о том, что фарфор – один из немногих товаров, который империя активно экспортирует.

## Изготовление бумаги и книгопечатание

*Закажи копию портрета убийцы в типографии на углу? И приплати за срочность.*



В империи производят очень много бумаги (вы в судейской управе знаете это как никто), а типографии есть почти в каждом городе. Некоторые работают достаточно быстро, чтобы это можно было использовать и в расследованиях. Большинство типографий, правда, принадлежит фели, а они не всегда любят работать с судьями.

## Кузнечное дело

*Конечно, я знаю этот клинок. Я сам его сделал.*

Кузнец – как правило, это кафа или гегра, реже лее – может сделать все, что угодно, что делается из железа – кроме меча брэ (потому что он сделан не только из железа). И найдется кузнец не только в каждой деревне и на каждой конюшне в городе, но и во множестве мастерских от фелийских кварталов до кафских рынков. Кузнецы выполняют и то, что мы назвали бы слесарной работой, делают оружие, рабочие инструменты и многое другое. А каждая кузня – готовый склад орудий убийства.

## Ювелирное искусство

*Вещица стоит пять сотен фанов. Это пять сотен причин для ограбления.*

Лучшие ювелиры империи – гегра и лее, тут сходятся все, хотя носят ювелирные украшения чаще всего кафа, для которых они – и предмет престижа, и идентификатор принадлежности к синдикату, клану, торговому дому или уличной банде. Впрочем, синдикатские кольца и делают все же обычно сами кафа. Дорогая ювелирная работа в империи – не редкость, и часто она связана с какими-то простыми заклинаниями.

## Парфюмерия

*Кем бы она ни была, судя по запаху духов, она явно не худд!*



Искусство лее и кафа: и те и другие используют духи часто и охотно, причем как мужчины, так и женщины. Не откажутся от духов и женщины-брэ, и состоятельные гегра. А вот худды – даже те, у которых нет развитого нюхачества, – духи не переносят. Для сотрудников судьи это может стать проблемой: лучший способ сбить стражу со следа – зайти в парфюмерный магазин, а он найдется в любом крупном городе.

## Шелководство и шелкоткачество

*Шелк – это деньги. Только их сложнее отследить бухгалтерам.*



В империи есть сотни деревень, которые занимаются только шелком. Там проходит весь путь червей, которых приходится убивать для производства, к драгоценной «штуке», рулону тончайшей шелковой ткани, за которую в хутонах охотно убьют и человека. Шелк – тоже государственная монополия, но она очень часто нарушается: не все из деревень шелководов даже существуют официально.

## Работа с кожей

*Бойня – лучшее место, чтобы спрятать труп.*

**Г** Кожевенники и мясники империи – накува, гегра. Тут есть подвох: мекрарианство не одобряет забой животных, и многие другие гегра считают эту работу нечистой. Так что в пропахших кровью кварталах накува редко можно увидеть маленьких джаух, зато часто – брэ, зашедших за отбивной или перевязью для меча. А сами накува не дураки взяться за нож: если ты умеешь резать скот, с человеком ты тоже справишься.

## Столярное дело

*Варвар супротив худда – все равно что плотник супротив столяра.*

 Империя сделана из дерева. Да, в крупных городах могут строить каменные здания, но и там вся мебель будет деревянной. А маленькие городки и деревни сплошь из бамбука, дерева и рисовой бумаги. Работа столяру найдется всегда, и кафа – как правило, это кафа – зарабатывают на столярном деле иногда очень неплохо. И как никто знают, как устроены дома клиентов, что может быть полезно и при расследовании, и при ограблении.

## Стеклоделие

*В целом это похоже на ад, каким его представляют мекрарианские сутры.*

**Х** Самое опасное из производств империи – работа стеклодувов: жарко, легко обжечься, иногда стекло лопается в процессе. Но дело это востребованное. В империи не используют стеклянные окна, но любят посуду, бутылки и зеркала. А в мастерских можно встретить кафа, варваров (у них производство на высоте) и худдов: это редкий случай ремесла, неззорного для мужчины-худда.



# Университетское образование

Если ваш герой фели. Или не фели, но очень хорошо образован.

## Философия

*Что, собственно, такое преступление?*

Большинство жителей империи ничего об этом не знает: им хватает религии. Но фели, образованные люди из других домов и элита подданных-варваров знают, что философия существует, и читают работы по ней. Всех фели учат ее азам в рамках объяснения научных методов.

## Археология

*Да, господин судья, здесь произошло убийство. Три тысячи лет назад.*

Имперская элита одержима коллекционированием древностей, а история входит в воспитание каждого воспитанного человека (и вы найдете ее выше в разделе «Познания благородного мужа»). Так что археологи очень востребованы. Конечно, в империи их методы еще не совсем соответствуют нашим современным представлениям, но уже довольно продвинуты – и почти все гуманитарии-фели и маги-закатники знают это, потому что были на археологической практике.

## Варвароведение

*Он отрезал голову врагу, потому что собирание голов добавляет мистической силы, так-то!*

Довольно неочевидное для большинства жителей империи умение разбираться в варварских культурах. Если ваш герой просто жил в каком-то регионе, брать этот навык не нужно, просто скажите ведущему об этом и возьмите соответствующий варварский язык. Но если ваш герой разби-

рается в мелочах и, тем более, учился этому в университете, а потом работал в этнографических экспедициях – без варвароведения никуда.

## **Языкознание**

*То, как она говорит, сразу выдает в ней уроженку Пин-а-Сона. Из низов.*

В империи несколько варварских языков и удивительное богатство региональных диалектов. А кроме того – большая разница социолектов. Взять хоть воровской жаргон. (Кстати, с этим навыком вы можете его знать без «Своего для апоте».) Внимательный человек может немало понять из того, как разговаривают окружающие.

## **Древние письменности**

*Это не шифр, просто так никто уже давным-давно не пишет.*



Империя существует так долго, что и ее иероглифическая письменность успела эволюционировать. В наши дни пишут совсем не так, как писали тысячелетия назад. Если ваш герой хочет уметь читать древнюю фелийскую каллиграфию и художское слоговое письмо, исчезнувшее еще до Пророка, им придется специально поучиться.

## **География**

*Следы угля на плаще из овчины? Он что, приехал с краведжийской границы?*

В империи она включает в себя, собственно, не только географию, но и геологию, и большие элементы экономики, географии и даже истории: это умение хорошо разбираться в особенностях разных провинций и регионов страны.

## Искусствоведение

*Едва ли эту картину на самом деле написал Ван Хао. А следовательно...*

В принципе вы можете обойтись навыком *Эрудиция* или *История*, если ваш герой просто разбирается в искусстве как увлеченный любитель и даже тонкий знаток. Но если ваш герой – профессионал, если он занимается оценкой живописи, если он пишет работы по истории литературы, консультирует коллекционеров и решает, какие художники модные, а какие нет – искусствоведением пренебрегать не стоит.

## Математика и физика

*Он написал трактат о биноме, завоевавший ему общеимперскую известность.*

**В** Лучшие математики империи – варвары, как бы ни было это досадно для фели. То же касается и физики, если речь идет о теоретическом изучении. Но все же и в Университете в столице физике и математике учат достаточно серьезно. Математика пригодится и в расследовании для криптографических задач.

Варвары добрались в своем понимании где-то до уровня ранней научной революции, Ньютона и Лейбница. Фели несколько от них отстают. Остальные жители империи едва ли слышали сами слова «физика и математика».

## Механика и металлургия

*Да, это ловушка, и она неплохо сделана.*

**В** Если говорить о чистой механике, и тут варвары несколько впереди. Но в империи много используется механика в сочетании с магией, особенно Ночного круга. Так что можно встретить удивительные диковины: вар-

вары-южане умеют собирать даже автоматов (правда, теперь им это запрещено), фели – механические чудеса вроде музыкальных шкатулок и хитроумных ловушек или сейфов.

## **Астрономия**

*Я прикинула: это ведь была ночь, когда Луна и Дитя совпали?*

**В**

Еще одна область, в которой империя отстала – и тут уж по-настоящему. Фели почти не занимаются астрономией, ограничившись описанием звездного неба и наблюдением диковин вроде комет и затмений. Образованные варвары, между тем, уже добрались до гелиоцентризма и базовых астрономических законов.

## **Ботаника**

*Это красная паучья лилия, и 1) она тут не растет, 2) она здорово ядовита.*

Зато в части биологии у империи все в полном порядке: фели много изучают и растения, и животных. Существуют подробные ботанические атласы, ведется классификаторская работа, проводятся эксперименты по использованию растений в химических и магиохимических процессах. То есть в создании лекарств, ядов, противоядий, наркотиков – всего того, что постоянно встречается в ваших делах.

## **Зоология**

*Начнем с того, что торговля деронтиями по нашим временам почти нелегальна...*

Та же история с зоологией. Кроме того, вмешивается и еще одно изображение: состоятельные жители империи любят зверинцы, а публика – подпольные бои животных. Последнее, понятно, зоологам-фели не нра-

вится, так что пойманных в ходе расследований животных можно свозить в фелийский квартал.

## **Биология людей и варваров**

*Ошибка понятная, но это бедренная кость не катарир, а варвара, вероятно, южанина. Между ними есть сходство, верно?*

Разумеется, фели еще далеко до эволюционных идей, но их биология соответствует где-то уровню XVIII века: анатомия изучена прекрасно и ведутся дискуссии о сложных вопросах вроде электрической природы нервного импульса. Или это все-таки ци, коллеги? Варвары несколько отстают, но не слишком сильно. Кроме того, биология и зоология активно исследуются в сочетании с магией – особенно в рамках создания и изучения химер Ночного круга.

## **Химия**

*Дайте мне пару часов, и я скажу вам, что в этой пробирке.*

Теоретическая химия в империи, может быть, и не очень сильная, где-то на уровне начала XVIII века. А вот практическая очень развита: фели постоянно создают все от лекарств до магических отваров, экспериментируя с обычными и специально обработанными тем или иным кругом веществами.

## **Теория магии**

*Что, если у движущегося объекта нет массы, но есть скорость? Рассмотрим на примере элементарного создания светящегося шара.*

Основополагающая магическая дисциплина, в которой никто не разбирается. Для того, чтобы быть магом, и даже очень хорошим магом, не нужно знать вовсе ничего о теории магии. А чтобы заниматься ей, вовсе

не нужно быть магом (так что многие лучшие специалисты в ней – лее). Это теория магических процессов, формулы и расчеты, которые большинство студентов забывает после зачета. А те кто помнят, могут предсказать массу интересных магических эффектов.

## **Авантюрист**

*Как-то раз в джунглях во время раскопок... Я еще не рассказывала эту историю?*



Ваш герой – фели и провел в экспедициях куда больше времени, чем другие. Он научился выживать в критических условиях и владеть оружием у других таких же фели, путешественников, исследователей и искателей приключений. Он владеет тонким цзянем (нечто среднее между мечом и рапирой), кинжалом-саем, умеет драться в рукопашную и стрелять из арбалета или (куда реже) пневматического пистолета. Выберите одно оружие, которым вы пользуетесь лучше (+1 кубик), и одно, которым хуже (-1).

# Магия фели

Если вы фели.

## Круг магии

*Магия – это еще не профессия.*

Выберите круг магии. Каждый уровень в нем будет стоить вам шесть очков, а не четыре, как обычные навыки. Подробнее о магии вы можете прочесть в брошюре про магию фели.

## Магический анализ

*Градиент отливает в синеву, уклон 10–12 градусов. Это было защитное заклинание, ваше честь, что-то вроде купола над жертвой.*



Умение по тому, как выглядят следы магических заклинаний, понять, что, собственно случилось. Видеть следы могут только фели, но есть способы записать их и продемонстрировать всем желающим, так что лее иногда тоже могут этим заниматься.

# Искусство

Нельзя же заниматься только расследованиями и чайной церемонией!

## Живопись и гравюра

*Что-то в этом пейзаже не так, вы не находите?*

В империи нет реалистической живописи и почти неизвестны портреты (правда, этим могут заниматься некоторые варвары). Зато своя традиция очень развита. Прежде всего это три жанра. «Цветы и птицы» – нечто близкое к натюрморту, изображение животных и растений. «Горы и воды» – пейзажи, необязательно реальных, а, напротив, даже часто вымышленных мест. «Баржи и реки» – жанр массовой гравюры, часто развлекательного и даже непристойного характера. Выберите один жанр, в котором ваш герой особенно силен (+1 кубик при броске).

## Скульптура и резьба

*Про это точно не скажешь, что так смог бы и ваш племянник, верно?*

А вот реалистическая и портретная скульптура в империи вполне встречается, и вообще скульптуры и резьбы очень много – в храмах, ведомствах, дворцах. Даже в управе судьи вполне может стоять памятник какому-то из его почивших коллег, и довольно узнаваемый.

## Оригами и икебана

*Можжевельник и лотос... Он не пропал, он сам ушел из дома и так попрощался с ним.*



Тесно связанные в империи искусства создавать объекты из сложенной бумаги и компоновать цветы в изящные и часто обладающие смыслом сочетания. И то и другое особенно популярно среди кафа и худдов, но,

как и всеми искусствами, этими могут заниматься представители любых домов.

## **Музыка**

*По когтю на указательном пальце рискну предположить, что вы играете на пипе?*

Музыкальные инструменты империи коротко не опишешь – играют очень многие и на очень разнообразном. Самые популярные варианты: пипа (некто вроде лютни), гуцинь (вроде цитры), барабаны, губной органчик – и, конечно, очень популярно пение. Поют все дома, и бывают междомовые хоры – от голосов брэ, которые ниже любого варварского баса, до гегрийского пения, которые выше самого высокого сопрано. Выберите один инструмент, на котором ваш герой играет хорошо, и два, на которых похуже. Голос считается за инструмент.

## **Актерская игра**

*Такой веер могут использовать только на сцене. Но кто обронил его тут?*

В империи любят театр, и он существует в разных версиях. Но только варвары играют похоже на привычный нам стиль: у них драматургия находится примерно на уровне Лопе де Веги или Шекспира. В империи же предпочитают театр более символический. Наиболее популярны три варианта: так называемый худдский театр, напоминающий японский театр кабуки, фелийский театр (ближе к Но с элементами авангарда) и кукольный театр. Именно он особенно популярен, в нем ставятся пьесы в комическом и драматическом, но обычно реалистическом духе. Однако актеры все равно есть, и они не только управляют куклами, но и озвучивают их.

Напомним, что актерское мастерство нельзя использовать для обычных ситуаций, когда ваш герой кого-то изображает: умение манерно закрывать лицо в маске широким рукавом высоко ценится на сцене, но в обычной жизни бесполезно.

## Танец

*Что значит, вы потеряли свидетеля в гегрийском хороводе?*



Танцуют все. Балов в империи нет, зато народных танцев – сколько угодно, и любят их во всех сословиях и кругах.

## Композиция и режиссура

*Мизансцена преступления вызывает у меня сомнения.*

Вообще в империи, как правило, композицией занимаются музыканты, а режиссурой – актеры. Во всяком случае мало кто ставит, но сам не выходит на сцену. И все же это отдельное мастерство, так что если ваш герой в этом хорош, стоит взять отдельный навык.

## Поэзия

*Как вы считаете, если убийства в порту чаще происходят зимой, труп – это сезонное слово?*

В империи поэзия существует сразу в двух видах. Во-первых, рифмованная, напоминающая поэзию китайскую – с парными рифмами, сюжетом и размышлением. Во-вторых, формульная – трех- и пятистишия, напоминающие японские хайку и танка, без рифмы и скорее запечатлевающие отдельный образ, чем долгую историю. Принято считать, что первую придумали когда-то сказители-кафа, а вторую – монахи-гегра, но сейчас обоими видами занимаются все дома. А варвары пишут сонеты и мадригалы.

## Проза

*Он не сдал этический экзамен и, мне кажется, потому, что его эссе слишком изящно.*



Умение написать связный, красивый и увлекательный текст никому не помешает, и им владеют не только писатели – хотя писатели тоже есть, и в империи много и охотно читают романы от простонародных в жанре «тысяча знаков» (в них используют только тысячу самых популярных иероглифов) до интеллектуальных и сложных.

## Архитектура

*Еще один толчок, и это здание развалится. Говорю как эксперт.*

Империя огромна, и в разных ее частях модны разные архитектурные стили и направления. Вы можете ориентироваться на все разнообразие дальневосточной и даже юго-восточной азиатской архитектуры. Принято считать, что лучшие архитекторы домов – худды, а хозяйственных зданий – гегра-билава. Но это стереотипы.

## Религия

Почти каждый житель империи во что-то верит. Атеисты часто встречаются только среди фели. Так что **если вы не фели, возьмите один пункт какой-то религии без траты очков.**

## Медитация

*Дайте мне полчаса в одиночестве!*

Какую бы религию вы ни исповедовали, если вы относитесь к ней серьезно, вы умеете медитировать. Вы мастер Искусства ветра и потока? Борец Тяжелого шага? Эксперт в народной медицине? Вы умеете меди-

тировать. Просто ищете себя? Вы учитесь медитировать! У медитации почти нет практической пользы. Но иногда она может быть очень важна. Фели не могут медитировать (но лее – могут).

## **Мекрарианское учение**

**Ф Г  
В К**

*Конечно, смерть – это иллюзия. Но убийство настоятеля все же стоит расследовать!*

Самая популярная религия империи: практически все кафа, больше половины гегра и все верующие фели – мекрарианцы. Даже среди южных варваров их немало. Мекрарианство – несколько меланхолическое учение об иллюзорности окружающего мира и мудрых Совершенных, которые наставляют нас и могут помочь спастись из бесконечной череды перерождений, если мы будем должным образом развивать свое сознание.

1 пункта будет достаточно, чтобы ваш герой в целом представлял себе традиции и ритуалы. Если вы играете монаха (а монах может быть в свите судьбы), меньше трех пунктов брать не стоит.

## **Лаврикианский закон**

*Я обязан сообщить судье о содержании исповеди, которую услышал вчера.*

**Х  
Г**

Вторая важнейшая религия империи: все худды, все брэ, все катарир и многие гегра принадлежат к ней (хотя традиции лаврикианства в разных домах сильно отличаются). Строго организованная государственная религия, культ Господа, спасающего нас из круговорота перерождений, если мы следуем строгой этике.

Как и в прошлом случае, 1 пункта достаточно, чтобы разбираться в базовых вещах. Выше стоит двигаться, если вы играете худда и, особенно, священника. Религиозные катарир и брэ скорее погрузятся в культы мореходов или культы брэ.

## **Культ Великой матери**

*Они не мятежники, господин судья. Я ручаюсь за них.*

**В**

Самая популярная и влиятельная религия варваров империи, господствующая на Юге. Матриархальный монотеистический культ, сулящий спасение и Рай всем праведным. Живописный барочный дух южных церквей странно сочетается с лаврикианскими пагодами, но империя неплохо относится к жречеству Матери в обмен на его лояльность властям.

1 пункта достаточно для мирян, жрицам (только женщинам) и цаядам потребуется три пункта или больше. Впрочем, маловероятно, что жрица окажется в свите судьи. Кроме варваров, эту религию никто не исповедует.

## Культура брэ

Дело не только в армейской службе.

### Школа фехтования

*Мне жаль, что мой меч не говорит со мной так, как я говорю с ним.*



Выберите одну школу фехтования. Обратите внимание на то, что многие из них включают некоторые дополнительные особенности, которые не сводятся только к бою.

Фехтованием брэ могут заниматься только брэ.

### Тяжелый пехотинец

*Война закончилась. Но не для него.*



Ваш герой – брэ, и его жизнь – служба рядовым в тяжелой пехоте. Это значит, что он отложил свой родовой меч и прежнюю школу и сосредоточился на школе Осьминога, общей для всех. А кроме того, умеет отлично использовать щит и в бою плечом к плечу с товарищами получает серьезные бонусы. (Этот навык важен не только для боя – в сущности он не так сильно отличается от школы Осьминога как таковой; но он дает вашему герою обширные связи в солдатской среде.)

### Культы брэ

*Только мертвое не испытывает боли.*

Официально эти культы – часть лаврикианской традиции. Фактически – тоже, но с очень сильной спецификой, характерной только для этого дома: у брэ свои традиции похорон и свадеб, свое жречество – их называют Хозяева, если речь о мужчинах, и Мистиссы, если речь о женщи-

нах, – и свои техники, нацеленные на контроль над амоком. Почти каждый брэ имеет хотя бы 1 пункт в Культах. Но большинство этим и ограничивается. Два пункта сделают вас знатоком, три – редким экспертом среди мирян. Четыре и пять оставьте для Хозяев.

## **Кузнечные тайнства**

*Ему скоро шестьдесят, а значит, для него уже должен был быть заказан меч, верно?*

Умение делать мечи брэ. Для этого нужно иметь минимум четыре пункта обычного Кузнечного дела и долго учиться. До изготовления меча обычно допускают только мастера (т. е. минимум с тремя пунктами в Кузнечных тайнствах). Потому что это – необычные мечи.

## **Выживание**

*Он три дня провел в засаде? А что он ел?*



Умение выжить в дикой природе (и сделать так, чтобы другим там выживать было как можно сложнее). Этому учат в специальных подразделениях в армии, многие брэ начинают на природе в юности. Охотиться с луком брэ нельзя, но с ловушками и голыми руками можно, и многих это развлекает.

## **Бортничество**

*Пчелы знают больше, чем говорят.*

Конечно, не только брэ разводят пчел и делают мед, но все знают, что брэ в этом деле мастера. А мед – единственное в империи, что есть из сладкого, так что это и большие деньги, и большие связи, и ежегодные рынки, где, бывает, и преступления случаются.

# Культура кафа

Чтобы ни говорили худды и фели, культура империи – это культура кафа.

## Финансы

*Покончил с собой? После такого роста ценных бумаг его компании?*



Умение разбираться в биржевой торговле, крупных сделках, финансовых проектах и в целом имперской экономике. Подавляющее большинство специалистов в этом – кафа, но, конечно, встречаются и из других домов. Этот навык бывает очень полезен в расследованиях.



## Торговля и оценка

*Лапша? С жуками? По пять фыней? Вешай ее на уши брэ. Не дам больше двух!*



Умение продать, купить и перепродать – навык уличного торговца и всех, кто хочет уметь оценивать вещи, которые покупает, сколько-то адекватно. Для оценки вещей, в которых вы разбираетесь, можно использовать профильный навык (скажем, навык *Кузнечное дело* или *Стражник* для оценки оружия).



## Оценка параметров

*Как по мне, она не могла перепрыгнуть на ту крышу. Тут шагов девять!*



Умение на глаз оценить размер, вес, расстояние – словом, измерить окружающий мир, не тратя на это много времени. Необходимо опытному торговцу и капитану корабля, полезно для всех и каждого.

## Культ Мореходов

*У него в ухе след от серьги. Но ведь нельзя перестать быть катарир?*

Религиозная традиция катарир, культ Океана и Мореходов, великих путешественников, наставников и героев, которые стали символами всей традиции катарир. Быть катарир, собственно, и значит принадлежать к культуре Мореходов и пройти посвящение в нем.

**1 пункт этого навыка обязателен для любого катарир.** Но он может быть взят без траты очков как один пункт религии.

## Тяжелый шаг

*Такую стену мог пробить либо брэ, либо мастер Тяжелого шага.*



Традиционная катарирская борьба, довольно тесно связанная с культом Мореходов. Ведется на брусках над бассейном и требует одновременно исключительной физической мощи и немалой ловкости. Если ваш герой в этом деле разбирается, он не просто может нанести мощный удар, он вовлечен в религиозную и спортивную культуру катарир.

## Игра в мяч

*Гоооооооооооооооо!*

Самый популярный вид спорта в империи – среди тех, кто любит смотреть на спорт, а не заниматься им. Впрочем, немного в мяч играли все без исключения. А профессионально им могут заниматься только каба, потому что игра идет одновременно на двух уровнях – на земле и на брусках над ней. И кольца-ворота – на высоте третьего этажа.

## Кораблестроение

*С этим трюмом что-то не так. Он меньше внутри, чем снаружи!*

Умение построить все плавающее – от маленькой лодочки до корабля-сокровищницы на пять тысяч пассажиров. Как правило, этим занимаются катарир (и гегра-удаби). В империи не очень развит морской флот: дальше колоний на Юге и в Мороре почти никто не плавает, а и до тех, и до других можно добраться каботажным мореплаванием. Зато внутри империи на реках и каналах плавают десятки тысяч кораблей – и в каждом свои секреты.

# Культура гегра

Без которой империя бы не существовала.

## Эмпатия

*Он только выглядит спокойным. Он взволнован. Нет, чего-то боится!*



Сверхъестественная и присущая только некоторым гегра способность различать эмоции окружающих с удивительной тонкостью – сопряженная, впрочем, и с некоторыми сложностями. Подробнее об эмпатии и прочих видах шестого чувства вы можете прочесть в брошюре про дом гегра.

Вы можете взять этот навык, только если вы гегра.

**Один пункт стоит 6 очков, а не 4, как обычно.**

## Шестое чувство

*Едва ли у нее есть шанс укрыться в подземелье от нашей ниндуа!*



Эмпатия – не единственный вид шестого чувства. Ваш герой может обладать не ей, а каким-то другим. Выберите одно из списка ниже:

- **Чувство воды** – умение почувствовать воду и ее свойства (чистоту, состояние, температура).
- **Предсказание погоды** – способность почувствовать изменения погоды за несколько часов или даже за сутки до того, как они произойдут.
- **Чувство трав** – умение интуитивно отличать ядовитые травы от полезных и находить нужную траву за мгновение в лесу (или на складе синдиката).

– **Чувство подземелий** – характерная для гегра-ниндуа способность ориентироваться под землей, находя скрытые проходы, пустоты, колодцы и тому подобное.

– **Знание животных** – способность с первого взгляда отличить здоровое животное от больного и понимать, что именно, собственно, вызывает у зверя боль.

– **Слух на духов** – чувство, позволяющее понять, есть ли в округе духе природы (и сильно ли они недовольны).

Подробнее обо всех этих свойствах вы можете прочесть в брошюре о доме гегра.

Вы можете взять эти навыки, только если вы гегра.

Любой вид шестого чувства, кроме эмпатии, стоит 4 очка за уровень. Вы не можете взять два вида шестого чувства одновременно.

## **Рисоводство**

*Я не финансистка, но ручаюсь, что сейчас не стоит покупать рисовые фьючерсы.*

Рис – не только основа имперской кухни, но и фундамент экономики: ведомство торговли ведет часть подсчетов в рисе, содержание офицеров измеряется в рисе (хотя выдается деньгами), на бирже действительно торгуют рисовыми фьючерсами, а в ключевых рисоводческих провинциях действует законодательство, дающее крестьянам больше прав. А навык Рисоводство делает вас экспертом не только в выращивании риса на заливных полях, но и во всех связанных с ним вопросах.

## **Мельничное дело**

*Не знаю насчет чертей, но улики в мельничный омут сбрасывают.*

Мельницы в империи в основном водяные (только на юге встречаются ветряные), но часто очень сложно устроенные: их используют не только для помола, но и для отвода воды в каналы, для некоторых производств – словом, как простейшие водяные двигатели для самых разных нужд. Так что мельник – чаще всего это гегра-бийю – это еще и неплохой механик, способный справиться со многими бытовыми задачами. Ну и, конечно, он свой в большом мире имперских ирригационных систем.

## **Опиумоварение**

*Прежде такого сорта я на черном рынке не встречала. Тут поработал химик-фели.*

Производство опиума в империи легально, но является государственной монополией. Разумеется, это не значит, что синдикаты не производят опиум. Но так или иначе выращивают мак на государственных или подпольных полях гегра, и наркотик из него тоже потом делают гегра. А значит, и лучшие специалисты в том, сколько он стоит, как изготавливается и в каких видах существует, они же.

## **Винокурение**

*Что он тут делал? В пивоварни никогда не пускают посторонних.*

Производство рисового пива, желтого вина и всех прочих алкогольных напитков империи – тоже дело гегра. Излишне писать, что этот бизнес весь состоит из ухода от налогов и подпольных продаж! И ваш герой может немало об этом знать.

## Скотоводство

*Свиньи едят все.*

Большинство жителей империи вегетарианцы – поневоле или по убеждениям, – но мясо едят достаточно часто, чтобы существовал и большой скотоводческий промысел. В основном им занимаются гегранакува. Как уже говорилось выше, забой скота считается делом нечистым, так что в скотоводческие поселения нередко стягиваются те, кому сложно устроиться в других местах, – а значит, быть скотоводом значит не только уметь разводить коров, но и знать кое-что об изнанке жизни.

## Разведение чая

*Если вас это утешит – думаю, перед смертью они выпили много пуэра.*



В империи, конечно, пьют алкоголь, но престижным считается разбираться не в желтом вине, а в сортах чая – и в его разведении, конечно. Мешок плохого чая стоит по цене риса. Мешок лучшего – по цене золота. Так что кража в чайной лавке – куда более серьезное происшествие, чем кажется. С этим навыком ваш герой будет знать о чае все (или по крайней мере стремиться к этому).

## Агрономия

*Учтите, коллега, что эти удобрения взрывоопасны.*



Большинство деревенских гегра скажет вам, что на свете нет людей умнее агрономов. Действительно, быть агрономом – значит разбираться и в ботанике, и в геологии, и в рисоводстве, и в опиуме – словом, во всем понемногу.

## Поварское искусство

*Рыба фугу совершенно не ядовита, если ее правильно приготовить.*



Необходимое умение приготовить еду сложнее лапши. Или очень хорошую лапшу. В империи пять региональных стилей кухни и свои особенности для каждого из домов, так что хорошим поваром быть сложно. Но доходно: все здесь любят поесть.

## Управление домом

*Слона на праздник к вечеру? Да, ваша честь, я смогу это организовать.*



Не нужно иметь никакого навыка, чтобы подмести пол. Но чтобы поддерживать в порядке большой дом – и тем более управу судьи, – навык уже не помешает. И дело не только в умении почистить стены из рисовой бумаги, их не порвав: дело еще и в связях с миром таких же слуг и дворецких. А через эти связи очень многое можно узнать, достать и, при необходимости, организовать.

## Поиск следов

*Тут что, прошел полк тяжелой пехоты?*

Довольно бесполезное в городе, но очень важное за его пределами умение пройти по следу животного. Или человека. И, равным образом, замести следы за собой. Необходимый навык охотника, военного разведчика или контрабандиста.

(Увы, его нельзя использовать для поиска улики или чего-то в этом роде.)

## Охотник

*Тихо! Я слышу чьи-то шаги!*



Ваш герой – гегра-охотник. Или просто охотник: это может быть и варвар, и хууд, и фели, и кафа – только брэ не могут охотиться с луками, это не принято. А у охотников есть свои лавки, свои трактиры и свои традиции. Он прекрасно умеет стрелять из лука, использовать копье или рога-тину, драться ножом и ставить капканы. Конечно, все это нужно, чтобы охотиться на животных. Как правило.

Выберите одно оружие, которым ваш герой пользуется лучше (+1 кубик), и одно, которым хуже (-1).

## Рыбалка

*Когда я велел задать рыбам корму, я имел в виду совсем не это!*

Удивительно интересные вещи можно иногда выловить со дна Большого канала. Но чаще это все-таки рыба, и ловить ее – тоже искусство, которому нужно учиться. Ну а заодно выучиваешься всему от сбыта пойманной рыбы до лучших контрабандных маршрутов в окрестностях.

## Мастер боевых искусств

*Брэ бывают слишком самонадеянны, верно?*



Ваш герой – гегра или учился у гегра и овладел их рукопашными боевыми искусствами, основанными на ловкости, а не силе. А кроме того, умеет использовать посох и нунчаки. Выберите одно оружие, которым ваш герой пользуется лучше (+1 кубик). Это, однако, не все: какой смысл бить человека, если не сможешь вылечить его потом? Так что можете использовать этот навык и для простых задач вместо навыка *Народная медицина* или *Иглоукалывание*.

# Культуры варваров

Пусть их и не считают культурой остальные жители империи.

## Варварский язык

*Последний раз такие значки я видел на документах в захваченном южном штабе.*



В империи мало кто учит иностранные языки. Но многие из тех, кто живет в колониях, овладевают основой местных наречий. Примерно это можно описать так: 1 уровень дает вам возможность худо-бедно, с ошибками объясниться, 2 уровень – связно говорить на простые темы. 3 уровень – внятно излагать свою мысль по всем основным вопросам. 4 – говорить на сколь угодно сложные темы практически как на родном языке, 5 уровень – уровень интеллигентного носителя языка: вы пишете статьи в варварские научные журналы под варварским именем, и ваши эпистолярные друзья-варвары не подозревают, что вы покрыты шерстью.

Выберите языки, исходя из биографии героя. На каждый нужно отдельно тратить очки!

Варианты: **южный язык** (похож по звучанию на португальский), **северный** (на немецкий и голландский), **восточноморорский** (можно ориентироваться на кечуа), **западноморорский** (майя и науатль), **язык Архипелага** (океанийские языки).

Если ваш герой – варвар, вам не нужно тратить очки на знание языка империи.

## Этикет

*На дуэль вызывают за меньшее!*



Между имперскими церемониями и этикетом северян и южан нет почти ничего общего. Даже кланяются по-разному. Конечно, большинству жителей империи знать эти тонкости ни к чему: пусть варвары учатся вести себя как подобает. Но для самих варваров и тех, кто постоянно имеет с ними дело, знать некоторые традиции не помешает. В конечном счете, этикет – лучший способ обойтись без ссоры.

## Колдовство

*Вы мне не поверите, ваша честь, но тело покрыто инеем.*

Колдовство – нечасто встречающаяся врожденная способность варваров. Подробнее о ней в других наших текстах, а коротко говоря – это плохо контролируемая способность преобразовывать пространство вокруг в совершенно не подчиненное законам логики. И использовать это в своих интересах. Проблема в том, что занятия колдовством запрещены и властями империи, и – куда более строго – южной церковью Великой матери. Так что способности куда чаще скрывают, чем используют. Чуть проще на северном острове Син, где колдовство тоже не поощряется имперскими властями, но нет культа Матери.

Только варвары – южане и северяне (но не морорцы и не дома империи) могут иметь этот навык.

## Знахарство

*Почему все духи тут покрыты шерстью?*

Религиозные традиции Морора – на самом деле довольно разнообразные и непохожие в разных регионах. В целом, однако, это шаманизм,

основанный на вере в духов и бессмертных героев сказаний. Если ваш герой морорец и увлечен религией, он может иметь 1 пункт в этом навыке (отвечающий, конечно, за его родную традицию). Если в свите судьи оказался знахарь, а в колониях это бывает, стоит подумать о трех пунктах.

## Цаяд

*Проблема в том, секретарь, что ее ловим отнюдь не только мы.*



Ваш герой – южанин и воин на службе культа Великой матери и специально обучен сражаться с колдунами (что, впрочем, означает, что и в иных ситуациях он будет вполне эффективен). Он умеет сражаться в рукопашную при помощи особого боевого искусства «Борьба слуг» и может существенно усилить и ускорить себя разными не слишком полезными для здоровья отварами. Традиционно цаяды – мужчины, но 1–2 пункта могут в принципе изучить и женщины, близкие к культу. Цаяды могут устраиваться в свиту судей, хотя делают это редко и лояльны религиозному, а не имперскому закону.

## Пробуждение жизни

*Но как? Я своими глазами видел, как ему воткнули нож в живот.*



Удивительная способность жриц Южного культа хотя и не исцелять людей, но облегчать их состояние и помогать им скорее выздороветь. (Между нами говоря, это колдовство, но когда колдовство используется в рамках культа, его называют Пробуждением жизни.) Попутно они осваивают массу разнообразных целебных трав и вообще медицинских приемов.

Вам нужно иметь 1 уровень *Колдовства*, чтобы освоить этот навык.

## Манкала

*Секрет в том, чтобы отдавать, а не только забирать.*

Самая популярная южная игра. Представляет собой перекладывание двумя соперниками специальных шариков («зерен») по нескольким рядам лунок. Побеждает тот, кто соберет больше всего камней – как своих, так и противника. Хотя большинство манкала-игр на самом деле мало зависят от удачи и требуют хороших комбинаторных способностей, играть в них принято очень быстро, почти не задумываясь.

## Воздухоплавание

*С воздушного шара любое преступление как на ладони.*



Империя сложно относится к воздухоплаванию, которое до (и во время) последней войны было очень развито на Юге. Строительство летающих кораблей-дирижаблей попало под запрет. Но воздушные шары все еще разрешены, и их на Юге используют нередко даже власти – а варвары все еще управляют ими лучше, чем кто бы то ни было другой.

## Иррациональная механика

*Эта деталь не от взорвавшейся адской машины. Дело гораздо хуже.*



Не такая уж иррациональная для тех, кто разбирается в ней, но непонятная для большинства механика южан (и теперь – Летающего города в Фантаврии, но это совсем другая история). Мастера умеют конструировать и информировать (программировать) самодвижущиеся и даже отчасти разумные механизмы-автоматы. После победы империи это было строго запрещено. Но кое-кто продолжает работать подпольно.

Если вы не варвар-южанин, вы не можете владеть этим навыком.

## Мореплавание

*Обычно людей вешают на рее не просто так.*

Корабли варваров – что каравеллы южан и северян, что проа Архипелага, – так сильно отличаются от имперских джонок, что управление ими становится совершенно особым навыком. Да и мир моряков мало пересекается: катарир неохотно общаются с варварами, а вот варвары друг с другом – с удовольствием и нередко плавают за пределы империи. Так что этот навык позволит вашему герою не только отличать бизань от грота, но и разбираться в странном мире приграничных торговых портов вроде Син-ба-дзэна.

## Ящероводство

*Не показывайте страх, и она вас не тронет.*



Ездить на ящерах некоторые жители империи научились. Но разводить ящеров – особое искусство, которым пока что владеют практически только варвары. Помимо умения приручить ящера и информации о том, какая часть его тела съедобна, этот навык дает вашему герою и доступ к среде других ящероводов. А это очень закрытый мир, сплошь из варваров-южан, далеко не всегда лояльных империи.

## Артиллерия и взрывное дело

*Что с нашим нюхачом? Тут что... О черт!*

В империи запрещено использование и производство пороха, но его все равно делают подпольно на Юге и ввозят контрабандой, потому что варварам пороховое оружие уже привычно. А раз есть порох, есть и специалисты по его использованию. Пушку найти теперь сложно, но сделать адскую машину – бомбу с часовым механизмом, – гранату или мину вполне можно.

## Бретер

*Ты убил моего отца. Готовься к смерти!*



Ваш герой – южный или северный варвар, учившийся сражаться у местных мастеров фехтования. Он владеет всеми тонкостями дуэльных правил, разбирается в варварском оружии и том, кто и как его делает, а кроме того, владеет шпагой, стилетом или дагой, умеет стрелять из пистолета и фехтует на тростях (что ценно, потому что ношение шпаги и пистолета, конечно, запрещено). Выберите одно оружие, которым ваш герой пользуется лучше (+1 кубик), и одно, которым хуже (-1).

## Собиратель голов

*Это и есть шип. Можете вынуть его. Только осторожно, он отравлен.*



Ваш герой – морорец с Архипелага и научился там сражаться за свою жизнь и головы врагов. Он владеет дубинкой с акульими зубами, тяжелым копьем, пращой и умеет стрелять ядовитыми шипами из длинной трубки. Выберите одно оружие, которым ваш герой пользуется лучше (+1 кубик), и одно, которым хуже (-1). И да, у него есть мана! Можете прибавить к броску удачи столько очков, сколько у вашего героя хранится чужих голов.

# Гексаграммы и их значения

Верх → Низ ↓	 <b>Небо</b>	 <b>Озеро</b>	 <b>Пламя</b>	 <b>Гром</b>	 <b>Ветер</b>	 <b>Океан</b>	 <b>Гора</b>	 <b>Земля</b>
 <b>Небо</b>	1.  Творчество	43.  Выход	14.  Владение многим	34.  Великая мощь	9.  Воспитание малым	5.  Необходимость ждать	26.  Воспитание великим	11.  Расцвет
 <b>Озеро</b>	10.  Наступление	58.  Радость	38.  Разлад	54.  Невеста	61.  Внутренняя правда	60.  Ограничение	41.  Убыль	19.  Посещение
 <b>Пламя</b>	13.  Родня	49.  Смена	30.  Сияние	55.  Изобилие	37.  Домашние	63.  Уже конец	22.  Убранство	36.  Поражение света
 <b>Гром</b>	25.  Беспорочность	17.  Последовательность	21.  Стиснутые зубы	51.  Молния	42.  Приумножение	3.  Начальная трудность	27.  Питание	24.  Возвращение
 <b>Ветер</b>	44.  Перечение	28.  Переразвитие великого	50.  Треножник	32.  Постоянство	57.  Проникновение	48.  Колодец	18.  Исправление	46.  Подъем
 <b>Океан</b>	6.  Тяжба	47.  Истощение	64.  Еще не конец	40.  Разрешение	59.  Разлив	29.  Повторная опасность	4.  Остановка развития	7.  Войско
 <b>Гора</b>	33.  Бегство	31.  Взаимодействие	56.  Странствие	62.  Переразвитие малого	53.  Течение	39.  Препятствие	52.  Сосредоточенность	15.  Смирение
 <b>Земля</b>	12.  Упадок	45.  Множество	35.  Восход	16.  Вольность	20.  Созерцание	8.  Сближение	23.  Разорение	2.  Исполнение

## Комментарий к гексаграммам

1.  **Творчество**      Изначальное свершение – точно прыжок в бездне и летящий в небе вольный дракон.
2.  **Исполнение**      Если в горах ты наступил на иней, значит, близок и крепкий лед.
3.  **Начальная трудность**      Выйдешь на охоту без невала – лишь попусту войдешь в лес.
4.  **Остановка развития**      Не благоприятствует разбойнику, благоприятствует судье.
5.  **Необходимость ждать**      Благоприятен брод через великую реку.
6.  **Тяжба**      Обладателю правды – препятствие.
7.  **Войско**      Великий государь владеет судьбами.
8.  **Приближение**      Полон правдой, как кувшин с рисовым вином.
9.  **Воспитание малым**      Плотные тучи – но нет дождя.
10.  **Наступление**      И кривой может видеть, и хромой может идти.
11.  **Расцвет**      Малое отходит, великое приходит.
12.  **Упадок**      Когда рвут тростник, другие стебли тянутся за ним.
13.  **Родня**      Спрячь оружие в зарослях.
14.  **Владение многими**      Внятно благословение небес.
15.  **Смирение**      Благородный муж думает о долге, мелкий человек думает о выгоде.
16.  **Вольность**      Друзья, как шерсть, держатся близко друг к другу.
17.  **Последовательность**      Правдивый к прекрасному.
18.  **Исправление**      Подобно лее, не служи ни советнику, ни отцу.

19.  **Посещение** Сердца цилиня и феникса сольются воедино.
20.  **Созерцание** Умыв руки, не приноси жертв, владея правдой, будь нелицеприятен.
21.  **Стиснутые зубы** Когда надевают колодки, гибнут когти ног.
22.  **Убранство** Скачка как полет.
23.  **Разорение** Мелкому человеку несчастье.
24.  **Возвращение** Выходу и входу не будет вреда.
25.  **Беспорочность** Неправого ждет им самим вызванное бедствие.
26.  **Воспитание великим** Какие могут быть дороги на небе?
27.  **Питание** Брэ смотрит, вперясь в упор, его желание – погнаться вслед!
28.  **Переразвитие великого** На иссохшем тополе вырастают почки. Старый катарир получает девушку в жены.
29.  **Повторная опасность** Войдешь в пещеру в бездне.
30.  **Сияние** Если не песня под постукивание по глиняному кувшину, то вздохи глубокого старца.
31.  **Взаимодействие** Друзья последуют за его мыслями.
32.  **Постоянство** В полях нет дичи.
33.  **Бегство** При бегстве – хвост в опасности!
34.  **Мощь великого** Если козел бьет в изгородь, в ней застрянут его рога.
35.  **Восход** Если выдвинешься как джаух, то стойкость будет ужасна.
36.  **Поражение света** Не просветишься, а померкнешь.
37.  **Домашние** Замкнись и заведи свой дом.

38. ☰ **Разлад** Когда потеряешь коня, то не гонись за ним: он и сам вернется.
39. ☰ **Препятствие** Императорскому чиновнику преграда за преградой.
40. ☰ **Разрешение** Друг придет, и в нем будет правда.
41. ☰ **Убыль** Что нужно для жертвоприношения?
42. ☰ **Приумножение** В воспоминании сердец не будь косным.
43. ☰ **Выход** Он одиноко идет и встречает дождь.
44. ☰ **Перечение** Затаи свой блеск! И будет тебе ниспослано от неба!
45. ☰ **Воссоединение** И все сразу соберутся, и будет смех.
46. ☰ **Подъем** Будь правдив, и жертва будут незначительна.
47. ☰ **Истощение** Войдешь в долину случайности.
48. ☰ **Колодец** Ничего не утратишь, но ничего и не приобретешь.
49. ☰ **Смена** Благородный муж подвижен, как фели, и у ничтожных людей меняются лица.
50. ☰ **Треножник** Шесть домов служат опорой Неба.
51. ☰ **Молния** Молния пугает за сотни ли, но она не опрокинет и ложки жертвенного вина!
52. ☰ **Сосредоточенность** Проходя по своему двору, не заметишь своих людей.
53. ☰ **Течение** Лебедь плывет по реке, женщина уходит прочь.
54. ☰ **Невеста** Ничего, что бы было благоприятно.
55. ☰ **Изобилие** Среди дня увидишь Полярную звезду.
56. ☰ **Странствие** Выстрелишь в фазана, и стрела погибнет.

57. ☰ Проникновение Завершишь и то, что не тобою начато!
58. ☱ Радость Согласие и правда.
59. ☱ Раздробление Это не то, о чем думают варвары.
60. ☱ Ограничение Не выйдешь из внутреннего двора.
61. ☱ Внутренняя правда Кричащий журавль остается в тени.
62. ☱ Переразвитие  
малого От летящей птицы остается лишь ее голос.
63. ☱ Уже конец Остановившись, замочишь хвост.
64. ☱ Еще не конец При потрясении надо напасть на страну бесов.

# Оглавление

3 | Правила игры

5 Модификаторы

7 Перемены в навыках

8 Противостояние

14 | Навыки героя

16 Общие навыки

18 Расследование

23 Криминальная жизнь

25 Познания благородного мужа

28 Ветротекучий человек

30 Медицина и целительство

32 Военный опыт

38 Ремесла

42 Университет

48 Магия

49 Искусство

52 Религия

55 Культура брэ

57 Культура кафа

60 Культура гегра

66 Культуры варваров

72 | Гексаграммы

Эта брошюра – результат общей работы нашей команды. В основе ее лежит система навыков, разработанная Сергеем Вейсом, Алисой Касиляускайте, Константином Михайловым и Анастасией Шевелевой. В ее переработке для новой редакции участвовали Маргарита Байкина, Александра Ветрова, Андрей Ляцук, Леонид Мойжес и, конечно, наш бессменный корректор Анастасия Мельникова.

Больше о «Лавикандии» [ищите на нашем сайте!](#)  
Мы работаем над второй редакцией.